SYS-42
Anomalie sistemiche

missione 00 – apertura della campagna



Nel 2750 la Terra non è più un mondo, è una risorsa. Devastata da guerre nucleari e da secoli di sfruttamento, esiste solo per lo sfruttamento minerario. L'umanità e le entità meccaniche vivono quasi esclusivamente nelle colonie sulla Luna e su Marte. Rimangono solo gli operai minerari e chi deve garantire la loro sicurezza.

Poi arriva il Male Profondo, la corruzione... e tutto cambia.

Didattica in Ruolo .it

APS SHIELD Sicilia

Copyright e licenza

SYS-42 – Anomalie sistemiche

Campagna di gioco di ruolo per **GURPS Fourth Edition**

© 2026 Gaetano Impoco. Tutti i diritti sull'opera originale riservati all'autore, salvo quanto espressamente indicato di seguito.

Questa campagna, inclusi ambientazione, trama, personaggi originali, corporazioni, luoghi, documentazione narrativa, LOG, scenari, handout e altri contenuti originali, è distribuita con licenza **Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International** (**CC BY-NC-SA 4.0**).

È pertanto consentito:

- **condividere** — copiare e ridistribuire il materiale in qualsiasi formato;
- **adattare** — modificare, trasformare e sviluppare il materiale per realizzare opere derivate;

alle seguenti condizioni:

Attribuzione	—	è necessario indicare l'autore originale, fornire un riferimento alla licenza e segnalare eventuali modifiche apportate al materiale
Non commerciale	—	il materiale non può essere utilizzato per scopi commerciali
Condividi allo stesso modo	—	le opere derivate devono essere distribuite con la stessa licenza

La licenza completa è disponibile all'indirizzo: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.it

La licenza *Creative Commons* riguarda esclusivamente i contenuti originali della campagna realizzati dall'autore. **GURPS**, il relativo sistema di gioco, la terminologia e gli eventuali marchi associati appartengono ai rispettivi titolari e non sono inclusi nella concessione della presente licenza.

I riferimenti, le citazioni o gli elementi eventualmente derivati da opere di terzi rimangono soggetti ai rispettivi diritti d'autore e alle relative condizioni d'uso.

Per attribuire correttamente questo materiale è sufficiente indicare:

SYS-42 – Anomalie sistemiche — © 2026 Gaetano Impoco — CC BY-NC-SA 4.0

La versione originale e gli eventuali aggiornamenti della campagna costituiscono il riferimento per la corretta attribuzione dell'opera.

Note legali

Immagini e contenuti generati con l'ausilio di IA

Parte dei testi e le immagini presenti in questa campagna sono stati realizzati con l'ausilio di strumenti di **intelligenza artificiale generativa**.

I contenuti generati dall'IA sono stati successivamente **selezionati, elaborati, modificati e integrati** nell'opera dagli autori, che ne hanno curato l'organizzazione, la coerenza narrativa e l'integrazione nel progetto.

L'utilizzo di strumenti di IA generativa non implica che i contenuti siano stati prodotti autonomamente da tali strumenti: l'opera finale è il risultato di un processo di **ideazione, direzione, revisione e rielaborazione umana**.

Le eventuali immagini o altri materiali provenienti da fonti esterne sono soggetti ai rispettivi diritti e alle relative condizioni di utilizzo.

SYS-42
Anomalie sistemiche

missione 0 – per 3-5 giocatori

Prologo

La chiamata arriva senza preavviso. Nessuna spiegazione, solo un codice di priorità assoluta.

Il mittente è sufficiente a far capire che non si tratta di una richiesta. Il capo della vostra corporazione vi convoca presso una delle aeronavi diplomatiche del Consorzio di Ripartizione Terrestre.

Dopo una serie di controlli biometrici, scansioni neurali e autorizzazioni multilivello, venite condotti attraverso i livelli superiori del quartier generale del CRT. Il percorso sembra progettato per ricordare a ogni visitatore la distanza che separa il potere dalla gente comune: corridoi immacolati, pareti prive di giunzioni visibili, superfici bianche senza una singola traccia di usura. Nessun rumore. Nessuna presenza umana. Solo il lento movimento di sistemi automatici invisibili.

La porta della sala conferenze si apre in perfetta sincronia appena vi avvicinate. Entrate.

La stanza è enorme, quasi sproporzionata rispetto alla funzione che dovrebbe avere. Un ambiente luminoso e sterile, dominato da una grande parete panoramica sulla quale fluttuano dati, diagrammi e proiezioni tridimensionali. Al centro della sala, sospesa nell'aria, una rappresentazione olografica della Terra ruota lentamente.

Cinque zone sono evidenziate. Cinque simboli. Cinque interessi. Ma non mostra solamente confini. Mostra una cicatrice, una linea invisibile che attraversa il pianeta: la **Zona di Contenimento**.

Per decenni quella frontiera ha separato le Terre Corporative dal territorio che nessuna corporazione rivendica ufficialmente. Una regione cancellata dalle mappe pubbliche, esclusa dalle rotte commerciali, definita nei documenti ufficiali con termini vaghi e impersonali.

Davanti a voi, su una piattaforma rialzata, si trova un tavolo imponente: una struttura curva di materiale bianco e traslucido, circondata da una luce morbida che rende quasi indistinguibili i volti di chi vi osserva.

Al centro siede il rappresentante del CRT, immobile, privo di insegne personali. Ai suoi lati, gli emissari delle corporazioni osservano in silenzio: l'Entità Prima della Mech Corporation, MK-00; la Reverenda Madre dei Custodi del Sigillo; il Saggio Kaidō Masanori, capo riconosciuto dei Keido; il Gran Maestro e Primo Paladino dell'Ordine; Gorun "Sangue Nero", capo carismatico dei Terranei.

Per qualche secondo nessuno parla. Poi la proiezione della Terra cambia. La superficie del pianeta scompare lasciando spazio a una griglia tridimensionale. Un punto remoto si illumina: **HDR-7**, una vecchia struttura mineraria abbandonata.



«La struttura mineraria Hadar-7, in codice HDR-7, è stata chiusa ottantasei anni fa». La voce del rappresentante del CRT è calma, priva di emozione. «Non per esaurimento delle risorse. Non per problemi economici. Non per un guasto tecnico». E dopo una pausa volutamente drammatica aggiunge con enfasi: «È stata chiusa perché si trovava troppo vicina alla Zona di Contenimento».

L'immagine mostra la struttura: livelli sotterranei, tunnel, camere operative, sistemi ormai inattivi.

«Per decenni non ha registrato alcuna attività significativa. Era considerata un sito morto».

La proiezione cambia. Ora mostra dati recenti: oscillazioni energetiche, anomalie nei sensori. Movimenti impossibili da classificare. «Da alcuni mesi, qualcosa è cambiato. Le reti di monitoraggio hanno rilevato fenomeni che non possono essere spiegati con processi geologici».

Il saggio Keido interviene. La sua voce è bassa e calma. «Questi fenomeni non sono nuovi». L'ologramma mostra una serie di eventi storici. Date separate da decenni, sempre nelle stesse zone, sempre con le stesse caratteristiche. «Nel corso della storia della Zona di Contenimento si sono verificati periodi di attività». Ciascuno di voi conosce la *Teoria dei Cicli*. Ma conoscete anche il fatto che, finora, nessuno è mai riuscito a spiegare cosa avvenga durante quei periodi. «Ogni volta sono stati contenuti. Ogni volta abbiamo creduto che il fenomeno fosse terminato».

«Questa volta non sappiamo se il ciclo sia appena iniziato», aggiunge il rappresentante del CRT guardando direttamente verso di voi, «oppure se sia già in corso da tempo».

Nessuno dei presenti sembra voler aggiungere altro. Tutti nella stanza conoscono la domanda che nessuno formula: se il Male Profondo si sta risvegliando… perché proprio ora?

«La vostra missione è entrare in Hadar-7» riprende con solennità il rappresentante del Consorzio. Sul tavolo compaiono gli obiettivi operativi:

- ricognizione

- analisi delle anomalie
- recupero delle informazioni disponibili
- valutazione del rischio

«Non vi chiediamo di combattere qualcosa che non comprendiamo. Vi chiediamo di trovare indizi che ci spieghino perché un sito abbandonato da decenni, improvvisamente, mostri segni di attività». E aggiunge: «Le regole di ingaggio sono semplici: non attaccare, qualunque cosa troviate, biologica o meccanica, senziente o meno. Salvo situazioni di pericolo imminente, ogni interazione ostile dovrà essere preventivamente autorizzata dal CRT».

Per un istante, l'immagine olografica della Terra presenta un disturbo.

«HDR-7 è rimasta chiusa per quasi un secolo», conclude il rappresentante del CRT. «Scoprite la causa di questa attività». La porta alle vostre spalle si apre. «Che possiate tornare con le risposte che cerchiamo. Il Consorzio confida nella vostra capacità di valutazione.»

L'avventura

Tra i PG, i giocatori dovranno scegliere necessariamente il Keido e il Mech. Entrambi, infatti, avranno un ruolo chiave per ingannare il sistema predittivo dell'impianto HDR-7.

Scena 1 – dentro l'impianto

obiettivo della scena

> La squadra raggiunge HDR-7 e penetra nell'impianto.
>
> La scena ha l'unico scopo di fare entrare i giocatori nel mood dell'avventura e mostrare la mappa del centro operativo dell'impianto.

trasporto

Il viaggio verso Hadar-7 dura alcune ore. L'aeronave del CRT abbandona le rotte commerciali e procede a bassa quota, seguendo una traiettoria che non compare sui normali sistemi di navigazione.

Man mano che vi allontanate dalle aree controllate dalle corporazioni, il paesaggio cambia. Prima scompaiono gli insediamenti, poi le infrastrutture. Infine anche le normali attività estrattive.

La Terra appare per quello che è: una superficie devastata da secoli di sfruttamento. Cave immense interrompono il terreno. Vecchie strutture industriali emergono dalla polvere. Alcune sono ancora operative, altre sono state semplicemente abbandonate quando è diventato più conveniente costruirne di nuove.

Poi il paesaggio si fa quasi completamente vuoto. Le poche cave sono abbandonate e in rovina. Sul monitor dell'aeronave appare: **HDR-7 — DISTANZA 18,4 km**. Il pilota non commenta.

Più avanti il paesaggio cambia ancora. Non esiste una barriera visibile, nessun muro, nessun campo energetico. Nessun segnale che indichi l'ingresso nella Zona di Contenimento. Sul monitor una sola linea: **LIMITE OPERATIVO ZC-3**… il Varco 3 verso la Zona di Contenimento.

Il pilota rallenta. «Da questo punto in poi niente comunicazioni esterne.» e, girandosi verso il

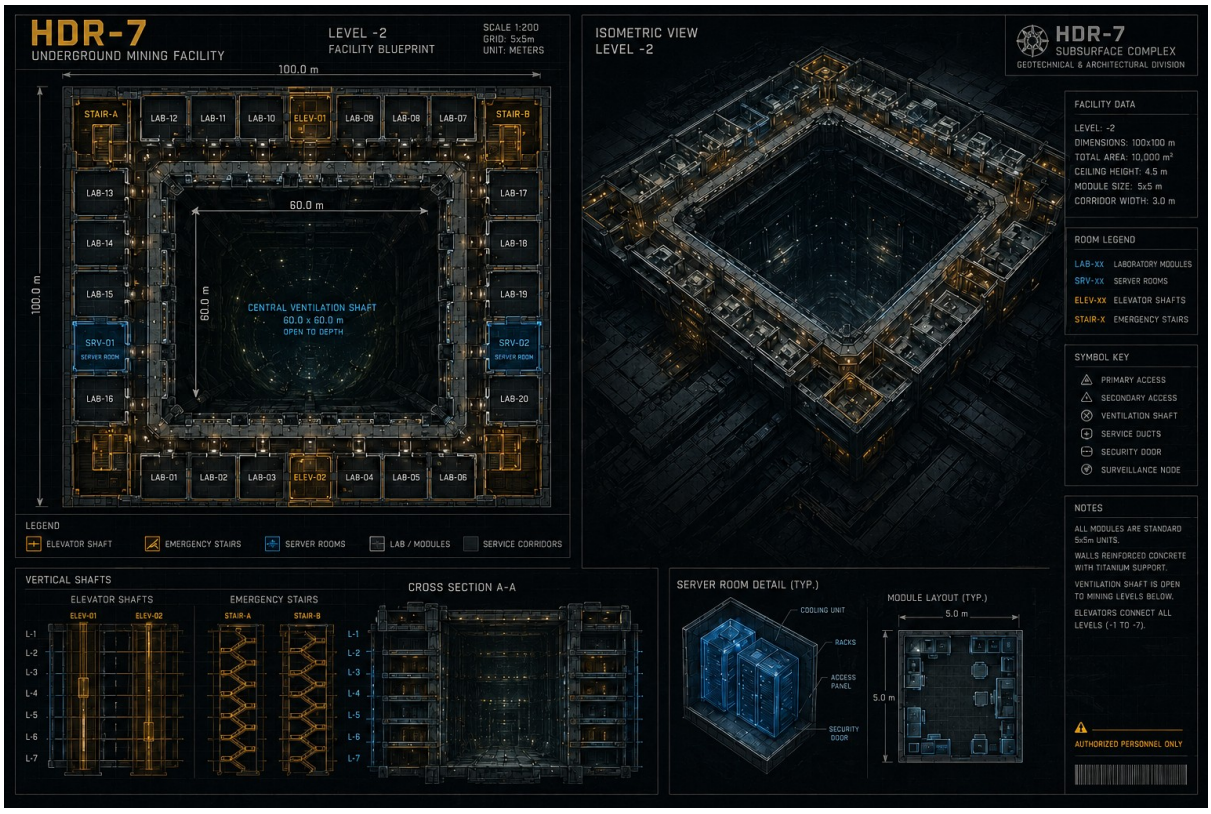
gruppo, «Protocollo», quasi a volersi giustificare. Poi l'aeronave supera il limite e il collegamento con il CRT scompare. Il terminale mostra: **COLLEGAMENTO CRT: NON DISPONIBILE**.

miniera

La struttura mineraria compare all'orizzonte. Non somiglia affatto a un sito distrutto, anzi pare quasi che sia stata chiusa ordinatamente solo da qualche giorno.

È enorme. Una serie di edifici industriali collegati da passerelle, condotti e strutture di servizio. Alle estremità delle passerelle le piattaforme logistiche sono intatte e in alcune sono ancora presenti i trasporti, come in attesa di carichi destinati ai punti di raccolta.

Al centro dell'agglomerato, un edificio quadrato fatto di blocchi metallici prefabbricati disposti attorno al pozzo estrattivo. E' il blocco centrale dell'impianto, il centro logistico e direzionale. Le torri estrattive sono ancora in piedi. Alcune sono inclinate, altre mostrano evidenti segni di corrosione, ma la maggior parte è intatta. L'edificio stesso mostra solo qualche superficie ammaccata o arrugginita, segni di normale usura.



Dai dati forniti al gruppo la struttura ha sette livelli, di cui uno in superficie e gli altri sei a scendere verso il pozzo. Ogni livello, a pianta quadrata, è strutturato in quattro corridoi suddivisi in unità di dimensione 5x5m, ciascuna con una porta larga che si apre nel centro. Le stanze sono ricavate a blocchi di singole unità, solitamente una o due affiancate. All'incrocio tra i corridoi ci sono vani di disimpegno con gli ascensori e le scale di emergenza.

atterraggio

L'aeronave compie un'orbita attorno al complesso.

Il Mech ORB-V9 se lo desidera può effettuare una prima scansione (computer operation-4 o

computer hacking). L'analisi rivela

- ✔ **ALIMENTAZIONE PRINCIPALE — ASSENTE**
- ✔ **ALIMENTAZIONE AUSILIARIA — PRESENTE**
- ✔ **RETE INTERNA — PARZIALMENTE ATTIVA**
- ✔ **COMUNICAZIONI ESTERNE — ASSENTI**
- ✔ **SISTEMI DI SICUREZZA — ATTIVI**
- ✔ **PRESENZA BIOLOGICA — NESSUNA RILEVATA**
- ✔ **TEMPERATURA INTERNA — COMPATIBILE CON AMBIENTE NON ABITATO**

Poi compare un dato inatteso: **CONSUMO ENERGETICO: 4,7%**. L'impianto consuma energia. Non abbastanza da essere operativo ma sufficiente a mantenere attivi alcuni sistemi critici.

Se il Mech cerca di identificare quali, il sistema restituisce: **DATI NON DISPONIBILI**.

L'aeronave non può avvicinarsi direttamente alla struttura: una parte della piattaforma di atterraggio è crollata. Il pilota decide invece di atterrare su una delle piattaforme logistiche vuote, collegata all'ingresso principale da una passerella lunga circa a duecento metri.

«Da qui procedete a piedi» dice aprendo il portellone. Il trasporto rapido che un tempo percorreva la passerella è inutilizzabile. Prima di scendere, consegna alla squadra un terminale portatile del CRT (nota per il GM: una specie di tablet). Sul display appare una sola informazione: **MISSIONE HDR-7**.

ingresso



A questo punto il gruppo deve decidere come entrare nella struttura. I membri del team possono decidere di esplorare prima l'impianto ma non troveranno altre informazioni o ulteriori dettagli rispetto a ciò che hanno già visto dall'alto.

L'ingresso principale è chiaramente visibile e a poca distanza dalla passerella da cui sono venuti. Sul lato occidentale della struttura, inoltre, si trova un vecchio accesso di manutenzione. È quasi completamente nascosto da materiale di risulta e da strutture crollate ma rimane piuttosto visibile (percezione-2). Entrambe le vie sembrano percorribili.

ingresso principale

È più rapido. Il portale di ingresso è enorme e ancora perfettamente integro. Sul portale è ancora perfettamente visibile il codice dell'impianto: HDR-7. Il sistema di apertura sembra alimentato.

Se la squadra sceglie di entrare dall'ingresso principale, quando il primo personaggio si trova a circa cinque metri il portale si apre con un clangore profondo e una luce si accende all'interno della struttura. Più avanti un'altra, poi un'altra ancora, mostrando un corridoio interno. Entrati, man mano che la squadra va avanti, le luci si accendono in successione lungo il corridoio d'ingresso.

L'ultima luce si accende davanti alla porta interna. Il lettore biometrico si illumina: **ACCESSO AUTORIZZATO**, si legge nel display. Nessuno dei PG ha inserito credenziali, nessuno ha usato il terminale portatile CRT.

La porta si apre nel mezzo di un corridoio (si tratta di uno dei lati della struttura quadrata), lentamente ma efficientemente, con la normalità di una porta che viene aperta ogni giorno.

accesso di manutenzione

Per raggiungere l'accesso di manutenzione bisogna attraversare una zona esterna parzialmente crollata, che tuttavia non costituisce un vero ostacolo. In genere, nei vecchi stabilimenti minerari, questi accessi avevano un livello di sicurezza inferiore rispetto a quello dell'ingresso principale. Questo accesso non pare fare eccezione.

Se la squadra decide di usare l'accesso di manutenzione, troverà la porta bloccata. Al primo tentativo, tuttavia, il Mech ORB-V9 riuscirà ad aprirla senza particolare difficoltà (il GM può decidere di simulare un tiro ma di fatto è il sistema di controllo dell'impianto a lasciarli entrare).

La porta si apre su un piccolo locale tecnico impolverato. All'interno condotti, vecchi pannelli e una lampada d'emergenza che balugina lentamente.

Sul pavimento c'è qualcosa che sembra un'impronta (percezione+1). È troppo consumata per essere identificata con certezza. Potrebbe essere uno stivale ma anche una deformazione del pavimento metallico. Accanto però ce n'è un'altra (percezione-1), poi una terza. Le impronte terminano bruscamente davanti a una parete senza aperture. Non ci sono cardini, pareti nascoste né saldature. Pare che la parete sia stata sempre lì com'è adesso. Qualunque tentativo di indagare non porterà a nulla.

Sulla sinistra si apre un corridoio di servizio coperto di cavi elettrici e tubi per acqua e aria in pressione. Dopo alcuni metri il corridoio sterza improvvisamente a destra, aprendosi su un corridoio molto più ampio.

Scena 2 – livello 0

obiettivo della scena

La squadra comincia ad esplorare il centro operativo dell'impianto.

La scena deve stabilire tre elementi:

- HDR-7 non appare realmente abbandonata
- l'impianto sembra reagire alla presenza dei PG
- i personaggi devono iniziare a confrontarsi con il problema dell'osservazione: quanto di ciò che stanno vedendo è realmente presente e quanto è una risposta del sistema?

Nessun combattimento, nessun incontro.

esplorazione

> Qualunque ingresso abbia scelto, dopo pochi minuti la squadra raggiunge il primo corridoio interno.

Il corridoio all'interno è buio. Non si sente nulla. L'ambiente è esattamente quello che ci si aspetterebbe da una struttura abbandonata da ottantasei anni: polvere, ruggine, vecchi pannelli, cavi, segnaletica scolorita.

La polvere però non è uniforme (percezione-2): in alcuni punti è spessa diversi centimetri, in altri è quasi completamente assente. Sparse un po' ovunque, senza un ordine apparente, si trovano zone perfettamente pulite. Non ci sono impronte né segni di trascinamento o comunque nessun passaggio evidente.

Al centro del corridoio, in corrispondenza con il piccolo corridoio che porta all'entrata principale, c'è segnale che indica **SETTORE AMMINISTRATIVO**, verso sinistra, e **SETTORE TECNICO**, verso destra. Sotto, in entrambe le direzioni accanto a due simboli che indicano ascensore e scale, **ACCESSO AI LIVELLI INFERIORI**.

il settore amministrativo

Il corridoio a sinistra, orientato verso est, è una successione di uffici per il personale amministrativo della struttura. La prima stanza pare una sorta di deposito di materiale cartaceo. È presente solo una postazione di controllo. Il terminale è spento ma, nonostante il sistema sia piuttosto obsoleto, è facile riattivarlo (computer operation+2). Il sistema si avvia in circa trenta secondi eseguendo una serie di verifiche di sistema che vengono ordinatamente segnalate sul display della macchina.

HDR-7

STATO OPERATIVO

✔ **VENTILAZIONE — ATTIVA**

✔ **SICUREZZA — ATTIVA**

✔ **RETE INTERNA — ATTIVA**

✔ **ESTRAZIONE — SOSPESA**

✔ **COMUNICAZIONI — SOSPESE**

✔ **PERSONALE — 0**

La schermata rimane ferma per alcuni minuti Poi, senza che nessuno intervenga, l'ultima riga cambia valore: **PERSONALE — 1**. Prima che i personaggi possano metabolizzare l'accaduto ed intervenire sul terminale, il sistema torna allo stato precedente: **PERSONALE — 0**.

> Se qualcuno tenta di interrogare il terminale (computer operation), questo non restituisce alcuna informazione sull'identità del soggetto. Analizzando il registro (computer operation-1), si scopre che il valore **PERSONALE — 1** è apparso per meno di un secondo e che non esiste una registrazione dell'evento. Tutto fa pensare ad un *glitch* del sistema.

Le altre stanze sono tutte adibite ad uffici, con tre postazioni ciascuna, una accanto alla porta di ingresso e le altre due sulla parete opposta. Nulla di insolito: un terminale, contenitori per materiale di cancelleria, una cassettiera e un cestino per piccoli rifiuti. Accanto all'ingresso c'è uno scaffale per i dispositivi di protezione individuale, con uno spazio superiore per caschetti e guanti e

uno inferiore per gli stivali. A fianco un armadietto pensile con gli sportelli lasciati aperti contenente kit di primo soccorso e mascherine di vario genere. Tutto è coperto da un denso strato di polvere.

Sul lato opposto del corridoio c'è una piccola sala ristoro. La porta è aperta. All'interno ci sono un piccolo tavolo con alcune sedie, un divanetto, un distributore automatico vuoto. Sul tavolo ci sono alcune tazze impolverate sul cui fondo è rimasta una macchia secca di caffè.

Sul muro è ancora presente un vecchio calendario perpetuo. La pagina è ferma al momento dell'evacuazione, il **12 giugno 2664**, lo stesso mese di ottantasei anni prima. Sul calendario è stato cerchiato il **5**, la stessa data di oggi (percezione).

> Si tratta in realtà del tentativo del sistema di gestione di assimilare l'evento odierno della loro presenza nella struttura.

il settore tecnico

Il settore tecnico si trova sul corridoio orientato ad ovest, opposto a quello del settore amministrativo, percorrendo verso destra il corridoio che da sull'ingresso principale. Qui ci sono:

- gli spogliatoi, con gli armadietti personali di tecnici e operai e gli scaffali dei dispositivi di protezione individuale
- depositi di materiale elettrico e meccanico consumabile e non inventariabile
- depositi di strumenti di lavoro di vario genere
- sale di manutenzione nelle quali convergono i sistemi di controllo meccanici delle tubature che portano acqua e aria in pressione nei livelli inferiori

Tutte queste stanze sono evidentemente abbandonate e sommerse da un denso strato di polvere. Ad un'attenta analisi (percezione-2) risulta chiaro che l'abbandono dell'impianto è avvenuto in maniera relativamente ordinata e che il materiale rimasto (dispositivi di protezione usati, cavi spellati, brugole, boccole, …) non aveva per l'azienda un valore sufficiente da giustificarne il recupero.

La porta dell'ultimo ambiente in fondo al corridoio è chiusa. A fianco della porta c'è un pannello con l'indicazione: **HDR-7 — ARCHIVE NODE 3**. Sotto il pannello c'è un piccolo terminale per l'accesso riservato. Appena i PG si avvicinano il terminale si illumina e appare **AUTENTICAZIONE RICHIESTA**. Poi, prima che qualcuno provi a tentare l'accesso: **AUTENTICAZIONE IN CORSO**. Una barra di avanzamento segnala che il sistema sta procedendo all'autenticazione. Dopo qualche secondo il display dichiara: **IDENTITÀ RICONOSCIUTA**.

La porta si apre. Dietro di essa c'è il buio. Quando i PG entrano nella stanza il sistema di illuminazione pare non reagire e la luce non si accende automaticamente. Improvvisamente dal fondo del corridoio arriva un rumore, un breve suono metallico come di un relè che si attiva. Poi un secondo, più lontano, seguito da un terzo. Uno dopo l'altro, come se – molto lentamente – l'impianto stesse recuperando l'operatività. In quel momento la stanza si illumina e i sistemi si avviano.

L'archivio ha tre terminali allineati e una serie di display disposti su due livelli per l'analisi dei dati. Alle spalle delle consolle c'è un grosso e rumoroso sistema di archiviazione, dotato di diversi moduli di memoria e numerose ventole di raffreddamento. Tutto appare in perfetto stato di conservazione.



Le consolle sono impolverate e provate dai lunghi anni di riposo forzato: ruggine ovunque, tasti meccanici incastrati, manopole di controllo incrostate. Una di queste attrae l'attenzione dei PG per una nota cartacea ancora attaccata alla parte inferiore di un monitor e per **una tazza di caffè… fumante!** Il liquido rilascia un aroma che sa di appena preparato (percezione). Se un PG proverà ad assaggiarlo potrà godersi un buon caffè.

Non è facile recuperare le credenziali di accesso (computer hacking-2 e mezz'ora di lavoro) e quelle riportate nel manuale del terminale portatile che il pilota CRT ha dato loro non sono aggiornate. Mentre i PG tentano di accedere, tuttavia, il sistema improvvisamente dichiara: **ACCESSO CONSENTITO**.

Il sistema di archiviazione è obsoleto ma decisamente di alto livello per l'epoca. Dopo qualche minuto speso a lavorare con quell'interfaccia un po' datata i PG trovano finalmente il modo per ordinare al sistema di recuperare dati che mostrino la storia recente dell'impianto.

> Il tempo di attesa è lungo (diverse ore) e il GM dovrebbe incoraggiare i PG a proseguire l'esplorazione per poi tornare a recuperare i risultati.

il magazzino

L'ultimo corridoio, nella parte opposta rispetto all'ingresso principale, contiene il magazzino del materiale pronto (ovvero, già sottoposto ad una prima fase di raffinazione che consiste in una ripulitura da scorie e impurità) e gli impianti di preparazione per la spedizione, direttamente collegati alle passerelle che portano alle piattaforme di trasporto, tramite dei portelli che si aprono verso l'esterno.

> I PG arriveranno al magazzino dopo aver visitato il settore amministrativo o quello tecnico, in funzione di quale scelta compiranno appena entrati. I due percorsi possibili saranno quindi:
>
> - settore amministrativo → magazzino → settore tecnico
> - settore tecnico → magazzino → settore amministrativo
>
> Tra un corridoio e l'altro c'è un disimpegno con il vano ascensore e le scale di emergenza che portano agli altri livelli. I corridoi sono disposti a 90° l'uno rispetto all'altro.
>
> Questa struttura è replicata anche nei livelli inferiori.

Appena svoltato l'angolo, prima che i PG si immettano nel corridoio del magazzino, le luci cominciano ad accendersi un blocco alla volta, anticipando i loro passi. Esplorando gli ambienti i PG non troveranno nulla di anomalo. Ci sono chiari segni dell'arresto definitivo degli impianti (ingegneria dei materiali+1; altre ingegnerie-1; IQ-3), con i macchinari spenti improvvisamente e materiali grezzi e altri pronti per la spedizione abbandonati lì senza cura di lasciare in ordine per una futura ripresa delle attività.

In questo corridoio i PG potrebbero notare (percezione-3) che le telecamere di sorveglianza sono attive e si muovono in maniera inspiegabile. Non paiono seguirli ma non sono nemmeno fisse su un

obiettivo. Danno piuttosto l'impressione di seguire qualcos'altro.

> Più in là i PG si renderanno conto che il sistema in realtà prova ad anticiparne i movimenti. Questo effetto sarà presente indipendentemente dal fatto che i PG abbiano attivato o meno il sistema di archiviazione nella sala **ARCHIVE NODE 3** (settore tecnico).

Scena 3 – il livello -1

obiettivo della scena

> La squadra scende al primo livello sotterraneo di HDR-7.
>
> La scena deve approfondire tre elementi introdotti nel livello 0:
>
> - il sistema di sorveglianza di HDR-7 sembra **accorgersi della presenza dei PG**
> - alcuni sistemi sembrano **anticiparne i movimenti**, ma non è chiaro se si tratti di una funzione deliberata o di un'anomalia
> - ciò che i PG osservano comincia a diventare ambiguo: alcuni eventi sembrano rispondere alle loro azioni, altri sembrano verificarsi **prima** che essi abbiano fatto qualcosa
>
> Il livello -1 deve inoltre introdurre una prima contraddizione significativa: **HDR-7 sembra conoscere informazioni che non dovrebbe possedere**.
>
> La scena dovrebbe terminare lasciando ai PG la sensazione che ci sia **una presenza** nell'impianto, oltre alla loro, che in qualche modo si interessa a loro e, muovendosi, fa reagire il sistema.

la discesa

In ciascuno dei quattro incroci tra i corridoi del livello 0 (ma anche degli altri) c'è un disimpegno con un vano ascensore e le scale di emergenza. Qualsiasi sia l'ascensore che i PG sceglieranno di usare l'effetto sarà lo stesso.

Gli ascensori non dovrebbero funzionare: l'alimentazione principale, infatti, è assente e, secondo la documentazione disponibile, il sistema di trasporto verticale dovrebbe essere fuori servizio. Il pannello di controllo esterno, tuttavia, è acceso. Sul display compare:

HDR-7

ASCENSORE CENTRALE

STATO: STAND-BY

Sotto il pannello sono presenti i pulsanti dei sette livelli. Il pulsante del livello -1 è già illuminato, anche se nessuno dei PG lo ha premuto. Se qualcuno prova a premere un altro pulsante, il sistema non reagisce immediatamente. Dopo alcuni secondi il pulsante selezionato si illumina. Poi si spegne e ritorna ad illuminarsi il pulsante -1.

All'arrivo dei PG le porte si aprono prima che qualcuno possa premere il pulsante di apertura. La cabina è completamente buia e coperta di polvere. Solo davanti al pannello di controllo interno il pavimento è meno polveroso, come se qualcuno avesse recentemente sostato lì. Non ci sono impronte. Quando i PG entrano le porte si chiudono immediatamente, lasciandoli alla sola luce del

pannello. Appena i PG fanno per avvicinarsi al display, le luci si accendono e il display mostra: **DESTINAZIONE: -1**. L'ascensore parte prima che i PG diano conferma.

Durante la discesa non si avverte quasi alcun movimento. L'ascensore scende lentamente e senza vibrazioni significative. A metà percorso, per una frazione di secondo, le luci interne si spengono. Quando tornano, sul display compare: **PERSONALE: 1** e, dopo qualche istante, **PERSONALE: 2**. Infine, il conteggio si azzera nuovamente: **PERSONALE: 0** (percezione per notare tutto questo).

Nel frattempo l'ascensore raggiunge il livello -1 e il display si aggiorna mostrando un messaggio di notifica. Le porte si aprono.

livello -1

Il livello -1 è organizzato secondo la stessa struttura quadrata del piano superiore. I quattro corridoi ospitano principalmente strutture legate alle attività estrattive: controllo dei sistemi di ventilazione, distribuzione dell'energia, trattamento dei materiali e manutenzione degli impianti.

Sulla parete di fronte all'ascensore sono presenti numerose indicazioni tecniche. Alcune sono quasi completamente cancellate, altre risultano leggibili. Una delle targhe riporta: **LIVELLO -1 – AREA DI SERVIZIO ESTRATTIVA**. Sotto, una freccia indica: **POZZO CENTRALE**.

Nonostante abbia la stessa struttura a pianta quadrata del livello superiore, il livello -1 appare molto diverso. I corridoi appaiono più stretti e le pareti sono ricoperte da condotti, cavi e tubazioni. Il rumore dell'aria che percorre lentamente il sistema di ventilazione è quasi impercettibile ma costante. La temperatura è leggermente più alta rispetto al livello 0.

La polvere è presente ma in molti punti è meno spessa, anzi si direbbe che alcune zone del pavimento sono completamente pulite. Non presentano impronte e non sembrano essere state attraversate. Semplicemente, la polvere manca.

Appena l'ultimo PG esce dall'ascensore, una luce si accende nel corridoio di sinistra. Dopo circa cinque metri se ne accende un'altra. Poi una terza. Le luci non si accendono sopra i PG, ma **davanti a loro**, a qualche metro di distanza, quasi ad indicare la direzione.

La cosa può sembrare inizialmente una normale funzione automatica. Se la squadra prosegue le luci continuano ad accendersi progressivamente, se si ferma dopo qualche secondo anche le luci davanti smettono di accendersi. Allo stesso modo, se i PG tornano indietro le luci dietro di loro si spengono e quelle davanti si accendono. Il sistema sembra semplicemente accompagnare il loro movimento.

Quando però i PG cambiano improvvisamente direzione – se, per esempio, decidono di entrare in un vano laterale – **la luce di quel vano si accende prima che il primo PG vi entri**. Si tratta di un breve lasso di tempo, uno o due secondi, ma perfettamente percettibile (percezione-1 o absolute timing).

> È importante che il tempo sia breve: non abbastanza per dimostrare che il sistema li stia aspettando ma sufficiente a farlo notare e a destare sospetti tra i giocatori.

Il corridoio di sinistra è completamente vuoto. Le pareti non presentano aperture laterali ma solo vani di servizio ad altezza uomo per riporre attrezzatura utile e sistemi di sicurezza.

> Il GM dovrebbe lasciare che i PG esplorino i corridoi per un po', finché non notano la telecamera e, solo dopo, la porta chiusa.

la telecamera

A metà del corridoio c'è una telecamera (percezione). È un modello molto vecchio ma la tecnologia

è ancora attuale. Anche da lontano è evidente che la lente è coperta da una sottile patina di polvere (percezione). Quando i PG passano davanti alla telecamera, questa si muove lentamente, seguendo il gruppo. Non in maniera precisa: il movimento è leggermente ritardato. Se un PG si ferma, la telecamera continua a muoversi per un istante e poi torna indietro. Se il gruppo riprende a camminare, la telecamera li segue… oppure li anticipa? (percezione-3)

È il primo momento in cui diventa difficile pensare a un semplice sistema automatico.

Se i PG decidono di osservare la telecamera, possono accorgersi di qualcosa di ancora più strano. Questa non punta sempre verso di loro. A volte punta verso **il corridoio davanti al gruppo**. Se un PG si sposta verso destra, la telecamera può orientarsi verso destra prima che il movimento venga compiuto. Non accade sistematicamente, non è un movimento perfetto ma appare sempre più chiaro: sembra quasi che stia cercando di prevedere dove andranno.

Se i PG cercano di metterla alla prova, il comportamento può diventare evidente. Per esempio:

- se un PG si sposta improvvisamente a sinistra, la telecamera gira a sinistra dopo una frazione di secondo
- se un PG cambia direzione immediatamente, la telecamera rimane puntata nella direzione precedente
- se il gruppo si divide, la telecamera oscilla tra i due gruppi, come se non riuscisse a decidere quale seguire
- se un PG rimane completamente immobile mentre gli altri si allontanano, la telecamera continua a seguire gli altri

Non sembra seguire una persona. Sembra seguire **l'intenzione di movimento del gruppo**.

la porta

Poco più avanti si trova una porta metallica. È contrassegnata: **ACCESSO TECNICO B-14**. È chiusa.

Accanto c'è un lettore elettronico. Quando i PG si avvicinano il display si illumina: **ACCESSO NEGATO**. Dopo qualche secondo: **RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE**. Poi: **VERIFICA IN CORSO**. Dopo alcuni secondi: **ACCESSO AUTORIZZATO**. Nessuno però ha inserito credenziali.

La porta si apre. Dietro c'è un piccolo locale tecnico. Non c'è nulla di particolarmente interessante: è una stanza di controllo secondaria, piena di pannelli, valvole e strumenti.

Sul muro è presente una vecchia planimetria del livello -1 su cui è ancora visibile una modifica effettuata molti anni prima dell'abbandono dell'impianto. Una porzione del livello è stata contrassegnata con una sigla: **AREA C**. Sotto compare: **ACCESSO RISERVATO**. La porta che conduce all'Area C non è presente sulla planimetria originale. La modifica sembra essere stata realizzata successivamente. Non ci sono ulteriori informazioni.

il primo errore

Uscendo dal locale tecnico, la squadra prosegue lungo il corridoio. Dopo alcuni metri si sente un rumore, un *clack* metallico. Poi un secondo, un terzo. Le luci si accendono progressivamente ma questa volta non davanti ai PG, **dietro di loro**, una dopo l'altra. Se si voltano indietro, però, il corridoio è vuoto.

Le luci continuano ad accendersi lentamente fino all'ascensore, poi si fermano per un po', per poi spegnersi progressivamente. Solo il disimpegno dell'ascensore rimane illuminato. Dopo alcuni

secondi una luce si accende nuovamente, questa volta a metà strada tra il gruppo e l'ascensore. Poi un'altra e un'altra. **Sembra che qualcosa stia percorrendo il corridoio verso di loro**. Non si vede nulla, non si sente alcun passo. Le luci continuano ad accendersi. Poi, improvvisamente, si fermano ad illuminare il tratto di corridoio in cui sono fermi. Silenzio.

Se i PG tornano verso l'ascensore, non trovano nessun indizio che spieghi questo comportamento.

> In realtà si tratta di un errore dell'algoritmo previsionale che, nel tentativo di modellare il comportamento del gruppo e di assimilarlo al modello sviluppato e consolidato nei lunghi anni di silenzio dell'impianto, ha di fatto creato un effetto di *ghosting* che appare come una presenza invisibile ai PG. Fino a questo punto, però, i PG dovrebbero continuare a pensare ad una presenza nell'impianto.

sala controllo ventilazione

Proseguendo nell'esplorazione, la squadra raggiunge una sala più grande. Il cartello a fianco della porta recita: **CONTROLLO VENTILAZIONE — LIVELLO -1**.

All'interno sono presenti diversi pannelli di controllo. Il sistema è ancora alimentato e diversi display sono ancora attivi. La schermata principale mostra:

HDR-7

SISTEMA DI VENTILAZIONE

- ✔ **SISTEMA PRINCIPALE — FUORI SERVIZIO**
- ✔ **SISTEMA SECONDARIO — ATTIVO**
- ✔ **PRESSIONE DELL'ARIA — NOMINALE**
- ✔ **TEMPERATURA — NOMINALE**
- ✔ **UMIDITÀ — 37%**
- ✔ **PERSONALE — 0**

Se qualcuno rimane nella stanza per qualche minuto, il valore cambia:

- ✔ **PERSONALE — 1**

Diversamente dai casi precedenti non torna immediatamente a zero. Dopo circa trenta secondi:

- ✔ **PERSONALE — 2**

Poi:

- ✔ **PERSONALE — 3**

Il numero continua a crescere fino al numero effettivo dei membri della squadra. A quel punto compare una nuova riga:

- ✔ **POSIZIONE PERSONALE — CALCOLO IN CORSO**

Una barra di avanzamento compare sullo schermo. Il sistema sembra cercare di determinare dove si trovino. La barra raggiunge circa il 70%, poi si arresta: sul display appare un messaggio di errore e il conteggio del personale torna a zero.

La schermata riprende quindi il suo funzionamento normale.

la porta dell'Area C

Verso la fine dell'esplorazione del livello -1 i PG possono raggiungere il corridoio che conduce all'**Area C**.

La porta è molto più recente delle altre e non presenta segni di ruggine. Sembra essere stata installata molto tempo dopo la costruzione originale del livello. Non c'è alcun pannello identificativo, solo una piccola frase scritta sulla porta stessa: **ACCESSO RISERVATO**.

Il lettore elettronico è spento ma quando i PG arrivano ad un paio di metri dalla porta, si accende. Sul display appare: **AUTENTICAZIONE RICHIESTA**. Dopo qualche secondo: **IDENTITÀ RICONOSCIUTA**. Poi: **ACCESSO NEGATO**. Più in basso: **ERRORE: DATI NON DISPONIBILI**.

Gli eventuali tentativi dei PG di aprirla, hackerarne il sistema di sicurezza o forzarla saranno vani. Nel database del terminale portatile che il pilota ha dato ai PG non si fa alcuna menzione di questa porta né dell'Area C.

l'ultima anomalia

Mentre i PG si allontanano dalla porta, il sistema torna apparentemente inattivo. Le luci del corridoio rimangono accese, le telecamere si fermano. Il livello sembra nuovamente stabile. Poi, quando il gruppo ricomincia ad esplorare, cominciano ad accendersi progressivamente le luci nel corridoio che conduce all'ascensore. **Non nella direzione seguita dai PG ma in quella verso l'ascensore**, anche se la squadra non ha ancora deciso di tornare indietro.

Se i PG scelgono un'altra direzione, dopo alcuni secondi le luci del corridoio verso l'ascensore si spengono e quelle del nuovo percorso si accendono, prima che il gruppo cominci a muoversi.

I giocatori non dovrebbero avere alcun dubbio che qualcosa stia reagendo. Con un tiro su (percezione-1 o computer programming) i PG dovrebbero cominciare a sospettare che il sistema sta tentando di portarli verso una certa meta.

> In realtà, il sistema prova ad inferire il percorso che il gruppo intende fare ma il modello che ha affinato in 86 anni di inattività è inadeguato allo scopo e fa inferenze spesso sbagliate, che coinvolgono tutti i sistemi, compreso quello di videosorveglianza. Il tentativo di ricalcolare e prontamente correggere le traiettorie è ancora più fuorviante per chi è "vittima" delle apparenti anomalie del sistema.

l'archivio

Durante l'esplorazione del livello -1, nel momento che al GM sembrerà più opportuno (per esempio, quando i giocatori dovessero trovarsi un una impasse), è utile fornire informazioni con un semplice stratagemma che può costituire una variante al tema dell'esplorazione (anche per evitare che la missione si appiattisca verso un dungeon).

Se nel livello 0 i PG hanno attivato i sistemi nel locale contrassegnato come **ARCHIVE NODE 3**, a questo punto il sistema può fornire il primo risultato della ricerca. Il terminale portatile CRT emette un segnale. Sul display compare

HDR-7 — ARCHIVE NODE 3

RECUPERO DATI COMPLETATO

Il sistema ha recuperato una serie di registrazioni relative agli ultimi mesi di attività dell'impianto. I dati sono incompleti e molti file sono corrotti. La maggior parte del materiale riguarda manutenzione ordinaria, produzione, turni del personale e comunicazioni interne.

Tuttavia, negli ultimi giorni prima dell'evacuazione compare una serie di anomalie, descritte come

SISTEMA DI MONITORAGGIO — ANOMALIA

CLASSIFICAZIONE: NON DETERMINATA

In più occasioni il sistema ha registrato la presenza di personale in aree che risultavano vuote. Le registrazioni sono contraddittorie: in alcuni casi il sistema rileva una persona ma le telecamere non mostrano nessuno; in altri casi le telecamere registrano un movimento ma il sistema non rileva personale.

L'ultimo evento registrato risale a poche ore prima dell'evacuazione. Il file è danneggiato. Rimane leggibile soltanto una parte:

PRESENZA RILEVATA — LIVELLO -1

- ✔ **IDENTIFICAZIONE — FALLITA**
- ✔ **TRACCIAMENTO — FALLITO**
- ✔ **COMPORTAMENTO — NON COMPATIBILE**

Se i PG non hanno attivato l'archivio, questa informazione può essere sostituita da un'altra anomalia. Mentre esplorano il livello -1, uno dei terminali di servizio si accende spontaneamente. Sul display compare:

HDR-7

ULTIMA ATTIVITÀ REGISTRATA

- ✔ **DATA — 2664.06.05***
- ✔ **AREA — LIVELLO -1**
- ✔ **STATO — EVACUAZIONE**

Poi il display cambia.

HDR-7

ULTIMA ATTIVITÀ REGISTRATA

- ✔ **DATA — 2750.06.05**
- ✔ **AREA — LIVELLO -1**
- ✔ **STATO — SCONOSCIUTO**
- ✔ **PERSONALE — 5**

Dopo qualche istante il terminale si spegne.

conclusione della scena

L'esplorazione del livello si conclude quando i PG decidono di risalire oppure proseguire verso il livello -2.

Qualora i PG dovessero continuare ad esplorare, il GM dovrebbe continuare a simulare

* Nota per il GM: la stessa data segnata nel calendario del livello 0.

le anomalie del sistema di illuminazione e di videosorveglianza, nulla più. Dovrebbe evitare di fornire una spiegazione dei fenomeni osservati.

I giocatori dovrebbero aver compreso che il sistema di gestione di Hadar-7:

- dispone ancora di una quantità significativa di informazioni
- è in grado di rilevare la presenza dei PG
- riconosce la loro identità senza aver ricevuto credenziali
- sembra tentare di localizzarli
- sembra anticipare alcuni loro movimenti
- commette errori
- possiede dati relativi a eventi avvenuti prima dell'evacuazione
- presenta anomalie che non sembrano essere semplici guasti casuali

Scena 4 – livello -2

obiettivo della scena

La squadra raggiunge il secondo livello sotterraneo di Hadar-7.

Il livello -2 introduce il primo elemento che sembra collegare direttamente l'impianto agli eventi che precedettero l'evacuazione: un laboratorio nel quale sono state condotte attività non previste dalla documentazione ufficiale.

La scena deve produrre quattro effetti principali:

- i PG scoprono, grazie ad un documento video, che **Terranei sono stati presenti nel laboratorio** e che vi hanno condotto esperimenti sugli esanimi
- il laboratorio contiene apparecchiature che sembrano essere state progettate, almeno in parte, proprio per le attività mostrate nel video
- emergono elementi che possono alimentare **sospetti reciproci all'interno della squadra**
- il comportamento di HDR-7 diventa ancora più ambiguo, soprattutto nei confronti del Keido

Il video deve essere un elemento sufficientemente inquietante da mettere i PG davanti a qualcosa di moralmente difficile da interpretare, ma senza trasformare la scena in una rivelazione esplicativa.

discesa al livello -2

L'ascensore riparte dal livello -1 senza che nessuno abbia ancora impartito il comando. Se i PG si trovano già nella cabina, il display mostra: **DESTINAZIONE: -2**. Se invece stanno ancora esplorando il livello, il pulsante del livello -2 si illumina sul pannello dell'ascensore. Quando qualcuno si avvicina, le porte si aprono.

La discesa è più lunga di quella precedente. Il rumore del sistema di trasporto è più evidente e, per

alcuni secondi, sembra quasi che l'ascensore rallenti. Poi il display mostra: **LIVELLO -2** e, subito sotto, **ACCESSO AUTORIZZATO**. Le porte si aprono.

Il livello -2 conserva la struttura quadrata degli altri piani, ma la sua funzione è diversa. Qui non si trovano più prevalentemente sistemi di servizio e manutenzione. Gran parte degli ambienti è dedicata all'**analisi dei materiali estratti, ricerca applicata e controllo sperimentale dei processi biologici e chimici associati all'attività mineraria**.

La documentazione disponibile al gruppo indica infatti che il livello ospitava:

- laboratori di analisi mineralogica
- laboratori chimici
- sistemi per l'analisi delle contaminazioni
- strutture per il controllo biologico
- locali di quarantena
- camere di osservazione
- depositi per campioni

Differentemente dai livelli superiori, nel livello -2 tutto è coperto da una coltre pesante di polvere. Tuttavia, molte apparecchiature sono sorprendentemente integre e alcuni pannelli conservano piccoli indicatori luminosi ancora in funzione. In diversi punti sono presenti cavi che sembrano essere stati sostituiti dopo la costruzione originale dell'impianto.

La temperatura è leggermente più alta rispetto al livello -1. L'aria è asciutta e presenta un odore difficile da identificare: qualcosa di simile a metallo, disinfettante e materiale organico ormai completamente secco.

Le luci non si accendono più semplicemente davanti ai PG: in alcuni momenti si accendono in anticipo, in altri si accendono alle loro spalle. Il sistema continua a tentare di prevedere il loro movimento, ma su questo livello le anomalie diventano più frequenti.

Le porte di molte stanze sono aperte. Gli ambienti contengono tavoli da laboratorio, microscopi, analizzatori spettrometrici, centrifughe, sistemi di filtraggio, camere sterili e piccoli armadi refrigerati. La maggior parte delle apparecchiature è vecchia ma ancora riconoscibile. Ciascun laboratorio ha, in corrispondenza della porta, una targa che ne indica l'uso.

Al centro di ciascun corridoio, uno degli ambienti è etichettato come "deposito". Le porte di questi ambienti sono chiuse ma si aprono al passaggio dei PG (qui il GM può decidere se in sincronia o se, sotto il controllo del sistema predittivo, in maniera meno controllata).

il settore di ricerca

Dopo alcuni minuti di esplorazione i PG raggiungono una zona contrassegnata: **SETTORE ANALISI E RICERCA**. Qui ci sono diversi laboratori simili a quelli visti in precedenza: stessa strumentazione, stessa disposizione dei dispositivi.

Non sembra però che tutto il settore fosse destinato alla ricerca mineraria (ingegneria mineraria+1; altre ingegnerie-2). In alcune stanze ci sono **ambienti isolati dal resto del laboratorio tramite pareti divisorie**. In altri locali ci sono sistemi per il fissaggio di campioni biologici, apparecchiature per il prelievo automatico e strumenti capaci di monitorare parametri fisiologici (biologia+1; biochimica+1; chimica-1).

La disposizione e la concentrazione, negli stessi ambienti, di apparecchiature con scopi così diversi appaiono poco usuali. Ogni apparecchiatura ha una precisa funzione utile in un impianto minerario (ingegneria mineraria+1; altre ingegnerie-2). Nel loro insieme, però, fanno pensare che il laboratorio fosse utilizzato anche per **studiare organismi viventi** (biologia+1; biochimica+1; chimica-1).

Uno dei laboratori ha un aspetto ancora più peculiare.

il laboratorio biologico U2

La porta dell'ambiente principale è più grande delle altre. Sopra di essa compare: **LABORATORIO BIOLOGICO — UNITÀ 2**.

La porta è chiusa ma quando i PG si avvicinano il lettore si illumina: **AUTENTICAZIONE RICHIESTA**. Dopo alcuni secondi: **VERIFICA IN CORSO**, poi **IDENTITÀ RICONOSCIUTA**. La porta si apre.

All'interno il laboratorio è molto più grande degli altri ambienti. Al centro si trova una lunga superficie di lavoro metallica, ancora occupata da contenitori, strumenti e supporti. Attorno sono disposti diversi banchi secondari.

Sul lato opposto della stanza ci sono **tre grandi camere trasparenti**, alte circa due metri, con porte a tenuta ermetica. Due sono vuote. La terza contiene ancora alcune apparecchiature, di cui i PG non riconoscono l'uso, fissate alle pareti interne (qui il GM dovrebbe consentire ai PG di effettuare prove di abilità senza scoraggiarli ma, tirando in segreto, dovrebbe sempre rispondere che non capiscono di che si tratta). Accanto a ciascuna camera si trovano pannelli di controllo per temperatura, pressione, illuminazione e composizione dell'aria.

Il pavimento presenta numerose canaline per il drenaggio, alcune delle quali terminano sotto le camere di osservazione. In un angolo sono presenti attrezzature per la sterilizzazione degli strumenti.

Su una parete è presente una serie di monitor, tutti spenti tranne uno.

Nonostante gli ottantasei anni trascorsi, una parte delle apparecchiature appare in condizioni sorprendentemente buone. Il laboratorio non dà l'impressione di essere stato semplicemente abbandonato: piuttosto pare essere stato **svuotato in fretta** (percezione-3).

Un'attenta analisi dell'attrezzatura permette di ricostruire almeno in parte la funzione del laboratorio (biologia+1; biochimica+1; chimica-1). Le camere di osservazione potevano essere utilizzate per contenere organismi di dimensioni differenti. I sistemi di monitoraggio consentivano di registrare:

- temperatura corporea
- frequenza cardiaca
- attività muscolare
- risposta agli stimoli
- composizione dell'aria
- attività neurologica

Sono presenti inoltre strumenti per la somministrazione controllata di sostanze, sistemi di immobilizzazione e apparecchiature per il prelievo di campioni.

> Nulla di tutto questo dimostra da solo che nel laboratorio venissero effettuati esperimenti sugli esanimi ma una cosa è evidente: **il laboratorio era perfettamente**

> **attrezzato per farlo**. Il GM, qui, deve essere abile nell'instillare il dubbio **prima che i PG trovino il video**, in modo tale che questo possa essere una conferma.

Se i PG esplorano l'ambiente, capiranno (IQ) che i supporto metallico per l'immobilizzazione sono progettati per soggetti di dimensioni di 150-200cm.

il video

Uno dei terminali del laboratorio è ancora alimentato, lo schermo in stand-by. Quando un PG si avvicina, si illumina: **HDR-7 — SISTEMA DI ARCHIVIAZIONE LOCALE**. Segue una schermata: **ULTIMA SESSIONE REGISTRATA – ACCESSO: MANUALE**.

Il terminale mostra una serie di file video. I PG potranno facilmente capire (IQ o computer operation) che questo materiale non è presente nell'archivio generale del livello 0. La maggior parte dei documenti è corrotta. Uno, tuttavia, può essere riprodotto. **La registrazione è datata 2750.06.02** (pochi giorni fa!).

Il video mostra il laboratorio biologico U2 (quello in cui si trovano i PG adesso). L'inquadratura è fissa e sembra provenire da una telecamera installata appositamente per documentare l'attività nella stanza.



Nell'immagine compaiono alcune figure. **Sono evidentemente Terranei**. Come loro costume, non indossano equipaggiamento protettivo di alcun genere.

In una delle camere trasparenti c'è un esanime, immobilizzato. I Terranei vi lavorano attorno: uno controlla un pannello, un altro prepara uno strumento, un terzo osserva i dati sui monitor. I tre si scambiano brevi frasi ma non parlano abbastanza vicino alla telecamera perché sia possibile comprendere le loro parole.

Durante le operazioni l'esanime si muove e uno dei Terranei interviene immediatamente, con brutalità. L'esanime viene sottoposto a stimoli apparentemente di natura elettrica, immobilizzato, osservato e nuovamente sottoposto ad altre procedure. I Terranei sembrano seguire un protocollo preciso (biologia+1; biochimica-1; medicina): non mostrano particolare esitazione, non sembrano improvvisare. Sembrano sapere esattamente cosa stanno facendo.

Il video dura diversi minuti, poi si interrompe bruscamente.

> Ciò che rende il video inquietante non è soltanto ciò che i PG hanno appena visto: è il laboratorio stesso. Durante la registrazione diventa evidente che i Terranei utilizzano **le stesse apparecchiature che i PG hanno appena osservato**: camere di contenimento, sistemi di monitoraggio, dispositivi di immobilizzazione, apparecchiature di somministrazione. Tutto sembra essere stato predisposto per permettere esattamente quel tipo di attività.
>
> Il video acquista così molto più peso: i giocatori non vedono semplicemente **dei Terranei che sperimentano sugli esanimi**, ma li vedono **utilizzare un laboratorio che,**

> **in parte, sembra progettato proprio per ciò che stanno facendo**. Questo rende immediatamente plausibile che i Terranei abbiano avuto un ruolo nelle attività segrete di Hadar-7 o che ne siano venuti a conoscenza e le stiano replicando. Ma non spiega chi abbia autorizzato quelle attività, né perché fossero condotte proprio lì.

una seconda registrazione

Nel terminale è presente un altro file, molto più breve. La registrazione mostra la stessa stanza alcune ore dopo. I Terranei non ci sono ma la cavia è ancora presente. Per alcuni secondi non accade nulla, poi l'esanime solleva lentamente la testa. La registrazione si interrompe.

Non è possibile stabilire se si tratti di un movimento volontario, di una reazione involontaria o di un semplice malfunzionamento dell'immagine. Il file non contiene ulteriori informazioni.

i segni

Durante l'esplorazione del laboratorio i PG possono notare alcune piccole incisioni sulle strutture metalliche (percezione). Non sembrano appartenere alla struttura originale. Sono state realizzate direttamente sul metallo, probabilmente con uno strumento manuale.

Alcune consistono in semplici linee, altre formano piccole figure geometriche. Tutte **si ripetono in punti diversi del laboratorio** (percezione): una si trova sul bordo del tavolo centrale, un'altra accanto alla porta della camera di osservazione, una terza su una struttura metallica vicino al terminale. Se i PG decidono di cercare con attenzione, ne trovano una quarta quasi completamente nascosta dietro un pannello (percezione-2).

Le incisioni non sono casuali (percezione), anzi sembrano essere state lasciate intenzionalmente. Alcune di esse sono state parzialmente abrase (percezione-1).

La Custode riconosce uno dei segni (symbol drawing+2 o ritual magic-1): è una forma appartenente alla simbologia dei Custodi ma non si tratta di una marcatura normalmente utilizzata negli ambienti comuni. È un simbolo antico, ormai quasi scomparso dalla pratica corrente.

La sacerdotessa, sorpresa, esclama: «Questo è un nostro simbolo!». Se gli altri chiedono che cosa significhi, può chiarire: **«Non è una cosa che dovrebbe trovarsi qui»**. L'incisione è un vecchio simbolo di protezione contro il Male Profondo (symbol drawing-3), della cui origine nessuno ha memoria, che i Custodi ripresero ad usare prima di iniziare a comprendere il Male. Se la Custode riconosce il simbolo (symbol drawing-5), capirà che si tratta di un sigillo di protezione usato per creare un perimetro invalicabile per il Male.

> Non è necessario che la Custode sappia interpretarne immediatamente il significato preciso, né che lo riferisca ai compagni. La cosa importante è che ora tutti sanno che **qualcuno legato ai Custodi ha lasciato quelle tracce nel laboratorio**. E questo avviene nello stesso luogo in cui sono stati condotti gli esperimenti mostrati nel video.

l'ultima registrazione

Prima di lasciare il laboratorio il terminale segnala un ultimo file. È estremamente breve e di pessima qualità. Mostra il corridoio esterno al laboratorio, vuoto. Poi, per una frazione di secondo, una delle telecamere di sorveglianza si orienta verso il punto in cui dovrebbe trovarsi l'osservatore. Il file termina.

La data della registrazione è: **OGGI**. L'orario corrisponde a pochi minuti prima. Nessuno dei PG era ancora arrivato al laboratorio.

> Per approfondire il mistero e rendere l'atmosfera ancora più tesa, è importante che il GM sveli quest'ultima registrazione proprio prima che i PG escano dal laboratorio e dopo che i sospetti (vedi paragrafo seguente) comincino a circolare.

sospetti incrociati

Mentre i PG discutono o continuano l'esplorazione, accadono eventi collaterali che mettono il gruppo sul chi va là e contribuiscono a gettare ombre sui PG, creando un clima di sospetto e sfiducia. Le reazioni del sistema previsionale dell'impianto creano effetti anomali che, interpretati attraverso la cultura corporativa dei PG, gettano ombre sull'operato altrui e sospetti incrociati.

> Il GM non deve favorire alcuna reazione. Il sospetto dovrebbe nascere naturalmente. Nel caso in cui i PG tardino a reagire, può continuare a presentare situazioni ambigue.

Terranea

I Terranei sono stati filmati nel laboratorio mentre eseguivano esperimenti sugli esanimi. La data del filmato, inoltre, suggerisce che un gruppo si è introdotto nell'impianto senza l'autorizzazione della CRT (a meno che questa non sapesse ma questo condurrebbe verso intrecci politici pericolosi, di cui i PG non dovrebbero occuparsi).

C'è sufficiente materiale per dubitare di Kala: era a conoscenza di questi esperimenti? e, se sì, qual è il suo ruolo? ha una missione specifica di cui le altre corporazioni non sono a conoscenza?

Custode

I segni lasciati dai Custodi sono presenti nello stesso ambiente in cui avvenivano gli esperimenti. Non è chiaro se le due cose siano collegate ma la sacerdotessa potrebbe sapere più di quanto abbia detto. Che ruolo hanno i Custodi in questa faccenda? Hanno informazioni che non hanno condiviso con le altre corporazioni? Se sì, quanto sa Seraphine di di tutto questo? Qual è il suo ruolo?

Keido

Il sistema di videosorveglianza ricomincia a comportarsi in modo anomalo: una telecamera ruota verso il gruppo, poi si ferma. Il Keido si sposta ma la telecamera non lo segue. Per un istante sembra invece puntare nella direzione in cui il Keido **sta per muoversi** (il Keido può notarlo con percezione).

> Qui il GM dovrebbe incoraggiare il Keido ad approfondire la questione.

Se il Keido cambia direzione improvvisamente, la telecamera rimane orientata verso la direzione precedente. Poi improvvisamente corregge la traiettoria.

Un'altra telecamera si attiva, poi una terza. Per alcuni secondi sembra che l'intero sistema stia tentando di prevedere i movimenti del Keido.

Quando il Keido effettua movimenti rapidi e imprevedibili (invisibility art), il sistema reagisce con ritardo: a volte le luci si accendono nel punto in cui sta per passare, a volte nel punto sbagliato, a volte una telecamera continua a seguire una traiettoria che il Keido ha già abbandonato.

Per gli altri PG, la situazione può assumere un aspetto quasi inquietante. **Sembra che il sistema di gestione di HDR-7 stia seguendo il Keido** ma, osservando con attenzione, è possibile capire che **non lo segue affatto: sta cercando di anticiparlo ma l'algoritmo predittivo non è capace di cogliere regolarità e pattern prevedibili**.

L'impressione che questo può dare agli altri è che il Keido conosca bene i sistemi predittivi di HDR-7.

Mech

Il terminale portatile CRT ricevuto all'inizio della missione riceve improvvisamente un aggiornamento. Sul display compare: **ORDINE OPERATIVO HDR-7**. Poi: **STATO: EVACUAZIONE**.

ORB-V9 riconosce il formato del documento come appartenente a una procedura ufficiale. Dopo qualche secondo il terminale mostra un messaggio lampeggiante: **AUTORIZZAZIONE: NON DISPONIBILE**. Improvvisamente, poi, il messaggio cambia: **AUTORIZZAZIONE: ORB-V9**.

Non è chiaro se il terminale abbia recuperato un vecchio ordine di evacuazione oppure se HDR-7 abbia appena generato una nuova informazione utilizzando dati incompleti. Il risultato, tuttavia, è sufficiente per introdurre un dubbio: perché il sistema continua a trattare l'impianto come sottoposto a un protocollo di evacuazione? perché il terminale del CRT riesce a ricevere questa informazione proprio adesso?

Più importante ancora: cosa vuol dire che l'autorizzazione è concessa da ORB-V9? Il Mech è coinvolto personalmente? Se sì, che ruolo ha avuto negli eventi che hanno preceduto l'evacuazione? con quale autorità l'ha ordinata? perché è qui? Se si tratta invece di un *glitch* del sistema, possibile che l'ordine sia stato dato da un individuo di un modello ORB precedente? Se sì, quanto di tutto questo sa ORB-V9?

Paladina

Vedendo l'autorizzazione di evacuazione emessa dal Mech, la Paladina esclama: **«Questa non è una procedura di emergenza!»**. La serie ORB, infatti, è costituita da unità operative di infiltrazione non da agenti gestionali. Il Mech, quindi, non ha potuto autorizzare l'evacuazione ma solo eseguire un ordine impartito da altri. La Mech, inoltre, non aveva alcun ruolo in questo impianto, che invece era oggetto di accordi e intrecci politici tra altre corporazioni.

La Paladina sa tutto questo e, quando gli altri le chiedono spiegazioni, può decidere di spiegare tutto o di tacere in parte. In ogni caso, deve essere in grado di spiegare chi avrebbe dovuto autorizzare quella decisione e perché la procedura utilizzata non corrisponde alla versione ufficiale dei fatti.

Questo la mette immediatamente in una posizione ambigua: come fa a conoscere così bene la macchina politica che ha portato alla chiusura di HDR-7? che ruolo hanno avuto i Paladini nella gestione dell'impianto e nella sua successiva chiusura? sapevano degli esperimenti illegali?

conclusione della scena

La scena termina quando i PG decidono di proseguire verso il livello -3. Il livello -2 deve lasciare la squadra in una situazione molto diversa rispetto a quella dei livelli precedenti.

Ora esistono elementi concreti che possono essere messi in relazione:

- i Terranei sono stati nel laboratorio e hanno condotto esperimenti sugli esanimi
- il laboratorio sembra essere stato progettato, almeno in parte, per quel genere di attività
- esistono segni riconducibili ai Custodi
- il sistema previsionale di HDR-7 sembra avere difficoltà a prevedere i movimenti del Keido

- il terminale CRT ha recuperato un riferimento a un ordine di evacuazione
- HDR-7 sembra possedere una registrazione della presenza dei PG **prima che essi arrivassero**

Nessuno di questi elementi fornisce una spiegazione. Anzi, ciascuno sembra aprire una nuova domanda. Il punto centrale della scena non è quindi scoprire cosa sia successo a HDR-7. È cominciare a chiedersi **quanti degli elementi che stanno emergendo appartengano realmente alla storia dell'impianto e quanti siano invece il risultato del modo in cui il sistema di gestione di HDR-7 sta interpretando la presenza della squadra**.

Il comportamento del sistema previsionale, inoltre, crea sospetti incrociati: Terranea e Custode hanno indizi materiali, il Mech ha un elemento istituzionale, il Keido ha un'anomalia comportamentale e il Paladino pare a conoscenza di azioni politiche segrete dietro le quinte. Questo evita che ogni PG abbia semplicemente "il proprio indizio" e lascia spazio a interpretazioni e accuse reciproche.

Scena 5 – blackout

obiettivo della scena

La squadra ha appena lasciato il livello -2 e si appresta a proseguire verso il livello -3.

Il blackout rappresenta il primo momento in cui il comportamento anomalo di HDR-7 cessa di essere soltanto inquietante e diventa **concretamente pericoloso**.

La scena deve produrre quattro effetti:

- interrompere bruscamente la progressione dell'esplorazione
- privare i PG delle informazioni che fino a quel momento avevano utilizzato per orientarsi
- rendere **inaffidabili sensori, telecamere e sistemi di localizzazione**
- costringere il gruppo a decidere se proseguire o ritirarsi, senza poter stabilire con certezza cosa stia accadendo nell'impianto

Il punto della scena è che, per la prima volta, **non è più possibile distinguere con sicurezza ciò che il sistema rileva da ciò che il sistema crede di rilevare**.

la discesa al livello -3

Il passaggio verso il livello -3 avviene senza particolari anomalie.

L'ascensore, questa volta, non anticipa immediatamente la decisione dei PG. Il pannello rimane spento per alcuni secondi. Poi, quando uno dei personaggi si avvicina, il pulsante del livello -3 si illumina.

Le porte si chiudono. Il display mostra: **DESTINAZIONE: -3**. Poi, appena prima che la cabina inizi a muoversi: **SISTEMA DI TRASPORTO — ALIMENTAZIONE AUSILIARIA**.

La discesa è più lenta delle precedenti. A circa metà percorso il display lampeggia: **CONNESSIONE RETE INTERNA — INSTABILE**. Per alcuni secondi la cabina sembra rallentare. Poi riprende normalmente.

Quando le porte si aprono, il corridoio del livello -3 è completamente buio. Non si accende nessuna luce.

Il livello -3 appare molto diverso da quelli superiori. Le pareti sono più spesse. I corridoi sono più stretti e quasi completamente privi di segnaletica. Non ci sono uffici, laboratori o depositi. La struttura sembra essere stata progettata principalmente per contenere sistemi tecnici e infrastrutture di servizio.

L'aria è più fredda. Il rumore della ventilazione è quasi completamente assente. Le torce dei PG illuminano superfici metalliche, tubazioni e porte blindate. Per la prima volta da quando sono entrati in Hadar-7, **il sistema non sembra reagire immediatamente alla loro presenza**: nessuna luce si accende, nessuna telecamera si muove, nessun terminale si attiva. Il silenzio è quasi più inquietante delle anomalie precedenti.

Lungo le pareti alcuni terminali sono accesi e mostrano una schermata di benvenuto con "HDR-7" che campeggia nel centro del display.

passi

Mentre i PG esplorano il livello un rumore sordo arriva dal corridoio. All'inizio quasi impercettibile (percezione-1), si fa via via più presente.

THUM… THUM… THUM…

A intervalli regolari.

Il suono è profondo e regolare. Non sembra provenire da una macchina.

THUM… THUM… THUM…

Il rumore si ripete e chi o cosa lo produce sembra avvicinarsi. Il pavimento metallico vibra leggermente sotto i piedi.

THUM… THUM… THUM…

Il rumore ricorda quello di passi molto pesanti (percezione). La regolarità, tuttavia, è perfetta (percezione-3 o absolute timing).

THUM… THUM… THUM… CLANG…

I passi paiono accompagnati da un suono metallico, anch'esso regolare ma meno frequente: una catena, forse. Con un tiro su (percezione-5) i PG dovrebbero essere in grado di riconoscere la tipica andatura dei Terranei.

Se i PG si affacciano nel corridoio non vedono nessuno. Il rumore tuttavia continua e pare avvicinarsi fino a raggiungerli, accompagnato da un leggero tremolio del pavimento.

THUM… THUM… THUM… CLANG…

I passi sono sempre uguali a sé stessi, si ripetono identici: stessa intensità, stesso intervallo, stessa durata (percezione-5 o absolute timing). Se i PG prestano attenzione possono accorgersi (percezione-2) che il suono non si sta avvicinando. Rimbomba tra le pareti dei corridoi ma pian piano la sua provenienza sembra sempre più incerta. Comincia ad apparire come la riproduzione di una registrazione.

È in questo momento che notano (percezione) che il rumore in realtà è riprodotto dai sistemi di amplificazione dell'impianto. Il tremolio, probabilmente, è da ascriversi ad un utilizzo "creativo" di

qualche sistema in grado di generare vibrazioni.

Poi la luce sopra il corridoio si spegne, il rumore sembra provenire da più lontano. Le apparecchiature del livello iniziano a spegnersi una dopo l'altra. Il sistema di ventilazione cambia regime e per alcuni secondi il rumore dell'aria diventa stranamente evidente.

I passi continuano ma adesso sono più deboli. Il suono perde intensità. L'intervallo tra un passo e l'altro non è più costante, come se chi sta camminando abbia rallentato. Poi il passo successivo arriva troppo presto.

THUM… … THUM THUM… CLANG…

Il rumore continua ma adesso non sembra più provenire dal corridoio. Sembra provenire **dal livello superiore**.

Una delle luci di emergenza si accende, per poi spegnersi subito. I terminali di servizio perdono luminosità. Su uno di questi, per un istante, il display mostra: **SISTEMA DI MONITORAGGIO: RICOSTRUZIONE EVENTO**. Poi il testo scompare e il rumore dei passi si interrompe.

blackout

Dopo qualche attimo, improvvisamente un rumore attraversa la struttura: un suono profondo, quasi una vibrazione metallica che sembra propagarsi attraverso le pareti. Per un istante tutte le apparecchiature ancora attive emettono contemporaneamente un segnale acustico, una nota acuta e penetrante. Poi si sente un singolo **clack** metallico, il rumore di un relè. Un secondo, più lontano. Poi un terzo, un quarto… in rapida successione. Mezzo secondo, poi **buio totale**.

Il terminale portatile del CRT per un attimo si illumina e mostra:

NUOVO DOCUMENTO RICEVUTO

✔ **CLASSIFICAZIONE — SYS-42**

✔ **LIVELLO DI ACCESSO — RISERVATO**

✔ **STATO — CRITTOGRAFATO**

Poi perde il collegamento e si spegne.

Il sistema di comunicazione interno non risponde. I sistemi elettronici portatili dei PG possono presentare problemi (a discrezione del GM). Nel corridoio anche le luci di emergenza sono spente, comprese quelle vicine ai punti di fuga. Le torce rimangono l'unica fonte di illuminazione.

Se i PG tentano una scansione ottengono risultati confusi: alcuni sensori indicano corridoi completamente vuoti; altri restituiscono dati incompatibili. Per un breve istante compare: i sistemi indicano **PRESENZA BIOLOGICA — 1**. Poi **PRESENZA BIOLOGICA — 0**. Dopo qualche secondo **PRESENZA BIOLOGICA — 3**. Poi ancora zero.

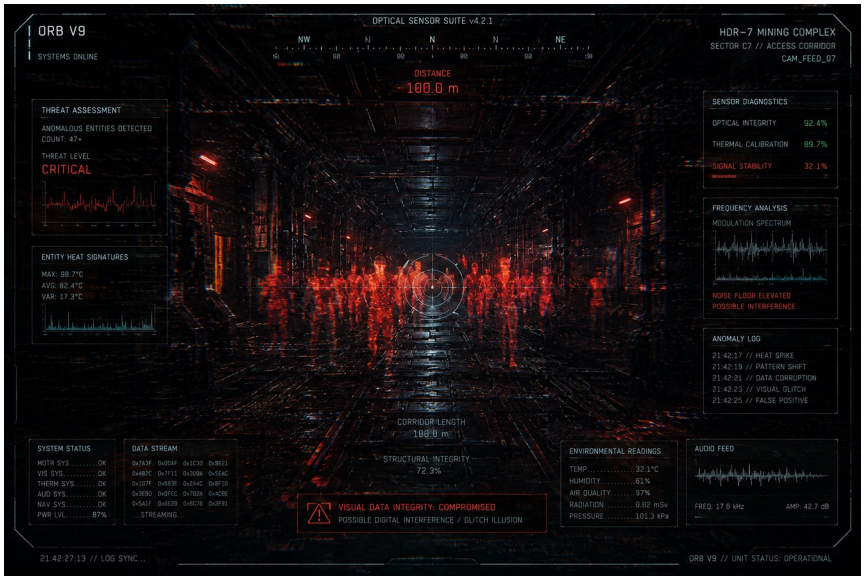
Se i PG tentano di localizzare le presenze, il sistema restituisce coordinate incoerenti: una posizione sembra trovarsi a pochi metri dal gruppo, un'altra è molto più lontana; una terza coincide con una parete. Non è possibile stabilire se si tratti di errori dei sensori o di qualcosa che i sensori stanno effettivamente rilevando.

le sagome

Nel buio quasi assoluto, i visori infrarossi rivelano (percezione) qualcosa ad una certa distanza dal gruppo. Una fonte di calore. Poi un'altra e un'altra ancora. Nel corridoio davanti a loro compaiono

numerose sagome debolmente calde, immobili.

D'un tratto cominciano a muoversi lentamente. Si avvicinano. Il calore è flebile, appena percettibile, ma sufficiente a delineare corpi umanoidi. Il GM non deve dirlo esplicitamente i giocatori devono convincersi che siano esanimi.



Le sagome aumentano: cinque, otto, forse dieci. E ancora, ancora… probabilmente più di venti. Alcune sembrano provenire dal corridoio laterale, altre sembrano essere già presenti alle loro spalle.

Il sistema di illuminazione rimane spento ma i sensori continuano a funzionare. Sul terminale CRT, che torna brevemente ad accendersi, compare: **PRESENZE BIOLOGICHE RILEVATE: 21**.

Poi: **DISTANZA: 23 m**, … **DISTANZA: 19 m**, … **DISTANZA: 13 m**, …

Le sagome continuano ad avanzare.

A questo punto il GM deve lasciare che i PG valutino seriamente l'ipotesi di un combattimento. Devono poter pensare che gli esanimi abbiano trovato un modo per raggiungerli.

Qualcosa tuttavia non torna (percezione). Una delle sagome attraversa una porta chiusa, un'altra sembra scomparire per un istante. Una terza si divide in due tracce termiche sovrapposte.

Se i PG osservano attentamente il comportamento dei sensori (percezione) si accorgono che le sagome non stanno realmente avanzando. È il sistema a spostare progressivamente le posizioni stimate. Sta costruendo una previsione, senza però riuscirvi.

Quando i PG tentano di muoversi, il terminale CRT si accende nuovamente: **MOVIMENTO PERSONALE RILEVATO – CALCOLO TRAIETTORIA – ERRORE – RICALCOLO**. Le sagome termiche cambiano posizione.

Quando i PG cercano un'altra via di fuga, il sistema aggiorna immediatamente la previsione: **TRAIETTORIA PREVISTA — AGGIORNAMENTO**. Le porte davanti ai PG si chiudono una dopo l'altra. Se i PG provano ad aprirle, alcune rispondono: **ACCESSO NEGATO**. Altre: **VERIFICA IN CORSO**. Una si apre per un istante, per poi richiudersi quando il gruppo cambia intenzione.

Il sistema sta tentando di confinare la squadra.

La soluzione

Ad un'analisi attenta del pattern (computer programming-2) il comportamento appare tuttavia incoerente. Non sembra esserci un'intelligenza che sta decidendo di attaccarli. Piuttosto un sistema che non riesce a capire cosa stanno facendo e che, nel tentativo di mantenere coerente il proprio

modello, cerca continuamente di modificare l'ambiente.

Il passaggio decisivo dovrebbe avvenire attraverso il confronto tra il terminale CRT e il comportamento dell'impianto. Se i PG osservano contemporaneamente i dati del terminale e le anomalie, infatti, possono rendersi conto che ogni loro azione produce una nuova previsione:

MOVIMENTO → PREVISIONE → CORREZIONE → ERRORE → NUOVA PREVISIONE

Il sistema non sta semplicemente rilevando la loro presenza. **Sta cercando di inserirli nel proprio modello comportamentale.**

Il modello però è stato costruito in decenni di inattività, utilizzando dati vecchi e incompleti. La presenza reale dei PG produce continuamente comportamenti che il modello non riesce a spiegare. Questo induce il sistema ad aggiornare il modello ma anche ad adattare le osservazioni al modello, probabilmente a causa di un effetto memoria che si è rafforzato in decenni di assenza di personale dall'impianto (riattivatosi con il recente passaggio dei Terranei e i loro esperimenti).

Le sagome termiche non sono quindi esanimi. Sono **la rappresentazione che Hadar-7 sta costruendo di possibili presenze**, sulla base di informazioni incomplete. I passi dei Terranei sono la stessa cosa: una ricostruzione ottenuta dai dati storici del laboratorio.

Le porte che si chiudono sono invece il risultato più pericoloso: il sistema sta tentando di **impedire che la squadra compia un'azione che il suo modello non riesce a prevedere**, cioè uscire dalla sequenza che sta cercando di costruire.

> Qualora i PG non decidano immediatamente di interrompere la missione e risalire in superficie, il GM dovrebbe creare le condizioni perché il gruppo reputi più ragionevole (e/o razionale) terminare l'esplorazione e ritornare in superficie. Di fatto, infatti, la missione è compiuta.

conclusione della scena

La scena termina quando il gruppo decide di abbandonare il livello -3 e tornare verso l'ascensore.

> I PG hanno trovato sufficienti evidenze per dimostrare che:
>
> - la causa della riattivazione dell'impianto e il suo sistema previsionale
> - il sistema previsionale, adattato ad una situazione di assoluta stasi durata 86 anni, è stato messo in crisi dalla presenza dei PG (e, prima di loro, dai Terranei con i loro esperimenti)
> - dentro Hadar-7 avvenivano esperimenti non registrati nei registri ufficiali dell'impianto, ripresi dai Terranei recentemente.
>
> Qualora i PG non reputino sufficienti questi fatti, il GM dovrebbe indurli a considerare il mandato della missione.

Scena 6 – fuga

I PG devono decidere come tornare in superficie e lasciare l'impianto. Ogni loro tentativo di fuga, infatti, è anticipato dal sistema previsionale e bloccato dal sistema di controllo di Hadar-7.

Qui il Keido diventa determinante. La filosofia Keido, infatti, insegna a combattere il Male Profondo evitando di stabilire schemi interpretativi della realtà. Quest'abilità (invisibility art) può essere impiegata anche per creare comportamenti incoerenti e pattern deliberatamente imprevedibili.

Muovendosi secondo questi pattern, quindi, è possibile mettere il modello in crisi.

> Esempi di pattern in sequenza:
>
> - il Keido si sposta verso destra → le luci si accendono a destra
> - il Keido cambia immediatamente direzione → le luci si spengono
> - una porta si apre davanti a lui → il Keido si ferma → la porta rimane aperta
> - poi il Keido cambia nuovamente direzione → il sistema reagisce in ritardo

Per la prima volta i PG vedono qualcosa di diverso dalle anomalie precedenti: il modello non riesce più a inseguire la realtà. Le porte cominciano ad aprirsi invece di chiudersi, le telecamere puntano in direzioni sbagliate, le sagome infrarosse si moltiplicano e poi scompaiono.

Il Mech può aiutare il Keido creando a sua volta un modello del modello di HDR-7 ma inserendo errori secondo un pattern che segue una funzione di hashing pseudocasuale (computer hacking o computer programming-2).

Infine, sul terminale compare: **MODELLO PREDITTIVO: ERRORE DI CONVERGENZA — RICALCOLO: FALLITO**. Una pausa. Poi le porte di sicurezza si sbloccano, il sistema di emergenza torna lentamente operativo, le sagome infrarosse scompaiono.

Nel corridoio rimane soltanto il buio. Dopo qualche secondo, una singola luce si accende davanti ai PG: indica una via d'uscita.

conclusione della scena

La scena termina quando il gruppo riesce ad abbandonare il livello -3 e a tornare in superficie.

I PG osservano Hadar-7 dalla piattaforma sulla quale è adagiato il trasporto del CRT che li riporterà alla base. L'impianto è di nuovo immerso nell'oscurità. Per un istante, una sola finestra del livello più profondo si illumina. Poi anche quella si spegne. La squadra sale sul trasporto e il pilota parte immediatamente senza fare domande, sollevato di poter lasciare quella struttura dall'aspetto spettrale.

> Adesso è assolutamente chiaro che il sistema di gestione della miniera è viziato da anni di abbandono. I PG potrebbero già intuire che l'arrivo dei Terranei e dei loro esperimenti è la causa della ripresa dell'attività di Hadar-7.
>
> Inoltre i PG hanno scoperto che il Male Profondo non è arrivato inatteso ma è stato studiato in maniera clandestina. Questo apre interrogativi importanti… e un filone per le prossime missioni.

epilogo

debriefing

Il trasporto del CRT raggiunge finalmente la nave di rappresentanza dalla quale erano partiti. Il pilota si limita a salutarli con distrazione mentre preme bottoni qui e là sulla consolle, spegnendo i motori e i sistemi di controllo.

Sulla piattaforma li attendono due militari delle forze di pace CRT che li scortano nelle loro cabine. «Datevi una rinfrescata e mettete indossate i vostri abiti buoni. Riunione tra 30 minuti».

Cosa dire alle corporazioni di quanto hanno vissuto? Come spiegare senza lanciare accuse alle altre corporazioni? È difficile riordinare le idee. Fortunatamente mezz'ora passa in fretta. Non per tutti, però: ORB-V9 lavora al file SYS-42 e, dopo numerosi tentativi, riesce a decrittarlo. La situazione descritta nel log spiega finalmente tutto.



Il *debriefing* si tiene in una sala riunioni più piccola della sala udienze nella quale erano stati convocati alla loro partenza. «Bentornati. È con grande sollievo che possiamo costatare la vostra incolumità», esordisce il rappresentante del Consorzio e con un ampio gesto del braccio li invita a sedersi di fronte a loro. «Siamo certi che sarete impazienti di soddisfare la nostra curiosità». Sul tavolo, di fronte a sé, il rappresentante ha il terminale portatile che hanno usato in missione.

ORB-V9 consegna i dati e comincia a proiettare le immagini raccolte mentre la Custode narra gli eventi. Tutti i capi delle corporazioni e il rappresentante del Consorzio appaiono impassibili, come da protocollo, di fronte alle rivelazioni del gruppo. Tuttavia si potrebbe dire che un velo di preoccupazione scenda sui volti degli umani presenti. Cosa accada nella mente del Mech rimane un mistero.

Tutti ascoltano con la massima attenzione e pongono domande circostanziate ad ognuno dei PG. Ciascuno descrive l'esperienza e i capi sembrano molto interessati a comprendere, oltre che i meri fatti, le sensazioni di ciascuno e l'interpretazione che i PG danno degli accadimenti.

Infine, ORB-V9 racconta della scoperta del log SYS-42. Il CRT e le corporazioni erano a conoscenza del fatto che il sito, ufficialmente, era stato abbandonato per problemi con i sistemi. Questo rapporto, però, getta una luce nuova sulla situazione. L'attenzione dei capi delle corporazioni è concentrata adesso su SYS-42 ma il rappresentante del CRT, evidentemente irritato ma perfettamente misurato, chiude rapidamente il dibattito con la motivazione che qualunque approfondimento in merito sarebbe prematuro.

Alla fine il rappresentante del CRT stila un verbale che tutti sono chiamati ad approvare, compresi i PG. La conclusione ufficiale è netta ma prudente:

1. Hadar-7 mostra un'attività anomala incontrollata
2. L'impianto possiede sistemi di simulazione ancora attivi ma fortemente compromessi da allucinazioni del modello previsionale
3. La documentazione ufficiale attribuisce la chiusura alla progressiva perdita di affidabilità del sistema di gestione automatizzata. Abbiamo ragione di ritenere che tale spiegazione non sia sufficiente
4. Una squadra dei Terranei ha visitato il perimetro
5. Il comportamento dei Terranei non è compatibile con una normale operazione militare o mineraria

6. Le anomalie dell'impianto e il suo parziale ritorno in attività non sono ascrivibili ad un ritorno ciclico del Male

La conclusione viene votata a maggioranza, con **il capo dei Terranei che vota contrario in relazione al punto 5** (Kala si astiene). Diversamente dal suo solito, tuttavia, la sua opposizione è formale ed estremamente pacata e rispettosa del protocollo. Comportamento che viene interpretato dai presenti come una **parziale ammissione di colpevolezza**.

La questione più importante è che **non ci sono elementi per affermare con certezza se il Male Profondo si sia risvegliato o meno**. Tuttavia, la Reverenda Madre dei Custodi, osservando i dati, riconosce qualcosa. E per la prima volta perde la sua assoluta compostezza. Solo per un istante. Qualcuno nota ma nessuno osa commentare.

personaggi non giocanti (PNG)

Nella missione non appaiono nuovi PNG. Il GM può riferirsi al manuale generale del mondo di gioco.