

Nardrov

Un'avventura D&D per 4-6 giocatori, di 1-3° livello

“Cosa accade quando su un'isola deserta si trovano delle rovine, disabitate da migliaia di anni?

Cosa può accadere, quando si scopre che queste rovine sono aliene?

Fama, potere o... pericolo?!?”

Indice

Parte I - L'Inizio.....	3	la Biblioteca – Edificio 2	14
L'incidente.....	4	Il Foro / Municipio – Edificio 3	16
Il Racconto di Mikail.....	4	La Scuola – Edificio 4	20
Il Viaggio	5	Il Mercato – Edificio 5	21
Terra in vista.....	6	Il Tempio – Edificio 6.....	22
Parte II - Nardrov	7	Parte III – La Centrale	25
Il Passato di Nardrov	7	Il Primo Piano	25
Note per il DM	7	Il Secondo Piano	27
Incontri casuali sull'isola	7	Il Terzo Piano.....	28
L'isola di Nardrov	8	Il Quarto Piano.....	28
L'aeroporto.....	9	Parte IV – La Fine.....	30
La Torre di Controllo	10	Le spedizioni aliene.....	30
La città Aliena	11	Cosa devono fare i PG	30
L'Ospedale – Edificio 1	12	Eventi nella Centrale	30
		Partenza da Nardrov.	31

Parte I - L'Inizio

Se i PG non si conoscono ancora, utilizzate una solita scusa per radunarli in una qualunque taverna di un qualunque paese vicino ad una grande città costiera (nel mio caso, *Specularum*). Scuse sufficientemente valide possono essere una buona bevuta dopo una giornata di lavoro, ricerca di spunti per iniziare una carriera da avventuriero o semplicemente la voglia di stare in mezzo alla gente e, perché no, conoscere qualche nuova donzella ben disposta. L'interno della locanda scelta – o imposta – è il solito: qualche tavolaccio in legno grezzo, panche e sedie mal disposte, una cappa di fumo che ammantava la visuale ed il solito, grasso oste intento a recapitare a qualche avventore generose coppe di sidro o birra. I PG potrebbero iniziarsi a conoscere davanti ad un boccale di buona birra o intonando le note di un'antica ballata. Comunque, è un dettaglio. L'importante, invece, è che gli leggiatelo quanto segue:

A metà serata, un uomo sulla quarantina –molto mal portati- fa il suo traballante ingresso. Il suo volto, scuro ed avvizzito da probabili lunghe esposizioni al sole, è imperlato di sudore. Le sue vesti –una volta belle e costose- sono ora degli stracci, laceri e strappati. Si siede ad un tavolo, in disparte da tutti e si guarda continuamente intorno, spaventato da qualcosa. Non di rado si volta di scatto e intima di allontanarsi a qualcosa di invisibile. Tra le voci captate nella taverna, si ode ora qualche coro comune: "E' arrivato il pazzo".

Ora, i PG possono anche chiedere all'oste –o a qualche cliente- ragguagli sul nuovo arrivato, che continua imperterrito la sua pantomima. Le uniche informazioni che raccolgono, però sono solo queste: si chiama Mikail; è un marinaio pazzo ed ubriacone; è stato esonerato dal suo lavoro in quanto visionario e pericoloso; è solo qualche sera che frequenta questo posto; parla da solo o con qualcosa di incorporeo, ma comunque è matto. Date tempo ai PG di trarre le loro conclusioni, poi continuate:

Improvvisamente, il pazzo Mikail alza una mano tremante e ordina una birra. I vostri occhi fanno in tempo a notare, sul suo polso, un luccichio familiare: oro. Quell'uomo ha un braccialetto d'oro e, per quanto avete fatto in tempo a vedere, pare riccamente elaborato. Iniziate ad osservarlo meglio, in quanto quel piccolo ma brillante particolare vi ha risvegliato i sogni di fama e ricchezza. Adesso, dopo averlo osservato con calma, notate che i suoi occhi ed il suo portamento, non sono quelli classici di un ubriacone o di un pazzo. Soprattutto il suo sguardo, coraggioso al di là del suo bizzarro comportamento, vi lascia perplessi: in lui, c'è qualcosa di strano...

Ora, Mikail sarà anche pazzo, ubriacone e visionario, ma non ha perso completamente tutte le rotelle: è ancora in grado di capire se qualcuno lo sta osservando continuamente. Così, indicando il gruppo, lo chiama al suo tavolo. Quando tutti sono lì –so che potrebbe essere difficile convincere i rinunciataristi- inizia a parlare:

Ho notato, sapete... Ho notato che mi stavate fissando. So che posso sembrare pazzo, giovani bricconi, ma non lo sono. Giuro sulla mia nave... che non ho più, ma lasciamo perdere... giuro... giuro che non sono pazzo. Sono malato, ho dei problemi, questo sì, ma la gente non lo capisce, e mi chiama pazzo o ubriacone. La gente vede con gli occhi, non con il cervello... Ma come posso biasimarla, come? Ero ricco, stavo bene, avevo tutto... Poi, quell'isola, quei sogni... Oh, ma non voglio annoiarvi con le mie paranoie. Perché mi fissavate in quel modo? Che cosa volete? Umiliarmi, insultarmi? Fate pure, non mi spaventerete né mi offenderete, mezze calzette... La codardia e l'ignoranza, questo sì che mi spaventa... E io non credevo che ci fosse in giro così tanta gente crudele e stolta.

Dopo queste parole, appare ormai chiaro che Mikail non è certo un pezzente o un semplice ubriacone. Chiedete ad ogni PG di tirare 1d20 al quale dovranno sottrarre 3 e tiratene uno anche per Mikail, senza penalità; a questi risultati, sommate il carisma (Mikail ha 17). Chi, in totale, ottiene meno di Mikail è attratto da quell'individuo e ben disposto nei suoi confronti. Chi, viceversa ha un totale maggiore o uguale, rimane indifferente alle sue parole. Comunque, l'importante è che almeno un PG sia amichevole nei suoi confronti –siamo o no DM e quindi autorizzati a barare? Ovviamente, questo PG dovrà fare opera di convincimento –aiutato da Mikail/DM - verso gli amici dubbiosi.

Quando tutti si convincono, prendete le parti di Mikail ed iniziate un dialogo con il gruppo. Spiegate pure chi era, qual è stato il suo drammatico trascorso e rivelate pure le allucinazioni che lo accompagnano da qualche tempo. Fate in modo che Mikail risulti simpatico –a tal proposito non esiterà certo a pagare il conto di tutto il gruppo- e cordiale. Potrebbe ad esempio narrare –buona inventiva, DM!- delle sue mirabolanti imprese navali, o avventure su isole tropicali o chi più ne ha più ne metta. Sarà generoso di piccoli consigli su come essere buoni 'avventurieri' e su tanti piccoli trucchi imparati in tanti anni di D&D... ehm... volevo dire di navigazione.

Comunque, la prima sera dell'avventura finisce qui. I PG desideravano fare nuove conoscenze, bere qualcosa, trarre spunto per una carriera piena di oro ed onori... ebbene, possono ritenersi soddi-

sfatti. Dite semplicemente loro che Mikail li attende la sera successiva nella stessa taverna ed elargitegli 2d10 PX (magari qualcuno in più all'eventuale anima pia che ha convinto il gruppo a restare con il marinaio).

La sera successiva, i PG vorranno tornare a quella taverna –non credo sia necessaria una profonda opera di convincimento– incuriositi da Mikail e dal suo strano modo di presentarsi ma soprattutto attratti dalla nuova bevuta gratis che si prospetta. E, quella sera...

L'incidente

Mikail è il solito anfitrione perfetto: elargisce birre a volontà ed è prodigo di consigli e battute. Sul suo viso sono comparsi nuovi graffi ed ematomi e questo segno potrebbe destare qualche lecita curiosità nei PG. Fate scorrere la serata come la precedente, inventando qualche nuova esperienza del lupo di mare o qualche semplice barzelletta, poi, improvvisamente, cambiate tono di voce ed espressione:

"...No, no, no! Lasciatemi in pace" Mikail dibatte le mani per scacciare qualche fantasma che lo circonda "Non potete torturarmi in questo modo! Non potete... non vi ho fatto nulla... Arghhhhh!!!" Improvvisamente, vedete la sua camicia lacerarsi come tagliata da un invisibile coltello. Dallo strappo inizia ad uscire una piccola pozza di sangue, che si allarga sempre più, mentre Mikail perde i sensi.

Se i PG offrono aiuti –semplicemente tamponando le ferite– a Mikail, il sangue cessa quasi subito, altrimenti la ferita –profonda– comporta dei seri problemi: l'uomo morirà dissanguato in 6+1d4 round e l'avventura del gruppo avrà un immediato quanto prematuro termine.

Se i PG, invece, decidono di affrontare l'invisibile nemico, concedetegli qualche attacco, che comunque non andrà a segno: infatti non c'è nessuno –fisicamente– che stia attaccando Mikail. Ricordate piuttosto ai vostri giocatori che l'uomo sta morendo ed ha bisogno di cure immediate. Comunque vadano le cose, l'oste e qualche avventore particolarmente intollerante a queste 'sceneggiate' da parte del 'pazzo ubriaccone' vi intimeranno di andarvene dalla taverna immediatamente. Se i PG escono dalla taverna, sono accompagnati da insulti e sberleffi, se invece oppongono resistenza, ecco le caratteristiche dei ceffi

Oste: CA: 7 – DV: 1 – PF: 5 – Att: 1 – PF: 1d6 – Thac0: 19 – All: N – Mov: 12 Mt/R – TS: G1 – PX: 5

Note: *Indossa un corpetto di cuoio e combatte con un randello equivalente ad una mazza*

Avventori: CA: 9 – DV: Uomo – PF: 2 – Att: 1 – PF: 1d3 – Thac0: 20 – All: ? – Mov: 12 Mt/R – TS: UN – PX: 5

Note: *Non sono armati e combattono a pugno o a bottigliate.*

Se viene curato, Mikail si riprende in 2 turni. Presumibilmente, ciò avverrà in un vicolo buio nelle immediate vicinanze della taverna, ma il luogo non è importante. Quando riapre gli occhi, i PG si accorgono comunque di un notevole peggioramento delle condizioni generali dell'uomo che, comunque, spinto dal suo indomito coraggio, si rialza e si fa accompagnare a casa. La sua villetta è molto bella ma trascurata: erba alta, polvere, disordine nelle sale e così via. Mikail ammetterà che da qualche tempo non ha più la forza né la possibilità di prendersi cura della sua casa e, dopo le scarne cerimonie d'ufficio, inizierà a raccontarvi, nei dettagli, la sua ultima, drammatica avventura.

Il Racconto di Mikail

Dopo il naufragio, Mikail perse conoscenza e si svegliò solo qualche tempo dopo –non sa esattamente quanto– su un'isola. Osservando la posizione delle altre isole e orientandosi alla bell'e meglio, dedusse che doveva essere quella chiamata Nardrov: una piccola porzione di terra selvaggia e disabitata. Non potendo essere sicuro dell'immediato arrivo di qualche soccorritore, si diede subito da fare: liberò uno spazio sufficiente di boscaglia e si costruì una casupola. Poi, con il passare dei giorni, iniziò ad esplorare l'isola. Durante una di quelle escursioni trovò qualcosa di particolare: dei vecchi resti, ormai sepolti dall'avanzare della vegetazione. Questo poteva essere un bel passatempo, in attesa dei salvatori; così, tra il faceto e il ponderato, iniziò sistematicamente a frequentare tali posti. Con vanghe ed attrezzi di fortuna realizzati in selce iniziò a ripulire parte di quelle rovine. Ogni giorno, dal suolo emergevano nuove costruzioni, oggetti o tavolette. Mikail non capiva quanto stava facendo, sapeva solo che era un modo piacevole per passare il tempo. Poi, un giorno, durante il suo pasto, vide arrivare un gruppo di persone dalla spiaggia: erano i suoi salvatori, i marinai che lo riportarono a casa.

Non sa come né perché, ma non fece menzione di quei resti né dei suoi scavi: questa è la prima volta che racconta a qualcuno queste esperienze. L'unica cosa che ricorda, e lo ricorda molto bene, fu il senso di sbigottimento e meraviglia che lo pervase quando gli fu detto che aveva trascorso 8 anni su quell'isola. E' vero, non aveva tenuto conto del passaggio delle stagioni né tantomeno dei

giorni, ma riteneva che otto anni erano troppi: era convinto di essere stato su Nardrov al massimo per un anno o due. E' incredibile gli scherzi che ti tira la solitudine! Ora, dal suo ritorno nella civiltà, queste visioni –dapprincipio solo sogni- sempre più reali e pericolose (e i PG ora ne sanno qualcosa) non lo hanno mai abbandonato. Inoltre, Mikail sente un ossessivo richiamo da parte di qualcosa attinente a quelle rovine, ma non riesce a focalizzare assolutamente il chi o il cosa lo sta interpellando. Comunque, e di questo ne è certo, quei posti e quelle sue esplorazioni delle vestigia hanno sicuramente a che fare con gli spiriti e le visioni che lo frequentano, sempre più incalzanti. E' per questo che chiede ai PG di recarsi su Nardrov, alla ricerca di qualcosa che possa almeno spiegargli il perché di queste visite sgradite. Se avesse potuto agire di sua volontà, sarebbe tornato da solo o almeno li avrebbe accompagnati, ma le sue attuali condizioni fisiche e mentali sono uno scoglio insormontabile. In cambio, Mikail offre al gruppo una ricompensa variabile –a seconda dell'esito delle loro ricerche- dalle 1.000 alle 10.000 MO in totale. Ovviamente, tutto quello che trovano sull'isola sarà considerato di loro proprietà. Inoltre, Mikail da loro tutti i soldi necessari per noleggiare una barca ed un equipaggio e li consiglia scrupolosamente su quale battello prendere e sulla rotta migliore da seguire.

Il Viaggio

La distanza che separa Specularum (o qualsiasi altra città marittima) all'isola di Nardrov è di 1200 Km. Vengono elencate alcune navi mercantili –con relativi dati- raccomandate ai PG da Mikail. I posti a disposizione si intendono comprensivi di ciurma, che viene specificato con X+Y, dove X è il numero di ufficiali e Y di marinai; la velocità massima è da considerare in condizioni di tempo e mare normali.

• **WIBBEY FREY** - III Classe - (Costo 210 MO)

Posti: 8 – Ciurma: 1+2 – Vel.Max.: 21 Km/h – AC: 4 – PS: 40 – Danni: 1d8 – Resist.: 40% – Stiva: 35.000 mon.

• **DELFINO AZZURRO** - II Classe - (Costo 260 MO)

Posti: 10 – Ciurma: 1+2 – Vel.Max.: 27 Km/h – AC: 3 – PS: 50 – Danni: 1d10 – Resist.: 50% – Stiva: 50.000 mon.

• **FELLONIA II** - Classe Extra - (Costo 380 MO)

Posti: 13 – Ciurma: 1+3 – Vel.Max.: 33 Km/h – AC: 2 – PS: 60 – Danni: 2d6 – Resist.: 60% – Stiva: 65.000 mon.

Oltre a questi costi –totali e comprensivi di viveri ed acqua- ogni nave richiede un ulteriore 5% per ogni giorno di attesa alle coste di Nardrov. E' altamente raccomandato che i PG optino in tal senso, se non vogliono farsi 1200 chilometri a nuoto, al ritorno! Inoltre, i vari capitani sono disposti ad accogliere a bordo eventuali animali, sempre con un rincaro variabile in base alla specie (sceglia il DM).

1d100	Mare	Velocità	Tempo	Velocità
01-35	Calmo	Normale	Vento nullo	Normale
36-60	Mosso	Normale	Vento a favore	Aumenta di 1/3
61-85	Molto Mosso	Ridotta di 1/3	Vento Contro	Ridotta di 1/3
86-95	Burrasca	Ridotta ad 1/3	Temporale	Ridotta ad 1/3
96-00	Tsunami	Fermo	Uragano	Fermo

Una volta scelta l'imbarcazione –tutti gli equipaggi saranno fedeli- il viaggio può avere inizio già alla mattina successiva. Per ogni giorno di viaggio si devono effettuare 4 doppi controlli –uno ogni 6 ore di navigazione- per stabilire le condizioni del mare e del tempo. Tale condizioni influiscono con la velocità

massima che la nave riesce a mantenere. La tabella a lato indica i risultati dei controlli. Nel caso di Tsunami (terribili ondate alte fino a centinaia di metri) o uragani, è necessario fare un controllo sulla resistenza dell'imbarcazione tirando 1d100. Se il controllo fallisce, la nave necessita di riparazioni e pertanto la sua velocità massima viene dimezzata. In alternativa, si può controllare di quanto è fallito il controllo: più è alta la differenza, più i danni sono gravi e il DM può scegliere effetti svariati. Inoltre, per ogni giorno di navigazione (le condizioni atmosferiche o del mare alterano la durata del viaggio) si effettuino 2 controlli –alba e tramonto- per gli incontri casuali, che avvengono con risultati di 1-2 su 1d12. Se un incontro avviene, si tira 1d6 per stabilirne il tipo.

1d6 Incontro

- Giovane Orca** (CA: 4 – DV: 7 – PF: 32 – Att: 1 – PF: 1d12/1d8 – Thac0: 13 – Mov: 27 Mt/R – TS: G7 – PX: 535) Attacca lo scafo a codate (1d12 PF). Se il suo TxC è 20, chi è sulla barca in equilibrio precario, deve effettuare un TS contro R. Morte o cadere in acqua. L'orca, quindi, si dedicherà agli sciagurati caduti in mare (1d8 PF).
- Pirati (4d6)** (CA: 7 – DV: 1 – PF: 5 – Att: 1 – PF: 1d6 – Thac0: 19 – Mov: 12 Mt/R – TS: G1 – PX: 5). Ogni 10 pirati ve n'è uno da 2 DV (8 PF). La loro barca ha le stesse caratteristiche di quella dei PG, aumentate del 10%.
- Delfini** (CA: 6 – DV: 2+2 – PF: 11 – Att: 1 – PF: 1d6 – Thac0: 18 – Mov: 33 Mt/R – TS: G2 – PX: 125). Attaccano lo scafo solo se attaccati. Se invece gli viene dato del cibo, accompagnano i PG per l'intero viaggio.

- 4 Giovane Idra** (CA: 2 – DV: 4 – PF: 19 – Att: 4 – PF: 4x1d6 – Thac0: 16 – Mov: 18 Mt/R – TS: G4 – PX: 500). L'idra si presenterà come un ribollire nel mare dal quale scaturiranno all'improvviso le 4 teste. Per i primi 2 round, i suoi attacchi si concentreranno sull'imbarcazione, poi sull'equipaggio.
- 5 Sirene (1d4)** (CA: 9 – DV: 2 o 3 – PF: 9 o 15 – Att: 1 – PF: 1d3 – Thac0: 18 – Mov: 27 Mt/R – TS: G2 – PX: 125). Chiunque senta le canzoni ammaliatrici, deve effettuare un TS contro Incantesimi o *æstarne Charmato*. Non combatteranno mai in corpo a corpo, ma piuttosto scompariranno sotto l'acqua per tornare più tardi.
- 6 Mercantile** (CA: 6 – DV: 2+2 – PF: 11 – Att: 1 – PF: 1d6 – Thac0: 18 – Mov: 33 Mt/R – TS: G2 – PX: 125). Una nave di mercanti passerà vicino a quella dei PG. Sono possibili scambi di informazioni o qualsiasi genere di contatto verbale –o persino con armi da lancio.

Terra in vista...

Dopo qualche giorno di viaggio, si arriva a Nardrov. Il capitano informa i PG che, causa la presenza di scogli affioranti, non gli è possibile avvicinarsi all'isola; i PG devono quindi imbarcarsi su una scialuppa e remare per gli ultimi 2 Km (Vel. 1 Km/h = 2 ore = 12 turni). C'è una possibilità del 4% -cumulativo per turno- che la scialuppa urti uno scoglio: chiedete ai PG che remano di effettuare un Controllo Destrezza con un bonus di +2. Se il PG fallisce, la nave imbarcherà acqua ed affonderà entro il turno successivo e i PG dovranno quindi procedere a nuoto, alleggerendosi del superfluo oppure aggrapparsi ai relitti della barca e cercare di trarre in salvo tutta –o parte- della propria attrezzatura. Il come fare è lasciato intenzionalmente alla fantasia o alle regole proprie del DM, ma si valuti attentamente l'ingombro dell'oggetto che si intende salvare.

Parte II - Nardrov

Il Passato di Nardrov

Alcune centinaia di anni prima, l'isola venne prima visitata e poi abitata da una razza aliena asessuata di colonizzatori spaziali. Evoluta più degli abitanti di Mystara, questa razza disponeva di un sistema di movimento a propulsione nucleare e, essendo il sottosuolo di Nardrov abbondante di materiale radioattivo a loro utile, l'isola fu scelta per fondarvi una colonia –di cui ora sono rimaste le famose rovine. Il loro piano era quello di costruire un 'portale' in grado di collegarli con il loro mondo. Tale portale avrebbe consentito un rapido mezzo di trasporto per venire sul pianeta, prelevare il quantitativo necessario di materiale e tornarsene a casa –con relativa facilità.

Questi scrupolosi 'colonizzatori' non vollero inoltre correre rischi: nonostante l'isola fosse disabitata e fuori dalle rotte commerciali –rappresentando così un nascondiglio perfetto- adottarono per la loro permanenza usi e costumi tipici di Mystara; tralasciate le loro sembianze aliene e le loro tute spaziali, si trasformarono in esseri umanoidi –vagamente simili a pallidi elfi- vestiti con armi e armature tipiche del pianeta ospite. Purtroppo, però, l'infelice quanto impropria vicinanza della centrale termoneucleare al vulcano, contribuì ad una spaventosa eruzione, captata anche dalle vicine Karamaikos e Thiatas. L'eruzione, che avvenne quasi 500 anni prima dell'avventura, sconvolse non di poco le forme di vita isolate, grazie al nocivo contributo del materiale radioattivo, che reagì alle alte temperature. Le radiazioni si propagarono per decenni e contaminarono tutta la superficie dell'isola e del mare adiacente, mutando le locali forme di vita animale e vegetale.

Non tutti i colonizzatori, però, morirono: quelli che lavoravano nella zona bunker –la centrale, sita sotto il vulcano- si salvarono, grazie alla costruzione antiatomica. Ancor'oggi, gli eredi dei sopravvissuti sono vivi e ambientati alla vita sotterranea nella loro forzata prigione, con qualche macchinario ancora attivo e qualcun altro –la maggior parte- no. Da un paio di secoli, inoltre, gli alieni stanno organizzando dei tentativi di spedizione verso il mondo esterno, per vedere se le condizioni ambientali sono divenute favorevoli e per cercare di chiedere soccorso al loro pianeta natale. Fino a prima di allora, i loro sforzi erano stati concentrati alla riparazione e alla creazione di qualche macchinario in grado di migliorare le loro condizioni ambientali. Un fondo di radiazione esiste ancor'oggi sull'isola, ma una esposizione non superiore a qualche settimana non è in grado di modificare strutture complesse pluricellulari. Per il nostro Mikail, che vi ha soggiornato per otto anni, la situazione è sensibilmente differente. Si può tranquillamente riassumere che il suo cervello ha 'subito' una dose massiccia di radiazioni ed è ora in preda a forti allucinazioni. Per quanto riguarda i segni, lacerazioni ed ematomi, sono solo il triste decorso di questa infezione da radiazioni, che lo condurrà inevitabilmente alla morte. A meno che, i nostri eroi...

Note per il DM

Lo scopo dell'avventura, ovviamente, è quello di cercare le cause del malessere di Mikail sull'isola di Nardrov. Purtroppo per loro, però, quando i PG sbarcheranno sull'isola, dalla risoluzione del problema dipende non solamente la vita del marinaio, ma anche la loro. Infatti, è previsto

Settimana	Iniziativa	TxC	Int, Sag	Des, Cost, For	Note
1	-	-	-	-	-
2	-	-	-	-1	-
3	-1	-	-1	-1	-
4	-1	-	-1	-1	-
5	-1	-	-1	-2	-
6+	-2	-1	-2	-2	Incubi leggeri

che la durata della missione non sia inferiore ai due mesi, tanto è il tempo che il gruppo dovrà impiegare a capire le funzioni degli edifici principali ed il funzionamento di alcuni macchinari ed esplorare, finalmente, la centrale termica, sotto il vulcano. Durante questo periodo, il fondo radioattivo dell'isola –debole ma pur sempre presente- continua il suo lavoro di 'destabilizzazione'. Si consideri la tabella a lato, comunicando ai giocatori le sensazioni provate dai loro personaggi (ad esempio, potrete comunicare, alla 3^a settimana, che si sentono più intorpiditi –intelligenza e saggezza calata di 1- e meno reattivi –penalità all'iniziativa). Se i PG non riescono a trovare un rimedio per il problema –il più ovvio consiste nel portare a termine l'avventura, dopo circa un anno inizieranno a manifestarsi visioni sempre più realistiche e segni di deterioramento fisico. Si noti che solo gli incantesimi 'guarigione totale' e 'desiderio' hanno effetto. I PG dovrebbero ignorare di essere in una città aliena. Evitate di fare riferimenti in tal senso e lasciate a loro l'iniziativa sul come chiamare queste persone: probabilmente li chiameranno 'popolo' o 'razza scomparsa'.

Incontri casuali sull'isola

Il DM controlli 2 volte al giorno –giorno e notte- eventuali incontri casuali. Un risultato di 1-2 per il giorno e 1-3 per la notte (su 1d12) indicano che avviene un incontro. Per stabilirne il tipo, si tiri 1d4 e si seguano le tabelle seguenti:

Spiaggia o Foresta**1d4 Incontro Descrizione**

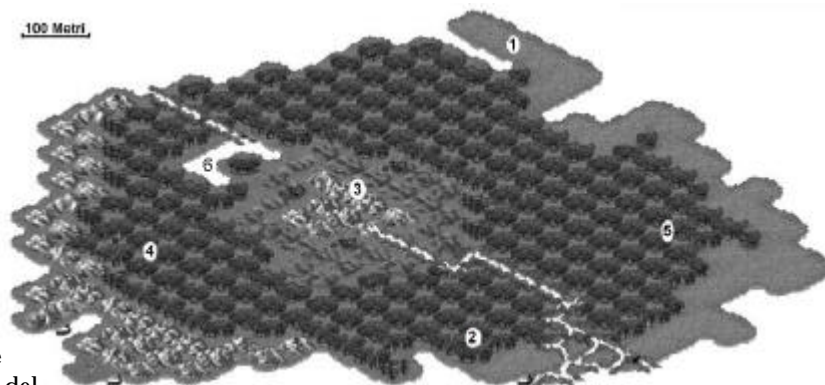
- 1 Iguana** CA: 6 – DV: 2 – Att: 1 – PF: 1d4+1 – Thac0: 19 – All: N – Mov: 6 Mt/R – TS: G2 – PX: 20
- 2 Giaguaro** CA: 7 – DV: 3 – Att: 2+X – PF: 1d4x2/1d6xX – Thac0: 18 – All: N – Mov: 12 – TS: G3 – PX: 85
I giaguari dell'isola presentano, in seguito a mutazioni, due o più teste (indicate con X).
- 3 Ragno** CA: 8 – DV: 2+2 – Att: 1 – PF: 1d4+ Veleno – Thac0: 19 – All: N – Mov: 6 – TS: G2 – PX: 40
- 4 Granchio** CA: 2 – DV: 2-4 – Att: 2 – PF: 1d4x2 – Thac0: 18-16 – Mov: 6 Mt/R – TS: G2-4 – PX: 200-500
I DV cambiano con le dimensioni. Se il granchio afferra un uomo con le 2 chele infligge automaticamente, ad ogni round, 1d2 PF aggiuntivi. Se colpisce con 20, la vittima deve effettuare un TS contro R. Morte per evitare di venire strangolato da una chela.

Collina o Montagna**1d4 Incontro Descrizione**

- 1 Aquila** CA: 7 – DV: 2 – Att: 2(3) – PF: 1d2x2 (1d4) – Thac0: 18 – All: N – Mov: 36 – TS: G2 – PX: 50
Al 1° round attacca in picchiata e ha diritto a 3 attacchi (becco e artigli). Dal secondo attacco, l'aquila attacca solo con artigli.
- 2 Capra Selv.** CA: 8 – DV: 3 – Att: 1 testata – PF: 1d6 – Thac0: 17 – All: N – Mov: 12 Mt/R – TS: G3 – PX: 35
- 3 Troll** CA: 4 – DV: 5 – Att: 3 – PF: 1d6/1d4x2 – Thac0: 15 – All: C – Mov: 9 Mt/R – TS: G5 – PX: 400
I troll rigenerano 3 PF x round per ferite non da fuoco.
- 4 Coboldo** CA: 8 – DV: ½ – Att: 1 – PF: <arma> – Thac0: 20 – Mov: 9 Mt/R – TS: UN – PX: 5

L'isola di Nardrov

L'isola, riprodotta nell'immagine, è abitata essenzialmente da animali tropicali quali scimmie, pappagalli, felini predatori e iguane. Molto diffusi anche granchi e insetti, di ogni dimensione e foggia. Per tale fauna valgono le regole di 'mutazione' descritte nel paragrafo descrittivo di Nardrov, riportato in precedenza. La temperatura dell'isola oscilla tra i 10° notturni e i 35° diurni. Normalmente, un vento sostenuto proveniente da sud rinfresca l'aria, rendendola un luogo ideale per soggiornarvi. Spesso, qualche violento temporale si abbatte sull'intera isola, senza però procurare danni rilevanti: solo qualche albero abbattuto e una bell'innalzamento delle acque dei fiumi e del lago. Ogni giorno c'è una possibilità del 20% che giunga una di queste tempeste tropicali; questo controllo va effettuato 3 volte al giorno. Se ciò avviene, considerate il movimento del gruppo dimezzato e applicate una penalità di -1 ai TxC, AC e Controlli Destrezza. Dura 2d6 turni. Dando un'occhiata alla piantina dell'isola (il Nord è in alto), si possono distinguere 6 zone contrassegnate da altrettanti numeri. Queste sono le zone salienti e significative, descritte da qui in avanti in altrettanti capitoli.



1) La zona dell'attracco

La spiaggia è lunga circa 300 metri e larga una cinquantina. Al di là di una piccola baia e sulla lingua di terra che collega questo istmo all'isola vera e propria, inizia bruscamente la foresta. Sulla spiaggia è possibile trovare insetti di varia natura, granchi e, cercando per almeno 2 turni e dichiarando l'intenzione di sondare in profondità, gli oggetti che qualche uragano e le maree hanno bonariamente depositato nel corso degli anni in seguito a affondamenti di navi mercantili e non. Il 'tesoro' viene riportato nella tabella a lato e comprende le probabilità di venir ripescato dai PG. Il DM dovrebbe leggere quanto segue solo dopo qualche giorno dallo sbarco e solo se i PG sono nella parte Est (destra) dell'isola.

Tipo	%	Numero	Tipo	%	Numero
MR	80	2d6 x 10	Gemme	25	1 opale (80 MO)
ME	70	2d6 x 10		25	1 quarzo (75 MO)
MA	70	1d8 x 10	Oggetti	50	1 pugnale +1
MO	50	2d10		20	1 anello protezione +1

Avete finito la vostra cena e vi state preparando a passare una nuova notte all'addiaccio. In lontananza, in un punto in mezzo al mare ad Est dell'isola, vedete un forte chiarore, sopraggiunto, poco dopo, da un suono simile ad un tuono. E un nuovo, violento temporale, si abbatte sull'isola, qualche minuto dopo.

In realtà, il primo lampo –e relativo tuono– è causato da una specie di combattimento marittimo, accaduto a poca distanza dalla costa. Per maggiori chiarimenti, si veda il paragrafo 'Partenza da Nardrov' nella quarta parte dell'avventura.

2) La casa di Mikail

La casupola del marinaio è proprio sul limitare della foresta, nella zona sud dell'isola. Se i PG hanno espressamente chiesto a Mikail la sua locazione, hanno il 95% di probabilità di trovarla, altrimenti solo 70%. La baracca è stata costruita in uno spiazzo che, lentamente, sta cedendo terreno alla vegetazione. E' una piccola catapecchia in canne di bambù e foglie di palme e banani, composta da un unico piccolo locale. All'interno vi è un tavolo, un'amaca e un mobile senza ante. Sulle pareti, alcune rozze travi servono da mensole.

Se i PG cercano nell'armadio e sulle mensole trovano alcuni oggetti che Mikail –partito in fretta e furia- ha lasciato: un macete realizzato in osso, il suo berretto da marinaio –un po' ammuffito, ma utilizzabile- un guscio di tartaruga intagliato, un paio di zuffoli di canna di bambù e 4 statuette di pietra. Fuori dalla capanna, sul lato destro, c'è una piccola cassapanca, anch'essa realizzata in legno e impermeabilizzata da foglie di banani sovrapposte. Se aperta, rivela un ricco campionario di oggetti dalle forme più insolite e bizzarre, costruiti con dei materiali sconosciuti. Appoggiati sul retro della catapecchia, vari utensili da scavo tipo badili e piccozze. Quando i PG escono dalla baracca, trovano ad attenderli anche 3 iguane mutate, evidentemente affamate e attirate in quel luogo dalla loro presenza.

Iguana (3): CA: 6 – DV: 2 – PF: 9 – Att: 1 – PF: 1d4+1 – Thac0: 19 – All: N – Mov: 6 Mt/R – TS: G2 – PX: 20

Note: Attaccano con un morso, per procurarsi cibo. Se un PG dovesse venire ucciso, gli altri hanno 3 round di tempo per riuscire a sottrarlo alle loro affamate mascelle.

3) Il Vulcano

Sembra una grossa montagna, perennemente circondata da un'aureola di nuvole, che non sono altro che emissioni gassose provenienti dal sottosuolo: più sono dense, maggiore è l'attività sismica – e di conseguenza, quella radioattiva. L'altezza del vulcano è di 1 chilometro e le nuvole fanno la loro comparsa dai 700-800 metri d'altezza. Se i PG dovessero avvicinarsi troppo alla vetta, le radiazioni si fanno più intense. Infatti, la centrale termonucleare è direttamente sotto il vulcano e i vapori hanno trovato dei canali naturali che li spingono verso l'alto. Per ogni giorno anche non contiguo che i PG passano sul vulcano, almeno all'altezza delle nuvole, c'è una probabilità cumulativa del 10% che gli effetti delle radiazioni si velocizzino (in pratica, si passi alla settimana successiva).

4) Le rovine (Si veda il Capitolo 'La Città Aliena')

5) La pista d'atterraggio (Si veda il Capitolo 'L'aeroporto')

6) Il Lago di Nardrov

Questo lago è caratterizzato da un insolito colore rossastro. E' alimentato da un piccolo fiume che scorre dalla zona montagnosa centrale dell'isola e defluiscono verso il mare, a nord. E' importante che i PG giungano al lago. Solo così potranno notare degli strani pesci, simili a grosse anguille 'cozzate' e muniti di due lunghe protuberanze sopra gli occhi. Eccone il dettaglio:

Elekton: CA: 4 – DV: 2 – PF: 11 – Att: 1 – PF: 1d6 di scossa – Thac0: 19 – All: N – Mov: 32 Mt/R – TS: G2 – PX: 25

Note: Il loro unico attacco è dato dalla scossa prodotta dalle due antenne occipitali.

Se questi pesci sono estratti dall'acqua –facendolo con un bastone o qualcosa di analogo non si subisce la scossa- e vengono ammassati in piccoli recipienti colmi d'acqua, sprigionano una corrente –ricavabile per ionoforesi, ossia ponendo 2 elettrodi nell'acqua- sufficiente ad alimentare piccoli macchinari elettronici o a ricaricare pile. Il perché di queste informazioni –apparentemente inutili- vi sarà chiaro quando leggerete la parte relativa alla centrale termonucleare.

L'aeroporto

In questa zona, i PG possono notare –grazie ad un Controllo Intelligenza con delle penalità variabili, a scelta del DM- qualcosa di particolare e di diverso rispetto al resto dell'isola. A chi è riuscito il suddetto controllo, fate notare che la foresta continua sì a ostacolare il cammino, ne più ne meno come in tutto il resto dell'isola; solo che dei piccoli cespugli sembrano apparentemente disseminati in due filari paralleli tra loro e a distanze regolari. Se i PG decidono di indagare –strappando banalmente la vegetazione da questi cespugli- trovano delle specie di 'panettoni', tipo quelli utilizzati per impedire la sosta alle vetture, dotate di due luci in direzioni opposte. Queste sono le luci utilizzate per illuminare la pista di atterraggio che veniva utilizzata dalle astronavi aliene in attesa che il portale d'accesso fosse terminato.

Ora, per rendere la situazione più credibile, il DM dovrebbe usare l'accortezza di descrivere tale scoperta con termini particolarmente difficili –si tenga presente che i personaggi non sanno cos'è la luce elettrica, il cemento e, tantomeno, una pista d'atterraggio. In una zona posta all'incirca verso la fine della pista è ancora individuabile –tra piante e cumuli- una struttura di cemento con delle

grosse vetrate, ormai completamente distrutte dai rampicanti: la torre di controllo. Esistono più modi per entrarvi: arrampicandosi su un rampicante e utilizzare una finestra oppure passando dalla porta sul retro, visibile dopo aver rimosso qualche pianta od arbusto. La struttura è alta sei metri (per due piani visitabili), lunga una ventina e larga 10.

N.B.: Si tenga presente che questa struttura è importante ma non indispensabile; se i PG non la trovano, o non la visitano, non è un dramma e non perdono particolari vitali. Semplicemente, si troveranno in seguito con qualche enigma in più e qualche PX in meno.

N.B.: Mikail non aveva notato ne, ovviamente, visitato la struttura.

La Torre di Controllo

L'intera struttura è in cemento, con le finestre –dove rimaste– in vetro temprato ed azzurrato. Le pareti divisorie interne –porte comprese– sono in metallo. Per aprire una di queste porte è necessario utilizzare un pannello sito a lato dell'uscio, con due bottoni ed una grata. Un bottone apre la porta, l'altro attiva l'interfono. La prima volta che un PG si avvicina ad una di queste porte, deve effettuare un Controllo Intelligenza per capirne il funzionamento. L'intera struttura è illuminata da neon –utilizzate per i PG una descrizione adeguata– mantenuti in funzionamento dalla centrale termonucleare.

1) L'Ingresso

Questo corridoio è lungo 4 metri e largo 2. E' completamente vuoto ad eccezione delle tre porte con i relativi controlli per le aperture.

2) La Cucina

La stanza è deserta, a parte il tavolo, le sedie ed un armadio, a dire il vero piuttosto grosso. Se esaminato, i PG possono trovarvi delle taniche contenenti acqua –inutilizzabile– e scatole contenenti delle pillole dall'odore piuttosto acre e coperte da un sottile strato di muffa. Queste pillole erano il cibo degli alieni; cibo che, se non fosse ammuffito, poteva essere tranquillamente consumato anche dal gruppo.

3) La Camera da Letto 1

Due letti a castello, due comodini e una piccola scrivania, con i cassetti chiusi. Questo è il mobilio della stanza. Se i PG cercano approfonditamente, sotto il letto in basso a destra trovano una piccola tessera magnetica, in grado di aprire i cassetti della scrivania. All'interno, ci sono dei fogli di carta ed alcune placche d'oro (2d6), equivalenti ad 1 MO.

4) L'armeria

In questi armadi –chiusi ed apribili con la stessa tessera trovata nella stanza 3– i PG trovano delle armi in buono stato di conservazione, e cioè: 2 spade corte, 2 spade lunghe, 1 arco corto e 1 arco lungo. Tutti questi oggetti non sono magici e sono costruiti con materiale comune su Mystara, non alieno. Viene trovato anche un medaglione da 50 MO.

5) La Camera da Letto 2

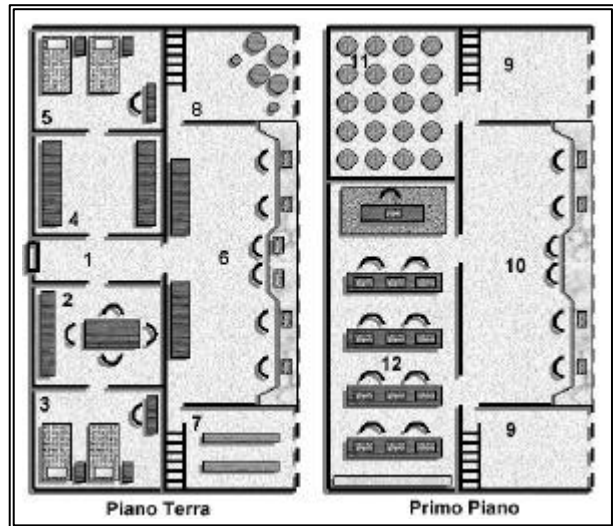
La dotazione della stanza è simile a quella della stanza 3. Anche qui, i cassetti della scrivania sono apribili dalla stessa tessera magnetica, ma contengono solo carte, scritte tra l'altro in un linguaggio incomprensibile.

6) La Sala di Controllo Inferiore

La parete di destra è composta da un'enorme vetrata, in più punti rotta da arbusti e rampicanti. Una lunga console operativa presenta 6 monitor, uno dei quali sta ancora rilevando dei dati –ovviamente incomprensibili– relativi alla pista. I due grossi armadi sono serrati e la tessera della stanza 3 non è in grado di aprirne la serratura, ma è necessaria un'altra scheda, posta in un cassetto della console. Dentro gli armadi ci sono solo dei supporti magnetici –simili alle cassette di tipo DAT– e delle mappe dell'isola e dei dintorni. Quando i PG entrano nella stanza, il DM attenda che tutti –o almeno la maggior parte– dia le spalle alle vetrate, poi legga la seguente descrizione:

Improvvisamente percepite una presenza strana alle vostre spalle, una sensazione simile ad un lieve fruscio o da un'ombra, null'altro. Voltandovi, vedete un grosso felino, del tutto simile ad un giaguaro, ma con due teste poste ai lati del collo. Sembra che i 4 occhi rossi vi stiano passando in rassegna, poi una testa si volta verso le finestre e ruggisce rumorosamente.

E' un richiamo per un suo simile. Se i PG decidono di attaccare, non ottengono una mossa a sorpresa in quanto l'altra testa è fissa su di loro; si proceda con l'iniziativa. Se invece attendono un altro round, un nuovo giaguaro entra, furtivo come un ladro, dalle vetrate infrante. Il combattimento ha inizio subito dopo.



Giaguaro (2): CA: 7 – DV: 3 – PF: 15 – Att: 2+2 – PF: 1d4+1x2 / 1d6x2 – Thac0: 18 – All: N – Mov: 12 Mt/R – TS: G3 – PX: 85

Note: Attaccano con due morsi e due artigliate, per procurarsi il cibo. Le due teste non possono colpire due vittime diverse, ma sempre e solo una.

7) L'archivio

La stanza contiene solo degli scaffali, sui quali erano originariamente riposti altri DAT, ordinati in ordine cronologico. La vegetazione, però ha completamente invaso questa stanza ed ora le cassette sono tutte sparse per terra. Inoltre, sui rami contro il soffitto, un grosso ragno sta attendendo il momento migliore per saltare addosso ai PG.

Tarantola (3): CA: 8 – DV: 2+2 – PF: 12 – Att: 1 – PF: 1d4+ Veleno – Thac0: 19 – All: N – Mov: 6 Mt/R – TS: G2 – PX: 40

Note: Il veleno del ragno paralizza la vittima per 6 turni. Una volta che un PG è immobilizzato, il ragno si getterà contro un'altra vittima. Il veleno consente al ragno di immobilizzare per poi imprigionare nella tela il suo prossimo pasto.

In questa stanza, inoltre, una rampa di scale porta al secondo piano della struttura.

8) Il Magazzino piccolo

Questa stanza contiene molte botti, di varie dimensioni. Alcune contengono le pillole –in buono stato- altre acqua –non utilizzabile- altre ancora un forte alcolico che, a causa del lungo periodo di invecchiamento, provoca nei suoi degustatori allucinazioni –a scelta del DM l'intensità e l'efficacia- per un periodo variabile, a seconda della quantità ingerita, da 1d4 ore a 1d4 giorni. Per quanto riguarda invece le pillole, i PG –se sono furbi- hanno trovato razioni di cibo assolutamente non ingombrante (10 pillole hanno l'ingombro di 1 moneta) e in grado di conservarsi in ottimo stato per molti anni. In questa stanza, inoltre, una rampa di scale porta al secondo piano della struttura.

N.B.: Queste pillole sono prossime alla scadenza: si ricordi che si sono conservate in botti di legno non sigillate per circa 500 anni. La loro durata sarà di 10+1d10 mesi. Una razione per una persona per giorno è l'equivalente di 20 pillole.

9) La Sala vuota

Queste due stanze, speculari, sono vuote, eccezion fatta per la scala che porta al piano inferiore.

10) La Sala di Controllo Superiore

Questa stanza è simile alla numero 6, eccezion fatta per la mancanza degli armadi e per la presenza di soli 4 monitor, tutti funzionanti. In centro al locale c'è un cadavere parzialmente divorato. Se i PG lo osservano, notano che il suo decesso è avvenuto al più tardi qualche settimana prima. Questo era uno dei sopravvissuti alieni che, liberatosi dalla sua prigione forzata, stava cercando un modo di ottenere aiuto, sfruttando la radio presente nella sala 12. Prima di poter indagare in maniera più approfondita, i PG dovranno vedersela con un nuovo, enorme giaguaro, entrato ancora una volta dalle vetrate.

Giaguaro : CA: 7 – DV: 5 – PF: 21 – Att: 2+ 1 – PF: 1d6x2 / 1d8 – Thac0: 16 – All: N – Mov: 12 Mt/R – TS: G5 – PX: 285

Note: Attacca con un morso e due artigliate. Una delle due teste è mancante, tranciata dal tentativo di difesa dell'alieno.

Di fianco all'alieno giace, in decomposizione, la testa mancante del felino. Il cadavere ha una tasca con 15 piastre d'oro e una tessera magnetica. Tale tessera è un passepartout in grado di aprire un gran numero di porte, passaggi o armadi.

11) Il Magazzino grande

Questa stanza è lateralmente piena di barili metallici, tutti vuoti. Serviva, all'epoca dei colonizzatori, come magazzino per stivare i carichi di materiale estratto dall'isola.

12) La Sala Controllo missione

In questa sala vi sono innumerevoli console operative con altrettanti monitor e sedie. Uno schermo, suddiviso in molte aree più o meno grandi, occupa l'intera parete sud. All'estremità opposta della sala, una pedana sorregge una postazione più ampia e differentemente equipaggiata: quella del capo missione. Da qui, personale alieno appositamente preparato era addetto al controllo delle missioni spaziali che facevano spola tra il loro pianeta natale e l'isola. Per terra, tra le macerie e i cavi elettrici, si possono trovare dei pezzi metallici –metallo alieno- particolarmente solido e resistente. Una radio –i PG non possono saperlo, però- è inutilizzabile per via delle pile esaurite.

La città Aliena

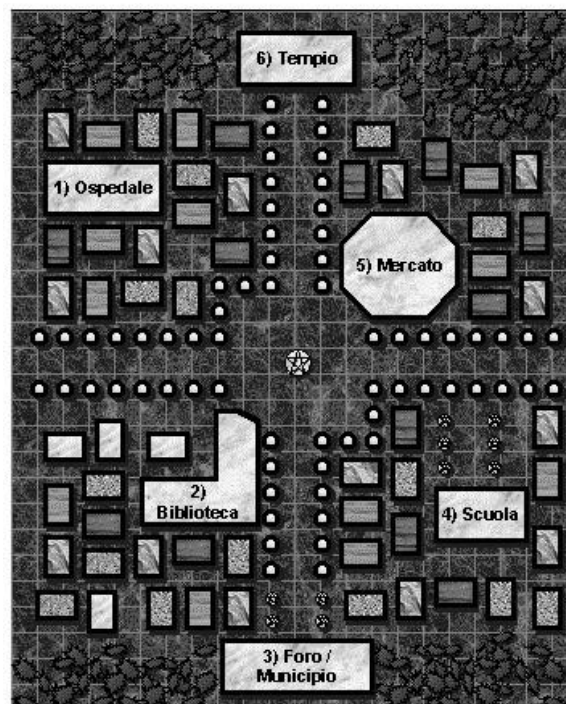
La mappa raffigurata a fianco rappresenta una visuale aerea dell'antica città chiamata *Kuu-wou-loo* –'La Punta Estrema' in linguaggio alieno. Tutte le costruzioni non espressamente numerate o

menzionate nella legenda della piantina sono abitazioni, uffici o negozi da considerare edifici minori e non importanti ai fini del gioco. Il DM consideri questi edifici, qualora il gruppo intenda visitarli, delle semplice case a uno o due piani, composte da un paio di locali ad uso abitativo o vendita-magazzino. All'interno, il gruppo non dovrebbe trovare più di qualche pezzo d'ottone, valutato 1 MR cadauno o una chiave particolare, in grado di aprire la cassetta di sicurezza presente nella stanza numero 12 dell'edificio 4. Viceversa, gli 8 edifici numerati e dei quali viene definito il nome, sono le costruzioni principali e cioè quelle che i PG devono –o dovrebbero- necessariamente visitare. Alcune, come la scuola, la biblioteca ed il tempio, sono di fondamentale rilevanza; altre, invece, sono semplicemente importanti o punti dove guadagnare oggetti, armi e PX. Si noti comunque che la maggior parte dei locali sono completamente sepolti dalla vegetazione; Mikail, nei suoi otto anni di scavi, è riuscito a liberare le entrate per gli (otto) edifici principali e di qualche abitazione. I viali centrali e la piazza sono, invece, quasi completamente sgombri a parte le colonne e le statue che ne tracciano i contorni, rivestiti da rigogliosi quanto robusti rampicanti.

Tutti gli edifici –salvo dove espressamente indicato- sono costruiti in cemento e ferro e non sono illuminati. La forma tipica di un abitazione è a tronco di piramide a sezione quadrata e l'allineamento di tutti gli edifici è rigorosamente Nord – Sud.

Dovunque, sospesi tra un edificio e l'altro e ormai interamente coperti dalla vegetazione, i PG –con un Controllo Intelligenza effettuato con un bonus di +1- possono notare delle funi, che erano, ai tempi d'oro della città, dei semplici cavi elettrici, telefonici e dati.

Sparpagliati su questi cavi e su appositi pali disseminati lungo le strade –principali e secondarie- delle videocamere trasmettevano –e lo fanno tutt'oggi!- le immagini della città al *Municipio* (sezione 4) e al *Tempio* (sezione 8). Questo era il sistema di 'telesorveglianza': pattuglie di vigilanti potevano accorrere dove era necessario in tempi molto limitati, essendo praticamente controllata in tempo reale tutta la piccola cittadina. Quando i PG arrivano alle rovine, leggete quanto segue:



All'interno delle rovine, i segni di Mikail si notano ancora chiaramente: i suoi attrezzi da scavo giacciono abbandonati al suolo o contro misteriosi edifici dalle forme troncopiramidali e realizzati con materiali a voi sconosciuti. Dovunque intorno a voi, i rumori della giungla che vi hanno accompagnato per tutto il vostro viaggio, sembrano un sottofondo in grado di riportare vita a quella città perduta da secoli. Alcuni edifici hanno retto alle ingiurie del tempo e della vegetazione, altri, viceversa, sono riconoscibili come tali solo dalle porte aperte, simili a bocche spalancate incorniciate di piante e rampicanti. Ovunque, liane e lunghi rami penzolano dagli alberi più alti, agitate dal vento come tenebrose dita scheletriche.

Infondiamo un po' di coraggio ai PG, non vi pare?!?

Quando il gruppo –o parte di esso- giunge su una delle vie principali, le telecamere lo capta e un allarme suona al Tempio e al Municipio. I PG sono in grado di sentire il suono dell'allarme solo quando entrano nel Municipio che, essendo disabitato, non ha permesso a nessuno di spegnerlo. Per il tempio, invece, è tutta un'altra storia.

N.B.: Il DM tenga presente che tutte le scritte presenti in città non sono in una lingua comprensibile ai PG, nemmeno con l'ausilio di un incantesimo di comprensione dei linguaggi: è una lingua aliena e come tale va interpretata. Tutta la caratterizzazione di questa sezione di gioco è basata su questo: se i PG impiegano poco tempo a capire determinate cose, si perdono molto, sia in termini di divertimento che di PX. I nomi degli edifici principali –che vedremo di seguito- sono evidenziati, così come riportati nei nomi dei paragrafi, sulle facciate stesse, più o meno coperte da vegetazione. Solo grazie ad alcune '*tabelle di conversione*' incomplete e rinvenibili nella scuola, i PG possono '*imparare*' la lingua aliena e decifrare alcune importanti informazioni. Nei paragrafi successivi sono riportati tra parentesi i nomi in chiaro degli edifici trattati. Quindi, il DM si ricordi di non chiamare mai con il loro nome gli edifici, eccezion fatta per quando i PG riescano ad identificarne qualcuno. Come prima, lasciate a loro l'iniziativa.

ospedale (l'Ospedale – Edificio 1)

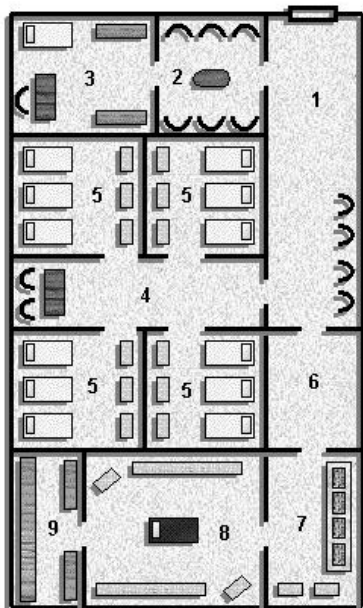
Questa struttura è ad un piano, ha le seguenti dimensioni: altezza 6 metri, lunghezza 30, larghezza 18 ed è stata ripulita (almeno la parte relativa all'ingresso) dall'opera di Mikail. Una vista aerea dell'ospedale è rappresentato nella piantina a lato. All'interno dell'edificio è presente una fonte di luce che si spegnerà non appena i PG entrino nella 2^ stanza –indipendentemente da quale sia. Non solo: il fatto che si spengano le luci è dovuto all'esaurimento delle batterie ausiliarie –du-

rate 500 anni- e questo provoca una chiusura forzata della porta principale. E' impossibile sfondare tale portone, essendo realizzato in un metallo molto solido e chiuso da magneti potentissimi, non più controllabili a causa della mancanza assoluta di corrente. Per riuscire ad uscire dall'ospedale una volta entrati, i PG devono ricorrere all'apertura manuale della porta –una pesante ruota da girare in senso orario- sita in una botola nascosta nella sala numero 6.

1) L'ingresso

Questa ampia sala è pavimentata con del linoleum e ha le pareti rivestite da materiale plastico –quante novità per i PG. I segni del tempo sembrano piuttosto evidenti ma, nell'insieme, questa stanza è sufficientemente pulita. Quattro sedie in PVC, allineate contro la parete Est, sono le uniche suppellettili e sono ben conservate. Sulla parete Ovest si aprono 2 porte e 1 su quella a Sud. Leggete al gruppo questo passaggio:

Entrando nell'edificio (*non Ospedale*), vi accorgete che l'aria è stantia ed impregnata da un forte odore, simile agli alcolici che saturano le taverne. Delle strane, lunghe e bianche luci magicamente chiuse in vetri (*sono i neon, ndr*) rischiarano l'ambiente dall'alto del soffitto.



2) La Sala d'attesa

Anche questa sala è stata ripulita da Mikail. Le sei sedie sono allineate lungo le pareti Nord e Sud ed in mezzo un tavolino rotto con alcune riviste –o quello che ne è rimasto- appoggiate sopra. Se questa è la seconda stanza che i PG visitano, leggete questo brano:

Il ronzio che vi accompagnava dal vostro ingresso nell'edificio sembra aumentare di volume; improvvisamente, le luci oscillano e aumentano di intensità, poi tutto torna alla normalità. Subito dopo, lentamente, l'intensità della luce cala, fino ad esaurirsi. Anche il brusio diminuisce e quindi cessa di colpo. Nel silenzio e nell'oscurità, udite un forte tonfo metallico, proveniente dalla porta d'ingresso.

3) Lo Studio del dottore

In questa stanza c'è una scrivania, un lettino e due armadi. Mikail non vi è arrivato e lo stato di conservazione è nettamente peggiore. Se i PG cercano negli armadi, trovano delle boccette vuote –il contenuto è evaporato da tempo- e delle scatole, contenenti pillole simili a quelle trovate nei barili dell'aeroporto –se ci sono stati. Sono medicinali, ovviamente scaduti. Se i PG ne mangiano qualcuna, è probabile che soffrano mal di pancia per 1d4 ore –fino ad 1d4 giorni se ne inghiottono tante. Si consideri una persona sofferente con delle penalità –1 su tutte le caratteristiche (TxC e TS compresi). Nel cassetto della scrivania –chiuso ma facilmente forzabile- sono

presenti dei bisturi –considerabili coltelli- che, se tirati, infliggono 1d2 PF (si calcoli il livello di conoscenza uguale a quello che i PG hanno per i pugnali).

4) La Sala Comune dei pazienti

Questa sala è vuota e mal conservata. L'unico mobilio è costituito da 2 sedie ed 1 tavolo rotti. Se questa è la 2° stanza che visitano, leggete:

Il ronzio che vi accompagnava dal vostro ingresso nell'edificio sembra aumentare di volume; improvvisamente, le luci oscillano e aumentano di intensità, poi tutto torna alla normalità. Subito dopo, lentamente, l'intensità della luce cala, fino ad esaurirsi. Anche il brusio diminuisce e quindi cessa di colpo. Nel silenzio e nell'oscurità, udite un forte tonfo metallico, proveniente dalla porta d'ingresso.

5) Le Camere dei pazienti

ognuna di queste stanze contiene tre letti e tre armadietti. All'interno, solo polvere e qualche ragno.

6) L'anticamera

Questa stanza è completamente vuota, ad eccezione di una botola nascosta sul pavimento, identificabile normalmente. Sotto questa botola vi sono i comandi per l'apertura manuale della porta principale (una grossa ruota in ferro) e altri comandi per la regolazione dei livelli vitali all'interno della struttura ospedaliera, tutti ormai disattivi.

Se questa è la seconda stanza che i PG visitano, leggete questo brano:

Il ronzio che vi accompagnava dal vostro ingresso nell'edificio sembra aumentare di volume; improvvisamente, le luci oscillano e aumentano di intensità, poi tutto torna alla normalità. Subito dopo, lentamente, l'intensità della luce cala, fino ad esaurirsi. Anche il brusio diminuisce e quindi cessa di colpo. Nel silenzio e nell'oscurità, udite un forte tonfo metallico, proveniente dalla porta d'ingresso.

All'interno della stanza, una grossa anaconda è pigramente arrotolata e risvegliata dall'arrivo del gruppo. Se qualche PG ha infravisione e procedono al buio, è facilmente notabile, altrimenti, sarà una bella (?) sorpresa.

Anaconda: CA: 5 – DV: 6 – PF: 31 – Att: 1 speciale – Danni: speciale – Thac0: 14 – All: N – Mov: 12 Mt/R – TS: G6 – PX: 400

Note: Attacca avvinghiandosi intorno ad un PG (normale TxC), che è da considerare come AC 9 meno il bonus di destrezza. Un PG avvinghiato perderà in 1d4 round tutti i suoi PF per strangolamento, ma non morirà: per farlo riprendere, basta schiaffeggiarlo. Quando un PG sarà svenuto, l'anaconda lo inghiottirà in altri 1d4 round, uccidendolo.

7) Il Vestibolo della Sala Operatoria

Questa stanza contiene dei lavandini e degli armadietti. All'interno alcuni camici, guanti e mascherine che, se toccati, si sbricioleranno.

8) La Sala Operatoria

Un singolo letto in centro alla stanza, degli armadietti e dei monitor. Ecco il contenuto di questa ampia stanza. I segni del tempo sono purtroppo stati inclementi. Parte del soffitto è sfondato ma interamente ricoperto da arbusti e piante. Inoltre, da quel pertugio, sono entrati alcuni grossi ragni, in attesa sul soffitto.

Tarantola (3): CA: 8 – DV: 2+2 – PF: 12 – Att: 1 – PF: 1d4+ Veleno – Thac0: 19 – All: N – Mov: 6 Mt/R – TS: G2 – PX: 40

Note: Il veleno del ragno paralizza la vittima per 6 turni. Una volta che un PG è immobilizzato, il ragno si getterà contro un'altra vittima. Il veleno consente al ragno di immobilizzare per poi imprigionare nella tela il suo prossimo pasto.

Per il resto, quando i PG avranno il tempo di perlustrare la stanza, troveranno alcuni oggetti di sicuro interesse: *1d4 pozioni cura ferite leggere*, *2 bisturi affilatissimi* (considerati +1) e *1d4 pozioni anti veleno*. Ovviamente, non c'è modo di identificare le scritte sulle boccette, salvo quello di... andare a scuola di alieno.

9) Il Magazzino

Questi scaffali contengono archivi DAT e cartacei, attrezzi chirurgici e medicinali (considerati come prima, pozioni curative e anti veleno). Ci sono anche camici e 3 bombole di ossigeno –ma i PG non lo possono sapere- comprensive di mascherine. Tali bombole sono ancora piene –irrealistico ma necessario- e conferiscono un'autonomia di 4 ore ciascuna. Se i PG decidono di prenderle, consegnate loro 100 PX; saranno molto utili una volta giunti alla centrale termonucleare. Questo posto, inoltre è un toccasana anche per il DM, che ha libertà di decidergli il contenuto ed il suo stato (ad esempio, se è tutto utilizzabile o no).

biblioteca (la Biblioteca – Edificio 2)

Questa struttura è a due piani e Mikail non l'ha assolutamente visitata: si è limitato a portare alla luce la porta principale (a vetri, intatti) e parte della facciata –quella obliqua). Una vista aerea della biblioteca è rappresentato nella piantina a lato. All'interno dell'edificio, la luce solare penetra dal soffitto di vetri, filtrata dalla presenza di una notevole coltre di vegetazione. Comunque, la luminosità è sufficiente a rendere inefficace l'infravisione. Ogni scaffale è alto 3 metri e per raggiungere i libri riposti nelle ultime mensole è necessario arrampicarsi, rischiando di cadere (1d6 di danno). Per verificare la riuscita della scalata, si deve effettuare un Controllo Destrezza, con le penalità od i bonus che il DM ritiene necessario (questo discorso non vale per i personaggi di classe Ladro o simile, ai quali basta un controllo Scalare Pareti).

Tutti i libri della biblioteca, tranne dove espressamente menzionato, sono scritti in lingua aliena, quindi incomprensibili ai personaggi.

1) L'Atrio

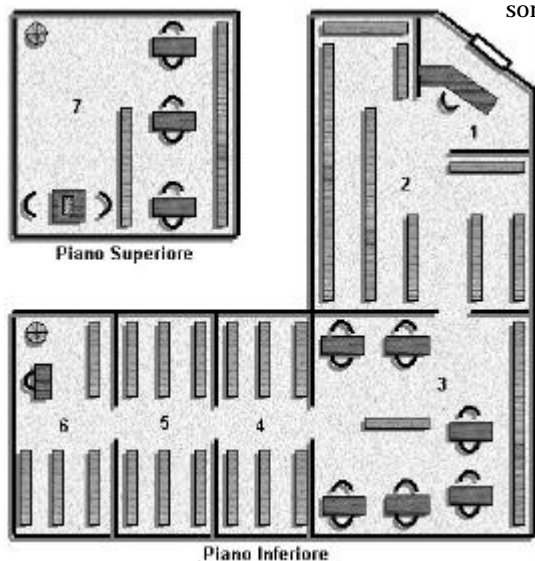
Questa stanza dalla forma triangolare presenta solamente una scrivania con funzione di casellario ed una sedia. La vegetazione, in questa stanza, ha sfondato le vetrate del soffitto ed ora regna in-contrastata. Per riuscire ad attraversare la stanza, è necessario effettuare un Controllo Destrezza, con bonus di +2, causa il groviglio di rami, liane e arbusti.

2) Sezione Svago e Cultura

La vegetazione ha invaso anche parte di questa stanza. Alcune scimmie (tante quante i personaggi) stanno allegramente giocando sulle mensole, strappando pagine ad alcuni volumi o tirandosi contro i libri ancora interi. Se le scimmie vengono ignorate, continuano per un po' a giocare, poi si allontanano di colpo –e nella stanza 3 vedremo il perché. Se viene tirato loro del cibo, seguono i PG all'interno dell'intera biblioteca; se sono attaccate, il combattimento si risolve facilmente a favore del gruppo.

3) La Sala Lettura

Questa stanza è libera da vegetazione ed è sormontata da una grossa cupola in vetro. Questo mosaico cromatico proietta ombre di mille colori nell'intera stanza. Alcuni tavoli, sedie e degli scaffali sono l'unico mobilio. Se le scimmie sono con i PG, leggete quanto segue:



Ad un tratto, le scimmie iniziano a comportarsi in maniera strana, saltando da un posto all'altro e gridando come ossesse; dopo qualche istante di questa agitazione, vengono verso di voi e sembra che vi segnalino qualcosa: puntano un dito verso la cupola, poi verso di voi, infine tutto intorno. Di colpo, come se una densa nuvola temporalesca passasse sopra le vostre teste, la luce diminuisce, poi torna normale. Guardando il soffitto, vedete delle strane creature, simili a grossi gorilla bianchi e dall'aspetto terrificante armati di clave e sassi. Nel giro di pochi secondi sono talmente numerosi che la luce vi giunge a malapena. Soffocate dallo spesso vetro, sentite le loro grida furiose ed affamate. All'unisono, come spinte da un pensiero comune, iniziano a pestare sassi e clave contro il rosone. Chi ssà quanto tempo reggerà...

Quelli che i PG stanno vedendo sono una tribù di gorilla mutati dalle radiazioni. Sono di taglia medio piccola, ma ferocissimi, spinti ad uccidere tutti i loro simili. Le scimmie sono spaventate e inizieranno a saltare, gridare e a correre verso la stanza 4 e oltre. Il vetro cede in 4 round, dopo di che i gorilla inizieranno a buttarsi nella sala, al ritmo

di 3 per round.

Gorilla (50): CA: 9 – DV: 1 – PF: 5 – Att: 1 – Danni: 1d6+1– Thac0: 19 – All: C – Mov: 18 Mt/R – TS: G1 – PX: 25

|| Note: Queste scimmie, data la foga omicida, attaccano e infliggono danni con un bonus +1.

I PG che al 4° round sono ancora sotto i vetri subiscono 1d4 PF dalle schegge cadenti. I gorilla tendono ad ignorare i PG e a inseguire le scimmie, ma con scarso successo. Anche se i PG attaccano i gorilla si limiteranno a rispondere per quel round, poi continueranno la loro caccia. Considerate che i gorilla riusciranno a prendere 1 scimmia ogni 10 round e, una volta raggiunta, la uccideranno immediatamente. Una volta che le hanno uccise tutte –e solo allora– si concentreranno contro i PG; si consideri il loro morale 12. Se il gruppo, invece, aiuta apertamente le scimmiette, i gorilla, dopo qualche round, non faranno più differenza tra scimmie e personaggi; attaccheranno tutto quello che si muove, ma il loro morale sarà 9. Addirittura, quando almeno 15 gorilla saranno uccisi, scapperanno da dove sono arrivati. Fate capire ai PG, se decidono di non aiutare le scimmie, che un eventuale combattimento con i gorilla sarebbe, per loro, mortale e, molto probabilmente, l'avventura –e la loro vita– terminerebbe qui. Se le scimmie non sono con il gruppo, leggete quanto segue:

Di colpo, come se una densa nuvola temporalesca passasse sopra le vostre teste, la luce diminuisce, poi torna normale. Guardando il soffitto, vedete delle strane creature, simili a grossi gorilla bianchi e dall'aspetto terrificante armati di clave e sassi. Nel giro di pochi secondi sono talmente numerosi che la luce vi giunge a malapena. Sembrano incuriosite da voi e, man mano che il tempo passa inesorabile, continuano ad aumentare di numero.

I gorilla si limiteranno a guardare i PG dalle vetrature ma, se attaccati, attaccheranno dopo aver rotto il vetro (stesse modalità di prima). Si consideri il loro morale a 9 e, se i PG ne ammazzeranno almeno 15, gli altri scapperanno da dove sono arrivati.

4) Sezione Storia e Geografia

Sopra la porta che collega la stanza 3 a questa, c'è la seguente targhetta: **sezione storia e geografia** (*Sezione Storia e Geografia*). Nella stanza, sei scaffali contenenti una moltitudine di libri incomprensibili. Se i PG, invece, sanno la lingua aliena, potranno trovare –dopo qualche turno di ricerca– un libro contenente la storia della città (quanto spiegato all'inizio della 3^a parte dell'avventura).

5) Sezione Letteratura e Religione

Sopra la porta che collega la stanza 4 a questa, c'è la seguente targhetta: **sezione letteratura e religione** (*Sezione Letteratura e Religione*). Nella stanza, sei scaffali contenenti una moltitudine di libri incomprensibili. Se i PG, invece, sanno la lingua aliena, potranno trovare –dopo qualche turno di ricerca– un libro contenente cenni sulla cultura di quella razza. I PG con skill relativi alle arti letterarie o simili –che dovrebbero esserne interessati– che lo leggano, guadagnano 20 PX. Inoltre, c'è il 15% di probabilità cumulative per turno impiegato in ricerche che i PG trovino

un voluminoso libro sulla religione aliena. Se lo leggono, scoprono che le funzioni religiose sono sempre svolte in contemporanea da tre preti, in tre altari diversi.

6) Sezione Scienza

Sopra la porta che collega la stanza 5 a questa, c'è la seguente targhetta: **sezione scienza** (*Sezione Scienza*). Nella stanza, quattro scaffali contenenti una moltitudine di libri incomprensibili. Se i PG, invece, sanno la lingua aliena, potranno notare che tutti i libri parlano di cose incomprensibili, tipo 'fusione nucleare', 'radiazioni' e cose del genere. C'è il 15% di probabilità cumulative per turno impiegato in ricerche che i PG trovino un grosso tomo che descrive la costruzione della centrale termoneucleare e la sua ubicazione. Se lo trovano, assegnate un bonus totale, da dividere per i vari giocatori, di 200 PX.

Nella stanza c'è una scrivania, una sedia ed una scala a chiocciola, che reca, affissa sul muro, la seguente targhetta: **sezione volumi preziosi** (*Sezione Volumi Preziosi*).

7) Sezione Volumi Preziosi

La stanza contiene delle scrivanie, degli scaffali ed un grosso volume, protetto da una teca in vetro. Tale teca è protetta da un sistema di allarme. Se i PG la infrangono, due spettri –in versione limitata– si materializzeranno ed attaccheranno. Questi sono i fantasmi degli incaricati di proteggere quel libro e mantengono fede al loro giuramento, anche da morti.

Semispettri: CA: 3 – DV: 4 – PF: 15 – Att: 1 – Danni: 1d6 – Thac0: 17 – All: C – Mov: 18 Mt/R – TS: G4 – PX: 250

Note: Il risucchio di energia vitale è solo apparente. I PG che moriranno in seguito a questo, saranno solamente svenuti e si riprenderanno al termine dell'incontro. Se, viceversa, i PF giungono a 0, il PG in questione muore realmente.

Quando gli spettri muoiono, una densa nuvola bianca cade al suolo. Dopo 4 round –il DM può anche lasciare il tempo ai PG per leggere il libro– da quella polvere emergono due zombie, che attaccano il gruppo.

Zombie: CA: 7 – DV: 2 – PF: 11 – Att: 1 – Danni: 1d8 – Thac0: 18 – All: C – Mov: 6 Mt/R – TS: G4 – PX: 250

Il libro è un *libro magico* trovato da questi alieni ed appartenente al mondo di Mystara. Contiene 4 incantesimi di 1° livello, 3 del 2° e 1 del 3° (tutti a scelta del DM). C'è una probabilità del 20% che, ogni volta che venga sfogliato, si rompa.

Quindi, la tattica migliore che un mago dovrebbe usare è quella di scrivere le magie sul proprio libro.

N.B.: Se le scimmie sono ancora con i PG, cercheranno in tutti i modi di distoglierli dal loro intento distruttivo. Li porteranno, invece, verso la sala 1, dove mostreranno loro un bottone sotto il banco. Tale bottone disattiva il sistema di allarme che protegge la teca. Dopo che un PG lo avrà premuto, le scimmie ricondurranno i PG verso la teca protetta.

Inoltre, sempre in questa stanza, semi sepolto in mezzo a scartoffie e altri tomi vi è il '*Libro dei Salmi in Onore agli Eroi*': un enorme mattone che viene trovato con una probabilità del 10% cumulativo per turno o se i PG vanno a colpo sicuro –evento che probabilmente accadrà dopo una visita al tempio. In questo libro, un polpettone storico-religioso-mitologico a sfondo mistico, sono contenuti le gesta di sei antichi eroi alieni e il loro rapporto spirituale con il loro dio. Un po' ovunque, raffigurazioni e disegni –naïf e schematizzati– mostrano il loro aspetto e rendono un'idea grafica delle loro nobili imprese. Addirittura, in fondo al volume, i sei eroi vengono ritratti riuniti in adorazione o in segno di rispetto davanti al loro dio, in una sorta di rito propiziatorio o commemorativo collettivo. La figura –riprodotta nella pagina precedente– è gentilmente tratta dall'opera in questione, grazie al benessere degli autori (un po' di spirito, va'!).



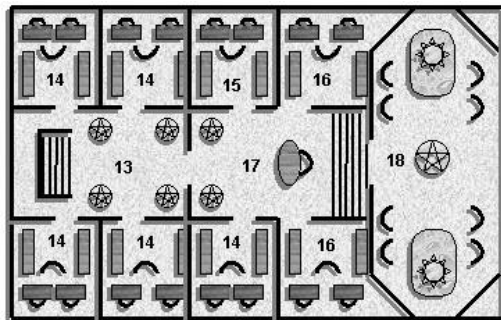
Foro municipio (Il Foro / Municipio – Edificio 3)

Questa costruzione è a due piani ed è stata ignorata da Mikail. Se i PG vogliono entrare, devono cercare un ingresso –che da direttamente verso la strada principale. Una vista aerea del Municipio è rappresentato nella piantina riportata in questo capitolo. All'interno dell'edificio, la luce solare non penetra, ad eccezione fatta di quella fioca –ed insufficiente– proveniente dalla porta e da alcune finestre di fianco ad essa. Tutto l'edificio, inoltre, è completamente al buio, essendo mancata la corrente elettrica. Gli unici sistemi ancora funzionanti sono l'impianto di teleallarme –quello che controlla la città– e alcuni apparati, citati di seguito. L'interno della struttura è parzialmente invaso dalla vegetazione e potrebbe riservare delle sorprese sgradite ai giocatori (ma non al DM!). Nel

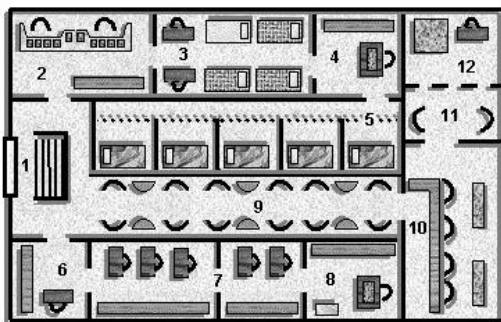
primo piano della struttura ha sede la centrale di polizia, la banca, il servizio di posta –extragalattica- e vari uffici pubblici, nonché quello –Importantissimo- dello sceriffo.

1) L'ingresso

In questa stanza c'è solo una grossa scalinata, che non ha retto al peso degli anni, e due porte sulle pareti Est e Ovest. Chiunque sale deve effettuare 3 TS contro R. Morte (al 1° scalino, a metà e all'ultimo scalino) o la scala cede, facendo cadere il PG in questione che subisce 1, 1d4 o 1d6 PF, a seconda del punto di caduta.



Primo Piano



Piano Terra

2) La Sala Operativa

In questa stanza i PG possono udire un cicalino trillare in continuazione e vedranno sui monitor diverse inquadrature della città. Ogni monitor ha, sul bordo, una spia verde (accesa) ed una rossa (spenta). Nell'unico monitor con la spia rossa accesa –quello allarmato- i PG potranno ammirarsi nel momento del loro arrivo nella via principale. Si sprechino i Controlli Intelligenza per permettere ai personaggi di capire cosa sta accadendo (facoltativo). Leggetegli però, questo:

Improvvisamente sentite un altro cicalino e vedete un'altra luce rossa accendersi su un nuovo monitor. Vedete due macchie confuse, che vi ricordano degli elfi. Sembrano in cerca di qualcosa, quando una terza figura li raggiunge. Guardano verso di voi, poi scuotono la testa e si allontanano.

Questi sono alcuni alieni che sono usciti dalla loro prigione sotterranea. Stanno cercando qualcosa di funzionante, per poter chiamare aiuto. Inevitabilmente, tralasceranno la città per dirigersi verso l'aeroporto. I PG non riusciranno a capire che zona della città è quella inquadrata e, tutte le ricerche del caso daranno esito negativo.

3) Il dormitorio delle guardie

In questa stanza ci sono 3 letti a castello ed uno singolo. Ai piedi di ogni letto ci sono delle piccole cassapanche che contengono i vestiti –ormai

alterati dal tempo- dei militari. In uno scrittoio, è possibile trovare un ordine scritto che reca quanto segue (sono presentate le due versioni)

a dispetto di quanto comunicato in precedenza dal generale pois.bbo, la pattuglia 3 deve prestare servizio alle porte interne del tempio dalla data 2399.4 a tutto il 2511.7. questo ordine sostituisce quello rilasciato in data 2385.4

a dispetto di quanto comunicato in precedenza dal generale pois.bbo, la pattuglia 3 deve prestare servizio alle porte interne del tempio dalla data 2399.4 a tutto il 2511.7. questo ordine sostituisce quello rilasciato in data 2385.4

4) La Sala del Capo di Polizia

Completamente buia e vuota. Solo una console operativa –funzionante- ed uno scaffale. Sotto il monitor, ci sono 5 levette e 5 luci verdi; di fianco ai monitor, un'altra leva, bianca. Di fronte allo scaffale, una piccola pedana nera è un teletrasporto che è attivato dalla leva bianca e conduce dietro al bancone della stanza 10.

5) Il Corridoio delle Celle e le Celle

Il corridoio è completamente buio e vuoto. Su questo corridoio si affacciano 5 celle, tutte uguali, con un letto a castello in un angolo. All'interno di una di queste celle –a scelta del DM- vi hanno costruito la tana due scorpioni giganti. Attaccheranno appena il gruppo entra.

Scorpioni (2): CA: 5 – DV: 2 – PF: 9 – Att: 1+ veleno – Danni: 1d6 – Thac0: 18 – All: N – Mov: 12 Mt/R – TS: G2 – PX: 125

|| Note: Attaccano con l'aculeo, avvelenando la vittima, che cade paralizzata.

In un'altra –sempre a scelta del DM- i PG possono notare uno strano brusio, vicino alla grata. Se la esaminano, toccandola, questa si chiuderà, imprigionando il gruppo. Per uscire, è necessario piegare le sbarre, applicando un punteggio di forza totale pari a 75.

6) Sala posta

Una scrivania, un paio di scaffali e tanta corrispondenza mai evasa. Tra i pacchi, 3 boccette contenenti *pozioni anti veleno*.

7) Le Segreterie del Sindaco – Uffici Pubblici

Oltre a scrivanie ed armadi, ci sono molte pratiche inevase e parecchi fogli. Se i PG sono in grado di leggerli, dite loro che sono reclami presentati dai cittadini per i motivi più svariati (che ne so: schiamazzi notturni, sporcizia accumulata, ritardi nei pagamenti, insomma... cose del genere). I PG

devono cercare con attenzione in queste stanze, soprattutto sugli scaffali –fate cadere la loro attenzione sul fatto che alcune cassette in ferro sono chiuse a chiave (ma facilmente apribili). Queste cassette sono degli archivi contenenti quasi tutti i documenti impiegati per la realizzazione del tempio e della centrale termonucleare.

8) L'ufficio del Sindaco

In questa stanza, oltre alla solita scrivania, c'è una piccola bacheca contenente la chiave in grado di aprire la grata per il cadeau della stanza 12, al piano inferiore. La teca è rotta e la chiave è accessibile a chiunque. Un Controllo Destrezza riuscito –con bonus di +2- indica che il PG che prova ad afferrarla non si infligge 1 PF –tirate comunque qualche dado- tagliandosi con i vetri. In un cassetto della scrivania, un piccolo rotolo di carta chiuso in un astuccio di ferro (dal valore di 12 MO ed utilizzabile come portapergamene –o altri piccoli oggetti- a tenuta stagna) reca alcune scritte, importanti per i PG. Spiegano –a grandi linee- come è possibile aprire il passaggio segreto del tempio (per la spiegazione, il lettore viene rimandato alla descrizione del tempio). Il tappo del portapergamena ha una forma a stella e rappresenta –oh, DM, acqua in bocca, eh?!?!- la chiave d'accesso alla centrale termonucleare.

9) La Sala d'Attesa

In questa sala sono allineate sedie e piccole scrivanie. I moduli bancari non hanno retto al tempo, ma se i PG cercano per qualche turno (almeno 3) trovano una piccola borsa contenente 10 piastre d'oro (10 MO).

10) Lo sportello bancario

Questa stanza è proprio una banca, ne più ne meno. E' possibile accedere dietro allo sportello rompendo il vetro o utilizzando il teletrasporto –ancora funzionante- attivabile dalla stanza 6. Ci sono una moltitudine di fogli che, se tradotti, sono solamente degli assegni dei pagherò e delle ricevute –attenzione alla definizione.

11) L'androne di attesa

Questa stanza ha una grata che la separa dal caveau sulla parete Est. In questa stanza, gli ospiti venivano fatti accomodare e perquisiti da due guardiani, prima di poter accedere alle cassette di sicurezza. La grata non è apribile, tranne che con un passepartout che si trova al piano superiore, nella stanza 18. Inoltre, in questo posto aleggiano ancora gli spiriti dei due guardiani, ligi alle proprie responsabilità. Attaccheranno i PG solo se non hanno la chiave e se provano a forzare le sbarre.

Semispettri: CA: 3 – DV: 4 – PF: 15 – Att: 1 – Danni: 1d6– Thac0: 17 – All: C – Mov: 18 Mt/R
– TS: G4 – PX: 250

Note: Il risucchio di energia vitale è solo apparente. I PG che moriranno in seguito a questo, saranno solamente svenuti e si riprenderanno al termine dell'incontro. Se, viceversa, i PF giungono a 0, il PG in questione muore realmente.

12) La camera blindata

In questa stanza c'è una grossa cassaforte e delle cassette di sicurezza. Per aprire la cassaforte è necessario conoscere la combinazione, oppure creare un cortocircuito –gli impianti di sicurezza sono disattivi da tempo. Per aprire le cassette, invece, sono necessarie delle chiavi (reperibili in quasi tutti gli appartamenti) e la chiave principale (quella che apre anche la grata). Nella cassaforte ci sono molte banconote –inutilizzabili- e molti documenti. Solo alcuni pezzi d'oro (1 pezzo = 1 MO), che il DM può valutare intorno a 1d10 x 10. Viceversa, in ogni cassetta di sicurezza, è presente quanto schematizzato di seguito –con relative percentuali:

Tipo	%	Numero	Tipo	%	Numero
Placche Rame	80	2d6	Gemme	25	1 adamantina (50 MO)
Placche Argento	65	2d6		15	1 quarzo (75 MO)
Placche Oro	50	1d8		5	1 corallo (100 MO)

Il DM non dovrebbe assegnare al gruppo il tesoro contenuto in più di 5 cassette. In un doppiofondo della cassaforte sono contenute le seguenti armi: *Spada +1, Arco +1, 10 Freccie +1.*

13) La Hall Superiore

In questa stanza, la luce è presente grazie a delle finestre sulla parete di sinistra. Quattro grosse statue (H=3 metri e ½) troneggiano sulle pareti laterali e rappresentano gli alieni –il DM le descriva come ‘statue di qualcosa simile ad un elfo’. Il pavimento, subito davanti alle scale, è franato, ma il foro è coperto dalla vegetazione. Il primo PG che sale dalle scale effettui un TS contro R. Morte o cade al piano inferiore, infliggendosi 1d6 PF.

14) Gli Uffici

Tutti gli uffici sono uguali e contengono delle scrivanie, delle sedie e degli armadi. I segni della vegetazione e del tempo sono consistenti e poco –o nulla- si è salvato a parte le solite scartoffie che, se i PG sanno tradurre, sono solamente pratiche, documenti ed appunti di lavoro. Però, se i PG cerca-

no in questi documenti per almeno 2 turni, trovano diversi riferimenti all' *acqua della vita* (vedi stanza 6).

15) Il Covo dei Giaguari

Se i PG si fermano più di 3 round nella sala 17, i 2 giaguari che vivono in questa stanza escono ed attaccano. Altrimenti, il combattimento si svolge qui. Per il resto, la stanza è simile a quelle numerate con 2.

Giaguaro (2): CA: 7 – DV: 3 – PF: 15 – Att: 2+2 – PF: 1d4+1x2 / 1d6x2 – Thac0: 18 – All: N – Mov: 12 Mt/R – TS: G3 – PX: 85

Note: Attaccano con due morsi e due artigliate, per procurarsi il cibo. Le due teste non possono colpire due vittime diverse, ma sempre e solo una.

16) Uffici più Grandi

Sono simili a quelli numero 2, ma presentano una nicchia in un angolo contenente uno strano macchinario. E' il meccanismo che consente di attingere l'acqua dalla fonte -sotterranea- e di tenerla purificata.

17) La Sala Registrazioni

Questa stanza sembra una sala d'attesa. Due colonne, simili a quelle della stanza precedente, rappresentano le solite figure, ma in due stati diversi: quella a destra dell'entrata sembra sofferente e l'altra in ottima salute. Una pesante scrivania in legno è collocata vicino ad una grossa scalinata che conduce ad una nuova stanza. Sulle pareti laterali si aprono 4 porte.

La scalinata porta alla stanza dell' *acqua della vita*, così come la chiamavano gli alieni; in realtà è un'acqua benedetta in grado di curare 1d4 PF –o 1d6, se i PG necessitano-, ma necessita alcuni preliminari. Se si osserva bene la scrivania si può notare che vi è una serie di schede, una fessura e due luci. Il funzionamento è semplice –a saperlo: il fruitore deve compilare la scheda –in linguaggio alieno!- con alcuni dati: identificativo (nome ed eventuale cognome), età e disturbi provati (genere di dolori; per i PG basta scrivere *Ferite* o simile). Inserire una placca (o moneta) d'oro nella scheda piegata ed infilarla nella fessura. A quel punto, una delle due luci si accende, ed indica in quale delle 2 piscine l'utente deve infilarsi (luce DX = piscina DX, luce SX = piscina SX), resta accesa per qualche secondo, poi si spegne.

18) La Sala dell' *Acqua della Vita*

Questa enorme stanza contiene le due fontane –per il funzionamento vedi stanza 3- e una statua alta più di 5 metri. Tale statua è da considerarsi un totem, composto da 6 statue più piccole (2 per le gambe, 2 per le braccia e 2 per il tronco, testa). Ovviamente è animata e rappresenta il sistema di punizione per i clienti non in regola con il pagamento e la registrazione. Infatti, se un PG si avvicina ad una fontana senza essersi registrato (stanza 3), il totem si scompone in 6 statue (alte quanto un uomo), che attaccano lui e chi le attacca.

Statue (6): CA: 2 – DV: 3 – PF: 15 – Att: vedi sotto – PF: vedi sotto – Thac0: 18 – All: N – Mov: 3 Mt/R – TS: G3 – PX: 125

Note: Le statue attaccano 'sparando' dei raggi provenienti da congegni collegati alle dita delle mani tramite dei particolari guanti e alimentati da delle pile, collocate lungo l'avambraccio. I raggi variano a seconda della statua.

Statua 1: Elettricità da 1d4 PF. Se il PG colpito è in una vasca, TS contro R. Morte o muore fulminato.

Statua 2: Fiamme da 1d4 PF. Se il PG colpito è in una vasca, può dimezzare i danni con un Controllo Destrezza (si tuffa).

Statua 3: Gelo da 1d4 PF. Se il PG colpito è in una vasca, TS contro R. Morte o raddoppia i danni per il congelamento.

Statua 4: Acido da 1d4 PF. Se il PG colpito è in una vasca, può dimezzare i danni con un Controllo Destrezza (si tuffa).

Statua 5: Pugnali da 1d4 PF.

Statua 6: Laser da 1d4 PF.

Se i PG escono dalla stanza, le statue si uniscono a ricomporre il totem e attendono nuovi avventori disonesti. Se invece riescono a debellarle e le perquisiscono, trovano i sei macchinari in grado di generare quelle particolari forme d'attacco. Ogni macchinario è tenuto in funzione da una pila e ha ancora a disposizione 2d10+10 cariche. Si tenga presente che ogni statua, una volta rotta, cade e c'è una probabilità del 40% che il macchinario si rompa.

Se il PG si immerge dopo aver richiesto l'autorizzazione, la statua resta immobile; ma se si immerge nella piscina sbagliata –quella non indicata dalla luce, c'è il 50% di probabilità che l'acqua infligga 1d4 PF e il 50% che non si abbia alcun beneficio o inconveniente.

scuola (La Scuola – Edificio 4)

Questa costruzione è a un solo piano e rappresentava per Mikail, la struttura più bella in assoluto. Qui lui amava passarci intere giornate a riflettere o, semplicemente, a viverci. Una vista aerea della scuola è rappresentato nella piantina a lato. All'interno dell'edificio, la luce solare penetra dalle due pareti Norde e Sud, completamente di vetri. Il corridoio centrale, stanza 1, è invece più buio, prendendo molta meno luce. Comunque, la luminosità in tutto l'edificio è sufficiente a rendere inefficace l'infravisione.

Tutti i banchi e le scrivanie dei docenti sono in materiale plastico e sono in buono stato di conservazione. Questo discorso non vale per il resto del mobilio e per –ovviamente– i supporti cartacei.

1) Il lungo corridoio

Questo corridoio, ampio e lungo, prende luce solo dalla porta d'ingresso all'edificio e da quelle che conducono alle altre stanze. Allineati contro la parete Sud ci sono dei rozzi attrezzi da lavoro costruiti da Mikail e oramai inutilizzati. A terra c'è un piccolo diario, riportante tutte le note relative agli scavi intrapresi dal marinaio e l'amore che lui provava per questo posto.

2) Le Classi

Queste due stanze sono state 'riambientate' da Mikail. Ci sono 12 banchi per altrettanti alunni, una scrivania per il docente ed una lavagna, pulita.

2) La Classe

Questa stanza, anch'essa curata dal marinaio, è arredata come le due precedenti, ma con una notevole differenza. Sulla lavagna sono ancora visibili –anche se è necessario un Controllo Saggezza con bonus di -2- le ombre di segni realizzati da un gesso e quindi cancellati.

a = a	= h	o = o	v = v
= b	= i	p = p	= w
c = c	j = j	= q	= x
= d	= k	= r	= y
e = e	= l	= s	z = z
= f	m = m	t = t	
g = g	= n	u = u	

Questo potrebbe già rappresentare un notevole indizio per i PG. Da questo elenco incompleto, si possono già trarre delle notevoli considerazioni: esiste un metodo per capire qualcosa di quello lasciato scritto dagli alieni. Per infondere un po' di coraggio e far capire al gruppo che sono sulla buona strada, concedete 100 PX in totale. Sotto un banco, invece, c'è un foglio lasciato da un bambino contenente tutto l'alfabeto. E' auspicabile che i PG si interessino più alla lavagna che non a cercare altrove, almeno per il momento. Se poi, per caso, si dovessero avvicinare troppo, distraeteli con un bell'incontro 'casuale' (?).

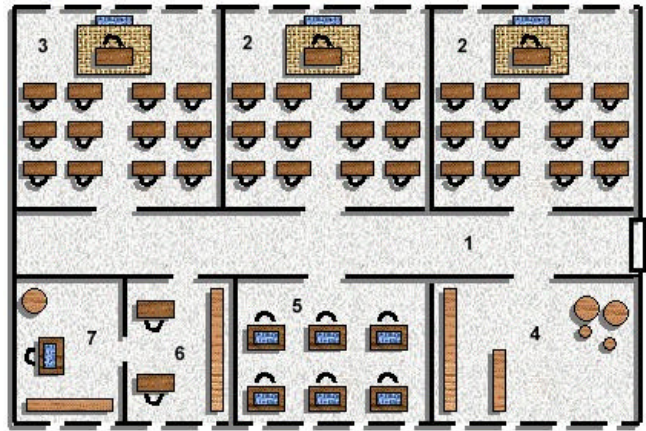
4) La biblioteca

In questa sala, una volta c'era una notevole quantità di scaffali e libri. Ora, dopo Mikail e il suo lavoro, questa stanza è diventata una specie di magazzino personale. Barili contenenti acqua –piovana, ma potabile– e cibo essiccato sono sparsi un po' dovunque. In mezzo alla stanza ci sono segni inconfondibili di un falò, acceso dal buon marinaio per cuocersi il cibo o per scaldarsi. Purtroppo, alcuni preziosi manoscritti sono andati bruciati. Erano delle traduzioni effettuate da scolari dalla lingua comune alla loro. Ecco gli unici frammenti salvatisi:

...la vita e come te la costru... sempre pronta a darti una ma...
...te la costruisci... no quando vorrai tu.

5) La Sala Audiovisivi

In questa stanza, sei postazioni multimediali contengono materiale informativo sulla vita di Mystara. Una di queste console è ancora attiva; Mikail la chiamava 'il cinema'. Se i PG osservano, vedranno un filmetto lungo 10 minuti- del quale non capiranno una parola, ripetuto di continuo. Se osservano attentamente almeno una volta tutto il filmino, potranno notare, se riescono in alcuni controlli, le seguenti cose:



Scorcio

Panoramica aerea dell'isola di Nardrov:
 Specularum (o la città costiera della vostra campagna)
 Umanoidi tipici di Mystara
 Attività sismiche in generale
 Viaggi interplanetari di un'astronave

Controllo

Intelligenza
 Intelligenza
 Saggezza
 Saggezza
 Saggezza

Bonus/Penalità

Bonus +2
 Nessuno
 Bonus +2
 Penalità -2
 Penalità -5

6) La segreteria

In questa stanza, due scrivanie e uno scaffale sono state riposizionate alla bell'e meglio. Non contiene nulla d'interessante.

7) Il Direttore

In questa stanza c'è una scrivania multimediale -rotta- uno scaffale ed un tavolino rotondo, sfondato. Quando i PG entrano nella stanza, vedono attraverso le finestre alcune ombre muoversi furtivamente. Ora, il DM orchestra bene quanto segue, prendendo nota delle intenzioni dei PG: avvicinarsi alle finestre per osservare, allontanarsi, stare fermi, ecc. Dopo 2 round, dalla finestra entrano 2 giaguari mutanti (vecchie conoscenze), che attaccano i PG più vicini alla finestra, i quali subiscono inoltre 1d4 PF da vetri infranti. Il DM faccia effettuare un TS contro R. Morte a quei PG. Se fallito, la spinta del giaguaro li ha gettati a terra, disarmandoli -se armati.

Se nessun PG era vicino alla finestra, il combattimento ha inizio regolarmente.

Giaguaro (2): CA: 7 - DV: 3 - PF: 15 - Att: 2+2 - PF: 1d4+1x2 / 1d6x2 - Thac0: 18 - All: N - Mov: 12 Mt/R - TS: G3 - PX: 85

Note: Attaccano con due morsi e due artigliate, per procurarsi il cibo. Le due teste non possono colpire due vittime diverse, ma sempre e solo una.

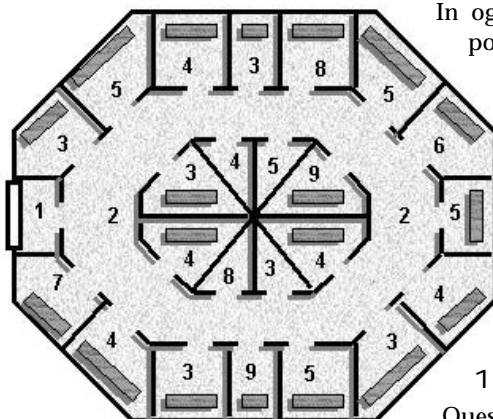
In questa stanza, i PG trovano una traduzione completa realizzata da un bambino alieno. Lasciate che i PG credano che sia una scoperta molto importante. In realtà, questa traduzione (che segue) è piena, zeppa di errori.

ul bie grido tiorco di swuoya r brato mlitz bileo
 il mio primo giorno di scuola è stato molto bello

Quando i PG capiranno che qualcosa non quadra, potrete sempre consigliarli di tornare a scuola, magari cercando meglio, sotto qualche banco. Mi raccomando, però: non palesate troppo, eh?

mercato (Il Mercato – Edificio 5)

Questa costruzione è a un piano ed è stata accuratamente visitata da Mikail, che era solito chiamarla *'la bottega'*. Una vista aerea del Mercato è rappresentato nella piantina sottostante. All'interno dell'edificio, la luce penetra dal soffitto della stanza 2, interamente realizzato in vetro. La vegetazione ha inondato solo la stanza numero 1, fermata dalla porta verso la stanza 2, chiusa.



In ogni negozio, oltre a quanto riportato nelle descrizioni successive, i PG possono trovare 1d10 piastre d'oro e 2d8 piastre (o monete) di rame. Questo è quanto era in cassa al momento della morte improvvisa della popolazione.

I PG la trovano aperta solo grazie all'opera esploratrice di Mikail. Nel mercato, i PG possono prelevare -ed è corretto presumere che lo facciano- tutto quel che vogliono ma un sistema elettronico protegge ancora la merce esposta. Se un PG esce da un negozio senza pagare -i registratori di cassa sono lì per quello- un allarme inizia a suonare. Tutte le porte della stanza 2 si chiudono al round successivo (sono apribili solo con un incantesimo *Scassinare* con probabilità di successo pari al 30% per PG del 3° livello) e i PG sono bloccati nel corridoio del mercato, come descritto nella stanza 2.

1) L'Atrio

Questa stanza, una volta invasa dalla vegetazione, è ora agevolmente accessibile, anche se per terra regna ancora un tappeto di fitto sottobosco. La porta che conduce al corridoio (stanza 2) è aperta.

2) Il Corridoio Ovale

Questo corridoio è vuoto. Su un muro, scritto in comune, la scritta *'voglio tornare a casa'*, evidentemente lasciata da uno scontento Mikail. Da qui si aprono una serie di porte sulle varie botteghe. Leggete quanto segue:

La luce della stanza viene rifratta in morbide tonalità dai vetri multicolori che compongono il soffitto. Questa luminosità intensa vi spinge a sollevare lo sguardo: la volta è un mosaico di vetri quadrati e policromi, tenuti insieme da un'intelaiatura metallica dove, in centro ad ogni croce, impera una pesante borchia in metallo.

Fate effettuare ad ogni PG un Controllo Intelligenza. Ai PG che hanno successo dite che notano alcune lastre di vetro mancanti. I PG dovrebbero tener conto anche che ogni vetro ha lato di $\frac{1}{2}$ metro. Quando –e se– i PG sottraggono un oggetto ed escono dal negozio senza pagarlo, accade questo: 1° round: Una sirena inizia a suonare; la porta che collega alla stanza 1 si chiude. 3° round: Tutte le altre porte di questo corridoio si chiudono. Si tenga presente che un mago (o elfo) del 3° livello ha solo il 30% di probabilità di *Scassinare* con l'omonimo incantesimo; questa probabilità cresce del 5% per ogni livello successivo. Sempre al 3° round, il soffitto dell'intera stanza inizia a scendere ad una velocità di 1 metro a round (l'altezza del soffitto è di 5 metri). 7° round: Quando il soffitto giunge ad 1 metro da terra, le borchie metalliche –che contengono un potente gas velenoso– si aprono emettendo tale gas che, in 1 round, satura l'ambiente. I PG, all'8° round, devono effettuare un TS contro Veleno o morire. Se però riescono a correre verso le vetrate mancanti –lascio alla nobiltà d'animo del DM il posizionarle a piacimento– o a rompere una vetrata (Controllo Forza con penalità di –3), il TS non è necessario in quanto il veleno si disperde. Il savimento resta in quella posizione per 3 turni (le borchie si devono ricaricare), poi tutto torna alla normalità.

3) Negozi Alimentari

Questi negozi, disseminati per tutto il mercato, ostentano una quantità notevole di cibo –ovviamente avariato– e una quantità altrettanto notevole di pillole –spiegate ampiamente in precedenza. I PG possono farsi una scorta duratura di cibo a lunghissima conservazione (10+1d10 anni) anche se non sono particolarmente furbi.

4) Negozi di Abbigliamento

In questi negozi, i PG possono trovare svariati tipi di vestiti di pregiata fattura aliena. Il valore di questi vestiti, se venduti in un mercato tradizionale, può variare a seconda della reazione del negoziante: Scettico (troppo strani) = non li compra; Disponibile = 10 MO; Entusiasta = 20 MO. Per l'ingombro dei vestiti si vedano le normali regole.

5) Negozi per la Casa

I PG trovano un'infinità di oggetti diffusi al giorno d'oggi, ma per loro ignoti: telefoni, computer, elettrodomestici, hi-fi e così via. Se vogliono, possono portar via qualcosa di piccolo. Sta ovviamente al DM decidere cosa, a cosa può loro servire e le eventuali reazioni. Se, ad esempio, un PG sottrae un walkman, è probabile che, una volta capito come funziona, si spaventi quando sente uscire della musica. Tutti gli oggetti che funzionano a pile hanno una vita media di 10 +1d4 turni (anche non contigui).

6) Negozio di Armi

In questo negozio, i PG possono trovare spade, lance, pugnali, archi, corazze e scudi, tutti normali. Se cercano con *Individuazione del Magico*, possono trovare una *corazza di piastre +1* e una *corazza di cuoio +2*. Questi oggetti provengono dalla spiaggia e una targhetta ne indica la provenienza (il DM si ricordi di dichiararlo solo se i PG conoscono la lingua).

7) Negozio di Magia

In questo negozietto piccolo e più simile ad una bottega di una classica viuzza di una qualsiasi cittadina di Mystara, i PG trovano pergamene (ognuna con 1 incantesimo di 1° o 2° livello), bacchette (a scelta del DM, con non più di 2d4 cariche) ed oggetti magici. Il DM conceda quello che più gli aggrada, ricordando il basso livello dei personaggi ed evitando di assegnare più di 1d4 oggetti al gruppo.

8) Farmacie

I PG possono trovare alcune *pozioni curative* (2d4), alcune *pergamene di resurrezione* (opzionali. A scelta del DM) e alcuni antidoti per il veleno di ragni, scorpioni ed insetti velenosi in generale. Ovviamente, tutte le pozioni recano l'etichetta con il contenuto scritto in lingua aliena.

9) Agenzie di Viaggio

In questi negozi, gli alieni prenotavano i viaggi per tornare al loro pianeta natale. Non c'è nulla di utile.

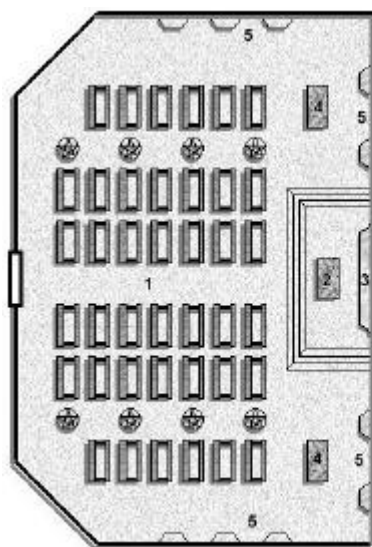
tempio (Il Tempio – Edificio 6)

Questa costruzione, dal di fuori, non è molto dissimile da una qualunque altra costruzione di quelle 'significative' visionate dai PG. Una volta entrati, però, ci si accorge delle sue vere funzioni. Mikail non era arrivato a questa costruzione e quindi non l'ha visitata; però, per un qualche curioso miracolo –in realtà l'edificio è estremamente benedetto– la struttura si è conservata libera da macerie e vegetazione. Questo edificio è importante perché è l'unico accesso per la centrale termonucleare. Considerato dal punto di vista 'luogo religioso', il tempio ha ben poco da dire: l'alta struttura in cemento e acciaio (H=12 metri) lo rende un luogo da considerare profano. Le lunghe file di panche e le colonne in cemento sono dei freddi esempi di concretezza e di modernità che poco –o nulla– si sposano con la sacralità del luogo, così come la intendono i PG superstiziosi, credenti o religiosi. Anche i 3 altari hanno poco a che vedere con il concetto di chiesa inteso dai PG. Comunque, se un

giocatore sospetta o dubita della effettiva sacralità del luogo, concedetegli un Controllo Saggezza. Se gli riesce, confermategli che si, in effetti, è una chiesa fredda, anonima e poco 'sacra'.

1) La Basilica

Questa enorme sala è composta da una serie di fila di panche in legno e ferro e da 2 filari di colonne di cemento. La luce proviene da delle fenditure presenti sul soffitto disposte in modo da ricreare un segno arcano. Se i PG sono stati nella biblioteca e hanno letto il libro sulla religione aliena, possono ricordare di aver già visto quel simbolo, associato all'unico dio -pagani!- degli alieni. La luce che filtra è fiavole ed è appena sufficiente a vedere l'intera sala. Appena i PG entrano, una grossa anaconda, attorcigliata alla base di una colonna, inizia a muovere verso di loro. Il combattimento può avere inizio subito dopo o quando il DM lo ritiene più opportuno.



Statua del Dio Alieno
(Punto N.° 3)

dolo.

Anaconda: CA: 5 - DV: 6 - PF: 31 - Att: 1 speciale -
Danni: speciale - Thac0: 14 - All: N - Mov: 12 Mt/R - TS:
G6 - PX: 400

Note: Attacca avvinghiandosi intorno ad un PG (normale TxC), che è da considerare come AC 9 meno il bonus di destrezza. Un PG avvinghiato perderà in 1d4 round tutti i suoi PF per strangolamento, ma non morirà: per farlo riprendere, basta schiaffeggiarlo. Quando un PG sarà svenuto, l'anaconda lo inghiottirà in altri 1d4 round, ucciden-

2) L'Altare Centrale

Questa pedana, alla quale si accede da 3 scalini, è in marmo e presenta uno strano altare in cemento. Agganciate sotto l'altare, in posizione nascosta agli occhi dei fedeli, vi è una grossa leva -per trovarla è sufficiente che un PG dichiari di 'guardare' l'altare. Per il suo funzionamento, si faccia riferimento al paragrafo susseguente 'La porta Segreta'.

3) La Statua del dio Alieno

Questa enorme statua, alta 8 metri e larga 5, è appoggiata su un basamento alto circa ½ metro. Sul basamento vi è la seguente scritta, che come al solito riporto nelle due lingue:

Seguite l'insegamento, inerti seguaci
Del Libro dei Salmi in Onore agli Eroi
Seguite le mosse, cambiate le forme
e accenderete i motori di Dio...

seguite l' insegamento, inerti seguaci
del libro dei salmi in onore agli eroi
seguite le mosse, cambiate le forme
e accenderete i motori di dio...

La statua è realizzata in marmo e gli occhi sono due splendidi, enormi rubini. Un ladro può tranquillamente arrampicarsi e cercare di rimuoverli, ma se lo fa, qualcosa di veramente terribile accadrà al gruppo. Da questa statua -che in realtà cela un portone- è possibile accedere al corridoio che conduce alla centrale termonucleare. Per il suo funzionamento -occhi compresi- si faccia riferimento al paragrafo susseguente 'La porta Segreta'.

4) Gli Altari laterali

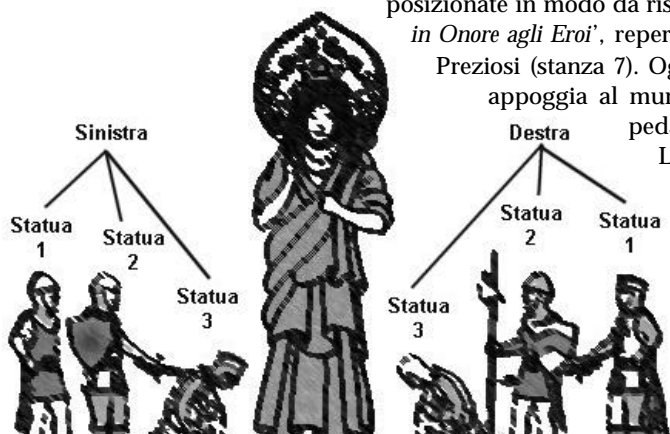
Sono leggermente più piccoli di quello centrale e, nascosti sotto la lastra orizzontale, vi sono tre leve. Per il loro funzionamento, si faccia riferimento al paragrafo susseguente 'La porta Segreta'.

5) Le Statue

Queste statue -alte circa 2 metri- disseminate lungo le pareti del tempio, rappresentano sei guerrieri -o sei eroi. Sono statue animate e, per il loro funzionamento, si faccia riferimento al paragrafo seguente, 'La porta Segreta'.

La Porta Segreta

Per aprire la porta segreta è necessario che le 6 statue laterali (3 per ogni parete orizzontale), siano posizionate in modo da rispecchiare quanto mostrato nell'immagine del 'Libro dei Salmi in Onore agli Eroi', reperibile in biblioteca (edificio numero 2) nella Sezione Volumi Preziosi (stanza 7). Ogni statua poggia su una pedana che, apparentemente, si appoggia al muro; ma come mostrato nell'illustrazione a lato, in realtà, la pedana continua all'interno del muro e sostiene altre due statue.



La pedana è collegata, tramite un complesso sistema di alberi ed ingranaggi, alle leve degli altari laterali che gli consentono di ruotare verso sinistra a passi di 120° per volta e di mostrare, quindi, una statua diversa. Dall'altare di destra si controllano le statue di destra e viceversa.

Il compito dei PG è quello di posizionare correttamente le 6 statue, sfruttando le 3 leve presenti sui due altari laterali.

li. Il DM tenga conto che la disposizione delle statue sulla pedana –e quindi l'ordine di apparizione– è, per le statue di destra: tizio genuflesso, lanciere, tizio con mantello e spada; per quelle di sinistra: tizio in piedi senza scudo, tizio con scudo, tizio in ginocchio. Al momento dell'ingresso dei PG in chiesa, le statue di Destra mostrano tutte e tre il tizio chinato, quelle di Sinistra il guerriero in piedi senza scudo. Si tenga inoltre conto che le leve ruotano –a sinistra– le statue in questo modo: Leva 1 = Statue 1 e 3; Leva 2 = Statue 2 e 3 e Leva 3 = Statua 3.

Quindi sarebbe sufficiente, per la parete sinistra, tirare solo la leva 2 (la seconda e la terza statua passano al tizio con scudo) e poi la leva 3 (la terza statua passa al tizio inginocchiato). Per la parete destra, invece, il discorso è simile. Si tiri la leva 2 (la seconda e la terza statua passano al lanciere); poi si tiri la leva 1 (la prima statua passa al lanciere, la terza al tizio con mantello e spada) e infine nuovamente la leva 3 (la prima statua passa al tizio con mantello e spada, la terza al tizio inginocchiato). Sarebbe consigliabile che il DM si faccia uno schizzo delle 6 statue per seguire i vari tentativi del gruppo. Per confermare la mossa, indipendentemente da quali e quante leve siano state tirate, bisogna agire sulla grossa leva dell'altare centrale. Se la combinazione delle statue è quella corretta, la porta si apre –spiegato di seguito– altrimenti, le statue tornano in posizione di partenza. Al primo tentativo sbagliato, una delle statue si anima (a scelta tra quelle presenti in chiesa) e combatterà contro i profanatori del tempio. Si noti che quando raggiunge i 0 PX, torna semplicemente al proprio posto.

Statua: CA: 0 – DV: 4 – PF: 21 – Att: 1 arma – PF: arma – Thac0: 17 – All: N – Mov: 3
Mt/R – TS: G4 – PX: 185

Note: Le statue attaccano come guerrieri di 4° livello.

Al secondo sbaglio, si animano 2 statue, al terzo 3 e così via (massimo, ovviamente, 6). Già l'incontro con 3 statue può essere letale ai PG, specie se di 1° o 2° livello. Il DM cerchi di aiutare il gruppo in maniera fantasiosa.

So che il meccanismo può sembrare complicato e problematico, ma vi assicuro che è molto più semplice giocarci che leggerlo –o cercare di spiegarlo. Comunque, il DM può anche pensare di movimentare la scena, magari invertendo la numerazione delle statue (il senso attuale è dalla porta verso l'altare) o inventando che, dopo 6 mosse, giuste o no, una statua si animi comunque.

N.B.: Se un PG prova a rubare anche solo un rubino dagli occhi della statua del dio, tutte le 6 statue presenti in chiesa si animano, scendono dalla loro pedana e attaccano; le pedane ruotano e le altre 6 statue le seguono e così anche le ultime 6. Un incontro con 18 statue non è proprio il massimo per il gruppo!

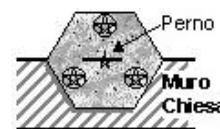
L'apertura della Porta (...e accenderete i motori di dio)

Quando i PG posizionano le statue nel giusto ordine e premono la leva dell'altare centrale, leggete quanto segue:

Un forte brusio metallico, che sembra provenire dall'enorme statua dietro l'altare principale, vi coglie di sorpresa e i vostri occhi sono catalizzati dalla fredda scultura marmorea. Improvvisamente, i suoi occhi, rossi e grossi come noci, iniziano a brillare intensamente, aumentando di pari passo con il volume del ronzio. Nello stesso tempo, il terreno sotto i vostri piedi è attraversato da una piccola scossa, seguita da un basso, prolungato tremore. Poi, così com'è iniziato, tutto ha termine in un lungo, fastidioso sibilo. Quando anche quest'ultimo segno cessa, finalmente le vostre orecchie –ed i vostri nervi– trovano pace.

Lasciate disperare i PG per qualche secondo poi, quando repute giunto il momento migliore, continuate:

La pace e la tranquillità durano solo pochi istanti: un sommesso rumore metallico, come di ingranaggi poco oliati in funzione, torna a farsi sentire e precede di pochi attimi un evento inatteso. Le gambe della scultura iniziano a muoversi, rivelando un oscuro passaggio dietro di esse.



Parte III – La Centrale

In questa ultima parte dell'avventura, i PG si incontreranno, finalmente, con gli alieni. E' molto probabile che non abbiano capito che gli estinti (?) abitanti del luogo è in realtà gente proveniente da un altro pianeta, ma che pensino solamente ad una popolazione estinta da tempo e con un diverso grado di civilizzazione e livello di cultura. Bene, ora scopriranno la verità.

Tenete presente, mentre guidate questa 4^a parte, che gli alieni sono stati rinchiusi da molti secoli sotto terra e che non conoscono più l'esistenza del passaggio che conduce al tempio –anche perché è ostruito, come vedremo in seguito. Inoltre, saranno diffidenti dai PG e la domanda che gli verrà più spontanea è: *"E questi da dove sono entrati?"*. Quella aliena è una razza molto progredita ma, che per forza di cose, è e si sente tagliata fuori dal resto del mondo –sia quello natale che quello che li ha ospitati.

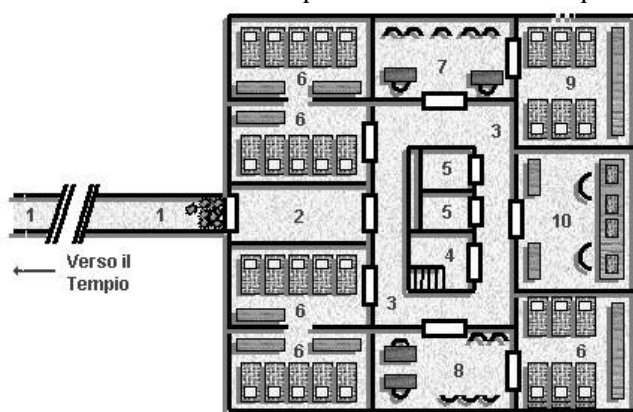
L'essere rimasti imprigionati nel sottosuolo per centinaia di anni li ha mutati geneticamente e caratterialmente ed ora sono una popolazione adattata alla vita buia e sotterranea che non ha più avuto contatti con la superficie del pianeta. Non sanno quasi più nulla delle loro origini, tranne quello che si sono tramandato di generazione in generazione: sanno però di non appartenere a questa terra e di essere stati sepolti per molto tempo. L'unica cosa che stanno attuando è una disperata ricerca di un modo per tornare a casa: la prima cosa che hanno deciso di fare è di mettersi nuovamente in contatto con i loro simili per vedere se è possibile un rendez-vous o una missione intergalattica di soccorso. Ma, purtroppo, si sono resi conto che l'energia elettrica in loro possesso non è disponibile per garantire il funzionamento degli apparati radio, funzionanti solo a batterie!! Addirittura, le scorte di energie residue stanno cnicamente esaurendosi e la loro stessa vita è in pericolo. Da lì è nata l'idea di mandare degli esploratori in superficie sia per constatarne l'abitabilità dopo il fatidico melt-down, sia per cercare fonti di energia alternative o, nel caso più fortunato, apparecchiature utili e ancora funzionanti. Le prime missioni di esplorazioni sono partite quando Mikail era già sull'isola –ma il destino ha voluto che il fatidico incontro non avvenisse- e proseguono tutt'oggi. Ma, di loro, nessuna notizia...

Il Primo Piano

In questo piano, originariamente c'erano le sale per l'alloggio del personale, un controllo operativo e la sala radio. La comunità superstita ha riadattato questo piano ad uso 'abitativo', mantenendo la sala comunicazione e provando –inutilmente- a renderla nuovamente operativa.

1) Il Corridoio

Questo corridoio collega il tempio alla centrale termica. E' realizzato completamente in metallo e i PG possono udire, mentre lo percorrono, il tonfo dei loro passi accompagnati da scricchiolii infrastrutturali e del terreno che li circonda. Man mano che procedono, si intravedono però pareti piegati, poi muffe e umidità sulle pareti e, infine, addirittura dei rigagnoli d'acqua. Insomma, la struttura, in totale assenza di manutenzione da diversi secoli, è giunta alla frutta.



L'intero tunnel è lungo più di 3 chilometri e il gruppo potrà impiegarci una mezza giornata, se lo percorre a piedi. Se invece utilizzano uno dei mezzi di trasporto che si trovano all'ingresso –sono delle semplici vetture elettriche- il tempo di percorrenza si riduce a meno di un'ora. Tali veicoli hanno un quadro comandi molto semplice: una leva –tipo joystick- per controllare la velocità e la direzione e un tasto per avviare/spegnere il motore. Per il funzionamento di questa apparecchiatura, il lettore è rimandato al capitolo 6, inerente

il lago salato. La parete terminale del tunnel è franata, ma è sufficiente lavorare per 2d4 turni per rimuovere le macerie e giungere alle porte della centrale, apribile con la chiave trovata nell'ufficio del sindaco (stanza 8, edificio 3).

N.B.: Fate in modo che l'ultimo PG che entri nella centrale scivoli sulle macerie sottostanti. Fategli tirare –e tirate voi stessi- qualche dado, tutti completamente inutili; poi affermate che nonostante lo slittamento, è riuscito a penetrare nella stanza seguente; in compenso, un forte e profondo tremore confermano che parte della galleria è nuovamente franata: dalla polvere sollevata e dal frastuono prodotto, è evidente che questa frana sia molto più estesa della precedente. I PG crederanno che l'unica uscita (?) è ora impraticabile.

2) L'Atrio

Da questo punto in avanti, descrivete le stanze allo stesso modo: sono tutte realizzate in cemento –armato- e sono diffuse piccole rientranze o colonne –servono come cavedii. In questa stanza, comunque, i PG trovano polvere e sporcizia. Sembra disabitata da molto tempo. Inoltre, il quadro coman-

di che apre la porta per la stanza 3 è fuori uso ed è quindi necessario forzarla. Ma, dato che gli alieni lo avevano già fatto in passato, è sufficiente un punteggio totale di forza pari a 40.

3) Il Corridoio Centrale

Da questo corridoio si può accedere a tutte le stanze del primo piano della centrale (Per le 4 e 5 leggere oltre).

4) Le Scale

Per aprire questa porta, è necessario disporre delle apposite chiavi, reperibili nella stanza numero 10. Per il resto, è solamente l'androne di una scala, che reca ai livelli inferiori della centrale.

5) Gli Ascensori

Per aprire queste porte, è necessario disporre delle apposite chiavi, reperibili nella stanza numero 10. Per il resto, sono dei normali ascensori, con la punsaltiera a 4 tasti (uno per ogni piano). Sono ancora attive.

6) I Dormitori

C'è da sapere che il ciclo notturno degli alieni è nettamente diverso dal nostro. Il loro giorno (inteso come periodo di attività) dura circa 60 ore e quello notturno solo 3. C'è dunque 1 probabilità su 1d20 che ci sia qualcuno nelle stanze. Ma, dato che il loro riposo è molto breve, è praticamente impossibile svegliare gli eventuali dormienti.

Negli armadi sono presenti, oltre a vestiti e effetti personali, alcuni libri. Se i PG li sfogliano, c'è il 5% di probabilità (cumulativo per ogni libro), di trovarne alcuni scritti sia in lingua comune che aliena.

7) La Stanza di Ricreazione Nord

In questa stanza viene costantemente diffusa una gentile musica rilassante. A parte qualche scrivania -multimediali ma disattive- e delle sedie, è completamente vuota.

8) La Stanza di Ricreazione Sud

Questa stanza, a contrario dell'altra, è silenziosa. Leggete però quanto segue al gruppo:

Entrando, notate due scrivanie e due file di sedie contrapposte e munite di alcuni strani apparati (sono delle cuffie, ndr). Seduto su una di queste sedie e con quello strano apparato posto di traverso sul capo, vi è un essere apparentemente simile ad un elfo, ma con la carnagione bianca. Lo direste morto, ma vedete che oscilla ritmicamente sulla sedia e ha una beata espressione rilassata sul viso.

L'alieno in questione è assorto ad ascoltare un brano musicale e non si è minimamente accorto della presenza del gruppo. Al di là delle azioni compiute dai PG, la sua reazione iniziale sarà di enorme stupore mista a terrore, anche se ben celato dalla sua veneranda età e saggezza. Uisi.chilz -questo è il nome dell'alieno- si dimostrerà amichevole con i nuovi giunti e vorrà portarli dal capo comunità, perché ha intuito che, se qualcuno è potuto entrare, qualcuno potrà uscire. Voi potreste obiettare che i PG dovrebbero -almeno quelli legali- ribattere che la via d'accesso è franata e quindi impraticabile.

Però, vi siete dimenticati di un particolare vitale: il linguaggio. Alien e PG appartengono a mondi differenti e parlano lingue differenti -anche se qualche alieno (vedi 2° livello) sa un rozzo comune; l'unico modo che hanno di comunicare è di scrivere qualcosa nella lingua appresa nelle rovine, ma Uisi.chilz è così felice di questo nuovo incontro -ai suoi occhi significa la vita per lui e per il suo popolo- che non vuole sentire ragioni.

A gesti, li condurrà prima nella stanza 10, in cerca della chiave per scale ed ascensori, quindi dal suo capo -che 'vive' nei piani inferiori. Ricordate che l'alieno sarà ben disposto -questo vale per tutti i suoi simili- verso i PG.

9) Il Dormitorio 'particolare'

In questa stanza si apre un foro (rappresentato come tratteggio sulla parete) dal quale partono le varie missioni per riportare gli alieni sulla superficie. Per il resto, la stanza è uguale a quelle numerate '6'. Se i PG lo scoprono e vi si infilano, scopriranno un condotto stretto e scavato nella terra -puntellato in qualche maniera- percorribile solo a carponi. Se decidono di seguirlo, il condotto sbuca in un punto imprecisato dell'isola (nelle adiacenze del vulcano, comunque) dopo quasi 8 ore di marcia in condizioni estreme!

10) La Sala Controllo

In questa sala vi sono diverse console operative con altrettanti monitor e sedie. Da qui, personale alieno appositamente preparato era addetto al controllo della centrale. Per terra, tra le macerie e i cavi elettrici, si possono trovare dei pezzi metallici -metallo alieno- particolarmente solido e resistente. In un angolo, giace la radio -non dite questo termine, i PG non possono saperlo- inutilizzabile (le pile si sono esaurite). Se i PG cercano nel grosso tavolo operativo, possono trovare dei cassette con delle chiavi -una di queste apre gli ascensori e le scale.

Il Secondo Piano

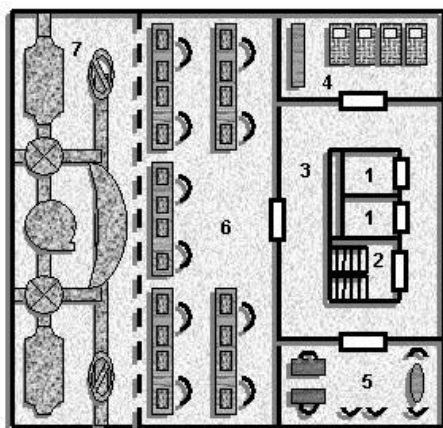
In questo piano, originariamente, c'erano le sale per l'alloggio del personale di turno e una delle sale controllo, affacciata sulla reattore termonucleare vero e proprio. Attualmente, essendo la centrale andata distrutta dal terremoto, la sala di controllo viene utilizzata per tenere riunioni.

1) Gli Ascensori

Per aprire queste porte, è necessario disporre delle apposite chiavi, reperibili nella stanza numero 10 al primo piano. Per il resto, sono dei normali ascensori, con la pulsantiera a 4 tasti (uno per ogni piano). Sono ancora attive.

2) Le Scale

Per aprire questa porta, è necessario disporre delle apposite chiavi, reperibili nella stanza numero 10 al primo piano. Per il resto, è solamente l'androne di una scala, che reca ai livelli inferiori e superiori della centrale.



3) Il Corridoio

Questo corridoio rettangolare non ha mobilia, ma un alieno sta passando proprio di fronte agli ascensori. Se i PG giungono accompagnati da Uiisi.chil, quest'ultimo li annuncerà al suo collega e insieme li scorteranno dal loro capo. Se, viceversa, i PG arrivano da soli, la reazione dell'alieno sarà, al pari di quella descritta nella stanza 8 del primo piano, di sorpresa mista a sgomento.

N.B.: Tutti gli alieni incontrati dai PG nella centrale reagiscono in maniera amichevole, esattamente come ha fatto Uiisi.chil.

4) L'Alloggio dei Turnisti

In questa stanza, 3 alieni stanno riposando. Al pari di quanto descritto per i dormitori del 1° piano, è praticamente impossibile svegliarli.

5) La Sala Comune

In questa stanza viene costantemente diffusa una gentile musica rilassante. A parte qualche scrivania, delle sedie e un tavolo, è completamente vuota. In questa stanza ci sono 2 alieni.

6) La Sala riunioni

In questa sala i PG arrivano comunque accompagnati da qualche alieno (o da Uiisi.chil se lo hanno incontrato nella stanza 8 al piano superiore, o da quello incontrati fuori dal corridoio, a questo livello). Leggete quanto segue:

Quando la porta si apre lateralmente, dinanzi a voi vedete un ambiente rischiarato da diverse luci magiche (sono in realtà delle normali lampade a incandescenza, N.d.R.) e colmo di scrivanie, ognuna con il proprio monitor e pannello di controllo. Ad ogni scrivania è seduto un essere simile alla vostra guida. In piedi, in centro alla stanza, vi è un'altra di queste persone, intento a parlare alla folla. La parete di fronte a voi è un'unica, grossa vetrata, al di là della quale, fiocamente illuminata dalla luce di questa stanza, si distingue una confusa quanto incomprensibile accozzaglia di tubi, condotti e macchinari metallici. Comunque, il vostro arrivo interrompe l'oratore che si volta verso voi e -insieme ai suoi simili- vi guarda stupito e interdetto. La vostra guida vi lascia ed inizia a confabulare febbrilmente con lui, indicandovi diverse volte. La folla, incuriosita dalla vostra presenza ma ancor più dai loro discorsi, enfatizza le fasi salienti con mormorii concitati d'assenso o di sorpresa. Poi, dopo qualche minuto di incomprensibili parole, l'oratore si avvicina a voi, rivolgendovi qualche parola: "Salve, stranieri. Io spero voi capite me"

A questo punto, i PG possono parlare liberamente con il capo, di nome Erwer.Fhyu. Il discorso, comunque, si svolgerà -dopo le battute iniziali- nella stanza 5, che garantisce un po' più di privacy. Dal capo, il gruppo può ottenere tutte le informazioni che vuole relative alla centrale e allo stile di vita condotta dagli alieni. Scoprirà, finalmente, che di alieni si tratta.

Erwer dirà loro che erano giunti su Mystara (o pianeta equivalente) in quanto alla ricerca di materiale radioattivo utile per lo sviluppo e la sopravvivenza della loro razza. Dirà loro che questa centrale era stata realizzata allo scopo di estrarre materiale radioattivo e di fornire elettricità ad un probabile agglomerato urbano -non hanno scoperto l'esistenza della città in superficie, ma ne ritengono probabile una. L'idea originaria era di creare una porta dimensionale di grandi dimensioni in grado di collegare i due mondi, al fine di agevolare l'invio del materiale radioattivo trovato sull'isola. Poi, un grave disastro deve essere accaduto, proprio in questa centrale. Non sa quanto tempo sia passato ne da quanto essi si trovino qui. Comunque, da quel punto, la loro storia è cambiata. Essendo la centrale andata distrutta, i sopravvissuti al disastro non erano più in grado di fornire elettricità e scoprirono, loro malgrado, di essere rimasti intrappolati. Fortunatamente, i condotti d'aria naturali funzionavano ancora. Molte generazioni passarono prima che si riuscisse ad ottenere energia da un generatore secondario e molte altre prima che si iniziasse a pensare a cercare una via d'uscita. Quella aliena, prima di quella mutazione, era una razza estremamente logica e poco incline a risolvere problemi: con una mente completamente rivolta alla tecnologia estrema e in-

novativa, aveva perso lo spirito di sopravvivenza e di adattamento necessario in casi –straordinari– come quello. E così, erano iniziate le missioni di volontari in cerca di aiuti esterni. Ma nessuno di loro –e le prime risalgono a diversi anni prima– ha fatto ritorno.

Di contro, Erwer vorrà sapere dai PG ogni genere di notizia riguardante la superficie: cenni di vita aliena, costruzioni, ritrovamenti, e chi più ne ha più ne metta. Quando scoprirà che il passaggio che conduce al tempio è crollato definitivamente, scuoterà il capo disperato. Se i PG fanno riferimenti a Mikail o al suo malessere –potrebbe interessare anche loro, a seconda del tempo trascorso– il capo degli alieni risponderà che in effetti sono ancora presenti tracce di radiazione nell'aria, ma che esiste una sorta di antidoto. Se i PG lo accettano e lo bevono, staranno meglio nell'arco di 1d4 giorni (il DM conceda eventualmente una manciata di PX a chi porge questa domanda a Erwer). Erwer non è, ovviamente, a conoscenza che un umano –Mikail– ha vissuto sull'isola per 8 anni. Il destino non ha voluto che alieni e umani si incontrassero prima!

7) La Centrale

Questo contorto ammasso di tubi, condutture e strane apparecchiature, una volta produceva la corrente necessaria alla vita aliena sull'isola. Il locale non è più agibile né raggiungibile, in quanto è ritenuto ancora –e a ragione– rischioso ed altamente contaminato. Una volta, dall'ultimo piano della stazione era possibile accedervi.

Il Terzo Piano

In questo piano, originariamente, c'erano le sale per l'alloggio del personale di turno e una delle sale controllo, affacciata sul reattore term nucleare vero e proprio. Attualmente, essendo la centrale andata distrutta dal terremoto, la sala di controllo viene utilizzata per tenere riunioni e il resto del piano è stato adibito ad uso magazzino.

1) Gli Ascensori

Per aprire queste porte, è necessario disporre delle apposite chiavi, reperibili nella stanza numero 10 al primo piano. Per il resto, sono dei normali ascensori, con la punsaltiera a 4 tasti (uno per ogni piano). Sono ancora attive.

2) Le Scale

Per aprire questa porta, è necessario disporre delle apposite chiavi, reperibili nella stanza numero 10 al primo piano. Per il resto, è solamente l'androne di una scala, che reca ai livelli inferiori e superiori della centrale.

3) La Grande Sala

Questa enorme area è stata trasformata in magazzino. Infatti, gli alieni, al momento del disastro, avevano diverse tonnellate di pillole –paragonabile a razioni di lunghissima durata– sparse per l'intera centrale. Nella stanza sono presenti anche dei letti e dei tavoli.

4) La Caverna

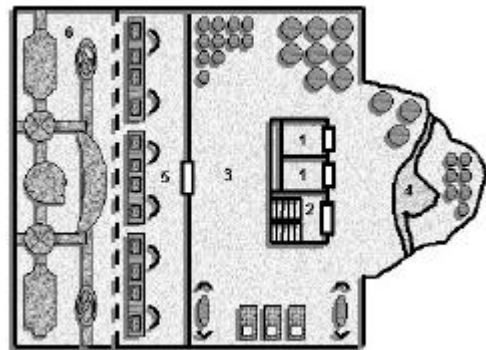
Il vero problema, per gli alieni, era la mancanza d'acqua. Fortunatamente, riuscirono a scoprire delle infiltrazioni nella centrale e, utilizzando alcune scavatrici allora funzionanti, riuscirono a scavare questa caverna, portando alla luce un piccolo fiume sotterraneo. Caratteristica di quest'acqua è la colorazione rossastra –si faccia riferimento al capitolo 6 (Il Lago di Nardrov).

5) La Sala di Controllo

Questa sala è simile a quella del piano superiore, ma più piccola.

6) La Centrale

Questo contorto ammasso di tubi, condutture e strane apparecchiature, una volta produceva la corrente necessaria alla vita aliena sull'isola. Il locale non è più agibile né raggiungibile, in quanto è ritenuto ancora –e a ragione– rischioso ed altamente contaminato. Una volta, dall'ultimo piano della stazione era possibile accedervi.



Il Quarto Piano

In questo piano, c'era –e c'è tuttora, anche se inattivo– il portale che collega il mondo alieno con quello dei nostri eroi (nel mio caso, Mystara). Inoltre, il gruppo verrà presentato ad alcuni alieni xenofobi, che avranno verso di loro un rapporto molto ostile e cercheranno, in tutti i modi di mettergli i bastoni tra le ruote. Andate pure avanti a leggere e capirete cosa intendo dire...

1) Gli Ascensori

Per aprire queste porte, è necessario disporre delle apposite chiavi, reperibili nella stanza numero 10 al primo piano. Per il resto, sono dei normali ascensori, con la punsaltiera a 4 tasti (uno per ogni piano). Sono ancora attive.

2) Le Scale

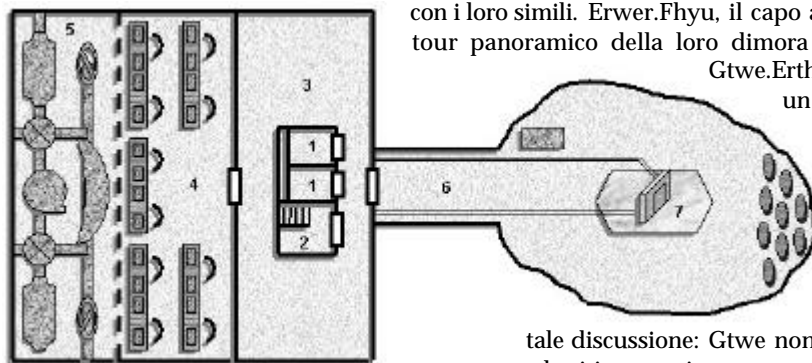
Per aprire questa porta, è necessario disporre delle apposite chiavi, reperibili nella stanza numero 10 al primo piano. Per il resto, è solamente l'androne di una scala, che reca ai livelli superiori della centrale.

3) L'atrio

Questo corridoio rettangolare è completamente vuoto, eccezion fatta per le porte che conducono alle scale, agli ascensori e alle stanze 4 e 6. Quando i PG usciranno dalla stanza 4, incontreranno un gruppo di alieni, capeggiati da Gtwe.Erth.Jer (leggi sotto) che li guarderanno con aria torva, parandosi davanti al loro cammino. Solo l'intervento del capo alieno eviterà complicazioni.

4) La Sala di Controllo

Questa sala è simile a quella del piano superiore ed ospita attualmente una decina di alieni, intenti a sperimentare nuove forme di energia alternative che consenta loro almeno di mettersi in contatto



con i loro simili. Erwer.Fhyu, il capo alieno, porta il gruppo in questa sala durante il tour panoramico della loro dimora eterna e qui, il gruppo farà conoscenza con

Gtwe.Erth.Jer, uno degli alieni ricercatori, nonché capo di

un gruppo di convinti xenofobi. Si dimostrerà subito ostile, evitando di stringere la mano o di parlare con i PG. Anzi, si avvicinerà al suo capo e inizieranno una lunga ed accesa discussione, al termine della quale lui se ne andrà, non prima di rivolgere un'inquietante occhiata al gruppo. Erwer.Fhyu spiegherà poi ai PG il motivo di

tale discussione: Gtwe non accetta la presenza di estranei in luoghi che il suo popolo ritiene sacri.

Comunque, in questa stanza, il capo alieno spiegherà ai PG i vari tentativi compiuti da questo gruppo, ma, almeno per il momento, infruttuosi.

Sulla parete a vetri (lato Ovest), alcune porte conducono alla centrale termica vera e propria, ritenuta -a ragione- ancora contaminata dalle radiazioni. Tali porte però, sono bloccate e nessun alieno farà entrare i PG (forse Gtwe, ma per ovvie ragioni).

5) La Centrale

Questo contorto ammasso di tubi, condutture e strane apparecchiature, una volta produceva la corrente necessaria alla vita aliena sull'isola.

6) Il Corridoio

Questo corridoio è largo almeno 10 metri -la porta per accedervi poco meno- ed alto almeno 6 metri. Due file di lampade penzolano da due lunghe tubature che fiancheggiano (a 4 metri d'altezza) le pareti. Due alieni sono presenti nel corridoio, ma quando vedono il loro capo che scorta i PG rinunciano alle intenzioni originarie, che erano di fermare il gruppo.

7) Il Portale

Questa sala è una grotta ricavata sotto il vulcano. In mezzo a questa stanza, c'è uno strano portale, simile ad un arco, realizzato in marmo rosa ma estremamente levigato e lucido. Sembra quasi uno specchio e i PG devono effettuare un controllo per lo stupore (fallito con 1 o 2 su 1d6), che non porta a nulla di significativo, almeno per ora. Il DM, comunque, si segni su un foglio chi lo ha fallito. In fondo a questa sala, alcune grosse casse di un materiale sconosciuto contengono materiale radioattivo. Erano pronte per essere spedite a casa, ma il terremoto e la seguente distruzione ha impedito -da ora e per sempre- l'uso del portale. In un lato della stanza c'è una grossa scavatrice, non funzionante.

Parte IV – La Fine

Le spedizioni aliene

Tutte le spedizioni aliene si sono concluse mestamente. La fauna locale dell'isola non guarda in faccia a nessuno, abitante del pianeta o visitatori di altri mondi: sempre cibo è! E' impensabile che una popolazione segregata a lungo in una prigione sotterranea sia in grado di confrontarsi vittoriosamente con madre natura: Giaguari, scimmie, anaconde e simili hanno provveduto, in tempi relativamente brevi, ad annullare i vari tentativi alieni di 'impossessarsi' nuovamente della superficie.

Cosa devono fare i PG

Lo scopo del gruppo è cercare una via d'uscita. I due modi per farlo, entrambi molto banali, sono elencati di seguito:

- Seguendo il corso d'acqua (punto 4 del 3° piano) fino alla superficie (per far questo è necessario un incantesimo *Respirare sott'acqua* o alcune bombole d'ossigeno, reperibili nella stanza 9 dell'ospedale) si giunge al lago (Punto 6 dell'isola).
- Riattivando –anche se provvisoriamente– una scavatrice, si può liberare il varco verso il corridoio che conduce al tempio. Per fare questo si deve comunque andare al lago (Punto 6 dell'isola) per ottenere un po' di energia controllabile.

Esisterebbe un terzo modo, che consiste nell'uscire dalle aperture praticate dagli alieni nel dormitorio del primo piano. Purtroppo, però –leggi gli eventi, paragrafo seguente– Gtwe.Erth.Jer ed il suo gruppo, lo hanno perennemente reso inagibile.

Si noti che i PG potrebbero anche aiutare gli alieni a rimettersi in contatto con il loro popolo, sfruttando le radio presenti nella sala 12 dell'aeroporto e nella sala 10 del primo piano della centrale. Infatti, è sufficiente fornire agli alieni alcuni dei pesci reperibili nel lago (Punto 6 dell'isola) per ottenere l'elettricità per ricaricare le batterie e quindi a far funzionare le radio.

- Se i PG si salvano, ottengono 200 PX a testa (aumentati o diminuiti dal DM) a seconda della quantità di aiuti da lui offerti.
- Se i PG salvano anche gli alieni, ottengono 300 PX a testa, più un oggetto alieno –magico a tutti gli effetti– a scelta tra i seguenti (tali oggetti non sono unici, quindi lo stesso oggetto può essere assegnato anche a più giocatori): Bracciali AC6, Scudi +1, Corazze (vario tipo) +1, Spade +1, Mazze +1, Anelli di protezione +1. Ogni giocatore ne scelga uno e uno solo. Il DM può aggiungere altri oggetti a scelta.

Eventi nella Centrale

Vengono descritti gli eventi obbligatori della centrale. Questi hanno lo scopo di allertare i PG verso il gruppo xenofobo degli alieni.

Il Giorno dopo la conoscenza di Gtwe.Erth.Jer e del suo gruppo

Gtwe.Erth.Jer si avvicina ai PG in un qualunque momento della giornata, purchè non siano in presenza di qualche altro alieno. Sfruttando la sua rozza conoscenza di lingua comune, porgerà le sue scuse per gli avvenimenti della giornata precedente. Parlando un po' con lui, i PG possono venire a conoscenza di una strana cosa: l'acqua (punto 4 del 3° piano) presente nella centrale contiene uno strano virus, innocuo per gli alieni ma mai sperimentato su altri esseri. **Questa voce è FALSA.** Comunque, il DM faccia tirare 1d20 (senza specificare per che cosa) e controlli la saggezza dei suoi giocatori. Chi riesce in questo controllo, avrà dei sospetti sul comportamento da voltagabbana dell'alieno.

La Notte dopo la conoscenza di Gtwe.Erth.Jer e del suo gruppo

Se i PG fanno turni di guardia, questo incontro non accadrà. Altrimenti, un seguace di Gtwe.Erth.Jer si avvicina al posto dove dormono i PG ed inizierà –indisturbato– a curiosare tra le attrezzature. Il DM conceda ad un PG di svegliarsi per il rumore: la prima cosa che vedrà sarà questo alieno (Controllo Int. a –4 per riconoscerlo come amico di Gtwe.Erth.Jer) con in mano le borracce di qualche PG.

Se viene interrogato, si scopre che l'alieno non parla il comune; se viene interrogato con un interprete, dirà solo che era incuriosito da quello strano e bizzarro equipaggiamento. Il capo degli alieni gli infliggerà una pesante ramanzina e sposterà i PG in un area più protetta.

Due Giorni dopo la conoscenza di Gtwe.Erth.Jer e del suo gruppo

Un forte tremore è udito in tutta la centrale termica. La prima idea degli alieni –non so se anche quella dei PG– è che un nuovo terremoto sia giunto per seppellirli definitivamente. Invece, Gtwe ed il suo gruppo hanno chiuso definitivamente il condotto utilizzato dagli esploratori, rimuovendo alcune instabili ed insicure puntellature. L'idea di fondo è che se loro –gli alieni– non si possono

salvare, come già dimostrato da innumerevoli fallimenti, allora anche gli 'umani' moriranno con loro. Gli xenofobi, però, non rivendicheranno mai l'attentato e, anche se fortemente indiziati, non potranno essere formalmente accusati.

Partenza da Nardrov.

Quando il gruppo esce dalla centrale, avrà con sé una pozione –elargitagli dal capo alieno– anche per Mikail. Questa è sufficiente a farlo guarire in 1d6 settimane. Tutto sarà come loro si ricordano, spiaggia e scialuppa –se non è affondata– compresa. Se la scialuppa è affondata nel viaggio di andata verso la spiaggia dell'isola, possono tranquillamente costruirsi una zattera. Anche il viaggio verso la loro barca è tranquillo.

Ma, una volta saliti sulla barca, noteranno un certo, sospetto silenzio. Cos'è accaduto?

Semplice, alcuni loschi avventori dell'osteria –ricordate? Una ventina di pagine fa?– hanno notato anch'essi il bracciale d'oro di Mikail e, incuriositi da quell'oggetto di gran valore, hanno pedinato –a debita distanza– il gruppo, convinti che il pazzo ubriaccone li avesse inviati alla ricerca di un leggendario tesoro. Giunti in prossimità dell'isola di Nardrov hanno affiancato la barca in attesa dei PG con una qualunque scusa e hanno catturato l'equipaggio, che è ora imprigionato sotto coperta. Poi, si sono messi comodamente ad attendere il ritorno dei nostri eroi. Per la cronaca, la nave dei loschi individui è stata affondata da loro stessi per non destare sospetti nei PG al momento del loro arrivo. Quel lampo e quel tuono, uditi la terza notte di permanenza sull'isola erano proprio questo. Casualmente, è coinciso con l'avvento di un temporale tropicale.

Salpiano e Torniamo a Casa!

I PG saliranno sulla barca e noteranno subito questo strano silenzio e l'assenza dell'equipaggio. Se lo cercano sotto coperta, lo troveranno legato ed imbavagliato in uno dei vari locali. Ed è qui che incontreranno i loschi avventori della taverna. Ovviamente, prima dell'eventuale incontro, questi bruti offriranno loro la possibilità di arrendersi, intimando loro l'ormai storica frase: *o la borsa o la vita*. Ovviamente, i PG risponderanno che non hanno borsa –infatti, l'unico 'tesoro' che possiedono è la pozione miracolosa per Mikail e poco altro. Ovviamente, i 'cloni' non ci crederanno, convinti dell'esistenza di un colossale quanto favoloso tesoro; e così via.

Il DM giostrerà questo ultimo, divertente incontro secondo le sue caratteristiche e il suo solito stile, tenendo conto che, se dovessero giungere alle mani –o alle armi– ogni PG sarà impegnato in singolar tenzone da un PNG con le sue stesse caratteristiche –oggetti ed armi magiche comprese– che combatterà con lui all'ultimo sangue. Se il DM vuole, può addirittura pensare che questi biechi pirati abbiano addirittura portato con sé il povero Mikail –ovviamente il suo stato di salute sarà notevolmente peggiorato– e lo usino come metodo convincente per ottenere dai PG ciò che vogliono –e che non possono, per forza di cose, ottenere. Una volta terminato questo incontro, i PG superstiti potranno liberare il proprio equipaggio e salpare verso casa. E verso Mikail, se già non era presente.