



SEGNi DI CORDA

Uno scenario di Rafael Chandler

PENSA POSITIVO, GIOIA!

- » Sei un ufficiale ingegnere, **ALLEGRO** e **TEMERARIO**
- » Sei nascosto nella camera del nucleo
- » **PONTE** è un buon amico e avete passato dei bei momenti insieme
- » **TIMONE** è un tipo strano, sarebbe meglio se fosse morto

TU SAI QUALCOSA

Non sei umano. Sei un alieno? L'intelligenza artificiale della nave in un corpo sintetico? Un sofisticato robot?

Qualunque cosa tu sia, hai fatto qualcosa di assolutamente orribile al Capitano: qualcosa che gli ha lasciato segni sul corpo, come se fosse stato legato (da corde o da cavi).

A un certo punto, qualcuno ti dirà: « **Ingegneria, tu sai qualcosa, dannazione!** ». Quando sentirai quella frase, dovrai confessare la verità.

EMERGENZE

 I sistemi di supporto vitale in questa sezione non rispondono, sono completamente bloccati!

 L'induttore subluce è sovraccarico e si avvicina allo stato critico!

SOLUZIONI

 Vorrei provare ad allineare il quantum nexus da qui.

 Hmm. E se attivo l'emettitore di gravitoni sperimentale?

 Proverò a reindirizzare l'alimentazione alla console del flusso nucleonico.

PROMEMORIA

Emergenze

Sono minacce immediate alla tua vita. Gli altri giocatori devono risolverle per te! Tiraci una riga sopra per cancellarle non appena vengono risolte

Soluzioni

Usale per risolvere le emergenze di altri giocatori. Sii creativo!

1. Scegline una; descrivi come la utilizzerai per risolvere un'emergenza.
2. Dopo 1 o 2 minuti, rivela: successo o fallimento? Nessuna ambiguità! Gli altri giocatori devono sapere se ha funzionato o no.
3. In ogni caso, cancellala dall'elenco.

*Chi/ cosa sei? Cos'hai fatto del capitano?
Scrivilo qui prima di iniziare a giocare.*

i n s e r i s c e n a r i o

2 di 4

POTETE SCARICARE QUESTO FILE DAL SITO WWW.NARRATIVA.IT