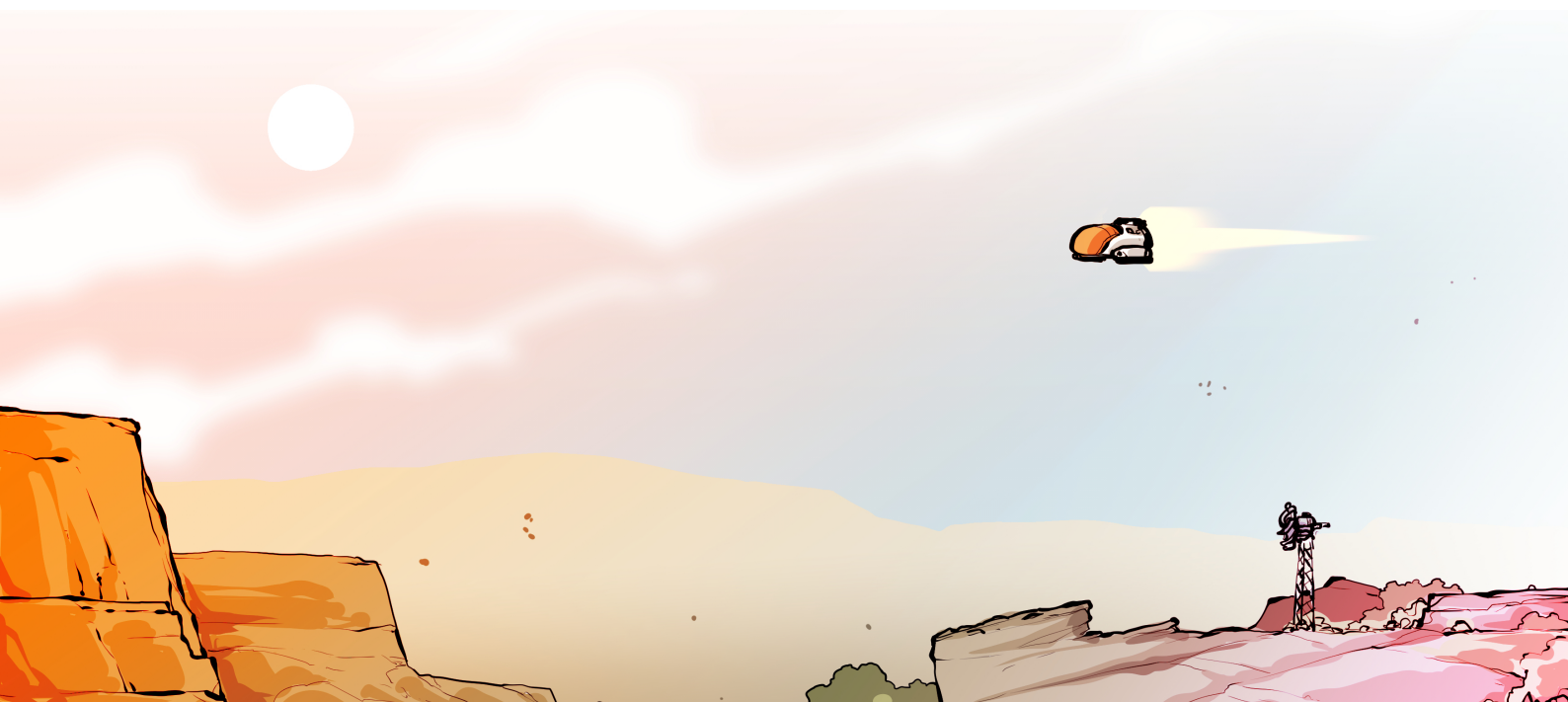


OPERAZIONE TESTUDO

PARTE 1



Didascalia

Un'avventura per NOT THE END
ambientata nel mondo di NEWT & BOBO
Scritta da Bigio

INDICAZIONI PRELIMINARI

Questa avventura prosegue quasi direttamente dalla precedente (“conto aperto con la legge”) ma può essere giocata anche come avventura a se stante. Come per le precedenti avventure di NTE scritte da Bigio e basate sul suo fumetto **Newt & Bobo**, si consiglia di averlo letto perché l'avventura in sé lo darà per scontato. Trovate tutto quello che è stato pubblicato di Newt & Bobo presso la [pagina di Facebook omonima](#).

ANTEFATTO

Molti mesi fa un gruppo di criminali chiamati **Lupi Grigi**, rifugiandosi in un vecchio condotto fognario inutilizzato di **Tower City**, ha fatto una scoperta incredibile: una testuggine gigante ancora viva. Probabilmente si tratta di un animale modificato geneticamente per chissà quali scopi e rimasto vivo dopo svariati secoli grazie... al fatto che le testuggine vivono parecchio. Immediatamente i Lupi Grigi hanno iniziato a modificare, con elaborate protesi artificiali rimediate al mercato nero, la testuggine. Il loro scopo è ovviamente usarla per scatenare il panico e guadagnarci, anche se i dettagli di questo piano non sono ancora stati definiti (alcuni vorrebbero usarla come un kaiju per diffondere il panico, altri come panzer per rapinare banche eccetera). Finora i Lupi Grigi erano riusciti a farla franca per due motivi: il primo è il basso profilo dei loro crimini, essenzialmente rapine di negozi di elettronica e materiale genetico, nulla che finisca mai sulle prime pagine dei giornali, né in cima alle liste delle indagini della polizia di Tower City; in secondo luogo hanno sempre potuto contare sull'aiuto dell'agente **Bettany (detta Betty) Lomax**, che in cambio di una sostanziosa mazzetta mensile metteva i loro crimini in fondo alla pila dei casi da risolvere. La cosa le veniva facile giacché l'agente Lomax è la responsabile informatica del distretto 66, laddove avvengono il 90% dei crimini dei Lupi Grigi.

Purtroppo di recente uno dei Lupi Grigi è stato massacrato dalla testuggine mentre tentava di innestarle chirurgicamente l'ennesimo impianto cerebrale, nel tentativo di controllarla. Il cadavere di **Serge “Bulletman” Armitage** è stato trovato a galleggiare negli scarichi fognari a sud della città. La piccola indagine preliminare ha condotto gli agenti del distretto 50 a collegare il criminale con altri due soggetti, **Mina Holiday** e **Giacomo “Botto” Belisandri**. Questo trio si sospetta fosse a capo dei Lupi Grigi, ai quali si collegano tutta una serie di crimini sui quali non è stata quasi mai aperta un'indagine, e sono iniziati a sorgere diversi sospetti. Il nome di Bettany Lomax è comparso in alcune ricostruzioni dell'agente **Michele Holland del distretto 50**, e un corposo fascicolo pieno di domande scomode è stato inviato al **Marshall Mauser del distretto 66** affinché faccia chiarezza. Purtroppo Lomax monitorava le mail e si è accorta di essere stata nominata nel fascicolo. Non è riuscita a cancellarlo, purtroppo, perché già al sicuro nei server del distretto 66, dove entrare è molto complesso e comunque è impossibile farlo senza lasciare tracce. Quindi ha iniziato a elaborare un piano secondario.

Il piano consiste nello scatenare un “finto” problema al sistema informatico, abbastanza grave da far sì che lei stessa venga interpellata. A quel punto millantare di una fantomatica procedura standard di sicurezza, per la quale se un sistema viene “forato” da un hacker e non viene catturato l'hacker entro 10 minuti, il server si formatta per impedire che le informazioni possano essere trafugate. Questo tempo di 10 minuti può essere “rimandato” da un operatore fino a 6 volte, nel caso in cui le indagini siano repentinamente condotte, ma dopo un'ora la formattazione avviene senza possibilità di essere ancora rimandata. Betty ha intenzione di disattivare energia (primaria e di sicurezza) a tutto il distretto, e creare le condizioni affinché i criminali in custodia possano scappare, per poi essere interpellata e fingere di non poter far nulla per impedire al server di formattarsi. Una volta formattato il server, il fascicolo inviato dal distretto 50 andrebbe perduto, mentre gran parte degli altri dati sarebbero salvati dal backup settimanale del sistema. Betty ha intenzione di pensare poi a come intercettare i successivi invii del fascicolo dal distretto 50, ma sapendo che il Marshall li attende, non sarà facile. Forse potrebbe addirittura riuscire a cancellarli accedendo al server del distretto 50, ma appunto queste sono mosse successive.

RIASSUNTO DEGLI EVENTI

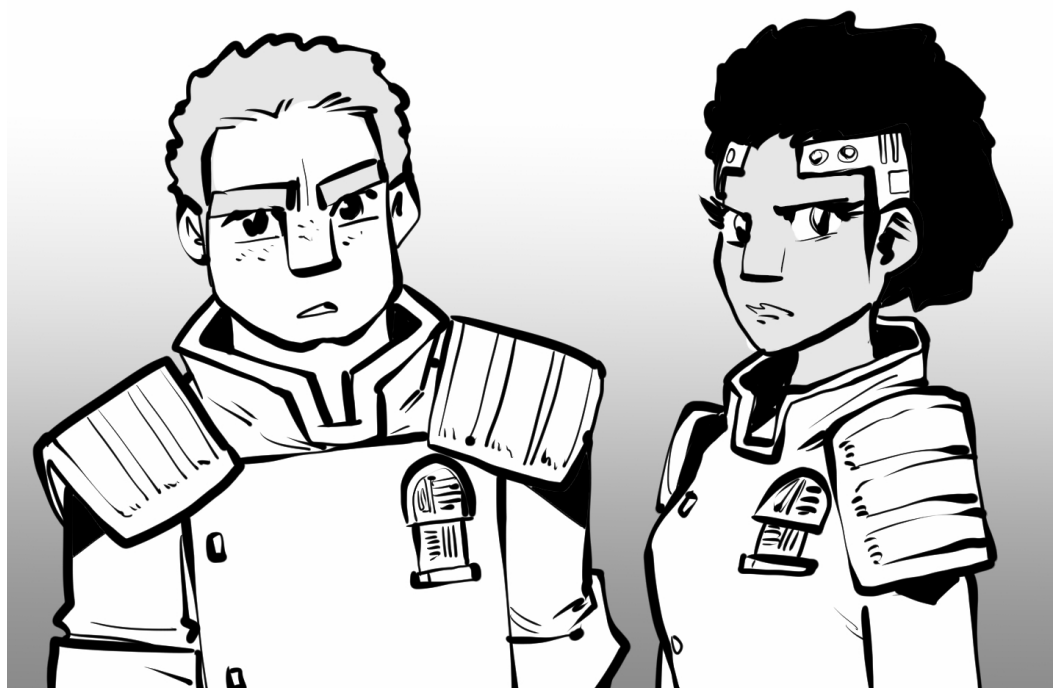
Nella prima parte di questa avventura i personaggi saranno invitati a seguire due agenti al commissariato del distretto 66, e lasciati ad attendere in una “cella” adibita a sala d’aspetto momentanea. Purtroppo la corrente verrà a mancare facendo scappare i criminali. Mentre il distretto è nel panico, i personaggi dovranno interagire coi criminali prima che il controllo venga ristabilito. A quel punto saranno invitati dal Marshall Mauser a seguirlo nel suo ufficio, dove Betty Lomax, la responsabile informatica del distretto, li informerà dell’attacco hacker e del fatto che l’hacker deve trovarsi nell’edificio. Realizzato che l’hacker è l’agente Lomax stesso, i personaggi dovranno interagire con lei e salvare la vita (o no) al Marshall Mauser.

AGGANCIO PER I PG

La Scena 1 di questa avventura funge da aggancio per i PG, il narratore deve solo preoccuparsi di trovare un motivo “vagamente” valido per riunire il gruppo al commissariato del distretto 66.

Una motivazione potrebbe essere semplicemente “chiarire la vostra posizione in merito ai recenti avvenimenti avvenuti...” e qui citare la loro ultima avventura. In alternativa menzionare episodi loschi del background per PG (ma senza spaventarli). Vedi Scena 1 per maggiori dettagli.

SCENA 1: SEGUITECI PER FAVORE



L'agente Pejote e l'agente Ametista

Questa scena andrebbe ripetuta per ciascun personaggio, o meglio per ciascun "gruppo" di personaggi. Fatevi dire dai giocatori dove gli agenti incontrerebbero i loro personaggi se dovessero andarli a cercare all'improvviso, in questo momento.

Alcuni giocatori potrebbero rispondere che il loro personaggio è da solo in casa, o sta facendo jogging, o è al supermercato, oppure al pub con un altro personaggio (assicuratevi che siano tutti d'accordo). A quel punto introducete l'agente Pejote e l'agente Ametista.

Sam Pejote è un giovane agente sulla venticinquina, appena arrivato al distretto 66. Ha i capelli rossicci e ricci, lentiggini e occhi chiari, sul grigio. **Anne Ametista** è sulla trentina, nera, con capelli medio-lunghi e una serie di prese per l'interfaccia cerebrale che le decorano le tempie. Entrambi gli agenti, premendo sul distintivo che hanno sul petto, lo dischiudono facendo comparire un'identificazione olografica, per confermare la propria identità. Dopodiché spiegano che è richiesta la presenza del PG (o dei PG) al commissariato del distretto 66.

Se le cose vanno lisce e non ci sono scontri (non credo che dovrebbero essercene, ma non si sa mai... magari uno dei PG, su sua decisione, sta cucinando droga mentre arrivano gli agenti), fate scrivere sulla scheda cosa prendono con sé, da casa o dal posto in cui si trovano. Nella maggior parte dei casi sarà niente, ma se i PG hanno intenzione di portare armi, gli agenti Pejote e Ametista potrebbero chiedere di consegnarle, assicurando che saranno restituite all'uscita dal distretto.

SCENA 2: IL DISTRETTO 66



Gli agenti Alfred (e Scooby), Ramirez e “Bob”

Arrivati al distretto, ai PG vengono presentati gli agenti Alfred (e Scooby), Ramirez e Bob. Questi agenti sono quelli che sono stati assegnati a far domande ai PG, ma in un secondo momento. Per adesso gli agenti Pejote e Ametista condurranno i PG nella Cella 1.

Una descrizione degli agenti Alfred, Ramirez e Bob viene fornita qui di seguito in quanto il Narratore potrebbe decidere di farne uso nel corso della scena 3:

Alfred Norrington è un agente corpulento dallo sguardo severo, con i capelli completamente bianchi pettinati a zattera. Sulla sua spalla destra si appoggia **Scooby**, un e-buddy che lo aiuta durante le indagini e che si dimostra subito una IA molto cordiale salutandolo i PG. L'agente Alfred è burbero ma risoluto, parla poco ma sa fare bene il suo lavoro.

Lola Ramirez è una ragazza dai lineamenti sudamericani e con tre microcamere aggiuntive che gli spuntano sul volto (una al centro della fronte, due sulle gote); l'agente Ramirez ha anche entrambi gli avambracci sostituiti con protesi meccaniche, che però non le danno una forza maggiore: si tratta effettivamente di protesi giacché ha perso entrambe le mani in una missione. Usa però degli scompartimenti interni alle protesi per tenere delle pistole. Ramirez è piuttosto

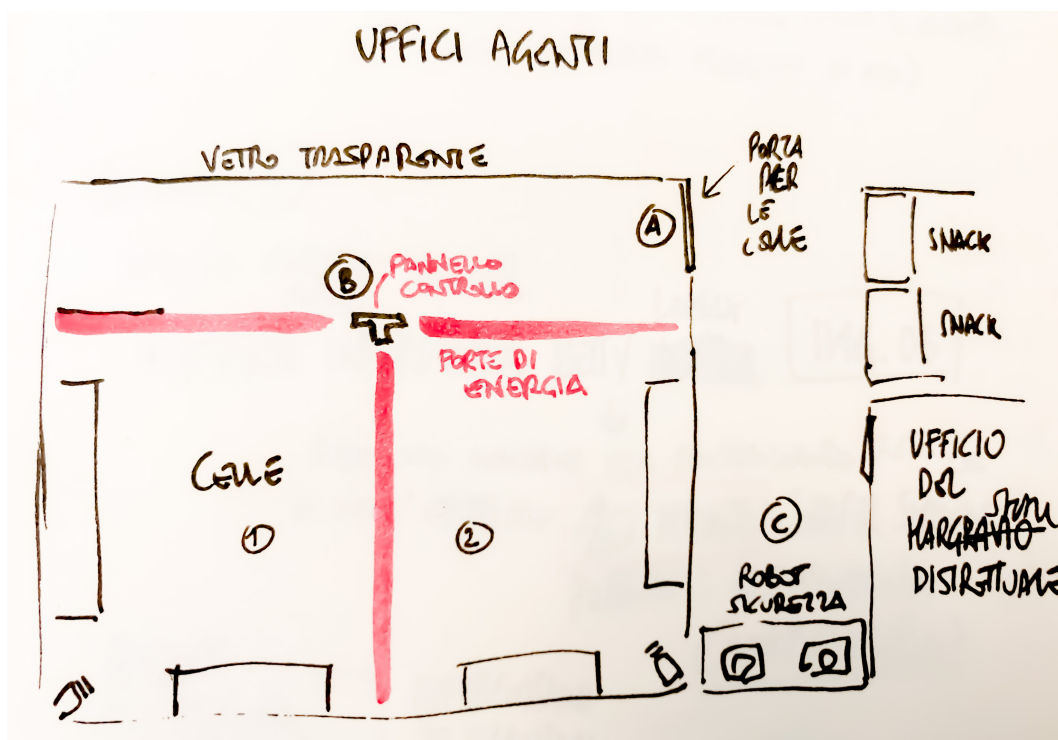
insicura di sé ma compensa facendo affidamento sulla tecnologia che ha impiantata nel corpo, in particolare l'unità mnemonica di registrazione e le vari camere che le permettono visione notturna, infrarossi e realtà aumentata.

Bob in realtà si chiama Bobkenzie McGurth ma tutti lo chiamano solo Bob, o agente Bob. È un drago alto due metri dal fisico possente. Possiede un facilitatore di pronuncia impiantato nella gola che gli permette di parlare le lingue umane più facilmente. Bob è molto intelligente, ma sul campo viene impiegato più che altro in difesa grazie alla sua naturale resistenza (non di rado i proiettili rimbalzano sul suo carapace).

La Cella 1 possiede due lunghe panche di legno per sedersi, un lavandino, e il campo di forza che la separa dal corridoio è disattivato. La Cella 2 invece ha ancora entrambi i campi di forza attivi, sia quello che separa lo spazio dal corridoio che quello che lo separa dalla Cella 1.

Vedi la mappa nella pagina per maggior chiarezza.

Mentre i PG vengono accompagnati nella Cella 1 possono notare innanzitutto l'ampia stanza che contiene tutti i box degli agenti (*uffici agenti*), nonché una porta per la sala ricreativa e una per i bagni (non indicate nella mappa). In fondo alla stanza, superati i box, si apre un corridoio nel quale si trovano le macchinette per gli snack (ce ne sono altre nella sala ricreativa) e due robot di sicurezza (C), immobili nelle loro locazioni di ricarica. Dal corridoio si accede anche all'ufficio del Marshall e alle celle. La porta di accesso alle celle (A) è blindata e per aprirla è necessario un codice. Oltrepassata la porta, sulla destra il muro è in vetro infrangibile ma trasparente, il che permette di osservare le celle dallo spazio dei box, e sulla sinistra ci sono le due celle. La colonna al centro tra le due celle è munita di un monitor (B) tramite il quale si possono attivare o disattivare i campi di forza. Al momento i due campi di forza che circondano la Cella 2 sono attivi, e all'interno della cella sono rinchiusi tre criminali (vedi più avanti). Gli agenti si scusano per dover far aspettare i PG nella cella, che comunque è stata "riadattata" a sala di aspetto (e indicano dei cuscini che sono stati posti sulle panche) in quanto la vera sala d'aspetto non è al momento utilizzabile a causa di alcuni lavori. Qui potrebbero nascere attriti, diverbi, proteste, forse addirittura colluttazioni. Sta al Narratore decidere se e come sedarli. Comunque vada, in qualsiasi momento le desideri, il Narratore può dare il via alla scena 3.



Didascalia

Dalla cella 1, i personaggi possono vedere gli “ospiti” della cella 2. Non è necessario che vi interagiscano, però questa potrebbe essere un’opportunità per familiarizzare con i detenuti prima della scena 3, giacché il loro aspetto potrebbe condurre a ipotesi sbagliate. Segue quindi una descrizione dei tre detenuti.



Mayo, Lan-Leng e Lothar

Mayo (vero nome Maximilian Johannes Pulskyi) è un uomo immenso, alto quasi due metri e talmente grasso che il suo collo è divenuto un tutt’uno con le sue spalle. Suda costantemente e non parla quasi mai. I suoi occhi sono due fessure su una faccia gonfia attraverso le quali raramente si intravedono le pupille. Come se non bastasse, entrambe le sue braccia sono sostituite con protesi da lavoro pesante (sono gialle e sull’esterno striate di nero, come i simboli sui caterpillar): la sua mano ha un pollice e tre dita che terminano con un unghia al titanio, ed è in grado con ognuno dei due bracci di sprigionare forza pari a quella di una piccola gru meccanica. Se interpellato, non parlerà. Non c’è modo di comunicare con lui senza disturbarlo (e quindi

irritarlo). Mayo è uno psicopatico che è stato arrestato per aver ammazzato uno dei suoi compagni di lavoro, in un cantiere edile, spingendolo giù da un pontile a 30 metri d'altezza. L'ha fatto perché il tipo gli aveva dato del porcello. Mayo è aggressivo e pericoloso, ma è impossibile per i PG scoprirlo prima del caos (o meglio, questo lo deciderà il Narratore, ma Mayo non è di certo propenso al dialogo).

Lan-Leng si rifiuta di dire il suo vero nome. È una prostituta ed è stata arrestata perché stava lavorando troppo vicino alla centrale. In realtà gli agenti l'hanno messa dentro solo per "punizione", possono trattenerla 24 ore senza alcuna accusa, poi potranno rilasciarla. Lan-Leng ha una laurea in elettronica e un figlio che la aspetta a casa, ma non ne parlerà a meno che non sia costretta o molto in confidenza. Altra cosa che non rivelerà mai è che in realtà è una krampus, ovvero è in grado di manifestare dei poteri ESP, anche se non lo fa praticamente mai perché non riesce bene a controllarli. In realtà non ne parla anche perché sa che sarebbe trattata diversamente dagli agenti. Non è violenta, non è pericolosa. Non ha scopo ad evadere. Altri dettagli sono a discrezione del Narratore.

Lothar (Lothar Ebzener) è un fauno maschio dall'aspetto minaccioso. È stato catturato per vandalismo, aveva incendiato un cassonetto mentre protestava contro la corruzione degli alti vertici del municipio. Potrebbe essere processato e finire addirittura in galera, dipenderà dalla bravura del suo avvocato. Per il momento comunque rifiuta di parlare con chiunque. Tuttavia, se i PG sanno attaccare discorso, potrebbe sbottonarsi con loro. A parte essere un manifestante facinoroso, non è aggressivo se non nelle proprie idee contro la classe politica, anzi se prendesse in simpatia qualcuno dei PG potrebbe addirittura aiutarlo, nel momento del pericolo. Se gli capitasse l'occasione di evadere magari scapperebbe, ma potrebbe essere convinto a non farlo.

Quando il Narratore lo ritiene opportuno, può passare alla Scena 3.

SCENA 3: CAOS

La scena 3 si apre con le luci che si spengono all'improvviso. Pochi secondi dopo, le luci di emergenza, a batteria autonoma, entrano in funzione e si torna a vedere, ma tutti i macchinari risultano inattivi. In particolare i personaggi possono notare che:

- 1) I campi di forza sono stati disattivati.
- 2) Il monitor di comando dei campi di forza è ancora attivo (ha una batteria autonoma anche quello) ma qualsiasi collegamento esterno è impossibile: l'unica cosa che si può fare manipolandolo è cercare di riattivare i campi di forza.
- 3) La porta che conduce all'esterno dell'area di detenzione (A) si blocca con un click subito dopo che le luci si spengono: da quel momento è bloccata. Per sbloccarla sarebbe necessario inserire un codice dall'esterno, ma chiunque ci provi si renderà conto che non funziona. Di fatto è stata Betty Lomax a chiudere la porta, subito dopo aver causato il black-out.

Lo scopo di Betty è generare il caos. È convinta che sbloccando i campi di forza i tre detenuti cercheranno di scappare. In realtà non possono (Betty stessa non è scema) perché lei stessa ha sigillato la porta (A). Quello che Betty non sa è che Mayo è provvisto di braccia-caterpillar con le quali può, in pochi minuti, sfondare la porta o anche (forse più facilmente) infrangere il vetro "infrangibile" che separa l'area detentiva dagli uffici. Non è facile, gli ci vorrà più di un cazzottone, e nel frattempo i PG avranno modo di intervenire.

Combattere con Mayo non è certo l'unica opzione (se accadesse comunque tutte le prove avrebbero almeno pericolosità 3): si può cercare di convincerlo a desistere (comunque difficile), chiedere aiuto a Lan-Leng o Lothar (dipende anche dal grado di confidenza conquistato nella scena 2) oppure tentare di aprire la porta dell'area di detenzione (difficile anche questo) o infine esaminare il monitor e accorgersi che i campi di forza, con un po' di esperienza informatica, si possono ancora attivare o disattivare. Giusto per chiarire, nel caso in cui dovesse accadere, una persona che si trovasse sulla linea di attivazione di un campo di forza quando viene attivato NON fa una bella fine.

In qualsiasi momento, il Narratore può chiudere la scena facendo forzare la porta (A) agli agenti o facendoli intervenire in altro modo. Cosa accadrà a Mayo, Lan-Leng e Lothar dipende da come si sono comportati e dal modo in cui è stata gestita la scena. Tenendo conto che almeno un PG sia ancora vivo (sarebbe imbarazzante se così non fosse) si può passare alla scena 4.

SCENA 4: ATTACCO HACKER



Il Marshall Mauser e l'agente Betty Lomax

Entrando nell'ufficio del Marshall Mauser, i PG noteranno un'esile agente bionda al computer, intenta a muovere, riposizionare e interagire con numerosi schermi olografici. Si tratta di Betty Lomax, che è anche la responsabile informatica del distretto 66.

Marshall Mauser ha un aspetto autorevole, magari un po' minato dal naso artificiale a forma di koala e dalla calotta craniale apribile a saracinesca. Indossa anche degli occhiali gialli a fascia. Aspetto a parte, è appunto una persona seria e integerrima, molto devota al suo lavoro. È seriamente preoccupato per quello che sta accadendo ma non sospetta di Lomax, piuttosto potrebbe sospettare dei PG in quanto tutto è iniziato quando loro sono arrivati al distretto.

Betty (Bettany) Lomax è un agente corrotto, che intasca mazzette dal gruppo criminale Lupi Grigi per insabbiare i loro colpi. Dimostra una trentina di anni, è di bell'aspetto e ha un fidanzato che non sa nulla del suo doppio gioco. Si dimostra fredda e decisa, molto sicura di sé. Dirà immediatamente che c'è stato un attacco Hacker e che il sistema è stato violato: tutte le informazioni contenute nel server del distretto 66 potrebbero essere copiate nei prossimi minuti. Per questo il sistema è impostato per cancellare tutto il contenuto del server entro 10 minuti, a meno che la cancellazione non venga rinviata (massimo 6 volte) oppure cancellata, ma per fare quest'ultima cosa è necessario che il Marshall Mauser stesso fornisca al sistema le prove dell'arresto dell'Hacker, e in caso di fuga di dati se ne assuma la responsabilità. I dati che sono stati archiviati nel server più di tre giorni fa sono salvi, in quanto il server fa un backup di emergenza ogni settimana, quindi non sarebbe una perdita "drammatica", ma sarebbe comunque una grossa perdita: tre giorni di rapporti, indagini e prove archiviate.

In realtà tutta questa storia della cancellazione programmata è una sciocchezza inventata da Betty: è stata lei a programmare la cancellazione. È sicura infatti che gli agenti non riusciranno a trovare alcun hacker entro un'ora, e questo comporterebbe la cancellazione di tutti gli ultimi file archiviati, compresi quelli che la compromettono collegandola ai Lupi Grigi (un fascicolo che è stato inviato ieri dal distretto 50 al distretto 66).

A questo punto i PG possono interagire con il Marshall o con Betty, ma in qualsiasi momento il Narratore si senta libero di chiudere la scena con Betty che griderà: "È qui, è nell'edificio! Sala server 4, seminterrato 2!"

Come ben sappiamo non c'è nessun Hacker nel seminterrato 2, ma Betty ricorrerà a questo espediente se il PG cominciano a fare troppe domande, o se si propongono di indagare loro (visto che il Marshall concorderà con Betty che in un'ora sarebbe impossibile catturare l'Hacker). Sicuramente Betty non permetterà a nessuno di avvicinarsi al computer di Mauser, perché chiunque abbia un minimo di competenza, osservando gli schermi olografici, potrebbe capire che non c'è nessuna cancellazione programmata e che Betty sta facendo girare un suo programma. Mauser dal canto suo non ne capisce nulla e si affida completamente all'agente Lomax per quanto riguarda quello che sta accadendo al sistema.

Se i personaggi abboccano all'amo di Betty e si dirigono al seminterrato 2, procedere con la scena 5; altrimenti (e soprattutto se i PG scoprono che Betty è l'Hacker) è sicuro che l'agente Lomax tiri fuori la pistola e prendendo Mauser come ostaggio dia inizio direttamente alla scena 6.

SCENA 5: SEMINTERRATO 2

Non c'è nulla nel seminterrato 2, si tratta di un diversivo inscenato da Betty per mandare via i PG. Comunque giunti qui i PG possono raccogliere qualche prova sul fatto che è Betty che sta manovrando tutto.

Con un minimo di conoscenza dei sistemi o di ingegneria, si noteranno i generatori di emergenza disattivati: questi generatori avrebbero dovuto entrare in funzione e mantenere attivi la maggior parte dei sistemi e delle apparecchiature del distretto (compresi i campi di forza delle celle) ma sono stati disattivati manualmente.

Altra cosa di cui ci si può accorgere: l'accesso al pannello di controllo generale del sistema è stato bloccato da tutti i terminali tranne che da uno, quello nell'ufficio di Marshall Mauser.

In qualsiasi momento lo ritenga opportuno, il Narratore può complicare la situazione facendo entrare in scena i due robot della sicurezza che si trovavano vicino all'area di detenzione. In realtà non si tratta proprio di quelli: ogni piano ne ha due. Betty ha semplicemente attivato quelli del seminterrato 2 per far fuori i PG. Questa complicazione NON è necessaria, il narratore può decidere di utilizzarla oppure di ricorrere ad altre complicazioni nel caso in cui i PG effettuassero prove per cercare indizi e fallendo innescassero complicazioni, appunto. Nel caso in cui arrivassero i robot, la pericolosità delle prove sarebbe 3.

Tuttavia se i PG dovessero accorgersi velocemente di essere stati raggirati e volessero tornare subito al piano degli uffici, far comparire i robot della sorveglianza potrebbe essere un buon modo per trattenerli/far perdere loro un po' di tempo. Nota che i robot della sorveglianza non sono armati di default, quindi cercheranno di fare del proprio meglio puntando sulla loro forza, tuttavia se entrassero in gioco ulteriori complicazioni una potrebbe essere che Betty ha fatto recuperare loro delle armi dal gabbiotto all'ingresso del seminterrato (hanno forzato e rotto i sigilli ovviamente): in tal caso la pericolosità delle prove salirebbe a 2. Questi valori ovviamente sono modificabili a discrezione del Narratore (ad esempio se tutti i PG indossano corpetti anti-proiettile, la pericolosità sarà chiaramente inferiore).

SCENA 6: MISSIONE RIUSCITA



«Non muovetevi, o gli faccio saltare le cervella!»

Non appena rientreranno nell'ufficio del Marshall (o velocemente se Betty viene scoperta e i PG non sono andati da nessuna parte) l'agente Lomax sfodererà una pistola, prenderà il Marshall come ostaggio e imporrà di attendere che trascorran i prossimi 10 minuti, dopodiché il server sarà cancellato.

I PG sono liberi di interagire come vogliono, possono cercare di risolverla con la violenza oppure convincendola a non farlo. Possono far leva sulla sua carriera, sul suo ragazzo, prometterle che la giustizia non sarà così pesante con lei (questi tre argomenti sono i più validi, ma altri possono essere trovati ed avere più o meno efficacia, sempre a discrezione del Narratore).

Se i 10 minuti passano, una volta avuta conferma sul monitor della formattazione del server, Betty lancerà Mauser contro i PG e si getterà dalla finestra alle sue spalle. Un dispositivo gravitonico le impedirà di sfracellarsi a sulla strada, laddove un tizio in moto-gravpod la farà salire e scapperanno via. Se il Narratore vuole, può anche arbitrare un disperato inseguimento, anzi

potrebbe essere divertente come scena finale di questa prima parte dell'avventura. La difficoltà dipende dal modo in cui i PG decideranno di seguire il mezzo e da quanto sarà rapida la loro reazione, principalmente, ma potrebbero anche aver escogitato qualcosa per tracciare Betty. Ad ogni modo qui di seguito vengono presentate le varie alternative possibili per la conclusione di questa avventura.

Betty viene catturata (viva) e il server non è stato formattato: Betty potrebbe non voler parlare ma cercando nel server i PG troveranno il fascicolo con le ipotesi dell'agente Michele Holland del distretto 50 che ipotizzano un suo collegamento con i Lupi Grigi. Era questo che Betty voleva che fosse cancellato dal server. Alla luce dei fatti, è probabile che il suo coinvolgimento (e la sua corruzione) sia reale, il caso viene affidato agli agenti Pejote e Ametista e viene chiesto ai PG di restare a disposizione per ulteriori chiarimenti.

Betty viene catturata (viva) ma il server è stato formattato: Betty non parlerà, saranno i PG a doverla convincere a farlo... oppure no. Viene comunque arrestata. Se qualcuno deduce che quello che Betty ha cancellato doveva essere qualcosa arrivato negli ultimi tre giorni, Mauser potrebbe collegare i fatti e parlare del fascicolo inviatogli dal distretto 50 (che lui non ha ancora letto). Marshall Mauser può farselo inviare di nuovo. Tuttavia senza prove che colleghino Betty direttamente ai Lupi Grigi non si può procedere contro di lei. Il caso viene affidato agli agenti Pejote e Ametista e viene chiesto ai PG di restare a disposizione per ulteriori chiarimenti.

Betty non viene catturata (o muore) ma il server non è stato formattato: Perché Betty voleva formattare il server senza far ricadere l'attenzione su di sé? Basterà cercare nel server. Lì i PG troveranno il fascicolo con le ipotesi dell'agente Michele Holland del distretto 50 che ipotizzano un suo collegamento con i Lupi Grigi. Era questo che Betty voleva che fosse cancellato. Alla luce dei fatti, è probabile che il suo coinvolgimento (e la sua corruzione) sia reale, il caso viene affidato agli agenti Pejote e Ametista e viene chiesto ai PG di restare a disposizione per ulteriori chiarimenti.

Betty non viene catturata (o muore) e il server è stato formattato: Betty non parlerà, saranno i PG a doverla convincere a farlo... oppure no. Se qualcuno deduce che quello che Betty ha cancellato doveva essere qualcosa arrivato negli ultimi tre giorni, Mauser potrebbe collegare i fatti e parlare del fascicolo inviatogli dal distretto 50 (che lui non ha ancora letto). Marshall Mauser può farselo inviare di nuovo. Tuttavia senza prove che colleghino Betty direttamente ai Lupi Grigi non si può procedere contro di lei. Il caso viene affidato agli agenti Pejote e Ametista e viene chiesto ai PG di restare a disposizione per ulteriori chiarimenti.

Se Betty è viva può essere comunque interrogata in qualsiasi momento dopo il suo arresto, anche se Mauser non concederà facilmente seconde o terze opportunità ai PG (che non sono nemmeno suoi agenti).

Il distretto 66 si scuserà formalmente coi PG per quanto accaduto. La seconda parte di questa avventura avrà inizio non appena Pejote e Ametista avranno scoperto di più sul collegamento tra Betty Lomax e i Lupi Grigi. Date tempo ai PG di riposare e riprendersi da eventuali ferite (fisiche o psicologiche).

FINE PRIMA PARTE