

# NEVE SPORCA

*avventura originale di ANDREA CORTELLAZZI e ANTONIO MOLA*

*adattata per Savage Worlds e modificata da Marco Viggi*

Questa è la legenda dei simboli utilizzati dall'avventura:

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

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

*testo*                 Questi paragrafi 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 fornite:** Il GM avrà a disposizione mappe dettagliate contrassegnate dalla sigla GM mentre i giocatori potranno utilizzare quelle indicate con la sigla PG.

## 1. NOTIZIE GENERALI PER GM E GIOCATORI

Un ufficio burocratico legato all'insediamento 82 I richiede in disperati messaggi di soccorso l'intervento del Comando di Pronto intervento, che dispone per la partenza del gruppo, incaricandolo di indagare su eventi di natura poco chiara. Il GM deve condurre il gruppo attraverso impervi boschi sino a una altezza di circa 1500 m, luogo in cui è dislocata la base dell'insediamento 82 I, in cui giornalmente circa 200 persone si occupano di ricerche su flora e fauna mutante ad altezze mediamente elevate. Il gruppo viene equipaggiato (vedi tabella seguente) con articoli adatti ad affrontare il gelo o le nevi presenti a tali altezze e viene dotato di una mappa (Mappa # 1 giocatori) su cui sono indicati i sentieri viabili, i possibili guadi al fiume da attraversare e alcuni ex rifugi del CAI. Giunti alla base denominata con la sigla BPA-82 il gruppo dovrà verificare il corretto svolgimento delle attività quotidiane e inoltrare un rapporto completo all'ufficio di Controllo Centrale di Milano. Ovviamente rientrerà in tali compiti anche condurre azioni militari per ristabilire un ordine precario o per riportare la regolarità in caso di problemi interni o sommosse di qualsiasi genere.

Al gruppo si aggogherà anche un ufficiale delle TAR (gestito dal GM) che comanderà le azioni una volta giunti alla base BPA-82. I dati del capitano verranno forniti all'inizio del capitolo 5, che vedrà presenti anche le tabelle concernenti i valori dei personaggi della base e degli eventuali opponenti incontrati durante la missione.

### **Due note sull'equipaggiamento:**

I ramponi sono delle "suole" chiodate che consentono camminate sicure anche su superfici totalmente ghiacciate. Si applicano sotto la suola degli scarponi mediante fibbie in cuoio. I dissipatori sono delle placche metalliche forate dentro le quali si fa passare la corda durante la scalata. In caso di caduta, i dissipatori impediscono che la corda si spezzi quando lo scalatore termina la caduta stessa (poiché si era assicurato a un chiodo precedente). In pratica queste placche garantiscono una caduta lenta e impediscono urti repentini alla corda.

Ogni personaggio potrà scegliere 5 tra gli oggetti elencati più uno tra quelli proposti dalla Tab 72 nel manuale base. L'equipaggiamento sarà fornito ai partecipanti alla partenza dalla base di Milano (gratuitamente). Particolari Inquadramenti si aggogheranno solo in seguito al gruppo (Nota A punto 2) e per questi personaggi vi saranno a disposizione solo i seguenti oggetti: Giacca a vento più pantaloni e scarponi da montagna, sciarpa guanti e berretto, corda da 20 m (diametro 11 mm trazione max 1200 Kg) e razione di cibo per 4 giorni (Peso tot 5.8 Kg). Il GM infine dovrà assegnare a uno dei personaggi una mappa riguardante i luoghi da attraversare su cui è segnalato anche l'obiettivo e le coordinate geografiche di riferimento necessarie per raggiungerlo.

### **Tabella 1 - Equipaggiamento iniziale**

<b>Costo</b>	<b>Peso</b>	<b>Tipo</b>
60	1	Giacca a vento e pantaloni da neve (in Goretex)
18	0.3	Maglione da Montagna
35	2.5	Scarponi da Alpinismo in Cuoio
55	3.5	Ramponi in acciaio (da mettere sotto gli scarponi)
15	--	Sciarpa guanti occhiali e berretto in lana
15	0.2	Borraccia antigelo da 2 litri
70	1.5	50 m di corda da alpinismo (trazione massima 1200 Kg)
75	0.5	Imbragature e ganci di metallo per scalate
15	2	Piccozza martello e chiodi da montagna
25	1.5	15 moschettoni in acciaio
95	2.7	Zaino 90 lt. di capacità, 6 tasche, int rigida
15	2.8	Razione di cibo per 6 giorni (alimenti liofilizzati)
10	0.1	Dissipatore (impedisce la rottura della corda)

## 2. NOTIZIE DETTAGLIATE PER IL GM

Inizialmente il gruppo degli avventurieri lascia la base di Milano (Insediamento 2 I) sollecitato dall'ufficio C.E.C.P.I (Comando Esecutivo Centrale di Pronto Intervento) il cui aiuto è stato richiesto da un piccolo centro di montagna in cui vengono condotti esperimenti e ricerche sulla flora e la fauna mutante della zona, a cui fa capo anche l'Ufficio Presidi Locale (U.P.L) che si occupa di coordinare le varie attività dei piccoli centri del luogo. Dalla base partono gli appartenenti alle TAR alle TAI e al PnC, strada facendo si uniscono i vari CL, Mercenari e Traffickanti. Il GM dovrà quindi Introdurre ai nuovi aggregati anche il PnG da lui gestito (il capitano delle TAR) e svolgere qualche dialogo.

Il gruppo disporrà di una mappa consegnatagli precedentemente e dovrà basare il suo cammino in virtù delle informazioni descritte su di essa. Non dovrà assolutamente sospettare che tale mappa è stata contraffatta e pertanto falsata nei contenuti da un infiltrato della base BPA-82. Il GM dovrà quindi, mediante alcuni dettagli forniti in seguito, far capire ai giocatori che le strade indicate sono decisamente errate e, senza influenzare o suggerire il da farsi, dovrà condurre i personaggi attraverso i boschi sino alla base. Il gruppo potrà attraversare quindi delle montagne o delle valli credendo di procedere per la retta via mentre dovrà realizzare in seguito la reale posizione e "l'incidente di percorso" di cui sono stati vittime. Giunti alla base i personaggi dovranno essere trattati con fredda cortesia e invitati a tornare alla centrale dopo un sopralluogo, peraltro molto breve e superficiale. Indagando e vivendo le vicende proposte nei successivi capitoli del punto 3, potranno accorgersi di numerosi dettagli fuori posto che li porteranno a scoprire la verità riguardo alla BPA-82. Tutto il personale, ridotto a un organico di soli 103 elementi, è tenuto in ostaggio e costretto a lavorare da una equipe di scienziati criminali, spalleggiati da alcuni mercenari e tecnici corrotti che mantengono il potere grazie alla minaccia di morte esercitata da una microcapsula di veleno inserita chirurgicamente in un dente. Ogni singolo impiegato o ricercatore inoltre ha installato, sempre nelle arcate dentarie, un piccolissimo tracciatore di posizione e inserito nei vestiti o negli oggetti personali (Orologio, monili o catene, occhiali o altro) un microfono poco potente ma ugualmente utile a esercitare un tale controllo. La tecnologia del 2028, per quanto vicina a quella del pre-catastrofe, ha permesso di migliorare e superare le invenzioni di cui uffici quali F.B.I, C.I.A o K.G.B (per citarne 3 dei più noti, anche ora nel 2028) andavano fieri. Nei sotterranei della base operano quindi 20 tecnici guardiani che controllano giornalmente i 103 impiegati, seguendone gli spostamenti su particolari radar e ascoltando le conversazioni mediante tali microfoni. Una frase fuori luogo, un comportamento reazionario conducono i controllori a inserire la microcapsula di veleno, il

cui effetto simula i sintomi del collasso cardiaco. I tecnici vengono coadiuvati nel loro compito da un corpo di 18 guardie armate e da un sistema di telecamere a fibre ottiche, non ancora tutte funzionanti, ma utilissime per osservare i comportamenti dei presenti in quasi tutte le stanze della base. 6 Scienziati e 1 capo Equipe invece si dedicano a mostruosi esperimenti di chirurgia biologica, che ricordano molto da vicino quelli molto in auge nel periodo nazista della seconda guerra mondiale. Dei 60 impiegati mancanti alla lista sono ancora vive, anche se in pessime condizioni fisiche, 19 persone. Le rimanenti sono cadute vittima delle faticose capsule a causa di atti rivoluzionari o di tentativi di sommossa. La base è stabilmente in mano ai criminali da circa 2 mesi e solo nell'ultimo periodo, essendosi allentata la morsa della sorveglianza, alcuni impiegati sono riusciti a far pervenire due richieste di soccorso. Tutto il personale viene costretto a proseguire nelle ricerche e a mantenere attiva la base, poiché entro 60 giorni dall'arrivo dei personaggi dovrà giungere un nuovo drappello di appoggio alla base occupata. Una volta giunti i rinforzi i criminali potranno permettersi di eliminare il personale superfluo (praticamente quasi tutto) per dedicarsi a piani non propriamente pacifici. Il gruppo dovrà quindi riuscire a fermare i piani criminali prima della venuta del drappello di rinforzo, possibilmente disattivando il sistema di controllo e liberando gli impiegati dalla schiavitù forzata. Nel prossimo punto verranno descritti incontri anche al di fuori della base (Ovvero nel bosco o nel paese abbandonato a ovest della base) ma saranno tutte delle tracce false introdotte per distrarre gli avventurieri. Vi sarà il fugace avvistamento di una pattuglia extraterrestre, che in realtà era in quei luoghi per puro caso, e accertasi della presenza dei personaggi, fuggirà a bordo di una navicella. In definitiva, il GM dovrà essere molto scaltro nel gestire gli indizi da offrire ai personaggi. Questi non dovranno essere evidenti o lampanti ma non dovranno neanche richiedere doti investigative degne di Sherlock Holmes per essere interpretati.

Nel caso in cui il gruppo non riesca a venire a capo della situazione, nonostante abbia in mano tutti gli elementi per farlo, il GM sarà autorizzato a creare un episodio rivelatore, a esempio un impiegato che fa pervenire un messaggio di aiuto o la scomparsa misteriosa di più persone nel giro di un giorno.

## **3. SVOLGIMENTO DELLE FASI DI GIOCO**

### **3.1 IL BOSCO**

*Giunti al termine della strada sterrata su cui stavate procedendo da alcune ore di marce brevi, ora arrivate alle pendici del bosco che secondo la vostra mappa dovrebbe condurre alla base. Dinanzi a voi vedete un unico sentiero abbastanza luminoso e ben segnato.*

*Realizzate che percorrendolo potrete tenere sotto controllo eventuali pericoli, anche se nonostante ciò la guardia e i sensi rimangono sempre alzati. Il dislivello del sentiero è di circa 90-100 metri ogni chilometro percorso e non presenta difficoltà. Data la varietà del suolo quelli di voi dotati di scarponi riescono a procedere con sicurezza, gli altri hanno continue interruzioni per frequenti massaggi.*

<< Ogni 30 minuti di marce i personaggi non dotati di scarponi da montagna dovranno tirare per non subire Contusioni e Lividi (pag. 166 di Savage Worlds), e la regola varrà da qua fino all'arrivo alla base. Il GM dovrà inoltre tenere conto che da qui in poi la neve potrà essere facilmente trovata e quindi i personaggi non muniti di guanti giacche o berretti dovranno tirare anche per il Freddo (pag. 167). Tenere conto che la velocità di marcia è 50 m/min in pianura e 20 m/min sui sentieri e nel bosco. >>

### **3.1.1. Un amico particolare (#1 cart GM, PG)**

*Percorrete il sentiero per circa mezz'ora, attraversando tratti dapprima asciutti ma iniziando a incontrare la neve già dopo pochi minuti dall'inizio del sentiero, quando a un tratto, nella calma totale del bosco udite una grassa risata e un fetore terribile inizia a propagarsi attorno a voi.*

<< Il gruppo dovrà ora incontrare un Mutante particolare che potrà aiutarli a capire che la mappa che hanno è errata. Questo mutante date le sue particolari caratteristiche è praticamente inviccinabile a causa dell'odore nauseabondo e stomachevole che emana. Il Mutante è comunque alleato ai personaggi e non cercherà in alcun modo di attaccarli o metterseli contro. >>

*Dalla boscaglia emerge una creatura bassa e tarchiata, ma prima dell'aspetto notate il tremendo fetore che emana. Amichevolmente, ridendo e scherzando in continuazione, con una vociona allegra, vi si avvicina e cerca di parlarvi in un Italiano appena appena comprensibile.*

Il Mutante è una particolarissima specie di Alterato Alleato che per disfunzioni organiche elimina mediante la pelle tutto ciò che assimila; quindi da lui si sprigiona un olezzo nauseabondo che provoca attacchi da nausea e conati in tutti coloro che cercano di avvicinarlo. Tutti i presenti nel raggio di un metro subiscono stordimenti momentanei che lasciano dei postumi per i successivi 60 minuti. Un minuto di permanenza ravvicinata a meno di 1 metro infligge un livello di Fatica per le successive 12 ore non recuperabili. Il gruppo dovrà trovare una soluzione alternativa se vuole comunicare a breve distanza (ad esempio le maschere antigas), sempreché i personaggi decidano di volerlo considerare. In ogni caso il Mut. potrà dare informazioni preziose per il prosieguo, dato che indicherà ai personaggi la via corretta per giungere alla base e inoltre fornirà alcuni indizi sui pericoli immediati. In ogni caso il GM dovrà condurre come meglio crede l'incontro tenendo conto di questi fattori:

- 1) Il mutante è inavvicinabile.
- 2) Se i personaggi risolveranno la questione relativa al tanfo, questi si prodigherà in spiegazioni dettagliate (vedere il punto 3.1.2).
- 3) Se il Mutante verrà ucciso, un odore nauseabondo si propagherà per un raggio di 50 metri e tutti coloro che si troveranno all'interno subiranno un livello di Fatica.
- 4) Il Mutante al termine del dialogo vorrà seguire i personaggi i quali potranno liberarsene solo gettando del cibo per terra e fuggendo a grande velocità. I dati del mutante vengono forniti al punto 5.

### **3.1.2 Notizie Utili**

Il Mutante rivelerà le seguenti notizie:

- A) la cartina che posseggono i personaggi è "strana", e lui dice che i sentieri segnati non sono giusti.
- B) La strada più veloce per arrivare alla base è girare a destra al primo bivio, superare una piccola montagna "che divide il fiume" nella parte più bassa, perché il percorso è più difficoltoso ma al sicuro da spiacevoli incontri. Il sentiero stesso infine conduce alla base.
- C) Se il mutante guarderà la cartina dirà che in prossimità di un punto segnato come facilmente percorribile, in realtà esiste una radura in cui gente vestita in modo strano il giorno prima stava scavando delle piccole buche nel terreno e sistemando dei dischi di argento in un campo di erba alta, al di là del fiume.
- D) Inoltre informa il gruppo che in caso di maltempo vi sono dei bivacchi sicuri sia nei monti a NO che in quelli a SE.

### **3.1.3 Gli incontri nel bosco Tabella 2 - Incontri casuali nel bosco**

#### **1d20 Esito**

- |       |                         |
|-------|-------------------------|
| 1-4   | Topi comuni             |
| 5     | Lepre *                 |
| 6-9   | Formicaio o termitaio   |
| 10-11 | Riccio                  |
| 12-15 | Funghi non commestibili |
| 16-18 | Funghi commestibili *   |
| 19-20 | Erbe aromatiche *       |

Il gruppo avrà il 10% ogni ora di permanenza nel bosco di incontrare uno di questi animali o piante non mutanti. Se il cibo scarseggia potranno anche cacciarli, utilizzando Sopravvivenza. Ovviamente le cibarie commestibili sono solo quelle indicate dall'asterisco.

### **3.1.4 Il primo bivio (# 2 cartina GM, PG)**

*Dopo due chilometri dal vostro incontro con il mutante arrivate a un bivio dove i sentieri si biforcano decisamente. Uno prosegue a destra mentre l'altro si inoltra a sinistra. Non vi sono cartelli e dato il terreno relativamente pianeggiante è difficile capire dove porterà un sentiero piuttosto che l'altro.*

Se i personaggi seguiranno le indicazioni del mutante leggere il paragrafo 3.1.5. Nel caso decidano di proseguire verso destra invece andare al capitolo 3.1.6

### **3.1.5 Ascoltando il consiglio**

*Qui il sentiero è ripido e consente il passaggio solo a una persona per volta. In un particolare tratto sono visibili gli ostacoli che vi apprestate ad affrontare. Si nota un paesaggio erboso coperto di un sottile strato di neve, con cespugli isolati, in lontananza un fiume e una montagna non molto alta, da cui si scorge, piccolissima, una costruzione in pietra. Discesa l'altura da cui stavate osservando i vari aspetti del terreno potete inoltrarvi nella pianura, seguendo sempre le tracce del sentiero.*

Proseguendo il terreno diventerà sempre più molle e acquitrinoso. In alcuni punti delle pozzanghere raggiungono anche il mezzo metro di profondità e la profondità dell'acqua continua a salire ogni 100 m percorsi salendo uniformemente di circa 10 cm. Ovviamente i personaggi, a scanso di eventuali precauzioni, bagneranno tutto l'equipaggiamento e dovranno perdere almeno 1 ora per asciugarlo in un luogo tranquillo.

*Fradici raggiungete uno stretto ma solido ponte in legno che permette di attraversare il torrente senza dover prolungare la permanenza in acqua. Al ponte segue una parete non eccessivamente ripida, facilmente ascendibile anche senza equipaggiamento da montagna, la cui risalita è agevolata da un cavo di acciaio posto probabilmente addirittura prima del conflitto da alpinisti che hanno affrontato il sentiero. Proseguite ancora poche decine di metri in cerca di un punto in cui fare bivacco quando giungete a una spianata in cui un camino fumante attrae immediatamente la vostra attenzione.*

Il GM dovrà ora ricollegarsi con il punto 3.4 e iniziare la sequenza degli eventi da lì.

### **3.1.6 Altre strade**

*Dopo 1 Km di marce giungete in prossimità di un secondo bivio (# 3 cart. GM, PG), il quale, similmente al precedente biforca la strada in due diramazioni. Riuscite a scorgere che entrambi i sentieri conducono a dei ponti sul fiume ma secondo la mappa che avete, da lì non dovrebbe passare nessun fiume. Dovete decidere che strada intraprendere.*

### 3.1.6.1 Sinistra

Il Ponte successivo al bivio è in legno, largo 50 cm e lungo 12 metri. Può sopportare 150 Kg di peso per volta e un crollo causa Contusioni e Lividi. Ovviamente il GM dovrà gestire situazioni in cui solo alcuni personaggi sono riusciti a passare con l'ausilio del ponte e altri no. In ogni caso il sentiero prosegue dopo il ponte e superato un dosso di 200 metri circa torna a biforcarsi (# 4 Cart. GM, PG).

<< La cartina in dotazione ai personaggi indica che le strade si equivalgono, mentre in realtà la strada di sinistra porta a un paese abbandonato (# 5 cart. GM). Se il gruppo prende questa direzione andare al capitolo 3.2 e continuare da lì la narrazione degli eventi. Se il gruppo si inoltra a destra invece continuare leggere quanto segue. >>

*Il sentiero si immette in una radura coperta di neve. Alcune rocce e pochi alberi sono l'unico paesaggio e il silenzio regna sovrano.*

<< Se il gruppo ha parlato con il mutante "puzzolente" dovrebbe sapere che secondo lui in questo tratto delle "persone vestite in modo strano" stavano scavando delle buche per terra. Tali persone non sono altro che un drappello di guardie della base che si sono appostate per tendere una imboscata a chiunque passi da lì. Se il gruppo non è a conoscenza di ciò il GM non dovrà comunque farlo cadere in una imboscata senza scampo. Potrà invece fornire degli indizi della presenza di qualcuno, tipo tracce di terra buttata sulla neve, un bossolo di proiettile o un filo teso per far scattare la trappola. Se almeno un personaggio dichiarerà di stare particolarmente all'erta in quel particolare tratto, magari con le armi cariche, il GM potrà far fallire l'effetto sorpresa dell'imboscata e condurre un normale combattimento. Ovviamente potranno delinearsi molte altre situazioni; ad esempio il gruppo, messo in allarme dal mutante potrà decidere di fare un'imboscata a sua volta, intrappolando i criminali, oppure, potrà ignorare tutti gli avvertimenti e proseguire normalmente. In questo caso il GM farà uscire da una buca scavata nel terreno e occultata dalla neve, un mercenario che sparerà un colpo al primo della fila, o al più vicino a lui. Il gruppo sarà preso di sorpresa. Gli altri 3 mercenari criminali usciranno dopo l'esplosione del colpo da parte del loro compagno. >>

Se il gruppo supererà l'imboscata avrà la strada libera sino alla base. Riprendere in questo caso dal punto 3.5

### 3.1.6.2 Destra

Il sentiero di destra giunge sino a un ponte di pietra, pavimentato in legno che sopporta agevolmente il peso di tutti i personaggi Il ponte è largo circa 90 cm e lungo 16 metri. Dal ponte ci si può accorgere che il fiume diventa insuperabile per centinaia di metri scendendo a valle, dato che si allarga sino ai 35-40 metri subito dopo lo stretto canale che scorre sotto il ponte stesso. Una fitta rete di alberi non consente la visione della sponda

opposta del fiume, quella a cui probabilmente si accedeva scegliendo l'altro sentiero. Dall'argine del fiume sino a una parete rocciosa si apre una radura larga circa 75 metri in cui cresce solo un'erba alta circa 30-40 cm.

<< L'erba è comune ma il campo è stato minato, per cui un attraversamento senza precauzioni porta a avere i personaggi il 10% di probabilità ogni 10 metri percorsi di far esplodere una mina antiuomo. Le mine sono vecchie ma ugualmente pericolose.

L'esplosione diretta causa 2d6 danni con PA 2 a chi aziona il detonatore e nel raggio di 4 metri. Il GM non dovrà assolutamente far cadere nella trappola i personaggi senza concedere loro la possibilità di trovare le mine. Anche se il gruppo non ha parlato con il mutante il GM potrebbe far notare che in certi punti l'erba appare calpestata come se il campo fosse stato attraversato di recente, o altro ancora (fare tirare su Sopravvivenza) Dopo l'ostacolo delle mine il gruppo potrà seguire il sentiero sino ai pressi della base senza incappare in ulteriori incontri. >>

## **3.2 IL PAESE DIROCCATO (# 5 cartina 1 GM)**

Disponendo di una cartina inesatta, il gruppo potrebbe giungere in un qualsiasi momento alle soglie di un paese accovacciato sulle pendici di un monte.

*Poco distante dal margine del bosco, si ergono le rovine di un piccolo paese, da cui non si alzano volute di fumo ne arrivano rumori, mentre, sopra di voi il cielo comincia a incupirsi.*

Il paese non ha nome e non vi sono abitanti rimasti nelle baracche e nelle case pericolanti. Appena il gruppo vi arriverà, il tempo comincerà a rannuvolarsi e nel giro di circa 10 minuti una pioggia insistente e abbastanza violenta inizierà a cadere copiosa da un cielo plumbeo cupo. Le baracche e alcuni edifici potranno offrire riparo momentaneo, anche se l'umidità raggiungerà comunque gli eventuali occupanti.

*Tutte le strade del paese sono in ciottolato e in alcuni tratti sono sconnesse e semidistrutte. La maggior parte delle case sono in legno e calce, anche se esistono anche costruzioni di maggiori dimensioni in cemento armato. In paese non si odono rumori di nessun tipo, non vi sono odori particolari e tutto è calmo e immobile sotto la pioggia scrosciante. In tutto riuscite a contare 25 case disposte lungo una strada principale, unitamente a una dozzina di cascine poste più all'interno. Tre o quattro fattorie con piccoli campi ormai colmi solo di erbacce chiudono il perimetro. Le case sulla strada sono relativamente accessibili, mentre le baracche di legno e le fattorie versano in uno stato pessimo.*

### 3.2.1 L'esplorazione del paese

<< Le case del paese contengono alcune colonie di animali, di particolari vegetali (funghi, muschi e licheni) tutti di natura mutante. Prevalentemente tali specie si trovano all'interno delle caschine di legno, anche se potrà esservi il 20% che questi possano essere rinvenuti anche sulle case ai limiti della strada principale. Per ogni chiarimento vedere la tabella successiva. La prima colonna rappresenta il tipo di fabbricato in cui il gruppo decide di entrare, la seconda colonna indica la percentuale che tali costruzioni ospitino "inquilini" mutanti, la terza colonna infine fornisce il tipo di esseri che sarà possibile trovare. Ovviamente, per ragioni di spazio, la terza colonna utilizzerà delle sigle in luogo dei normali nomi e la leggenda per interpretare tali sigle sarà fornita dalla tabella successiva. Infine leggere il comportamento di tali specie (scritto dopo la tabella 4) per interpretarli.

**Tabella 3**

<b>Fabbricato</b>	<b>Incontro casuale</b>	<b>Tipo incontro</b>
Cemento	20%	A B E
Legno e cemento	30%	B C D E
Cascine	40%	B D E
Fattorie	55%	C F G
Strada principale	8%	A G

**Tabella 4**

<b>Sigla</b>	<b>Tipo di mutante</b>
A	Mutante Alterato Caotico (dati manuale di Figli dell'Olocausto)
B	Incrocio tra razze animali (Dati cap. 5)
C	Incroci tra animali e vegetali (Cap. 5)
D	Funghi o muschi mutanti (Cap. 5)
E	Insetti mutanti (Cap. 5 o manuale di Figli dell'Olocausto)
F	Piante mutanti (Cap. 5)
G	Pterocantropi (Dati sul manuale di Figli dell'Olocausto)

I mutanti caotici all'interno delle case avranno questi comportamenti:

Se il gruppo entrerà senza fare rumore questi potranno essere colti di sorpresa, e in questo caso vi sarà il 75% che fuggano e il restante 25% che rimangano a difendersi. Per i funghi e i muschi (D), il GM dovrà gestire un comportamento più articolato. I funghi e i muschi saranno totalmente innocui se lasciati stare. Se toccati invece, nel giro di 3 round inizieranno a emettere delle spore che provocheranno allucinazioni a tutti i personaggi del gruppo per una durata di 1d20+5 minuti e un effetto postumo di indebolimento (un livello di Fatica) permanente per le 12 ore successive. Sotto l'effetto delle allucinazioni, i

personaggi crederanno di essere attaccati da una pattuglia di extraterrestri e agiranno di conseguenza. Ingaggeranno una eventuale battaglia e se esploderanno anche raffiche di armi da fuoco, il rumore metterà in allarme tutti i mutanti degli altri fabbricati, impedendo successivi attacchi a sorpresa da parte del gruppo. Il GM dovrà inizialmente fornire alcuni indizi al gruppo per indicare la presenza di eventuali sporazioni da parte dei funghi e dei muschi. Se i personaggi ignoreranno gli avvertimenti il GM sarà libero di attuare quanto descritto in precedenza. Terminato l'effetto allucinogeno i personaggi potranno voler cercare di eliminare i funghi o i muschi. Questi esseri potranno essere distrutti solamente dal fuoco. Per aiutare i personaggi, il GM potrà dire che in certi punti le pareti sono annerite, come se fossero state bruciate. Gli insetti (E) sono esseri che si cibano di resti di animali o mutanti. Non sono affatto corazzati e sono oltremodo lenti. Emettono un ronzio appena percettibile che diventa molto fastidioso quando si trovano tutti assieme. Gli insetti non attaccheranno mai in ogni caso il gruppo, anche se potrà accadere il contrario. L'unica difesa di tali creature sta nel loro metabolismo interno. Le mutazioni li hanno indotti a secernere un liquido verde trasparente che si sprigiona quando vengono schiacciati e che causa gravi danni all'apparato respiratorio umano. In pratica, ogni insetto schiacciato causa un livello di Fatica, più un calo di tutte le abilità di un dado per i successivi 30 minuti. Il GM potrà avvertire i personaggi dicendo che in presenza di molte di queste creature, si riesce a respirare solo con notevole fatica, oppure che l'aria interna alla casa che ospita la colonia è totalmente irrespirabile. Ogni colonia conta circa  $1d100 + 20$  insetti. I vegetali (F) nelle fattorie sono invece delle particolari piante mutanti che hanno sviluppato un pericoloso sistema di autodifesa. Le foglie, i ciuffi di erba e tutti gli steli sono molto rigidi e altrettanto taglienti. Per attraversare un campo di queste piante i personaggi dovranno necessariamente indossare delle protezioni alle gambe, senza le quali subiranno  $1d6$  di danno ogni metro di avanzamento. Gli Pterocantropi (G) potranno essere rinvenuti solo percorrendo la strada principale e attaccheranno in picchiata per 3 round, quindi voleranno via. Generalmente attaccheranno a coppie. Infine i mutanti, prodotto degli incroci tra animali o animali e vegetali, potranno essere ostili o indifferenti (in ogni caso mai amichevoli) a discrezione del GM o a seconda della tabella successiva.

## **Tabella 5**

### **1d6      Esito**

- 1 e 6      Attacca alle prime avvisaglie di pericolo
- 2 e 5      Rimane totalmente indifferente e attacca solo se provocato
- 3 e 4      Fugge all'arrivo del gruppo

Il GM, disponendo di questi dati, potrà simulare alcune azioni all'interno del paese diroccato, almeno finché il gruppo deciderà di rimanerci.

<< La pioggia cadrà ininterrottamente per 5 ore quindi smetterà, repentinamente come era cominciata, lasciando il posto a una fredda giornata grigia. Il GM, nelle azioni all'interno del paese, dovrà ricordarsi che alle prime avvisaglie di rumori tutti i Mutanti all'interno delle case si metteranno in allarme e non potranno essere colti di sorpresa. Ulteriori dati utili potranno essere ricavati dalle seguenti informazioni:

Il paese è a una altitudine di circa 950 metri.

La temperatura media durante la pioggia arriva a +4 gradi con un tasso di umidità all'interno dei fabbricati del 95%.

Per i combattimenti all'aperto il GM potrà applicare un malus di -1 dovuto alla pioggia e a folate di vento. >>

### **3.2.2 Le case e gli interni**

Nelle case di cemento l'arredamento è tutto distrutto e solo le pareti (e in alcuni casi neppure quelle) rimangono in piedi. I mobili sono marciti ed emettono un fetore nauseabondo. In alcuni tratti i muri hanno delle parti annerite, come delle bruciature (Vedere capitolo precedente, punto D). Il pavimento, di legno, scricchiola malfermo sotto il peso dei personaggi. Una casa su due possiede anche dei sotterranei e delle cantine dove, assieme a quintali di ragnatele si trovano delle bottiglie di liquido rosso cupo. Alcune sono ancora tappate (1d4 per ogni cantina esplorata) e contengono vino ancora ottimo. Incredibilmente, in certe cantine (1 su 6) si può anche trovare una cassa con della carne secca affumicata ancora commestibile e conservata egregiamente. Nelle cantine delle case vi saranno uguali probabilità di trovare "inquilini" che ai piani superiori. (In pratica le cantine delle case avranno il 20% o il 30%, le taverne delle cascine avranno il 40% e così via). Le fattorie non possiederanno delle vere e proprie cantine ma piuttosto delle piccole grotte naturali ricavate nella roccia. Il pavimento di queste caverne è in pratica uno strato melmoso di fango, acqua e resti organici di piante e cibo presenti all'interno numerosi anni fa.

## **3.3 I MONTI A NORD-OVEST**

Il Paese trattato nel precedente capitolo si trova a circa 950 metri sulle pendici di una piccola catena montuosa le cui maggiori cime toccano a malapena i 1800 metri. Prima del cataclisma tutti i monti venivano indicati con dei nomi. Ora, in un'epoca di confusione, l'uomo ha dimenticato parte del suo passato e ha deciso di ristabilire un ordine geografico siglando mediante cifre e lettere ogni singolo aspetto orografico del territorio. Un personaggio esperto di moderna geografia potrà sapere che questo complesso è indicato con la cifra MM-N 103, che conta circa 7 principali rilievi e che forma 3 valli, molto più a

Nord Ovest, in cui vi sono insediamenti di piccola grandezza. I monti a Nord ovest non hanno particolari formazioni (tipo grotte, altopiani o fiumi) che li contraddistinguono.

### **3.3.1 Probabili incontri**

Queste montagne non sono densamente popolate e solo piccoli animali (qualche topo e raramente alcune lepri) si possono scorgere seguendone le tracce. Il gruppo, salendo, avrà il 10% ogni ora di vedere una di queste creature. I personaggi potranno riuscire ad arrivare sino ai 1400 m grazie ai sentieri già esistenti, poi inizieranno i problemi dato che la strada diverrà impraticabile e si dovrà ricorrere a scalate, inizialmente facili ma strada facendo sempre più ardue. Giunti al punto 5a il gruppo potrà imbattersi (50% di probabilità) in un grosso orso bruno che cerca cibo da quelle parti. L'orso non attaccherà i personaggi a meno che questi non si avvicinino a meno di 25 metri. In questo caso, sentendosi minacciato potrà anche decidere di lottare sino alla morte. Se qualche personaggio getterà cibo all'orso questi lo accetterà e si dileguerà con la razione tra i denti. Dai 1400 m, per ogni 100 metri di salita ci sarà un -1 nei tiri per scalare. Il GM potrà concedere eventuali bonus positivi se chi si appresta a compiere l'ascensione è dotato di equipaggiamento specifico. Seguire comunque le regole di Arrampicarsi e Cadute di pag. 165-166.

Se qualcuno giungerà sino alla cima potrà scorgere con l'aiuto di un binocolo o di un cannocchiale (faticosamente anche a occhio nudo) la reale posizione della base.

Tracciando la nuova via sulla cartina il gruppo potrà rimettersi sulla corretta pista e in tre ore, a scampo di incontri, arrivare nei pressi della base BPA-82. Discendendo dal complesso montuoso il gruppo non avrà incontri sino al limitare del bosco, da cui il GM riprenderà la narrazione degli eventi tornando al capitolo 3.1, nel punto in cui i personaggi avevano abbandonato per esplorare i monti o il paese.

NB: non vi sono altri sentieri percorribili oltre a quello che è stato abbandonato in precedenza per giungere alla base. Scendendo dalla montagna i personaggi non potranno che ritrovarsi al bivio prima del paese.

## **3.4 MONTI A SUD-EST**

Questa catena montuosa è indicata nella Nuova Geografia con la sigla MMA-N 101 ed è composta da 9 massicci e numerose colline inferiori. L'altitudine media dei monti non supera i 2000 m e un solo promontorio raggiunge la quota di 2600 m. Non vi sono paesi sulle pendici al limitare del bosco e di tanto in tanto si incontrano delle cascate o dei rifugi abbandonati e lasciati in rovina. Un sentiero principale serpeggia costeggiando campi un tempo coltivati e ora colmi di erbacce, gramigna e chissà che genere di piante mutanti.

Attorno ai 1000 m la vegetazione si dirada notevolmente e la foresta composta prevalentemente di abeti faggi, aceri e betulle lascia il posto agli abeti rossi e ai larici.

### 3.4.1 Due Cacciatori Liberi (# 6 cart. 1 GM)

*Nel punto 6 si trova una grossa spianata di circa 400 m di lunghezza e di larghezza. Al centro della radura si trova una curiosa costruzione di pietra e legno, dal cui camino esce un filo di fumo grigio. Le finestre del rifugio sono molto sporche ed è quasi impossibile vedere l'interno.*

<< Nella casa vi sono due umani, appartenenti ai CL, che si trovano lì per un giro di ricognizione. Uno è un Maestro Guida e l'altro è un allievo che sta completando il tirocinio. I loro nomi (Quercia e Gatto Rosso) sono ovviamente in codice. Se il gruppo si farà riconoscere i due CL forniranno aiuto, nel limite del possibile, e sapranno indicare la strada corretta da seguire per raggiungere la base. Se i personaggi gli mostreranno la cartina con la quale procedevano questi sorrideranno e dichiareranno che è completamente falsata e non risponde assolutamente alla rappresentazione del territorio circostante. Saranno disposti anche a sfamare il gruppo con un pranzo (o una cena, a seconda dell'ora) a base di stufato di patate selvatiche misto a carne di coniglio. Non è molto ma è sufficiente a sfamare. Ad altre domande, il GM potrà rispondere come meglio crede, anche se non dovrà rivelare nulla a riguardo degli avvenimenti della base. I 2 CL, a dire il vero, sapranno soltanto che esiste ma diranno di non essere mai giunti nelle vicinanze. Se attaccati di sorpresa si difenderanno per tre round, poi chiederanno al gruppo di identificarsi ed eventualmente smetteranno di lottare. Lasceranno riposare i loro ospiti per 10 ore massimo, dopodiché, abbandoneranno il rifugio per tornare tra i boschi. >>

Lasciato il rifugio il gruppo potrà riprendere il cammino dal punto in cui aveva abbandonato il bosco, disponendo questa volta di informazioni esatte. Qui potrà riprendere il sentiero e tornare a percorrere una strada esatta. Dopo alcune centinaia di metri, il sentiero tornerà a essere pianeggiante e le neve comincerà nuovamente a coprire ogni cosa. Si proseguirà così per circa 2 Km, costeggiando un nuovo torrente che praticamente nasce dal monte in cui è sita la base.

*A un tratto, mentre state marciando assorti nei vostri pensieri, scorgete in lontananza un luccichio metallico che viene accentuato dal riflesso della neve...*

<< Se il gruppo si avvicinerà al luccichio, potrà notare la forma di una navetta di spola aliena. La navetta è lì per puro caso e nei problemi della base gli extraterrestri non c'entrano nulla. Casualmente alcuni robot rilevatori stavano tracciando rilievi del territorio in quei luoghi e i personaggi vi si sono imbattuti. Il GM non dovrà però far capire che è solo una falsa pista per depistare i sospetti. Dovrà invece dire che alle prime avvisaglie di presenze umane, i robot e gli androidi alieni si dirigeranno velocemente verso la navetta e ripartiranno in direzione della montagna in cui c'è la base. >>

Senza ulteriori incontri i personaggi saranno alla base in 3 ore di marce normali.

### 3.5 I DINTORNI DELLA BASE BPA-82

<< Il GM dovrà cercare di far giungere il gruppo nei dintorni della base verso mezzogiorno, anche in previsione dello sviluppo che andremo a descrivere >>

*Il sentiero che state percorrendo da ormai parecchio tempo, sembra essere finalmente quello giusto. In lontananza udite il sordo ronzio delle turbine idroelettriche che alimentano la base, e un promontorio che interrompe bruscamente il bosco. Il sentiero si allarga e consente anche la marcia per tre o quattro persone affiancate mentre la vegetazione inizia a diradarsi. Sul terreno il leggero strato di neve non indica nessuna traccia recente, sintomo questo che voi forse siete i primi a giungere qui dopo diverse settimane. Percorrete ancora alcune centinaia di metri quando infine dinnanzi a voi si apre una grossa radura, terminata la quale, protetta da una incavatura rocciosa, sorge la base BPA-82.*

La base BPA-82 è un grosso complesso di uffici laboratori e officine che si occupa di coordinare i piccoli insediamenti locali, fungendo da Ufficio Presidi (Vedi Appendice 2). Al suo interno vi sono numerosi laboratori e altrettanti archivi. Attivamente decine e decine di ricercatori e scienziati prestano la loro opera per un periodo a rotazione che può andare dai 6 ai 24 mesi, nei quali si interessano di studi approfonditi su razze e progenie mutanti. La base è protetta da alcune guardie ed è tenuta attiva da un corposo reparto di manutenzione. Nella base si possono anche trovare macchinari molto complessi quali rilevatori per segnali dallo spazio, un piccolo ma potente osservatorio, centri di studi microbiologici e archivi cartacei risalenti a centinaia di anni prima del conflitto. La posizione in cui è sita non permette un facile avvicinamento e diviene una vera roccaforte quando il sistema di difesa è attivo (anche se ciò, sino a ora non è mai stato necessario). La base trae energia principalmente da due centrali idroelettriche costruite alcuni anni addietro, subito dopo il ritorno in superficie da parte dell'uomo. Le centrali sfruttano due cascate non molto alte ma la cui portata è sufficiente ad azionare le turbine. Le centrali sono sorvegliate mediante particolari telecamere a fibre ottiche, che senza il minimo dispendio di energia consentono delle visioni accurate. Giornalmente 3 tecnici della manutenzione si recano nei paraggi per verificarne il corretto funzionamento. I muri sono di solido cemento armato rivestiti di calcestruzzo e uno spessore di 35 cm.

<< Se il gruppo si avvicinerà alla base da una qualsiasi direzione (bosco, montagne retrostanti, fiume) verrà notato da particolari segnalatori installati dai criminali.

Telecamere a fibre ottiche poste nei punti chiave (i guadi del fiume, le radure, il sentiero principale) riprenderanno i personaggi e informeranno con almeno 15 minuti di anticipo i controllori e di conseguenza, il nemico. Le telecamere sono piccole e silenziose e non potranno essere notate a meno che un personaggio non dichiari esplicitamente di voler cercare tali oggetti. In questo caso gli servirà un successo su Percezione con un -2 per

rinvenire 1 telecamera sull'albero o sul sentiero da lui esplorato. Ovviamente la ricerca porterà via tempo e consentirà ai criminali una più elaborata difesa. Se troverà la camera, alla base diranno che sono state installate per sicurezza. >>

### **3.5.1 L'ingresso**

I portoni principali sono due, uno per l'ingresso delle persone, l'altro per l'accesso dei veicoli e delle slitte. Ogni entrata è sorvegliata da due guardie armate di Uzi Carabine e corpetto 17/12 modello TAR.

<< I Criminali all'interno della base permetteranno l'ingresso al gruppo, dato che non possono rischiare di essere scoperti a pochi giorni dall'arrivo dei rinforzi. Hanno disposto perché tutto sembri normale e il capo in persona prenderà in consegna i personaggi per un giro dimostrativo della base. Quindi, cortesemente ma fermamente, chiederà al gruppo di tornare al comando e garantire che è tutto in ordine. >>

*Un sistema particolare, detto a chiuse, permette alla sorveglianza di tenere sotto stretto controllo tutte le persone in entrata. Il sistema è fundamentalmente composto da tre porte, o meglio, da un cancello principale con sbarre in acciaio, da una seconda porta in reticolato e da una terza "chiusa" in legno rinforzato di metallo. In questa maniera, superato il cancello, che viene richiuso alle vostre spalle, vi venite a trovare contro la porta in reticolato. La guardia chiede di esaminare le vostre credenziali e quindi vi permette di varcare la seconda porta. Un secondo controllo garantisce che non siete radioattivi o portatori di malattie infettive e infine il terzo portone in legno massiccio e metallo si dischiude per lasciarvi entrare liberamente. Un uomo anziano, sulla settantina, stempiato e con un paio di occhiali terribilmente spessi, vi si avvicina con fare mellifluo e si presenta a voi come dottor Zirman, capo del personale scientifico e coordinatore della BPA-82.*

### **3.5.2 Il Dottor Zirman**

<< I criminali non ritireranno le armi del gruppo all'ingresso, per non insospettirli. Pretenderanno però che almeno le armi da fuoco o pesanti vengano lasciate nel guardaroba (Punto G mappa 1 piano base) prima dell'ingresso all'edificio vero e proprio. >>

*Il dottore, cordialmente ma in maniera piuttosto fredda vi spiegherà le attività principali della base e vi introdurrà in alcuni ambienti, facendovi da cicerone. Dopo circa un'ora terminerà il giro dell'esterno e vi introdurrà nel primo piano del palazzo in cui alloggiavano i dipendenti e si trovano i principali uffici.*

<< Durante il giro illustrativo i personaggi potranno chiedere al dottore se è a conoscenza dei messaggi di soccorso trasmessi da questa base al C.E.C.P.I., giorni addietro (vedi allegati). In questo caso il dottore si mostrerà assolutamente stupito e garantirà che nessun

messaggio è stato inviato, a parte quelli di normale routine da almeno un mese. Quindi in una maniera o nell'altra, lascerà cadere velocemente il discorso. >>

### 3.5.3 Indizi

Se i personaggi lo chiederanno, durante la ricognizione all'esterno potranno notare i seguenti indizi (starà al GM decidere quali fornire loro e in che chiave proporli):

A) Nonostante i numerosi impiegati e tecnici, vi sono pochissime impronte ai cancelli di accesso e oltretutto non recenti - di uno o due giorni addietro.

B) All'interno della base, nei cortili, vicino alle baracche le impronte sono addirittura quasi del tutto assenti.

C) Di contro, moltissime tracce conducono a una piccola porta di metallo, sorvegliata da due guardie armate di fucile a pompa. Il dottore afferma che la porta conduce a un magazzino in cui vi sono oggetti importanti ma solo per fini scientifici. (Sottolineare comunque il fatto che in quel punto, la neve è stata quasi del tutto sciolta dal passaggio di persone.)

D) Se i personaggi fanno richiesta esplicita, affermando di voler vedere se esistono delle telecamere o dei sistemi di sicurezza, il GM può rivelare che alcune telecamere a fibre ottiche sono installate persino nelle baracche dove si tengono i rottami e nei bagni del cortile. (Il GM potrà anche confermare che sono le stesse presenti nel bosco, sempreché i personaggi ne abbiano trovata almeno una in precedenza.)

E) Sempre sotto richiesta esplicita (a esempio alla domanda: "Dove conducono i cavi delle telecamere?") il GM potrà dire che non si riesce a capire, ma sembrano confluire comunque tutti verso un unico punto. Non dovrà però, almeno per ora, rivelare quale.

F) Se i personaggi, durante il percorso, noteranno la stranezza delle numerose tracce dinanzi alla porta di metallo (vedi punto D) e chiederanno di poter entrare, il dottore opporrà un cortese ma secco rifiuto, chiamando in causa scuse di ogni tipo, dalla sicurezza al pericolo radioattivo alla segretezza militare.

G) Il gruppo potrà notare che le attività all'esterno del fabbricato sono molto poche e vengono condotte con fare assente, quasi di controvolgia.

H) L'indizio precedente porterà a chiedersi dove sono le oltre 150 persone che dovrebbero gestire tutte le attività. All'esterno, il gruppo potrà scorgere in un ora di perlustrazione si e no 4 individui, di cui due sono le guardie di picchetto alla porta di metallo descritta prima. Il GM potrà far dare le risposte al direttore in modo da offrire solo pochi indizi, ma sufficienti a far capire che qualcosa non va come dovrebbe andare. Il dottore comunque si presterà a condurre i suoi ospiti all'interno dell'edificio, anche se farà notare che gli impegni non gli consentiranno di trattenersi oltre. Per l'esterno degli edifici vedere il capitolo 3.5.8. >>

### 3.5.4 L'edificio principale

<< Il dottore offrirà una breve spiegazione ai personaggi di cosa si fa esattamente nella base, partendo dalle note generali e descrivendo in seguito i vari piani. Al solito, si mostrerà abbastanza superficiale se gli verranno poste domande dirette sul come o perché di qualcosa o qualcuno. Anche in questo caso, al termine del capitolo, verrà fornita una lista di indizi che permetterà al GM di instradare i suoi giocatori verso la giusta pista. >>

*La base, ovvero il cuore di quest'ultima, è certamente riassumibile nell'edificio principale. Costruito su tre piani di altezza, con mura di solido cemento e finestre protette con doppi vetri contro le rigide temperature, con una sistema di riscaldamento a legna indipendente e un generatore di elettricità alimentato da due centrali idroelettriche che traggono potenza dalle cascate formate dal fiume che scorre nei paraggi. Il solo piano terreno, o primo piano, a seconda dell'ottica in cui lo si inquadra, si estende su oltre 4600 metri quadrati. Il piano superiore sfiora i 3700 mq e il laboratorio astronomico, all'ultimo piano, ha una superficie calpestabile di quasi 1900 mq. Il complesso del telescopio è davvero notevole. Basti pensare che solo la torre dell'osservatorio ha un diametro di 15 metri, e alloggia al suo interno solamente il telescopio e i macchinari necessari per utilizzarlo. In effetti il 35% dell'energia prodotta dalle turbine idroelettriche viene assorbita dai computer, peraltro nemmeno troppo sofisticati, e dalle macchine dell'osservatorio. Per certi versi, questa base dispone di molte più risorse rispetto a qualunque insediamento comune di media o piccola grandezza, pur necessitando solo di poche decine di tecnici, indispensabili per il funzionamento. Ovviamente questo è un avamposto protetto e coloro che vi lavorano sono totalmente affidabili e sottoposti mensilmente a un profilo psicologico stilato da uno specialista, in forze al personale scientifico. I laboratori di ricerca, pur non essendo equipaggiati come quelli dei grandi insediamenti, dispongono di sufficiente materiale per operare in totale autonomia e di tanto in tanto riescono a compiere delle scoperte davvero interessanti. Tutto il personale pranza due volte al giorno in sala mensa, posta al piano superiore, e le cucine ogni mese vengono approvvigionate mediante speciali convogli che scaricano quintali di cibo raccolto dai campi coltivati qualche chilometro più a valle. I generi di prima necessità vengono inviati unitamente al cibo e ogni impiegato ha diritto a 8 ore di sonno, quando il lavoro lo consente, più 3 ore al giorno per il pranzo e gli svaghi. Sembrerà incredibile ma anche alla base esiste una sala di ricreazione dove vi sono tutti i divertimenti, o almeno i più noti, che andavano per la maggiore prima del conflitto. Gli alloggi del personale sono al secondo piano, a differenza dei laboratori e degli archivi, che ora andremo a visitare...*

Il dottore guiderà il gruppo su per una stretta scalinata chiusa su entrambi i lati da un muro alto circa 4 metri. Al termine della scala i personaggi si troveranno nel cortile antistante l'edificio principale. Questo è sopraelevato di circa 3 metri rispetto al suolo e domina tutto

il complesso. La porta d'ingresso è riparata sotto una tettoia di cemento, che in pratica non è altro che il pavimento della balconata del piano superiore. Anche per l'accesso all'edificio si deve attraversare il sistema a chiuse solo che in questo caso sono tutte porte di semplice vetro.

### 3.5.5 Livello 1

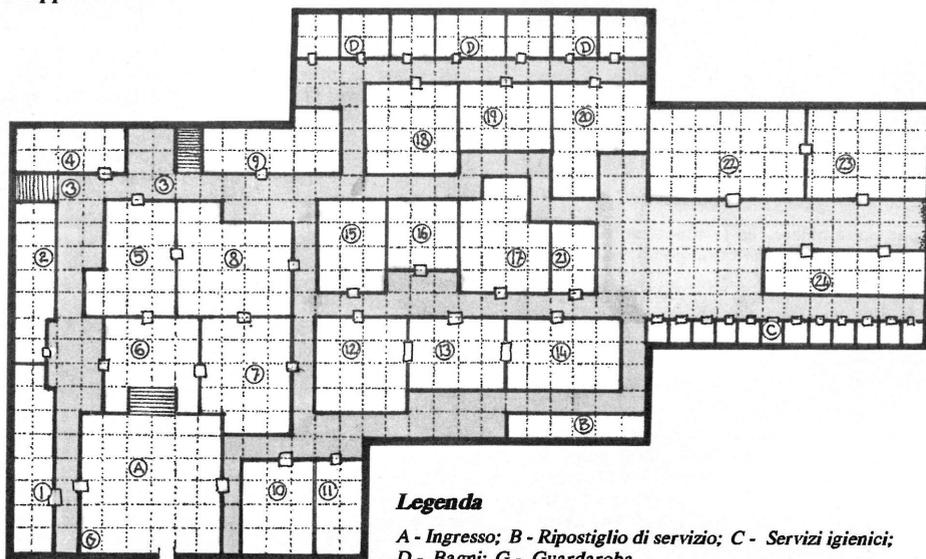
*L'ingresso è una stanza davvero imponente. Si possono valutare le sue dimensioni attorno ai 20 m di lato e sul lato opposto alla porta di entrata vi sono delle grosse scale che salgono al piano superiore. Sulle pareti laterali vi sono due porte che probabilmente immettono nei corridoi e nei vari laboratori. Anche in questa stanza non c'è personale e vi sono solo due guardie ai lati della scalinata.*

<< Le guardie sono vere, anche se non si azzardano a muoversi, tenuti sotto la minaccia della capsula di veleno. >>

Il dottore condurrà i personaggi nel corridoio di sinistra e comincerà la spiegazione.

**Mapa del livello 1**

□ = 3m x 3m



#### 3.5.5.1 Uffici e Archivi

1) U.P.L. È l'Ufficio Presidi Locale e dalle 9 alle 19 è occupato da 4 impiegati che sovrintendono alle funzioni burocratiche locali. Si mostreranno abbastanza nervosi all'arrivo del gruppo.

2) U.A.S Ufficio Alimenti e Sostentamento. 3 impiegati nelle ore indicate in precedenza svolgono giornalmente un inventario di ciò che viene consumato, prendono nota di eventuali bisogni specifici e comunicano tutto agli approvvigionatori.

3) Scale. Una rampa di scale, vigilata da due soldati, scende nel sottosuolo. Il dottore non permetterà l'accesso per ragioni di sicurezza e velocemente guiderà i personaggi verso l'ufficio successivo.

<< Le guardie non sono criminali. >>

4) C.C.R. Compagnia Comando di Resistenza. Al momento l'ufficio è vuoto. Vi sono 4 scrivanie, altrettante seggiole e armadietti. Le scrivanie sono in disordine con oggetti sparsi qua e là. In alcuni punti il muro è più pulito che in altri, come se fosse stato lavato di recente. Se interpellato il dottore dirà che saranno stati gli impiegati e di conseguenza non sa spiegarsi il perché.

<< Gli impiegati del CCR sono stati uccisi il giorno stesso in cui sono giunti i criminali alla base. Il muro è stato lavato in corrispondenza delle macchie di sangue lasciate durante la colluttazione. Non sono stati usati proiettili ma solamente armi non da fuoco e non vi sono tracce per tale motivo. Le scrivanie sono disordinate, ma prive di qualsiasi oggetto personale, costante presenza in molte altre. Gli armadietti sono vuoti. >>

5) Questo è l'archivio delle specie vegetali mutanti. Vi sono numerose bacheche in cui sono contenute piante dei più svariati generi, c'è anche l'erba tagliente del paese abbandonato. I personaggi potranno riconoscerla se l'hanno già incontrata. Un solo ricercatore è chino su una scrivania, intento a scrivere su un modulo alcuni dati. All'arrivo dei personaggi si mostrerà per un istante sollevato, ma subito tornerà freddo e distaccato quanto gli impiegati precedenti.

<< Se qualche giocatore dichiarerà di voler osservare il dottore durante l'incontro con il ricercatore, potrà vedere i suoi lineamenti indurirsi per un istante brevissimo, contorcendo il volto in un'espressione di avvertimento... >>

6) Archivio Specie Terrestri Mutanti. Due giovani uomini in camice bianco accoglieranno sorridendo il gruppo e stringeranno la mano ai personaggi con fare cordiale. Poi si accomiederanno per tornare ai loro studi.

<< Il GM dovrà prendere in disparte uno dei giocatori con una scusa e comunicargli che durante l'incontro con i ricercatori, uno di questi gli stringe la mano con particolare forza, quasi sino a fargli male. Dovrà scegliere il personaggio a caso o prendere quello dotato di maggiore carisma, poi dovrà occuparsi delle eventuali reazioni del personaggio, anche inaspettate, intervenendo nelle veci del dottor Zirman per far tornare alla normalità la situazione. Ovviamente anche questo dovrà essere un chiaro indizio da fornire al gruppo. >>

Il laboratorio è simile al precedente solo che le vetrine sono occupate da decine di specie mutanti terrestri.

7) Archivio uccelli e pesci Mutanti. Al solito, un uomo in camice chiaro è seduto dietro a un banco e osserva mediante un microscopio un vetrino con qualche strana sostanza. Il ricercatore non calcola più di tanto l'arrivo del gruppo e si limita a salutare cortesemente ma molto freddamente i personaggi

8) La stanza è grande come le precedenti ma non vi sono specie esposte in vetrina. Solo moltissimi armadi di metallo simili a quelli utilizzati dalle biblioteche per catalogare i libri contenuti. In effetti questo è l'archivio in cui vengono registrati tutti i dati riguardanti ogni genere di scoperta riguardo le specie mutanti. C'è un anziano signore in camice bianco che si avvicina cordialmente al gruppo e lo saluta, scambia due chiacchiere di cortesia e fa un battuta di spirito ma non entra mai nelle faccende riguardanti la base. Se la conversazione va per le lunghe si intromette il dottore che suggerisce di accelerare il ritmo dato che ci sono ancora molte cose da vedere e il tempo per lui scarseggia.

9) U.A.D. (Ufficio Archiviazione Dati) Le scrivanie presenti sono 4 ma al momento vi sono solamente 2 giovani donne che stanno compilando moduli di archiviazione, sepolte da scartoffie di ogni genere. Salutano sorridendo il gruppo e tornano al lavoro.

10) U.P.D.A. (Ufficio Popolazione Distribuzione Alloggi) Le scrivanie all'interno della stanza sono 6 ma solo 5 sono gli impiegati presenti. Due stanno parlando tra loro ma smettono immediatamente con l'arrivo del dottore, seguito dal gruppo.

<< Inizialmente i giocatori non dovranno riuscire a capire se è la loro presenza a turbare gli impiegati o i ricercatori oppure se è quella del dottore. Dovranno arrivarci solo dopo aver visitato l'intero complesso e aver parlato con qualche impiegato, privatamente. >>  
All'interno tutto è simile agli altri uffici, anche se questo è il meno disordinato tra quelli visti sino a ora.

11) D.O.S. (Distribuzione Organico Scientifico) L'ufficio è momentaneamente vuoto anche se una scrivania in disordine testimonia che durante la giornata, almeno un impiegato è preposto alla manutenzione dell'archivio. Il dottore comunque invita il gruppo a lasciar perdere l'ufficio dato che è necessario affrettarsi.

<< Se qualche personaggio deciderà di andare a sbirciare in segreto negli incartamenti dell'archivio, potrà anche trovare quello riguardante il Dr. Zirman. Le informazioni che otterrà potranno essere una schiacciante prova che qualcosa sta succedendo nella base. In pratica il GM non dovrà suggerire a nessun giocatore tale opzione ma potrà favorire la riuscita dell'eventuale azione, assegnando così un indizio definitivo riguardo gli avvenimenti in corso. I dati riguardanti il Dr. Zirman potranno essere trovati nel capitolo 5 relativo ai PnG introdotti e gestiti dal GM. >>

### **3.5.5.2 Laboratori**

12) 13) 14) Studi su mutazioni di flora e fauna. Nei laboratori ci sono 5 ricercatori con un'età media che si aggira intorno ai 55 anni, e al momento sono tutti impegnati in prove

pratiche o esperimenti che li impegnano a fondo. Un solo ricercatore è disposto a scambiare due parole di cortesia ma nulla di più. Il dottore spiega che all'interno di questo laboratorio unito, sono stati effettuati degli studi che hanno portato alla scoperta di alcune tra le più interessanti razze mutanti. Con la solita fretta accompagna poi il gruppo verso altri laboratori.

15) Laboratorio di Fisica. All'interno vi sono due ricercatori e un signore anziano, che presumibilmente è uno dei capi scientifici. Il comportamento di questi ultimi è simile a tutti quelli descritti sino a ora; fredda cortesia e niente altro. Con la scusa di essere impegnati in un esperimento i tre presenti tornano alle loro faccende.

Per non perdere ulteriore tempo in spiegazioni inutili, ora verrà fornita la lista dei laboratori che seguono. Il GM dovrà tenere presente che ogni scienziato si occupa di supervisionare un laboratorio, e all'interno, oltre a lui, vi sono uno o due ricercatori (calcolare che in tutta la base non dovranno essere incontrati più di 20 ricercatori e 7 scienziati).

16) Laboratorio di Chimica. Studi condotti su chimica organica e inorganica.

17) Laboratorio di Botanica. Pieno di piante di ogni genere.

18) Laboratorio di Geologia. Al momento i presenti si occupano di studiare una roccia calcarea che presenta particolari caratteristiche.

19) Laboratorio di Zoologia.

20) Laboratorio di Biologia e Microbiologia.

21) La stanza numero 21 non è un laboratorio, bensì una camera oscura al cui interno si trova un bromografo, macchine per lo sviluppo e la stampa di fotografie e altre apparecchiature ottiche.

### **3.5.5.3 Magazzini di uffici e laboratori**

Una serie di 7 porte si affaccia sul corridoio di accesso ai laboratori di Geologia, Zoologia e Biologia. Sono questi dei magazzini di circa 12 mq. in cui giornalmente vengono depositate le attrezzature esterne utilizzate dai vari laboratori e tutte le pratiche già archiviate o le relazioni ormai comunicate al centro preposto nell'insediamento 21. In alcuni vi sono semplicemente dei pezzi di ricambio o del materiale per la ricarica delle macchine scientifiche dei vari laboratori, in altri solo carte.

<< Ovviamente, anche qui una approfondita ispezione rivelerà che la maggior parte dei materiali di ricambio giace inutilizzata da tempo e le pratiche archiviate risalgono in alcuni casi a relazioni stilate solo pochi giorni prima. La fretta di far scomparire particolari dati, la noncuranza e la trascuratezza dei materiali potrà essere indicata ai giocatori mediante piccoli indizi o tracce rivelatrici a discrezione del GM. La stanza G conterrà inoltre alcune decine di telecamere a fibre ottiche non ancora utilizzate, pronte solo per essere installate. Uno scatolone ancora imballato reca un foglio di accompagnamento, più

o meno simile a una ricevuta, nel quale la data di consegna risale a pochi giorni addietro.

>>

#### **3.5.5.4 Infermeria e laboratorio medico**

22) Al momento della visita del gruppo l'infermeria non sarà abitata da nessun membro della base. Il sordo ronzio delle macchine sarà l'unico sottofondo all'eventuale dialogo. In questa stanza si potranno notare le classiche attrezzature per il pronto intervento, la rianimazione e la cura delle malattie o dei traumi più semplici. Vi è una camera per le lastre, una cella a tenuta stagna e una stanza isolata dal suono e dalla luce.

23) Nonostante le piccole dimensioni della base e il ridotto numero del personale è presente anche una sala operatoria per interventi chirurgici e un gabinetto per sedute odontoiatriche.

<< in questo luogo ovviamente vengono operati i trapianti chirurgici atti a controllare e rendere succube il personale della base. Ovviamente non vi sono tracce evidenti delle più recenti operazioni ma un accurato controllo dei cestini per i rifiuti permetterà la scoperta di alcune fiale contenenti un siero sperimentale bandito tempo addietro per l'alta tossicità implicita. Inoltre in una cassetta di sicurezza si potrà rinvenire una serie di dispositivi miniaturizzati contenenti una microcarica di esplosivo a basso potenziale attivabili mediante ultrasuoni. Ovviamente tali nozioni potranno essere interpretate solo da personaggi che riescono in un tiro di Scienze o Guarigione. >>

#### **3.5.5.5 Servizi igienici e ripostigli**

I primi sono relativamente puliti, i secondi sono pieni di detersivi, prodotti per la pulizia, arnesi di manutenzione, secchi, scope e altri oggetti simili. I bagni sono in totale 8 stanze di 3 metri per 3 dotati di toilette separate per uomini e donne. Vi sono inoltre 3 stanze che fungono da bagno per i dirigenti ma non vengono mai utilizzate e pertanto sono chiuse.

<< In realtà accade che le telecamere non sono ancora state installate in quei punti che quindi rimangono al di fuori del controllo video. Non potendo rischiare che il personale della base sfruttasse il vantaggio per organizzare una rivolta, il dottore ha deciso di chiudere a chiave i bagni fintanto che le telecamere non saranno piazzate anche là. >>

Il giro del primo piano è terminato. Con il solito fare sbrigativo il dottore condurrà il gruppo al secondo piano dove ancora più superficialmente mostrerà le varie camere e i laboratori.

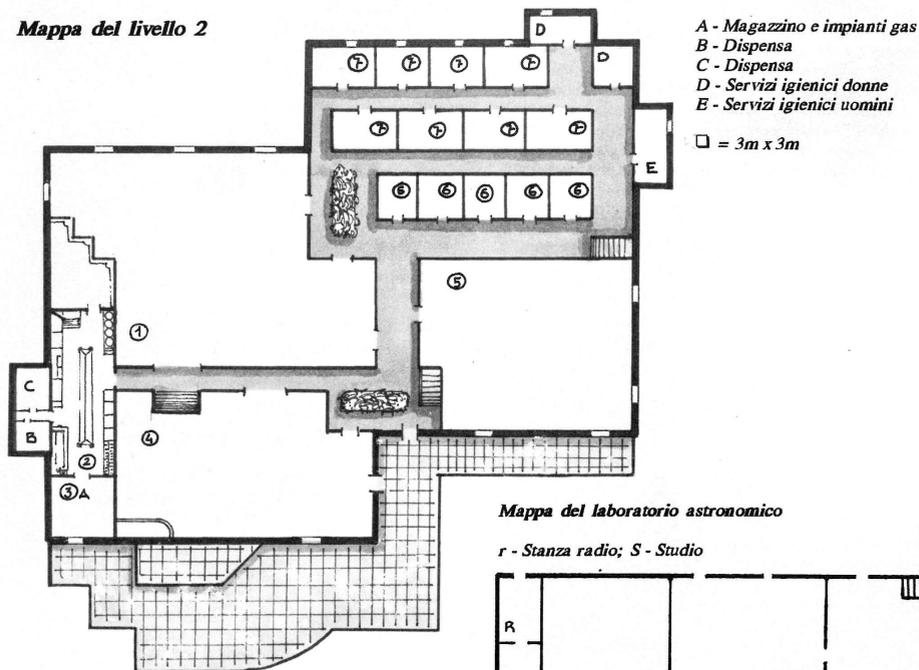
#### **3.5.6 Livello 2**

*Un'ampia scalinata conduce al piano superiore della base. Le due guardie rimangono impassibili mentre assieme al dottore passate loro accanto. Nessuna porta è presente al*

termine dei gradini ma solo un corridoio dal quale si può avere accesso a tutti gli ambienti di questo livello.

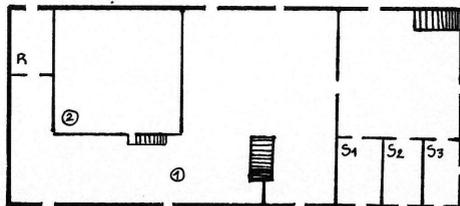
<< IL GM dovrà considerare questo presupposto: a esclusione di ambienti specificatamente indicati, tutti i locali del secondo piano sono monitorizzati dalle telecamere di controllo e pertanto anche qui il personale sarà molto restio a parlare dell'organizzazione della base. Nei corridoi le telecamere sono state piazzate all'interno delle fioriere, nelle controsoffittature, in vani nei muri e in piccole nicchie sotto il pavimento. I personaggi potranno naturalmente notare delle parti di muro che sembrano più chiare di altre o zone di pavimento leggermente instabili, ma solo se dichiarano di voler effettuare una ricerca e riescono in un tiro di Persuasione. >>

**Mappa del livello 2**



**Mappa del laboratorio astronomico**

r - Stanza radio; S - Studio



### 3.5.6.1 La mensa unificata

La mensa è una stanza dalle dimensioni davvero notevoli. In essa possono trovare facilmente posto oltre 200 persone senza causare problemi di affollamento. A destra dell'entrata c'è il bancone del self-service, da cui ogni impiegato ha il diritto di prelevare un piatto di primo e di secondo più un contorno e un frutto ogni pasto. La mattina viene

*servita una frugale colazione a base di erbe aromatiche o semplicemente di tè o caffè, unitamente a qualche biscotto secco. La pausa mensa dura un'ora in un intervallo che spazia dalle 12.00 alle 14.00 per il pranzo e dalle 17.30 alle 21.00 per la cena. Ciò è una conseguenza dell'impossibilità da parte del personale presente alla base di rispettare una uniformità di orario a causa del lavoro straordinario che spesso si accumula. In ogni caso, 12 impiegati della manutenzione si occupano di cucinare e sprecchiare i pasti consumati aiutati anche da attrezzature di lavaggio automatico che utilizzano l'acqua depurata per tale compito. Settimanalmente viene disinfettata l'intera sala mediante un processo di vaporizzazione di alcune sostanze nell'aria; la garanzia di pulizia deve essere costante data l'alta percentuale di infezioni che spesso causano malattie epidemiche. Numerose finestre infine garantiscono l'illuminazione sufficiente e necessaria durante il giorno e vengono sostituite da lampade al neon la sera. La sala mensa chiude alle 22.30 e apre alle 7.30 del mattino.*

<< Indizi: Ovviamente il GM potrà far notare che i tavoli e le sedie presenti nella sala sono un numero sproporzionato rispetto al personale visto sino a ora. La stessa cosa varrà per le posate, i bicchieri e i vassoi riposti sui carrelli, i quali potranno sembrare esageratamente numerosi in relazione a quanto detto. >>

### **3.5.6.2 La cucina**

*È un ambiente ordinato e pulito. Solo nelle vicinanze dell'impianto di lavaggio delle vettovaglie si può avvertire un lieve odore di grasso ma per il resto la paura delle malattie infettive porta a un livello più che accettabile la nettezza del luogo. 5 dei dodici inservienti si occupano delle grosse pentole scaldate mediante gas metano, convogliato da apposite taniche nella stanza attigua mediante dei tubi in gomma morbida, rivestiti in metallo leggero. In tutto, oltre a 4 pentoloni fissi del diametro di 1 metro si possono notare anche 2 piastre da 6 bruciatori l'una, 2 massicci forni elettrici, 12 forni a microonde, e un pianale di 3 metri con 6 lavandini. Nella stanza si trovano anche numerosi armadietti contenenti utensili da cucina e materiali per pulizia.*

<< Il GM potrà a fornire qualche indizio ai giocatori, sempre considerando il fatto che alla base si trovano molti meno impiegati rispetto a quanti avrebbero dovuto essercene, per cui il cibo consumato è quantitativamente minore rispetto a quanto sarebbe logico presupporre in base ai dati forniti alla partenza. >>

### **3.5.6.3 I magazzini e le dispense**

Vi è un magazzino e una dispensa. Il primo è una grossa stanza di 9 m. per 9 al cui interno sono stipati decine di kg di pasta, riso, sacchi di farina, grano, mais, orzo, caffè e centinaia di vasi di conserve, pelati bottiglie di olio aceto e anche qualche damigiana di vino. Infine si possono trovare anche alcuni scatoloni contenenti pacchetti di biscotti secchi o gallette

da distribuire per la colazione. In un angolo sono state riposte 6 bombole di gas di riserva, sigillate per impedire usi non necessari o sprechi inutili. La dispensa invece contiene una piccola cella frigorifera a diverse temperature; in una stanza vengono conservati alcuni quintali di frutta di stagione, unitamente a numerose casse di verdura e ortaggi relativamente freschi. In questa cella la temperatura è costante sui 9 gradi. La seconda dispensa contiene alcuni quintali di carne surgelata, lasciata ad ammorbidire. La temperatura qui scende sino a -4°C ed è mantenuta costante grazie a un termostato posto vicino alla porta di ingresso.

*"L'accesso alle dispense" esordisce il dottore "è consentito solo a un incaricato di fiducia che ha in consegna le chiavi dei magazzini. Settimanalmente presenta all'Ufficio Alimenti e Sostentamento un rapporto in cui riassume l'inventario delle merci e ordina i generi alimentari in base alle richieste dei cuochi. Ovviamente risponde di persona riguardo agli ammanchi o alle incoerenze eventuali. Oltre a lui naturalmente hanno accesso, ma solo alle cucine, i restanti 12 addetti comandati."*

<< Se i personaggi chiederanno di ispezionare le dispense il dottore acconsentirà solo l'ingresso nel magazzino viveri A. Viceversa si opporrà alle richieste riguardanti il sopralluogo nella cella frigorifera. All'interno della cella si trovano difatti alcuni vasi di vetro contenenti membra umane e animali sulle quali il dottore conduce esperimenti. Ovviamente se il gruppo riuscirà ugualmente a penetrare (in una maniera o nell'altra) il dottore si difenderà dicendo che sono contenitori del laboratorio di Zoologia e Biologia di cui lui non era assolutamente al corrente... >>

#### **3.5.6.4 Sala ricreazione e convegni**

*La sala ricreazione contiene alcune decine di tavoli da 4/6 sedie l'uno. In un angolo si trova un piccolo impianto stereo con alcune decine di dischi e nastri, dei generi più svariati. Lo stereo è collegato anche a un proiettore di diapositive e funge da amplificatore dell'impianto voci. Intorno ai muri perimetrali vi sono molti vasi di fiori che rendono tutto l'ambiente nel complesso gradevole. Sono 3 le uscite che consentono afflusso e deflusso del personale della base. Su un armadio vi sono numerosi mazzi di carte e inoltre la sala si avvale di una piccola ma fornita biblioteca di volumi di generi vari. Infine trovano posto nella stanza anche un biliardo, un tavolo da ping pong e due biliardini. La sala ricreazione apre alle 9.00 e chiude per la pausa dalle 12.00 alle 14.00. La sera rimane aperta sino a mezzanotte. Una scalinata di metallo porta a una terrazza che si affaccia verso le porte di ingresso alla base.*

<< Il GM sarà libero di introdurre altri elementi caratterizzanti. Dovrà comunque stare attento a non eccedere magari inserendo anche una improbabile televisione con videoregistratore o dei videogames dell'ultima generazione. Potrà fornire indizi interessanti quali delle richieste di aiuto scritte in fogli all'interno dei libri di lettura o

nastri registrati con messaggi di soccorso che accennano alla situazione. I personaggi visiteranno la sala ricreazione durante un periodo di pausa, senza personale presente e saranno liberi di frugare o dare un'occhiata in giro. Il dottore comunque solleciterà la solita fretta e cercherà di portare il prima possibile il gruppo a visitare altri ambienti. >>

### **3.5.6.5 La palestra**

Il corridoio di accesso è decorato da una grossa fioriera contenente piante di varie specie e dimensioni. Una porta di metallo permette l'ingresso al gruppo nella grossa stanza.

*Entrando rimanete sorpresi di trovare numerosi macchinari per attività ginnico sportive ancora conservati in ottimo stato e perfettamente funzionanti. Il pavimento è in parquet per metà e in linoleum per l'altra. Per terra sono state tracciate le linee di delimitazione di un campo di pallavolo sovrapposte a quelle di un campo di basket. Nella parte del linoleum trovano invece posto i macchinari ginnici con i quali gli impiegati possono mantenersi in forma nonostante i lavori sedentari che svolgono. Tutti i macchinari vengono costantemente controllati dalla squadra del minuto mantenimento che settimanalmente effettua un check completo di tutte le parti interessate a logorii o attriti deformanti. La palestra è sempre aperta e può essere frequentata di giorno come di notte. Possiede un sistema di illuminazione indipendente rispetto al quadro luci generale.*

<< In questa stanza difficilmente il gruppo potrà incontrare dei frequentatori anche perchè data la situazione attuale pochi impiegati hanno la voglia necessaria a recarvisi. >>

### **3.5.6.6 Alloggi dirigenti**

Gli alloggi per il personale dirigenziale sono in tutto 5 stanze dalle medesime dimensioni di 6 metri per 6. 3 di queste stanze sono occupate dal personale maschile, le restanti da quello di sesso femminile. In ogni stanza oltre a un letto, un armadio in legno e un piccolo scrittoio-comò per ogni inquilino vi sono alcuni quadri appesi alle pareti e un piccolo monitor acustico collegato alla stanza di controllo del piano inferiore che permette la diffusione dei messaggi del centralino in tutti gli ambienti. Per il resto le stanze sono in ordine e pulite.

<< Il GM potrà fornire come indizio il fatto che su 4 letti presenti in ogni stanza, mediamente solo 2 o 3 letti sembrano occupati. Se interrogato il dottore risponderà che alla base è probabile che arrivino nuovi ricercatori e pertanto i posti letto sono già stati predisposti. >>

### **3.5.6.7 Alloggi personale**

Anche queste stanze, delle dimensioni di 6 m per 9 contengono più o meno il mobilio citato nel passo precedente. Gli armadi invece che essere di legno sono in metallo; non vi sono scrittoi ma solo un'unica scrivania su cui poggiano i libri e gli oggetti personali degli

occupanti delle stanze. Per il resto nulla di importante. Gli alloggi sono naturalmente vuoti durante il giorno e la squadra del minuto mantenimento si occupa delle pulizie giornaliere. Anche queste stanze ospitano i due sessi separatamente. Le più vicine al muro difatti sono gli alloggi femminili mentre quelle centrali nel corridoio sono i box maschili.

### **3.5.6.8 I servizi igienici**

Vi sono 2 differenti servizi, per gli uomini e per le donne. I servizi vengono utilizzati dagli impiegati come dagli scienziati e vengono puliti giornalmente.

<< In questi bagni le telecamere sono state installate ( a differenza dei servizi al piano inferiore) e pertanto non sarà possibile nascondersi all'interno senza essere seguiti e tracciati dalla stanza di controllo sotterranea. >>

### **3.5.6.9 Indizi di natura generale**

<< Il GM dovrà tenere conto di quanto è stato detto sino a ora nei capitoli descrittivi e in più potrà a sua discrezione inserire uno dei seguenti indizi in uno degli ambienti visitati dal gruppo:

- Un fazzoletto di carta su cui è scritta una richiesta di aiuto prioritario in linguaggio comune.
- Un foglio all'interno di una stanza, appoggiato magari al tavolo su cui è scritto in cifrato "Attenzione Pericolo: Controllo video. Dottore criminale. R.P.A 5" R.P.A sta per Random Priot Althea (ovvero Richiesta Prioritaria di Aiuto) e 5 indica il grado massimo di pericolosità. >>

## **3.5.7 Livello 3**

### **3.5.7.1 Il Laboratorio Astronomico**

È stato accennato in precedenza qualcosa riguardo questo laboratorio. La funzione principale della base è quella di studiare e catalogare le forme di vita mutanti a una altitudine media e di presiedere alle questioni relative alla giurisdizione locale; non assolve comunque unicamente a questo compito. Il terzo piano della base difatti è interamente occupato da macchinari per l'osservazione astronomica e il calcolo delle fasi stellari. 2 ricercatori lavorano attivamente per raccogliere e catalogare i dati che il telescopio e i computer elaborano riguardo i fenomeni spaziali e si incaricano di stilare un rapporto per il Centro Ricerche Spaziali che ogni quindici giorni un corriere ritira e consegna alla sede dell'ufficio, nell'insediamento 21.

### 3.5.7.2 Il telescopio

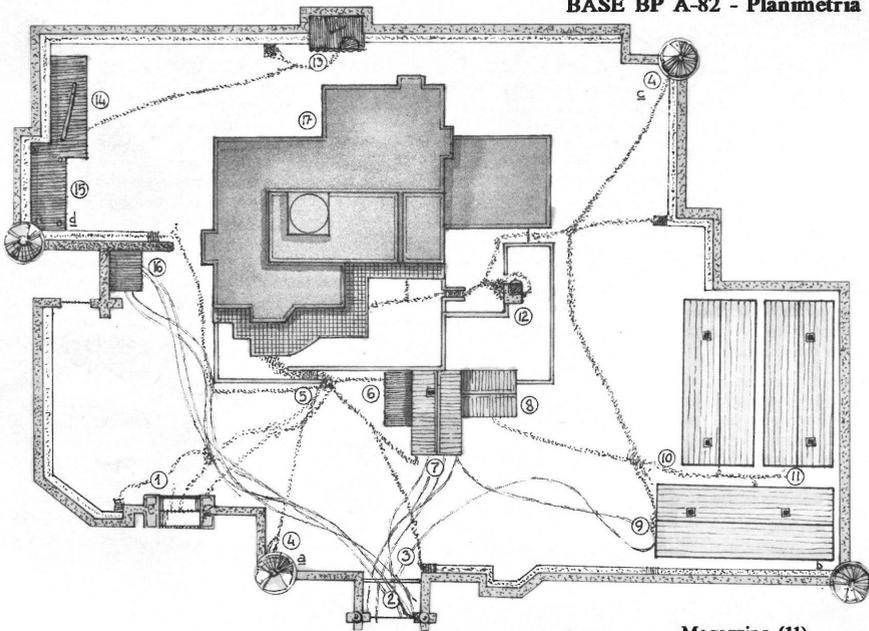
Il complesso è sovrastato da un telescopio ottico del diametro di 3,5 metri, con una capacità di ingrandimento tale da permettere il rilevamento di stelle 6 milioni di volte più deboli della più fioca stella visibile a occhio nudo. Il principio è puramente ottico e non richiede per il funzionamento delle ingenti quantità di energia. Vi sono inoltre due elaboratori che traducono e interpretano i segnali inviati dallo spazio, intercettando le emissioni di raggi cosmici che arrivano sulla terra. La maggior parte della superficie calpestabile è ovviamente occupata dai macchinari mastodontici che servono per sorreggere, muovere e puntare il telescopio verso le profondità siderali. Vi sono poi tre stanze private in cui vengono raccolti e discussi i dati dagli scienziati e dai ricercatori addetti.

*Questo piano è raramente frequentato dagli impiegati e dal personale della base e solo raramente capita di incontrare qualcuno quassù" afferma uno dei ricercatori "io e il mio collega ci diamo il cambio per controllare e verificare il corretto funzionamento di tutte le apparecchiature. In caso di guasto o di mancanza di elettricità si inserisce automaticamente il generatore di riserva che ha una autonomia di 48 ore."*

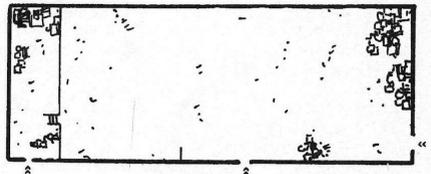
<< Anche in questo complesso il dottore ha provveduto a fare installare un congruo numero di microfoni e telecamere a fibre ottiche per poter controllare l'attività di ogni giorno. La stanza preposta alle comunicazioni radio è stata chiusa e nessuno eccetto il dottore è in possesso della chiave necessaria. Scassinare la serratura equivale a far scattare un allarme nel corpo di guardia, che si trova nei sotterranei. L'unica maniera per entrare rimane così la finestra, la quale è stata lasciata incautamente senza protezioni o allarmi. Il tetto della base è comunque pattugliato ininterrottamente da 2 guardie armate ed è anche sorvegliato dalle torri di controllo durante le ore notturne. Ci vorrà una Impresa Drammatica Difficile basata su Furtività, Arti del Furto e forse Combattimento per riuscire a intrufolarsi senza essere visti. >>

### 3.5.8 L'esterno

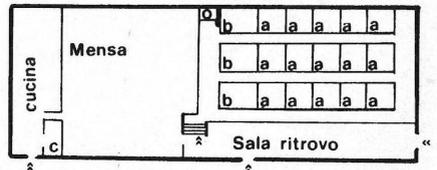
BASE BP A-82 - Planimetria generale



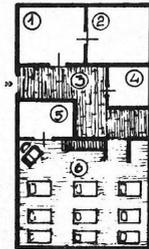
Magazzino (11)



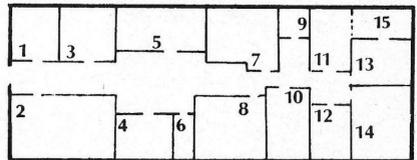
Magazzino (10)



Corpo di guardia (6)



Magazzino (9)



### **3.5.8.1 Porta pedonale sorvegliata**

Un particolare sistema di sicurezza permette a due sole vedette di osservare e canalizzare tutto il traffico in entrata e in uscita mediante il metodo delle chiuse. In pratica si tratta di un semplice sistema formato da tre portali che garantiscono due compartimenti isolati in cui tutti i visitatori in ingresso o in uscita vengono trattenuti il tempo necessario per i dovuti accertamenti.

<<Le guardie non fanno ovviamente parte del personale della base. Tutte le pattuglie di vigilanza esterna sono difatti composte dal corpo di guardia fedele al dottor Zirman. >>

### **3.5.8.2 Porta carraia**

Rispetta il medesimo funzionamento della porta pedonale. Due guardie sorvegliano e ispezionano tutte le merci in transito d'ingresso o d'uscita.

### **3.5.8.3 Scalinate di accesso ai bastioni**

Lunghi corridoi di cemento scorrono attaccati al muro di cinta a un'altezza di circa 3,8 m. Questi sono dei bastioni protettivi sui quali la pattugliante compie i giri di ronda per accertarsi che tutto sia tranquillo. La coppia di guardie che compie il tragitto si avvale anche delle torrette che sono descritte al punto successivo. Durante la notte delle piccole luci di emergenza vengono accese, allo scopo di favorire la pattuglia nel suo compito.

### **3.5.8.4 Torri di guardia**

Sono torrette del diametro di circa 12 m e dell'altezza approssimativa di 6 m. Ogni torre dispone di due ingressi, posti all'altezza dei bastioni, più una porta di uscita di emergenza al livello del suolo. In ogni torretta (a, b, c, d) si trovano un tavolo in legno, due sedie, un camino quasi sempre acceso, delle coperte e un riflettore abbastanza potente. Questo perché durante la notte la pattugliante trova riparo nelle torri mentre compie i suoi giri di ispezione e vigila nel contempo la situazione mediante il riflettore. La pattuglia impiega circa un'ora per compiere il giro completo delle 4 torri. Il tragitto tra una torre e l'altra dura circa 5 minuti e per 10 minuti la coppia si trattiene nella stanza del riflettore. Ogni coppia effettua due giri di ispezione quindi lascia il cambio alla pattuglia seguente.

### **3.5.8.5 Scala di accesso all'edificio principale**

La rampa è chiusa tra due alte pareti che consentono una facile difesa da parte degli occupanti del cortile antistante al palazzo. Lo spazio tra un muro e l'altro è di circa 1,5 m. e tale esiguo margine di movimento non consente l'afflusso di più di due persone per volta, a scampo di inevitabili intasamenti.

### **3.5.8.6 Il corpo di guardia**

È un edificio di circa 20 per 10 m, dalle pareti in cemento e dal tetto di legno. All'interno si trovano 5 stanze, in cui il personale di guardia si reca durante i turni di vigilanza.

<< Ovviamente il corpo è frequentato solo dalle guardie della base che sono state disarmate e rese inoffensive dalla microcapsula di veleno. Il dottore esige che venga mantenuto lo stato apparente delle cose durante la visita del gruppo al complesso e pertanto le guardie continuano a simulare le normali attività quotidiane. I giocatori potranno notare che ogni guardia è normalmente equipaggiata con l'arma in dotazione ma non dovranno sospettare che a quest'ultima sarà stato prelevato lo spillo percussore dal blocco dell'otturatore e pertanto resa inutilizzabile. >>

Le stanze all'interno sono le seguenti:

- 1) Sala mensa. Dotata di tre tavoli da 6 sedie e pulita, come se non fosse stata da tempo utilizzata.
- 2) Cucina. Non presenta nessun odore particolare, i fornelli sono puliti e nelle dispense si trovano solo biscotti secchi e bottiglie di acqua depurata.
- 3) Corridoio. In parquet, conduce sino alle camerate. Ai muri sono appesi dei fogli dattiloscritti vecchi e ingialliti che riportano le consegne da seguire durante il turno di guardia.
- 4) Caldaia minore. Una piccola caldaia utilizzata per scaldare il corpo di guardia il cui funzionamento è a carico di un addetto del minuto mantenimento.
- 5) Bagni. 4 lavandini, una vasca piccola e 4 orinatoi.
- 6) Camerata. Vi sono 9 brande, una scrivania con sedia e una rastrelliera per riporre i fucili durante il turno di riposo. A ogni branda è appesa una maschera antigas, per i casi di emergenza.

### **3.5.8.7 Deposito slitte e motoslitte.**

In un capannone prefabbricato, delle dimensioni di circa 30 per 20 m, si trovano le slitte e le motoslitte necessarie per il trasporto di cose e persone della base. In piccoli box sono parcheggiate 2 motoslitte biposto e 6 slitte, due delle quali in legno e le restanti in alluminio e materiali compositi. Le motoslitte vengono impiegate per tragitti di breve distanza in cui occorre con urgenza la disponibilità di materiali che vengono prelevati dagli insediamenti maggiori posti nelle vicinanze. Ogni motoslitta consuma circa un litro di miscela per ogni 20 Km mentre le slitte normali utilizzano particolari razze di cani mutanti come trazione "naturale". Durante la notte le motoslitte vengono ricoperte con particolari teli termici che impediscono al carburante di gelare.

<< Solo in questa stanza sono state poste ben 4 telecamere a fibre ottiche e una coppia di microfoni direzionali. Essendo questi gli unici mezzi di locomozione presenti alla base, il dottore fa di tutto per tenerne saldamente il controllo. >>

### **3.5.8.8 Alloggi per i cani da slitta**

In questa anomala stalla vengono alloggiate e allevate le mute di cani necessarie per trainare le slitte non dotate di motore. Un particolare incrocio razziale favorito anche da mutamenti cellulari ha portato allo sviluppo di una singolare famiglia di cani da slitta che è stata chiamata "Vis". La peculiarità di tali cani sta nella sproporzionata forza che posseggono rispetto alla loro mole piuttosto ridotta, e in totale contrasto con la loro indole, totalmente mite e tranquilla. Un solo esemplare di questa razza sviluppa una trazione pari a una coppia di buoi e due di essi sono sufficienti per trainare una slitta a pieno carico. Nella stalla vi sono una dozzina di Vis, tutti a riposo nel loro box, dotato di un giaciglio composto da vecchie coperte, una ciotola per il cibo e una per l'acqua. Gli animali non si trovano comunque in gabbia e pertanto sono liberi di girare per il fabbricato e non di rado anche all'esterno della base. Nessun membro del personale li teme e spesso i più intraprendenti giungono sino alla cucina della mensa centralizzata per procurarsi qualche ritocco alla razione ordinaria di cibo.

<< Per il GM ecco alcuni dati sulla reale potenza dei Vis:

Agilità d8, Forza d12+2, Intelligenza d6 (A), Spirito d6, Vigore d8; Atletica d8, Combattere d6, Furtività d8, Percezione d10; Parata: 5; Passo: 8; Robustezza: 4; Vantaggi: Allerta; Capacità Speciali: Morso: For+d4, Taglia -2: 8-10Kg per 20-25 cm da terra, Velocità: d10 come dado per correre. >>

Come detto è raro che i Vis attacchino data la loro indole pacifica. In ogni caso se minacciati di vita si difenderanno a colpi di artigli e morsi.

Nelle stalle sono state nascoste 2 telecamere (nessun microfono è invece presente) e in alcuni punti sarà possibile nascondersi senza essere rilevati dai monitor di controllo. Al GM la scelta di dove ubicare tali punti.

### **3.5.8.9 Officine del Minuto Mantenimento**

La base quotidianamente necessita di opere di manutenzione e rinnovo e una squadra di addetti si occupa di tutto ciò. Un gruppo di 35 operai e meccanici è impegnato in lavori sulle infrastrutture della base, nelle pulizie, nella gestione della mensa e nell'approvvigionamento di cibo e materie prime, oltre che nella custodia dei Vis da slitta e del loro nutrimento. Si può dire che per alcuni versi il cuore della base è proprio questa squadra di tecnici che con incredibile abilità si prendono cura di ogni angolo più recondito e oscuro della base. Ognuno di loro conosce la pianta dell'edificio e ogni diramazione, superficiale o sotterranea che sia. Tutti i tecnici del minuto, assieme ai meccanici, sono il

personale "esterno" della base (ovvero non facente parte del gruppo di impiegati e ricercatori). Sono alloggiati in un prefabbricato posto in prossimità delle officine di lavoro. In queste ultime vi sono 15 laboratori in cui ogni addetto presta la sua opera di manutenzione o più semplicemente vi appoggia il materiale in deposito.

Nel dettaglio ecco le varie sezioni:

1) Bottega del barbiere/parrucchiere. La pulizia e l'igiene personale non sono ancora fortunatamente un concetto antiquato e qui il personale si reca periodicamente e sistemare la propria persona.

2) Officina meccanica. Qui si effettuano le riparazioni delle slitte, delle motoslitte e di tutti i motori della base (caldaie, congelatori, dinamo, pompe ecc.). 4 dei 10 meccanici presenti si occupano di queste riparazioni, i restanti sono impegnati in altri compiti.

3) Magazzino utensili vari. Cesoie e trapani e molla, cacciaviti, pinze, pulisci vetri, fili di ferro, seghe e martelli, casse di chiodi.

4) Laboratorio di falegnameria. Contenente numerosi tavoli di lavoro, una sega a nastro e una circolare. Alcuni secchi di colla, chiodi e altri utensili necessari.

5) Muratore/Carpentiere. Prevalentemente questo locale è utilizzato come magazzino per i sacchi di cemento, calce e i secchi di colla, vernice e materiali edili vari.

6) Deposito di legna. La riserva del laboratorio di falegnameria, in cui vengono accatastati tutti i fasci di legna ancora grezza, da utilizzare in seguito.

7) Idraulico. La base è riscaldata da un sistema a caldaia che raggiunge mediante numerosissime tubature tutti termosifoni presenti. La manutenzione alle tubature e al corpo centrale della caldaia sono necessarie quanto mai in questi casi. Un improvviso blocco a una tubatura principale potrebbe anche portare alla paralisi delle attività per ore dato il rigidissimo freddo dei periodi notturni. Ben quattro sono quindi gli addetti al sistema idraulico della base che incessantemente vigilano su di esso.

8) Saldatore. In questa officina due addetti lavorano per saldare tutte le strutture interne o esterne metalliche rotte durante il loro utilizzo. Vi sono due fiamme ossidriche e 4 bombole di gas propellente.

<< Il gruppo potrà anche tentare di impossessarsi di una o entrambe le fiamme ossidriche per cercare di forzare la porta metallica del fabbricato di accesso ai sotterranei. >>

9) Rilegatore. I numerosi protocolli e le altrettanto voluminose ricerche degli scienziati della base necessitano di tanto in tanto di opere di restauro, a cui questo artigiano provvede.

10) Elettricista. Il posto è pieno di cavi elettrici, morse, spine, spinotti e lampadine varie. Anche qui il locale è utilizzato prevalentemente come magazzino dagli operai della base.

11) Tipografo. In una polverosa stanza due artigiani si occupano di trascrivere tutte le relazioni degli scienziati e dei ricercatori. La maggior parte di queste finisce poi negli

archivi della base stessa anche se alcune copie finiscono poi negli uffici preposti all'interno dei maggiori insediamenti.

12) Vetraio. Un operaio mantiene in buono stato tutte le finestre e le vetrate del complesso, preoccupandosi di isolare termicamente gli ambienti per il riposo o le attività diurne.

13) Sartoria. In questo luogo due addetti si occupano di ricucire tutte le coperte, i lenzuoli o i vestiti logorati dall'uso.

14) Sala riunioni. Una sala è stata adattata come luogo di ritrovo per la pianificazione dei lavori più urgenti. All'interno vi è una cattedra e una lavagna che guardano verso una quarantina di sedie.

<< Se i personaggi chiederanno di voler leggere ciò che è scritto sulla lavagna il GM potrà informarli di quanto segue: Le scritte sono in linguaggio comune, in stampatello, e dicono:  
- Terminare lavoro Scan, sostituire Videocam a D-34 e verificare corretto uso Direzionali.  
- Riparare interruzione tubazione E-B12 e sostituire gruppo di scambio nei collettori dei miscelatori principali - Fornire tre nuove librerie al laboratorio astronomico - inviare corriere per acquisti settimanali di scorte materiale vario. (stendere una lista dettagliata da far pervenire all'U.A.S. entro domani)

Il GM potrà instradare i personaggi verso una comprensione degli appunti. Ovviamente le Videocam sono le camere a fibre ottiche e i Direzionali sono i microfoni a largo raggio che i tecnici utilizzano in coppia con i monitor. I Tecnici sono ovviamente forzati a lavorare sotto la minaccia delle microcapsule di veleno e pertanto portano avanti l'opera di ampliamento del sistema di controllo. >>

15) Lavanderia. Nel locale vi sono tre potenti macchine lavatrici che vengono fatte funzionare da un addetto del Minuto. Il servizio di lavanderia è uno tra i tanti, ovviamente gratuiti, di cui il personale della base può usufruire.

<< Nella stanza, in un angolo giace un mucchio di lenzuoli impolverati che sembra non interessare minimamente l'addetto data la sporcizia che lo ricopre. Nel caso il gruppo decida di verificare la natura di questo mucchio, potrà scoprire che tra i lenzuoli semplicemente sudici, ve ne sono alcuni sporchi di sangue. Il dottore ovviamente ricondurrà il tutto a delle semplici perdite da parte di donne nel periodo mestruale o più semplicemente ancora a delle rotture di capillari nel naso, causati dall'eccessivo freddo. In realtà queste lenzuola hanno avvolto alcuni dei corpi degli impiegati giustiziati sommariamente perchè scoperti a ribellarsi contro l'autorità del dottore, ancora prima dell'introduzione delle microcapsule di veleno. >>

### **3.5.8.10 Alloggi personale esterno**

Il fabbricato misura 60 per 24 metri e ospita tutti gli alloggi del personale esterno. Vi sono tre ingressi: 2 immettono nella sala di ritrovo, il terzo conduce alle cucine, peraltro

raramente utilizzate vista l'esistenza della mensa centralizzata. Dalla sala ritrovo (anche questa soppiantata dalla sala ricreazione all'interno della base) si arriva mediante una scalinata a un piano leggermente rialzato, in cui sono site le camere del personale e i relativi bagni di servizio e ripostigli per il materiale di pulizia. Le stanze sono disposte in file di 5 e al termine di ogni fila è posto il bagno. Ogni camera ha le dimensioni di 6 per 6 m con 8 posti letto (tutti letti singoli e non a castello).

<< I personaggi non ci metteranno molto a notare lo sproporzionato numero di brande presenti rispetto al personale effettivo. Il GM potrà difendersi dicendo che alla base sono attesi dei rimpiazzi e dei rinforzi e tutto è già stato predisposto per la loro accoglienza. >> In mensa vengono serviti solo occasionalmente dei pasti per il personale di servizio che lo desidera. Dispone di una cucina e di un magazzino indipendenti anche se molto poco forniti data l'esistenza delle grosse cucine presenti all'interno della base.

<< Al GM il compito di introdurre dati e informazioni su questi luoghi. Si dovrà comunque tenere conto che gli stessi non rivestono particolare importanza nello sviluppo della vicenda e pertanto si potrà anche far intendere al gruppo che qui non si trova nulla di interessante. >>

### **3.5.8.11 Magazzino Centralizzato**

Il capannone è quasi completamente vuoto e solo una piccola zona è occupata dal magazzino della vestizione e del vettovagliamento. Generalmente è chiuso e solo in particolari occasioni viene aperto. Le uniche chiavi le possiede il dottore e le conserva nel suo alloggio privato. I magazzini locali soddisfano la richiesta egregiamente e pertanto persino il riscaldamento di questo luogo è superfluo.

<< Al GM il compito di inventariare il contenuto del magazzino. Attenzione a non cadere in errore introducendo materiale non regolamentare o addirittura inesistente. >>

### **3.5.8.12 Fabbricato di accesso ai sotterranei**

Il gruppo potrà notare subito che moltissime impronte sulla neve conducono verso questa piccola costruzione e il ghiaccio, nei pressi dell'entrata, è quasi sciolto. L'accesso è presidiato da una guardia di vedetta sulla torre e da una nella postazione di controllo corazzata. Durante le ore centrali del giorno un altro addetto sta dietro alla porta blindata, armato di Winchester Defender. La postazione blindata è munita invece di mitragliatrice MG e di 5 nastri da 50 colpi l'uno calibro 7.62 nato. Solo il dottore e i 6 medici criminali hanno libero accesso ai sotterranei mediante questo fabbricato. Altri sono allontanati con la minaccia delle armi. Il dottore assicurerà che è tutto a posto ma d'altra parte, la presenza di materiali segretissimi obbliga una tale riservatezza.

### **3.5.8.13 Corpo di guardia esterno**

Si tratta di un prefabbricato che ospita le guardie durante il riposo dai turni di pattuglia esterni. È solo una grossa stanza con alcuni letti una rastrelliera per i fucili (al momento vuota) e alcune sedie di legno. Non vi si scorge nulla di speciale.

### **3.5.8.14/15 Depositi**

Sono dei depositi di materiale di scarto troppo ingombrante per essere buttato ma anche utile come combustibile per gli altiforni delle caldaie a recupero di rifiuti solidi, dalle quali alcune ali della base vengono riscaldate. In mezzo ai rottami non potrà essere trovato nulla di interessante in seguito a un ricerca sommaria. Disponendo di tempo e voglia si potrà riportare alla luce qualcuno degli oggetti personali delle vittime della fase di invasione.

### **3.5.8.16 Deposito provvisorio slitte e motoslitte**

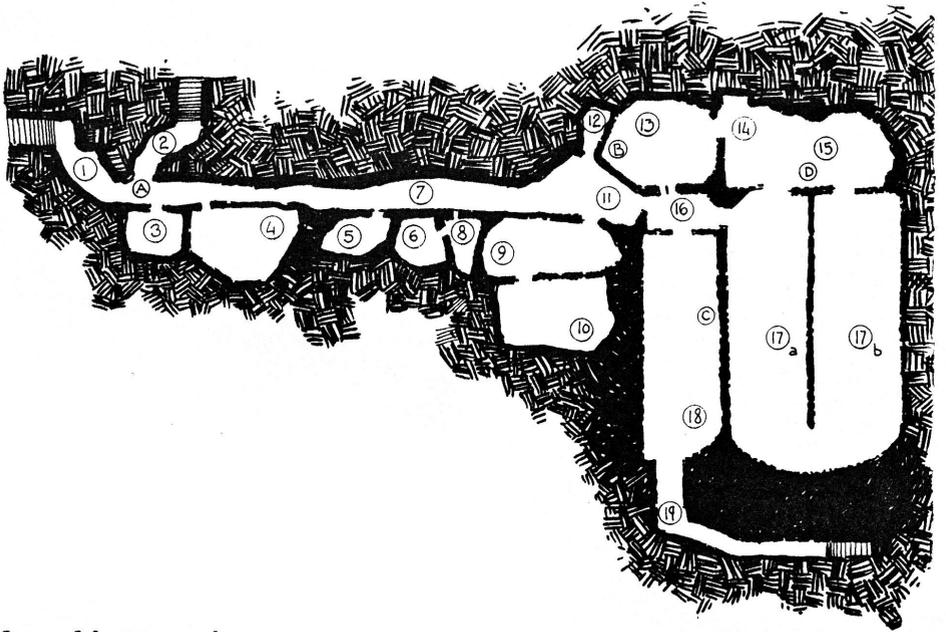
Tra una missione e l'altra i piloti non depositano i mezzi nei loro box preposti ma li parcheggiano in questo piccolo fabbricato dove qualcuno si occupa di verificare se durante il tragitto il mezzo ha riportato danni o abbisogna di un rifornimento di carburante.

### **3.5.8.17 L'edificio principale**

- vedi sezione 3.5.4 -

## **3.5.9 I Sotterranei**

La base BPA-82 è, all'insaputa di molti, percorsa da numerosi metri quadrati di tunnel sotterranei. Scavati subito dopo aver gettato le fondamenta del fabbricato, tali sotterranei sono ora divenuti il centro di controllo del dottor Zirman e dei suoi criminali luogotenenti. Se il gruppo giungerà sino a essi sicuramente avrà capito che qualcosa sta condizionando la vita nella base. Le rivelazioni che li attendono porteranno alla conclusione di questa avventura e pertanto il GM dovrà stare molto attento nel gestire i prossimi avvenimenti.



***Mapa dei sotterranei***

### **3.5.9.1/2 scalinate di accesso ai sotterranei**

Nel punto "A" vi sono sempre due guardie armate che piantonano il corridoio di accesso ai magazzini. Solo durante la notte il gruppo avrà il 20% di probabilità di trovare le guardie addormentate. In caso il gruppo venga sorpreso dalla coppia di sentinelle, una rimarrà a ingaggiare la battaglia mentre l'altra correrà al corpo di guardia per avvertire dell'intrusione. Anche il minimo rumore insospettirà comunque i presenti al corpo di guardia e nel caso le sentinelle del punto "A" venissero fatte fuori prima di poter dare l'allarme, il rumore provocato dalla colluttazione richiamerebbe ugualmente l'attenzione. Muovendosi in silenzio invece, i personaggi potranno facilmente sopprimere le guardie con metodi meno turbolenti.

### **3.5.9.3 Magazzino**

È questo un magazzino nel quale sono riposte le scorte e i viveri per circa sei giorni. Nel dettaglio: 4 otri da 50 litri di acqua, 50 scatole di fagioli, 100 scatole di conserva di pomodori, 20 litri di olio sintetizzato commestibile, 500 porzioni di preparati standard gusto "A", 500 porzioni di preparati standard gusto "B", 1000 tavolette di cioccolato.

### **3.5.9.4 Magazzino vestiario ed equipaggiamento**

La stanza, o meglio, la piccola caverna, è fiocamente illuminata da una lampada al neon sospesa a mezz'aria. All'interno, su scaffali di metallo, vi sono alcuni articoli di vestiario e oggetti di equipaggiamento probabilmente appartenenti alle guardie del dottor Zirman. Si possono inventariare: 24 paia di uniformi mimetiche (7 nuove, le restanti usate), 20 magliette di cotone colore verde, 20 maglioni pesanti invernali color verde scuro, 6 cinture portaoggetti da 4 tasche, 12 paia di stivali modello "Anfibio" dai numeri variabili dal 40 al 45, 3 paia di stivali V 17/A numeri 43 44 e 45, 4 zaini militari da 60 litri, 6 borracce termiche, 4 giacche a vento isolanti, 4 maschere antigas, martello e una cassa di chiodi, 50 paia di calze di lana pesanti, 10 calzamaglie. Tutta la roba puzza in maniera incredibile di naftalina e di chiuso ma è in buono stato.

### **3.5.9.5 La camera del dottore**

La stanza è piccola e nuda nella sua semplicità. Vi è un letto singolo, un armadio di metallo serrato a chiave, un comodino a 2 cassetti, un tappeto, una specchiera e una libreria posta di fronte alla porta di ingresso. In un angolo buio infine vi sono uno scrittoio e una sedia. L'armadio contiene solo capi di vestiario mentre il comodino oltre ad alcuni oggetti personali nasconde un flacone di pillole tranquillanti e un sacchetto con dentro 190 MU. Sulla libreria sono riposti solo testi scientifici di biologia, chirurgia e mutazioni, per la maggior parte studi fatti prima o subito dopo il Grande Conflitto. Nei due cassetti dello scrittoio il gruppo potrà rinvenire alcuni fogli bianchi, delle penne a sfera e delle matite (primo cassetto) una pistola Walter P38 con 4 colpi nel caricatore e un diario. Il cassetto è chiuso a chiave. Se aperto mediante forzatura una piccola fiala di gas sensorio si romperà nebulizzando il contenuto nel raggio di un metro. Tutti i colpiti soffriranno di allucinazioni per (40 - dado di Vigore) minuti durante i quali non riconosceranno le persone vicine e vedranno gli oggetti prendere forma e attaccarli (saranno sia Distratti che Vulnerabili). Infine dovranno tirare su Vigore o svenire per 1d10 minuti. Il dottore durante la notte è sempre nella stanza che viceversa nel corso della giornata è disabitata. Il dottore dorme con degli occhiali-benda dato che una luce notturna rimane sempre accesa per motivi di sicurezza. Il diario contiene i resoconti delle vicende degli ultimi venti giorni (al GM la scelta del testo).

### **3.5.9.6 Studio privato**

In una stanza dal soffitto basso trova posto lo studio del dottore e dei 6 scienziati. Attorno a un tavolo rotondo sono difatti poste 7 sedie. Alcuni libri di chirurgia e un blocco per gli appunti sono appoggiati su una mensola a muro. C'è una cassetta in legno appoggiata alla

parete opposta a quella di entrata. La cassetta contiene alcune mappe della zona e anche una cartina su cui è stato tracciato il percorso effettuato dal gruppo per giungere alla base.

### **3.5.9.7 Corridoio**

È illuminato debolmente con lampadine da 20 Watt. La luce giallastra proietta corte ombre sfumate su ogni sporgenza. Il punto "A" è sorvegliato da due guardie armate (vedi sez. 3.5.9.1).

### **3.5.9.8 Sala operatoria**

Stonata e fuori luogo, in questi sotterranei è stata allestita una sala operatoria perfettamente funzionale. Vi sono 2 tavoli operatori, sterilizzatori e macchinari per interventi chirurgici di ogni tipo, tutti puliti e operanti. In alcune ampole di vetro sono contenuti, a macabra prova dei fondati sospetti, alcuni feti deformati, mostruosi incroci tra uomini e animali. Inoltre su un registro sono annotati i dati relativi agli ultimi esperimenti. Ecco alcuni passi:

18 ottobre 2028 - Sono certo di essere sempre più vicino alla soluzione dell'arcano: innestando cellule trattate in soggetti il cui ritmo metabolico ho provveduto ad accelerare, posso innescare un processo di trasformazione che agisce assemblando il codice genetico in un unico filamento di DNA, originando una matrice mutata che permette una scissione alterata.

28 ottobre 2028 - Finalmente posso contare su materiale umano per condurre i miei esperimenti. L'invasione della base ha dato i frutti sperati e ora è saldamente in mio possesso. Tempo 60 giorni al massimo e giungeranno numerosi rinforzi a tutelare i miei progressi.

5 novembre 2028 - Sono riuscito a isolare un enzima capace di accelerare il processo di fusione delle matrici genetiche e ora il grosso problema dovuto al rigetto, a causa dello spropositato tempo di azione della mutazione, pare almeno in parte risolto. Fido in confortanti sviluppi.

9 novembre 2028 - I risultati non sono comunque quelli sperati! La mutazione causa ugualmente una reazione delle difese immunitarie permanenti e la matrice ospite viene aggredita dagli anticorpi del soggetto ospitante. Il risultato è quasi sempre una gangrena che conduce alla morte prematura.

13 novembre 2028 - La trasformazione non è ancora completa ma sono riuscito a scorgere il mio errore di valutazione. L'enzima utilizzato era insufficiente e solo ora, alla luce di questi nuovi dati, mi appresto a verificare le nuove condizioni.

17 novembre 2028 - La soluzione è sempre stata sotto i miei occhi, ma io come una falena accecata dalla troppa luce non riuscivo a scorgerla. Ora grazie a questa mia grande scoperta sono capace di isolare e disattivare i nuclei di produzione delle difese

immunitarie, per un tempo sufficiente al trapianto della matrice mutante, senza di contro causare una invasione di microbi, fatali al soggetto in tali condizioni.

21 novembre 2028 - Sono ancora lontano dal riuscire a ricreare la vita da organismi inanimati. Finalmente ho fatto mio il meccanismo di mitosi cellulare e sento di fare grossi progressi ogni giorno. Presto potrò forse sostituirmi alla natura riuscendo a infondere in una povera carcassa inanimata la scintilla della vita.

Questa è l'ultima annotazione riportata sul diario del folle dottore.

<< I personaggi a questo punto dovrebbero già essere arrivati alla verità riguardo agli intenti del criminale e lo scopo della missione dovrebbe ora risultargli chiaro. >>

### **3.5.9.9 Mensa**

In questa stanza il personale tecnico e le guardie si ritrovano per mangiare. Vi sono 12 tavoli con 4 sedie ognuno. In un angolo, su un carrello si trovano ammassati piatti e bicchieri di metallo, assieme a posate e tovaglioli di stoffa, unti e macchiati. La stanza, eccetto durante le ore di pranzo e cena, è vuota.

### **3.5.9.10 Camerate del personale**

La stanza è pavimentata in mattoni e contiene 20 letti a castello accanto ai quali è sempre posta una coppia di armadietti in metallo. Di notte qui riposano generalmente non più di 8/10 persone data la necessità di vigilare ininterrottamente sul personale della base.

Durante il giorno vi sarà il 20% di probabilità di incontrare una guardia a riposo dopo il suo turno di vigilanza. Anche qui l'illuminazione è garantita da una lampada al neon appesa alla volta rocciosa.

### **3.5.9.11 Corridoio**

Il corridoio di accesso raramente è sorvegliato da guardie armate. Accanto a una parete è accostato un tavolo con alcuni libri di narrativa consunti, dimenticati probabilmente da qualcuno.

### **3.5.9.12 Ripostiglio**

Contiene alcune casse di stracci e materiali per pulizia. Una corda del diametro di 2 cm lunga circa 15 metri (pesa sui 3 Kg), delle scope e dei vestiti (camicie, impermeabili, scarpe).

### **3.5.9.13 Corpo di guardia**

Questo luogo è sempre presidiato da due uomini armati più un capoposto, ovvero un addetto alla sorveglianza maggiore in grado. Nel punto "B" vi sono 3 sedie e un tavolo sul quale le guardie generalmente giocano a carte. Ovviamente dato l'arrivo del gruppo la

sorveglianza è più serrata rispetto alla normale routine ma vi è comunque sempre il 25% di possibilità che i tre stiano giocando. Durante la notte a turno riposa una guardia o il capoposto mentre due vigilano.

### **3.5.9.14 Anticamera**

È un anticamera in cui è sita la consolle di comando che regola l'accesso alle celle criogeniche (punto 15). Anche qui, nel punto "D" vi sono sempre due guardie armate e un capoposto a vigilare (le modalità sono le stesse descritte in precedenza) oltre a un tecnico preposto alla consolle.

### **3.5.9.16 Corridoio**

Disimpegno che conduce alle stanze 13/14/17/18. È un passaggio sempre sgombro da guardie.

### **3.5.9.17 Celle criogeniche**

Questa stanza molto grande è divisa da un muro centrale alto circa 150 cm. Nella zona 17a sono disposte in serie circa trenta celle criogeniche di cui dodici sono occupate da uomini e donne di svariate età, appartenenti al personale della base e su cui, sicuramente, sono stati compiuti esperimenti genetici. Ogni soggetto difatti presenta cicatrici recenti, segni indelebili di interventi chirurgici folli. Nella parete opposta alle celle vi sono tre consolle dotate di monitor e indicatori di funzioni vitali che mostrano le condizioni degli individui in animazione sospesa.

Il settore 17b invece è occupato da parecchie celle chiuse. Dal quadro comandi un personaggio esperto in elettronica potrà capire che in ogni cella è stato installato un sistema di "Sonno volontario", basato sulla emanazione di onde elettriche a microvolts, che associato con l'isolamento visivo e acustico crea una situazione di oblio negli occupanti. I due quadri comando sono direttamente dipendenti dalla consolle della stanza 14.

Un'interruzione di corrente provocherebbe l'apertura delle celle e il disinnescamento dei sistemi protettivi dell'apparato. Ovviamente il dottore ha provveduto a far installare un sistema di allarme sonoro azionato dal calo di tensione nei circuiti. Tutte le guardie disponibili in caso di allarme si precipiteranno nella stanza della consolle per verificare il motivo della chiamata.

### **3.5.9.18 Centrale**

Questo è il cuore dei sotterranei. Qui 20 addetti si occupano di controllare i monitor collegati alle telecamere a fibre ottiche poste all'interno e nell'area in prossimità della base. Ogni tecnico riceve segnali da 10 videocamere e da 5 microfoni direzionali e riferisce agli attendenti del dottore ogni movimento o azione sospetta. Su un pannello

murale è posta una trasmittente di impulsi radio, collegata a tutte le microcapsule di veleno inserite nei denti del personale della base. Ogni microcapsula reagisce a una diversa frequenza radio e pertanto, in caso di ribellione o condotta sovversiva il tecnico individua la frequenza radio personale della vittima e detona la capsula mediante la trasmittente. Nel giro di un solo secondo avviene una lievissima deflagrazione, totalmente invisibile dall'esterno, ma sufficiente a incrinare il contenitore del veleno e a causare così il decesso per arresto cardiaco. L'unica maniera di evitare la strage è quella di isolare la trasmittente e asportare chirurgicamente una a una le capsule dentarie. Anche in questa sala una guardia armata è sempre presente. Un pulsante sopra un piccolo banco aziona tutti gli allarmi della base, mettendo in azione i meccanismi difensivi progettati dal dottore. I tecnici si danno i turni per riposare e mangiare e durante tali periodi il restante personale di servizio assume il comando degli schermi rimasti scoperti.

### **3.5.9.19 Scale di collegamento**

Da una porta in pesante ferro battuto si entra in un buio corridoio dalle pareti di roccia. Dopo circa 50 metri di curve si giunge a una scalinata addossata alla parete che conduce verso l'alto. La rampa ai lati possiede un corrimano che stranamente non presenta polvere. Al termine della scala si giunge direttamente alla postazione protetta descritta al punto 3.5.8.12.

<< Il GM potrà permettere l'accesso ai sotterranei anche attraverso questo passaggio, nel caso in cui il gruppo dei personaggi decida di voler forzare le difese della postazione protetta. >>

## **3.6 FINALE**

Il GM dovrà ora condurre l'avventura verso la risoluzione finale dell'enigma. I dettagli sino a ora proposti dovrebbero aver fornito un quadro sufficientemente chiaro della situazione e ora il finale potrebbe prevedere moltissime differenti variabili. Verranno fornite di seguito alcune probabili soluzioni, unitamente a pochi consigli sul come assegnare il punteggio di esperienza finale.

Potrà verificarsi l'eventualità che durante l'avventura il gruppo dei partecipanti venga colto in trappola e fatto prigioniero. In questo caso il GM potrà offrire una seconda possibilità ai personaggi facendo intervenire in loro soccorso un PnG da lui gestito (il Capitano delle TAR a esempio, o un impiegato della base scappato alla sorveglianza del dottore e dei suoi complici), portando alla libertà il gruppo.

Lo scopo primario del gruppo, una volta appresa la situazione, sarà quello di fermare il dottore e liberare il personale prigioniero. Un conflitto a fuoco all'interno della base potrebbe coinvolgere anche PnG innocenti (gli impiegati stessi), pertanto il GM dovrà

gestire con molta cautela la situazione, magari spostando il teatro della battaglia verso l'esterno della base.

L'uccisione del dottore (e dei 6 scienziati criminali) causerà un problema in quanto questi saranno gli unici capaci di intervenire sulle microcapsule di veleno senza il rischio di provocarne la rottura.

Nel caso in cui uno o più personaggi venissero catturati dal dottore e sottoposti all'intervento di innesto della microcapsula il GM potrà decidere se concedere loro una seconda possibilità (in questo caso rifarsi al primo punto di questo schema) o fare in modo di movimentare la trama eseguendo il proposito del dottore, fornendogli così un oggetto di ricatto.

## **DATI SUI PERSONAGGI NON GIOCANTI PRESENTI NELL'AVVENTURA**

### **[Protagonista] Il capitano delle TAR aggregato: Maurizio Missaglia**

Nazionalità italiana; Statura 1,72; Peso 66; Occhi verdi; Capelli biondi; Età 36.

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

Atletica d6, Battaglia d8, Combattere d8, Conoscenze Comuni d8, Furtività d6, Guarigione d4, Intimidire d6, Percezione d6, Persuasione d6, Riparare d8, Scienze d6, Sopravvivenza d6, Sparare d8.

Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 11 (5).

Svantaggi: Esitante (m), Implacabile (m), Leale (m), Non sa Nuotare (m).

Vantaggi: Grado Militare: Capitano TAR (Genio militare), Comando, Riflessi in Combattimento, Riparatutto.

Equipaggiamento: stivali da montagna; tuta mimetica; giacca a vento impermeabile in Goretex; Corpetto 17/12 (+5 al torso, For. min. d8, -4 PA proiettili); elmetto in Ravlek mod TAR 202 (+4 alla testa); zaino da 45 litri; borraccia da 1 litro; coltello lama media (For+d4); cintura con 8 tasche; pistola Beretta 92F (Gittata 12/24/48, 2d6 danni, PA 1, 15 colpi); altro eventuale equipaggiamento assegnato dalla base.

Questi sono i valori relativi ai PnG presenti nella base:

### **24 impiegati di cui 12 uomini e 12 donne**

Tutti gli impiegati fanno parte di uffici preposti al coordinamento delle varie attività burocratiche legate agli insediamenti locali. In maggioranza sono impiegati dell'UPDA e

UAD anche se vi è anche personale del DOS e del CCR (per informazioni vedere l'Appendice 2 dell'avventura).

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

Aletica d4, Conoscenze Accademiche d4, Conoscenze Comuni d6, Furtività d4, Percezione d4, Persuasione d4, Ricerca d4, Sopravvivenza d4.

Parata: 2; Passo: 6; Robustezza: 5.

### **20 ricercatori di cui 12 uomini e 8 donne**

Nella zona della base vi sono 9 laboratori e 4 grossi archivi da cui vengono redatti i rapporti che mensilmente sono spediti al Comando Centrale dislocato nell'insediamento 2 I.

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

Aletica d4, Conoscenze Accademiche d4, Conoscenze Comuni d6, Furtività d4, Percezione d4, Persuasione d4, Ricerca d4, Riparare d4, Scienze d6.

Parata: 2; Passo: 6; Robustezza: 4.

### **7 scienziati di cui 4 uomini e 3 donne**

Gli scienziati supervisionano il lavoro dei ricercatori e compiono studi approfonditi sulle mutazioni più interessanti.

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

Aletica d4, Conoscenze Accademiche d4, Conoscenze Comuni d6, Furtività d4, Percezione d4, Persuasione d6, Ricerca d6, Riparare d4, Scienze d8.

Parata: 2; Passo: 6; Robustezza: 4.

### **25 addetti alla manutenzione di cui 20 uomini e 5 donne**

Questi individui si occupano di mantenere in ordine la base ripristinando le strutture che cedono, effettuando pulizie e aiutando i meccanici e i tecnici nella conduzione dei macchinari più semplici.

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

Aletica d4, Conoscenze Comuni d4, Elettronica d4, Furtività d4, Percezione d4, Persuasione d4, Riparare d6, Scienze d4, Sopravvivenza d4.

Parata: 2; Passo: 6; Robustezza: 4.

### **10 piloti/meccanici (tutti uomini)**

I piloti hanno in dotazione due slitte trainate da cani mutanti da slitta (per ulteriori informazioni vedere l'appendice 1 dell'avventura). Dispongono inoltre di una motoslitta a benzina, di tre deltaplani e di un ultraleggero mod Trike. Il problema è che tutti i veicoli sono sotto la stretta sorveglianza dei criminali.

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

Aletica d4, Combattere d4, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Guidare d6, Percezione d4, Persuasione d4, Pilotare d6, Riparare d4, Sopravvivenza d4, Sparare d4.

Parata: 4; Passo: 6; Robustezza: 5.

## **12 addetti alla sorveglianza**

Sono preposti alla sorveglianza della base. In questo momento, sotto la minaccia delle capsule di veleno, sono del tutto innocui nei confronti dei criminali.

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

Aletica d4, Combattere d6, Conoscenze Comuni d4, Furtività dd4, Percezione d6, Persuasione d4, Sopravvivenza d4, Sparare d6.

Parata: 5; Passo: 6; Robustezza: 8 (3).

Vantaggi: Grado Militare: TAI (Vigilantes).

Equipaggiamento: Browning High Power (Gittata 12, 2d6 danni, PA 1, ma è senza colpi); corpetto K 25 (+3 torso); elmetto EUS 24 (+4 testa).

## **5 medici di cui 3 uomini e 2 donne**

Si occupano della cura delle malattie lievi e dei problemi di ordine minore all'interno della base. Si trovano con le mani legate per la minaccia che grava anche su di loro e non possono aiutare i personaggi. I medici sono due generici, un cardiologo, un neurologo e uno psicologo che studia il comportamento degli impiegati durante la vita quotidiana.

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

Aletica d4, Conoscenze Accademiche d4, Conoscenze Comuni d6, Furtività d4, Guarigione d8, Percezione d6, Persuasione d4, Scienze d6.

Parata: 2; Passo:6; Robustezza: 4.

I seguenti valori riguardano i criminali all'interno della base:

## **6 scienziati criminali**

Si occupano di installare le microcapsule di veleno e sovrintendono al corretto funzionamento dei microfoni e delle videocamere. Inoltre, assieme al capo equipe, compiono esperimenti genetici sui corpi degli uomini della base.

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

Aletica d4, Conoscenze Comuni d6, Furtività d6, Guarigione d6, Percezione d6, Persuasione d4, Scienze d6.

Parata: 2; Passo: 6; Robustezza: 4.

## **[Protagonista] Il dottor Zirman**

IQ PnC; Spec. medico chirurgo; CNS 73; CCEM 8; CISM 50%; CdO 39 (1 attacco); FI arma; CD -; FrAt arma; LV 25; FrSv 12; FM 4

Totalmente folle, coordina tutte le attività all'interno della base. È il perno su cui girano tutti gli eventi. Decide chi deve morire e chi deve vivere e senza pietà elimina chi non è utile ai suoi scopi. È un medico chirurgo radiato dall'albo per esperimenti su cavie animali e umane che hanno destato ripugnanza negli anni antecedenti al conflitto. Ora a 70 anni cerca la folle conferma sulla fondatezza dei suoi studi.

Agilità d6, Forza d4, Intelligenza d10, Spirito d8, Vigore d6.

Aletica d4, Combattere d6, Conoscenze Accademiche d6, Conoscenze Comuni d6, Elettronica d4, Furtività d6, Guarigione d8, Intimidire d6, Percezione d8, Persuasione d6, Ricerca d8, Riparare d4, Scienze d10, Sopravvivenza d4, Sparare d6.

Parata: 5; Passo: 5 (d4); Robustezza: 5.

Svantaggi: Anziano (M), Obiettivo (M, portare a termine le sue ricerche).

Vantaggi: Impeto, Studioso (Scienze), Contatti, Volontà di Ferro, Seguaci (x4).

#### **14 guardie**

Sorvegliano ininterrottamente il personale della base e sono munite di speciali tracciatori che permettono loro di individuare anche individui nascosti. Ovviamente si spacciano per agenti della sorveglianza delle TAR.

Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d4, Spirito d8, Vigore d8.

Arte del Furto d4, Atletica d6, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d6, Gioco d'Azzardo d4, Guarigione d4, Intimidire d6, Percezione d8, Persuasione d4, Sopravvivenza d6, Sparare d8.

Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 11 (5).

Vantaggi: Grado Militare: Mercenari (Guardie), Duro a Morire.

Equipaggiamento: corpetto 17/12 TAR (+5 al torso, nega 4 danni ai proiettili); Uzi carabine (12/24/48, 2d6 PA 1, CdT 3, For. Min. d6, 20 colpi); coltello nello stivale o alla cintura (For + d4); 3 capi guardia imbracciano dei Winchester Defender PG (12/24/48, 1-3d6, CdT 1, shotgun, 4 colpi).

#### **20 tecnici guardiani**

Lavorano nei sotterranei della base e controllano dei monitor che riprendono quasi la totalità delle stanze. Controllano inoltre i microfoni installati sugli impiegati e sui ricercatori e azionano le capsule velenose nei denti alle prime avvisaglie di pericolo.

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

Atletica d4, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Percezione d6, Persuasione d4.

Parata: 2; Passo: 6; Robustezza: 4.

### **Pattuglia dell'imboscata, 4 elementi**

Sono quattro individui vestiti con tuta mimetica che pattugliano i confini della base e fermano tutte le persone in avvicinamento.

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

Arte del Furto d6, Atletica d6, Combattere d6, Conoscenze Comuni d4, Furtività d8, Percezione d6, Persuasione d4, Riparare d4, Sopravvivenza d6, Sparare d8.

Parata: 5; Passo: 6; Robustezza: 8 (3).

Vantaggi: Grado Militare: Mercenari (Imboscate).

Equipaggiamento: pistola calibro 22 Browning Buck Mark Varmint (12/24/48, 2d6 PA 1, CdT 1, 6 colpi); FNC (24/48/96, 2d8 PA 2, CdT 3, 10 colpi); coltello (For + d6); corpetto K 25 (+3 al torso).

Cacciatori Liberi nel Rifugio:

### **Gatto Rosso (Giovane)**

Agilità d8, Forza d6, Intelligenza d4, Spirito d8, Vigore d6.

Atletica d8, Combattere d6, Conoscenze Comuni d4, Furtività d6, Guarigione d4, Percezione d6, Persuasione d4, Sopravvivenza d6, Sparare d8.

Parata: 5; Passo: 6; Robustezza: 8 (3).

Vantaggi: Grado Militare: CL (Cacciatore di alieni).

Equipaggiamento: Cotta di maglia (+3 al torso), gambali (+3 alle gambe al 50%), Coltello da sopravvivenza (For+d4, +1 tiri di Sopravvivenza), Scure (For+d6, For. Min. d6), Arco lungo (Gittata 12, 2d6 danni, For. Min. d6), 10 frecce, Scarpe da ginnastica, Jeans, 2 magliette mimetiche, Cappello di tela, Giubbotto di Jeans, K-Way, Borraccia 2 L, Maglione, Zaino, Cintura portaoggetti, Bussola, Torcia impermeabile, 10 m di corda, Rampino.

### **[Protagonista] Quercia (Anziano CL)**

IQ CL; Spec. guida; CNS 84; CCEM 7; CISM 69%; Cdo 29 (1 attacco); FI 2; CD 2; FrAt 26+1d8; LV 52; FrSv 19; FrM 5

Ha un età di 56 anni. Indossa le medesime protezioni del CL giovane ma utilizza come arma un Ruger GP-100, oltre al solito coltello da caccia (FI 1, Fr 2d4+2) e l'equipaggiamento standard.

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

Atletica d6, Combattere d8, Conoscenze Comuni d6, Furtività d8, Guarigione d6, Percezione d8, Persuasione d8, Riparare d6, Sopravvivenza d8, Sparare d8.

Parata: 6; Passo: 5 (d4); Robustezza: 9 (3).

Svantaggi: Anziano (M).

Vantaggi: Calcolatore, Riflessi in Combattimento, Schivare, Tempra d'Acciaio, uomo dei Boschi.

Equipaggiamento: Cotta di maglia (+3 al torso), gambali (+3 alle gambe al 50%), Coltello da sopravvivenza (For+d4, +1 tiri di Sopravvivenza), Scure (For+d6, For. Min. d6), Ruger GP-100 (12/24/48, 2d6+1 PA 1, Cdt 1, 12 colpi), Scarpe da ginnastica, Jeans, 2 magliette mimetiche, Cappello di tela, Giubbotto di Jeans, K-Way, Borraccia 2 L, Maglione, Zaino, Cintura portaoggetti, Bussola, Torcia impermeabile, 10 m di corda, Rampino.

### **Orso bruno**

Agilità d6, Forza d12+1, Intelligenza d6 (A), Spirito d8, Vigore d12.

Aletica d8, Combattere d8, Furtività d8, Percezione d8.

Parata: 6; Passo: 8; Robustezza: 9.

Capacità Speciali: Bruto; Artiglio/Morso: For+d6; Taglia 1: 2 m per 250 chili.

### **Creature del paese abbandonato**

Per Mutanti Alterati Caotici e Pterocantropi vedi manuale di Figli dell'Olocausto per Savage Worlds.

### **Incroci tra razze animali e tra animali e vegetali**

Il GM potrà scegliere le specie da introdurre traendole dal manuale di Figli dell'Olocausto per Savage Worlds.

### **Mutante "puzzolente"**

Di indole è totalmente pacifico e non attacca mai per primo.

Agilità d4, Forza d4, Intelligenza d4, Spirito d6, Vigore d8.

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

Parata: 4; Passo: 6; Robustezza: 6.