

DELTA GREEN

L'ORRORE TRA I GHIACCII

Antefatto

Circa 30 anni fa, in una zona remota della Groenlandia, molto vicina al Polo Nord, cadde un grosso meteorite. La massa del meteorite non era notevole, ma sufficiente a creare un cratere di oltre un chilometro e mezzo di larghezza nel ghiaccio e a perforare la calotta di nevi fino alla terra sottostante e lì piantarsi nella crosta terrestre, oltre 40 metri sotto la superficie di acque congelate. L'onda d'urto spazzò via un intero villaggio di eschimesi, ma nessuno ci fece molto caso.

Un anno dopo, una spedizione scientifica condotta da un uomo e da due suoi assistenti, si imbatté nel sito di impatto. La spedizione era finanziata da una nota casa farmaceutica, la PHARMACODE.

La nostra storia inizia 29 anni dopo. Oggi.

Note per il Game Master

Questa avventura può essere facilmente adattata per tutti i livelli, ma è più adatta per un gruppo di 4 giocatori di 3°-5° livello. Aiuterebbe molto se nel gruppo ci fosse un esperto di computer.

Non sono state create mappe per i luoghi descritti, è lasciato al GM il compito di inventare le piante degli edifici a suo piacimento.

Durante il finale dell'avventura sarà descritto un potente nuovo mostro, ma non ci sarà scheda per questo mostro, semplicemente perché i PG non dovranno scontrarsi direttamente (sarebbe un suicidio) ma affrontarlo con l'astuzia. Tuttavia, se l'avventura dovesse essere adattata per PG di livello più alto, magari sarà necessario definire meglio il profilo di questo mostro per permettere ai giocatori di affrontarlo.

Prologo

I personaggi vengono contattati dalla DELTA GREEN per telefono (ovviamente la linea è protetta) ed invitati a partire per Toronto, in Canada, dove dovranno recarsi in un bar (il **Midnight Fever**) la sera del giorno successivo e stabilire un contatto con una certa Rhona, la riconosceranno dagli occhiali. Lei fornirà loro ulteriori dettagli sulla missione.

Scena 1 - Bar Midnight Fever

Il gruppo incontrerà Rhona esattamente nel bar Midnight Fever. Rhona siede ad un tavolo in un angolo ed indossa occhiali scuri anche se è notte ed il locale è male illuminato. Ha ordinato un caffè. I personaggi non dovranno fare altro che chiederle se è Rhona, e lei risponderà di sì. Poi mostrerà loro una lettera marchiata con il simbolo del delta verde. Rhona è solo una tramite, ma ha imparato bene la sua parte: una volta consegnato il pacchetto, se ne andrà senza pagare. Nel pacchetto è contenuto un telefonino cellulare che al posto della tastiera reca un solo pulsante triangolare, ed una lettera (**La lettera che la ragazza lascerà ai PG è riprodotta alla fine del modulo**).

Dopo averla letta, i PG dovrebbero distruggerla e recarsi all'obitorio dell'ospedale di S.Patrick, dove dovrebbe attenderli il dottor Letterman.

Scena 2 - Obitorio dell'ospedale S.Patrick

All'obitorio i personaggi faranno la conoscenza di due PNG: il primo è **Henry Tusk**, nome in codice **Paladin**, il quale è un veterano del Delta Green ed è stato inviato per affiancarli nella missione. Henry è un grosso omaccione di colore dal fisico muscoloso, capelli corti e baffi curati. Indossa vestiti eleganti bianchi e degli occhiali scuri di marca (**la sua scheda minima è a fine modulo**). Paladin è un PNG di supporto. Se la missione si fa troppo dura Paladin può aiutare il gruppo, morire al posto di un PG o dare i consigli giusti per cavarsela. Se il GM ritiene che Paladin non sia necessario, può ometterlo dalla trama.

Il secondo è **Elijah**, l'assistente del dottor Letterman. Elijah è un ragazzo sulla venticinquina, con arruffati e lunghi capelli ricci e due occhiaie molto pronunciate. E' simpatico e molto disponibile. Egli riferirà che Letterman non si è presentato stamattina, e che non risponde al telefono. I personaggi potrebbero essere precipitosi e voler andare subito da Letterman per controllare, ma Paladin saprà consigliarli per il meglio. Già che si è qui, meglio chiedere ad Elijah. L'assistente è a conoscenza del fatto che il dottor Letterman collabora con alcune organizzazioni governative (Letterman gli ha detto che è una specie di contatto per una sezione FBI simile a quella del serial *X-Files*, sapendo che il ragazzo è un appassionato del telefilm). Non gli ha detto tuttavia né quale è l'organizzazione segreta, né che Delta-Green non è affatto autorizzata dal governo!

Elijah sarà felicissimo di partecipare ad una "missione segreta", ma i PG devono stare attenti a non dargli troppo spago né rivelargli troppo. Paladin è un ottimo "moderatore" della conversazione, si consiglia al Gamemaster di farne uso se i PG dovessero tendere ad esagerare.

Secondo Elijah, Letterman era divenuto molto nervoso quando esaminando il corpo di un giovane ragazzo, **Benjamin Rice**, morto cadendo dal tetto di casa sua, vi aveva rinvenuto qualcosa di sospetto. L'assistente è stato fatto uscire dalla sala, ed i referti sono stati portati via da Letterman, quindi è probabile che li abbia a casa. E' possibile comunque vedere il corpo del ragazzino.

Quando Elijah aprirà il cassetto della cella frigorifera, si vedrà per un istante muoversi qualcosa sotto il lenzuolo (prova **Osservare CD 15** per accorgersene). Scoprendo il lenzuolo tutto sembrerà normalissimo. Il corpicino del bambino è bianco latte. Benjamin era di etnia eschimese (capelli neri corti ma lisci, occhi a mandorla, pelle chiara). Elijah dirà ai PG che il ragazzino è morto per trauma cranico dovuto alla caduta dal tetto (un palazzo di sei piani, 60 metri di volo), nonostante la neve abbia attutito in parte la caduta. C'è una frattura cranica ma non è evidente, e nemmeno l'ematoma si è esteso molto, perché il corpo era immerso nella neve. Ulteriori dettagli sulla dinamica possono essere chiesti alla polizia, ma Paladin consiglierà invece di parlare con i genitori e visitare il posto dell'incidente. Elijah informerà che la madre è l'unico genitore vivo, perché il padre è morto a causa di un incidente sul lavoro: questo risulta dai documenti che sono passati in obitorio. Non sa altro a riguardo.

Con una prova di **Cercare CD 15**, se si ha il coraggio di esaminare il cadavere, si noterà un particolare: quello che sembra un foro sulla coscia destra del ragazzino. Attorno si è formato un leggero alone giallo. Non è il buco di un proiettile, è molto più piccolo, ma Elijah, esaminandolo, lo accosterà al foro lasciato da una grossa siringa ipodermica, con un ago particolarmente grosso, di quelli usati per i prelievi di midollo, ad esempio.

Scena 3 - Casa del Dottor Letterman

Letterman abita al 20° piano di un condominio, un bel palazzo di 30 piani e due scale. La sua è la scala A. Il condominio è tutt'altro che borghese: ha una piscina, un piccolo parco giochi ed una portineria che non ha nulla da invidiare alla reception di un hotel.

Il portiere, un vecchietto con barba bianca vestito bene, indirizzerà i ragazzi per il piano e la scala giusti, l'appartamento è il 303. Secondo il tizio in portineria, Letterman dovrebbe essere in casa. In realtà, il tizio in portineria non è Letterman, bensì una creatura che si fa chiamare **Milton**, un potente servitore dei grandi antichi dagli oscuri poteri magici che dopo aver ucciso il portiere ne ha assunto la forma. Ma per sgamarlo occorrerà una prova di **Percepire inganni CD 30**. Il cadavere del portiere è sotto il bancone, in un lago di sangue. Se per qualsiasi motivi i PG dovessero entrare dietro il bancone, lo vedrebbero subito. Il telefono sul bancone squilla di continuo.

Giunti (si possono usare uno dei due ascensori) al piano del dottor Letterman, ci si accorgerà già a distanza che la porta del suo appartamento è aperta. I PG, entrando, troveranno tutte le stanze in una gran confusione, ma la porta della camera da letto è chiusa. Non solo è chiusa, ma con una prova di **Osservare** molto banale (**CD 10**) ci si accorgerà di una pozza di sangue che si estende oltre la fessura sotto la porta. La finestra del soggiorno (la stanza su cui si apre la porta della camera) è spalancata. La finestra dà sul vuoto (sulla piscina, in realtà), non ci sono balconi. Se si apre la porta della camera si scoprirà con raccapriccio che il cadavere del dottore è stato agganciato all'attaccapanni sull'altro lato della porta (**Sanità 1/1d3**). Il cranio del dottore è stato sfondato dal gancio dell'attaccapanni, il suo collo è squarciato da quella che sembra una artigliata feroce ed i vestiti sono lacerati e intrisi di sangue. Non deve essere morto da molto (prova **Guarire** o **Conoscenze-Medicina CD 15**), perché il rigor mortis non è ancora sopraggiunto.

Nella camera sembra esserci stato un feroce combattimento. Lampade spaccate, ante degli armadi aperte (una è divelta), letto tempestato di artigliate e sporco di sangue, sangue un po' dappertutto. La luce della stanza non funziona (la lampadina è stata rotta). Una delle ante dell'armadio aperta ha uno specchio spaccato nella faccia interna. Dentro ci sono solo vestiti. Prove di cercare non daranno esiti soddisfacenti (documenti, chiavi e portafogli del dottore sono ancora nelle sue tasche, non manca nulla di interessante, nessun particolare rilevante), a meno che non si esamini lo specchio. Qualcuno già a distanza potrebbe notare qualcosa che si muove nello specchio (**Osservare CD 20**), ma se si esamina lo specchio, si scoprirà la raccapricciante realtà: un **byakhee** (pag. 159 Manuale) è accartocciato nell'angolo del soffitto sopra la porta d'ingresso, invisibile finché non lo si scopre, e lo si può scoprire solo guardandolo attraverso una superficie riflettente! Il byakhee si accorgerà subito di essere scoperto (**Sanità 1/1d6**) e tenterà di fuggire sfondando il muro di persone che eventualmente si trova davanti alla porta della stanza senza poterlo vedere. Se il PG lo insegue (magari sparando, pure), la creatura attaccherà un paio di volte, poi si lancerà via dalla finestra aperta. Se gli è possibile, afferrerà prima di lanciarsi il PG "temerario" e lo trascinerà con sé nel vuoto per poi lasciarlo sfracellare al suolo. Se ciò dovesse avvenire, una prova di **Acrobazia CD 18** permetterà al PG di entrare nell'acqua della piscina dopo un volo di 30 piani senza spappolarsi sulla superficie né sul fondo. In tal caso subirà 9d6 danni debilitanti. Se la prova è **13 o meno**, subirà 6d6 debilitanti e 3d6 mortali a causa dell'impatto con il pavimento della piscina. Se la prova fallisce, subirà invece 6d6 mortali (a causa dell'impatto errato con la superficie d'acqua) e 3d6 debilitanti. Se sopravvivrà, vedrà il falso portiere passare vicino al bordo della piscina, trasformarsi nella sua vera forma (un losco figuro incappucciato e dai vestiti a brandelli) e andarsene via. Si volatilizzerà girato l'angolo, così come farà il byakhee.

In questa sezione dell'avventura il byakhee non deve morire, se dovesse trovarsi in pericolo fuggirà. Allo stesso modo Milton, che se minacciato (è immune comunque ai colpi di pistola) si dissolverà in una bolla di vermi che fuggiranno rapidamente ovunque. Piuttosto che far crepare uno dei PG, il Game Master può accanirsi su Paladin.

Nello studio del dottore, con una prova di **Cercare CD 15** si troveranno i fogli dell'autopsia, sparpagliati sulla scrivania come se qualcuno li avesse letti. Il campione a cui fa riferimento il referto non c'è, deve essere stato portato via (vedi *referto* nell'appendice). I PG possono fare una

prova di **Conoscenze-Biologia CD 18** per saper immediatamente cos'è un nematode, altrimenti possono fare ricerche su internet e enciclopedie (prove blande) per scoprirlo.

Scena 4 - Condominio della signora Rice

La signora Rice è una tipa corpulenta, dai capelli neri e lunghi e di chiara etnia eschimese. Parla l'inglese ancora con difficoltà, ma è molto cordiale e si riesce comunque a spiegare. Parla anche del figlio, nonostante sia molto turbata mentre ne racconta.

Benjamin era un ragazzo molto solitario. Il padre lavorava ad una impresa mineraria in Groenlandia, e da bambino, ad appena sei anni, Benjamin era stato invitato ad andare con lui. Accadde un incidente, un crollo assolutamente inaspettato, e suo padre morì davanti ai suoi occhi. Il ragazzo si tuffò in acqua per tentare di salvare il padre, rischiando così di morire congelato. E ovviamente non servì a nulla. Quando lo riportarono alla madre, il bambino si era chiuso in una specie di sordomutismo psicologico. Un'equipe di medici dell'azienda dove lavorava il padre si fece avanti per curarlo in maniera assolutamente gratuita. La madre, che con la morte del padre si ritrovava a dover campare con una misera pensione di invalidità, accettò. L'azienda propose che il bambino non andasse a scuola, e assegnò alla madre una somma in denaro integrativa della pensione per istruire privatamente Benjamin. Il bambino tornò alla normalità dopo un paio di anni, ricominciando gradualmente a parlare e sentire, ma i dottori continuarono a tornare di tanto in tanto per degli accertamenti e scongiurarono di iscrivere il ragazzo in una scuola pubblica. Questo faceva comodo alla madre, perché l'assegno integrativo le dava enorme aiuto ed era molto generoso, più del necessario. Nel frattempo la madre aveva trovato impiego come donna delle pulizie in diverse case, e non era molto spesso in casa, solo la notte, a pranzo e a cena. Lei non c'era quando Benjamin è morto, ma sa che andava spesso a giocare sul tetto, nonostante lei lo rimproverasse ogni volta.

Se i PG chiedono dell'azienda dove lavorava il padre, la donna darà loro alcune vecchie carte intestate riguardanti bonifici bancari: l'azienda è la PHARMACODE, la sua sede centrale è a Los Angeles, USA, ma possiede una piccola filiale anche a Toronto.

Il tetto della casa non è molto spiovente, ma non ci sono barriere lungo i bordi. La porticina di servizio conduce ad uno spiazzo piano di 3 metri per 2, di fronte alla porta c'è il camino e le varie antenne del condominio. Oltre il limite dello spiazzo il tetto spiove ed è coperto di neve. Non ci sono indizi che possono essere presi.

Benjamin riceveva ripetizioni da una certa **Smilla Hollstrom**. Era la sua insegnante privata. Abita due piani sopra la casa della signora Rice. I PG possono andarla a trovare.

I PG troveranno Smilla in casa. Si tratta di una ragazza per metà Groenlandese e per metà canadese, carina ma abbastanza scostante. Immediatamente sospetterà che i PG non sono della polizia e nemmeno dell'FBI, ma per questo li farà entrare e parlerà con loro. Sospetta che il gruppo faccia parte di una compagnia rivale della PHARMACODE, e se questo vuol dire "fottere quei bastardi", la cosa gli sta bene.

Secondo Smilla, il bambino è stato assassinato. Il ragazzo era spaventato, ha corso verso il bordo del tetto come se fosse inseguito da qualcosa, e lì è scivolato ed è caduto. Adesso le impronte sulla neve non si vedono più, ma il giorno che è morto, Smilla era salita sul tetto e le aveva viste: dal tipo di impronta era chiaro che il bambino stava correndo verso il bordo. Chi mai farebbe una cosa del genere se non fosse spaventato a morte? Comunque nemmeno Smilla era lì quando Benjamin morì. Il ragazzo stava benissimo, da tre anni a questa parte era sano come un pesce, ma i controlli dei dottori della PHARMACODE continuavano lo stesso, e non lo facevano iscrivere ad una scuola pubblica, nonostante Smilla avesse convinto la madre a parlare con i medici. Smilla si chiede perché mai.

Purtroppo non può aiutare ulteriormente i PG.

Scena 5 – Sede della PHARMACODE di Toronto

I PG non otterranno granché parlando con i PR della società farmaceutica. La sede di Toronto è una specie di avamposto di ricerca scientifica, dove vengono prodotti e studiati i nuovi farmaci. Ovviamente tutti i laboratori sono off-limits e non è possibile conoscere nulla nemmeno riguardo i farmaci studiati. Non essendo poliziotti né agenti dell’FBI i PG non avranno altre informazioni. Se riescono a camuffarsi o ad inventare qualcosa, potrebbero ottenere di parlare con il presidente della PHARMACODE di Toronto, il signor **Thomas Harry Gregor**. E’ un anziano capo azienda con la barbetta corta e curata, i capelli bianchi e impomatati, che veste in completo firmato e cammina aiutandosi con un bastone di castagno e argento. Non ha informazioni particolari da dare ai PG: la situazione della signora Rice era singolare, anche per paura di essere messi sotto causa per insufficienti misure di sicurezza, la casa farmaceutica si è comportata in maniera estremamente premurosa con Benjamin e sua madre, ed ha ottenuto il suo scopo: niente denuncia. Ora il ragazzo è morto, ma continueranno a versare una lauta pensione alla madre che le consentirà di vivere dignitosamente per il resto della vita.

Riguardo i medici e la salute di Benjamin afferma di non sapere nulla, di fidarsi dei medici e di non poter aiutare ulteriormente i PG.

Riguardo l’impianto estrattivo in Groenlandia riferirà che la casa stava studiando un nuovo tipo di antibiotico che veniva sintetizzato da alcuni microrganismi artici. Il laboratorio era in fase di allestimento quando si è verificato il crollo. In seguito all’incidente il laboratorio è stato chiuso ed ora sarà sepolto dalle nevi.

Se i PG riusciranno ad intrufolarsi nel network dell’azienda (o ad entrare nell’ufficio di Gregor, cosa un po’ più difficile) potrebbero frugare nei computer e rinvenirvi (prova di **Ricerca CD 15**) alcuni files criptati (prova di **Usare Computer CD 25** per decriptarli seduta stante, **CD 18** per copiarli su un disco e portarli via per farlo con calma a casa) riguardanti dei carichi in arrivo e degli altri in partenza dal porto di Toronto per Godthab, in Groenlandia. La nave parte dal lago, naviga lungo il fiume fino al mare e poi procede verso nord. Ogni 15 giorni c’è una partenza, ed ogni 15 giorni un carico parte da questi laboratori per Godthab, ed un altro carico arriva. il carico è catalogato come “campione scientifico”, ed il codice di riconoscimento è **ART 41-72**. E così il laboratorio artico era stato chiuso, eh?

Entrare nei laboratori di Toronto è un’impresa folle. I dispositivi di allarme e di controllo sono disumani. Un Hacker di alto livello potrebbe tentare di disattivare le protezioni con diverse prove in successione di **Usare Computer a CD 30**. La prima per disattivare le telecamere digitali, la seconda per disattivare gli allarmi ad infrarossi e la terza per sbloccare le porte. Fallire una di queste prove significa far scattare l’allarme intrusione telematica: disattivare l’allarme al volo ha **CD 35**, non essere rintracciato in caso di fallimento **CD 25**. un’impresa, come si vede, ardita e ardua. Se dovesse riuscire, i PG troveranno grossi campioni dei nematodi (che riveleranno avere DNA alieno in base alle ricerche), files di studi su questo strano parassita, la storia del meteorite e la vera versione della morte del padre di Benjamin. Insomma, tutto il necessario per essere certi che la PHARMACODE sta conducendo studi su una forma di vita aliena! (Nota: maggiori dettagli riguardo tutte queste vicende sono più avanti, vedi Scena 10)

Interludio – Sede PHARMACODE di Los Angeles

Fare il viaggio è inutile. La sede centrale non è al corrente di ciò che accade a Toronto, nonostante sappiano che stanno conducendo studi su nuovi medicinali. I segreti sono tenuti ben nascosti alla PHARMACODE centrale da Mr. Gregor. Per i PG è un viaggio a vuoto.

Scena 6 – Porto di Toronto, Chrystal Shard II

Per i PG l'unico modo di andare avanti a scoprire qualcosa è imbarcarsi e raggiungere Gothab. Ma nessuna nave, a parte la **Chrystal Shard II**, che è la nave dove viene imbarcato il materiale della PHARMACODE, va a Gothab. Inoltre, la Chrystal Shard II è una nave merci e non sono ammessi passeggeri a bordo. Così, i PG, se vogliono imbarcarsi, dovranno farlo clandestinamente. Si accorgeranno presto che sulla nave c'è anche il presidente Thomas H. Gregor.

In alternativa, i PG possono giungere a Gothab con qualsiasi mezzo alternativo, saltando a piè pari la scena 7 e la possibilità di accumulare altri indizi. E' comunque assai meno rischioso.

Al porto, comunque, con una prova di **Osservare CD 15**, ci si potrà accorgere del carico appena scaricato, il quale è in un angolo e sta per essere smistato su vari camion. Gli scaricatori non faranno caso ai PG se si avvicinano, ma se i PG hanno intenzione di mettersi ad aprire le casse, meglio che lo facciano di nascosto o chiaramente alzeranno un putiferio.

La cassa con il codice ART 41-72 non è molto grande, ma è di metallo con diversi lucchetti. Occorrono almeno due prove di **Scassinare Serrature CD 20** per far saltare i lucchetti ed una prova di **forza CD 13** per aprire il contenitore. Dentro, immerse nel ghiaccio secco, si trovano una trentina di flaconi di acqua. Non sembra contengano nulla, a parte acqua. Ovviamente, è acqua infetta. Se i PG lasciano tutto così o al massimo rubano un solo flacone e richiudono per benino la cassa, è probabile che nessuno si accorgerà di nulla per parecchio tempo.

Scena 7 – Viaggio a bordo della Chrystal Shard II

A bordo della Chrystal Shard II il gruppo dovrà muoversi cautamente, perché anche se la nave non è munita di sistemi di allarme, telecamere o guardie, qualsiasi marinaio a bordo può dare l'allarme clandestino semplicemente gridando. Quando ciò accade, esiste il **30%** di possibilità per ogni round in cui il marinaio grida che il suo richiamo abbia raggiunto qualcun altro e sia scattato l'allarme.

Parecchie zone della nave sono visitate molto raramente, ed i PG potranno quindi nascondersi per la maggior parte del tempo. L'equipaggio è composto da una trentina di marinai, più un paio di scienziati dell'equipe della PHARMACODE e il presidente Gregor. Questi tre ultimi se ne stanno per la maggior parte del tempo chiusi nelle loro cabine, uscendo solo di rado (per mangiare, comunque, di sicuro). I PG possono frugare nelle loro cabine se riescono a forzare le semplici serrature (**Scassinare CD 18**). Nelle cabine degli scienziati troveranno rilievi satellitari della zona dove sorge l'impianto, dati relativi alle analisi dei campioni d'acqua e analisi biologiche dei nematodi-larva. Con una prova in **Conoscenze-Chimica** o **Artigianato-Chimica CD 18** si possono interpretare le analisi: nei campioni d'acqua sembrano siano sospese piccole uova di parassita, anche se solo 4 dei campioni (su 30 analizzati) hanno dato questo risultato. Con **Conoscenze-Biologia CD 15** si noterà che nel tracciato di DNA dei nematodi sono presenti basi inusuali, e non le solite quattro. Si tratta di qualcosa di incredibile.

Nella cabina di Gregor non è possibile trovare nulla di strano. E questo è strano, non vi pare?

Se i PG verranno scoperti saranno imprigionati nella sala caldaie, legati a delle tubature con nodi molto stretti (**Artista della Fuga CD 23**), e lasciati sulla nave anche dopo lo sbarco in Groenlandia. Tornati a Toronto, saranno giudicati per il loro crimine. Né gli scienziati né Gregor mostreranno interesse per i PG, e se i PG tentano di attirarli, saranno delusi dal fatto che nessuno se li filerà.

Il viaggio verso Gothab durerà sette giorni. La nave dovrà fratturare diverse centinaia di metri di banchisa di ghiaccio prima di potersi fermare nei pressi di una piccola cittadina immersa tra i ghiacci. Qui Gregor e gli scienziati (con il carico di campioni d'acqua in ritorno) prenderanno un gatto delle nevi e partiranno alla volta del laboratorio.

Scena 8 - Verso il sito ART 41-72

Il gruppo non riuscirà a viaggiare verso il sito di estrazione sfruttando i trasporti della PHARMACODE, quindi dovrà arrangiarsi. A Gothab è possibile acquistare tutto l'equipaggiamento per proteggersi dal freddo estremo, dai raggi del sole e dalla secchezza dell'aria. A piedi si tratta di un viaggio di cinque giorni, ed occorrono provviste, forellini da campo speciali per l'acqua ed il cibo, tende e sacchi a pelo per la notte. Diverse prove di **Conoscenza delle Terre Selvagge** con CD crescente possono essere richieste dal GM per evitare che i PG incorrano in inconvenienti come principi di assideramento, insolazioni, rottura dell'equipaggiamento o addirittura per evitare che si perdano.

La situazione è molto meno drammatica se si hanno i soldi e la possibilità di noleggiare un gatto delle nevi per qualche giorno. Il noleggio costa 200 \$ di caparra più 50 \$ al giorno benzina esclusa: è un prezzo salatissimo ma comprende recupero di emergenza in caso di panne e garantisce la perfetta condizione del mezzo. Il gatto delle nevi permette di raggiungere il sito di estrazione in 18 ore, ma occorre portarsi due taniche di benzina di ricambio (costo del carburante totale: 90\$). Inoltre è chiaro che i PG non possono avvicinarsi più di tanto senza dare nell'occhio: con una prova di **Conoscenza delle Terre Selvagge CD 15** ci si accorgerà di quando all'orizzonte si profilano i segni dell'avamposto: il filo di fumo che sale dalla sala caldaie, le luci attorno alle baracche, il rumore dei gruppi elettrogeni. Sarebbe saggio a questo punto avvicinarsi a piedi o si verrà scoperti di sicuro.

Per orientarsi nelle fredde distese di ghiaccio groenlandesi, i PG hanno due alternative: seguire le tracce nella neve dei cingolati della PHARMACODE (serve il talento **Seguire Tracce** ed una prova di **Conoscenza Terre Selvagge CD 13**), oppure servirsi di un navigatore satellitare. In questo secondo caso avranno bisogno di sapere le coordinate del laboratorio. Esse sono contenute nel codice delle casse ART 41-72, che è anche il nome in codice del sito di estrazione (longitudine 41 ovest da Greenwich, latitudine 72 Nord) ma ai PG questo particolare potrebbe sfuggire. Purtroppo non ci sono altri modi di conoscere tali coordinate.

Avvicinarsi a piedi ai laboratori del sito senza farsi vedere richiede una prova di **Nascondersi CD 13**. Di fatto, infatti, nessuno sta di guardia, ma ci sono parecchi operai e scienziati che si aggirano per l'area e se i PG non stanno attenti possono essere notati. Se vengono scoperti, scatterà l'allarme, saranno catturati, legati, rispediti indietro col primo carico in partenza, imbarcati sulla prima nave, riportati in Canada e ivi processati per violazione di zona interdetta ai civili. E' chiaro che avranno molte possibilità di liberarsi, scappare e combinare altri casini.

Scena 9 - Il sito di estrazione ART 41-72

Il sito è composto da due zone: le baracche dove si trovano gli alloggi, le sale vivibili ed i laboratori, ed il sito di estrazione vero e proprio.

Il gruppo potrebbe voler entrare nelle baracche per guadagnare ulteriori indizi sulla questione (cosa piuttosto inutile, visto che ormai è chiaro che sono autorizzati a fermare la PHARMACODE qualsiasi traffico losco scoprono che riguardi entità chtulhunoidi). Comunque le baracche sono zepe di gente per le 12 ore in cui si riposa e nelle tre ore di pausa pranzo. Nel resto del tempo sono piuttosto deserte: dei circa 200 operai che lavorano all'impianto ne restano nelle baracche solo 3 (malati e infortunati, in infermeria) e poi ci sono una ventina di tecnici, medici, cuochi e scienziati che lavorano per mantenere la stazione e svolgere le ricerche che non vengono effettuate direttamente nel sito. Con diverse prove di **Nascondersi**, **Muoversi Silenziosamente**, **Osservare** e **Ascoltare**, i PG possono raggiungere qualsiasi locazione dentro le baracche. Le porte non sono mai chiuse, tranne quelle che conducono agli alloggi privati dei capi-equipe e dei VIP.

Queste porte sono chiuse tramite carta magnetica. Con l'adeguato equipaggiamento ed una prova di **Usare Computer CD 20** possono essere disattivate. Con una prova di **Scassinare Serrature CD 17** aprirà le porte ma danneggerà irrimediabilmente il meccanismo elettronico, potenzialmente mettendo in pre-allarme il complesso appena qualcuno lo scoprirà. Per scassinare la serratura senza rompere nulla occorre una prova fantascientifica: **CD 28**.

Nelle cabine e nei laboratori i PG troveranno lo stesso tipo di indizi che avrebbero potuto ottenere nei laboratori della PHARMACODE di Toronto (vedi Scena 5).

Il sito di scavo vero e proprio è invece zeppo di operai per tutto il periodo giornaliero di lavoro, poi si svuota. Restano solo una decina di scienziati ed un'altra decina di tecnici a condurre le ricerche che non possono essere condotte altrove. Gregor si muove più o meno assieme agli operai, ma resta nella zona del sito anche durante la pausa pranzo e per due ore dopo il termine della giornata lavorativa (torna nelle baracche giusto per cena e per riposare).

L'ingresso del sito è segnalato da paline con luci intermittenti e si trova ad una ventina di metri dalle baracche. Il tunnel nel ghiaccio scende ripidamente per una quarantina di metri di profondità ed un mezzo chilometro di lunghezza, ma sono stati allestiti corrimano e tavole antiscivolo lungo tutto il percorso. Solo se un PG corre dovrà effettuare una prova di **Equilibrio CD 14** ogni round per evitare di scivolare e cadere.

Il corridoio conduce alla sala degli scavi, una grossa caverna artificiale scavata nella roccia, puntellata da travi metallici e impalcature che ne ricoprono quasi interamente le pareti e la volta. Attorno alla stanza si trovano i siti di scavo, che sono dei pozzi che vengono scavati con apposite macchine trivellatrici. Numerose bombole di gas forniscono l'energia alle fiamme ossidriche per sciogliere il ghiaccio ai lati della caverna in cerca di nuovi campioni. Al centro della stanza si trova una pozza di acqua disciolta di forma circolare ampia circa una decina di metri, e in mezzo, immersa nell'acqua, emerge una gigantesca roccia nera dalla forma vagamente ad uovo e del diametro di 14 metri (ma la cupola che affiora è larga appena 6 metri). Si tratta del meteorite. Una passerella galleggiante permette di salire sulla roccia, e sopra di essa ci sono punti di scavo e apparecchiature scientifiche per l'analisi dei campioni.

Scienziati e tecnici analizzano principalmente il ghiaccio nei pressi del meteorite, l'acqua e la roccia. Arrivare di soppiatto qui richiede una prova di **Nascondersi**, muoversi senza farsi notare richiede **Muoversi Silenziosamente**. Entrambe queste prove sono contrapposte ad **Osservare** e **Ascoltare** dell'equipe presente (+4 per entrambe le prove per quanto riguarda i membri dell'equipe, ma Gregor ha +19 ad entrambe!).

E' chiaro che i PG saranno scoperti. A questo punto inizia la scena finale.

Scena 10 - Finale

Thomas H. Gregor Allargherà un bel sorriso quando scoprirà che i PG si sono intrufolati nel sito di estrazione: "Ah, bene! Abbiamo degli ospiti inattesi!".

L'intera equipe si metterà sull'attenti, ma solo due tecnici possiedono delle pistole. Le estrarranno e le punteranno verso i PG. A questo punto i PG potranno interagire direttamente con il presidente della PHARMACODE Toronto e chiedere tutte le spiegazioni che vogliono, e Gregor sarà felice di spiegare loro le cose, anche perché l'equipe del sito è al corrente di chi/cosa è veramente Gregor... e poi è chiaro che i PG saranno presto mangime per i simpatici nematodi che già conoscono.

I fatti sono i seguenti. Qualsiasi cosa sia precipitata qui con quel meteorite circa 30 anni fa, è ancora chiusa nel duro mantello metallico della meteora. Si tratta di uno SHOGGOTH, ma questo nessuno lo sa, neppure Gregor. Ed è meglio così. Fatto sta che comunque qualcosa è riuscito a filtrare fuori dall'ammasso roccioso, finendo nelle acque disciolte circostanti, rese calde dall'impatto. Probabilmente dei frammenti di DNA alieno si sono disciolti nel brodo, alcuni batteri hanno inglobato questo DNA e sono mutati.

Piano piano il ghiaccio si è riformato, le acque si sono di nuovo congelate ed il meteorite è rimasto sepolto sotto 40 metri di ghiacci un anno, finché una spedizione PHARMACODE non ha rilevato la presenza della massa ferrosa sotto il ghiaccio e non ha ricostruito l'accaduto. Inizialmente lo scavo fu finanziato per scopi divulgativi, ma quando si giunse all'oggetto precipitato, immediatamente si realizzò che c'era qualcosa di strano: attorno alla sfera rocciosa si era formato un denso strato di nematodi brulicanti, probabilmente evoluti dai batteri in questione, o forse, chissà, generati da un singolo nematode che nutrendosi di un batterio mutante era mutato a sua volta. Fatto sta che i nematodi si rivelarono essere ancora più straordinari di quanto si sospettasse: la massa, appena liberata, fuoriuscì e si riunì rapidamente in un'unica forma, come una gigantesca palla verminosa, quindi, contorcendosi e comprimendosi, assunse in tutto e per tutto l'aspetto di un essere umano. Poi si sbarazzò dei testimoni oculari (in quel momento solo due scienziati, gli altri non erano presenti) e prese il posto di uno di essi duplicandone la forma. La morte di uno (in realtà due) dei membri della spedizione indusse la spedizione stessa a tornare indietro. A Toronto, rapidamente, la creatura capì come doveva fare per assumere il controllo. Si infiltrò negli uffici dei dirigenti, uccise Thomas H. Gregor e ne prese il posto. Poi finanziò una nuova serie di ricerche per scoprire cosa c'era nella meteora che le aveva dato vita.

Un sito di scavo chiamato ART 41-72 fu aperto e degli operai cominciarono a scavare intorno al meteorite fino a creare una piccola caverna tutta intorno ad esso. Poi si iniziò a tentare di perforarne la nera superficie metallica, ma senza successo.

Avvenne un incidente: il padre di Benjamin Rice cadde nelle acque gelide del sito di scavo dopo che un grosso blocco di ghiaccio staccatosi dalla volta del soffitto lo aveva colpito. L'uomo morì sul colpo, ma il figlio, che era in visita proprio in quei giorni, lo vide morire e si lanciò nell'acqua. Sopravvisse, ma venne stranamente infettato dai batteri presenti in quelle acque.

Quando Thomas Gregor scoprì che le acque erano un vettore infettante, decise di studiare anche quelle. Nel frattempo il bambino venne "accudito" affinché tornasse in piena salute e potesse essere controllato periodicamente. Si notò lo sviluppo nel suo corpo di nuovi nematodi dello stesso tipo di quelli che componevano la creatura Thomas Gregor (all'insaputa di tutti).

La creatura polimorfa che aveva assunto l'aspetto del presidente della PHARMACODE di Toronto scoprì anche di avere degli arcani poteri magici, e una notte riuscì a richiamare un byakhee piuttosto particolare dallo spazio profondo.

Mentre ufficialmente il laboratorio del sito ART 41-72 era stato chiuso, i lavori di analisi ed estrazione proseguivano. Gli sviluppi nei tentativi di perforare il meteorite erano scarsi, ma le

analisi dell'acqua permisero di ricostruire in parte il fenomeno di formazione dei batteri mutanti e dei nematodi con DNA alieno.

Poi, un giorno, Gregor diede l'ordine di uccidere il ragazzino: stavano rischiando troppo a tenerlo in vita, qualcuno avrebbe potuto scoprire tutto. I suoi uomini arrivarono mentre il ragazzo giocava in terrazza. Benjamin si spaventò alla vista delle pistole, corse verso il bordo, scivolò e morì.

Il dottor Letterman si accorse dell'infezione di Benjamin esaminandone il cadavere e decise di portare a casa uno dei vermi che il ragazzo portava nel suo corpo apparentemente senza nemmeno saperlo. Ma Letterman non aveva idea che tutti quei vermi possedessero una coscienza comune, e quindi la creatura Thomas Gregor inviò un byakhee a recuperare i suoi "simili" e ad uccidere il dottore.

Ma Letterman aveva fatto in tempo, nel frattempo, a mettere in pre-allarme la DELTA GREEN...

Thomas Gregor non spiegherà tutta la storia ai PG, concederà loro di fare qualche domanda prima di concludere: "Adesso basta domande. Non ho ancora ben compreso il vostro ruolo in questa faccenda, ma è chiaro che sarete per me sicuramente un fastidio. Perciò: addio. Fateli fuori."

I due tecnici apriranno il fuoco. E' facile che i PG godano di un occultamento parziale (20%) a causa dei numerosi travi metallici di sostegno che puntellano il soffitto di ghiaccio della zona, allo stesso modo comunque ne godono anche tutti i presenti.

A parte i due tecnici armati di pistola gli altri fuggiranno il prima possibile dalla stanza cercando di non essere coinvolti nella sparatoria. I PG dovrebbero riuscire a far fuori i due tecnici, sperando che non ci scappi (di già) un morto tra di loro. E' chiaro che sparare a Gregor non sortirà nessun effetto: le pallottole attraversano il suo corpo senza danneggiarlo. Si godrà la scena immobile ed in silenzio finché la sparatoria non sarà conclusa (**il profilo del tecnico PHARMACODE è in appendice**).

A questo punto i PG più intelligenti avranno già capito che per restare vivi occorrerà darsela a gambe, perché la creatura che si nasconde sotto le forme di Gregor è assai più forte di quanto i PG possano mai affrontare. Ma se scappano semplicemente, è probabile che la creatura li raggiunga e li uccida prima di giungere in superficie (questo, semmai, lo si può suggerire ai PG previa prova di **Saggezza CD 10** una volta che Gregor si sarà rivelato).

Gregor solleverà le braccia ed il suo corpo si deformerà in uno sciame di vermi avvinghiati l'uno sull'altro che si contorcono e brulicano. I suoi vestiti cadranno a terra, e non sarà più in grado di parlare se non riassumendo la forma umana (il trucchetto gli costa un intero round). La creatura va considerata un insieme di circa 100.000 vermi con 1 PF e capaci di causare 1 danno ognuno. Quando Gregor viene attaccato, la sua CA è considerata 25, e se il colpo arriva a segno, è morto UN verme. Altrimenti, il proiettile oltrepassa la massa verminosa senza causare scompiglio. Un colpo di Shotgun o una granata sono più efficaci. I pallini di uno shotgun causano la morte di una cinquantina di vermi per volta, ma non è che sia la soluzione. Una granata invece può porre fine al problema: se esplode abbastanza vicino brucia e distrugge una percentuale di vermi variabile dal 5 al 50% del totale (5d10%), ma occorre un tiro per colpire contro CA 14, altrimenti esplode troppo lontano (e speriamo non su una bombola, anche se questo potrebbe innescare il crollo, vedi più avanti). Armi da mischia non hanno effetto, se non quello di sparpagliare via qualche verme o farne fuori una piccola manciata.

Quando la creatura attacca, effettua un tiro per colpire con bonus +5. Se riesce, avvolge completamente l'avversario e probabilmente lo uccide (gli causa 1d100 Pf per round a causa delle centinaia di vermi che tentano di penetrargli nelle carni attraverso la pelle o per ogni orifizio disponibile... Mamma mia che schifo!). Se ad un primo round la vittima sopravvive può uscire dalla massa con una prova **Artista della Fuga** che ha per CD il tiro per colpire precedente della creatura.

Se i PG si armeranno di fiamma ossidrica, la creatura avrà timore ad avvicinarsi e questo potrebbe dare loro il tempo di escogitare qualcosa, ma se saranno tanto stupidi da attaccare con la fiamma (che ha gli stessi effetti di un colpo di shotgun sul corpo del mostro) è chiaro che saranno contrattaccati e probabilmente uccisi.

Come battere la creatura allora? Ci sono almeno due possibilità, ma i PG devono essere molto acuti.

- 1) Far avvicinare in qualche modo la creatura ad una delle bombole e poi farla saltare in aria. La gran parte dei vermi che compongono la creatura si spappoleranno tra l'esplosione e le fiamme spargendosi un po' ovunque. Mentre i sopravvissuti tentano di ricomporsi (al massimo comunque potranno assumere la forma di un gatto, di un piccolo cane o di un pesce) potranno essere terminati arrostandoli con le fiamme ossidriche.
- 2) Far crollare la volta. Se si fanno cadere almeno una decina dei pilastri di ferro che sorreggono il soffitto, si avvierà il processo di crollo. Per abbattere una delle travi metalliche occorre una prova di **Forza CD 17**. E' difficile, ma non impossibile. In alternativa si possono attaccare le travi con armi da mischia, in tal caso esse hanno **durezza 10 e 50 PF** (sono cilindri cavi). Se ridotti a 0 PF i travi si piegano e cadono a terra. Thomas, nel momento in cui la volta inizierà a crollare, non inseguirà i PG in fuga, bensì si lancerà a raccogliere disperatamente dei travi per puntellare ancora il soffitto, gridando: "No! No!!!". E resterà sepolto lì sotto. Una volta avviato il crollo, la volta cederà in **1d4+1 Round**. Se un PG resta lì sotto, muore.

In entrambi i casi, è probabile che qualcosa della creatura sia sopravvissuto, ed inoltre resta ancora un mistero il contenuto del meteorite... Ma questa è un'altra storia.

I PG torneranno in superficie e scopriranno che quasi tutti i tecnici non aspettavano altro che qualcuno che li liberasse dalle dipendenze di quella... "cosa" che non era più il loro capo. Torneranno a Toronto con la prossima nave assieme a tutti gli operai, e poi infine al QG a fare rapporto. Missione compiuta.

Epilogo (per il GM)

Come nel caso del 99% delle avventure de Il Richiamo di Cthulhu che ho giocato, mi aspetto che anche stavolta i giocatori ne escano comprendendo meno della metà di ciò che è realmente accaduto. Non riusciranno a riallacciare tutti i fili, magari non troveranno ogni indizio, e magari non interessa loro nemmeno poi tanto ricostruire la totalità della vicenda. L'importante è comunque che l'avventura non termini lasciando un senso di inadempienza e di incompletezza, come se si potesse fare altro ma il GM non lo volesse permettere. Se i PG esprimeranno la voglia di voler indagare ancora, magari adducendo le (valide) motivazioni che Gregor non è sicuramente morto, che quel meteorite va distrutto, che ci sono ancora campioni di acqua infetta in giro per il mondo, che qualcuno sicuramente leggerà i files relativi a queste ricerche che si trovano nei computer della PHARMACODE, allora avete tre opzioni:

- 1) E' l'inizio di una nuova campagna! Buona fortuna!
- 2) Far tranquillizzare i PG dai capi del DELTA-GREEN, i quali assicureranno di risolvere loro tutte le faccende rimaste in sospeso. ...Ma sarà vero?
- 3) Lasciare che i PG si tormentino. In fondo fate notare loro che in una puntata su due di X-FILES i due agenti Moulder e Skully sono costretti ad archiviare il caso come "irrisolto". Lo scopo del DELTA-GREEN è di lottare contro la minaccia cthulhunoide che minaccia il mondo, ma ci sono dei limiti dettati dal buon senso a quanto le indagini debbano spingersi in fondo! Adesso è il momento di affrontare un nuovo caso...

Assegnazione dei Punti Esperienza

Il metodo di assegnazione dei PE previsto sul manuale prevede la compilazione di una lista di obiettivi che, se raggiunti, fanno guadagnare un certo ammontare di PE. Il GM è libero di stilare lui stesso la lista, ma il mio suggerimento è di assegnare un premio in PE ad ognuna delle 10 scene. Se i PG la risolvono egregiamente prendono il premio in PE previsto, se la risolvono solo in pare o comportandosi in maniera non del tutto soddisfacente, ne prendono solo la metà. Nessun PE per la scena se non riescono a terminarla (il che significa però, per la maggior parte delle scene, non proseguire nell'avventura).

Scritta da Luigi Cecchi
Pauldeggan@yahoo.it
www.geocities.com/pauldeggan

SEGUONO APPENDICI

CODICE MISSIONE 00255T

Il nostro contatto a Toronto dice di avere notizie interessanti per noi. Il vostro compito è di entrare in contatto con lui, verificare l'importanza delle notizie ed eventualmente porre fine al problema, come siamo soliti fare.

Eventuali altri contatti dovranno essere evitati.

Se la missione richiedesse ulteriore briefing, chiamate con il telefonino all'unico numero memorizzato.

A missione compiuta, chiamate con il telefonino all'unico numero memorizzato.

E' vostro dovere distruggere questo messaggio.

Buona Fortuna.

IDENTITA' DEL CONTATTO

Dott. Ronald Letterman

Presso Obitorio dell'ospedale di S. Patrick

Ore 11.00, Oggi

XX/XX/2003

Referto autopsia n° 1129B
Obitorio federale di Toronto, Canada
C/O Ospedale di San Patrick

Eseguita dal Dottor Ronald Letterman in data XX/XX/2003
Trascrizione del nastro da parte di Ronald Letterman

Inizio registrazione.

Il soggetto è Benjamin Rice, età 11 anni. La causa della morte è probabilmente il trauma cranico dovuto alla caduta da un'altezza ragguardevole. La calotta cranica è fratturata e c'è presenza di un ematoma piuttosto esteso nonostante il corpo sia stato rinvenuto nella neve. Il corpo non presenta altre ferite significative, a parte qualche escoriazione e delle sbucciature forse precedenti all'evento che ne ha causato la morte. -pausa-

C'è una strana ferita, circolare, un foro, all'altezza della coscia sinistra, poco sotto la natica. Non c'è fuoriuscita di sangue, il che fa supporre che sia stata inferta dopo la morte, quando l'epitelio era già sufficientemente gelido a causa della neve che avvolgeva il corpo.

Il foro sembra -pausa- Registrazione interrotta.
Registrazione riprende.

Uno strano invertebrato, all'apparenza un Nematode di qualche tipo, probabilmente parassita, è stato recuperato mentre fuoriusciva dal corpo del soggetto.

Il campione è stato catalogato e sarà sottoposto a studi approfonditi. Il corpo del soggetto sarà di nuovo inserito nella cella frigorifera e l'autopsia è sospesa fino a completamento analisi del campione rinvenuto.

Fine registrazione.

HENRY TUSK alias PALADIN

Umano (uomo)

Modalità offensiva, Livello 6

Professione di copertura: Guardia Giurata

Punti ferita: 39 (6d6 +18)
Iniziativa: +4
Velocità: 9m
Classe Armatura: 13
Attacchi: Pistola, +5 (a distanza), Pugno +8 (mischia)
Danni: Pistola, 1d10 (x3), Pugno 1d3+3 debilitanti
Faccia/portata: 1x1/1 casella
Tiri Salvezza: Tem +9, Rif +2, Vol +2
Caratteristiche: For 16, Des 10, Cos 16, Int 11, Sag 11, Car 13
Abilità: Ascoltare +9, Cercare +9, Intimidire +10, Muoversi silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +9, Percepire inganni +9, Raccogliere informazioni +10, Miti di Chtulhu +5
Talenti: Iniziativa migliorata, Competenza: Pistola, Tempra possente, Persuasione
Sanità Max/Attuale: 94/45

Generico Tecnico della PHARMACODE

Umano (uomo)

Modalità difensiva, Livello 3

Professione: tecnico scientifico

Punti ferita: 14 (3d6+3)
Iniziativa: +0
Velocità: 9m
Classe armatura: 10
Attacchi: Pistola, +1 (a distanza), Pugno +2 (mischia)
Danni: Pistola, 1d10 (x3), Pugno 1d3+1 debilitanti
Faccia/portata: 1x1, 1 casella
Tiri salvezza: Tem +4, Rif +3, Vol +1
Caratteristiche: For 13, Des 11, Cos 12, Int 15, Sag 10, Car 10
Abilità: Ascoltare: +4, Cercare +6, Osservare +4, più altre abilità di Artigianato e Conoscenze adeguate al suo ruolo.
Talenti: Abilità perfezionata 3 volte in tre abilità adeguate differenti.
Sanità Max/Attuale: 90/45