



ATTENZIONE!

QUESTO TUTORIAL È PENSATO PER PRESENTARTI UNICAMENTE LE REGOLE MINIME DEL GIOCO E AIUTARTI A CAPIRNE ALCUNE MECCANICHE DI BASE.

LE REGOLE COMPLETE COMPRENDONO VARI TIPI DI MOVIMENTO, LE ARMATURE, I CRITICI, GLI IMPIANTI MECCANICI, LE MANOVRE E I COMBATTIMENTI TRA "NAVI CHE SOLCANO IL VUOTO", LE FALLE E I SALTI TRA QUADRANTI, LA FAMA, MOLTE ALTRE ABILITÀ, ARMI, FIALE PER GLI SPAZZINI, UN'AMBIENTAZIONE DETTAGLIATA E NUOVE, EMOZIONANTI AVVENTURE!

IN QUEST'AREA LATERALE TROVERETE UNA SERIE DI CONSIGLI E TUTTE LE REGOLE PRINCIPALI CHE DOVRETE SAPERE PER GIOCARE A QUESTO TUTORIAL SENZA FARVI MALE

MASTER! INTERPRETANDO GARINOR PROVA A USARE UN TONO DI VOCE DIVERSO DAL TUO SOLITO MODO DI PARLARE, MAGARI INSERISCI ANCHE UN PICCOLO TIC AL COLLO RUOTANDO LEGGERMENTE DI SCATTO LA TESTA OGNI TANTO, COME SE IL CYBORG AVESSSE UN LIEVE MALFUNZIONAMENTO.

PIÙ I TUOI GIOCATORI "VEDRANNO GARINOR" AL POSTO TUO, PIÙ IL GIOCO RISULTERÀ COINVOLGENTE.

SE ANCHE I GIOCATORI PARLERANNO IN PRIMA PERSONA, INTERPRETANDO I LORO SPAZZINI COME FAREBBERO DEGLI ATTORI, IL GIOCO RISULTERÀ PIÙ IMMERSIVO E DIVERTENTE PER TUTTI!

*ECCO IL PRIMO TIRO, OGNI GIOCATORE DOVRÀ PRENDERE UN DIO (DADO A 10 FACCE) E...

L'ULTIMA ROTTA

TUTORIAL

-BENVENUTI NEL PANDEMONIO-

IL MODO MIGLIORE PER SPIEGARTI COME SI GIOCA A L'ULTIMA ROTTA È... FARTI GIOCARE! PER CUI AFFERRA UNA MANCIATA DI DADI (REALI O VIRTUALI) E...

PREPARATI A SALTARE NEL VUOTO!

SE STAI LEGGENDO "BENVENUTI NEL PANDEMONIO" SARAI TU IL **MASTER** IN QUESTA PRIMA AVVENTURA, QUINDI CONTINUA A LEGGERE E SEGUI LE ISTRUZIONI PASSO DOPO PASSO. LE PARTI *IN CORSIVO* ANDRANNO LETTE AD ALTA VOCE A TUTTO IL GRUPPO. QUELLE NELLA COLONNA DI SINISTRA, INVECE, RAPPRESENTANO LE REGOLE DEL GIOCO.

COME PRIMA COSA STAMPA O INVIA I FILE CON LE SCHEDE E CONSEGNALE AGLI ALTRI GIOCATORI.

OGNI GIOCATORE AVRÀ UN PERSONAGGIO, OVVERO UNO "**SPAZZINO**".

PUOI GIOCARE CON UN NUMERO VARIABILE DI GIOCATORI, DA 3 A 6.

NOTA: SE VUOI PUOI AFFRONTARE IL TUTORIAL IN SOLITARIO. IN QUESTO CASO SCEGLI UNO O PIÙ SPAZZINI E GIOCA LEGGENDO QUANTO SCRITTO PIÙ AVANTI. DOVRAI COMPIERE LE SCELTE E TIRARE I DADI SIA COME MASTER CHE COME GIOCATORE.

INIZIA A LEGGERE...

CON UN RUMORE SFERRAGLIANTE DI LAMIERE CHE SI PIEGANO (TROPPO) LA "LACERATA", LA VOSTRA "NAVE CHE SOLCA IL VUOTO" ATTERRA SUL DESERTO SASSOSO DI UN ASTEROIDE ESTERNO DEL PANDEMONIO.

ATTORNO A VOI, DAGLI OBLO SPORCHI E INGALLITI, VEDETE SOLO UNA TEMPESTA DI SABBIA E I PROFILI DI ALTI PICCHI ROCCIOSI.

KA-CLANG! LA SCALETTA È SCESA A TERRA E IL POTRELLONE SI È APERTO, È ORA DI SCENDERE DALLA NAVE.

FUORI, AVVOLTO DA STRACCI COLOR SABBIA, E DA UN PESANTE MANTELLO MARRONE C'È UNO STRANO INDIVIDUO, PROBABILMENTE LO STESSO CHE VI HA SEGNALATO LA MISSIONE. È ALTO ALMENO DUE METRI, HA SPALLE LARGHE E RIFLESSI METALLICI NEGLI OCCHI COPERTI DA LENTI ROSSASTRE. QUANDO ALZA UNA MANO PER SALUTARVI VEDETE BENE LE GIUNTURE E LE RIFINITURE METALLICHE CLASSICHE DEI CYBORG.

-BENVENUTI SPAZZINI- VI DICE -SONO GARINOR E SONO STATO INCARICATO DALLA MIA GENTE PER CHIAMARVI E INCONTRARVI. SARÒ ANCHE LA VOSTRA GUIDA FINO ALLÀ... ALLA TANAGIÀ! GIÀ "LA TANAGIÀ" È PER QUESTO CHE SIETE QUI. GARINOR HA INVIATO UN MESSAGGIO DI ALLARME, UN MOSTRO DI QUALCHE TIPO INFESTA UNA GROTTA VICINO AL SUO VILLAGGIO SOTTERRANEO. HA UCCISO VIAGGIATORI E CITTADINI, OLTRE A COLORO CHE SONO ENTRATI PER DARLE LA CACCA. A VOI DEL MOSTRO INTERESSA POCO, MA LA DESCRIZIONE DELLA GROTTA HA INTERESSATO I MEMBRI DELLA VOSTRA GILDA. A QUANTO PARE SI POTREBBE TRATTARE DELL'ENTRATA DI UN VECCHIO PALAZZO, O PERSINO DI UN TEMPIO.

LA GILDA DEI "CERCATORI DELL'ULTIMA ROTTA" È MOLTO INTERESSATA A QUELLO CHE SI PUÒ TROVARE IN QUESTI LUOGHI DI UN'EPOCA PASSATA, E LO SIETE ANCHE VOI, PERCHÉ SONO I ROTTAMI CHE TROVERETE CHE VI PAGHERANNO UN PASTO CALDO E NUOVE ARMI.

INSOMMA, È TUTTO MOLTO SEMPLICE: ELIMINATE IL MOSTRO E RAZZIATE L'ANTICO PALAZZO. SE TUTTO VA BENE PER GARINOR SARETE DEGLI EROI, PER LA GILDA SARETE DEGLI OTTIMI SPAZZINI E PER VOI... BEH, MAGARI STAVOLTA DIVENTATE RICCHI!

IL CYBORG VI FA CENNO DI SEGUIRLO, POI SI VOLTA VERSO DI VOI E FA:

-E VOI? POSSO SAPERE I VOSTRI NOMI E DI COSA SIETE CAPACI? DAI, NON SIATE TIMIDI!-

DAI MODO AI GIOCATORI DI INTRODURRE IL LORO "SPAZZINO", BASANDOSI SU QUANTO SCRITTO NELLA SCHEDA CHE HANNO SCELTO. SE AGGIUNGERANNO PARTICOLARI E ANEDDOTI, MEGLIO ANCORA! COME MASTER INTERPRETA LA PARTE DEL CYBORG, INCALZANDOLI CON DOMANDE SUL LORO PASSATO E SULLE LORO CAPACITÀ.

QUANDO LE CHIACCHIERE FIMRANNO, O NEL MOMENTO IN CUI TI SEMBRA CHE STIANO DURANDO TROPPO, INTERROMPI I GIOCATORI CHIEDENDO LORO DI EFFETTUARE UN TEST PERCEZIONE A TARGET 6*

COME SI EFFETTUA UN TEST

PER VEDERE SE UNO SPAZZINO RIESCE O MENO IN UNA PROVA IMPORTANTE (TEST) PER IL PROSEGUIMENTO DELL'AVVENTURA, IL GIOCATORE CHE LO INTERPRETA DOVRÀ TIRARE UNO O PIÙ DADI A 10 FACCE (D10) E OTTENERE UN PUNTEGGIO PARI O SUPERIORE A QUELLO RICHIESTO DAL MASTER (IL TARGET). PIÙ IL TEST È DIFFICILE, PIÙ IL TARGET SARÀ ALTO. NORMALMENTE SI HA SUCCESSO CON 6 O PIÙ.

QUESTO È UN TEST PERCEZIONE, PER CUI OGNI GIOCATORE GUARDERÀ A QUANTO AMMONTA LA CARATTERISTICA INTELLIGENZA DEL SUO SPAZZINO. SE È...

1D IL GIOCATORE TIRERÀ 1D10. SE OTTIENE 5 O + (VISTO CHE IL TARGET È 5!) HA AVUTO SUCCESSO!

2D IL GIOCATORE TIRERÀ 2D10, VARRÀ IL PUNTEGGIO PIÙ ALTO TRA I DUE. SE OTTIENE 5 O + HA AVUTO SUCCESSO!

+1 SE ACCANTO A 1D O 2D HA SCRITTO +1 SOMMERÀ 1 AL RISULTATO. ANCHE UN 4 DIVENTERÀ UN 5!

-1 SE ACCANTO A 1D O 2D HA SCRITTO -1 SOTTRARRÀ 1 AL RISULTATO. UN 5 DIVENTERÀ UN 4!

LE ALTRE CARATTERISTICHE

IN TUTTO CI SONO OTTO CARATTERISTICHE: AGILITÀ, CORAGGIO, FORZA, INTELLIGENZA, MAGIA, MANUALITÀ, PERCEZIONE E SOCIALITÀ. TUTTE FUNZIONANO COME ABBIAMO GIÀ DETTO. USERETE LA CARATTERISTICA PIÙ ADATTA IN BASE AL TEST CHE DOVRETE EFFETTUARE (AD ESEMPIO PER LEGGERE E COMPRENDERE UN TESTO ANTICO USERETE "INTELLIGENZA")

ECCELLENZA ▲: PER ORA NON PREOCCUPATEVI, APPRENDERETE QUESTA REGOLA PIÙ AVANTI.

LEGGI QUESTO A TUTTI COLORO CHE HANNO FALLITO IL TEST:

VI GUARDATE NERVOSAMENTE ATTORNO, MA NON SEMBRANO ESSERCI PERICOLI IN AGGUATO. SE TUTTI GLI SPAZZINI HANNO FALLITO IL TEST, SIETE PRONTI A SEGUIRE IL CYBORG! CONTINUATE L'AVVENTURA ANDANDO DIRETTAMENTE AL PUNTO 1 - AGGUATO

LEGGI QUESTO A TUTTI COLORO CHE HANNO AVUTO SUCCESSO NEL TEST:

AVETE VISTO QUALCOSA, COME UN'OMBRA, MUOVERSI OLTRE DELLE ROCCE A CIRCA VENTI METRI DA VOI. QUALCOSA È APPARSO E POI SI È NASCOSTO, COME SE VI STESSE SPIANDO.

CHE FATE?

DARE MODO AI GIOCATORI DEGLI SPAZZINI CHE HANNO AVUTO SUCCESSO NEL TEST DI DECIDERE COSA FARE. POSSONO IGNORARE IL PERICOLO, AVVISARE GARINOR, ATTENDERE O ANDARE A VEDERE DI PERSONA... DATE LORO MODO DI CONSULTARSI E DECIDERE.

- SE DECIDERANNO DI ANDARE A CONTROLLARE CONTINUATE DAL PARAGRAFO "1-ATTACCO"
- SE IL GRUPPO DECIDERÀ DI AVVISARE GARINOR LEGGI IL PARAGRAFO "2-GOBLIN?"
- SE IL GRUPPO DECIDERÀ DI ATTENDERE ANDATE AL PARAGRAFO "3-CUCÙ!"
- SE IL GRUPPO DECIDERÀ DI IGNORARE IL PERICOLO LEGGI IL PARAGRAFO "4-IN CAMMINO!"

1 - ATTACCO

VI MUOVETE VELOCEMENTE VERSO LE ROCCE, CON I SENSI ALL'ERTA E LE ARMI IN PUGNO, QUANDO DUE FIGURE ESCONO DA DIETRO DI ESSE E SI LANCIANO CONTRO DI VOI.

HANNO IN MANO DEI PUGNALI ARRUGGINITI, SONO VERDI, MALIGNI, PICCOLI E DEFORMI... SONO GOBLIN! SIETE SOTTO ATTACCO! LEGGI IL PARAGRAFO "5 - COMBATTIMENTO".

2 - GOBLIN!

GARINOR DICE: *-PROBABILMENTE SI TRATTA DI GOBLIN, INFESTANO LA ZONA. CI PENSO IO-*

DA SOTTO IL MANTELLO TIRA FUORI UNA SFERA DI METALLO PIENA DI COMPLESSI CIRCUITI, LA ATTIVATA E LA LANCIA IN DIREZIONE DEGLI ASSALITORI IN AGGUATO. LA SFERA MANDA UN FLASH DI LUCE E SENTITE UNO SQUITTIO DI VOCI RABBIOSE PRIMA DI VEDERE DUE FIGURE ALLONTANARSI ZIGZAGANDO TRA LE ROCCE. *-ORA POSSIAMO PROSEGUIRE-* DICE GARINOR (E ...NO, NON HA ALTRE BOMBE DA DARE AGLI SPAZZINI!) CONTINUA A LEGGERE DA 5 - LA GROTTA.

3 - CUCÙ

DITE AGLI ALTRI DI ASPETTARE E DI FARE SILENZIO. RESTATE CON I NERVI TESI E LE ARMI PUNTATE VERSO LE ROCCE DOVE AVEVATE AVVISTATO DEI MOVIMENTI.

D'UN TRATTO QUALCOSA SI AFFACCIA! È UNA PICCOLA CREATURA UMANOIDE E DEFORME, SENZA DUBBIO UN MEMBRO DEI PIÙ SCHIFOSI E MALVAGI DEL POPOLO BRUTO!

OGNI SPAZZINO DOTATO DI UN'ARMA A DISTANZA (FUCILI, PISTOLE, FOLGORATORI) PUÒ PROVARE A SPARARE EFFETTUANDO UN TEST PERCEZIONE A TARGET 6.

CHI OTTIENE UN SUCCESSO PUÒ TIRARE I DANNI DELL'ARMA (LI TROVATE SULLA SCHEDA, DI FIANCO AL NOME DELL'ARMA). SE TOTALIZZATE 5 DANNI O PIÙ (ANCHE SOMMANDO DANNI DI ARMI DIVERSE) IL GOBLIN STRAMAZZERÀ A TERRA. BECCATO! QUESTO NON VI DARÀ PIÙ PROBLEMI! CONTINUATE A LEGGERE DA "5 - COMBATTIMENTO".

4 - IN CAMMINO

VI METTETE IN MARCIA DIETRO GARINOR, CHE VI FA STRADA VERSO UN SENTIERO IMPERVIO E FATICOSO TRA DUE PARETI ROCCIOSE IN CUI IL VENTO SEMBRA INCANALARSI CON PIÙ FORZA, SOFFIANDO VERSO DI VOI LA SABBIA CON UNA FURIA TALE DA FARVI MALE.

OGNI SPAZZINO DOVRÀ EFFETTUARE UN TEST FORZA A TARGET 8. SE HA SUCCESSO NON HA PROBLEMA, ALTRIMENTI PERDE IL PUNTO SALUTE PER IL FASTIDIO DELLA SABBIA CHE GLI PENETRA NEI VESTITI, NEL NASO, IN BOCCA E NEGLI OCCHI. SOTTO AL SIMBOLO DEI PUNTI SALUTE SEGNATE IL NUOVO PUNTEGGIO DI "PUNTI SALUTE ATTUALI".

MENTRE CAMMINATE A TESTA BASSA PER NON MANGIARE TROPPIA SABBIA OGNI SPAZZINO DEVE EFFETTUARE UN TEST PERCEZIONE A TARGET 7. SE HA SUCCESSO SENTE UN GRIDOLINO BEFFARDO E MALVAGIO ALLE VOSTRE SPALLE, SE FALLISCE È COLTO DI SORPRESA (NON POTRÀ AGIRE NEL PRIMO GIRO DI COMBATTIMENTO).

SIETE SOTTO ATTACCO! LEGGI IL PARAGRAFO "5 - COMBATTIMENTO".

REGOLE DI COMBATTIMENTO

INIZIATIVA

PER STABILIRE L'ORDINE IN CUI PERSONAGGI AGISCONO, DURANTE UN COMBATTIMENTO, OGNUNO DI LORO DOVRÀ ESEGUIRE UN TEST CORAGGIO.

CHI OTTIENE IL PUNTEGGIO MAGGIORE AGISCE PER PRIMO, TUTTI GLI ALTRI ENTRERANNO IN GIOCO IN ORDINE DECRESCENTE DI RISULTATO.

IN CASO DI PAREGGIO GLI STRANIERI AGISCONO PRIMA DEGLI ALTRI PERSONAGGI, NELL'ORDINE CHE PREFERISCONO.

INIZIATIVA GOBLIN: I GOBLIN HANNO ID-1 A CORAGGIO

IN ORDINE DI INIZIATIVA TUTTI I PERSONAGGI (SPAZZINI E GOBLIN) POTRANNO AGIRE.

[GARINOR NON PRENDERÀ PARTE AL COMBATTIMENTO]

IL TURNO DI UNO SPAZZINO

NEL SUO TURNO, UN GIOCATORE PUÒ FAR ATTACCARE IL SUO SPAZZINO.

PER FARLO DOVRÀ EFFETTUARE UN TEST AGILITÀ OTTENENDO ALMENO 3 (L'ARMATURA DEL GOBLIN).

SE IL GIOCATORE HA SUCCESSO AVRÀ COLPITO IL GOBLIN E POTRÀ INFLIGGERLE DANNI. A MENO CHE IL GOBLIN NON PARI IL COLPO!

PARATA

SI A GLI SPAZZINI CHE I GOBLIN POSSONO PROVARE A PARARE L'ATTACCO A OGNI GIRO. PER FARLO IL PERSONAGGIO DEVE EFFETTUARE UN TEST AGILITÀ CON UN TARGET PARI AL TEST AGILITÀ DELL'ATTACCO. LA PARATA, SE HA SUCCESSO, ANNULLA UN ATTACCO. AD ESEMPIO, SE L'ATTACCO È 7, PARI CON 7 O PIÙ!

DANNI

PER INFLIGGERE DANNI CON ARMI BIANCHE SI FA UN TEST FORZA IN CUI PERÒ SI USA UN DADO VARIABILE, IN BASE ALLA PERICOLOSITÀ DELL'ARMA. TROVATE IL DANNO DELL'ARMA SCRITTO ACCANTO ALL'ARMA STESSA NELLA SCHEDA DELLO SPAZZINO.

I DANNI INFLITTI RIDUCONO LA SALUTE DEL NEMICO DI ALTRETTANTI PUNTI.

LA SALUTE DI UN GOBLIN È PARI A 5, SE SCENDE A ZERO O MENO, IL GOBLIN È SCONFITTO.

IL TURNO DEI GOBLIN

AL LORO TURNO OGNI GOBLIN PROVERÀ AD ATTACCARE UNO SPAZZINO (A CASO). PER FARE QUESTO TU, MASTER, EFFETTUERAI I TEST AGILITÀ DEI GOBLIN TIRANDO IDIO-1

SE IL GOBLIN OTTIENE UN PUNTEGGIO PARI O SUPERIORE ALL'ARMATURA DELLO SPAZZINO IL GOBLIN AVRÀ COLPITO LO SPAZZINO (CHE POTRÀ PROVARE A PARARE, 1 VOLTÀ A GIRO).

SE IL COLPO NON VIENE PARATO INFLIGGE ID6-1 DANNI ALLO SPAZZINO (SE FA 1... 1-1= 0 DANNI!). IL GIOCATORE SCRIVE IL NUOVO PUNTEGGIO DI PS ATTUALI SOTTO AI PUNTI SALUTE

FINE DEL GIRO

QUANDO TUTTI HANNO AGITO IL GIRO FINISCE E NE INIZIA UNO NUOVO, CON LO STESSO ORDINE DI INIZIATIVA.

5- COMBATTIMENTO

ADESSO HA INIZIO IL COMBATTIMENTO CONTRO DUE GOBLIN, TENENDO CONTO DI ALCUNI FATTORI (IN BASE A COME AVETE GIOCATO PRECEDENTEMENTE):

- 1- SE QUALCHE SPAZZINO È STATO PRESO DI SORPRESA SALTERÀ IL PRIMO TURNO DI COMBATTIMENTO, OVVERO NON POTRÀ ATTACCARE (O FUGGIRE) NEL PRIMO GIRO.
- 2- SE AVETE ELIMINATO UNO DEI GOBLIN SPARANDO A DISTANZA, SARETE AFFRONTATI DA UN SOLO NEMICO, NON DA DUE.

E SE VOLESSERO FUGGIRE?

PER FUGGIRE SERVE UN TEST AGILITÀ.

I GOBLIN, SE NON STARANNO COMBATTENDO, INSEGUIRANNO I FUGGITIVI EFFETTUANDO A LORO VOLTA UN TEST AGILITÀ. SE FARANNO PARI O PIÙ DEI TEST DEGLI SPAZZINI LI AVRANNO RAGGIUNTI E LI ATTACCHERANNO IMMEDIATAMENTE.

PRECISIAMO: RAGGIUNGERANNO SOLO QUELLI CHE HANNO PAREGGIATO COL TEST AGILITÀ, GLI ALTRI SARANNO RIUSCITI A SCAPPARE!

CHI È SCAPPATO, PERÒ, NON SAPRÀ DOVE ANDARE, PERDERÀ I CONTATTI CON GARINOR, E POTRÀ SALVARSI SOLO TORNANDO ALLA NAVE. PER FARLO DEVE EFFETTUARE UN TEST INTELLIGENZA A TARGET 8. SE AVRÀ FALLITO PRIMA DI TORNARCI AVRÀ SUBITO 2D6 DANNI (SE HA FINITO I PUNTI SALUTE... NON SARÀ MAI TORNATO E IL SUO CORPO VERRÀ PRESTO RICOPERTO DALLA SABBIA... ADDIO!).

FINE DEL COMBATTIMENTO

IL COMBATTIMENTO ANDRÀ AVANTI FINCHÉ:

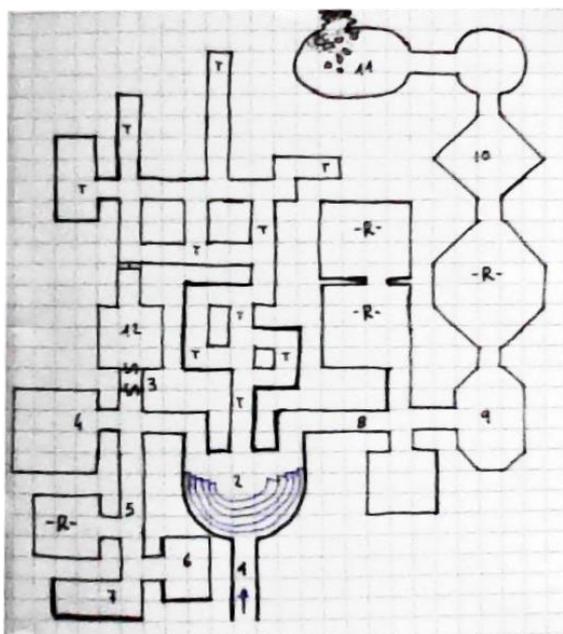
- TUTTI I GOBLIN SONO STATI ELIMINATI (CONTINUA A LEGGERE DA "5 - LA GROTTA")
- TUTTI GLI SPAZZINI VENGONO SOPRAFFATTI (THE END...)

5 - LA GROTTA

SEGUENDO LA VOSTRA GUIDA, GARINOR, GIUNGETE FINO A UNA GROTTA CHE SI APRE SUL FIANCO DI UNA GRANDE ROCCIA PIRAMIDALE.

CHI HA SUCCESSO IN UN TEST PERCEZIONE A TARGET 8 (ORMAI SAPETE COME SI FA, NO?) PUÒ RENDERSI CONTO CHE LA ROCCIA NON HA UNA FORMA NATURALE: ANGOLI TROPPO RETTI E PERFETTI, E ANCHE SE LA SUPERFICIE È LIMATA DALLE TEMPESTE DI SABBIA E DA CHISSÀ QUALI ALTRI EVENTI, SI INTRAVEDONO ANCORA SOTTILI LINEE, COME SE CI FOSSERO STATE INCISE DELLE SCRITTE ORMAI ILLEGGIBILI.

L'ENTRATA È QUASI RETTANGOLARE E DÀ VERSO UN CORRIDOIO LISCIO E DRITTO. -IO VI ASPETTERÒ QUA. FATE ATTENZIONE ALLA BESTIA. NESSUNO SA CHE FORMA ABBAIA PERCHÉ NESSUNO CHE L'HA INCONTRATA È MAI SOPRAVVISSUTO ABBASTANZA A LUNGO DA DESCRIVERLA. SAPPIAMO SOLO CHE IL SUO RUGGITO È SPAVENTOSO E FORIERO DI MORTE! BUONA FORTUNA SPAZZINI!-



E ORA?

QUANDO I GIOCATORI SE LA SENTIRANNO DI FAR ENTRARE I LORO SPAZZINI INIZIATE A DESCRIVERE LORO QUESTO ANTICO TEMPIO, COSTRUITO DA UNA CIVILTÀ DIMENTICATA E ABBANDONATO DA MILLENNI. COSA POTREBBERO TROVARE? QUALI TESORI? QUALI PERICOLI?

USA LA SEGUENTE MAPPA SE NON HAI VOGLIA DI DISEGNARNE UNA MIGLIORE, L'ENTRATA È IN BASSO, DOVE C'È LA FRECCIA, I VARI NUMERI VERRANNO SPIEGATI NELLA PAGINA SEGUENTE, I SIMBOLI -R- SONO ANTICHITÀ (STATUETTE MOLTO ROVINATE CHE POTREBBERO RICORDARE UN INSETTO

STRETTO IN UN BOZZOLO) DAL VALORE DI 60 -R- L'UNA (SERVE PERÒ "STIMARE" PER CONOSCERNE IL VALORE ESATTO), MENTRE I SIMBOLI "T" SONO TRAPPOLE.

LE TRAPPOLE POSSONO ESSERE INDIVIDUATE CON DEI TEST PERCEZIONE, E DISATTIVATE CON TEST MANUALITÀ. SE SCATTANO POSSONO INFLIGGERE DANNI A UNO SPAZZINO (ID6/ID8/ID10), O SPRIGIONARE VELENI CHE RICHIEDONO

A TUTTI UN TEST FORZA PER NON SUBIRNE GLI EFFETTI (DANNI O -1 A UNA CARATTERISTICA PER 1 ORA).

ALTRI GOBLIN

LA PIRAMIDE È ABITATA DA **ALTRI GOBLIN**, LA METÀ DI LORO ARMATI CON SPARACHIODI ARRUGGINITE (D4+MAN DANNI) CON 3 CHIODI CIASCUNA E SONO CAPITANATI DA UN **SERGEANTE GOBLIN** DI NOME "SCARACCHIO" CON BEN **10 PUNTI SALUTE**, D4+ IN OGNI CARATTERISTICA, ARMATO CON UNA **SPADA** CHE INFLIGGE IDIO+1 DANNI E DOTATO DI UNA **PELLACCA DURA** CHE GLI CONFERISCE ARMATURA 4.

LA BESTIA

È UNA SPECIE DI ENORME RAGNO ALLUNGATO, SIMILE A UNA SCOLOPENDRA, CON DECINE E DECINE DI ZAMPE, CHELE, E UN FORO GOCCIOLANTE BAVA AL POSTO DELLA TESTA. CAMMINA SUL SOFFITTO E PRENDE DI SORPRESA CHI FALDISCE UN TEST PERCEZIONE A TARGET 8 (II SE PUÒ SFRUTTARE IL BUIO).

LA BESTIA HA **2.5** PUNTI SALUTE, ATTACCA DUE VOLTE NEL SUO TURNO USANDO CHELE TAGLIENTI CHE INFLIGGONO 2D8 DANNI, HA 2D IN TUTTE LE CARATTERISTICHE, NON EFFETTUA PARATE MA HA 7 DI ARMATURA.

IL CARAPACE DORSALE DEL TORACE È MOLTO RESISTENTE, IN MANO A UN FABBRO PUÒ ESSERE USATO PER FARNE UNO SCUDO, PER CUI VALE 50 -R-. OVVIAMENTE DOVRETE UCCIDERE LA BESTIA PER PRENDERLO!

FATE I MASTER: DATE VITA AL MONDO!

NON LIMITATEVI A COMBATTERE ED ESPORARE, AGGIUNGETE DETTAGLI, IMPROVVISATE, CREATE UN'ATMOSFERA DI MISTERO E PERICOLO E RICORDATE CHE POTETE INTERPRETARE I GOBLIN COME LE PICCOLE, MALVAGE, VIGLIACCHE CREATURE CHE SONO: QUINDI POSSONO ARRENDERSI, CERCARE DI FREGARE GLI SPAZZINI, BLUFFARE SUL LORO NUMERO O CHIEDERE PIETÀ! SE GLI SPAZZINI CI PARLERANNO POTRETE RICHIEDERE TEST SOCIALITÀ PER OTTENERE INFORMAZIONI SULLA BESTIA, SUI TESORI, SULLE TRAPPOLE O SUL LORO RAPPORTO CON GARINOR...

SVILUPPI E ALTRE AVVENTURE NEL PANDEMONIO

DOVE SONO FINITI GLI EQUIPAGGIAMENTI DI COLORE CHE SONO ENTRATI NELLA TANA PRIMA DI VOI? VA BENE, I GOBLIN HANNO MANGIATO I CORPI MA... LE ARMI E TUTTO IL RESTO? È SEMPLICE... I GOBLIN LI SVENDONO A GARINOR IN CAMBIO DI ALTRI STRANIERI DA CUCINARE. COSÌ LUI È UN PO' DI TEMPO CHE CHIEDE AIUTO A DESTRA E A MANCA E ASPETTA CHE I GOBLIN, O LA BESTIA, FACCIANO IL LAVORO SPORCO PER POI RACCOGLIERNE I FRUTTI... SE GLI SPAZZINI LO SCOPRIRANNO CHE FARANNO? E IL TEMPIO? COS'È?

SI TRATTA IN REALTÀ DELLA DIMORA DI BESTIE SACRE AGLI ARACNEI. QUANDO UNO DI ESSI MUORE INVIA UN SEGNALE ALLA PIÙ VICINA REGINA MADRE E UNA PATTUGLIA DI 2 ACULEI GIUNGE SUL POSTO IN POCO TEMPO.

NON APPENA GLI SPAZZINI SI ALZERANNO IN VOLO PER LASCIARE L'ASTERODE VERRANNO INGAGGIATI DELLA DUE NAVI ARACNEE...

È TEMPO DI ACCENDERE LUCI NEL VUOTO!

LUCI DI QUELLE PESANTI!

TUTTE LE REGOLE PER COMBATTERE CON LE NAVI CHE SOLCANO IL VUOTO LE TROVATE NEL MANUALE COMPLETO.

INSOMMA... LE VOSTRE AVVENTURE SONO APPENA INIZIATE SPAZZINI, IL PANDEMONIO VI ASPETTA!

1) IL BUIO TUNNEL D'ENTRATA, A SEZIONE RETTANGOLARE, AMPIO DUE METRI E ALTO 3 METRI. È POSSIBILE CAMMINARE IN DUE, AFFIANCATI, È BUIO, LE PARETI SONO FATTE CON ENORMI BLOCCHI DI PIETRA SPOGLIA.

2) UN ANFITEATRO SOTTERRANEO, CON TRE USCITE NELLA PARTE PIÙ BASSA. QUI NON ARRIVA LA POLVERE DEL DESERTO E NON CI SONO TRACCE DI NESSUN TIPO. UN ODORE DI MORTE E DI STANTIO PERVADONO L'ARIA.

3) CERCANDO IN QUESTO TUNNEL SENZA USCITA (CON UN TEST PERCEZIONE A TARGET 8) È POSSIBILE TROVARE L'ENTRATA SEGRETA PER LA SALA 12.

4) AVVICINANDOSI A QUESTA STANZA USCIRANNO 8 GOBLIN (4 ARMATI DI PUGNALE ARRUGGINITO, 4 CON ANCHE LA SPARACHIODI). NELLA STANZA CI SONO CIAMFRUSAGLIE E SPORCIZIA, MA CERCANDO MEGLIO SI PUÒ TROVARE UNA TORCIA ELETTRICA E UN KIT MEDICO CON 2 UTILIZZI.

5) NEL CORRIDOIO CI SONO 6 GOBLIN, LA METÀ DI LORO HA LA SPARACHIODI. ATTACCHERANNO GLI SPAZZINI SE QUESTI SI AVVICINERANNO A LORO

6) STANZA DEL TESORO GOBLIN: 80 -R- E 20 CHIODI PER SPARACHIODI.

7) 4 GOBLIN CON SPARACHIODI E IL SERGENTE GOBLIN "SCARACCHIO" USCIRANNO DALLA STANZA PER COMBATTERE GLI SPAZZINI SE IL GRUPPO SCONFIGGE I GOBLIN IN 5.

8) OSSA E TESCHI DI GOBLIN A TERRA, A FORMARE UNA PICCOLA MONTAGNOLA

9) LA BESTIA È QUI! E ATTACCA!

10) QUI DIMORA LA SECONDA BESTIA! GARINOR NON SA CHE CE NE SONO DUE, SOLO SCARACCHIO CONOSCE QUESTO SEGRETO! SE NON VIENE UCCISA I PROBLEMI PERDURERANNO E GARINOR SI LAMENTERÀ DI LORO COL SUO CONTATTO CON LA GILDA. INOLTRE NON PRENDERANNO NESSUN PUNTO AVVENTURA PER LA MISSIONE.

11) QUESTO TUNNEL NATURALE SEMBRA SCAVATO DALLE BESTIE E, SE ESPORATO, PORTA A UN INTERO MONDO DI CREATURE DEL GENERE. A TRE METRI DI DISTANZA ALL'INTERNO SONO PRESENTI QUATTRO ESUVIE DELLE BESTIE, DEL VALORE DI 10 -R- L'UNA. SERVE PERÒ UN TEST MANUALITÀ PER PRENDERLE SENZA SBRICIOLARLE. SE I PG SI INOLTRANO CARPONI NEL TUNNEL PER OLTRE DIECI METRI VERRANNO ATTACCATI DA 4 BESTIE.

SE GLI SPAZZINI OSSERVANO IL MURO CON IL TUNNEL E RIESCONO IN UN TEST INTELLIGENZA A TARGET 7 SCOPRIRANNO CHE È POSSIBILE FAR CROLLARE LA PARETE. SERVE UN TEST FORZA A TARGET 8 PER RIUSCIRE A FARLO (OGNI PG PUÒ PROVARE UNA SOLA VOLTA)! RIUSCENDO A FAR CROLLARE LA PARETE IL PROBLEMA DELLE BESTIE È RISOLTO PER SEMPRE E OGNI SPAZZINO GUADAGNA 1 PUNTO AVVENTURA.

12) PER ACCEDERE A QUESTA STANZA È NECESSARIO SCASSINARE LA PORTA (MANUALITÀ A TARGET 8 E SOLO CON GLI STRUMENTI ADATTI) O TROVARE IL PASSAGGIO SEGRETO (3). QUI C'È UNA STATUA IN ORO DI UNA GROTTESCA CRISALIDE DAL VALORE DI 150 -R-

FINALE

UCCISA UNA O ENTRAMBE LE BESTIE GLI SPAZZINI POSSONO TORNARE DA GARINOR, CHE LI ATTENDE FUORI DALLA PIRAMIDE. SE TRASCINERANNO FUORI IL CADAVERE (O I CADAVERI) DELLA BESTIA (O PARTE DI ESSI, TIPO LE PLACCHE DORSALI) GARINOR SARÀ SORPRESO E RINGRAZIERÀ MOLTO GLI SPAZZINI. NON HA NULLA PER PAGARLI MA DIRÀ CHE, COME DA ACCORDI CON LA GILDA, TUTTO CIÒ CHE HANNO TROVATO POTRANNO PORTARSELO VIA. GARINOR DIRÀ ANCHE CHE SE DAVVERO HANNO RISOLTO OGNI PROBLEMA, E SE NESSUNA BESTIA USCIRÀ PIÙ DALLA PIRAMIDE, POTRANNO RIPASSARE TRÁ UN MESE DI TEMPO PER AVERE UN PREMIO IN RAZIONI: TUTTE QUELLE CHE RIUSCIRÀ A METTERE DA PARTE PER LORO (2D10). NON PUÒ FARE ALTRO. DATE A TUTTI GLI SPAZZINI SOPRAVVISSUTI ALLA SESSIONE 1 PUNTO AVVENTURA.

AGLI SPAZZINI NON RESTERÀ CHE RIPARTIRE PER CONSEGNARE QUEL CHE HANNO RACCOLTO A UNA SEDE DELLA GILDA, COSÌ DA AVERE IN CAMBIO IL VALORE DEI REPERTI IN ROTTAMI. MA IL VUOTO E I SEGRETI DEL PANDEMONIO LI ASPETTANO, LE LORO AVVENTURE SONO APPENA INIZIATE!