



## PERCHÉ HO ACCETTATO?

- » **ENERGICO** e **TESTARDO** esploratore subacqueo
- » Chiuso nel sottomarino di bordo, il Poseidon
- » **BRIDGE** è un arrogante pallone gonfiato
- » **TECH** è un amico di cui hai imparato a fidarti

## SEGRETO

Non hai mai detto a nessuno di quello che hai visto. Oltre gli oblò della base, fin dall'inizio della spedizione. Là, nel nero più assoluto, nell'oscurità degli abissi che vi avvolgono come un abbraccio, non hai mai smesso di vedere cose. D'altra parte come potresti spiegare la tua verità?

Non ti avrebbero mai dato questo lavoro se avessero saputo dei farmaci, del ricovero. In fondo stavi molto meglio. Tornare al lavoro ti sarebbe senza dubbio stato utile.

Vero? Certo. Per questo hai accettato la missione. Confessa questo segreto quando qualcuno avrà risolto una tua **EMERGENZA** (a tua scelta)!

## EMERGENZE

 Fatico a reggermi in piedi e sento dolore al petto. L'aria è pesante, non riesco a respirare. Probabilmente è un attacco di panico ed è destinato a peggiorare in questa situazione...

 Qualcuno o qualcosa si muove nella zona del carico, sento dei rumori! Devo riuscire a chiudere i portelli di sicurezza e impedire che quelle cose mi raggiungano, ma i comandi sono bloccati.

## SOLUZIONI

 Posso azionare i comandi manuali del sistema di ventilazione di emergenza per deviare i flussi ausiliari all'interno del tuo settore.

 Posso collegare le cariche energetiche esterne del Poseidon al sistema catalizzatore della Nautilus: dopo il Poseidon sarà inservibile, ma potrebbe essere d'aiuto ora.

 Il pannello del sistema dei droni manutentori mi indica che alcuni sono ancora funzionanti. Se riesco a riprogrammarli da qua forse potranno esserti utili.

## 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.

*Spazio per le note*

NELLO SPAZIO ENNUNO PUÒ SENTIRTI URLARE

WIPESCREAM

DIVE