

# IL VINCOLO MALEDETTO

*avventura originale di ANDREA CORTELLAZZI e ANTONIO MOLA*

*adattata per Savage Worlds e modificata da Marco Viggi*

Legenda dei simboli utilizzati:

<< ... >>            Inizio e fine dei paragrafi dedicati alle notizie per il GM.

#                        Numero di riferimento dei luoghi menzionati, utilizzati dalle cartine.

*testo*                 I paragrafi incorniciati dovranno essere letti testualmente ai Giocatori.

Quando nessun simbolo accompagna il paragrafo si sottintende che le informazioni fornite vanno spiegate ai partecipanti mediante le parole del GM.

**Note sulle cartine:** sono fornite in due copie, una per il GM con le informazioni riservate e una per i "Pers."

## 1) INTRODUZIONE

Questa è un'avventura pensata come introduzione sia per i personaggi che per il GM. Si svolgerà nell'insediamento 21, la Milano pre-conflitto. I personaggi non avranno bisogno di indossare Maschere antigas, data la non eccessiva contaminazione del territorio. Gli avventurieri verranno reclutati in via segreta dal comando centrale del governo mondiale. Attraverso una pista che doveva essere sicura verranno catapultati nel centro delle insidie di un mondo mutante per recuperare un vaccino prodotto all'interno dell'antica abbazia di Chiaravalle Milanese, un antico monastero duecentesco.

## 2) INFORMAZIONI PER IL GM

I Personaggi, reclutati in segreto, dovranno essere informati della sconcertante scoperta di una droga di produzione ignota e della conseguente epidemia di cui è ritenuta la diretta causa. In realtà la provenienza del preparato è aliena e un disegno molto grande è stato tramato per minare le fragili difese degli insediamenti terrestri. La sostanza viene proposta come droga illegale in vendita nei Mercati Neri e pubblicizzata come potente eccitante. Tale preparato in realtà conduce ad una reazione biologica che nel volgere di pochi giorni annulla le percezioni sensorie. Le vittime vengono costrette così ad assumere periodicamente dei vaccini che permettono l'arresto momentaneo dell'azione della

sostanza. Il dilagare dell'epidemia è dovuto alla terribile catena congeniata dagli Alieni per cui il prezzo da pagare per una dose di vaccino equivale alla contaminazione di una nuova vittima.

Mediante questo atroce vincolo i dipendenti sono costretti per la loro stessa sopravvivenza a promuovere questo ignobile progetto che si sta espandendo senza freni. Ovviamente di queste macchinazioni non devono essere informati i Giocatori i quali debbono essere reclutati unicamente facendo leva su argomenti di onore e denaro. L'obiettivo sarà indicato come luogo da perlustrare di cui non si conoscono bene i pericoli latenti e la macchinazione aliena dovrà essere presentata solo durante l'avventura e un episodio descritto servirà come pretesto per introdurre l'argomento. Tutte le informazioni saranno fornite a tempo debito.

## **3) SVILUPPO DELL'AZIONE**

### **3.1 reclutamento e fase iniziale**

L'Avventura si svolge nel mese di ottobre (Periodo delle Piogge nell'Inverno Lungo), anche se in questo periodo le precipitazioni sono poco frequenti. Le giornate sono caratterizzate solo dalla presenza di foschia e di umidità accentuata. Il Gruppo viene convocato a notte fonda in un vecchio sexy-cinema situato in Viale Bligny (angolo via Vittadini) (# 1 cartina 1 GM). La riunione è presieduta dal Generale delle TAR Mondiali e si dilunga fino alle prime luci dell'alba.

<< Il GM dovrà assegnare la missione al gruppo dei suoi giocatori come stabilito sopra. Il compenso sarà trattabile sino ad un massimo di 500 MU a testa, più la distribuzione gratuita di alcune armi, munizioni e provviste. Queste saranno le disponibilità:

10 metri di corda con rampino (3,1 kg)

1 zaino a testa da 28 litri con provviste per 2 giorni (3 Kg)

1 lampada a dinamo (400 g)

1 lancia di metallo a testa (2,1 Kg)

1 Browning BMV (senza cannocchiale) + 8 colpi cal 22 LR

1 Beretta 92F + 7 colpi cal 9 mm P

1 Smith & Wesson model 52 + 5 colpi cal .38 special

1 UZI carabine + 10 colpi cal 9 mmP >>

#### **3.1.1 La Partenza**

All'alba del mattino dopo la riunione i Personaggi si recano a una delle porte di uscita delle Mura Vivibili situata in Piazzale Medaglie d'Oro (# 2 cartina 1 GM), alla periferia

Sud-Est dell'Insedimento. Per uscire dalle MV i Pers. sono costretti a passare per il vecchio tunnel delle linee della metropolitana che funge da collegamento con il mondo esterno.

Da lì in poi un burbero sergente TAR li informa che tutti i ponti con l'interno saranno chiusi e che gli ultimi ragguagli utili saranno forniti da una pattuglia TAR, che li aspetterà in P.le Lodi (# 4 cartina 1 GM)

### **3.1.2 Il condotto della Metropolitana**

*"Il tunnel sotterraneo si snoda dinanzi a voi per decine di metri perdendosi in una oscurità profonda e minacciosa. Un sgocciolare ritmico segna lo scorrere del tempo che in questi luoghi sembra rallentare. L'aria è gelida e le parole riecheggiano sinistre come presagi di morte. La fioca luce delle torce a dinamo consente solo la delimitazione sommaria dello spazio circostante. Grosse tubature metalliche giacciono riverse sul pavimento dissestato causando una gimcana di ostacoli che rallenta notevolmente il passo. Verso la metà del percorso una fanghiglia melmosa rende sdruciolevole il prosieguo."*

<< I Pers. rischieranno di scivolare e quindi potrebbero subire Contusioni e Lividi (tiro di Atletica o subire un livello di Fatica). >>

Se tutti i Pers, supereranno il tratto melmoso, una scaletta verticale indicherà che hanno raggiunto il punto di uscita dal tunnel sotterraneo. Un massiccio muro pochi metri più avanti, eretto per evitare l'afflusso delle creature mutanti della Città non Vivibile, impedisce ogni transitabilità.

### **3.1.3 L'esterno**

Il Gruppo uscirà dal condotto sotterraneo in prossimità di P.zza Buoizzi (# 3 cartina 1 GM) e si troverà ora a dover raggiungere la pattuglia TAR in P.le Lodi (# 4 cartina 1 GM) che consegnerà loro una pianta dettagliata riguardante la strada di maggior sicurezza per arrivare sino alla meta prefissata (Chiaravalle).

### **3.1.4 Incontro con la pattuglia**

Cinque TAR equipaggiate per la perlustrazione in territori non Vivibili si identificheranno al gruppo dei Pers. e dopo un breve colloquio consegneranno loro la cartina riportata (# 2), in cui vengono indicate le zone maggiormente a rischio e le strade di transitabilità relativamente sicura a partire da P.le Corvetto (# 1 cartina 2 GM) sino all'obiettivo. Il gruppo si muoverà quindi nel primo tratto di C.so Lodi sino all'incrocio con via Brembo.

### **3.1.5 L'agguato di via Brembo (# 5 cartina 1 GM)**

Superato il ponte della ferrovia (stazione P.ta Romana) i Pers. saranno soggetti ad un attacco a sorpresa da parte dei reietti delle comunità, i quali cercheranno di sopraffare il gruppo per derubare gli oggetti utili.

*"Un urlo disumano lacera l'opprimente silenzio, contemporaneamente a l'agghiacciante sibilo di una freccia di balestra scagliata con il chiaro intento di colpire un pers. del gruppo."*

<< I valori relativi a tutti i PNG sono in fondo, nel punto 4. Terminato il combattimento i Pers. dovranno scegliere se riposarsi, ma dovrebbero muoversi per non rischiare di farsi sorprendere dal buio durante il tragitto. >>

*"Ora le strade possibili potranno essere molte e le scelte altrettanto rischiose. La cartina consegnata in piazzale Lodi dalla pattuglia TAR consiglia di proseguire su C.so Lodi sino a P.le Corvetto, evitando così di infilarsi in strade secondarie dall'aspetto minaccioso. Comunque la scelta finale spetta a voi..."*

<< Se i PERS. non seguiranno la strada consigliata fargli fare incontri casuali come da tabelle degli incontri casuali al capitolo 4. >>

Alla fine i Personaggi dovrebbero uscire all'incrocio fra C.so Lodi e via Bacchiglione (# 2 cartina 2 GM), dove avranno un incontro con un PNG. >>

### **3.1.6 L'agguato di un personaggio misterioso**

*"Vi trovate all'incrocio tra C.so Lodi e via Bacchiglione in un punto relativamente scoperto dove un'imboscata potrebbe rivelarsi attuabile da un momento all'altro. Il silenzio del luogo è sconcertante, tanto più che siete ancora dentro la periferia più vicina alle Mura Vivibili e qui il movimento dovrebbe essere molto più vivace, rispetto a questo desolato quartiere. Vedete attorno a voi palazzi distrutti non ancora del tutto crollati, le entrate della metropolitana della linea 3 completamente sprangate e cementate, i rifiuti e la sporcizia regnare ovunque e sopra ogni cosa gravare il fetore della morte..."*

<< Non appena i Pers. si trovano al centro dell'incrocio una voce arriverà da dietro l'angolo, da dietro una grossa lamiera con un buco usato come feritoia (colpire il bersaglio in essa è un tiro a -6). >>

### **3.1.7 L'agguato**

*"Fermi, vi teniamo sotto tiro! Armi a terra e mani in alto, identificatevi!"*

Il GM dovrà anche in questo caso condurre le trattative tra il Gruppo e il misterioso individuo, le cui condizioni per uscire allo scoperto saranno quelle sopraddette identificazione e resa del gruppo. Nel caso si verifichino queste situazioni il Personaggio uscirà allo scoperto. In caso contrario vi sarà un primo colpo che andrà a sfiorare alcuni

Personaggi. Se ancora i Pers. non si saranno decisi ad abbandonare le armi, l'assalitore uscirà ugualmente allo scoperto...

## **3.2 Incontro con il CL: La verità svelata.**

*"Da dietro l'angolo esce quello che sembrerebbe un Cacciatore Libero e difatti, così pare anch'egli confermare quando vi si presenta."*

Il CL non fornirà il nome o l'età, dirà soltanto di appartenere ad una comune distrutta pochi mesi orsono, ed ora si trova in viaggio per entrare nell'insediamento 2 I. Racconterà che durante il tragitto lui e la sua compagna di viaggio (e dal tono con cui lo dice fa trasparire che in realtà è qualcosa di più di una "compagna") sono stati assaliti da una banda di Reietti o Trafficanti e purtroppo hanno avuto la peggio. Lui è riuscito a sfuggire all'ultimo istante, rifugiandosi sino ad ora nei paraggi e della sua "amica" ha avuto macabre notizie. Sembra che ella sia stata rapita come riscatto da consegnare in cambio di una dose di un vaccino contro una strana droga che pare atrofizzi i sensi per lunghi periodi. Negli ultimi giorni, racconta il CL, si è dato molto da fare per individuare la provenienza della droga e del vaccino e ha scoperto che entrambi i preparati giungono dall'abbazia di Chiaravalle Milanese. La cosa peggiore è comunque il fatto che l'Abbazia è osservata con molto interesse da truppe meccaniche di provenienza Aliena e alla luce di queste notizie fare uno più uno non è stato difficile. La verità così si manifesta con sconcertante semplicità anche ai Personaggi e lo scopo della loro missione diventa d'un tratto più chiaro. Il dilagare di questa terribile pestilenza potrebbe portare all'incapacità di tutta la popolazione di sopravvissuti, condannando alla sconfitta totale il Genere Umano. Il CL chiede di potersi aggregare al Gruppo per giungere sino a Chiaravalle, rivelando di essere in realtà solo. Egli conosce la strada più sicura per giungere sino a Chiaravalle e offre il suo aiuto.

<< Se i giocatori non dovessero accettare la compagnia del PnG il CL li seguirà a distanza sino a Chiaravalle, dove si rivelerà e non potrà essere non accettato... >>

I Pers. riprenderanno così il cammino interrotto e dovrebbero mantenere la strada principale, pena ulteriori incontri casuali.

## **3.3 La Scelta In P.le Corvetto**

Dopo alcuni minuti di cammino giungeranno in P.le Corvetto (# 1 cartina 2 GM). Qui dovranno scegliere che strada intraprendere tra le due proposte dalla cartina fornita a loro dalla pattuglia TAR, tempo prima. Il CL consiglierà di seguire via Marocchetti e quindi Cassinis, sino a giungere all'incrocio con Via S. Arialdo, assicurando che sul percorso non dovrebbero esserci intoppi di alcun genere. V.le Omero però offre più ripari grazie a palazzi non ancora crollati.

*"Sono ormai alcune ore che camminate e i morsi della fame iniziano a farsi sentire. Sono circa le 10 del mattino e la foschia continua a calare su ogni cosa, circondandola in un mantello lattiginoso. Potrebbero essere le 5 del pomeriggio e la luminosità non cambierebbe affatto..."*

## **LA SCELTA DELLE STRADE**

Da P.le Corvetto tutte le strade sono, come è stato detto, praticamente bloccate o rese inagibili, ad eccezione di viale Omero (# 3 cartina 2 GM) e la via Marocchetti (# 6 cartina 2 GM). Sembra che le direzioni da intraprendere possano essere solamente due. Nel caso i Pers. scelgano di strisciare cauti tra i palazzi distrutti di V.le Omero si dovrà continuare a leggere. Viceversa, nel caso che essi vogliano seguire il consiglio del misterioso CL e intraprendere il cammino in via Marocchetti andare alla sezione 3.5.

### **3.4 Viale Omero**

Il viale è largo da parte a parte circa 30 metri, anche se per camminare le macerie consentono un solo corridoio di pochi metri. In pochi minuti il gruppo raggiunge p.le G.Rosa (# 4 cartina 2 GM) da cui intravede da lontano una pattuglia di Trafficanti intenti a scaldare qualcosa su di un fuoco da campo. Improvvisamente un TM si accorge della presenza di intrusi e il campo inizia ad animarsi.

<< Il GM potrà consentire la ritirata al gruppo e il cambiamento di percorso senza complicazioni. In questo caso i TM prevedendo un lungo inseguimento e fiutando anche la possibilità di una trappola TAR decidono di non rincorrere i personaggi, i quali dovranno imboccare ora l'altro percorso (sez 3.5). In caso invece i Pers. decidano di affrontare i TM allora il GM potrà condurre la situazione secondo quanto segue. >>

#### **3.4.1 Incontro con i TM**

*"I Trafficanti non si dimostrano eccessivamente ostili, anche se guardano con occhi minacciosi chiunque porti un'arma. Quello che pare essere il loro capo si fa avanti senza presentarsi e chiede con autorità l'identificazione e le motivazioni che spingono i Pers. ad attraversare zone di territorio non vivibile..."*

<< Il GM dovrà come sempre condurre il dialogo attenendosi a questi principi:

- 1) Nessun TM abbasserà le armi finché i Pers. non getteranno le loro armi.
- 2) Il capo TM Consentire il prosieguo per V.le Omero solo in cambio di 50 MU per ogni personaggio, più un'arma carica o del cibo.
- 3) Anche se nel gruppo di Pers. vi sarà un Giocatore che interpreta il TM, questo non potrà far nulla per far cambiare idea al capo Malavitoso.

4) Ricorrendo alla Persuasione un Pers. potrà cercare di convincere il TM a rivedere la sua offerta. Quest'ultimo ha Persuasione d8, Intimidire d8 e Spirito d8. Nel caso in cui un Pers. riesca a convincerlo, questo chiederà 30 MU a testa in luogo delle 50 e nessuna arma.

5) Viceversa nel caso in cui il TM predomini rispetto al PG allora alzerà le richieste a 70 MU a testa più due armi e del cibo.

6) Se le richieste non saranno soddisfatte i TM daranno segni di intolleranza, nel breve volgere di un attimo vi sarà battaglia.

7) I Personaggi possono rinunciare alle trattative e tornare indietro sui loro passi.

I Pers. potranno così trattare combattere o cambiare strada, secondo la loro filosofia di gioco. Nel caso questi combattano e vengano sconfitti il GM potrà tenerli schiavi dei TM per un anno (tempo di gioco) e quindi liberarli. Nel caso in cui vincano invece saranno liberi di proseguire per v. Omero, al termine del quale si troveranno senza altri intoppi in via S. Dionigi. >>

### **3.4.2 Via S. Dionigi (# 5 cartina 2 GM)**

"La via che porta a Chiaravalle è una strada stretta sterrata in alcuni punti. In passato era percorsa da autobus di linea e ancora adesso si possono trovare delle grosse carcasse arrugginite riverse ai lati della via, in mezzo alle sterpaglie."

Consultando la cartina numero 2 (per i Giocatori) si può notare che da questo punto sino all'Abbazia tutta la strada è allo scoperto e un campo di erbacce e strane piante impedisce di tagliare in linea retta, evitando di percorrere la strada più breve. Si potrebbe tentare una sortita tra la vegetazione anche se in questi periodi non si può mai essere sicuri del reale pericolo di qualsiasi cosa.

<< La vegetazione non è pericolosa, lo sono invece i piccoli mostri Mutanti che infestano questo terreno. Dopo circa 10 metri difatti il GM dovrà annunciare che il terreno è stranamente costituito da increspature, come se queste fossero state prodotte dal passaggio di strane talpe. Poi sceglierà a caso uno dei Pers. ed annuncerà che una bestiola lunga circa 20 cm, dal manto scuro e peloso sta praticamente distruggendogli lo stivale o la eventuale calzatura (sia che questa sia di tela che di Ravlek). In breve ogni Pers. si troverà attaccato da uno sciame di talpe Mutanti. Se i Pers. riusciranno a sconfiggere gli assalitori potranno continuare nella missione, attraverso lo strano campo. Il gruppo potrà tornare indietro e riprendere la strada asfaltata oppure potrà proseguire sempre tra le sterpaglie. Verso la metà del percorso una seconda ondata di talpe mutanti attaccherà i PG, questa volta ce ne sarà una in più. Se nuovamente il gruppo risulterà vincitore il GM potrà annunciare che Chiaravalle è alle porte (vedere la sezione 3.6). >>

Se il gruppo decide di tornare indietro o non si inoltra nei campi, leggere quanto segue:

*"La via asfaltata è sgombra da intralci e pericoli evidenti per un buon tratto, finché non si arriva ad alcuni metri di strada completamente ricoperti di vegetazione per alcuni cm in altezza."*

<< La vegetazione è totalmente innocua ma questo ovviamente non dovrà essere reso noto. Il GM potrà così divertirsi nel cercare di convincere i Pers. a inventare qualche stratagemma per passare senza rischi... >>

Dopo questo piccolo intoppo il gruppo giungerà dinanzi all'Abbazia i cui cancelli saranno comunque stranamente serrati ermeticamente. Passare alla sezione 3.6.

### **3.5 Via Marocchetti (# 6 cartina 2 GM)**

Via Marocchetti è completamente invasa dalle macerie del cavalcavia della tangenziale Est che occupano quasi tutta la superficie della via. Il prosieguo è reso difficile anche se fortunatamente nessun pericolo esterno subentra a intralciare ulteriormente le cose. In breve si giunge sino a via Cassinis e da qui poi la strada risulta più sgombra.

<< Il gruppo ovviamente non sarà a conoscenza del fatto che una telecamera di foggia strana li sta osservando mentre percorrono le strade dissestate. Questa camera registra ogni spostamento che il Gruppo compie e lo analizza, inviandolo al QG degli alieni, Chiaravalle. >>

La scelta sembra dimostrarsi felice dato che niente intralcia il cammino dei PG sino all'incrocio con v. S. Arialdo (# 7 cartina 2 GM) A conferma di quanto detto il gruppo giunge incolume dopo circa mezz'ora davanti alle porte sinistramente sprangate di Chiaravalle. Vedere sezione 3.6.

### **3.6 Chiaravalle e l'Abbazia (# 1 cartina 3 GM)**

*"Un pesante portone di legno e metallo non consente ad alcuno l'entrata all'interno del monastero. Il muro di cinta perimetrale eretto pare da poco tempo è alto circa 4 metri e mezzo. Scavalcarlo non dovrebbe essere facile, dato anche i pericoli dell'ignoto che potrebbe riservare questa inusuale Chiesa. La serratura del portone è costituita da due toppe in ghisa o metallo simile, entrambe di forma apparentemente normale."*

<< Le serrature sono vecchie logore, il meccanismo di apertura è un chiavistello sul lato interno, quindi sarà inutile qualunque tentativo di scassarle o aprirle. >>

Il gruppo può tentare la scalata al muro. Non appaiono evidenti altre entrate attorno al perimetro cintato.

<< C'è un'entrata segreta di cui neppure gli alieni sono a conoscenza. Questa consiste in un cunicolo la cui esistenza è completamente occultata dalla vegetazione che passa sotto il muro. Tale condotto era utilizzato tempo addietro come collettore per l'acqua prelevata da un fiume che scorreva nelle vicinanze (il Nosedo). Il cunicolo ha un diametro di poco

superiore e 60 cm. e una lunghezza di circa 20 metri. Conduce direttamente all'interno del parco ancora oggi adibito a Cimitero. Se i Pers, entreranno da qui considerare la sezione 3.6.2. Se cercano di scavalcare il muro leggere invece la sezione 3.6.1 >>

### **3.6.1 Il Muro di cinta**

*"Il Muro è stranamente ben conservato e in alcuni punti si possono persino notare delle sezioni visibilmente rifatte. Certamente non assomiglia agli scalcinati muri delle costruzioni nelle zone non vivibili, tanto più che quest'ultimo si erge ancora con molta solidità contro ogni pericolo o intervento esterno. Ovviamente non ci vuole molto a capire che effettivamente qualcuno, negli ultimi tempi, ha curato la ristrutturazione del palazzo e stando alle notizie che avete raccolto sul luogo, la prospettiva di uno zampino alieno si fa sempre più vicina... In ogni caso è l'unica entrata escluso il portone principale e appunto per questo che conviene darsi da fare per scavalcare l'ostacolo più velocemente e silenziosamente possibile."*

Il muro è alto circa 4 m e 1/2 e alla sommità sono stati sparpagliati dei cocci di vetro o fondi di bottiglia per rendere più difficoltosa l'impresa. Se i Pers. vogliono tentare di sfondarlo, il muro ha una Durezza di 15. Ogni rumore è comunque sconsigliabile data la presenza di sensori sonici e telecamere che da tempo stanno osservando i Personaggi, analizzando ogni loro azione e valutando i possibili pericoli per il sistema. Comunque il perimetro esterno non è tutto sorvegliato. Il tratto di muro a Sud, in prossimità di una vecchia costruzione abbandonata (# 23 sulla cartina 3 GM) è privo di telecamere e se fortunatamente il gruppo entrerà da quella zona potrà arrivare sino ai sotterranei senza l'intervento dei robot sentinelle. Il GM per fornire un indizio potrà dire che tutto intorno al fabbricato si nota un "sommesso ronzio", che invece è assente nel luogo indicato. Superato il muro in ogni caso i Pers. si troveranno al cospetto dell'abbazia.

### **3.6.2 Nella tana del Lupo**

Sia che i Pers. scavalchino o superino le difese del muro, o che essi penetrino all'interno dal collettore idrico la sequenza scenica sarà comunque la stessa. Nel caso in cui questi ultimi entrino dal tratto nel quale le difese erano assenti il GM dovrà saltare le parti in cui si prevedono dei combattimenti al piano superiore mentre tutto dovrà essere svolto normalmente riguardo i piani inferiori.

*"L'antico Monastero giace in rovina sotto il peso di una guerra nucleare e da anni di incuria. Gli edifici sono ancora miracolosamente integri e solo una grande sporcizia, l'invasione delle piante in ogni luogo e cumuli di macerie sparse un po' ovunque fanno intendere che ormai più nessuno abita tra quelle rovine. Non vi sono pertugi o buchi abbastanza grandi per consentire l'entrata da una "porta di servizio" e l'accesso pare*

*limitato al solo portone principale. Altre porte sono state stranamente sprangate e i chiodi utilizzati sembrano usciti ieri dalla fabbrica."*

<<Il GM dovrà condurre tutte le azioni che il Gruppo compirà nel piano superiore tenendo conto delle seguenti informazioni:

- A) Nessuna stanza ai piani superiori contiene meccanismi Alieni o Laboratori di ricerca.
- B) Tutti gli ambienti sono vuoti o contengono solo mobili o suppellettili (ogni GM sarà libero di creare tali oggetti o di aggiungere altri a quelli elencati nel capitolo 3.6.3).
- C) Se i personaggi sono entrati nel collettore o scavalcando il muro hanno a disposizione 15 minuti per esplorare il monastero e le camere annesse, prima della venuta di truppe di Difesa Meccaniche.
- D) Se questi sono entrati dal tratto non sorvegliato hanno invece 10 ore per compiere delle perlustrazioni prima della venuta delle pattuglie Aliene.
- E) Tutti i muri interni hanno Durezza 8 (nel caso qualche Personaggio voglia tentare di abbattere una parete), anche se come è stato suggerito, sarebbe meglio evitare il più possibile rumori molesti.
- F) I laboratori Alieni e il grosso delle truppe si trovano nei sotterranei dell'Abbazia, che si stendono su due differenti livelli.
- G) Il GM Potrà introdurre a suo piacimento incontri casuali con Mostri Mutanti, nel caso l'azione diventi noiosa o poco stimolante.
- H) Non vi saranno Trappole Meccaniche di nessun tipo, anche se potranno esservi delle difese inserite dagli Alieni che non consentono il passaggio attraverso certi ambienti o che innescano armi soniche a bassa intensità (non letali) programmate per stordire (tutto ciò sarà a discrezione del GM).
- I) Il GM potrà infine introdurre degli indizi rivelatori per consentire ai Giocatori di giungere con maggiore celerità all'entrata dei sotterranei.

### **3.6.3 Il piano superiore**

La cartina 3 GM consentirà di visualizzare tutti gli ambienti trattati e di riproporli sulle mappe destinate ai Giocatori.

Le stanze verranno descritte solo sommariamente per lasciare la maggior libertà possibile riguardo lo sviluppo dell'azione e solo in alcuni casi vi saranno precise nozioni da rispettare.

IL GM dovrà ricordare la clausola prevista dal punto C sopra citato riguardo il tempo limite che i Pers. avranno a disposizione per la perlustrazione prima di incappare in drappelli di robot o sentinelle aliene.

#### **1 Ingresso: La vecchia cappella.**

A destra, addossata alla torre d'entrata vi è la seconda chiesa di S. Bernardo. L'ambiente è completamente distrutto e le panche sono state asportate per essere probabilmente

utilizzate come legna da ardere. I resti di un altare e qualche affresco, un tempo splendido, ora completamente illeggibile.

<< Niente di utile >>

### **5/6 Spezieria**

A sinistra dell'ingresso invece trova posto la piccola chiesetta (un tempo dedicata anch'essa a S. Bernardo) quindi trasformata in "Spezieria". Tracce di spezie difatti si possono ancora trovare tra le macerie e i sacchi aperti. L'ambiente è costantemente pervaso da un odore nauseabondo che fa attorcigliare i visceri.

<< Niente di utile >>

### **2 Foresteria: Cucina**

Un cucinotto con alcune pentole arrugginite e dei barattoli di vetro con tre dita di polvere posate sopra. Posate e qualche suppellettile.

<< Niente di utile >>

### **3/4 Foresteria: Stanze**

Ciò che potevano essere identificati come letti sono ora una massa informe e sudicia di piume e stoffa. Resti di un abito talare e sporcizia ovunque.

<<Niente di utile >>

### **7 Chiesa**

Incredibilmente l'interno della chiesa è stato preservato in uno stato che potrebbe anche definirsi "buono" visto il resto delle costruzioni che la circondano. Le tre navate e il transetto formano la classica pianta a croce Latina. Le massicce colonne cilindriche risultano solo un poco incrinata dal tempo ma la sobria costruzione non dimostra affatto segni di cedimento. Nella zona d'intersezione tra le navate e il transetto la volta è assente dato che alcuni metri di cupola sono rimasti ancora intatti nonostante ora manchi del tutto la copertura superiore. All'interno tutte le volte a crociera sono ancora intatte e l'altare, posto nella zona del Presbiterio è stato distrutto da un grosso blocco di cemento che tuttora grava su di esso con tutto il suo peso. I bracci del transetto sono invece intatti e incredibilmente la scala posta nel braccio destro (rispetto all'entrata) può essere ancora transitabile. Infine, da una piccola porta, sempre nel medesimo braccio, si accede alla sagrestia.

<< Tranne i grossi candelabri e delle candele ancora utilizzabili non vi è nulla di proficuo per i giocatori. >>

### **8 Cimitero**

Alcuni cumuli di pietra indicano la presenza di remote costruzioni funerarie. Ora dopo anni di tempo e incuria tutto è divenuto parte integrante nel paesaggio e giace immobile...

<< Se i Personaggi scaveranno al di sotto dei cumuli troveranno nella seconda tomba uno scheletro con un medaglione d'oro al collo del valore di 100 MU >>

### **9 Sagrestia**

La stanza rettangolare misura solo pochi metri di larghezza e circa 15 metri in lunghezza. Due grosse finestre, alle spalle di un altare minore, sono state sostituite da assi di legno inchiodate alla bell'e meglio e la luce in questo luogo è davvero poca. Nonostante ciò il luogo conserva ancora il suo fascino e alcuni mobili, tra i quali due grandi armadi posti ai lati, non si trovano in pessimo stato. Anche qui però le macerie sono sparse ovunque e oltre a pezzi di muro sono mischiati anche oggetti di gesso, statue e fregi ornamentali una volta posti dietro al piccolo altare.

<< Gli armadi non contengono nulla di utile né tantomeno si potrà ottenere qualcosa dai laterizi sul pavimento. >>

### **10 piano rialzato**

Una scalinata conduce ad una parete murata. Al di là del muro la scalinata prosegue sino al tetto.

<< Niente di Utile >>

### **11 Capitolo**

Sul lato Est del chiostro (22) si apre il capitolo, ovvero una grossa stanza a pianta quadrata, un tempo adibita a centro sociale e politico del monastero. Ora non rimangono che macerie e vecchi mobili distrutti. Da qui, una porta sulla parete a Sud conduce nelle stanze interne.

<< Niente di Utile >>

### **12 Laboratorio Artigiano**

Sepolte dalla polvere incredibilmente ancora intatte sono custodite in questa stanza delle vecchie macchine per filare la lana per tessere, stampare e dei grossi tomi dalle pagine illeggibili sono accatastati in un angolo. Sembra tutto così disordinatamente impilati da far pensare ad un magazzino più che ad un laboratorio, anche se le attività che venivano svolte un tempo nell'abbazia erano molteplici e altrettanto numerose erano le stanze ad esse adibite.

<< Il GM potrà creare strani oggetti magari inutili a prima vista (aghi, filo, caratteri metallici per la stampa, penne ecc.) da introdurre a suo piacimento in questa e nelle 4 stanze successive >>

### **13 Laboratorio**

Anche qui la scena è simile a quella descritta per la stanza numero 12. In questo luogo però i macchinari sono diversi e alcuni scaffali contengono dei vecchi libri ingialliti risalenti al pre-conflitto ed altri tomi molto più massicci, redatti in epoche assai più remote (1200-1400).

### **14 (A, B, C) Studi**

Tre ambienti più o meno della stessa superficie possono essere identificati come antiche camere di studio. L'ultima contiene anche testi di cucina e vasi con all'interno sostanze in polvere o tritate.

<< Le due stanze più a Est sono laboratori artigiani senza nulla di utile tranne qualche piccolo oggettino di inusuale utilizzo (vedi stanza 12) mentre nella terza vi sono dei barattoli che conservano sottovuoto aromi e spezie ancora commestibili. Uno dei vasi contiene del Tè, mentre un altro incredibilmente del caffè già macinato... >>

### **15 Refettorio**

Un lungo stanzone rettangolare con il pavimento spaccato in alcuni punti dai frammenti di volta caduti al seguito dei bombardamenti del Conflitto. Tavoli e sedie sono inutilizzabili e tutto giace sotto uno strato di muffa che potrebbe iniziare a muoversi da un momento all'altro.

<< Niente di utile >>

### **16 Cucina-cantine**

Una stanza più grande e tre più piccole formano il complesso "cucina cantine" del fabbricato. Difficile distinguere ancora una pentola da un pezzo di ferro arrugginito e in alcuni credenzini rimasti intatti vi sono dei bricchi non proprio inutilizzabili. Posate, bicchieri o tovaglioli sono naturalmente ridotti a poltiglia sul pavimento.

<< Niente di utile, ad esclusione di piccole suppellettili di uso comune (pentolame, coperchi, ecc... >>

### **17 chiostro piccolo**

Un piccolo cortile di circa 26x22 metri con massi o macerie sparsi qua e là, senza celare qualcosa di interessante.

### **18 Indistinguibile**

Di questa parte di fabbricato restano soltanto dei tronconi di muro carbonizzato sino alla base che fanno intuire una probabile pianta ma non consentono l'identificazione o l'utilizzo di quest'ala.

### **19 Magazzino**

I muri perimetrali di questa stanza sono stati rifatti di recente dato che a differenza degli altri non condividono crepe o buchi e sembrano in buono stato. All'interno della stanza vi sono dei covoni di fieno, delle cataste di legna e delle coperte umide ma ancora utilizzabili. Ovviamente tutto ciò suona leggermente strano.

### **20 Cantinette e accessi ai sotterranei**

Vi sono 6 stanze disposte parallelamente da Nord a Sud che compongono questa parte di Monastero. La prima verso nord contiene delle bottiglie di vino piene ma stappate (il tappo deve essere esploso per una errata fermentazione), delle botti di legno e altre bottiglie vuote e una rudimentale macchina per la spremitura dell'uva, oltre ad alcuni attrezzi per la coltivazione (falcetti, rastrelli pale e picconi) tutti arrugginiti. La seconda e la terza sono utilizzate come depositi di strane palline verde scuro o nere avvizzite, ricollegabili forse ad olive, e caseificio con tinozze per la bollitura e la scrematura dei prodotti caseari. La quarta stanza invece ha soltanto una scala che conduce nei sotterranei.

<< Se il gruppo entrerà da qui si troverà direttamente al secondo livello inferiore, dopo aver percorso una sdruciolevole scalinata. In questo caso bisognerà procedere con il capitolo 3.6.5 >>

La quinta e la sesta sono vuote.

### **21 Stanze**

Anche qui viene trattato un complesso di più stanze che potranno essere gestite dal GM con l'ausilio di queste informazioni. La stanza principale (la più grande) rassomiglia ad una antica erboristeria. Lo si deduce dalle mensole in legno intarsiato su cui poggiano numerosi vasetti contenenti erbe, foglie secche, polveri e altre sostanze simili. Nulla potrà essere utilizzabile dato che dopo 20 anni di esposizione alle molte intemperie, il contenuto si è alterato. Nella stanza di nord-ovest, una scalinata permette l'accesso al primo livello dei sotterranei.

### **22 Chiostro grande**

Una serie di portici semi crollati permetteranno l'accesso al grande giardino interno dell'abbazia dove un tempo si affacciavano molte attività lavorative e religiose. Del grande giardino ben curato rimane poco e tutto appare sepolto da erbacce e piante dalle strane forme.

<< Le piante sono carnivore e attaccheranno chiunque si avvicinerà a loro a meno di 50 cm. Per i valori vedere capitolo 4 >>

Dal chiostro è consentito l'accesso a numerosi ambienti del Monastero.

### **23 Stanze distrutte**

In questo tratto di muro, addossate alle pareti perimetrali stesse, vi sono delle stanze completamente distrutte di cui sarà impossibile risalire all'origine.

<< Il luogo è stato introdotto solo per consentire ai Pers. di poter entrare da un tratto di muro non vigilato (questo, appunto) e di avere un riparo immediato contro eventuali o periodiche incursioni nemiche. Niente di utile >>

## **3.6.4 Il primo livello Inferiore. (cartina 4 GM)**

### **1 Ingresso**

L'accesso per questo livello sarà la scalinata posta nel paragrafo 21 descritto in precedenza o quella del punto 18 nella cartina 5 GM. Questa condurrà ad un antro buio da cui due porte, una a Est ed una seconda a Sud, si apriranno. La stanza, a differenza di quelle descritte al piano superiore, si presenterà pulita dalle macerie, anche se notevolmente polverosa.

<< Niente di utile >>

### **2 Corridoio**

Una porta si apre sul lato a Nord (conduce al punto 3) e il corridoio prosegue per alcuni metri, per aprirsi infine su una grande stanza di cui non si riescono a scorgere i confini.

<< Niente di Utile >>

### **3 Stanza**

Completamente buia, vuota, spoglia in maniera quasi desolante, con le pareti assurdamente dipinte di un colore verde acqua e il pavimento ed il soffitto piastrellati in maniera simile alle vecchie piscine cittadine del pre-conflitto. Due manopole per l'acqua sono poste sul lato est.

<< Le manopole azionano dei rubinetti che immettono acqua salata da alcuni collettori all'altezza del soffitto. Sono in pratica inusuali docce per chissà quali scopi >>

### **4 Atrio**

Venendo dal corridoio si possono notare due porte sui lati Nord e Sud. L'atrio è sgombro e non contiene mobili e attrezzature. Alcune macchie per terra però possono attirare l'attenzione dei Pers. dato che hanno uno strano colore e una strana forma...

<< Le macchie sono in realtà sangue raggrumato. Sono quelle lasciate dai prigionieri quando vengono condotti da laboratori alle prigioni o viceversa... >>

### **5 Ripostiglio**

Una stanza di 2 metri per 2 con pareti senza finestre ed una porta di metallo grezzo. All'interno vi sono dei secchi di plastica, delle scope e degli stracci, oltre a numerose scatole imballate contenenti pietre, terra, bottiglie con campioni di acqua, minerali, vetro, metalli e altri materiali simili. I Pers. possono notare che tali scatole non sono composte di comune carta o plastica rigida, ma piuttosto sembrano fatte di... osso levigato...

<< I pacchi devono essere spediti dal distaccamento sulla Terra fino all'astronave madre della zona, per essere analizzati. Il materiale che forma queste scatole è il Durer, ovvero una sostanza di cui l'uomo non è ancora riuscito a venire a capo. Alcuni elementi base che la compongono non sono presenti sulla terra e pertanto il loro studio deve essere relegato ai pochi esemplari "catturati" sui campi di battaglia. >>

### **6 Stanza delle guardie**

Due Androidi di difesa stanno vegliando su alcuni grossi pacchi fatti di uno strano materiale. Alla destra dell'entrata c'è una piccola luce intermittente che è posta sopra una apertura larga e piatta (simile a quella per inserire le carte di credito o magnetiche). Se i Pers. apriranno la porta senza inserire una carta di riconoscimento, i due robot si attiveranno automaticamente, tenendo sotto tiro l'entrata e aprendo il fuoco al primo cenno di movimento. Viceversa, se questi disporranno della carta (reperibile nella stanza 11) potranno entrare senza attivare le difese robot. Per i valori dei robot vedere sezione 4.

<< I pacchi contengono materiali preziosi quali oro, argento, minerali rari (smeraldi, diamanti ecc) tutti però conservati in ermetici vasi pesanti che non si possono aprire se non mediante apparecchi della tecnologia aliena. Ogni vaso pesa 20 kg e contiene circa 1/2 kg di sostanza. È assente il Titanio. >>

### **7 Chiesa abbandonata**

I muri non sono di mattoni ma sono ottenuti scavando nella stessa roccia. Le colonne portanti sono massicce e reggono ancora bene il tremendo peso della volta. Un altare coperto da un panno scuro è posto in fondo alla navata centrale e nessun transetto si interseca al corpo principale. Non vi sono panche o sedie e tutto giace stranamente vuoto. Anche qui macerie o detriti sono assenti, anche se tutto è coperto da un fitto strato di polvere.

<< Niente di Utile >>

## **8 Corridoio**

Questo passaggio illuminato da delle lampadine attaccate con del nastro adesivo ai fili elettrici conduce ad una scalinata verso il piano inferiore. Questo è il primo posto in cui si nota la presenza di luce artificiale, proveniente probabilmente da un gruppo elettrogeno o da un generatore indipendente, dato che i collegamenti con la centrale sono fuori uso da tempo.

## **9 Anticamera alle celle**

9 porte di metallo si aprono su questo corridoio. Un pulsante quadrato e alcune levette metalliche sono poste in prossimità di ogni entrata. Un spioncino permette di controllare il movimento all'interno delle prigioni.

## **10 Cella**

Se i Pers. vorranno spiare dalla finestrella, uno spettacolo raccapricciante si presenterà ai loro occhi. Alcuni individui di entrambi i sessi giacciono distesi su mucchi di fango maleodoranti, o riversi sul pavimento di pietra. Vi sono uomini e donne dall'età indefinibile, alcuni feriti, altri orrendamente mutilati, altri semplicemente legati. Accanto alla prima porta ci sono due leve, una a destra e una a sinistra della porta. Accanto alla leva di destra c'è quello che sembra un grosso bottone. Per aprire le porte bisognerà prima tirare la leva accanto al bottone, poi premerlo e infine tirare l'altra leva. Un errore in questa procedura farà scattare un allarme che condurrà due androidi di difesa nella stanza nel giro di 2 minuti. I Pers. potranno farsi dare indicazioni dai prigionieri nelle prime celle. Quello della prima cella ricorderà che gli alieni prima muovono una leva, poi premono il bottone e poi muovono ancora una leva. Quello della seconda, se interrogato, ricorderà che l'alieno si muove da destra a sinistra.

Nella seconda cella dal muro nord è tenuta prigioniera la ragazza del CL. Quest'ultimo, riconoscendola, inizierà a diventare irrequieto e impaziente e cercherà in tutti i modi di convincere il gruppo a liberarla.

<< Il CL potrà anche diventare violento nel caso qualcuno ostacoli la sua decisione anche se potrà essere ricondotto alla calma con l'uso della Persuasione >>

Liberati i prigionieri (in tutto sono 9), uno dirà al gruppo che il laboratorio in cui vengono torturati si trova su questo livello mentre quello dove viene sintetizzata la droga è al piano inferiore. Non potrà guidarli date le sue precarie condizioni ma potrà indicare la strada.

### **13 corridoio**

6 porte si affacciano ai lati delle pareti (due a sinistra 4 a destra) e una scalinata che sale leggermente conduce ad un piano rialzato di circa 1,5 metri.

### **11 Stanza-ufficio**

Alcune cartellette e fogli sono sparsi su un tavolo di legno. Strani meccanismi elettronici sono raccolti su una lavagnetta che reca incisi simboli strani. Due carte plastificate simili a carte di credito sono posate su una mensola, assieme a documenti dalla foggia bizzarra (il GM potrà inventare la forma e l'uso dei documenti burocratici alieni).

<< Le carte permettono di accedere ad alcune stanze senza azionare i sistemi di difesa del luogo. >>

### **12 Magazzino**

Una stanza piena di pacchi e scatole imballate e catalogate con grafia Extraterrestre. Tutte le scatole sono state ermeticamente chiuse e per aprirle occorre avere a disposizione i macchinari adatti.

<< In ogni caso, le scatole contengono solo sassi, terre di vario tipo e vegetali. >>

### **14 Laboratorio**

Un bancone da laboratorio chimico è posto sulla parete Ovest e sparpagliati su esso vi sono numerose provette, beute, alambicchi e sostanze in polvere. Qui probabilmente avvengono delle prove preliminari per la sintesi della droga. Un Pers. con conoscenze chimiche potrà riconoscere tra i composti: Acido Cloridrico, Acido solforico, Nitrato di Potassio, Zolfo, Nichel, Argento e Cobalto, Acqua regia (composto tra Acido Cloridrico e Nitrico, corrosivo al punto da intaccare anche l'oro), più numerosi composti dalla formula molto difficile, generalmente ottenuti mediante la sintesi di sostanze organiche.

<< I Pers. potranno prendere ciò che vogliono, ammesso poi che possa servire a qualcosa... >>

### **15/16**

Vedere stanza 14

### **17 Laboratorio di analisi**

Questo grosso stanzone è una via di mezzo tra una camera di tortura medievale e una laboratorio chimico moderno. Conservati in uno strano liquido vi sono arti e organi umani e animali. Due Androidi stanno lavorando attorno ad un becco Bunsen (il bruciatore a gas da cui esce la fiammella per scaldare i composti) e un Robot sta miscelando diverse sostanze pochi metri più indietro. Gli androidi sono inerti (ovvero non combattono), data la loro funzione prettamente scientifica. Il robot invece ingaggerà lotta con il Gruppo. Per i valori vedere sezione 4. Nel laboratorio si potranno trovare tracce della droga anche se è naturale che questa non venga prodotta in questa stanza.

### **3.6.5 Secondo Livello Inferiore. (cartina 5 GM)**

A questo piano si può arrivare sia dalla scalinata proveniente dal piano di superficie (Stanza nel settore 20 dell'abbazia) che da quella del primo livello sotterraneo (#8 cartina GM).

#### **18 Anticamera**

4 porte si affacciano su una buia anticamera. Sono totalmente assenti macerie e la polvere sembra non arrivare in questi luoghi. Odori di sostanze non definibili colpiscono le narici dei Pers., causando una leggera nausea.

<< Niente di utile >>

#### **19 Magazzino**

Un'enorme stanza illuminata da una lampada elettrica contiene stivati decine e decine di sacchi sigillati con stampate a chiare lettere formule chimiche incomprensibili. I sacchi contengono una sostanza bianca (la droga) dall'aspetto simile a farina. Nella stanza non c'è altro. Il

#### **20 Gruppo elettrogeno**

Uno strano macchinario da cui si dipartono alcuni grossi collettori elettrici occupa gran parte dell'ambiente, emettendo un sommesso ronzio. Distruggendo il generatore tutto il fabbricato cadrebbe nell'oscurità.

#### **21 Stanza vuota**

Probabilmente ancora in costruzione dato che alcune travi di legno sono state appoggiate alle pareti e in una scatola giacciono inutilizzati chiodi e un bizzarro martello di foggia Aliena.

<< Niente di utile >>

#### **22 Stanza magazzino**

Qui, decine e decine di scatole di cartone contengono delle fiale con un liquido di color bruno rossastro. Il liquido è in realtà il vaccino che gli alieni somministravano alle vittime in cambio di nuove persone infettate dalla droga. Vi sono inoltre in contenitori di plastica trasparente alcune centinaia di fiale con un liquido blu intenso.

<< Il vaccino rossastro non possiede effetti stabili e ha una durata labile. Quello Blu crea un'immunità permanente. >>

Una scatola di vaccino contiene 10 provette e pesa 1/2 Kg.

#### **23 Corridoio**

Conduce al laboratorio principale o alle stanze secondarie. È illuminato fiocamente da lampade elettriche.

#### **24 Ingresso al Laboratorio Principale**

Non vi sono toppe nella porta, solo una fessura larga e piatta (simile a quella utilizzata per leggere le carte di credito o magnetiche). Per entrare occorre introdurre una delle carte

reperibili nella stanza 11 al primo piano inferiore. Forzando la maniglia o anche scassinandola si azionerà un sistema di allarme che attiverà due Cyborg di difesa posti a guardia dell'ingresso. Una seconda pattuglia di Androidi arriverà poi nel giro di 2 minuti. (per gli eventuali combattimenti vedere sezione 4) Entrando con la tessera invece i Cyborg non attaccheranno i Pers. mentre gli Androidi giungeranno ugualmente dopo 2 minuti.

### **25 Laboratorio principale**

Macchinari Robot lavorano incessantemente attorno a tavoli colmi di sostanze chimiche per produrre la droga e il vaccino (da utilizzare come perno per il ricatto). Vapori, fumi e strani odori si mischiano in un nauseante carosello e un senso di vertigini inizia a intaccare i Personaggi. La stanza è ovviamente satura di chissà quali porcherie e la permanenza prolungata può sortire anche effetti collaterali. In ogni caso, una semplice esplosione potrà essere sufficiente per innescare un processo a catena capace di far crollare tutto il terribile progetto Alieno. Nel caso invece i Giocatori volessero continuare nell'ispezione del fabbricato il GM potrà concedere loro 2 ore di tempo prima dell'arrivo di una navetta Extraterrestre con a bordo 50 unità Androidi, atterrata la quale non vi saranno più speranze per i Pers.

## **4 DATI RIGUARDANTI MOSTRI E CREATURE INTRODOTTE NELL'AVVENTURA:**

Tabelle incontri casuali: tirare 1d4 e vedere che tabella consultare

### **TABELLA 1**

1	Mutanti Alterati Neutrali
2-5	Mutanti Alterati Caotici
6-8	Reietti
9	Trafficienti
10	Mutanti di invenzione GM

### **TABELLA 2**

1	Animali selvaggi
2-4	Triceratti
5-6	Insetti giganti
7-8	Rettili mutanti
9-10	Incrocio tra animali

### **TABELLA 3** incroci uomo/animale

1	incrocio tra uomo e rettile
---	-----------------------------

2-3 incrocio tra uomo e uccello

4-8 incrocio tra uomo e insetto

9-10 incrocio tra uomo o anfibio

#### **TABELLA 4** incroci animali piante

1 creature gelatinose

2-3 piante carnivore

4-6 insetti corazzati

7-8 Ragni giganti

9-10 Talpe mutanti

#### **Reietti delle comunità:** (Capitolo 3.1.5)

Quantità : i reietti saranno tanti quanti il doppio dei PG.

Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d6.

Aletica d4, Combattere d6, Percezione d4, Furtività d6.

Parata 5, Passo 6, Robustezza 5.

Coltelli: For+d4; Scuri: For+d6; Lance: For+d6, 2 mani, Parata +1; due armati di Balestra: 10/20/40, 2d6, PA 2.

#### **Trafficienti:** (Capitolo 3.4.1)

Quantità: 10.

Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d6.

Combattere d8, Percezione d4, Persuasione d4, Furtività d4, Intimidire d6.

Parata 6, Passo 6, Robustezza 7 (2).

2 pistole Beretta 92F: 12/24/48, 2d6, PA 1; 2 pistole mitragliatrici Beretta 12S: 12/24/48, 2d6, PA 1, CDT 3; Scuri: For+d6; Mazze ferrate: For+d6; Corpetti LS-6.

#### **Sciame di Talpe Mutanti:** (Capitolo 3.4.2)

Quantità: indicazioni già fornite riguardo la quantità. Sciame, modello di esplosione piccolo.

Agilità d10, Forza d8, Intelligenza d4 (A), Spirito d12, Vigore d10

Percezione d6

Parata: 4; Passo: 10; Robustezza: 7

Morso: 2d4 danni automatici a chiunque entro modello che ignora armatura; Sciamare: +2

Parata, armi da taglio o da punta non infliggono danni, si può calpestare per Forza danni.

#### **Piante Carnivore:** (Capitolo 3.6.3 punto 22)

Quantità: 6.

Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d6 (A), Spirito d6, Vigore d6.

Combattere d6, Percezione d4.

Parata 6, Passo -, Robustezza 5.

Morso: For+d6.

#### **Truppe di Difesa Meccaniche** (Capitolo 3.6.2 Punto "C")

Quantità: 2

Agilità d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Forza d8, Vigore d12

Aletica d4, Combattere d6, Percezione d6, Conoscenze Comuni d4, Furtività d6, Sopravvivenza d6

Passo: 8; Parata: 5; Robustezza: 12 (4)

Armatura: +4 (durium); Arma calorica: For+d6 PA 2; Costrutto: Aggiunge +2 ai tiri per riprendersi da Scosso; Ignora 1 punto di penalità da Ferite; Non respira, non mangia ed è immune a veleni e malattie; È immune al Dissanguamento; Le sue Ferite sono annullate con Riparare anziché Guarigione, ignorando il limite dell'Ora di Grazia.

**Androidi di Difesa** (Capitolo 3.6.4 Punto 6, Punto 24)

Quantità: 2

Agilità d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Forza d8, Vigore d10

Combattere d8

Passo: 6; Parata: 6; Robustezza: 14 (7)

Armatura: +7 (durium); Arma calorica: For+d8 PA 4 Arma Pesante; Costrutto: Aggiunge +2 ai tiri per riprendersi da Scosso; Ignora 1 punto di penalità da Ferite; Non respira, non mangia ed è immune a veleni e malattie; È immune al Dissanguamento; Le sue Ferite sono annullate con Riparare anziché Guarigione, ignorando il limite dell'Ora di Grazia.

**Robot Catalogatore Difensivo** (capitolo 3.6.4 punto 17)

Quantità: 1 [Protagonista]

Agilità d4, Intelligenza d6, Spirito d6, Forza d6, Vigore d10

Aletica d4, Combattere d4, Percezione d8, Scienza d8

Passo: 2 (10 su cingoli); Parata: 4; Robustezza: 7 (12)

Armatura: +5 (durium); Arma sonica: For+d6 non letali, ignora armatura; Costrutto: Aggiunge +2 ai tiri per riprendersi da Scosso; Ignora 1 punto di penalità da Ferite; Non respira, non mangia ed è immune a veleni e malattie; È immune al Dissanguamento; Le sue Ferite sono annullate con Riparare anziché Guarigione, ignorando il limite dell'Ora di Grazia.

**Cyborg AA-3 (capitolo 3.6.4 punto 24)**

Quantità: 2. [Protagonisti]

Agilità d10, Intelligenza d6, Spirito d6, Forza d6, Vigore d8

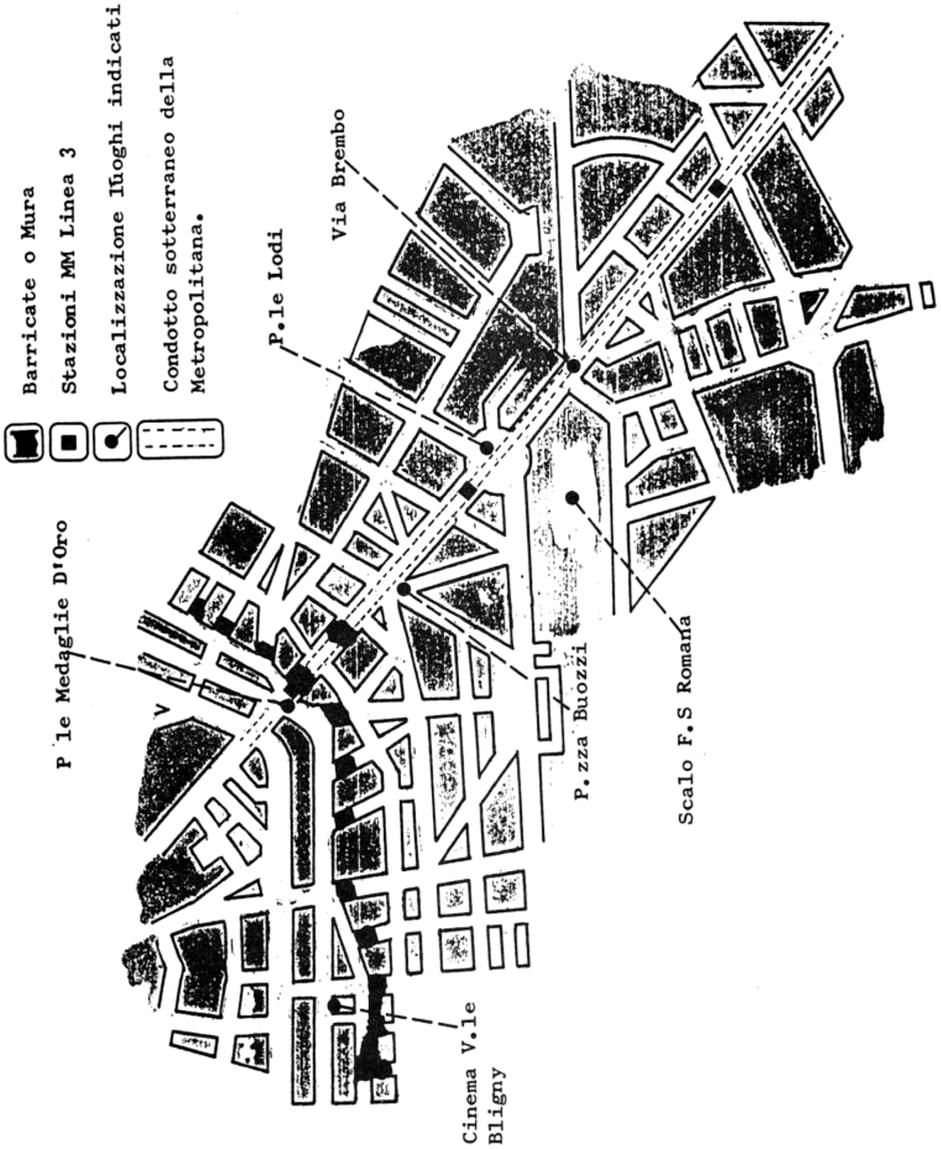
Aletica d8, Combattere d8, Sparare d8, Percezione d8, Furtività d8, Intimidire d6, Conoscenze Comuni d4, Arte del Furto d4, Sopravvivenza d8

Passo: 10 (dado di corsa d10); Parata: 6, Robustezza: 11 (5)

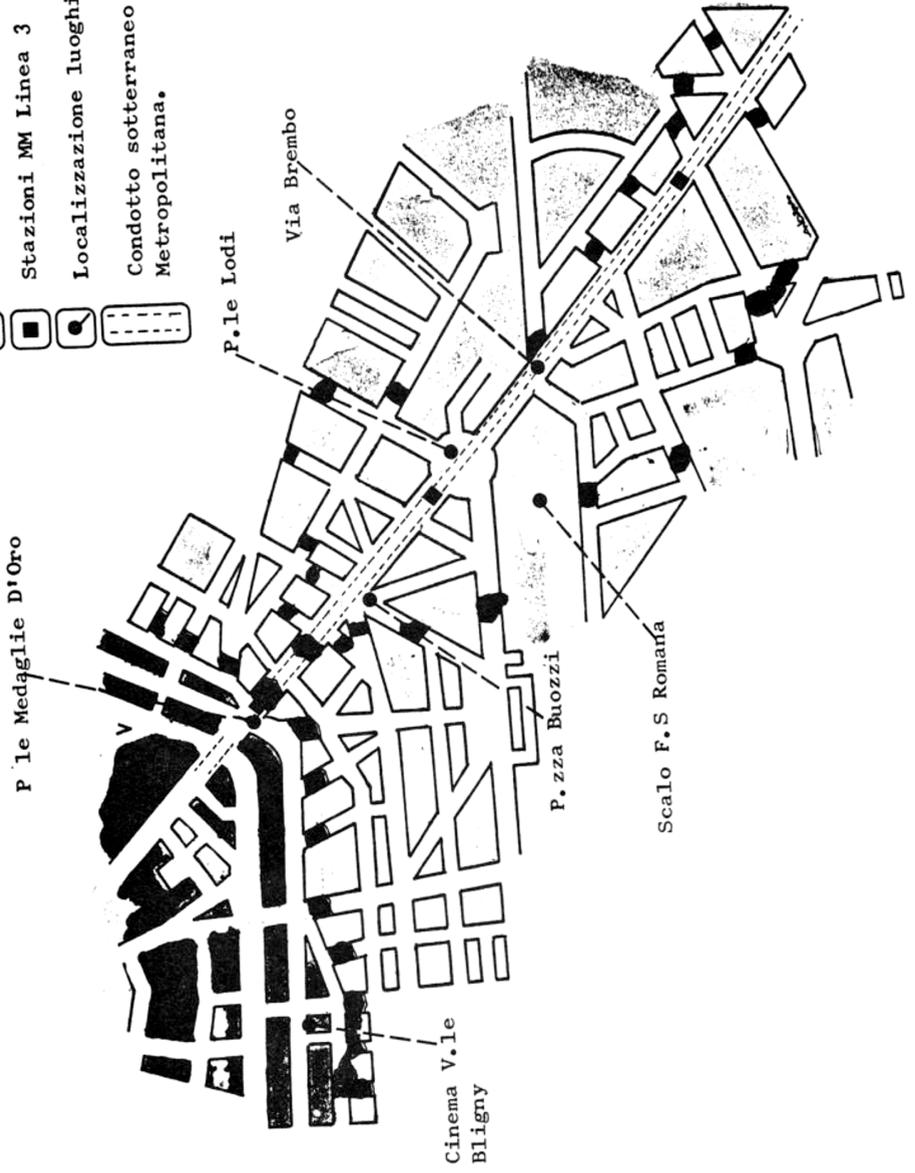
Armatura: +5 (durium); Frenesia: 2 dadi di Combattere con 1 attacco; Nervi saldi: pesca due carte azione e usa la migliore; Schivare, Schivare Migliorato: -2 attacchi a distanza, +2 tiri per Sfuggire a Effetto ad Area; Calcio: For+d6; M 16: Gittata 24/48/96, Danni 2d8 PA 2, CDT 3, Colpi 26, Raffica da Tre Colpi; Cyborg: Aggiunge +2 ai tiri per riprendersi

da Scosso; Ignora 1 punto di penalità da Ferite; È immune al Dissanguamento.

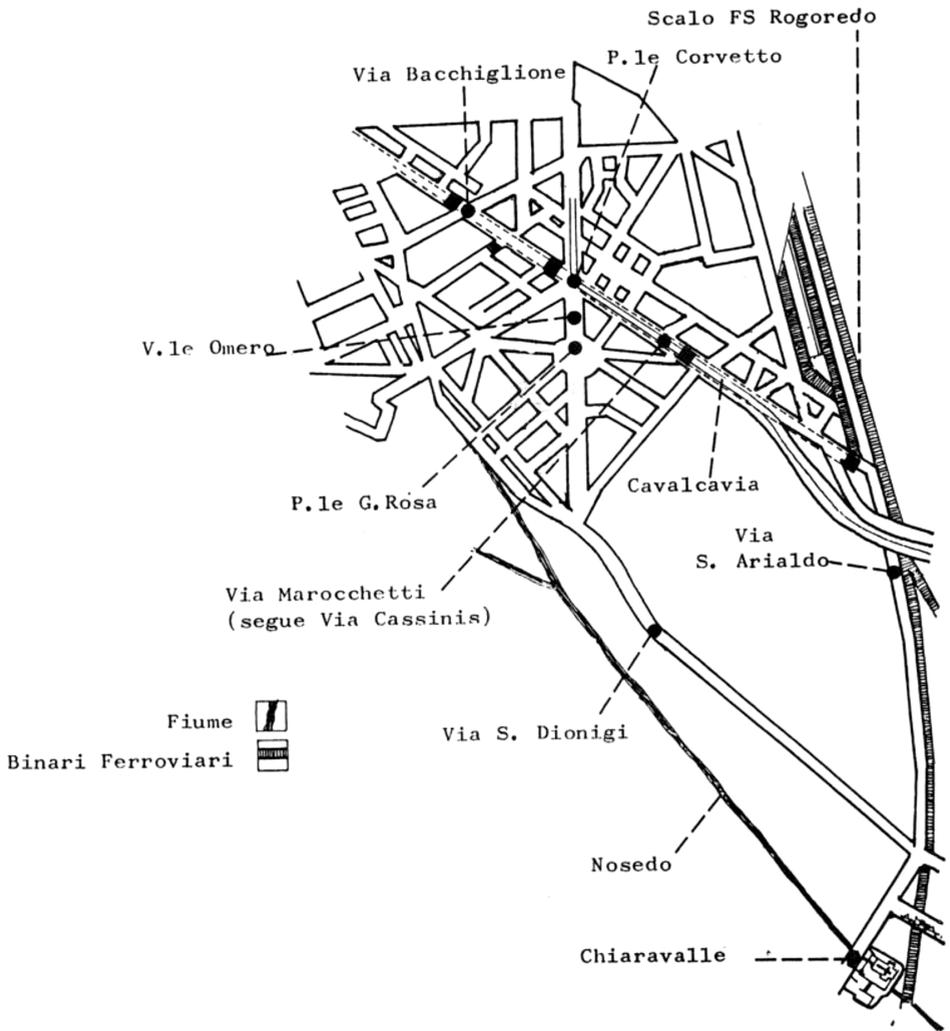
# **MAPPE PER L'AVVENTURA:**



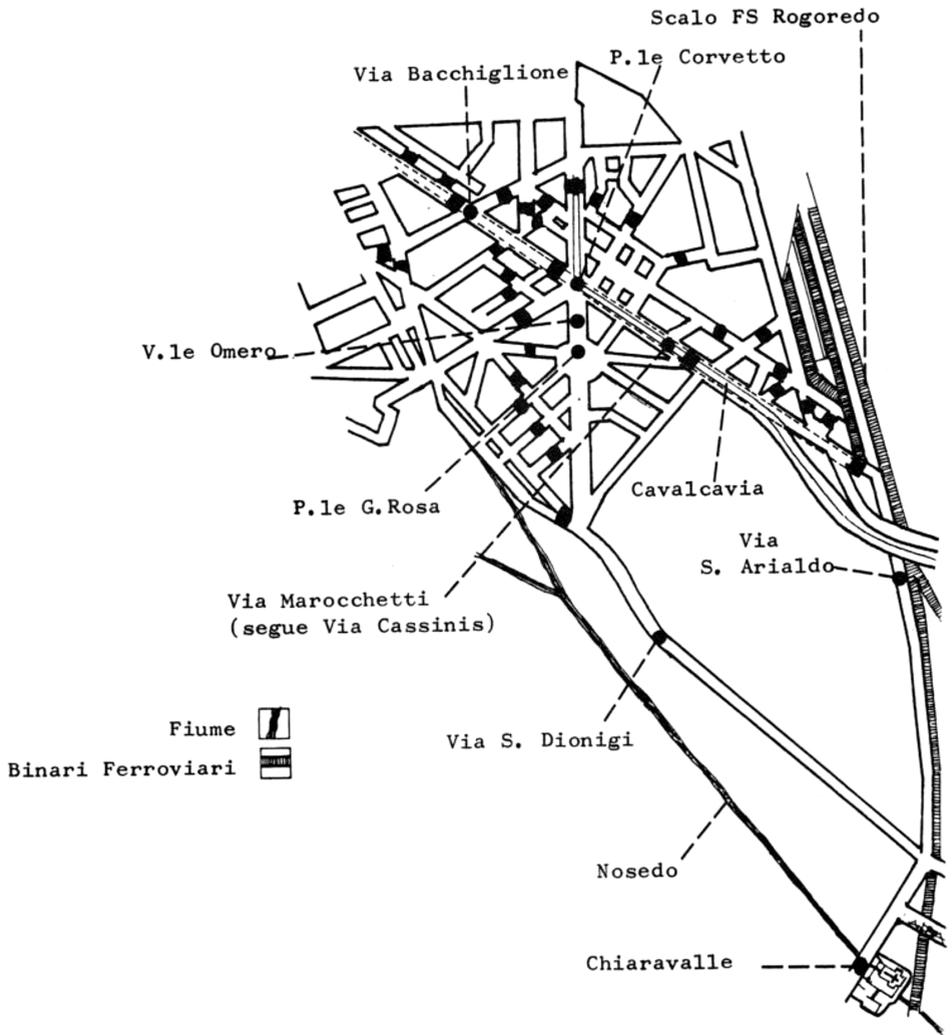
-  Barricate o Mura
-  Stazioni MM Linea 3
-  Localizzazione luoghi indicati
-  Condotto sotterraneo della Metropolitana.



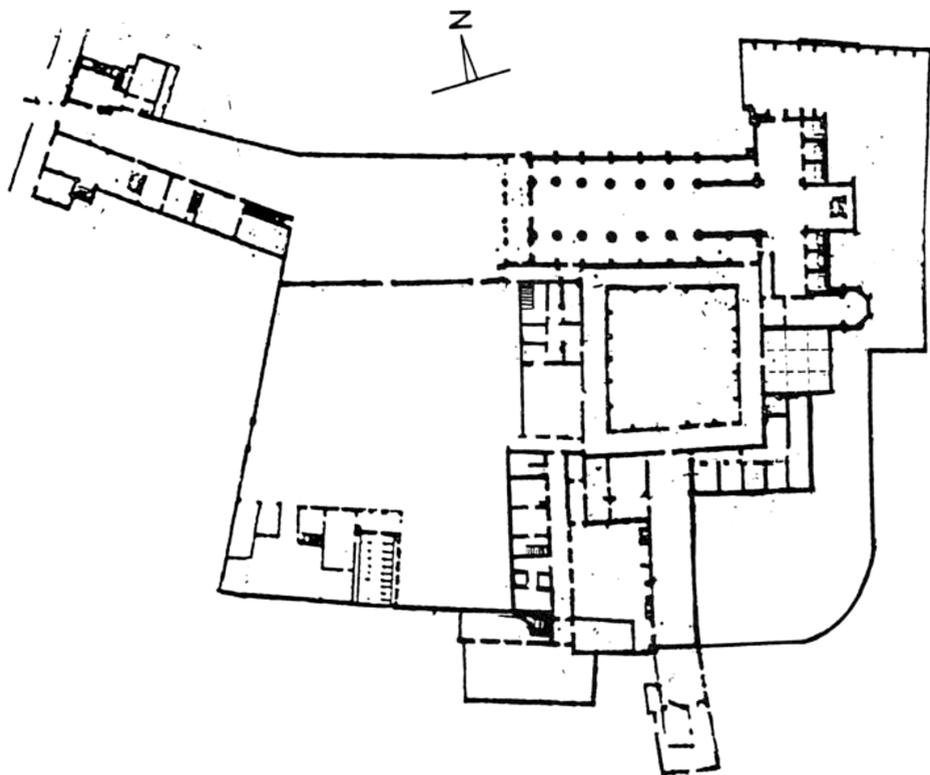
CARTINA 2 -



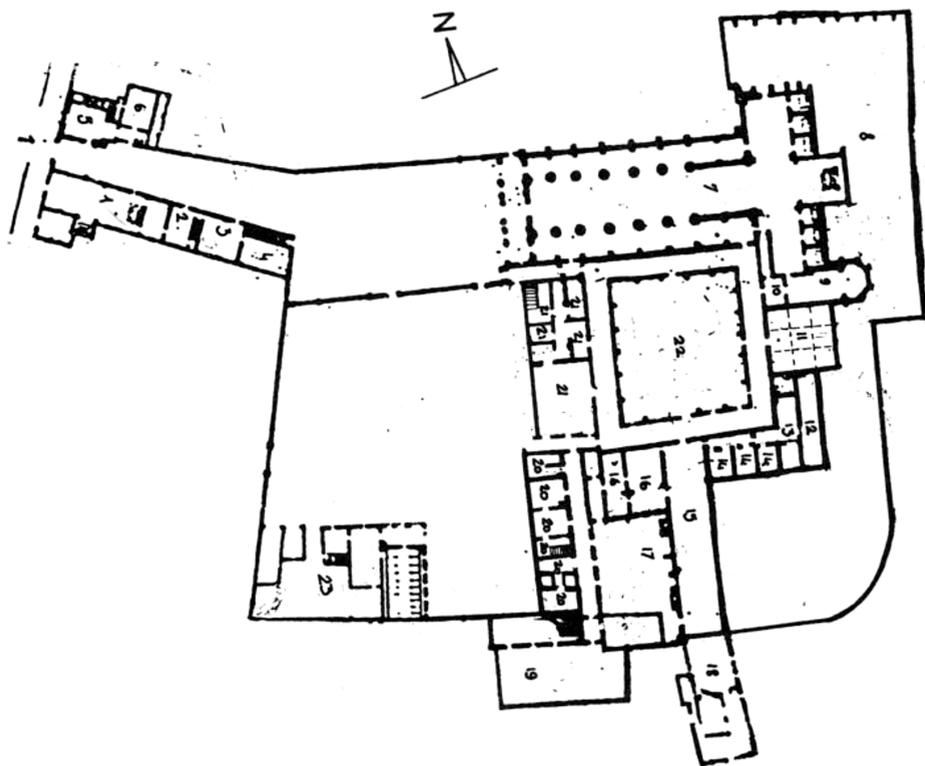
CARTINA 2 MG



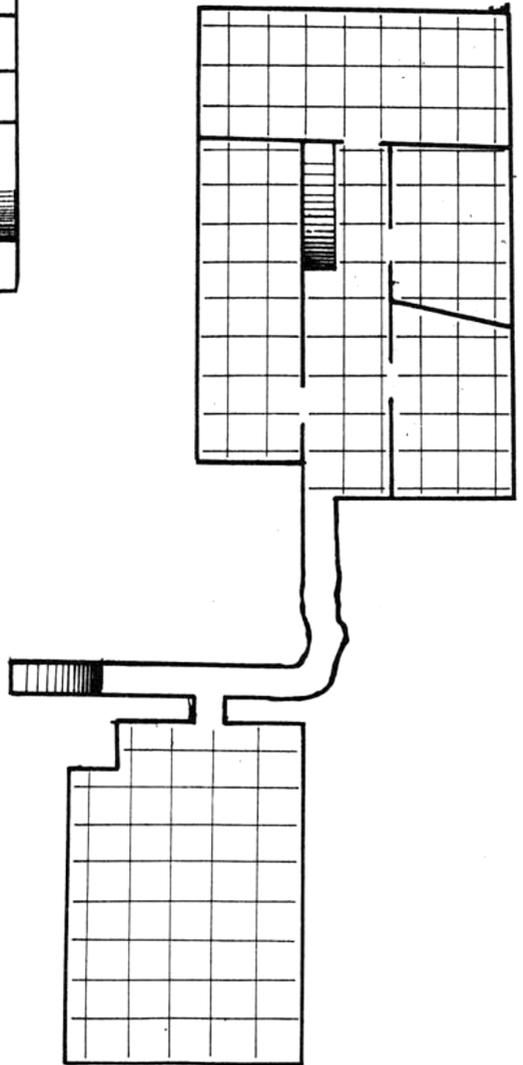
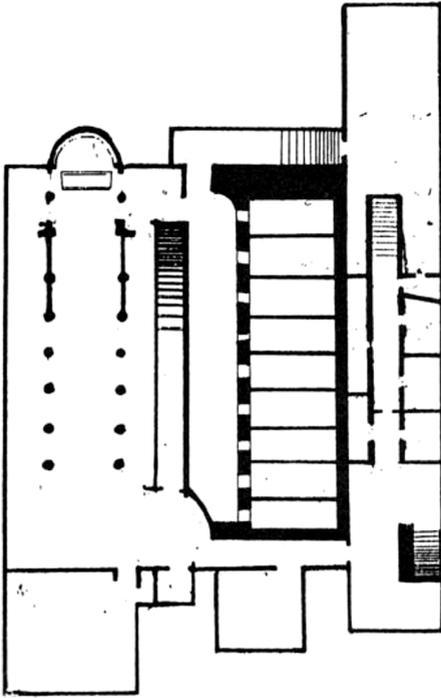
CARTINA 3



CARTINA 3 MG



CARTINA 4



CARTINA 4 MG

