

PITCH BLACK

scenariò per *Pantheon* scritto da Lorenzo Trenti

Introduzione

Pitch Black è una pellicola di fantascienza purtroppo passata quasi inosservata; ed è un peccato, perché – pur se non si tratta certo di un capolavoro della cinematografia – il film in questione è molto valido dal punto di vista della fotografia e della caratterizzazione dei personaggi; cosa anche più importante, è assai divertente da guardare!

La presenza di personaggi con motivazioni contrastanti e l'idea di fondo, molto simile al primo scenario di *Pantheon*, "Grave and Watery" (nonché a migliaia di pellicole di fantascienza, da *Alien* e *La Cosa* in giù), rende questo film adattissimo alla trasposizione nel *Narrative Cage Match™* (ossia il sistema di *Pantheon*).

Oltre all'antefatto e ad alcune note tecniche, vengono presentati i sei personaggi principali tra cui scegliere (il contenuto delle schede è pubblico, ma ovviamente i segreti ivi descritti andranno scoperti dai personaggi nel corso della narrazione corale!). I giocatori ricordino che i punti di similitudine con il film si limitano al Set-Up e alla Scena di apertura; da lì in poi la storia potrà (e dovrà) differire, eventualmente portando anche alla

scoperta di un tipo di avversario differente da quello originale.



Set-Up

Il viaggio verso la colonia non è andato per niente bene; a causa di una tempesta di meteoriti avete dovuto fare atterraggio di fortuna su questo pianeta deserto perennemente illuminato da tre soli. La maggior parte dei coloni sono morti nell'impatto; voi siete usciti dalle camere criogeniche e avete raccolto le cose di prima necessità per cercare di sopravvivere. Non sarà facile. Gli scheletri di enormi animali semisepolti dalle sabbie non sono certo di buon auspicio. Il sottosuolo, con quelle strane costruzioni simili a formicai, cela sicuramente qualche mistero – e strani rumori alieni sembrano provenire dalle oscure

cavità. Ma siete fiduciosi: il pianeta è situato lungo una rotta commerciale e non è impossibile che si trovi qualche insediamento umano, da qualche parte, forse oltre quelle colline rocciose...



Scena di apertura

Quel che resta della strumentazione di bordo ha appena fornito un giudizio implacabile: pare che nel giro di poche ore – difficile dire quante, con i pochi dati a disposizione e i sensori danneggiati – il pianeta sarà sottoposto ad una eclissi totale dei suoi tre soli. Le risorse a vostra disposizione sono limitate. E non si sa mai cosa possa attendere nel buio. E' tempo di agire...

Regole speciali

Il *Narrative Cage Match™* ha un piccolo difetto, costituito dal fatto che la comunicazione tra personaggi è resa assai difficile dal meccanismo del

passaggio di turno. Per questo si ritiene utile inserire una piccola aggiunta, con la regola dei *dialoghi in presa diretta*, che dia anche una connotazione più "ruolistica" al gioco.

I dialoghi diretti sono possibili, ovviamente, solo tra personaggi che condividano la stessa "scena" o che siano in comunicazione tramite altri mezzi (radio, ecc.). Se il giocatore di turno lo desidera è possibile entrare in modalità dialogo diretto, durante la quale il giocatore di turno e ogni altro giocatore che egli desidera interpretano il proprio personaggio, discorrendo in prima persona. Il dialogo diretto:

- può essere interrotto in qualsiasi momento dal giocatore di turno;
- coinvolge gli altri giocatori a un livello esclusivamente verbale e discorsivo, durante il quale non possono introdurre pezzi di storia in terza persona (dovranno aspettare il proprio turno). Il dialogo diretto deve essere sempre collocato o *prima* o *dopo* del paragrafo di contributo narrativo e non deve mai superare uno-due minuti di lunghezza.

Cast di personaggi

I personaggi presentati sono sette, ma si sconsiglia vivamente di avere più di sei giocatori. E' possibile invece introdurre i ruoli vacanti come personaggi non giocanti, assieme ad altri ruoli secondari (per esempio i figli di Imam).

Carolyn Fry

Una donna forte e determinata, che avendo il grado più alto tra i sopravvissuti si è trovata a dover gestire da sola la difficile situazione. Ora è ben decisa a salvare tutti, forse anche per rimediare a una sua debolezza: durante l'atterraggio di fortuna, in qualità di pilota, è stata fortemente tentata di liberarsi del carico di coloni ibernati per avere più *chance* di atterrare sana e salva. Ma forse qualcuno dei sopravvissuti era già uscito dalla stasi criogenica e sa qualcosa...



Sharon "Shazza" Montgomery

Una donna dai modi pratici e sbrigativi, poco abituata a sentirsi dire ciò che deve fare e propensa semmai ad agire di testa sua. Ha un'ottima competenza tecnica e tenta sempre di mettersi in mostra per questo.



Richard B. Riddick

Se esiste una scuola dei duri, Riddick si è certamente diplomato lì. Dotato di un cinico senso dell'umorismo e di un codice morale tutto suo, questo muscoloso detenuto si trovava in consegna a Johns. Ora è libero, e l'operazione agli occhi che fece in carcere – che gli consente di vedere al buio – potrebbe rivelarsi utilissima per il gruppo. Ma a quale prezzo?



Imam

Un uomo di religione, saggio e pacato, che si è trovato improvvisamente in una situazione di pericolo e di tensione assoluti. Il suo unico obiettivo è quello di portare in salvo i suoi numerosi figli; la sua fede sarà messa a dura prova molto, molto presto.



William Johns

Ufficialmente un poliziotto, in realtà un cacciatore di taglie dedito alla morfina. Ha in consegna Riddick e farà di tutto per non farselo sfuggire. Di indole egoista e profittatrice, non esiterà a qualsiasi mezzo pur di porre in salvo se stesso.



Jack

Un ragazzo scavezzacollo e attratto dai modi rudi e determinati di Riddick, che lo hanno portato a radersi i capelli a zero. Maschera la sua insicurezza e il suo desiderio di autonomia dietro a un atteggiamento indisciplinato. Si scoprirà che si tratta di una ragazza, Jackie, anch'ella del gruppo originale dei coloni.



Paris P. Ogilvie

Un britannico con tanto di occhiali e parasole, dedito alla classicità e assolutamente incapace di fare a meno delle piccole comodità della vita. Ha un corredo sterminato di oggetti d'arte, antichità e beni di lusso, tra cui diverse bottiglie di vino. Spesso annega nell'alcool i suoi problemi, ma questa volta dovrà restare lucido per affrontare l'imprevisto.



Tabella dei punteggi

Al termine della storia, il tuo personaggio:

- è l'unico sopravvissuto +7
- è uno dei due sopravvissuti +5
- è uno dei tre sopravvissuti +3

Il tuo personaggio è stato il primo a:

- scoprire il/i mostro/i +5
- penetrare nel buio sottosuolo +3
- notare il calo di luminosità e l'approssimarsi dell'eclisse +5
- scoprire i resti di una precedente installazione umana +3
- essere ferito dal mostro, senza essere ucciso +3
- essere ucciso dal/dai mostro/i +6

Carolyn Fry

In qualsiasi momento della storia:

- hai rischiato la tua vita per Jack/Jackie +3
- hai fatto valere il tuo grado +3
- hai litigato con Johns +3

"Shazza" Montgomery

In qualsiasi momento della storia:

- hai riparato un motore o macchinario +3
- hai tolto le armi di mano a un uomo +3
- sei morta +9

Richard B. Riddick

In qualsiasi momento della storia:

- hai tentato di fuggire +3

- hai salvato Jack o Carolyn +3
- hai fatto litigare gli altri +3

Imam

In qualsiasi momento della storia:

- per ogni figlio morto +3
- hai dato prova di fede (pregato, predicato, ...) +3

William Johns

In qualsiasi momento della storia:

- hai litigato con Riddick +3
- hai assunto morfina +3
- sei stato ucciso da un altro personaggio +3

Jack

In qualsiasi momento della storia:

- approfitti della tua piccola taglia per intrufolarti da qualche parte +3
- si è scoperto che sei una donna +3
- qualcuno ti ha salvato la vita +3

Paris P. Ogilvie

In qualsiasi momento della storia:

- rifiuti di abbandonare il tuo bagaglio +3
- bevi il tuo alcool +3
- usi uno dei tuoi oggetti antichi (vino escluso) come arma +3

Grazie ai tre incredibili gruppi di gioco di *Ambercon/Dicelesscon 2002* che hanno fatto il playtesting! Gli sceneggiatori non avrebbero mai immaginato i vostri contributi narrativi... dai mostri libellula alla Federazione con tanto di banda, dai pirati dello spazio alla corsa sul 'sabbimole' (una specie di veicolo snodato come un serpente)... :-]