

# & DANGERS & DEMONS

**Labyrinth Lord**  
Compatible Product

Nardrov  
di Stefano Olivieri



Copertina: Pawel86  
Illustrazioni: Steve Robertson, William McAusland  
Mappe: Stefano Olivieri  
Grafica: Chimerae Hobby Group

**Giocabile con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.**

Compatibile con Labyrinth Lord™ e Labyrinth Lord Edizione Avanzata™.

Distribuito dal Chimerae Hobby Group.

Questo modulo di avventura è protetto dalle leggi sul diritto di autore. Sono proibiti qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuati senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

© 2018 Chimerae Hobby Group



**CHIMERA E**

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDB3 - 1ª Edizione - Dicembre 2018

## INDICE

Introduzione	4
Parte I – L'inizio	4
Parte II – Nardrov	8
Parte III – La centrale	25
Parte IV – La fine	30
Indizi da consegnare ai giocatori	32
Mappa di Nardrov	10
Mappa della torre di controllo	11
Mappa della città aliena	13
Mappa dell'ospedale	14
Mappa della biblioteca	16
Mappa del foro / municipio	18
Mappa della scuola	21
Mappa del mercato	22
Mappa del tempio	24
Mappa della centrale, primo piano	26
Mappa della centrale, secondo piano	27
Mappa della centrale, terzo piano	29
Mappa della centrale, quarto piano	30

## Abbreviazioni

½E mezzelfo	G guerriero	mp monete di platino
½O mezzorchetto	Gn gnomo	mr monete di rame
A assassino	H halfling	N neutrale
All allineamento morale	I illusionista	N o Na nano
Att attacchi	Int Intelligenza	NB neutrale buono
C caotico	L legale	NM neutrale malvagio
C o Ch chierico	L o La ladro	P paladino
CA classe armatura	LB legale buono	pf punti ferita
Car Carisma	LL <i>Labyrinth Lord</i> ™	PG personaggio giocante
CB caotico buono	LLEA <i>Labyrinth Lord</i> Edizione Avanzata™	PnG personaggio non giocante
CM caotico malvagio	LM legale malvagio	PX punti esperienza
CN caotico neutrale	LN legale neutrale	R ramingo
Cos Costituzione	M mago	Sag Saggezza
CT classe tesoro	ma monete d'argento	tpc tiro per colpire
D druido	me monete d'electrum	tpcCA0 tiro per colpire classe armatura 0
Des Destrezza	Mn monaco	TS tiri salvezza
DV dadi vita	mo monete d'oro	U umano
E elfo	Mor morale	UN umano normale
Fer ferite inflitte	Mov movimento	
For Forza		

## INTRODUZIONE

### La serie *Dangers & Demons*

*Dangers & Demons* è una serie di avventure fortemente ispirate (anche nel nome) ai moduli classici del GdR fantasy più famoso del mondo, e utilizza il regolamento di *Labyrinth Lord™* e *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*.

Questi retro-cloni emulano il GdR fantasy classico degli anni Ottanta e sono disponibili in lingua italiana sia in forma cartacea che (gratuitamente) in formato PDF. Le avventure della serie *Dangers & Demons* sono giocabili con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.

I moduli sono volutamente realizzati in “stile retro”, sia in termini grafici che di testo, per ricreare con la massima accuratezza le storiche avventure del passato.

Se siete giocatori “vecchia scuola” duri a morire, oppure volete tornare all’atmosfera delle vostre prime avventure, o ancora siete nuovi appassionati che vogliono provare lo stile di gioco più classico, *Dangers & Demons* è quello che fa per voi!

### Il fascino della sfida

Giocatori e master, specialmente se alle prime armi o se non hanno mai provato le avventure della serie *Dangers & Demons*, sono invitati a continuare nella lettura di questo paragrafo.

Una buona parte dei GdR pubblicati negli ultimi anni ha cercato di facilitare il compito del master nella creazione degli scontri, spesso fornendo sistemi di supporto che aiutano a progettare incontri adeguati al livello di esperienza dei PG. Negli anni Ottanta non era così. Generalmente i manuali non davano indicazioni su questo aspetto del gioco e il “bilanciamento” era, per una certa parte, demandato all’esperienza maturata dal master sul campo.

*Dangers & Demons* è volutamente rimasto fedele a questa linea di pensiero e lascia agli autori delle avventure il compito di definire la difficoltà degli incontri in base alla propria competenza, attitudine e visione del mondo di gioco. Perciò il master deve porre particolare attenzione a questo tema, in quanto potrebbero essere necessari degli aggiustamenti, a seconda della composizione del gruppo e della potenza dei personaggi.

Si suggerisce al master di presentare l’avventura nella sua versione originale, per vivere assieme ai giocatori un’esperienza “vecchio stile”. In ogni caso, dopo aver familiarizzato con il modulo, sarà comunque possibile adattarlo alle esigenze specifiche di ogni gruppo.

Ai giocatori si consiglia vivamente di affrontare con maggiore cautela, saggezza e astuzia le situazioni che li attendono, perché alcuni incontri potrebbero costituire delle sfide che vanno oltre le possibilità dei personaggi, e questa è una cosa che – nel mondo di *Dangers & Demons* – può accadere *volutamente*. Non sempre tutti i nemici possono essere sconfitti e, a volte, è meglio essere un avventuriero vivo che si ritira assennatamente dallo scontro piuttosto che uno morto incautamente sul campo di battaglia.

Ci auguriamo che questa filosofia di gioco consenta di immergersi appieno nel mondo di *Dangers & Demons*, e che giocare seguendo le concezioni della “vecchia scuola” possa essere fonte di soddisfazione e divertimento.

### Avviso per i giocatori

Le informazioni di questo modulo sono riservate solamente al master, che guiderà i giocatori nel corso dell’avventura. La conoscenza dei suoi contenuti rovinerà l’effetto sorpresa e il divertimento ai giocatori che continueranno a leggere. Se prevedi di partecipare al gioco solo in qualità di giocatore, smetti subito di leggere e non proseguire oltre.

### Note per il master

Prima di iniziare a giocare, il master deve leggere l’avventura e memorizzarne i vari aspetti nei dettagli. Il testo racchiuso all’interno delle cornici va letto o parafrasato ai giocatori, mentre le altre informazioni sono riservate al master, il quale può rivelarle a sua discrezione.

## PARTE I – L’INIZIO

Se i PG non si conoscono ancora, utilizzate una delle solite scuse per radunarli in una qualunque taverna di un qualsiasi paese vicino a una grande città costiera. Pretesti sufficientemente validi 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 e l’immancabile, grasso oste intento a recapitare a qualche avventore generose coppe di sidro o birra. I PG potrebbero iniziare a conoscersi davanti a un boccale di buona birra o intonando le note di un’antica ballata. Comunque, è un dettaglio. L’importante, invece, è che gli leggiate quanto segue:

A metà serata, un uomo sulla quarantina – molto mal portati – fa il suo traballante ingresso. Il suo volto, scuro e 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 a un tavolo, in disparte da tutti e si guarda continuamente intorno, spaventato da chissacché. 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: “È arrivato il pazzo.”

I PG possono 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 e ubriacone; è stato esonerato dal suo lavoro in quanto visionario e pericoloso; è soltanto 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 a osservarlo meglio, in quanto quel piccolo ma brillante particolare vi ha risvegliato i sogni di fama e ricchezza. Adesso, dopo averlo guardato con calma, notate che i suoi occhi e il suo portamento non sono quelli classici di un ubriacone o di un folle. Soprattutto il suo sguardo, coraggioso al di là del suo bizzarro comportamento, vi lascia perplessi: in lui c'è qualcosa di strano...

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 rinunciari – 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 a ogni PG di tirare 1d20, al quale dovranno sottrarre tre punti, e tiratene uno anche per Mikail, senza penalità. A questi risultati, sommate il Carisma (Mikail ha Car 17). I PG che ottengono un totale inferiore a quello di Mikail sono attratti da quell'individuo e ben disposti 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 master e quindi autorizzati a barare? Ovviamente, questo PG dovrà fare opera di convincimento – aiutato da Mikail/master – verso gli amici dubbiosi.

Quando tutti sono persuasi, prendete le parti di Mikail e iniziate un dialogo con il gruppo. Spiegate pure chi era, qual è stato il suo drammatico trascorso e rivelate anche 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, master! – delle sue mirabolanti imprese navali, avventure su isole tropicali o chi più ne ha più ne metta. Sarà generoso di piccoli consigli su come essere buoni “avventurieri” e rivelerà molti trucchetti imparati in tanti anni 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 e onori... ebbene, possono ritenersi soddisfatti. 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 attività di persuasione – 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 ciò 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 a uscire una piccola pozza di sangue, che si allarga sempre più, mentre Mikail perde i sensi.

Se i PG offrono aiuto a Mikail, semplicemente tamponando le ferite, il sangue cessa di scorrere quasi subito, altrimenti la profonda ferita comporterà dei seri problemi: l'uomo morirà dissanguato in 1d4+6 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 che sta aggredendo fisicamente Mikail. Ricordate piuttosto ai vostri giocatori che l'uomo sta morendo e ha bisogno di cure immediate. Comunque vadano le cose, l'oste e qualche avventore particolarmente intollerante a queste “sceneggiate” da parte del “pazzo ubriacone” intimeranno al gruppo di andarsene dalla taverna immediatamente. Se i PG escono dal locale sono accompagnati da insulti e sberleffi, se invece oppongono resistenza, ecco le caratteristiche dei ceffi.

**Oste (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (arma), TS G1, Mor 7, PX 10]. Equipaggiamento: indossa un corpetto di cuoio e combatte con un randello equivalente a una mazza.

**Avventori (a discrezione del master)** [All variabile, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 1, pf 2, tpcCA0 20, Att 1, Fer 1d3, TS UN, Mor 6, PX 5].

Equipaggiamento: non sono armati e combattono a pugni o a bottigliate.

Se viene curato, Mikail si riprende in due 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, tuttavia, spinto dal suo indomito coraggio, si rialza e si fa accompagnare a casa. La sua

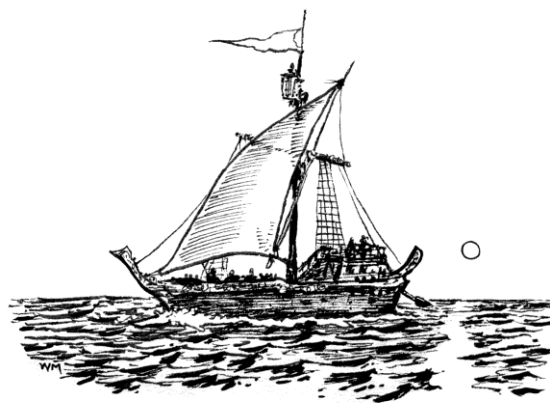
villetta è molto bella ma trascurata: erba alta, polvere, disordine nelle sale e così via. Mikail ammetterà che da qualche tempo non ha più la forza né la possibilità di prendersi cura della sua casa e, dopo le scarse cerimonie d'ufficio, inizierà a raccontare nei dettagli la sua ultima, drammatica avventura.

### 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'è 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 a 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 e 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 dire il perché, ma non fece menzione di quei resti né dei suoi scavi: 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 otto anni su quell'isola. È vero, non aveva tenuto conto del passaggio delle stagioni né tantomeno dei giorni, ma riteneva che otto anni fossero troppi: era convinto di essere stato su Nardrov al massimo per un anno o due. Sono incredibili gli scherzi che ti tira la solitudine! Dal suo ritorno alla civiltà, queste visioni, dappprincipio 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 chi o cosa lo stia cercando. 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 assillano, sempre più incalzanti. È 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, tra le 1.000 e le 10.000 mo complessive. Ovviamente, tutto quello che troveranno sull'isola sarà considerato di loro proprietà. Inoltre, Mikail dà loro tutti i soldi necessari per noleggiare una barca e un equipaggio, e li consiglia scrupolosamente su quale battello prendere e sulla rotta migliore da seguire.



### Il viaggio

La distanza che separa la città marittima dove ha inizio l'avventura dall'isola di Nardrov è di 1.200 km. Vengono elencate alcune navi mercantili, con relativi dati, raccomandate ai PG da Mikail:

Imbarcazione	Costo	Posti	Equipaggio richiesto	Vel. max.	CA	Punti danno	Ferite inflitte	Resistenza	Carico (kg)
Wibber Frey (III classe)	210 mo	8	1+2	21 km/h	4	40	1d8	40%	17.500
Delfino azzurro (II classe)	260 mo	10	1+2	27 km/h	3	50	1d10	50%	25.000
Fellonia II (classe extra)	380 mo	13	1+3	33 km/h	2	60	2d6	60%	32.500

I posti a disposizione si intendono comprensivi di ciurma, composta da un ufficiale e da un numero variabile di marinai (ad esempio, 1+2 indica che l'equipaggio è formato da un ufficiale e due marinai). La velocità massima è da considerare in condizioni di tempo e mare normali.

Oltre al costo del noleggio, totale e comprensivo di viveri e acqua, ogni nave richiede un ulteriore 5% per ogni giorno di attesa alle coste di Nardrov. È altamente raccomandato che i PG optino in tal senso, se non vogliono farsi 1.200

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 (decida il master).

Una volta scelta l'imbarcazione – tutti gli equipaggi saranno fedeli – il viaggio può avere inizio già la mattina successiva. Per ogni giorno di viaggio si devono effettuare quattro doppi controlli – uno ogni sei ore di navigazione – per stabilire le condizioni del mare e del tempo. Tali condizioni influiscono sulla velocità massima che la nave riesce a mantenere. La

tabella che segue indica i risultati dei controlli. Nel caso di tsunami (terribili ondate alte fino a centinaia di metri) o uragani, è necessario tirare 1d100 e ottenere un risultato uguale o inferiore al punteggio di resistenza dell'imbarcazione (riportato nella tabella a monte). Se la prova fallisce, la nave necessita di riparazioni e pertanto la sua velocità massima viene dimezzata. In alternativa, si può verificare di quanto è fallito il controllo: più è alta la differenza, più i danni sono gravi e il master può scegliere di applicare svariati effetti.

1d100	Mare	Velocità	Tempo	Velocità
01-35	Calmò	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 a 1/3	Temporale	Ridotta a 1/3
96-00	Tsunami	Fermo	Uragano	Fermo

Se preferisce utilizzare il sistema classico invece di quello alternativo appena proposto, il master deve fare riferimento alle pp. 55-58 del regolamento di *Labyrinth Lord™*. In tal caso, occorre considerare la Wibbey Frey un veliero leggero, il Delfino azzurro un veliero pesante e la Fellonia II una galea sottile.

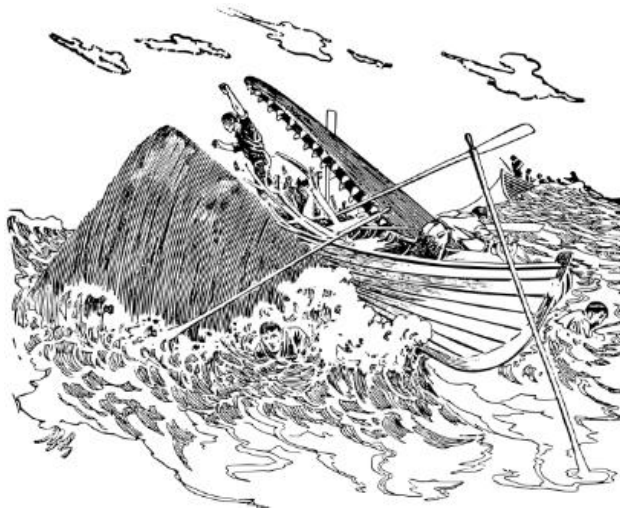
Inoltre, per ogni giorno di navigazione (le condizioni atmosferiche o del mare alterano la durata del viaggio) si effettuino due controlli – all'alba e al tramonto – per gli incontri casuali, che avvengono con un risultato di 1-2 su 1d12. Se capita un incontro, si tiri 1d6 per stabilirne il tipo.

#### 1d6 Incontro

- 1 **Orca marina (1)** [All N, Mov nuoto 72 m (24 m), CA 4, DV 7, pf 32, tpcCA0 13, Att 1, Fer 1d8 (coda), TS G7, Mor 10, PX 440]. Attacca lo scafo a codate (1d12 punti danno). Se il suo tiro per colpire è un 20 naturale, chi è sulla barca in equilibrio precario deve effettuare un TS contro morte per evitare di cadere in acqua. L'orca, quindi, si dedicherà agli sciagurati finiti in mare.
- 2 **Pirata (4d6)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (arma), TS G1, Mor 9, PX 19]. Ogni 10 pirati ve n'è uno con 2 DV e 8 pf. La loro barca ha le stesse caratteristiche di quella dei PG, aumentate del 10%.
- 3 **Delfino (2d10)** [All N, Mov nuoto 90 m (30 m), CA 6, DV 2+2, pf 11, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d6 (morso), TS G2, Mor 7, PX 35]. Assaltano lo scafo solo se attaccati. Se invece gli viene dato del cibo, accompagnano i PG per l'intero viaggio.
- 4 **Giovane idra (1)** [All N, Mov nuoto 54 m (18 m), CA 4, DV 4, pf 20, tpcCA0 16, Att 4, Fer 1d6 (un morso per testa), TS G4, Mor 9, PX 135]. Si presenterà come un ribollire nel mare dal quale scaturiranno all'improvviso le quattro teste. Per i primi 2 round i suoi attacchi si concentreranno sull'imbarcazione, poi sull'equipaggio. Ogni testa può

sferrare un morso a un avversario diverso nello stesso round, quindi il numero di attacchi che può fare ogni round è pari al numero delle sue teste. Dopo aver subito 5 ferite, l'idra non potrà più usare una testa; dopo averne subite 10, non potrà più usarne un'altra... e così via per ogni multiplo successivo. Quando anche l'ultima testa verrà incapacitata, l'idra morirà.

- 5 **Sirena (1d4)** [All N, Mov nuoto 72 m (24 m), CA 9, DV 2 o 3, pf 9 o 15, tpcCA0 18 o 17, Att 1, Fer 1d3, TS G2, Mor 7, PX 29/65]. Chiunque senta le loro canzoni ammaliatrici deve effettuare un TS contro incantesimi o essere soggetto a *charme*. Non combatteranno mai in corpo a corpo, ma piuttosto scompariranno sotto l'acqua per tornare più tardi.
- 6 **Mercante (1d20)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 2+2, pf 11, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d6 (arma), TS G2, Mor 7, PX 35]. Una nave di mercanti passa vicino a quella dei PG. Sono possibili scambi di informazioni e 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 (il tragitto richiederà 12 turni). C'è una possibilità del 4% cumulativo per turno che la scialuppa urti uno scoglio: chiedete ai PG che remano di effettuare una prova di Destrezza con un bonus di +2. Se la prova fallisce, la nave imbarcherà acqua e 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 modo per riuscirci è lasciato intenzionalmente alla fantasia o alle regole proprie del master, 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 del pianeta dei PG, 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 piano degli alieni era quello di costruire un “portale” in grado di collegarli con il loro mondo. Tale portale avrebbe costituito 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 del mondo. Tralasciate le loro sembianze aliene e le 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 termonucleare al vulcano contribuì a una spaventosa eruzione, captata anche dalle città più vicine sul continente. L'eruzione, che avvenne quasi 500 anni prima dell'avventura, sconvolse non di poco le forme di vita isolate, a causa del 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 superstiti sono vivi e ambientati all'esistenza sotterranea nella loro forzata prigionia, 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 ad allora i loro sforzi erano stati concentrati nella riparazione e nella creazione di qualche macchinario in grado di migliorare la loro situazione attuale. Un fondo di radiazione esiste tuttora sull'isola, ma un'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 abbia “subito” una dose massiccia di radiazioni e sia ora in preda a forti allucinazioni. Per quanto riguarda 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 master

Lo scopo dell'avventura, ovviamente, è quello di cercare su Nardrov le cause del malessere di Mikail. Purtroppo, però, quando i PG sbarcheranno sull'isola, dalla risoluzione del

problema dipenderà non solamente la vita del marinaio, ma anche la loro. Infatti, è previsto 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, 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 che segue, informando i giocatori delle sensazioni provate dai loro personaggi: ad esempio, potrete comunicare, alla terza settimana, che si sentono più intorpiditi (Int e Sag calate di un punto) e meno reattivi (penalità all'iniziativa).

Settimana	Iniziativa	Tpc	Int, Sag	For, Des, Cos	Note
1	–	–	–	–	–
2	–	–	–	-1	–
3	-1	–	-1	-1	–
4	-1	–	-1	-1	–
5	-1	–	-1	-2	–
6+	-2	-1	-2	-2	Incubi leggeri

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* e *desiderio* hanno effetto. I PG dovrebbero ignorare di essere in una città aliena. Evitate di fare riferimenti in tal senso e lasciate loro l'iniziativa su come chiamare queste persone: probabilmente li ribattezzeranno “popolo” o “razza scomparsa”.

### Incontri casuali sull'isola

Il master controlli due 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) indica che avviene un incontro. Per stabilirne il tipo, si tiri 1d4 e si consultino le tabelle seguenti:

#### 1d4 Spiaggia o foresta

- |   |   |
|---|---|
| 1 | <b>Iguana (1)</b> [All N, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4+1 (morso), TS G2, Mor 7, PX 20].  |
| 2 | <b>Giaguaro (1)</b> [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3, pf 15, tpcCA0 17, Att 4, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d6/1d6 (morsi), TS G3, Mor 8, PX 50]. I giaguari dell'isola hanno, in seguito a mutazioni, due (o più) teste.                                 |
| 3 | <b>Ragno gigante (1)</b> [All N, Mov 18 m (6 m), CA 8, DV 2+2, pf 11, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4 + veleno (morso), TS G2, Mor 7, PX 47]. Un personaggio morso da un ragno gigante deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore dopo un turno. |
| 4 | <b>Granchio tropicale gigante (1)</b> [All N, Mov 18 m (6 m), CA 2, DV 2/3/4, pf 9/13/18, tpcCA0 18/17/16, Att 2, Fer 1d4/1d4 (chele), TS G2/G3/G4, Mor 7, PX 38/80/210]. Se afferra un   |

uomo con le due chele infligge automaticamente 1d2 pf addizionali a ogni round. Se colpisce con tiro per colpire di 20 naturale, la vittima deve effettuare un TS contro morte per evitare di essere strangolata da una chela.

#### 1d4 Collina o montagna

- 1 **Aquila (1)** [All N, Mov volo 108 m (36 m), CA 7, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 2, Fer 1d2/1d2 (artigli), TS G2, Mor 7, PX 20]. Al primo round scende in picchiata e ha diritto a un attacco supplementare con il becco (1d4 ferite), poi colpisce solo con gli artigli.
- 2 **Capra selvatica (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 8, DV 3, pf 13, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d6 (incornata), TS G3, Mor 8, PX 50].
- 3 **Troll (1)** [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6+3, pf 30, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G6, Mor 10, PX 600]. Tre round dopo essere stato ferito, il troll inizia a rigenerare 3 pf a round, eccetto le ferite causate da fuoco e acido. Grazie a questa capacità, può essere distrutto permanentemente solo dal fuoco e dall'acido. Infatti, anche se viene "ucciso" (ridotto a 0 pf), continua a rigenerarsi e può rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 3 pf).
- 4 **Coboldo (4d4)** [All C, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 1d4 pf, pf 2, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d4 (arma), TS UN, Mor 6, PX 5].

### L'isola di Nardrov

L'isola è abitata essenzialmente da animali tropicali quali scimmie, pappagalli, felini predatori e iguane. Molto diffusi sono anche granchi e insetti, di ogni dimensione e foggia. Per tale fauna valgono le regole per la "mutazione" descritte nella sezione "Il passato di Nardrov", riportato in precedenza. La temperatura sull'isola oscilla tra i 10 °C notturni e i 35 °C diurni. Normalmente, un vento sostenuto proveniente da sud rinfresca l'aria, rendendo il territorio un luogo ideale per soggiornarvi. Spesso qualche violento temporale si abbatte sull'intera isola, senza però procurare danni rilevanti: solo qualche albero abbattuto e un bell'innalzamento delle acque dei fiumi e del lago. Ogni giorno c'è una possibilità del 20% che giunga una di queste tempeste tropicali; il controllo va effettuato tre volte al giorno. Se ciò avviene, considerate il movimento del gruppo dimezzato e applicate una penalità di -1 a CA, tiri per colpire e prove di Destrezza durante il diluvio, che dura per 2d6 turni. Dando un'occhiata alla mappa dell'isola si possono distinguere sei zone contrassegnate da altrettanti numeri. Queste sono le aree salienti e significative, descritte da qui in avanti.

#### 1. La zona dell'attracco

La spiaggia è lunga circa 300 m 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 ad affondamenti di navi mercantili e non. Il "tesoro" viene riportato nella tabella che segue, che indica anche la probabilità che venga ripescato dai PG.

Tipo	%	Numero
Monete	80%	2d6x10 mr
Monete	70%	2d6x10 me
Monete	70%	1d8x10 ma
Monete	50%	2d10 mo
Gemme	25%	Opale (80 mo)
Gemme	25%	Quarzo (75 mo)
Oggetti	50%	<b>Pugnale +1</b>
Oggetti	20%	<b>Anello della protezione +1</b>

Il master dovrebbe leggere a voce alta quanto segue dopo qualche giorno dallo sbarco e solo se i PG sono nella parte est dell'isola.

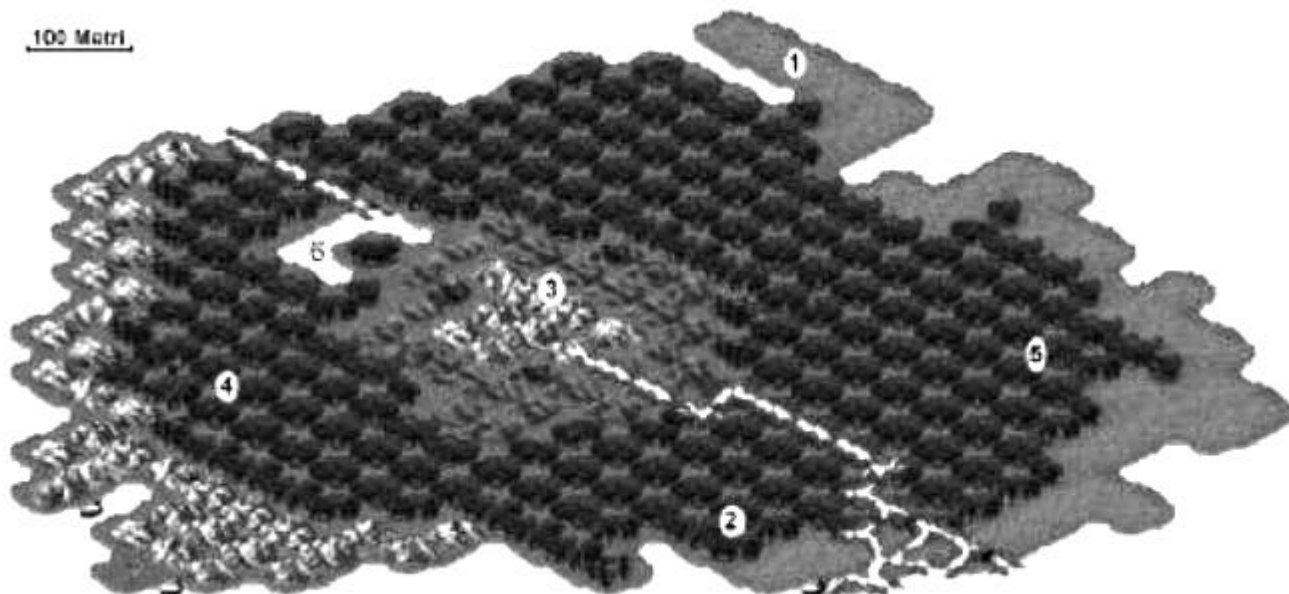
Avete finito la vostra cena e vi state preparando a passare una nuova notte all'addiaccio. In lontananza, in un punto in mezzo al mare a est dell'isola, vedete un forte chiarore, sopraggiunto poco dopo da un suono simile a un tuono. Un nuovo, violento temporale, si abbatte sull'isola qualche minuto dopo.

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 parte IV 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 posizione, hanno il 95% di probabilità di trovarla, altrimenti solo il 70%. La baracca è stata costruita in uno spiazzo che, lentamente, sta cedendo terreno alla vegetazione. È una piccola catapecchia in canne di bambù e foglie di palme e banani, composta da un unico piccolo locale. All'interno vi sono un tavolo, un'amaca e un mobile senza ante. Sulle pareti, alcune rozze travi servono da mensola.

Se i PG cercano nell'armadio e sui ripiani trovano alcuni oggetti che Mikail, partito in fretta e furia, ha lasciato: un machete realizzato in osso, il suo berretto da marinaio – un po' ammuffito, ma utilizzabile – un guscio di tartaruga intagliato, un paio di zufoli di canna di bambù e quattro 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 ci sono vari utensili da scavo, tipo badili e piccozze. Quando i PG escono dalla baracca, trovano ad attenderli anche tre iguane mutate, evidentemente affamate e attirate in quel luogo dalla loro presenza.



**Iguane (3)** [All N, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4+1 (morso), TS G2, Mor 7, PX 20].

Attaccano con il 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 un chilometro e le nuvole fanno la loro comparsa dai 700-800 m d'altezza. Se i PG si avvicineranno troppo alla vetta, le radiazioni si faranno 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 sulla tabella riportata in precedenza).

### 4. Le rovine

Si veda la sezione "La città aliena".

### 5. La pista d'atterraggio

Si veda la sezione "L'aeroporto".

### 6. Il lago di Nardrov

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

occhi. Il loro unico attacco consiste nella scossa prodotta dalle due antenne occipitali.

**Elektron (1d3)** [All N, Mov nuoto 36 m (12 m), CA 4, DV 2, pf 11, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6 (scossa), TS G2, Mor 7, PX 20].

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 due 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 sezione relativa alla centrale termonucleare.

### L'aeroporto

In questa zona, i PG possono notare, se riescono in una prova di Intelligenza con delle penalità variabili a scelta del master, qualcosa di particolare e di diverso rispetto al resto dell'isola. A chi è riuscito nella suddetta prova, fate presente che la foresta continua sì a ostacolare il cammino, né più né 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 una specie di "panettoni", tipo quelli adoperati per impedire la sosta alle vetture, dotati di due luci sui lati opposti. Queste sono le luci utilizzate per illuminare la pista di atterraggio che veniva impiegata dalle astronavi aliene in attesa che il portale d'accesso fosse terminato. Per rendere la situazione più credibile, il master dovrebbe usare l'accortezza di descrivere tale scoperta con termini particolarmente difficili – si tenga presente che i personaggi non sanno cosa sono 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

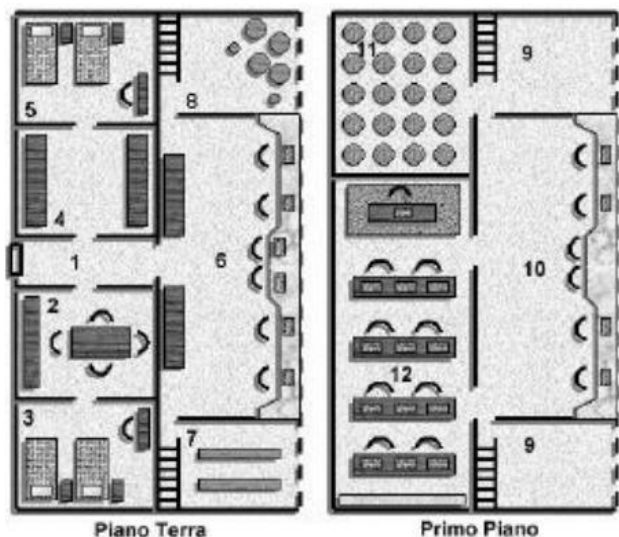


piante e cumuli, una struttura di cemento con delle grosse vetrate ormai completamente distrutte dai rampicanti: la torre di controllo. Ci sono più modi per entrarvi: salendo su un rampicante e utilizzando una finestra oppure passando dalla porta sul retro, visibile dopo aver rimosso qualche pianta o arbusto. La struttura è alta 6 m (per due piani visitabili), lunga una ventina e larga 10 m.

Si tenga presente che questo edificio è importante ma non indispensabile ai fini dell'avventura. Se i PG non lo scoprono, o non lo 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. Mikail non aveva notato né, ovviamente, visitato l'aeroporto.

### La torre di controllo

L'intero edificio è in cemento, con le finestre (dove sono rimaste) in vetro temprato e 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 e una grata. Un bottone apre la porta, l'altro attiva l'interfono. La prima volta che un PG si avvicina a una di queste porte, deve effettuare una prova di Intelligenza per capirne il funzionamento. L'intera struttura è illuminata da neon – utilizzate per i PG una descrizione adeguata – mantenuti in funzione dalla centrale termonucleare.



### 1. L'ingresso

Questo corridoio è lungo 4 m e largo 2 m. È completamente vuoto a eccezione delle tre porte con i relativi controlli per le aperture.

### 2. La cucina

La stanza è deserta, a parte il tavolo, le sedie e un armadio, a dire il vero piuttosto grosso. Se esaminato, i PG possono trovarvi delle taniche piene d'acqua inutilizzabile e delle scatole contenenti delle pillole dall'odore piuttosto acre e coperte da un sottile strato di muffa. Queste pillole erano il cibo degli alieni. Il gruppo avrebbe potuto tranquillamente consumare questi alimenti, se non fossero andati a male.

### 3. La camera da letto n. 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 e 2d6 piastre d'oro, ognuna equivalente a 1 mo.

### 4. L'armeria

In questi armadi, chiusi e apribili con la stessa tessera trovata nella stanza 3, i PG trovano delle armi in buono stato di conservazione: due spade corte, due spade lunghe, un arco corto e un arco lungo. Tutti questi oggetti non sono magici e sono costruiti con materiale comune sul pianeta, non alieno. C'è anche un medaglione del valore di 50 mo.

### 5. La camera da letto n. 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 sei 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 master attenda che tutti, o almeno la maggior parte, diano le spalle alle vetrate, poi legga la seguente descrizione:

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

È un richiamo per un suo simile. Se i PG decidono di attaccare, non ottengono un'azione di 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.

**Giaguari (2)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3, pf 15, tpcCA0 17, Att 4, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d6/1d6 (morsi), TS G3, Mor 8, PX 50].

Attaccano con due morsi e due artigliate, per procurarsi il cibo. Le due teste non possono colpire due vittime diverse, ma devono attaccare sempre lo stesso bersaglio.

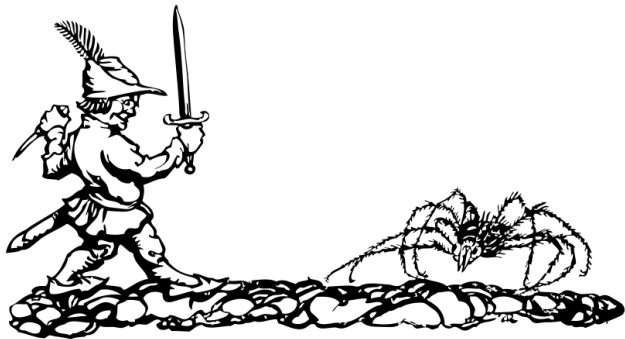
## 7. L'archivio

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 e ora le cassette sono tutte sparse per terra. Inoltre, sui rami contro il soffitto, tre grossi ragni stanno attendendo il momento migliore per saltare addosso ai PG.

**Ragni giganti (3)** [All N, Mov 36 m (12 m) o ragnatela 36 m (12 m), CA 8, DV 2+2, pf 12, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4 + veleno (morso), TS G2, Mor 8, PX 47].

Il veleno dei ragni giganti paralizza la vittima per 6 turni, a meno che non riesca in un tiro salvezza. Una volta che un PG è bloccato, il ragno si getterà contro un altro avversario. Il veleno consente al ragno di immobilizzare il suo prossimo pasto, per poi imprigionarlo nella tela.

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 sono piene di cibo in pillole in buono stato, altre d'acqua non utilizzabile e altre ancora di un forte alcolico che, a causa del lungo periodo di invecchiamento, provoca nei suoi degustatori allucinazioni (a scelta del master 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 pesano quanto una 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.

Queste pillole sono prossime alla scadenza: si ricordi che si sono conservate in botti di legno non sigillate per circa 500 anni. La loro vita utile sarà di 1d10+10 mesi. Una razione per una persona per un 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, tranne che per la mancanza degli armadi e per la presenza di soli quattro

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 prigionia 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 (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 5, pf 21, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d8 (morso), TS G5, Mor 8, PX 200].

Attacca con un morso e due artigliate. Una delle due teste è mancante, tranciata dal tentativo di difesa dell'alieno, di fianco al cui corpo giace, in decomposizione, la testa mancante del felino. Il cadavere ha una tasca con 15 piastre d'oro (pari a 15 mo) e una tessera magnetica, un passepartout in grado di aprire un gran numero di porte, passaggi o armadi.

## 11. Il magazzino grande

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

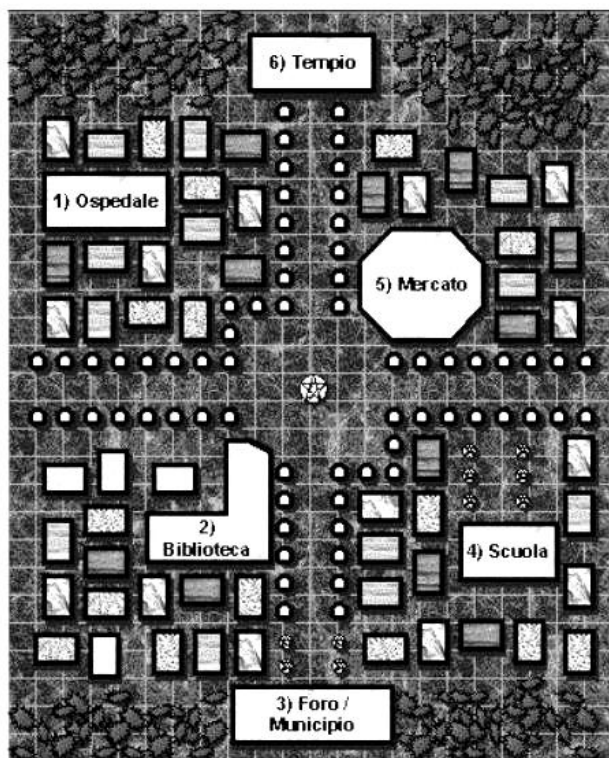
## 12. La sala controllo missione

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 la spola tra il loro pianeta natale e l'isola. Per terra, tra le macerie e i cavi elettrici, si possono trovare dei pezzi di 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 rappresenta una visuale aerea dell'antica città chiamata Kuu-wou-loo, traducibile in lingua comune come "La Punta Estrema". Tutte le costruzioni non espressamente numerate né menzionate nella legenda della piantina sono abitazioni, uffici o negozi da considerare edifici minori e non importanti ai fini del gioco. Il master consideri questi fabbricati, qualora il gruppo intenda visitarli, delle semplici case a uno o due piani composte da un paio di locali a uso abitativo o rivendita/magazzino. All'interno il gruppo non dovrebbe trovare più di qualche pezzo d'ottone, del valore di 1 mr cadauno, o una chiave particolare, in grado di aprire le cassette di sicurezza presenti nella stanza numero 12 dell'edificio 3. Viceversa, gli edifici numerati e dei quali viene fornito il nome sono le costruzioni principali e cioè quelle che i PG devono – o dovrebbero – necessariamente visitare. Alcune, come la scuola, la biblioteca e 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 dei sei 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, tuttora rivestite 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.

Se i PG riescono in una prova di Intelligenza con un bonus di +1 possono notare che dovunque, sospese tra un edificio e l'altro e ormai interamente coperte dalla vegetazione, ci sono delle funi che erano, ai tempi d'oro della città, dei semplici cavi elettrici, telefonici e dati.

Sparpagliate 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 (edificio 3). Questo era il sistema di “telesorveglianza”: pattuglie di vigilanti potevano accorrere dove era necessario in pochi momenti, essendo praticamente controllata in tempo reale tutta la piccola cittadina. Quando i PG arrivano alla città, 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 poggiati contro misteriosi edifici dalle forme troncopiramidali e realizzati con materiali a voi sconosciuti.

Dovunque, all'intorno, i rumori della giungla che vi hanno accompagnato per tutto il viaggio sembrano un sottofondo in grado di riportare in vita questa 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. Dappertutto, liane e lunghi rami penzolano dagli alberi più alti, agitati dal vento come tenebrose dita scheletriche.

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

Quando il gruppo, o parte di esso, giunge su una delle vie principali, le telecamere lo captano e un allarme suona al municipio. I PG sono in grado di sentire il suono dell'allarme solo quando entrano nel municipio perché, essendo disabitato, nessuno ha potuto spegnerlo.

Il master ricordi sempre che tutte le scritte presenti in città non sono in una lingua intelligibile ai PG, nemmeno con l'ausilio di un incantesimo *comprendere i linguaggi*. È una lingua aliena e come tale va interpretata. Tutta la caratterizzazione di questa sezione di gioco è basata su questo fattore: 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 indicati in linguaggio alieno sulle loro facciate, più o meno coperte dalla vegetazione. Solo grazie ad alcune “tabelle di conversione” incomplete e rinvenibili nella scuola, i PG potranno “imparare” la lingua aliena e decifrare alcune importanti informazioni. Nei paragrafi successivi sono riportati i nomi degli edifici descritti. Tuttavia, il master si ricordi di non chiamare mai con il loro nome i fabbricati, almeno fino a quando i PG non riusciranno a identificarli. Come già avvenuto in precedenza, lasciate a loro l'iniziativa.

### Edificio 1 – L'ospedale

Questa struttura a un piano ha le seguenti dimensioni: altezza 6 m, lunghezza 30 m, larghezza 18 m. È stata ripulita (almeno la parte relativa all'ingresso) dall'opera di Mikail. Una vista aerea dell'ospedale è rappresentata nella mappa relativa. All'interno dell'edificio è presente una fonte di luce che si spegnerà non appena i PG entreranno nella seconda stanza – indipendentemente da quale sia. Lo spegnimento delle luci è dovuto all'esaurimento delle batterie ausiliarie, durate 500 anni, e questo provoca una chiusura forzata della porta principale. È impossibile sfondare tale portone, essendo realizzato in un metallo molto solido e serrato da magneti potentissimi, non più controllabili a causa della mancanza assoluta di corrente. Per poter uscire dall'ospedale una volta entrati, i PG dovranno ricorrere all'apertura manuale della porta, una pesante ruota da girare in senso orario, sita in una botola nascosta nella stanza 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, la stanza è sufficientemente pulita. Quattro sedie in PVC ben conservate, allineate contro la parete est,

sono le uniche suppellettili. Nella parete ovest si aprono due porte e un'altra è in quella sud. Leggete al gruppo questo passaggio:

Entrando nell'edificio vi accorgete che l'aria è stantia e impregnata da un forte odore, simile a quello degli alcolici che saturano le taverne. Delle strane, lunghe e bianche luci magicamente chiuse in vetri rischiarano l'ambiente dall'alto del soffitto.

Le luci sul soffitto sono, ovviamente, i neon.

## 2. La sala d'attesa

Anche questa sala è stata ripulita da Mikail. Sei sedie sono allineate lungo le pareti nord e sud, con in mezzo un tavolino roto 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 accompagna dal vostro ingresso nell'edificio sembra crescere di volume. Improvvisamente, le luci oscillano e aumentano di intensità, poi tutto torna alla normalità. Subito dopo, lentamente, la potenza 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 ci sono 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 cui contenuto è evaporato da tempo e delle scatole piene di pillole simili a quelle trovate nei barili dell'aeroporto. Sono medicinali, ovviamente scaduti. Se i PG ne mangiano qualcuna, è probabile che soffrano di mal di pancia per 1d4 ore, e fino a 1d4 giorni se ne inghiottono tante. Un personaggio dolorante ha una penalità di -1 a tiri per colpire, tiri salvezza e prove di attributo. Nel cassetto della scrivania, chiuso ma facilmente forzabile, sono presenti dei bisturi che, se usati come arma, infliggono 1d2 ferite.

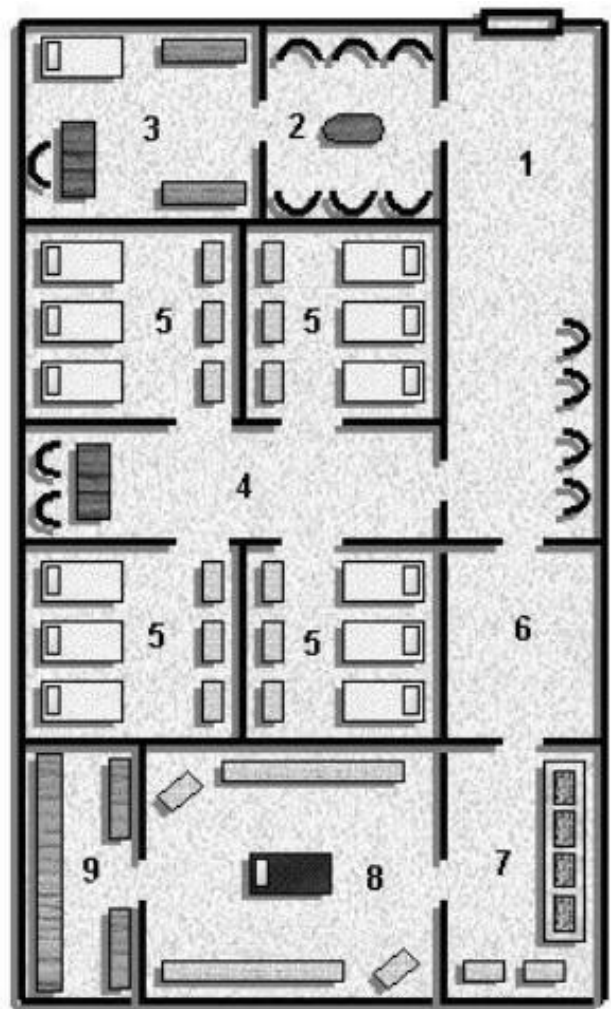
## 4. La sala comune dei pazienti

Questa sala è vuota e mal conservata. L'unico mobilio è costituito da due sedie e un tavolo, tutti rotti. Se questa è la seconda stanza che i PG visitano, leggete:

Il ronzio che vi accompagna dal vostro ingresso nell'edificio sembra crescere di volume. Improvvisamente, le luci oscillano e aumentano di intensità, poi tutto torna alla normalità. Subito dopo, lentamente, la potenza 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, individuabile normalmente. Sotto di essa vi sono i comandi per l'apertura manuale della porta principale (una grossa ruota in ferro) e altri congegni per la regolazione dei livelli vitali all'interno della struttura ospedaliera, tutti ormai disattivati.

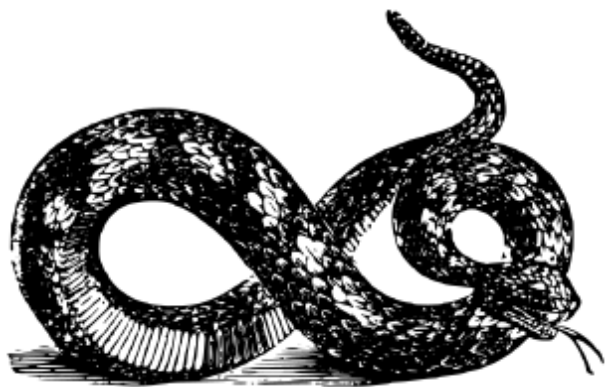
Se questa è la seconda stanza che i PG visitano, leggete questo brano:

Il ronzio che vi accompagna dal vostro ingresso nell'edificio sembra crescere di volume. Improvvisamente, le luci oscillano e aumentano di intensità, poi tutto torna alla normalità. Subito dopo, lentamente, la potenza 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 è pigramente arrotolata una grossa anaconda che viene risvegliata dall'arrivo degli avventurieri. Se qualche PG ha l'infravisione e il gruppo procede al buio, il serpente è facilmente individuabile, altrimenti sarà una bella sorpresa.

**Anaconda (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 6, pf 31, tpcCA0 14, Att 1, Fer vedi sotto (stritolamento), TS G6, Mor 8, PX 570].

Attacca avvinghiandosi intorno a un PG, che riesce a colpire se effettua un normale tpc contro CA 9 (è applicabile l'eventuale bonus della Destrezza). Un PG avvinghiato perderà in 1d4 round tutti i suoi pf a causa dello stritolamento, ma non morirà: per farlo riprendere basterà 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 con 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 sala. Il passare del tempo è purtroppo stato inclemente. Parte del soffitto è sfondato ma interamente ricoperto da arbusti e piante. Inoltre, da quel pertugio sono entrati alcuni grossi ragni, in agguato tra la vegetazione.

**Ragni giganti (3)** [All N, Mov 36 m (12 m) o ragnatela 36 m (12 m), CA 8, DV 2+2, pf 12, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4 + veleno (morso), TS G2, Mor 8, PX 47].

Il veleno dei ragni giganti paralizza la vittima per 6 turni, a meno che non riesca in un tiro salvezza. Una volta che un PG è bloccato, il ragno si getterà contro un altro avversario. Il veleno consente al ragno di immobilizzare il suo prossimo pasto, per poi imprigionarlo nella tela.

Quando i PG avranno il tempo di perlustrare la stanza, troveranno alcuni oggetti di sicuro interesse: **1d4 pozioni della guarigione**, due bisturi affilatissimi (1d2 ferite se usati in combattimento, considerateli come se avessero un bonus di +1 al tpc e alle ferite inflitte) e **1d4 pozioni neutralizza veleno**, che hanno gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo. 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 della guarigione e neutralizza veleno). Ci sono anche dei camici e tre bombole di ossigeno (ma i PG non lo possono sapere) comprensive di mascherine. Tali bombole sono ancora piene – irrealistico ma necessario – e hanno un'autonomia di quattro ore ciascuna. Se i PG decidono di prenderle, assegnate loro 100 PX: gli saranno molto utili una volta giunti alla centrale termonucleare. Questo posto, inoltre, è un toccasana anche per il master, che ha libertà di deciderne il contenuto e il suo stato (ad esempio, se il materiale è tutto utilizzabile o no).

#### Edificio 2 – La biblioteca

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 rappresentata nella mappa relativa. 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 m e per raggiungere i libri riposti sulle ultime mensole è necessario arrampicarsi, rischiando di cadere (1d6 ferite). Per verificare la riuscita della scalata, si deve effettuare una prova di Destrezza, con le penalità o i bonus che il master ritiene necessario (i ladri possono utilizzare la loro abilità speciale 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 contiene solamente una scrivania con funzione di casellario e una sedia. La vegetazione ha sfondato le vetrate del soffitto e ora regna incontrastata. Per riuscire ad attraversare la stanza è necessario effettuare una prova di Destrezza con un bonus di +2, a causa del groviglio di rami, liane e arbusti.

#### 2. Sezione svago e cultura

La vegetazione ha invaso anche parte di questa stanza. Alcune scimmie (in numero pari a quello dei 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 trastullarsi, poi si allontanano di colpo – e nella stanza 3 vedremo il perché. Se viene gettato loro del cibo, seguono i PG per l'intera biblioteca. Se vengono attaccate, il combattimento si risolve facilmente a favore del gruppo.

#### 3. La sala lettura

La stanza è libera dalla vegetazione ed è sormontata da una grossa cupola in vetro. Questo mosaico cromatico proietta ombre di mille colori nell'intera sala. Alcuni tavoli, delle 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 degli strani esseri, 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 e affamate. All'unisono, come spinti da un pensiero comune, iniziano a pestare sassi e clave contro il rosone. Chissà quanto tempo reggerà...

Quelli che i PG stanno vedendo sono i membri di una tribù di gorilla mutati dalle radiazioni. Sono di taglia medio piccola ma ferocissimi, spinti a 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, dopodiché i gorilla cominceranno a buttarsi nella sala al ritmo di tre per round.

**Gorilla mutati (50)** [All C, Mov 54 m (18 m), CA 9, DV 1, pf 5, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6+1 (arma), TS G1, Mor 9 (12), PX 13].

Queste scimmie combattono con clave e sassi, e data la foga omicida hanno un bonus di +1 a tiri per colpire e ferite inflitte (già conteggiato nelle statistiche).

I PG che al quarto round sono ancora sotto la vetrata subiscono 1d4 ferite dalle schegge che cadono. I gorilla tendono a ignorare i personaggi e a inseguire le scimmie, ma con scarso successo. Anche se i PG li attaccano, i gorilla si limiteranno a rispondere per quel round, poi continueranno la loro caccia. Considerate che i gorilla riusciranno a prendere un scimmia ogni 10 round e, una volta che l'avranno raggiunta, la uccideranno immediatamente. Una volta che le avranno eliminate tutte, e solo allora, si concentreranno contro i PG con Mor 12. Se il gruppo invece aiuta apertamente le scimmiette, i gorilla dopo qualche round non faranno più differenza tra scimmie e personaggi, e attaccheranno tutto quello che si muove con Mor 9. Addirittura, quando almeno 15 gorilla saranno stati uccisi, scapperanno da dove sono arrivati. Fate capire ai PG, se decidono di non aiutare le scimmie, che un eventuale combattimento con i gorilla equivarrebbe a un suicidio e, molto probabilmente, l'avventura e la loro vite terminerebbero 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 degli strani esseri, 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 incuriositi da voi e, man mano che il tempo passa inesorabile, continuano ad aumentare di numero.

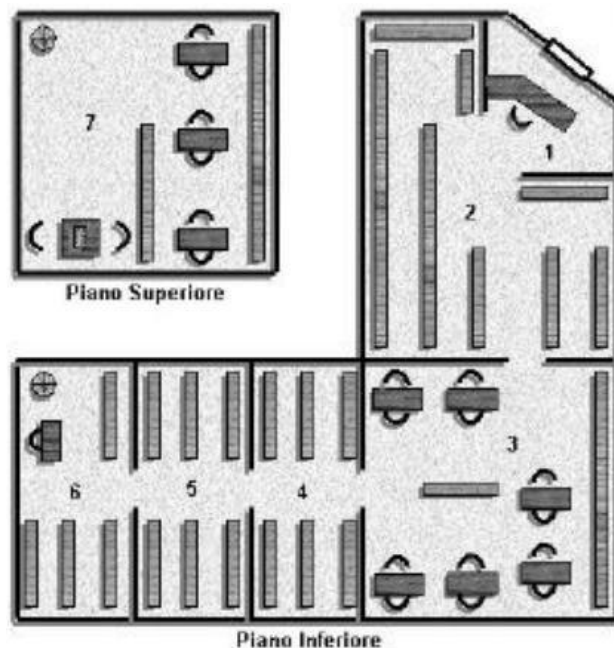
I gorilla si limiteranno a guardare i PG dalle vetrate ma, se attaccati, replicheranno dopo aver rotto il vetro (si applichi quando già detto in precedenza). Avranno Mor 9 e, se i PG ne ammazzeranno almeno 15, gli altri scapperanno da dove sono arrivati.

#### 4. Sezione storia e geografia

Sopra la porta che collega la stanza 3 a questa c'è una targhetta, scritta in linguaggio alieno, che dice "Sezione storia e geografia". Nella sala ci sono sei scaffali contenenti una moltitudine di libri incomprensibili. Se i PG conoscono la lingua aliena, potranno trovare – dopo qualche turno di ricerca – un libro sulla storia della città che riporta quanto spiegato nella prima parte della sezione "Il passato di Nardrov", all'inizio della parte II dell'avventura.

#### 5. Sezione letteratura e religione

Sopra la porta che collega la stanza 4 a questa c'è una targhetta, scritta in linguaggio alieno, che dice "Sezione letteratura e religione". Nella sala ci sono sei scaffali contenenti una moltitudine di libri incomprensibili. Se i PG conoscono la lingua aliena, potranno trovare – dopo qualche turno di ricerca – un libro con cenni sulla cultura della razza extraterrestre. I PG con abilità secondarie relative alle arti letterarie o simili, che dovrebbero essere interessati alla lettura, guadagnano 20 PX. Inoltre, per ogni turno impiegato nelle ricerche c'è il 15% di probabilità cumulativa che i PG scoprano un voluminoso libro sulla religione aliena. Se lo leggono, apprendono che le funzioni religiose sono sempre svolte in contemporanea da tre preti su tre altari diversi.



## 6. Sezione scienza

Sopra la porta che collega la stanza 5 a questa c'è una targhetta, scritta in linguaggio alieno, che dice "Sezione scienza". Nella stanza ci sono quattro scaffali contenenti una moltitudine di libri incomprensibili. Se i PG conoscono la lingua aliena, potranno notare che tutti i libri parlano di argomenti incomprensibili, tipo "fusione nucleare", "radiazioni" e cose del genere. Per ogni turno impiegato nelle ricerche c'è il 15% di probabilità cumulativa che i PG trovino un grosso tomo che descrive la costruzione della centrale termonucleare e la sua ubicazione. Se lo scoprono, assegnate loro un bonus totale di 200 PX da dividere tra i vari personaggi.

Nella stanza ci sono una scrivania, una sedia e una scala a chiocciola accanto alla quale, affissa sul muro, c'è un'altra targhetta scritta in linguaggio alieno che dice "Sezione volumi preziosi".

## 7. Sezione volumi preziosi

La stanza contiene delle scrivanie, degli scaffali e un grosso volume, custodito in una teca di vetro. Tale vetrina è protetta da un sistema di allarme. Se i PG la infrangono, due spettri, dal potere limitato, si materializzeranno e attaccheranno. Sono i fantasmi degli alieni incaricati di proteggere il libro e mantengono fede al loro giuramento, anche da morti.

**Semispettri (2)** [All C, Mov 54 m (18 m), CA 3, DV 4, pf 15, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d6 + risucchio di energia (tocco), TS G4, Mor 12, PX 300].

Attaccano con il tocco, risucchiando un livello o un DV. Un personaggio del 4° livello, ad esempio, se colpito da un semispettro scende immediatamente al 3° livello, perdendo i punti ferita e i benefici del livello perso. Tuttavia, il risucchio di energia vitale è solo apparente. I PG che moriranno in seguito a esso saranno solamente svenuti e si riprenderanno al termine dell'incontro. Se, viceversa, un personaggio viene ridotto a 0 pf, egli morirà realmente. I semispettri possono essere feriti solo dalle armi magiche, dagli incantesimi e dalle armi di argento. Sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

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

**Zombi (2)** [All C, Mov 27 m (9 m), CA 8, DV 2, pf 11, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (arma), TS G1, Mor 12, PX 29].

Gli zombi possono essere feriti dalle armi normali, ma come gli altri non morti sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. Sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. Sono lenti e maldestri, quindi perdono sempre l'iniziativa.

Il volume custodito nella teca è un **libro di magia** trovato da questi alieni e appartenente al mondo dei PG. Contiene

quattro incantesimi del 1° livello, tre del 2° e uno del 3° (tutti a scelta del master). C'è una probabilità del 20% che, ogni volta che viene sfogliato, si rompa. Quindi la tattica migliore che un mago dovrebbe usare è quella di trascrivere le magie sul proprio libro.

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 pulsante disattiva il sistema di allarme che protegge la teca. Dopo che un PG lo avrà premuto, le scimmie riconduranno i PG verso la vetrina e i semispettri non compariranno.

Inoltre, sempre in questa stanza, semisepolto in mezzo a scartoffie e altri tomi vi è il "Libro dei salmi in onore agli eroi": un enorme mattone che il gruppo può trovare con una probabilità cumulativa del 10% 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 narrate le gesta di sei antichi eroi alieni e il rapporto spirituale che essi hanno con il loro dio. Un po' ovunque tra le pagine, 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 alla divinità, in una sorta di rito propiziatorio o commemorativo collettivo. La figura tratta dall'opera in questione è riprodotta in questa pagina grazie al benessere degli autori (un po' di spirito, va'!) e una copia si trova tra gli indizi da consegnare ai giocatori.

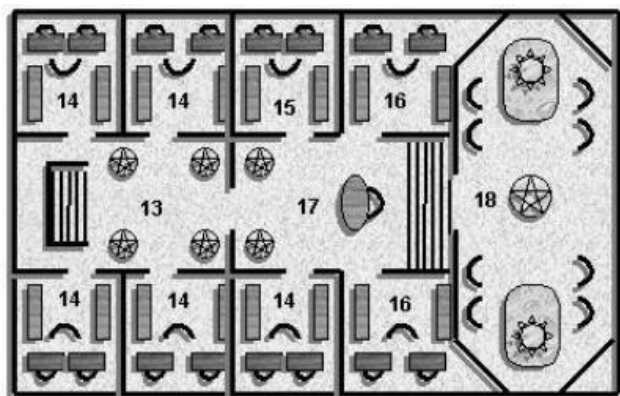


## Edificio 3 – Il foro / municipio

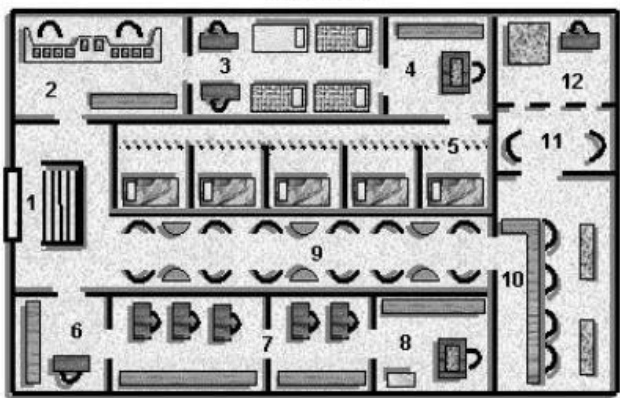
Questa costruzione è a due piani ed è stata ignorata da Mikail. Se i PG vogliono entrare, devono cercare l'ingresso, che dà direttamente sulla strada principale. Una vista aerea del municipio è rappresentata nella mappa relativa. All'interno dell'edificio la luce solare non penetra, eccezion fatta per quella fioca e insufficiente proveniente dalla porta e da alcune finestre di fianco a essa. Tutto lo stabile 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 master!). Al primo piano della costruzione hanno sede la centrale di polizia, la banca, il servizio di posta extragalattica e vari uffici pubblici, nonché quello – importantissimo – del sindaco.



Primo Piano



Piano Terra

### 1. L'ingresso

In questa stanza ci sono soltanto una grossa scalinata, che non ha retto al peso degli anni, e due porte nelle pareti est e ovest. Chiunque sale i gradini deve effettuare tre TS contro morte (al primo scalino, a metà e all'ultimo scalino) o la scala crollerà, facendo cadere il PG in questione che subirà 1, 1d4 o 1d6 ferite, a seconda del punto da cui precipita.

### 2. La sala operativa

In questa stanza i PG possono udire un cicalino trillare in continuazione e vedono sui monitor diverse inquadrature della città. Ogni video ha, sul bordo, una spia verde (accesa) e 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 le prove di 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. Notate 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.

Si tratta di alcuni alieni che sono usciti dalla loro prigione sotterranea. Stanno cercando qualcosa di funzionante, per poter chiamare aiuto. Inevitabilmente, tralasceranno l'area urbana 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 tre letti a castello e uno singolo. Ai piedi di ogni letto c'è una piccola cassapanca che contiene i vestiti, ormai alterati dal tempo, dei militari. In uno scrittoio è possibile trovare un ordine scritto in linguaggio alieno che dice: "A dispetto di quanto comunicato in precedenza dal generale poiis.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 della polizia

Completamente buia e vuota. Solo una console operativa funzionante e uno scaffale. Sotto il monitor ci sono cinque levette e altrettante luci verdi, di fianco al video c'è un'altra leva, bianca. Di fronte allo scaffale si trova 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 passaggio si affacciano cinque celle, tutte uguali, con un letto a castello in un angolo. All'interno di una di esse, a scelta del master, hanno costruito la tana due scorpioni grandi. Attaccheranno appena il gruppo entra.

**Scorpioni grandi (2)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6 + veleno (pungiglione), TS G2, Mor 9, PX 29].

Gli scorpioni grandi sono lunghi un po' meno di un metro. In combattimento, attaccano con il pungiglione. Un personaggio punto deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o cade paralizzato per 1d4 turni.

In un'altra cella, sempre a scelta del master, 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 ad almeno 75 punti.

### 6. Sala posta

Una scrivania, un paio di scaffali e tanta corrispondenza mai evasa. Tra i pacchi, tre **pozioni neutralizza veleno**, che hanno gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo.

### 7. Le segreterie del sindaco – uffici pubblici

Oltre a scrivanie e 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 personaggi devono cercare con cura 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 caveau della stanza 11. La teca è rotta e la chiave è accessibile a chiunque ma, per prenderla senza tagliarsi con i vetri infranti che causano 1 ferita, un PG deve riuscire in una prova di Destrezza con bonus di +2. In un cassetto della scrivania, un piccolo rotolo di carta chiuso in un astuccio di ferro (del valore di 12 mo e utilizzabile come custodia a tenuta stagna per pergamene o altri piccoli oggetti) reca alcune scritte, importanti per i personaggi. Il testo spiega a grandi linee come fare per aprire il passaggio segreto del tempio (per la spiegazione, vedi la sezione relativa). Il tappo della custodia ha la forma di una stella e rappresenta la chiave d'accesso alla centrale termonucleare (vedi parte III, stanza 1 del primo piano), ma il master non deve rivelare questa informazione!

### 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 tre) trovano una piccola borsa contenente 10 piastre d'oro (equivalenti a 10 mo).

### 10. Lo sportello bancario

Questa stanza è proprio una banca, né più né meno. È possibile accedere dietro allo sportello rompendo il vetro o utilizzando il teletrasporto, ancora funzionante, attivabile dalla stanza 4. Ci sono una moltitudine di fogli che, se tradotti, sono solamente degli assegni, dei pagherò e delle ricevute (attenzione alla definizione che darete ai personaggi).

### 11. L'androne di attesa

Questa stanza ha una grata che la separa dal caveau sulla parete est. In questa sala, 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 nell'ufficio del sindaco (stanza 8). Inoltre, in questo luogo aleggiano ancora gli spiriti dei due guardiani, ligi alle proprie responsabilità. Attaccheranno i PG solo se non hanno la chiave e se proveranno a forzare le sbarre.

**Semispettri (2)** [All C, Mov 54 m (18 m), CA 3, DV 4, pf 15, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d6 + risucchio di energia (tocco), TS G4, Mor 12, PX 300].

Attaccano con il tocco, risucchiando un livello o un DV. Un personaggio del 4° livello, ad esempio, se colpito da un semispettro scende immediatamente al 3° livello, perdendo i punti ferita e i benefici del livello perso. Tuttavia, il risucchio di energia vitale è solo apparente. I PG che moriranno in seguito a esso saranno solamente svenuti e si riprenderanno



al termine dell'incontro. Se, viceversa, un personaggio viene ridotto a 0 pf, egli morirà realmente. I semispettri possono essere feriti solo dalle armi magiche, dagli incantesimi e dalle armi di argento. Sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

### 12. La camera blindata

In questa stanza ci sono 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 disattivati 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 della stanza 11). Nella cassaforte ci sono molte banconote, inutilizzabili, e parecchi documenti, ma solo 1d10x10 piastre d'oro (ognuna del valore di 1 mo). Viceversa, in ogni cassetta di sicurezza è potenzialmente presente quanto riportato nella tabella che segue, che indica anche le probabilità che venga effettivamente trovato dai PG.

Tipo	%	Numero
Piastre di rame	80%	2d6 (ognuna vale 1 mr)
Piastre d'argento	65%	2d6 (ognuna vale 1 ma)
Piastre d'oro	50%	1d8 (ognuna vale 1 mo)
Gemme	25%	Un'adamantina (50 mo)
Gemme	15%	Un quarzo (75 mo)
Gemme	5%	Un corallo (100 mo)

Il master non dovrebbe assegnare al gruppo il tesoro contenuto in più di cinque cassette. In un doppiofondo della cassaforte sono nascoste le seguenti armi: **spada +1**, **arco +1** e **10 frecce +1**.

### 13. La hall superiore

In questa stanza la luce è presente grazie a delle finestre sulla parete di sinistra. Quattro grosse statue, alte 3,5 m, troneggiano sulle pareti laterali e rappresentano gli alieni. Il master le descriva come "statue che raffigurano qualcosa di

simile a un elfo". Il pavimento subito davanti alle scale è franato, ma il foro è coperto dalla vegetazione. Il primo PG che sale per le scale deve effettuare con successo un TS contro morte o cadrà al piano inferiore, subendo 1d6 ferite.

#### 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 e appunti di lavoro. Però, se i personaggi cercano tra questi documenti per almeno 2 turni, trovano diversi riferimenti all'acqua della vita (vedi stanza 18).

#### 15. Il covo dei giaguari

Se i PG si fermano più di 3 round nella sala 17, i due giaguari che vivono in questa stanza escono e attaccano. Altrimenti, il combattimento si svolge qui. Per il resto, la sala è simile agli altri uffici già descritti (stanze 14).

**Giaguari (2)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3, pf 15, tpcCA0 17, Att 4, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d6/1d6 (morsi), TS G3, Mor 8, PX 50].

Attaccano con due morsi e due artigliate, per procurarsi il cibo. Le due teste non possono colpire due vittime diverse, ma devono attaccare sempre lo stesso bersaglio.

#### 16. Uffici più grandi

Sono simili a quelli già descritti (stanze 14), ma presentano una nicchia in un angolo contenente uno strano macchinario. È il meccanismo che consente di attingere l'acqua dalla fonte sotterranea e di tenerla purificata.

#### 17. La sala registrazioni

Questo locale sembra una sala d'attesa. Due colonne, simili a quelle della stanza 13, 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 a una grossa scalinata che conduce a una nuova stanza. Sulle pareti laterali si aprono quattro porte.

La scalinata porta alla sala dell'acqua della vita (area 18), così come la chiamavano gli alieni. In realtà è un'acqua benedetta in grado di guarire 1d4 ferite (o 1d6, se i PG necessitano di cure maggiori), ma abbisogna di alcuni passaggi preliminari. Se si osserva bene la scrivania, si può notare che vi sono una serie di schede, una fessura e due luci. Il funzionamento è semplice, ma bisogna conoscerlo. 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), poi bisogna inserire una piastra d'oro (va bene anche una normale moneta d'oro) nella scheda piegata ed infilarla il tutto nella fessura. A quel punto, una delle due luci si accenderà e indicherà in quale delle due piscine l'utente deve infilarsi (la luce destra indica la piscina di destra, la luce sinistra corrisponde alla piscina di sinistra), resterà attiva per qualche secondo, poi si spegnerà.

#### 18. La sala dell'acqua della vita

Questa enorme stanza contiene le due fontane (per il funzionamento vedi la stanza 17) e una statua alta più di 5 m. Tale statua è da considerarsi un totem, composto da sei statue più piccole (due formano le gambe, due le braccia, una il tronco e un'altra la 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 a una fontana senza essersi registrato (vedi stanza 17), il totem si scompone in sei statue alte quanto un uomo, che attaccano il trasgressore ed eventuali compagni che lo aiutano nel combattimento.

**Statue (6)** [All N, Mov 9 m (3 m), CA 2, DV 3, pf 15, tpcCA0 17, Att 1, Fer vedi sotto (raggio), TS G3, Mor 12, PX 50].

Le statue attaccano "sparando" dei raggi da congegni collegati alle dita delle mani tramite dei particolari guanti e alimentati da pile collocate lungo l'avambraccio. L'effetto del raggio varia a seconda della statua:

Statua n. 1: elettricità, Fer 1d4. Se il PG colpito è in una vasca deve riuscire in un TS contro morte o muore fulminato.

Statua n. 2: fiamme, Fer 1d4. Se il PG colpito è in una vasca, dimezza i danni subiti se riesce in una prova di Destrezza (si tuffa sott'acqua).

Statua n. 3: gelo, Fer 1d4. Se il PG colpito è in una vasca, deve riuscire in un TS contro morte o raddoppia i danni subiti a causa del congelamento.

Statua n. 4: acido, Fer 1d4. Se il PG colpito è in una vasca, dimezza i danni subiti se riesce in una prova di Destrezza (si tuffa sott'acqua).

Statua n. 5: pugnali, Fer 1d4.

Statua n. 6: laser, Fer 1d4.

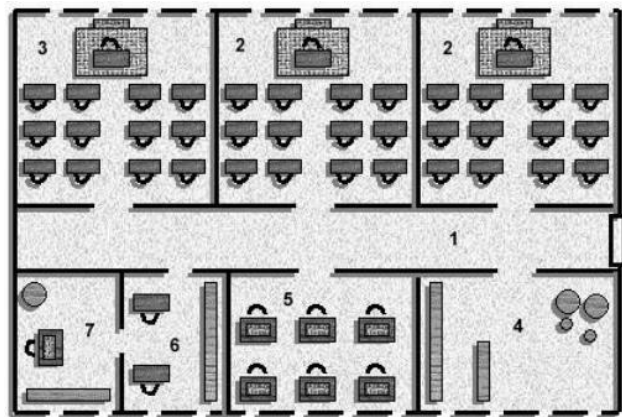
Se i PG escono dalla stanza, le statue si uniscono a ricomporre il totem e attendono nuovi avventori disonesti. Se invece riescono a debellarle e le perquisiscono, trovano i sei macchinari in grado di generare le particolari forme d'attacco usate dai mostri. Ogni congegno è tenuto in funzione da una pila e ha ancora a disposizione 2d10+10 cariche. Si tenga presente che ogni statua, una volta ridotta a 0 pf, cade e c'è una probabilità del 40% che l'apparecchio si rompa.

Se il PG si immerge dopo aver richiesto l'autorizzazione, la statua resta immobile, ma se si bagna nella piscina sbagliata (cioè quella non indicata dalla luce) c'è il 50% di probabilità che l'acqua gli infligga 1d4 ferite, mentre nel restante 50% dei casi il personaggio non avrà alcun beneficio.

#### Edificio 4 – La scuola

Questa costruzione è a un solo piano e rappresentava per Mikail la struttura più bella in assoluto. Amava passarci intere giornate a riflettere o, semplicemente, a viverci. Una vista aerea della scuola è rappresentata nella mappa relativa. All'interno dell'edificio, la luce solare penetra dalle due pareti nord e sud, completamente realizzate in vetro. Il corridoio centrale (stanza 1) è invece più buio, visto che

prende 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 né ovviamente per 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 risistemate da Mikail. Ci sono 12 banchi per altrettanti alunni, una scrivania per il docente e una lavagna, pulita.

### 3. La classe

Questa stanza, anch'essa riordinata dal marinaio, è arredata come le due precedenti, ma con una notevole differenza. Sulla lavagna sono ancora visibili, a chi riesce in una prova di Saggezza con bonus di +2, le tracce di segni scritti con un gesso e quindi cancellati.

☯ = a	= h	☾ = o	☿ = v
☺ = b	= i	☼ = p	= w
☹ = c	☾ = j	= q	= x
= d	= k	= r	= y
☻ = e	= l	= s	☾ = z
= f	☾ = m	☿ = t	
☿ = g	= n	☼ = u	

Questo potrebbe rappresentare un notevole indizio per i PG. Da questo elenco incompleto si possono già trarre delle importanti considerazioni: esiste un metodo per comprendere qualcosa di quello lasciato scritto dagli alieni. Per infondere un po' di coraggio e far capire al gruppo che è sulla buona strada, concedete 100 PX totali da suddividere tra tutti i personaggi. Sotto un banco, invece, c'è un foglio lasciato da un bambino alieno contenente tutto l'alfabeto. È

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 camera 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... (scritto in linguaggio alieno)

...te la costruisci... no quando vorrai tu. (in linguaggio  
comune)

(La vita è come te la costruisci, sempre pronta a darti una  
mano quando vorrai tu.)

### 5. La sala audiovisivi

In questa stanza, sei postazioni multimediali contengono materiale informativo sulla vita del pianeta dei PG. Una di queste console è ancora attiva: Mikail la chiamava "il cinema". Se i PG la osservano, vedranno un filmetto lungo 10 minuti del quale non capiranno una parola, che viene ripetuto di continuo. Se guardano attentamente almeno una volta tutto il filmato, potranno effettuare delle prove di attributo per notare i seguenti dettagli:

Scorcio	Prova	Bonus/Penalità
Panoramica aerea dell'isola di Nardrov	Intelligenza	Bonus di +2
La città costiera in cui è cominciata l'avventura	Intelligenza	Nessuno
Umanoidi tipici del mondo di gioco	Saggezza	Bonus di +2
Attività sismiche in generale	Saggezza	Penalità di -2
Viaggi interplanetari di un'astronave	Saggezza	Penalità di -5

### 6. La segreteria

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

### 7. Il direttore

In questa stanza ci sono una scrivania multimediale, rotta, uno scaffale e un tavolino rotondo, sfondato. Quando i PG entrano nella sala, vedono attraverso le finestre alcune ombre muoversi furtivamente. Il master orchestra bene quanto segue, prendendo nota delle intenzioni dei personaggi: avvicinarsi alle finestre per osservare, allontanarsi, stare fermi, ecc. Dopo 2 round, dalla finestra

entrano due giaguari mutanti che attaccano i PG più vicini a essa, i quali subiscono inoltre 1d4 ferite dai vetri infranti. Il master faccia effettuare un TS contro morte ai bersagli dell'attacco. Se il tiro salvezza viene fallito, la spinta del giaguaro getta la vittima a terra e, se è armata, la disarmi. Se nessun PG era vicino alla finestra, il combattimento ha inizio regolarmente.

**Giaguari (2)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3, pf 15, tpcCA0 17, Att 4, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d6/1d6 (morsi), TS G3, Mor 8, PX 50].

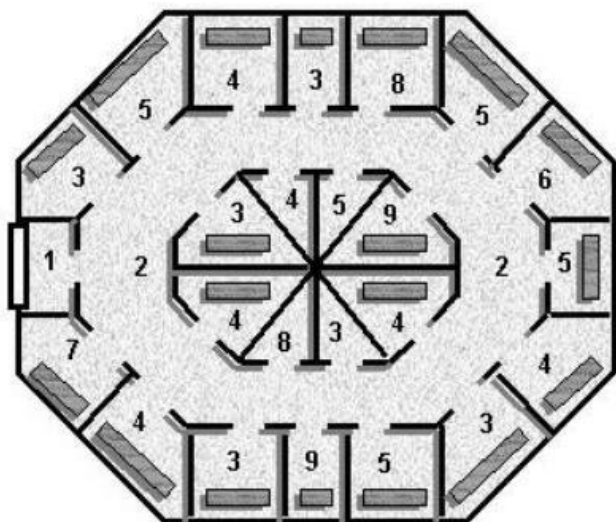
Attaccano con due morsi e due artigliate, per procurarsi il cibo. Le due teste non possono colpire due vittime diverse, ma devono attaccare sempre lo stesso bersaglio.

In questa stanza i PG trovano una traduzione completa realizzata da un bambino alieno. Lasciate che i personaggi credano che sia una scoperta molto importante. In realtà, questa trasposizione è piena zeppa di errori: la frase "Il mio primo giorno di scuola è stato molto bello" è stata, infatti, tradotta nel linguaggio alieno come segue "Ul bie grido tiorco di swuoya r brato mltz bileo."

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?

## Edificio 5 – Il mercato

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 rappresentata nella mappa relativa.



All'interno dell'edificio, la luce penetra dal soffitto della stanza 2, interamente realizzato in vetro. La vegetazione ha inondato solo la stanza 1, fermata dalla porta chiusa che conduce verso la stanza 2. In ogni negozio, oltre a quanto riportato nelle descrizioni successive, i PG possono trovare 1d10 piastre d'oro (ognuna vale 1 mo) e 2d8 piastre di

rame (ciascuna equivalente a 1 mr). Questo è quanto era in cassa al momento della morte improvvisa della popolazione. I PG trovano aperta la porta principale solo grazie all'opera esploratrice di Mikail. Nel mercato, i personaggi 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 e i personaggi sono bloccati nel corridoio ovale, 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, in lingua comune, c'è 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 a ogni croce, impera una pesante borchia in metallo.

Fate effettuare a ogni PG una prova di Intelligenza. A coloro che hanno successo dite che notano alcune lastre di vetro mancanti. I personaggi dovrebbero anche accorgersi che ogni vetro ha il lato di mezzo metro. Quando, e se, i PG sottraggono un oggetto ed escono dal negozio senza pagarlo, accade quanto segue. Al primo round, una sirena inizia a suonare e la porta che collega l'area alla stanza 1 si chiude. Al terzo round, tutte le altre porte di questo corridoio si chiudono. Si tenga presente che un mago del 3° livello ha solo il 30% di probabilità di riuscire a riaprle con l'incantesimo *scassinare*; questa probabilità cresce del 5% per ogni livello successivo. Sempre al terzo round, il soffitto dell'intera stanza – che inizialmente si trova a un'altezza di 5 m – inizia a scendere a una velocità di 1 m per round. Al settimo round, quando il soffitto giunge a 1 m da terra, le borchie metalliche, che contengono un potente gas velenoso, si aprono rilasciando tale sostanza che, in 1 round, satura l'ambiente. I PG, all'ottavo round, devono effettuare un TS contro veleno o morire. Se però riescono a correre verso le vetrine mancanti, lascio alla nobiltà d'animo del master il posizionarle a piacimento, o a rompere una lastra di vetro riuscendo in una prova di Forza con penalità di -3, il TS non è necessario in quanto il veleno si disperde. Il pavimento resta in posizione abbassata per 3 turni (le borchie si devono ricaricare), poi tutto torna alla normalità.

### 3. Negozi di alimentari

Questi negozi, disseminati per tutto il mercato, ostentano una quantità notevole di cibo, ovviamente avariato, e una quantità altrettanto notevole di pillole (descritte ampiamente

in precedenza). I PG possono farsi una scorta duratura di alimenti a lunghissima conservazione (1d10+10 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 abiti, se venduti in un mercato tradizionale, può variare a seconda della reazione del negoziante: se è scettico li giudicherà troppo strani e non li comprerà, se è disponibile li valuterà 10 mo, mentre se ne rimane entusiasta li pagherà 20 mo. Per l'ingombro dei vestiti si applicano 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 master decidere quale oggetto, a cosa può servirgli e le eventuali reazioni. Se ad esempio un PG sottrae un walkman, è probabile che, una volta capito come attivarlo, si spaventi quando sente uscire della musica. Tutti gli oggetti che funzionano a pile hanno una vita media di 1d4+10 turni (anche non consecutivi).

#### 6. Negozio di armi

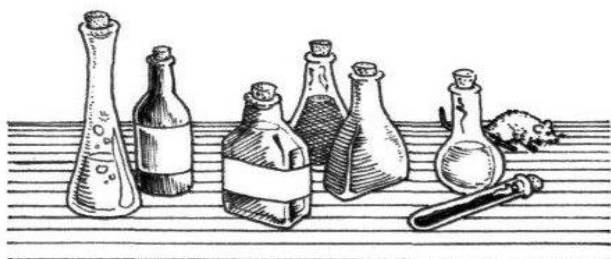
In questo negozio i PG possono trovare spade, lance, pugnali, archi, corazze e scudi, tutti normali. Se cercano con *individuazione della magia* possono scoprire una **corazza di piastre +1** e un'**armatura di cuoio +2**. Questi oggetti arrivano dalla spiaggia e una targhetta ne indica la provenienza (il master si ricordi di dichiararlo solo se i PG conoscono la lingua aliena).

#### 7. Negozio di magia

In questo negozietto piccolo e più simile a una bottega di una classica viuzza di una qualsiasi cittadina del mondo di gioco, i PG trovano pergamene (ognuna con un incantesimo di 1° o 2° livello), bacchette (a scelta del master, con non più di 2d4 cariche) e oggetti magici. Il master 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 **2d4 pozioni della guarigione**, alcune **pergamene con l'incantesimo dei chierici *resurrezione*** (opzionali, a scelta del master) e alcuni antidoti per il veleno di ragni, scorpioni e insetti velenosi in generale. Ovviamente tutte le etichette che indicano il contenuto delle pozioni sono scritte 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.

#### Edificio 6 – Il tempio

Questo fabbricato, 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 questo stabile e quindi non l'ha visitato ma, per un qualche curioso miracolo – in realtà l'edificio è estremamente benedetto – la struttura si è conservata libera da macerie e vegetazione. Questo palazzo è importante perché è l'unico accesso per la centrale termonucleare. Considerato dal punto di vista di un edificio religioso, il tempio ha ben poco da dire. La torreggiante struttura in cemento e acciaio (il soffitto è alto 12 m) lo rende un posto 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 tre altari hanno poco a che vedere con il concetto di chiesa inteso dai personaggi. Comunque, se un giocatore sospetta o dubita dell'effettiva sacralità del tempio, concedetegli di effettuare una prova di Saggezza. Se gli riesce, confermategli che sì, in effetti, è una chiesa fredda, anonima e poco “sacra”.

#### 1. La basilica

Questa enorme sala è composta da una serie di file di panche in legno e ferro, e da due serie di colonne di cemento. La luce proviene dalle 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 (edificio 3, stanza 7), 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 illuminare 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 master lo ritiene più opportuno.

**Anaconda (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 6, pf 31, tpcCA0 14, Att 1, Fer vedi sotto (stritolamento), TS G6, Mor 8, PX 570].

Attacca avvinghiandosi intorno a un PG, che riesce a colpire se effettua un normale tpc contro CA 9 (è applicabile l'eventuale bonus della Destrezza). Un PG avvinghiato perderà in 1d4 round tutti i suoi pf a causa dello stritolamento, ma non morirà: per farlo riprendere basterà schiaffeggiarlo. Quando un PG sarà svenuto, l'anaconda lo inghiottirà in altri 1d4 round, uccidendolo.

#### 2. L'altare centrale

Questa pedana, alla quale si accede grazie a tre scalini, è in marmo e presenta uno strano altare in cemento. Agganciata sotto di esso, in posizione nascosta agli occhi dei fedeli, vi è una grossa leva. Per trovarla è sufficiente che un PG dichiari

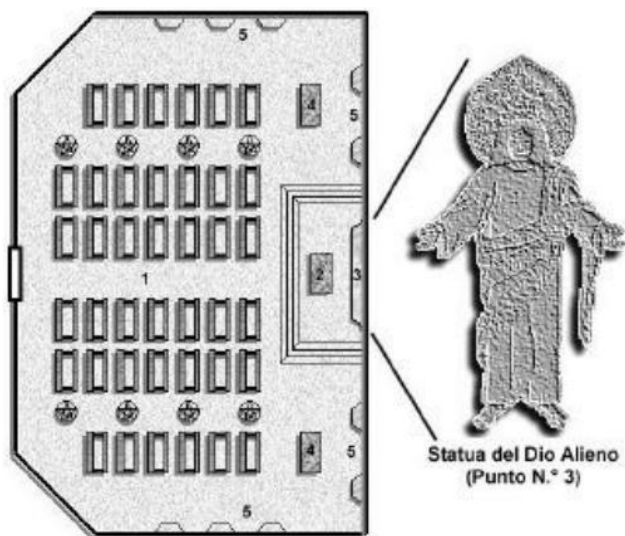
di “osservare” l’altare. Per il suo funzionamento, si faccia riferimento al paragrafo susseguente “La porta segreta”.

### 3. La statua del dio alieno

Questa enorme statua, alta 8 m e larga 5 m, è appoggiata su un basamento alto circa mezzo metro. Sulla piattaforma vi è la seguente scritta nel linguaggio degli alieni:

Seguite l’insegnamento, 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, nascoste sotto la lastra orizzontale, vi sono tre leve. Per il loro funzionamento si faccia riferimento al paragrafo susseguente “La porta segreta”.

### 5. Le statue

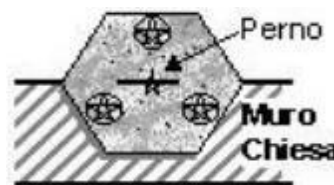
Queste statue, alte circa 2 m, sono disseminate lungo le pareti del tempio e rappresentano sei guerrieri o sei eroi. Sono statue animate e per il loro funzionamento si faccia riferimento al paragrafo susseguente “La porta segreta”.

### La porta segreta

Per aprire la porta segreta è necessario che le sei statue laterali (tre per ogni parete) siano posizionate in modo da rispecchiare quanto mostrato nell'immagine del “Libro dei salmi in onore agli eroi”, reperibile in biblioteca (edificio 3) nella sezione volumi preziosi (stanza 7). Ogni statua è posata su una pedana che, apparentemente, si appoggia al muro

ma, come mostrato nell'illustrazione qui sotto, in realtà continua all'interno della parete e sostiene altre due statue.

La pedana è collegata, tramite un complesso sistema di alberi e ingranaggi, alle leve degli altari laterali che le 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 sei statue, sfruttando le tre leve presenti sui due altari laterali. Il master 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, e 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 la figura chinata, quelle di sinistra il guerriero in piedi senza scudo. Si consideri inoltre che le leve ruotano le statue verso sinistra 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 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). È consigliabile che il master si faccia uno schizzo delle sei 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 (come spiegato di seguito), altrimenti le statue tornano alla posizione di partenza. Al primo tentativo sbagliato, una delle statue si anima (a scelta tra quelle presenti in chiesa) e combatte contro i profanatori del tempio. Si noti che, quando raggiunge 0 pf, torna semplicemente al proprio posto.

**Statua (1 o più)** [All N, Mov 9 m (3 m), CA 0, DV 4, pf 21, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d8 (arma), TS G4, Mor 12, PX 80].

Al secondo sbaglio si animano due statue, al terzo tre e così via (fino a un massimo di sei, ovviamente). Già l'incontro con tre statue può essere letale ai PG, specie se sono del 1° o 2° livello. Il master 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 master 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 sei mosse, giuste o no, una statua si animi comunque.

Se un PG prova a rubare anche solo un rubino dagli occhi della statua del dio, tutte le sei statue presenti in chiesa si animano, scendono dalla loro pedana e attaccano. Le pedane ruotano e le altre sei statue le seguono e così anche le ultime sei. 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 il vostro sguardo viene catalizzato dalla fredda scultura marmorea. Improvvisamente, i suoi occhi, rossi e grandi come noci, iniziano a brillare intensamente, aumentando di luminosità di pari passo con il volume del ronzio. Nello stesso tempo, il terreno sotto i 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, e i vostri nervi, trovano pace.

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

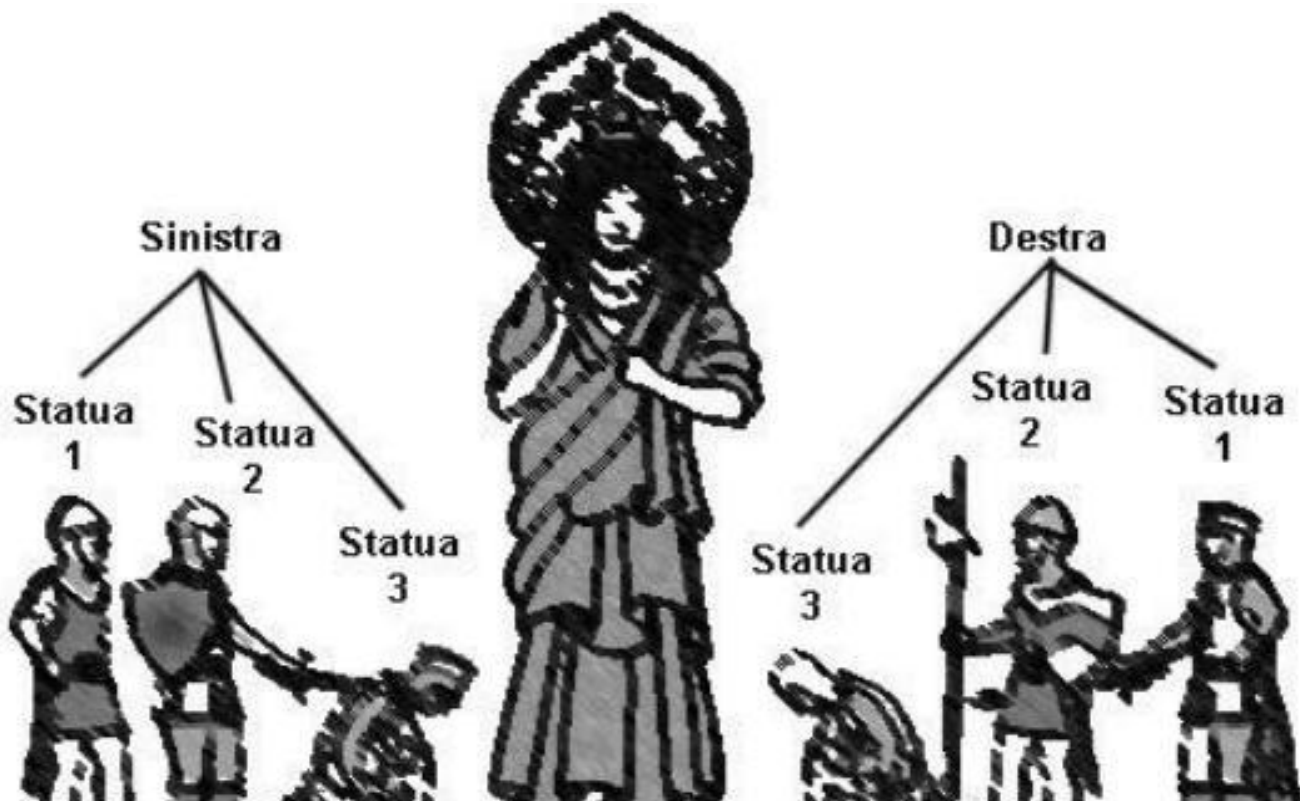
La pace e la tranquillità durano solo pochi istanti: un sommesso rumore metallico, come di ingranaggi poco oliati che si mettono in funzione, torna a farsi sentire e precede di pochi attimi un evento inatteso. Le gambe della scultura iniziano a muoversi, rivelando un oscuro passaggio dietro di esse.

### **PARTE III – LA CENTRALE**

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

Tenete presente, mentre guidate questa sezione del modulo, che gli alieni sono rinchiusi da molti secoli sottoterra e che non conoscono più l'esistenza del passaggio che conduce al tempio, anche perché è ostruito (come vedremo in seguito). Inoltre, saranno diffidenti nei confronti dei 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 da cui proviene che quello che li ha ospitati.

L'essere rimasti imprigionati nel sottosuolo per centinaia di anni li ha mutati geneticamente e caratterialmente, e ora sono una popolazione adattata alla vita buia e sotterranea, che non ha più avuto contatti con la superficie del pianeta. Non ricordano quasi più nulla delle loro origini, tranne quello che si sono tramandati di generazione in generazione. Sanno però di non appartenere a questa terra e di essere stati sepolti per molto tempo. L'unico tentativo 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 sia possibile un rendez-vous o una missione intergalattica di soccorso. Purtroppo si sono resi conto che l'energia elettrica in loro possesso non è sufficiente per garantire il



funzionamento degli apparati radio, operanti solo a batterie! Addirittura, le scorte di energia residue stanno rapidamente esaurendosi e la loro stessa vita è in pericolo. A quel punto è nata l'idea di mandare degli esploratori in superficie, sia per constatarne l'abitabilità dopo il fatidico meltdown, sia per cercare fonti di energia alternative o, nel caso più fortunato, apparecchiature utili e ancora funzionanti. Le prime missioni di esplorazione 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 livello originariamente c'erano le stanze per l'alloggio del personale, un controllo operativo e la sala radio. La comunità superstita ha riadattato questo piano a uso abitativo, mantenendo la sala comunicazione e provando inutilmente a renderla nuovamente funzionante.

### 1. Il corridoio

Questo corridoio collega il tempio alla centrale termica. È 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 piegate, poi muffa e umidità, 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 km e il gruppo potrà impiegarci una mezza giornata, se lo attraversa a piedi. Se invece utilizza 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 elementare: una leva tipo joystick per controllare la velocità e la direzione, e un tasto per avviare e spegnere il motore. Per il funzionamento di questa apparecchiatura, il master è rimandato a quanto detto nella sezione "Il lago di Nardrov" nella parte II del modulo a proposito dei pesci in grado di produrre elettricità. La parete terminale del tunnel è franata, ma è sufficiente lavorare 2d4

turni per rimuovere le macerie e giungere alle porte della centrale, apribili con la chiave a forma di stella trovata nell'ufficio del sindaco (edificio 3, stanza 8).

Fate in modo che l'ultimo PG che entra 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 conferma che parte della galleria è nuovamente crollata: dalla polvere sollevata e dal frastuono prodotto, è evidente che questa frana è molto più estesa della precedente. I PG crederanno che l'unica uscita sia 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, che servono come cavedii. In questa sala, comunque, i PG trovano polvere e sporcizia. Sembra disabitata da molto tempo. Inoltre, il quadro comandi 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 applicare 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 stanze 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.

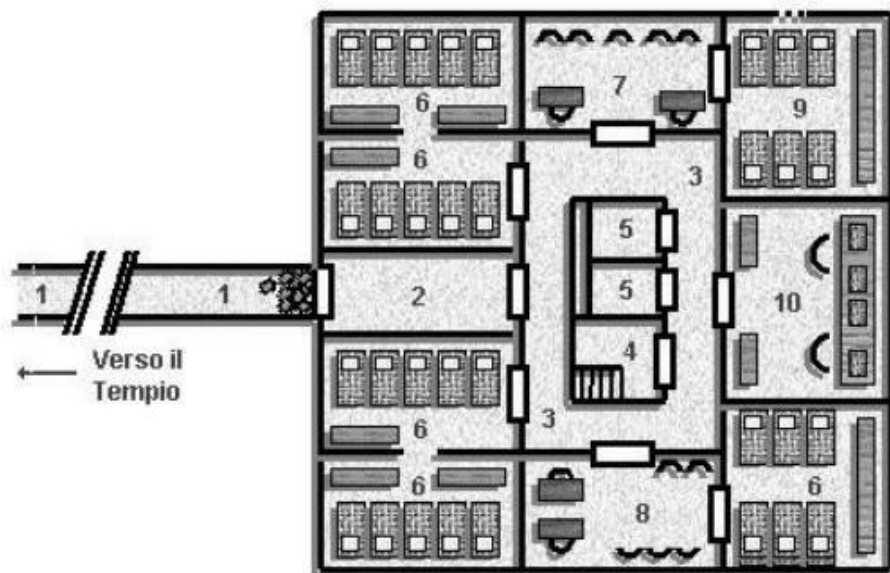
### 5. Gli ascensori

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

### 6. I dormitori

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

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







Tutti gli alieni incontrati dai PG nella centrale reagiscono in maniera amichevole, esattamente come ha fatto Uisi.Chilz.

#### 4. L'alloggio dei turnisti

In questa stanza, tre alieni stanno riposando. Al pari di quanto descritto per i dormitori del primo 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, tranne per la presenza di due alieni.

#### 6. La sala riunioni

In questa sala i PG arrivano comunque accompagnati da qualche alieno (Uisi.Chilz se lo hanno incontrato nella stanza 8 al primo piano o da quello incrociato fuori nel corridoio, a questo livello). Leggete quanto segue:

Quando la porta si apre lateralmente, dinanzi a voi vedete un ambiente rischiarato da diverse "luci magiche" e colmo di scrivanie, ognuna con il proprio monitor e pannello di controllo. A ogni tavolo è seduto un essere simile alla vostra guida. In piedi, in centro alla stanza, vi è un'altra di queste creature, intenta 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 sala, 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 e 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."

Le "luci magiche" sono in realtà delle normali lampade a incandescenza.

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 relativamente alla centrale e allo stile di vita degli alieni. Scoprirà, finalmente, che di extraterrestri si tratta.

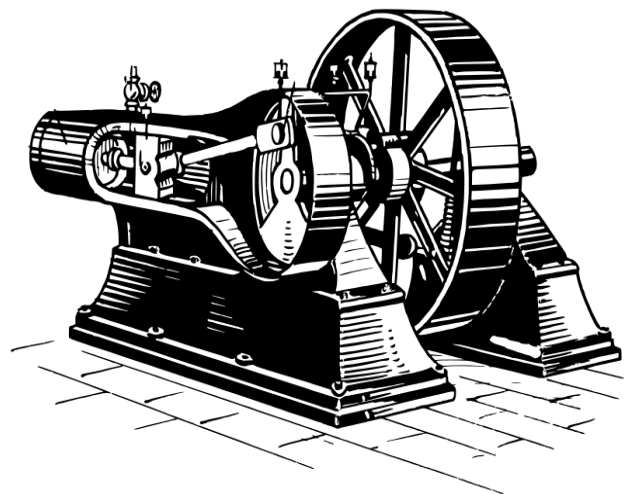
Erwer.Fhyu dirà che erano giunti sul pianeta in quanto alla ricerca di materiale radioattivo utile per lo sviluppo e la sopravvivenza della loro razza. Racconterà che questa centrale era stata realizzata allo scopo di estrarre materiale radioattivo e di fornire elettricità a un probabile agglomerato urbano. Non hanno scoperto l'esistenza della città in superficie, ma ne ritengono probabile l'esistenza. L'idea originaria era di creare una grande porta dimensionale 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 né 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 produrre elettricità e scoprirono loro malgrado di essere rimasti intrappolati. Fortunatamente, i condotti d'aria naturali funzionavano ancora. Molte generazioni passarono prima che si riuscisse a ottenere energia da un generatore secondario e molte altre prima che si iniziasse a pensare di cercare una via d'uscita. Quella aliena, prima di subire le mutazioni dovute alla situazione attuale, era una razza estremamente logica e poco incline a risolvere problemi: con una mente completamente rivolta alla tecnologia estrema e innovativa, aveva perso lo spirito di sopravvivenza e di adattamento necessario in casi straordinari come quello in cui si è venuta a trovare. Così sono iniziate le missioni di volontari in cerca di aiuti esterni. Ma nessuna di loro, e le prime risalgono a diversi anni addietro, ha fatto ritorno.

Di contro, Erwer.Fhyu 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 personaggi fanno dei riferimenti a Mikail o al suo malessere – che potrebbe affliggere anche loro, a seconda del tempo trascorso sull'isola – il capo degli alieni risponderà che in effetti sono ancora presenti tracce di radiazioni 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 master conceda eventualmente una manciata di PX a chi porge questa domanda). Erwer.Fhyu non è, ovviamente, a conoscenza che un umano (Mikail) ha vissuto sull'isola per otto anni. Il destino non ha voluto che alieni e uomini si incontrassero prima!

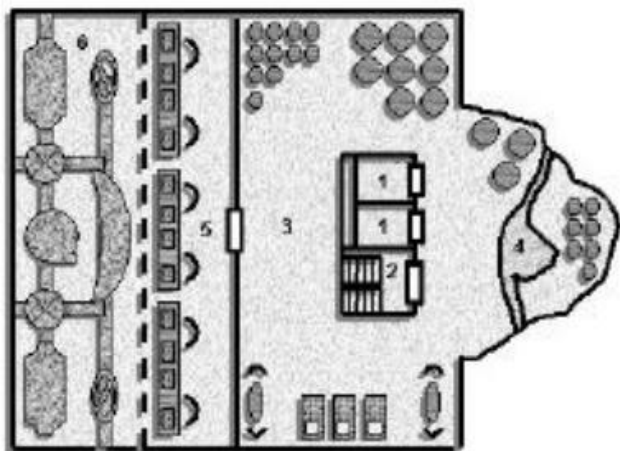
#### 7. La centrale

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, a ragione, ancora rischioso e altamente contaminato. Una volta era possibile accedervi dal quarto piano della stazione.



## Il terzo piano

In questo livello originariamente c'erano le stanze per l'alloggio del personale di turno e una delle sale controllo, affacciata sul reattore termonucleare vero e proprio. Attualmente, essendo la centrale stata distrutta dal terremoto, la sala di controllo viene utilizzata per tenere riunioni e il resto del piano è stato adibito a 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 pulsantiera a quattro tasti (uno per ogni piano). Sono ancora attivi e funzionanti.

### 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 – paragonabili a razioni per lunghissimo tempo – 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 scoprirono delle infiltrazioni nella centrale e, utilizzando alcune scavatrici allora funzionanti, riuscirono ad allargare questa caverna, portando alla luce un piccolo fiume sotterraneo. Caratteristica di quest'acqua è la colorazione rossastra (per ulteriori informazioni si faccia riferimento alla sezione "Il lago di Nardrov" nella parte II del modulo).

### 5. La sala di controllo

Questa sala è simile a quella del secondo piano, 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, a ragione, ancora rischioso e altamente contaminato. Una volta era possibile accedervi dal quarto piano della stazione.

## Il quarto piano

In questo livello c'era – e c'è tuttora, anche se inattivo – il portale che collega il mondo extraterrestre con quello dei nostri eroi. Inoltre, il gruppo verrà presentato ad alcuni alieni xenofobi, che avranno verso di loro un comportamento 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 pulsantiera a quattro tasti (uno per ogni piano). Sono ancora attivi e funzionanti.

### 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.

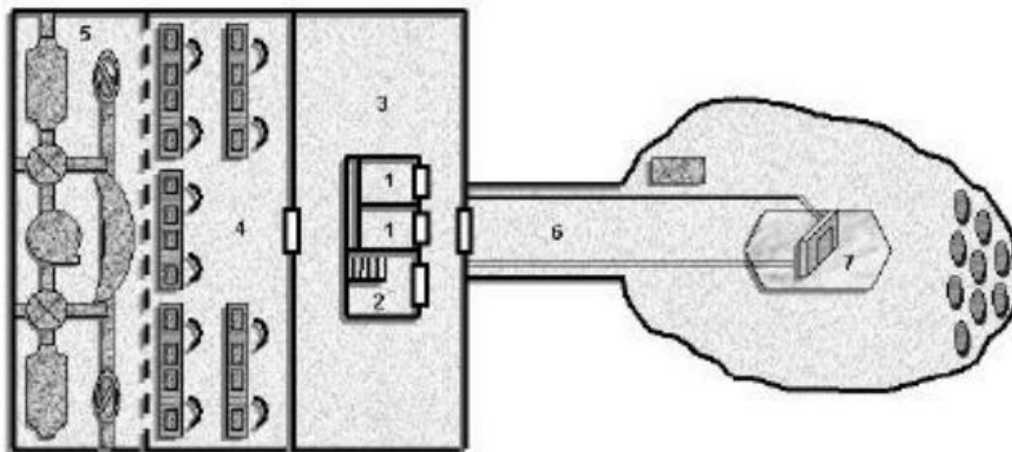
### 3. L'atrio

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 terzo piano e ospita attualmente una decina di alieni, intenti a sperimentare nuove forme di energia alternativa che consenta loro almeno di mettersi in contatto con i propri simili sul pianeta da cui provengono. Erwer.Fhyu, il capo alieno, porta il gruppo in questa stanza durante il tour panoramico della loro dimora forzata e qui i PG faranno 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 gli avventurieri. Anzi, si avvicinerà al suo capo e inizieranno una lunga e accesa discussione, al termine della quale Gtwe.Erth.Jer se ne andrà, non prima di aver rivolto un'inquietante occhiata al gruppo. Erwer.Fhyu spiegherà poi ai PG il motivo di tale discussione: Gtwe.Erth.Jer 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 di ricercatori 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.Erth.Jer, 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 come minimo 10 m (la porta per accedervi poco meno) e alto almeno 6 m. Due file di lampade penzolano da lunghe tubature che fiancheggiano le pareti a 4 m d'altezza. 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 alla stanza c'è uno strano portale, simile a 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). Il master, comunque, si segni su un foglio chi lo ha fallito. Questo tiro non porta a nulla di significativo, ma serve solo a rendere più credibile la situazione e a spaventare i giocatori.

In fondo alla camera, alcune grosse casse realizzate con una sostanza sconosciuta contengono materiale radioattivo. Erano pronte per essere spedite a casa, ma il terremoto e la seguente distruzione hanno impedito, da quel momento e per sempre, l'uso del portale. Su 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 nessuno: abitanti del pianeta o visitatori di altri mondi, sempre cibo sono! È impensabile che una popolazione segregata a lungo in una prigione sotterranea sia in grado di confrontarsi

vittoriosamente con madre natura. Giaguari, scimmie, anaconda 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 (stanza 4 del terzo piano) fino alla superficie si giunge al lago (vedi sezione “Il lago di Nardrov” nella parte II del modulo). Per far questo è necessario l'uso di un incantesimo *respirare sott'acqua* o di alcune bombole d'ossigeno, reperibili nell'ospedale (edificio 1, stanza 9).
- 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 per ottenere un po' di energia controllabile dai pesci che vivono nelle sue acque (vedi sezione “Il lago di Nardrov” nella parte II del modulo).

Esisterebbe un terzo modo, che consiste nell'uscire dall'apertura praticata dagli alieni nel dormitorio della stanza 9 del primo piano. Purtroppo però Gtwe.Erth.Jer e il suo gruppo hanno perennemente reso inagibile il passaggio (come spiegato più avanti nella sezione “Eventi nella centrale”).

Si noti che i PG potrebbero anche aiutare gli alieni a rimettersi in contatto con il loro pianeta natale, 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 (vedi sezione “Il lago di Nardrov” nella parte II del modulo) per ottenere l'elettricità necessaria a ricaricare le batterie e quindi a far funzionare gli apparecchi.

Se i PG si salvano, ottengono 200 PX a testa, che possono essere aumentati o diminuiti dal master a seconda della quantità di aiuti da lui offerti.

Se i PG aiutano anche gli alieni, ottengono 300 PX a testa,

più un oggetto alieno (magico a tutti gli effetti) a scelta tra i seguenti:  
bracciali dell'armatura CA 6, scudo +1, armatura +1 di qualsiasi tipo, spada +1, mazza +1, anello della protezione +1. Il master può aggiungere altri

oggetti se lo desidera, ma ogni PG ne può prendere soltanto uno. Tuttavia, tali oggetti non sono unici, quindi la stessa ricompensa può essere assegnata anche a più personaggi.



---

## Eventi nella centrale

Qui vengono descritti gli eventi che devono obbligatoriamente accadere nella centrale. 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, purché non siano in presenza di qualche altro alieno. Sfruttando la sua rozza conoscenza della 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 (stanza 4 del terzo piano) presente nella centrale contiene uno strano virus, innocuo per gli alieni ma mai sperimentato su altri esseri. Questa voce è falsa. Comunque, il master faccia tirare 1d20 a ogni PG, senza specificare il motivo. Si tratta di una prova di Saggezza e chi ha successo avrà dei sospetti sul comportamento da volta-gabbana dell'extraterrestre.

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

Se i PG fanno dei turni di guardia, questo incontro non accadrà. Altrimenti, un seguace di Gtwe.Erth.Jer si avvicinerà al luogo dove dormono gli avventurieri e inizierà a curiosare indisturbato tra il loro equipaggiamento. Il master conceda a un personaggio di svegliarsi per il rumore: la prima cosa che vedrà sarà questo alieno con in mano le borracce di qualche avventuriero. Se il PG effettua con successo una prova di Intelligenza con una penalità di -4, riesce a riconoscere l'intruso come un amico di Gtwe.Erth.Jer.

Se viene interrogato, si scopre che l'alieno non parla la lingua comune. Ricorrendo all'aiuto di un interprete, egli dirà solo che era incuriosito da quello strano e bizzarro equipaggiamento. Il capo degli alieni gli infliggerà una pesante ramanzina e sposterà il gruppo 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, e forse anche quella dei PG, è che un nuovo terremoto sia giunto per seppellirli definitivamente. Invece Gtwe.Erth.Jer e il suo gruppo hanno chiuso definitivamente il condotto utilizzato dagli esploratori (stanza 9 del primo piano) rimuovendo alcune instabili e 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 quaggiù. 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 ricevuto una pozione di antidoto contro le radiazioni, elargitagli dal capo alieno, anche per Mikail. Questo rimedio è sufficiente a far guarire lo sfortunato marinaio in 1d6 settimane. In superficie tutto sarà come i personaggi si ricordano,

spiaggia e scialuppa (se non è affondata) comprese. Se la lancia è colata a picco nel viaggio di andata verso l'isola, i PG possono tranquillamente costruirsi una zattera. Anche il tragitto verso la loro barca è tranquillo.

Ma, una volta saliti sulla nave, si accorgeranno di un certo silenzio sospetto. Cos'è accaduto?

Semplice, alcuni loschi avventori dell'osteria – ricordate? Quasi all'inizio dell'avventura? – 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 ubriacone 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 degli infidi individui è stata affondata da loro stessi per non destare sospetti nei personaggi al momento del loro arrivo. Quel lampo e quel tuono che i PG potrebbero aver udito durante una delle prime notti di permanenza sull'isola erano dovuti proprio a questo. Casualmente, il tutto è coinciso con l'avvento di un temporale tropicale.

### Salpiano e torniamo a casa!

I PG saliranno sulla barca e noteranno subito uno strano silenzio e l'assenza dell'equipaggio. Se cercheranno sotto coperta, troveranno la ciurma legata e imbavagliata in uno dei vari locali, dove incontreranno i disonesti frequentatori della taverna. Prima dell'eventuale combattimento questi bruti offriranno ai personaggi la possibilità di arrendersi, intimando loro l'ormai storica frase: "La borsa o la vita." Ovviamente, i PG risponderanno che non hanno borsa – infatti, l'unica "ricchezza" che possiedono è la pozione miracolosa per Mikail e poco altro. I malviventi non ci crederanno, convinti dell'esistenza di un colossale quanto favoloso tesoro, e così via.

Il master giochi questo ultimo, divertente incontro secondo le proprie caratteristiche e il suo solito stile, tenendo conto che se si dovesse giungere alle mani ogni PG sarà impegnato in singolar tenzone da un PnG con le sue stesse caratteristiche (oggetti e armi magiche comprese), che combatterà con lui all'ultimo sangue. Se il master vuole, può decidere che questi biechi pirati abbiano addirittura portato con loro il povero Mikail, il cui stato di salute sarà notevolmente peggiorato, e lo usino come metodo convincente per ottenere dai PG ciò che vogliono. Una volta terminato questo incontro, i PG superstiti potranno liberare l'equipaggio e salpare verso casa. E verso Mikail, se già non era presente.

---

၂၀၁၆ ခုနှစ်

≈.U≈.LULU




[illegible][illegible][illegible]



























**P. 17, edificio 2, stanza 7 (illustrazione nel libro)**





























**የፌዴራል ፖሊስ**

[illegible][illegible]

P. 21, edificio 4, stanza 3 (lavagna)

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

P. 21, edificio 4, stanza 3 (alfabeto completo)

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

**P. 21, edificio 4, stanza 4**

ᐃᑦ ᑲᕐᕈᑦ ᖅ ᑲᓚᖅ ᑦᖅ ᐃᑦ  
ᑲᓚᑦᕐᑲ ᖅ ᑲᓚᑦᕐᑲ ᑲᓚᑦᕐᑲ ᖅ  
ᑲᓚᑦᕐᑲ ᑲᓚᑦᕐᑲ ᖅ  
...te la costruisci... ..no quando vorrai tu.

P. 22, edificio 4, stanza 7

Il mio primo giorno di scuola è stato molto bello.



Ἐν ᾧ

**P. 24, edificio 6, stanza 3**

ԵՐԵՎԱՆԻ Է ԻՐԱՆԻ ԴՐՈՒՄԵՆԻ  
 ԻՐԱՆԻ ԵՐԵՎԱՆԻ  
 ԵՆԵ ԷՐԵՎԱՆԻ ԵՐԵՎԱՆԻ ԻՐԱՆԻ  
 ԴՐՈՒՄԵՆԻ  
 ԵՐԵՎԱՆԻ ԷՐԵՎԱՆԻ  
 ԴՐՈՒՄԵՆԻ ԷՐԵՎԱՆԻ  
 ԵՐԵՎԱՆԻ ԷՐԵՎԱՆԻ ԴՐՈՒՄԵՆԻ  
 ԴՐՈՒՄԵՆԻ

## DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

The names Il Signore dei Labirinti™, Labyrinth Lord™, Labyrinth Lord Edizione Avanzata™, Advanced Labyrinth Lord™, Scribe of Orcus™, Mutant Future™, and Goblinoid Games™, when used in any context, are Product Identity. All artwork, logos, and presentation are product identity.

## DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All monster and NPC or pregenerated character statistics (stat listings) are open game content.

### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royaltyfree, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Cave Cricket from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Crab, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Fly, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Golem, Wood from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Kamadan from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Rot Grub from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Labyrinth Lord™ Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Darwin's World Copyright 2002, RPG Objects; Authors Dominic Covey and Chris Davis.

Mutant Future™ Copyright 2008, Daniel Proctor and Ryan Denison. Authors Daniel Proctor and Ryan Denison.

Aerial Servant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Axe Beak from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Giant Boring from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Giant Rhinoceros from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Brownie from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Crayfish, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon: Juiblex "The Faceless Lord" (Demon Lord) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon: Orcus (Demon Prince of Undead) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Amon (Duke of Hell) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Bael (Duke of Hell) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Geryon (Arch-Devil) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Ear Seeker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.

Eel, Electric from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene.

Eye of the Deep from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Floating Eye from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Frog, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Frog, Monstrous Killer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Frog, Monstrous Poisonous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Gas Spore from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Gorbel from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Andrew Key.

Groaning Spirit from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Hippocampus from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsey, based on original material by Gary Gyga.

Jackalwere from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based, on original material by Gary Gyga.

Leprechaun from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based on original material by Gary Gyga.

Lurker Above from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Piercer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Slithering Tracker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Slug, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Strangle Weed from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Tick, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Trapper from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Turtle, Giant Snapping from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gyga.

Wind Walker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Yeti from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gyga.

Labyrinth Lord™ Copyright 2007, 2008, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Labyrinth Lord™ Italian Version Copyright 2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Translated into Italian by Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi, and Roberto Pecoraro.

Advanced Edition Companion, Copyright 2009-2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Labyrinth Lord Edizione Avanzata Copyright 2010, Daniel Proctor. Translated into Italian by Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi, Roberto Pecoraro.

## END OF LICENSE

Labyrinth Lord™ is copyright 2007-2011, Daniel Proctor. Labyrinth Lord™ and Advanced Labyrinth Lord™ are trademarks of Daniel Proctor. These trademarks are used under the Labyrinth Lord™ Trademark License 1.2, available at [www.goblinoidgames.com](http://www.goblinoidgames.com).

Copyright 2007-2011 Daniel Proctor. Labyrinth Lord™, Advanced Labyrinth Lord™, Mutant Future™, Scribe of Orcus™ and Goblinoid Games™ are trademarks of Daniel Proctor.

Cover art by Pawel86, CC0 1.0 Universal (CC0 1.0) Public Domain Dedication: <https://pixabay.com/en/ufo-alien-guy-pozaziemianin-2413965/>.

Some artwork © STEVE ROBERTSON, used with permission. Some artwork copyright William McAusland, used with permission.

The names Dangers & Demons, Chimerae Hobby Group and their logos, when used in any context, are Product Identity.

CHDDB3 Nardrov, copyright 2018 Chimerae Hobby Group. Author Stefano Olivieri.

## NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail [chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it). Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

**Labyrinth Lord™** e **Labyrinth Lord Edizione Avanzata™** sono marchi registrati da Daniel Proctor, utilizzati secondo i termini della Labyrinth Lord™ Trademark License 1.2, ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale LL / LLEA ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo modulo è disponibile  
gratuitamente in **formato PDF**  
e anche in **versione cartacea**, a prezzo di costo e  
senza alcun guadagno da parte nostra.

Visita il sito del Chimerae Hobby Group  
per saperne di più.

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)