

NEMEZIS



NEL NOME DEL PROGRESSO

UNA AVVENTURA DA UNA PAGINA PER NEMEZIS, DI UMBERTO PIGNATELLI

TRADUZIONE E ADATTAMENTO DI MANER SAMUEL

UN VECCHIO AMICO È SCOMPARSO.

SOLO I NOSTRI CORAGGIOSI EROI LO POSSONO SALVARE DA UNA MORTE TERRIBILE!

1. UN SOGNO FILANTROPICO

Factory-27 è un vecchio gravitante industriale, un enorme impianto di produzione unico su Bariz e improntato su una rigida società divisa in caste, in cima alla quale si trova il Cyberconte Amministratore, proprietario della fabbrica e membro della famiglia Krabala. L'attuale Cyberconte, Olon, è un giovane uomo molto colto e progressista. Ha deciso di migliorare la qualità della vita dei Lavoratori, membri della più umile fra le caste, attraverso una soluzione semplice: la meccanizzazione e la robotizzazione. Ma Factory-27 non è preparato per un tale cambiamento. La setta deviata dei "Ludditi", luddisti che odiano le tecnologie complesse, è sorta in risposta alle innovazioni massicce del Cyberconte. Dicono di lottare per i diritti dei Lavoratori, ma in verità adorano un dio più malvagio della tecnologia ...

2. UNA CHIAMATA DISPERATA

Uno degli eroi era molto amico di Olon, prima della ascesa di questi al vertice dell'insediamento. Viene contattato da Deckard, steward personale del Cyberconte.

Sua Altezza, molto dispiaciuto dal poco successo delle sue innovazioni, ha deciso di provare lui stesso la nuova vita dei Lavoratori: travestito da membro della casta inferiore, si è unito a una squadra di lavoro nella Grande

Fonderia, uno dei luoghi più difficili della Factory-27. Tre giorni fa Olon non è ritornato al suo cubicolo dopo il turno e Deckard è molto preoccupato. Non vuole però lasciare indagare la Guardia del Conte, temendo di mettere in pericolo la vita di Olon. Invece chiede agli eroi di infiltrarsi nella fabbrica travestiti da Lavoratori assegnati alla stessa squadra di Olon e di scoprire cosa è successo al Cyberconte.

3. PRIMA DEL TURNO DI LAVORO

Gli eroi raggiungono la Grande Fonderia un'ora prima che il nuovo turno di lavoro cominci. Indossano la divisa dei semplici Lavoratori. Vengono loro mostrati i cubicoli, il refettorio e biblioteca dei Lavoratori.

Cubicolo di Olon. Si tratta di una piccola stanza, protetta da una serratura di sicurezza. Può essere facilmente aperta con una Prova di Scassinare (+2). Al suo interno c'è un letto, un bagno, un piccolo tavolo: niente di interessante. Invece, con una Prova di Osservare (-2), gli eroi possono vedere che qualcuno ha graffiato un simbolo sulla porta: un ingranaggio rotto. Un eroe può capire cosa significa il simbolo con una Prova di Conoscenze: Storia (-4) o in biblioteca (vedi sotto). Se gli eroi irrompono nella stanza di Olon, vengono notati automaticamente dai Ludditi (vedi sotto).

Biblioteca dei Lavoratori. La biblioteca è una delle innovazioni di Olon. Al suo interno ci sono alcuni terminali, molto semplici,

con programmi educativi. Escludendo Su, il Bibliotecario, la stanza è vuota perché nessun lavoratore è interessato alla cosa. Su racconta agli eroi che non era così fino a qualche settimana prima. Con un Tiro di Persuasione gli eroi possono ottenere alcune informazioni aggiuntive: alcuni individui stanno dicendo in giro che le novità del Cyberconte sono blasfemie che rovinano lo stile di vita dei Lavoratori. L'identità degli agitatori è sconosciuta, ma sono in molti. Utilizzando la biblioteca, con una Prova di Investigare, gli eroi possono scoprire che cosa è il graffito misterioso trovato nel cubicolo di Olon: si tratta di un simbolo dei Ludditi, una setta di origine molto antica dedicata alla distruzione della tecnologia.

Il refettorio. Questa zona è piena di Lavoratori che mangiano il loro rancio prima di andare a lavorare. Socializzando, con una Prova di Persuasione, gli eroi scoprono quale è l'argomento principale di cui si parla tra gli operai: i numerosi incidenti avvenuti da quando è avvenuta la nuova "modernizzazione". Il Cyberconte è ritenuto responsabile per tutti questi problemi. Chiedere in giro notizie riguardo ad Olon non è una buona idea: non si ottiene nessuna informazione utile e gli eroi si fanno notare dai Ludditi (vedi sotto).

4. TURNO DI LAVORO

La sirena chiama i Lavoratori al posto di lavoro, eroi inclusi. Il lavoro in fonderia è molto duro e l'aria è calda. Ogni eroe deve fare una Prova di Vigore (+2) o subire un livello di Fatica fin quando non lascia la Fonderia. Il compito principale del Lavoratore, con la meccanizzazione, è semplicemente di ispezionare il funzionamento degli impianti automatizzati.

Attacco dei Ludditi! Se gli eroi sono stati notati dai Ludditi, è stato preparato un agguato. Un operaio vicino a loro inizia a urlare, come se avesse la mano pizzicata negli ingranaggi. Quando gli eroi corrono per aiutarlo lui brandisce un saldatore a torcia nascosto (Raggio 2, Danno 2d8) ed attacca il gruppo! Nel frattempo altri Ludditi saltano fuori dai loro nascondigli e si uniscono alla lotta. Gli eroi dovranno tirare per la Sorpresa.

La zona di combattimento è un corridoio tra i macchinari, 30 cm per 10 cm su un asse nord-sud. Posizionate gli eroi nel centro della zona, a contatto con il Luddita con il saldatore a torcia. Gli altri sicari iniziano alle due estremità del corridoio. All'estremità nord c'è anche una leva. Tirandola una fossa per rifiuti di 10 cm per 10 cm si apre nel terreno a 15 cm dall'estremità nord. Tutti i personaggi della zona devono fare una Prova di Agilità o cadere dentro subendo 2d6 danni. Uscire dalla fossa richiede una Prova di Arrampicarsi. I Ludditi cercheranno di far cadere il gruppo nella fossa. A causa del rumore terribile nessuno nota il combattimento.

■ (M) Cultisti Ludditi (1 per eroe + 1)

Fuoco e fiamme! Dopo l'attacco luddita inizia la vera minaccia. Gli eroi, guardandosi intorno, vedono un uomo incappucciato che esce da una porta nascosta in un pannello vicino ai comandi delle grandi bocce del metallo fuso. L'uomo fa qualcosa ai comandi, che iniziano a sfrigolare e scoppiettare, e qualcosa va storto: gli enormi contenitori automatizzati, invece di rovesciare il loro contenuto nella posizione corretta lo riversano nella zona di lavoro! Migliaia di litri di metallo fuso caldo invadono la zona! Gli eroi devono fuggire velocemente per evitare una morte terribile. È un Inseguimento. Ogni incremento equivale a 12.5 cm sul tavolo. Il gruppo inizia alla distanza media dall'ondata di metallo fuso.

L'abilità su cui basare l'Inseguimento è Agilità, l'ondata ha d6 di Agilità. Se un eroe viene catturato dall'ondata di fuoco, subisce 2d8 danni. Gli ostacoli in questa scena non producono danni, provocando invece -2 al tiro di Inseguimento.

5. IL CULTO LUDDITA

Gli eroi raggiungono la sicurezza di una passerella, mentre sotto il fuoco ruggisce e la gente urla. In questo momento vedono l'uomo incappucciato che ha causato tutto questo casino scivolare via nello stesso passaggio segreto di prima! I tentativi per aprire la porta segreta richiedono una Prova di Scassinare (o Forza -2). Inseguire l'uomo non è difficile, il passaggio è polveroso e le impronte di piedi sono chiare: scendono nelle profondità inferiori, nei più antichi livelli della fabbrica.

Il viaggio termina in una grande stanza. Molti cultisti incappucciati sono in adorazione intorno a

un idolo di metallo, una enorme statua cava fatta di servomeccanismi rotti e pieno di pezzi di vecchi pneumatici. Un cultista, un pazzo con una lunga barba, grida a voce alta:

“Il tempo si è compiuto! Il Grande Ardente libererà i Lavoratori dalla schiavitù delle macchine! Padrone, accetta il nostro sacrificio!”

Poi il sacerdote lancia una torcia ai piedi dell'idolo. Gli pneumatici all'interno di esso iniziano a bruciare. Un urlo terrorizzato riecheggia. Solo ora gli eroi vedono che, incatenato al torace dell'idolo, c'è un uomo nudo. È il Cyberconte Olon! Il gruppo deve intervenire subito per salvarlo da una morte terribile. Quando gli eroi attaccano, la prima cosa che il sacerdote fa è di evocare il Grande Ardente. Alle sue parole l'idolo si anima e, avvolto dalle fiamme, attacca il party!

L'idolo prende una ferita automaticamente alla fine di ogni round dopo il terzo. Alla fine del quinto è completamente distrutto. Se



Olon non è ancora stato liberato, il poveretto è bruciato vivo.

Liberare Olon richiede la riuscita di un Colpo Mirato (-4) sulle catene che lo vincolano (Robustezza 7).

- Cultisti ludditi (1 per eroe)
- Idolo Fiammeggiante (WC)
- Baku, sacerdote luddita (WC)

6. LE CONSEGUENZE

Tutti i cultisti sono fanatici e combattono fino alla morte. Se gli eroi riescono a salvare Olon, l'uomo è molto grato, e può aiutare il gruppo in futuro, data la sua notevole ricchezza. Ma forse la minaccia dei Ludditi non è finita, altri potrebbero annidarsi nei livelli più profondi della Faktory-27...

CULTISTI LUDDITI

Lavoratori umani. Le loro menti sono contaminate dal tocco demoniaco del demone Grande Ardente, un servo di Lij.

Attributi: Agilità d6, Intelligenza d4, Spirito d6, Forza d6, Vigore d6

Abilità: Combattere d8, Furtività d6, Percezione d4.

Passo: 15; **Parata:** 6; **Robustezza:** 6 (1);

Equipaggiamento: tuta da operaio pesante (+1), pugnale (For + d4), piede di porco (For + d6).



IDOLO FIAMMEGGIANTE

Apparentemente solo una statua grezza di parti meccaniche di ricambio piene di pezzi di gomma, in realtà questo simulacro ospita parte dell'essenza demoniaca del Grande Ardente.

Attributi: Agilità d4, Intelligenza d6 (A), Spirito d6, Forza d12 + 3, Vigore d10

Abilità: Combattere d6.

Passo: 12,5; **Parata:** 5; **Robustezza:** 12;

Abilità speciali:

■ **Aura Fiammeggiante:** a partire dal terzo turno, ogni personaggio nel raggio di 7,5 cm dall'Idolo Fiammeggiante subisce 1d10 danni alla fine dell'azione dell'Idolo.

■ **Costrutto:** +2 a Robustezza, +2 per recuperare dallo stato di Scosso. Immune a veleni e colpi mirati.

■ **Dimensione 3:** una mostruosità alta circa 3 metri.

■ **Pugno:** For + d4



BAKU, SACERDOTE LUDDITA

Un cultista degli Dei Oscuri.

Attributi: Agilità d8, Intelligenza d8, Spirito d8, Forza d8, Vigore d8

Abilità: Combattere D8, Furtività d6, Lanciare d6, Percezione d6.

Passo: 15; **Parata:** 6; **Robustezza:** 6 (1);

Vantaggi: Background Arcano (Fede), Comando, Fervore.

Poteri [15 pp]: Armatura (aura di fuoco), Deflettere (schermo psionico), Scarica (cono di parti metalliche di ricambio).

Equipaggiamento: tuta da operaio pesante (+1), pugnale diabolico (For + d6).

Abilità speciali:

■ **Dono dei Ludditi:** tutti i dispositivi tecnologici entro 12,5 cm dal sacerdote luddita (comprese le armi al plasma) si inceppano con un tiro di 1-2 sui dado di abilità, a prescindere dal Dado Selvaggio.

ATTRIBUTI:



AGILITA': _____ Δ□□□□□
 FORZA: _____ Δ□□□□□
 INTELLIGENZA: _____ Δ□□□□□
 SPIRITO: _____ Δ□□□□□
 VIGORE: _____ Δ□□□□□

STATISTICHE DERIVATE:

CARISMA (Base +0) _____ : _____
 PARATA (2+Metà Comb.) _____ : _____
 PASSO (Base 15cm) _____ : _____
 ROBUSTEZZA (2+Metà Vigore) _____ : _____

None: _____ Razza: _____
 Rango: _____ PX: _____

ABILITA':

_____ Δ□□□□□
 _____ Δ□□□□□
 _____ Δ□□□□□
 _____ Δ□□□□□
 _____ Δ□□□□□
 _____ Δ□□□□□
 _____ Δ□□□□□
 _____ Δ□□□□□
 _____ Δ□□□□□
 _____ Δ□□□□□
 _____ Δ□□□□□
 _____ Δ□□□□□
 _____ Δ□□□□□
 _____ Δ□□□□□
 _____ Δ□□□□□

SVANTAGGI:

LESIONI PERMANENTI:

NEMEZIS

VANTAGGI:

PRINCIPIANTE
 _____ 5 _____
 10 _____ 15 _____
 NAVIGATO
 _____ 25 _____
 30 _____ 35 _____
 VETERANO
 _____ 45 _____
 50 _____ 55 _____
 EROICO
 _____ 65 _____
 70 _____ 75 _____
 LEGGENDARIO
 _____ 90 _____
 100 _____ 110 _____

ARMI:

TIPO Gittata Danni CdT Peso Colpi For Min

ARMATURE:

TIPO Prot Peso Note

EQUIPAGGIAMENTO:

Valuta: _____
 Penalità Ing.: _____ Peso Trasportato: _____ Carico Lin.: _____

IMPIANTI:

POTERI PSICHICI:

TIPO Costo Raggio Danno/Effetto Durata

PP: _____ < * * * * * * * * * * >

DEFLETTORI E CAMPI DI FORZA:

DEFLETTORI: CAMPI DI FORZA:

FERITE

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATICA