

Vuoto Mortale

Avventura scritta da Luca Penati (a.k.a. Mecha Wings, per chi sa) come materiale fanmade gratuito per il Gioco di Ruolo “L’Ultima Rotta” di Matteo Cortini, pubblicato da Serpentarium S.r.l.s.

DISCLAIMER

Questa Avventura a tema Horror Cosmico è pesantemente ispirata a Dead Space e Homeworld: Cataclysm. Non pretendo di causare effettivamente paura nei giocatori, ma è pensata per metterli di fronte a situazioni a cui è via via sempre più difficile sopravvivere, incalzando, in loro, un senso di ansia per la possibilità di fallire nei loro intenti e rischiare di vedere i loro personaggi perdere la vita. È pertanto un’Avventura alquanto narrativa, praticamente su binari, e che ha pochi, e brevi, attimi di respiro.

L’Avventura che state per leggere è stata playtestata con 5 Spazzini generati casualmente, e pertanto la sua difficoltà, se giocata con Personaggi a 0 Punti Avventura, può essere classificata come di seguito:

- Gruppo di 6 Spazzini: Facile, non dovrebbero avere troppi problemi a superare le sfide poste di fronte a loro, a parte forse quella finale.
- Gruppo di 5 Spazzini: Normale, c’è la possibilità che alcuni membri del gruppo finiscano K.O. o morti, ma se i giocatori gestiscono bene le loro risorse se la dovrebbero cavare.
- Gruppo di 4 Spazzini: Difficile, la difficoltà per cui questa Avventura è stata pensata. Alcuni scontri richiederanno strategia per essere superati.
- Gruppo di 3 Spazzini: Molto Difficile, se anche uno solo di loro andrà a terra, il finale sarà praticamente impossibile da vincere.
- Gruppo di 2 Spazzini: Impossibile, non c’è modo di uscire vivi da questa Avventura.

0 - INCIPIT

Gli Spazzini ricevono una comunicazione dalla Gilda: una stazione d’ascolto, finanziata da uno dei loro generosi benefattori allo scopo di perseguire la ricerca dell’Ultima Rotta per vie alternative, sembra aver dato dei frutti. C’è bisogno di una ciurma di Spazzini che vada a fornire loro assistenza o, quantomeno, recuperare i dati da loro raccolti e riportarli ad una sede della Gilda. Tali informazioni sono considerate alquanto preziose, e sono disposti a finanziare, come ricompensa a lavoro ultimato, alcuni potenziamenti per la loro Nave fino ad un valore totale massimo di 300 -R-, affinché tutto vada bene.

La comunicazione dalla Gilda fornirà inoltre queste informazioni:

- La stazione d’ascolto è posizionata in un Quadrante desolato conosciuto come “La Discarica”, leggere di seguito per ulteriori informazioni, ma non menzionate i Saltatori del Vuoto.
- Gli scienziati di stanza alla stazione affermano che di recente sono stati attaccati da delle creature che abitano la Discarica, e la situazione sembra peggiorare. Le guardie e le difese della stazione hanno retto finora, ma non sono certi per quanto potranno stare lì; quindi, è necessario recuperare i dati che hanno raccolto il prima possibile, ed eventualmente evacuare l’avamposto.

QUADRANTE: LA DISCARICA

Questa zona posta al limitare esterno del Pandemonio altro non è che un agglomerato di materiali di scarto prodotta dalle attività del Popolo nel corso delle ere. Tutto ciò che gli Ingegneri non possono recuperare, tutto ciò che le fazioni criminali non vogliono sia mai recuperato, insomma, tutto ciò di cui chiunque voglia liberarsi, finisce qui, gettato in direzione del Vuoto oscuro oltre il Pandemonio e dimenticato.

La maggior parte degli asteroidi di questo quadrante sono frammenti scartati dalle attività minerarie, privi di qualsiasi valore e troppo piccoli per possedere alcuna atmosfera o gravità, a meno di non trovare un asteroide vagante che sia finito qui in seguito ad un'onda di marea gravitazionale dell'Ultimo Sole che l'abbia deviato dalla sua orbita originale.

In ogni caso, questo quadrante è talmente lontano dal Sole da farvi valere al suo interno le stesse regole per il Buio e il Freddo che trovate a pagina 13 del manuale, con l'eccezione della modifica alle Ricariche, che rimangono normali anche qui.

Il Livello Tecnologico di questo quadrante è ovviamente Nulla, tuttavia qualche creatura riesce comunque ad abitarvi, consumando rifiuti e scorie che ucciderebbero qualsiasi altro essere vivente. Una di tali creature è conosciuta come Saltatore del Vuoto: un essere umanoide alto da 2 a 3 metri grazie agli arti sproporzionatamente lunghi rispetto al torso, estremamente longilineo e d'aspetto fragile, ma dotato di una pelle coriacea ed estrema flessibilità nelle carni ed ossa che lo rende difficile da ferire. La sua testa è priva di naso od occhi, presentando solo una bocca irta di denti aguzzi da far invidia ad un Orco, e delle grandi orecchie a punta che ne decorano i lati. Si pensa sia grazie ad esse che percepiscono perfettamente il loro ambiente anche nel Vuoto, similmente ai Sensori delle Navi.

Si dice che queste creature siano ciò che rimane degli antichi Elfi, evolutisi dopo eoni in creature perfettamente adattate al vuoto. Altri sostengono che si tratti del risultato di folli esperimenti effettuati sui giovani Elfi per prolungarne la vita, con effetti disastrosi. Per la maggior parte del Popolo, i Saltatori del Vuoto sono solo dei mostri immaginari usati dai genitori per terrorizzare i loro bambini. Purtroppo, la realtà è che effettivamente talvolta queste creature lasciano le loro oscure dimore per predare sui più deboli e indifesi membri del Popolo.

1 - STAZIONE D'ASCOLTO "ORECCHIO URLANTE"

Non appena terminato il Salto, gli Spazzini (a parte i Bios) sentiranno immediatamente i brividi per il freddo. Al di fuori del cristallo della loro Nave potranno vedere a malapena i bagliori dell'Ultimo Sole in lontananza (molto più lontano del solito) e una nube di detriti e polvere che li circonda. L'Oracolo sarà subito colpito anche dal fatto che i sensori della Nave aiutino davvero poco a navigare in questo Quadrante (ricordo che si applicano le regole citate a pagina 13 del manuale, con l'eccezione di quella per le Ricariche).

Dopo qualche minuto di manovra, entreranno nell'orbita di un piccolo asteroide (comunque più grande di tutti i frammenti circostanti) di cui è stata scavata una buona parte per inserirvi un'enorme antenna circolare. Poco distante dal perimetro dell'antenna, vi è una costruzione prefabbricata, presumibilmente il laboratorio che alloggia gli scienziati, le guardie di sicurezza, e tutti i macchinari e computer che servono per il loro lavoro.

A causa del buio e del fatto che l'unica luce presente proviene da alcuni riflettori posti sul tetto della stazione, la Nave degli Spazzini dovrà avvicinarsi ad almeno 20 metri per vedere la costruzione con chiarezza. La stazione è protetta da uno Scudo a bolla dal funzionamento simile a quello delle Navi che Solcano il Vuoto, ed al momento è sotto attacco da parte di 5 creature molto alte e longilinee, prive di occhi e naso ma dotate di grandi orecchie e una larga bocca dentata (vedi la descrizione dei Saltatori del Vuoto qui sopra). La stazione è protetta anche da quelle che sembrano due torrette automatiche che stanno ingaggiando i mostri, di cui si vedono altri corpi abbattuti a poca distanza.

Arrivati a questo punto, lo scontro è inevitabile, perché per qualche motivo il Custode della Nave spegne i motori, costringendosi ad atterrare, ed apre il portellone della stiva. La Nave e tutti gli Spazzini sono considerati ad essere inizialmente a 20 metri dalla stazione; quindi, non ci sono modificatori per il Buio.

Tirate l'Iniziativa per ogni Personaggio Spazzino, per i 5 Saltatori del Vuoto, e per le torrette difensive (hanno 2D in tutte le Caratteristiche necessarie e contano come un unico PNG per quanto riguarda l'Iniziativa, infatti agiscono sempre all'unisono colpendo lo stesso bersaglio, ma i Test Attacco e per i Danni sono separati. Si tratta di due Sistemi di Sicurezza "Sentinel" Nuovi, vedi pag. 47, controllati da Omuncoli sincronizzati).

La stazione ha 50 Punti Scudo totali (ma ne ha già persi 2D20) e viene colpita automaticamente; quindi, i Saltatori che l'attaccano tireranno solamente i Danni delle loro due Artigliate. Ovviamente non possono tenere in Presa un edificio, quindi non effettueranno mai il morso contro la stazione.

2 Saltatori del Vuoto ingaggeranno gli Spazzini, mentre 3 continueranno ad attaccare lo Scudo. Il Sistema di sicurezza della stazione attaccherà solo quelli che attaccano la stazione stessa, a meno che non siano stati eliminati tutti.

Gli Spazzini possono scegliere personalmente come ingaggiare i Saltatori: chi ha un Casco o è un Bios può uscire dalla Nave e combattere sull'asteroide (iniziano il combattimento già considerati sulla soglia del portellone esterno della stiva), mentre chi non ha modo di sopravvivere nel Vuoto deve rimanere entro i confini della stiva (considerate che abbia un sistema di air-lock, quindi chiunque può entrare e uscire dalla stiva tramite due porte automatiche, ma mantiene l'atmosfera all'interno della Nave), e pertanto è considerato iniziare il combattimento a 30 metri di distanza dalla stazione d'ascolto e senza la possibilità di colpire nemici oltre i 10 metri di distanza da sé.

I 2 Saltatori che ingaggiano gli Spazzini tentano di raggiungere il portellone della stiva usando un singolo balzo, per il quale devono effettuare un Test Forza in modo da coprire i 20 metri che li separano da esso con una singola Azione. Se falliscono il Test, coprono solo 10 metri (e non possono attraversare l'air-lock durante un balzo, quindi al loro Turno successivo faranno il normale salto lungo 10 metri per raggiungere il portellone della stiva). Se ci sono Spazzini all'esterno della Nave, un Saltatore del Vuoto che termini il suo movimento al portellone della stiva è considerato fare i suoi Attacchi in Carica, quindi immediatamente al termine del movimento e con i relativi bonus e malus (perde la Parata solo se fallisce entrambi gli Attacchi con gli Artigli). Se non ci sono Spazzini all'esterno della Nave, un Saltatore del Vuoto che termini il suo movimento al portellone della stiva è considerato attraversare l'air-lock immediatamente, e quindi termina il suo Turno dentro la stiva della Nave.

L'Artigliere della Nave può, invece, continuare ad usare la Torretta nel suo Turno per colpire qualunque nemico preferisca, che sia contro i suoi compagni o contro la stazione, fintantoché non sia dentro la stiva della Nave.

Eliminare tutti i Saltatori del Vuoto prima che riescano a penetrare nella stazione fa guadagnare a tutti gli Spazzini 1 Punto Avventura. Se invece lo Scudo cade, i Saltatori presenti entreranno nella stazione nel loro primo Turno disponibile successivamente alla caduta dello Scudo, e le guardie inizieranno a combattere contro di loro (le guardie sono descritte dopo, usate le schede dell'Umanide Folle per aggiungerli al combattimento, senza ovviamente l'Abilità "Follia Omicida").

In ogni caso lo Scudo della stazione recupera punti come quelli delle Navi, dopo il combattimento.

- **SALTATORE DEL VUOTO**

AGI 1D+1 FOR 1D+1 MAG 1D+1 PER 2D+1
COR 1D INT 1D MAN 1D-1 SOC 1D-3

ARMATURA 5

PS 20

PM 1

ARMA

DANNO

2 Artigli
Morso

1D4+1
1D8+1

ABILITÀ

Parate 1
Presa
Visione nel Buio
Saltare nel Vuoto

NOTE

Attacca due volte con gli Artigli lo stesso bersaglio. Se entrambi gli attacchi vanno a segno, effettua una Presa sull'avversario, e nei Turni successivi usa il Morso infliggendo automaticamente i Danni, senza Test Attacco.

Presa: una creatura colpita dalla presa subisce automaticamente Danni da chi la tiene in presa, senza Test Attacco. È possibile liberarsi dalla presa con un Test Forza Contrapposto, o mandando KO il fautore della presa.

Saltare nel Vuoto: questa creatura può muoversi in ambienti a bassa gravità o nel Vuoto saltando da un appoggio ad un altro, e non necessita di respirare. Quando salta è in grado di coprire 10 metri con un solo Movimento. Tenere a mente, tuttavia, che non è in grado di volare, e in totale assenza di gravità continuerà a muoversi in linea retta fino ad incontrare qualcosa di abbastanza solido da arrestarne il moto.

2 - IL MESSAGGIO

Dopo il combattimento, le guardie della stazione entreranno in contatto con la Plancia della Nave degli Spazzini (o con qualcuno con un Casco Com, se necessario), per ringraziarli e dar loro istruzioni per attraccare la nave all'air-lock della stazione, in modo che possano entrare senza dover camminare nel vuoto.

Al loro ingresso saranno "accolti" dalle 3 guardie, tutti Umanidi, il cui umore varierà dal "pessimo", se hanno dovuto combattere i Saltatori del Vuoto che hanno penetrato lo Scudo, al "giornataccia" se gli Spazzini hanno fatto il loro lavoro. In ogni caso è evidente che siano stanchi e stressati. Le tre guardie sono:

- Tara, che è a capo della sicurezza, e pertanto estremamente stressata, armata con un'ascia rovinata e uno Scudo antisommossa.
- Greg, pelato e nevrotico, che giocherella con la sua Spada Corta rovinata ed ha anche una fondina per uno Sparachiodi minore rovinato (10 colpi se non li ha usati).
- Phil, di mezza età e armato con uno Sparachiodi Pesante rovinato (6 colpi se non li ha usati).

Dopo aver chiesto i loro ID della Gilda (una formalità, date per scontato che i PG li abbiamo), le guardie approfitteranno della breve camminata verso il laboratorio per lamentarsi del fatto che siano quasi a corto di munizioni, senza contare delle lamentele che hanno trasmesso alla Gilda riguardo allo stress del vivere confinati per così tanto tempo in un luogo sperduto e ultimamente sempre più ostile.

Il laboratorio è un'unica stanza con le pareti ricoperte di computer e macchinari arcani, la cui postazione principale ha un grosso schermo da cui si può controllare l'attività dell'antenna.

Qui vi sono i 3 scienziati che gestiscono il progetto, anche loro Umanidi:

- Dr. Torres, alto e smilzo, con capelli e barba rossicci, che è il più vivace del gruppo e quello che probabilmente parlerà per primo, e più a lungo, con gli Spazzini.
- Dr. Malcolm, dai capelli grigi e l'aria stanca, parlerà poco e solo per correggere qualcuno o se gli viene rivolta direttamente la parola per chiedergli qualcosa.
- Dr.ssa Reese, l'esperta dell'equipaggiamento installato nel laboratorio, il cui braccio sinistro è sostituito da una bionica che le causa dolore a intervalli, e pertanto tende a starsene in disparte finché non c'è da mettere mano all'equipaggiamento.

Discutendo con loro della loro missione o dei dati, salterà fuori quasi immediatamente che il motivo per cui gli Spazzini sono stati mandati dalla Gilda, e il motivo per cui gli scienziati hanno mandato la loro richiesta alla Gilda, sono un po' diverse. Infatti, i dati che sono venuti a collezionare, altro non sono che registrazioni e misurazioni effettuate cercando di contattare una fonte di segnale di provenienza ignota, nel Vuoto oltre il Pandemonio. E il motivo per cui hanno contattato la Gilda, dopo mesi di lavoro, è che... ci sono riusciti.

Il Dr. Torres a questo punto si sarà avvicinato alla console e premerà alcuni interruttori. La Dr.ssa Reese si sposterà alla sua postazione, sistemando varie valvole e interruttori per focalizzare il segnale, mentre il Dr. Malcolm controllerà lo status tramite alcuni piccoli schermi laterali.

Lo schermo principale si accenderà di blu, poi verde, per infine prendere una strana colorazione cangiante tra il giallo e il rosso.

Il Dr. Torres prenderà un microfono, e premendo il tasto trasmetterà le parole: “Qui stazione d’ascolto della Gildea dei Cercatori dell’Ultima Rotta, se ricevete questo messaggio, ripetete quanto ci avete detto durante la nostra ultima conversazione. Abbiamo degli ospiti, oggi”.

Dopo qualche secondo di rumore statico, sullo schermo si formeranno delle “onde” rosse che vagamente ricorderanno una rappresentazione visiva di una trasmissione audio. Le parole trasportate sono pronunciate con una voce rauca a metà tra quella di un Nano e di un Orco, ma che talvolta contiene dei sospiri come se stesse sussurrando, sebbene il volume rimanga alquanto alto durante tutto il discorso.

“Ricevuto, stazione d’ascolto. Qui dalla Ragnarok siamo lieti di sapere che abbiate nuove persone a farvi compagnia. Come vi abbiamo informati nella nostra ultima trasmissione, siamo attualmente a breve distanza dal vostro Sole. Siamo solo un’avanguardia per coloro che verranno, e desideriamo che vi uniate a noi. È da molto tempo che non incontriamo vita in questo universo”.

Dopo questo discorso, il Dr. Torres si rivolgerà agli Spazzini: “Incredibile, vero? È questo che cercavamo di comunicare alla Gildea, ma quelle bestie là fuori devono aver danneggiato la nostra antenna per le comunicazioni intra-Pandemonio. Quel che volevamo era una delegazione per i nostri ospiti in arrivo, la prima forma di vita intelligente che sia stata trovata al di fuori del Pandemonio dai Tempi Dimenticati!”.

Gli Spazzini potranno discutere con gli scienziati o e/o con le guardie, volendo. È evidente che le guardie sembrano in uno stato poco confortevole da quando la trasmissione è iniziata. Se interrogati diranno che da quando l’antenna ha iniziato a funzionare, sono iniziate anche le emicranie. Gli Spazzini potrebbero infatti notare una sorta di prurito che percepiscono sul retro del cervello.

Le conversazioni saranno tagliate corte da una nuova trasmissione dalla Ragnarok: “Stazione d’Ascolto della Gildea dei Cercatori dell’Ultima Rotta. Stiamo giungendo. Vi invitiamo nel nostro abbraccio”.

A questo punto, il “prurito” si farà più forte, diventando un terribile mal di testa che colpisce tutti i presenti, indipendentemente dalla Genetica. Tuttavia, Bios e chiunque indossi un Casco non dovrà effettuare un Test Intelligenza per resistere agli effetti telepatici della trasmissione: chi fallisce tale Test, ottiene l’Abilità “Follia Omicida”, descritta nelle Note della scheda per l’Umanide Folle, qui sotto. Gli scienziati supereranno automaticamente tale Test, ma le guardie lo falliranno automaticamente. Greg planterà un chiodo nella testa del Dr. Torres, uccidendolo sul colpo mentre gli altri due scienziati rimarranno paralizzati dallo stupore e dall’orrore. Tirate l’Iniziativa. Durante questo combattimento le guardie potrebbero casualmente considerare gli scienziati tra i loro bersagli. In tal caso, considerateli come Inermi, e con 8 PS totali.

Dopo aver eliminato tutte le guardie, chi tra gli Spazzini è affetto dalla Follia Omicida deve effettuare un Test Intelligenza all’inizio di ogni suo Turno: se fallisce attaccherà a caso i suoi compagni o gli scienziati, e la Follia Omicida continua per un altro Giro. Se, invece, lo supera, non è più affetto dalla Follia Omicida, e torna a comportarsi normalmente. Gli Spazzini non afflitti dalla Follia Omicida possono spendere la loro Azione cercando di ragionare o di bloccare un compagno afflitto. Se lo fanno, tale compagno potrà ritentare il Test Intelligenza anche fuori dal proprio Turno.

- **UMANIDE FOLLE**

AGI 1D FOR 2D MAG 1D PER 1D
COR 2D INT 1D-1 MAN 1D SOC 1D-2

ARMATURA 2/3 PS 10 PM 2

ARMA DANNO

Sparachiodi minore rovinato	1D4
Spada corta rovinata	2D6
Accetta rovinata	2D8
Sparachiodi pesante rovinato	1D8

ABILITÀ

Parate 1
Follia Omicida

NOTE

Ciascun Umanide Folle può essere armato con Sparachiodi minore e Spada corta rovinata, oppure Accetta rovinata e Scudo (+1 Armatura), oppure Sparachiodi pesante rovinato.

Le sparachiodi hanno 1D6 chiodi da sparare prima di doverle ricaricare.

Gli Umanidi Follì non usano il Mana, a meno che non ne creiate una variante in grado di utilizzare Magie o Abilità di Ruolo che lo richiedano.

Follia Omicida: quando combatte gode dell'Eccellenza a tutti i Test Attacco, sia Mischia che a Distanza (NOTA: non sui Danni, in entrambi i casi). Inoltre, se è armato con una qualsiasi Arma da Mischia oltre alle Mani Nude, e si trova alla giusta distanza, cercherà sempre di effettuare una Carica su un nemico. Se è armato solo con Armi da Mischia, effettuerà la Carica anche a costo di tentare di "Correre forte" (pag. 5), mentre se è armato sia con un'Arma a Distanza che una da Mischia effettuerà la Carica solo se ha un nemico raggiungibile con un normale Movimento, altrimenti si limiterà a sparare fino ad esaurire i colpi. Se è armato solo con un'Arma a Distanza, continuerà a sparare fino ad esaurire i colpi, anche in CaC, prima di usare le Mani Nude.

3 - RAGNAROK

Gli Spazzini avranno qualche attimo per riprendere fiato, recuperare l'equipaggiamento dei caduti, e discutere sul da farsi. Purtroppo, la pausa sarà breve, perché i corpi delle tre guardie inizieranno ad avere spasmi, e prima che chiunque possa agire si rimetteranno in piedi, distorcendo i loro corpi ed eventualmente facendo ricrescere arti perduti. La loro pelle si spacca, le ossa si rompono e mostrano le loro fratture acuminata al di fuori del corpo, ed infine le mani si staccheranno dal corpo, mentre le ossa degli avambracci si fonderanno, formando delle lame ossee simili a spade. Questo per quanto riguarda Greg e Phil, Tara si trasformerà invece in una variante dotata di dita lunghe e aguzze come artigli ossei, e dalla cui gola proviene un inquietante gorgoglio. I Necromutanti attaccheranno indiscriminatamente sia gli Spazzini che gli scienziati, che questa volta non contano come Inermi (ma continueranno a non partecipare allo scontro) e quindi possono effettuare una Parata a Giro con 1D.

Alla fine del terzo giro di combattimento, o alla fine dello stesso, se termina prima, tutti i presenti sentiranno di nuovo la voce provenire dalla Ragnarok, ma i computer sono spenti! La voce è infatti trasmessa direttamente nelle loro teste ora, e li informa che "Siamo finalmente giunti. Possiamo infine sentire nuovamente l'ebbrezza della vita che si spegne, e le sue spoglie unirsi a noi".

Il laboratorio, o, per meglio dire, l'intero asteroide, inizierà a tremare: qualcosa di grosso sta attaccando questo pezzo di roccia, e ora un'inquietante luce cangiante giallo-rossastra viene proiettata dall'alto sulla sua superficie, visibile dagli oblò della stazione.

• NECROMUTANTE

AGI 1D FOR 1D MAG 1D PER 1D
COR 2D INT - MAN - SOC -

ARMATURA 2 **PS 20** **PM 2**

ARMA **DANNO**

2 Lame ossee 1D8

ABILITÀ

Parate 0
Non Morto
Rigenerazione Totale

NOTE

Rigenerazione Totale: questa creatura torna al massimo dei suoi PS all'inizio di ogni suo Turno.

• NECROMUTANTE SPUTATORE

Come il Necromutante, ma ha 2 Artigli che causano 1D4 Danni al posto delle lame ossee, e può sputare a Distanza di 10 metri un proiettile acido che causa 1D6 Danni e immobilizza la vittima (non potrà effettuare alcun Movimento nel suo prossimo Turno). Attaccherà con gli Artigli solo se è in Mischia con un nemico, altrimenti non si muove fintantoché ci sono altri Necromutanti ad impegnare i nemici.

4 - FUGA DALLA STAZIONE

Un altro, terribile scossone colpirà la struttura, facendo partire numerosi allarmi di decompressione in vari punti della stazione, al di fuori di questa stanza. Se almeno uno dei due scienziati è ancora in vita, raggiungerà uno scompartimento nel muro da cui estrarrà delle Fiale contenenti un liquido nero con riflessi violacei e pieno di bolle che compaiono e scompaiono continuamente. Si tratta di "Fiale del Camminatore del Vuoto": chi ne beve una non deve respirare e può sopravvivere nel Vuoto per 1D20 Giri. Ce ne sono 6, una per ogni abitante originario della stazione. Saranno distribuite tra gli scienziati (ne tengono sempre almeno una per sé) e tra gli Spazzini non Bios e privi di Casco. Senza i dottori, gli Spazzini dovranno effettuare un Test Percezione TG 7 per localizzare lo sportello. In ogni caso, potrebbero notare che nella confusione del combattimento il corpo del Dr. Torres sia svanito nel nulla.

A questo punto, se il Dr. Malcolm è ancora in vita, recupererà dai computer un dispositivo di memoria grande all'incirca come un mattone: sono i dati che gli Spazzini erano venuti a recuperare. Se il Dr. Malcolm è morto o svenuto, gli Spazzini dovranno ricordarsi per conto loro di recuperare i dati, altrimenti saranno lasciati indietro. Per trovare ed estrarre il dispositivo corretto, serve un Test Intelligenza a Target 8, oppure, se la Dr.ssa Reese è ancora viva, possono chiederle di recuperare i dati, e lei estrarrà il dispositivo per loro, senza Test. Alla Dr.ssa Reese non importa dei dati, vuole solo sopravvivere; quindi, se non le viene esplicitamente chiesto, non andrà mai a recuperarli per conto suo.

Finiti i preparativi, il gruppo può dirigersi verso l'air-lock connesso alla Nave degli Spazzini, ma una volta aperta la porta del laboratorio ci sarà un'altra terribile scossa, e l'intero corridoio sarà strappato via, svanendo in alto, verso la luce giallo-rossastra. 10 metri di Vuoto si frappongono tra il gruppo e la Nave, ma le brutte notizie non finiscono qui: a 5 metri da loro, e proprio sulla strada per raggiungere l'air-lock, sono comparsi una versione mutata del cadavere di un Saltatore del Vuoto, con la muscolatura esposta e numerose spine ossee che sporgono sulla schiena e braccia, rendendolo ancora più temibile di quando fosse in vita. È accompagnato da quello che sembra essere il corpo contorto del Dr. Torres, che si muove come un insetto quadrupede, ed ha perso la testa, al cui posto vi è un prolungamento flessibile della colonna vertebrale terminante in un grosso pungiglione. Al di sopra delle loro teste, una Nave mineraria lunga circa un chilometro si è posizionata in orbita, con 8 appendici simili a zampe di ragno metalliche, contorte e ricoperte da una qualche crescita sconosciuta che si estendono aperte dallo scafo. Sul suo ventre si apre una fenditura che percorre quasi l'intera lunghezza della Nave, da cui fuoriesce la luce cangiante giallo-rossastra. Questa è la Ragnarok. Tutti gli Spazzini privi di Casco che non sono Bios devono nuovamente superare un Test Intelligenza o essere colti dalla Follia Omicida.

Dopo aver tirato l'Iniziativa, chiunque non sia un Bios o non indossa un Casco può usare la propria Azione per bere la Fiala del Camminatore del Vuoto (gli scienziati lo faranno sempre come prima Azione), oppure può provare a "correre forte" per percorrere i 10 metri nel Vuoto tutti d'un fiato. Se riesce nel Test Forza, effettivamente ci riuscirà, subendo 1D4 Danni per il freddo e decompressione. Se fallisce, fa solo 5 metri, è immediatamente portato a 0 PS e subisce una Ferita Critica. All'inizio del suo prossimo Turno (che non può ritardare), se non sarà reso in grado di respirare morirà sul colpo. Gli scienziati non combatteranno, ma possono Parare (1D in Agilità) e provare a Correre Forte (1D in Forza) verso la Nave degli Spazzini. Inoltre, ricordo che hanno 8 PS totali, se non sono ancora stati feriti.

Se tutti decidono di correre verso l'air-lock ignorando i Necromutanti, questi proveranno ad inseguirli con un Test Agilità Contrapposto, impedendo a chiunque non superi il risultato dei loro Test Agilità (i personaggi devono fare almeno 1 in più del loro risultato più alto dei nemici per fuggire) di raggiungere la salvezza, costringendoli a combattere (o morire) nel Vuoto.

- **NECROMUTANTE INFETTORE**

AGI 1D+1 FOR 1D MAG 1D PER 1D+1
COR 1D INT - MAN - SOC -

ARMATURA 2 PS 10 PM 0

ARMA DANNO

Pungiglione infettivo 1D8+Pres+Speciale

ABILITÀ

Parate 0
Pres
Non Morto
Rigenerazione Totale

NOTE

Speciale: quando questo Necromutante attacca con il suo pungiglione infettivo, mira sempre alla testa, e se colpisce effettua una Presa, continuando ad infliggere automaticamente il Danno nei suoi Turni successivi, fino ad uccidere la vittima. Quando la vittima muore, si trasforma immediatamente in un Necromutante al massimo della Salute (ottiene +10 PS rispetto a quando era in vita, le Abilità Parate 0, Non Morto e Rigenerazione Totale, perde le Caratteristiche INT, MAN e SOC, ottiene almeno 2D in COR se non li aveva già (gli altri eventuali modificatori di COR rimangono invariati) e bisogna tirare 1D4: con 1 diventa uno Sputatore, altrimenti le lame ossee sostituiscono gli avambracci). Se un Bios viene infettato, il cervello diventa Necromutante, ma il suo corpo non muta (non perde Manualità) e può continuare ad utilizzare le sue Armi normalmente.

Rigenerazione Totale: questa creatura torna al massimo dei suoi PS all'inizio di ogni suo Turno.

• **NECROMUTANTE ASSALITORE**

AGI 1D+1 FOR 1D+1 MAG 1D+1 PER 2D+1
COR 2D INT - MAN - SOC -

ARMATURA 5 PS 30 PM 1

ARMA DANNO

2 Artigli ossei 1D6+1
Morso 1D10+1

ABILITÀ

Parate 0
Non Morto
Rigenerazione Totale
Saltare nel Vuoto

NOTE

A differenza del Saltatore del Vuoto, da cui ha origine, il Necromutante Assalitore effettua tutti i suoi attacchi secondo le normali regole di combattimento, attaccando prima con gli Artigli e poi con il Morso bersagli scelti casualmente.

Rigenerazione Totale: questa creatura torna al massimo dei suoi PS all'inizio di ogni suo Turno.

Saltare nel Vuoto: questa creatura può muoversi in ambienti a bassa gravità o nel Vuoto saltando da un appoggio ad un altro, e non necessita di respirare. Quando salta è in grado di coprire 10 metri con un solo Movimento. Tenere a mente, tuttavia, che non è in grado di volare, e in totale assenza di gravità continuerà a muoversi in linea retta fino ad incontrare qualcosa di abbastanza solido da arrestarne il moto.

5 - FAUCI

Saliti a bordo della loro Nave, gli Spazzini si renderanno presto conto di essere finiti sotto l'effetto gravitazionale della Ragnarok, trovando impossibile effettuare le normali manovre (vedi la descrizione del Raggio Traente, nelle Note della scheda della Ragnarok qui sotto).

La Ragnarok sta attirando verso il suo ventre aperto l'intero asteroide, e tutto ciò che si trovi in mezzo, quindi compresa appunto la Nave degli Spazzini e la stazione d'ascolto. La mostruosa nave mineraria, osservandola con più attenzione, sembrerà un'enorme carcassa di ragno, composta di metallo contorto e coperta da quella che sembra essere carne pulsante di vita, con strutture simile a costole ossee sui suoi fianchi, similmente all'aspetto dei Necromutanti.

Questa sfida non segue le normali regole del Combattimento Navale, non del tutto quantomeno. La Ciurma degli Spazzini effettua i normali Test per le Manovre ad ogni Giro, ma con le restrizioni spiegate nelle NOTE della Ragnarok riguardo il Raggio Traente. Se gli Spazzini non raggiungono o superano il Target di Manovra della Ragnarok, sarà essa ad agire (come nelle normali regole), aprendo il fuoco con le sue Torrette. A differenza dei normali scontri navali, però, l'Artigliere, o chi ne fa le veci, può sempre sparare con la sua Torretta una volta a ogni Giro, indipendentemente dal risultato ottenuto per l'altra Manovra.

Incredibilmente, il sistema di sicurezza della stazione d'ascolto è ancora attivo, e ad ogni Giro gli Omuncoli apriranno il fuoco sulla Ragnarok (indipendentemente da chi vince i Test di Manovra), che quindi a sua volta dedicherà 2 delle sue Torrette ad attaccare la stazione (in questo caso è considerata avere Armatura 5), e 2 ad attaccare la Nave degli Spazzini.

Una volta abbattuto lo scudo della stazione ogni colpo dalla Ragnarok distruggerà un sistema difensivo, fino a lasciarla totalmente indifesa.

Se gli Spazzini riescono a manovrare la loro Nave fuori dal Raggio Traente, la Ragnarok non li seguirà oltre, concentrandosi sul consumare l'asteroide e, in seguito, il resto della Discarica, in modo da accrescere la sua massa e produrre altri Necromutanti (dai Saltatori del Vuoto), prima di dirigersi verso un nuovo Quadrante del Pandemonio e ripetere il processo.

Se però gli Spazzini, dopo essere sfuggiti al Raggio Traente, continuassero ad attaccare la Ragnarok (pessima idea), applicate le normali regole per il Combattimento Navale, perché lasciarli scappare è una piccola cosa per lei, ma se la disturbano mentre si nutre... ora hanno la sua totale attenzione.

- **RAGNAROK (NAVE CLASSE D STANDARD)**

Vedi pag. 59 del manuale per i dettagli.

100 PS

È armata con 4 Torrette Standard che eseguono tutti i Test con 1D.

ABILITÀ

Raggio Traente

Telepatia

Necrogenesi

NOTE

Raggio Traente: è in grado di afferrare e tirare a sé oggetti e creature anche più grandi della Ragnarok, e in numero illimitato, a meno che non siano troppo lontani (per attirare a sé un asteroide deve mettersi nella sua orbita, ad esempio). Navi catturate con il Raggio Traente che abbiano ancora PS possono sfuggirne battendo la Ragnarok nei Test di Manovra (basta un solo successo), e inoltre possono contemporaneamente *Sparare con l'Artiglieria*, indipendentemente dal risultato di tali Test. Se, tuttavia, non hanno più PS, possono solo *Sparare con l'Artiglieria* mentre vengono trascinate verso lo scafo della Ragnarok per essere assimilate, cosa che avviene automaticamente 2 Giri dopo che i PS sono stati azzerati. Se lo Scudo della Ragnarok è portato a 0, essa subirà immediatamente un Danno Critico, che abbassa il Target dei Test di Manovra come da regolamento, e, qualora la Nave degli Spazzini fosse priva di Punti Scudo, permette di tentare ancora una volta i Test per sfuggire alla presa del Raggio Traente. Ogni Danno inflitto successivamente alla Ragnarok è un ulteriore Critico; quindi, modificate la difficoltà dei Test di conseguenza.

Queste regole esistono nei confini di questa Avventura, dove i Personaggi hanno una Nave di Classe A senza potenziamenti. In caso di incontri con Navi più potenti, la Ragnarok segue le normali regole di combattimento, ed inoltre non permette alle Navi colte nel raggio traente di sparare gratuitamente come invece avviene qui.

Telepatia: può parlare nella mente di altre creature (sempre) ed ascoltare i loro pensieri (se non sono protetti, ad esempio indossando un Casco o perché sono Bios). Può costringere chiunque non sia protetto e non superi un Test Intelligenza ad ottenere l'Abilità "Follia Omicida".

Necrogenesi: è in grado di plasmare, manipolare e rianimare la carne morta per servire ai suoi scopi, creando Necromutanti di vari tipi e abilità. Quelli visti in quest'avventura sono semplici cadaveri rianimati con modifiche minime, a parte gli Infettori, ma è in grado di fare molto peggio, ad esempio unire più cadaveri in un'unica creatura, infettare una Nave che Solca il Vuoto, o assimilare tutto nella propria massa, sia carne che metallo, per poter crescere.

6 - CONCLUSIONE

Se gli Spazzini riescono a sfuggire alla Ragnarok, e hanno portato alla Gilda il dispositivo di memoria con tutti i dati raccolti dalla stazione, otterranno 1 Punto Avventura.

Se sono riusciti a portare in salvo il Dr. Malcolm e la Dr.ssa Reese, ottengono 1 Punto Avventura.

Se in qualche modo sono riusciti a distruggere la Ragnarok, infliggendo abbastanza Danni Critici da portare il suo Valore di Manovra a 0, fate loro le mie congratulazioni e dategli 1 Punto Avventura aggiuntivo per aver compiuto un'impresa che avrebbe dovuto essere impossibile. Questo non risolverà la questione, in ogni caso: la Ragnarok era solo l'avanguardia, del resto...

Se gli spazzini sono tutti morti per un motivo o per l'altro, verranno assimilati dalla Ragnarok assieme alla loro Nave e alla stazione d'ascolto. Qualche giorno dopo tali avvenimenti, la Nave degli Spazzini ricomparirà in un altro quadrante, ancora controllata dal suo equipaggio, ma mutato, e carica di numerosi Necromutanti di svariate tipologie, pronti a massacrare e mutare chiunque si trovi sulla loro strada.

7 - SEGRETI

Se volete collegare questa Avventura al resto dell'Ambientazione del Pandemonio, potete leggere queste righe (rigorosamente solo dopo aver letto i segreti contenuti nelle ultime pagine del Manuale de L'Ultima Rotta).

La Ragnarok è una Nave mineraria che è stata consumata da un'entità nata dalle Tenebre, un agglomerato della "carne morta" del Dio della Morte stesso, ed è rinata come araldo di tale entità, praticamente rappresentante un ossimoro: vita scaturita dalla carne morta, in una maniera diversa dalla normale Non Morte. È questo che sono i "Necromutanti". L'entità che controlla la Ragnarok è intelligente, e come si è visto in quest'Avventura è in grado di mentire, se necessario: gli scienziati cercavano vita al di fuori del Pandemonio; quindi, la Ragnarok ha detto loro ciò che volevano sentirsi dire, in modo che continuassero a mandare un segnale diretto che potesse permettere alla Nave, e possibilmente in futuro all'entità stessa, di fuoriuscire dalle Tenebre per portare vita eterna nella Non Morte a tutte le creature del Pandemonio.

I Saltatori del Vuoto, che un tempo furono effettivamente Elfi, involutisi e adattatisi alla vita nel Vuoto, probabilmente in seguito all'intervento di un'antica Bestia Sovrana, erano in grado di percepire il pericolo, ed è per questo che hanno tentato più volte di distruggere la stazione.