

# **Il Misero deve morire**

**Basato sulla creazione di Matteo Cortini e Leonardo Moretti “Sine Requie anno XIII”**

**Il materiale presente in queste pagine è di proprietà intellettuale dell'autore, Nicolò Spiriti**



## IL MISERO DEVE MORIRE

- Questa è un'avventura per un gruppo da 4 a 6 giocatori, ambientata nel Soviet.
- I personaggi pregenerati si trovano in fondo all'avventura. Sono cinque: un Meccanico Semplice, un Metalmeccanico, e tre Soldati NKVD.
- I PG potranno anche essere creati dai giocatori, però dovranno almeno esserci obbligatoriamente un Meccanico Semplice e due NKVD. Il terzo giocatore, fino al sesto, invece, potranno scegliere la loro Professione fra Metalmeccanico, Operaio di Base, Operaio Medico, oppure replicare le Professioni obbligatorie.

### ANTEFATTO

La storia incomincia nel Settore M -1/527 di Nuova Leningrado, dove lavora NLG 5 – 1483M22, detto “**Il Misero**”, un Meccanico Semplice. Tar. Dom.: La Ruota della Fortuna  
Aspetto: (come Kevin Spacey nel film “Seven”)

Il Misero non ha passato una vita felice: nato in una famiglia povera, è entrato in contatto con loschi ambienti criminali, da cui non riuscì mai a distaccarsi del tutto. Egli avrebbe voluto studiare filosofia, ma la famiglia lo obbligò a dedicarsi alla meccanica, e fin da giovane lavorò sia per mantenere la famiglia sia per pagarsi gli studi, finché non si laureò in ingegneria meccanica. Grazie alle sue conoscenze malavitose che lo tennero nascosto dalla polizia russa, Il Misero riuscì ad evitare l'arruolamento. Poi venne il Giorno del Giudizio, Stalin radunò la popolazione per far creare le torri titaniche in mezzo alla steppa, e poi venne Z.A.R., che lo fece diventare un Meccanico Semplice, con il compito di riparare le temute Biomacchine.

Perché lo chiamano Il Misero? Perché non è mai felice ed è un pessimista, convinto che ognuno abbia il proprio destino scritto e che se Esso ha sempre cercato di ostacolarvi per far sì che tu non riesca, non ha senso provare a combatterlo.

Solo una volta fu veramente felice: Il Misero nel suo settore se ne stava sempre per le sue, finché per puro caso non è entrato in contatto con una donna, una meccanica come lui. Era simpatica, solare, e non si fece problemi a incominciare a chiacchierare col Misero, che da parte sua non poteva credere ai suoi occhi...la donna più bella del Settore che gli rivolgeva la parola.

Il Misero dunque si aprì per la prima volta con qualcuno, e la donna scoprì che dietro quel volto sempre triste si celava un uomo poetico, sensibile, romantico. Passarono molto tempo insieme a lavorare, finché non si dichiararono l'un l'altro...si erano innamorati.

Un giorno però, la donna si ferì in modo grave per colpa di un macchinario. Il Misero corse da lei, chiedendo disperatamente anche agli altri operai di aiutarlo. Ma non lo fecero. Erano gelosi, gelosi del fatto che un uomo come lui potesse stare con la donna che tutti desideravano.

La ferita si aggravò, e quando accorsero le NKVD, Il Misero urlò che bisognava portarla in infermeria...i soldati però non lo ascoltarono perché la ferita, secondo loro, era troppo grave per essere curata, e perché temevano che, se fosse morta in infermeria, avrebbe potuto risvegliarsi subito e fare dei danni. Così venne presa dalle NKVD, che la portarono in un angolo della fabbrica...Il Misero tentò invano di mettersi in mezzo, ma venne buttato a terra e preso a calci dai soldati, che portarono la donna morente in disparte...e, prese le asce, la fecero a pezzi.

E quello fu l'inizio della fine. La sanità mentale del Misero andò quasi a scomparire del tutto, e da lì si convinse di una cosa: non avrebbe mai più provato ad essere felice...ma ciò non avrebbe voluto dire che avrebbe permesso agli altri di esserlo. Incominciarono a formarsi dei pensieri nella mente del Misero... *“Perché solo io devo essere infelice? Perché il Destino si accanisce contro di me? Perché tutte le altre persone possono essere felici? Non è giusto...per rendere la cosa equa, dovranno subire anche loro tutto il dolore che ho provato in vita...”*

Da quel momento, il Misero si diede un obiettivo: avrebbe fatto sì che tutti, uomini, donne, vecchi,

giovani, adulti e bambini, pagassero il debito nei suoi confronti...gli dovevano 39 anni di felicità, e per ripagarlo, sarebbero dovuti morire tutti, perché erano tutti colpevoli. Tutta la società era colpevole. Tutto il mondo era colpevole. Il Destino si era accanito contro di lui? E lui allora avrebbe interferito col Destino degli altri... Se fosse morto nel tentativo, questa sarebbe stata la prova che non avrebbe dovuto interferire con le vite altrui...ma se ci fosse riuscito, questo avrebbe voluto dire che avrebbe avuto il “via libera” dal Destino per interferire con gli altri e attuare il suo piano di vendetta.

Fu così che un giorno, con la testa piena di questi pensieri malati, Il Misero manomesse una Biomacchina, per farle fare una cosa molto specifica (*vedi in seguito*), poi ne manomesse una seconda, attivandola, che incominciò a uccidere tutti.

Mentre tutti morivano e il Misero vedeva la sua vendetta compiersi, decise di muoversi verso una porta misteriosa: era una porta diversa dalle altre...questa era fatta a grate di ferro, come una porta di una vecchia prigione. Nessuno sapeva dove portasse, perché gli operai non erano autorizzati a passarci, anche perché era chiusa con un lucchetto. Fortuna volle che, grazie alle conoscenze del suo passato, Il Misero riuscisse a scassinare il lucchetto, e incominciasse a correre per una salita di pietra, in una grotta naturale. Non aveva idea di dove portasse ma non gli importava: non si sarebbe limitato a distruggere un solo settore, voleva distruggerne altri...tutto dipendeva dal Destino..se Esso avrebbe acconsentito a Il Misero di vivere oppure no.

Fu così che Il Misero giunse ad un'altra porta simile a quella passata, dove incominciò ad urlare per attirare l'attenzione. Si accorse solo il giorno dopo, quando si accesero le luci, che era giunto in un'altra fabbrica, in un altro settore, dove venne accolto, e dove denunciò al Comandante del settore che una Biomacchina era impazzita e aveva incominciato a uccidere tutti, e che lui era l'ultimo sopravvissuto. Il Comandante allora avisò gli altri settori, e dopo un po' di tempo, giunse la notizia che i Morti e la Biomacchina erano stati fermati. Da quel momento, Il Misero venne inserito come Meccanico Semplice nel nuovo settore.

A quel punto, Il Misero ebbe tutto il tempo di escogitare un nuovo piano per far piombare anche questo settore nel caos...ma l'attivazione di una Biomacchina non gli bastava più...adesso voleva essere lui stesso a provocare alcune morti, prima di manomettere un'altra Biomacchina.

E così, in un tempo di dodici turni, ci furono varie Morti:

Il Misero manomise dei cavi elettrici in una Biomacchina senza farsi vedere, ed un Meccanico Semplice morì fulminato.

Poi manomise, anche qui di nascosto, un macchinario dove lavoravano degli operai, e uno di questi venne investito da un fiotto di vapore bollente, che gli ustionò completamente la faccia. Una volta portato in infermeria non fece più ritorno.

Mise una scheggia di metallo sporca e arrugginita nella minestra di un Metalmeccanico, e questi la inghiottì senza accorgersene. Venne colpito dopo tre giorni da forti dolori allo stomaco, ma non ci diede peso pensando fosse mal di pancia. Dopo altri tre turni, si accasciò a terra mentre lavorava, e venne portato in infermeria, da dove non ritornò più.

Manomise poi una pressa, dove il braccio di un operaio finì schiacciato, morendo dissanguato.

Fu anche rapido nel riparare ogni cosa di persona, per evitare che gli altri operai notassero le manomissioni.

Fu dopo queste morti che tra gli operai incominciò a circolare una voce su una maledizione...

Ci furono inoltre altre due morti, di cui gli operai in fabbrica non vennero a conoscenza:

una volta, Il Misero venne portato in infermeria per un taglio al dito, e qui, mentre era solo nella stanza con un Operaio Medico, notò una siringa di adrenalina completamente piena: senza pensarci su due volte, la prese e la piantò nel cuore dell'Operaio Medico, tappandogli la bocca e iniettandola tutta, provocandogli una fibrillazione atriale, che portò ad uno scompenso cardiaco e alla morte per arresto circolatorio. Nascese poi la siringa in un condotto di aereazione, e avisò, fingendosi disperato, l'NKVD dietro la porta della sala medica, che chiamò un altro Operaio Medico per far

aprire la porta.

Il Misero uscì fuori piangendo dicendo che il medico è caduto a terra all'improvviso. L'NKVD allora entrò dentro per sincerarsi della salute del dottore, che si risvegliò mordendogli il polso, mentre il soldato teneva due dita sul suo collo, e lacerandogli le vene.

Il secondo operaio medico allora chiuse veloce la porta per contenere il danno e, chiamate altre NKVD, fecero a pezzi il medico e il soldato, ormai Morti.

Non venne trovato nulla di sospetto nella stanza, e venne deciso che si trattò di un vero e proprio infarto. Si decise inoltre di non dire nulla agli operai per non aumentare il panico.

Nonostante fossero presenti delle telecamere, Il Misero fu molto fortunato, perché il Comandante, dato che sui luoghi dei delitti non c'era nessuna prova che facesse intuire che non fosse un incidente, non diede troppa attenzione ai filmati. Inoltre, le telecamere dell'infermeria erano rotte, e quindi era impossibile capire cosa fosse successo.

**NOTA:** I PG Soldati NKVD o Operai Medici dell'avventura saranno a conoscenza, a differenza dei PG Metalmeccanici/Operai di Base/Meccanici Semplici, delle due morti avvenute in infermeria, ovviamente senza sapere che sia colpa del Misero e credendo che tutto sia nato per via di un infarto.

Al Misero però non importa di venire visto: lui vuole consumare la sua vendetta, escogitando dei piani, ma senza curarsi che siano infallibili o che ci siano via di fuga, o che tutte le prove vengano nascoste. Secondo lui, il fatto che non sia ancora stato beccato è semplicemente dovuto al Destino, che gli ha permesso di rendere la vita degli altri misera come la sua, se non peggio.

Per il momento, dopo aver perso abbastanza tempo a provocare di persona le morti dei suoi compagni, Il Misero ora pensa alla Biomacchina designata per compiere la strage: è quasi pronta...ancora qualche manomissione, diciamo, ancora un turno, e verrà attivata...

## **INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA**

Questo è quello che il Cartomante dovrà leggere ai giocatori:

*“La vostra vita, nel settore N 0-459, è sempre stata normale...per quanto può esserlo una vita come servitori del magnanimo Z.A.R., padre di tutti i cittadini sovietici.*

*Vi svegliavate all'inizio del turno, facevate le docce, la colazione, sbrigavate il vostro lavoro, pausa, riprendevate il vostro lavoro, docce, cena e sonno. Ogni sette turni potevate andare nella sala ricreativa del vostro settore, e ogni tanto veniva prelevato qualche vecchio operaio o soldato, e sostituito con uno nuovo.*

*Per anni la vostra vita andò avanti così, normale, tranquilla, faticosa, ma sicura...certo, poteva capitare che qualche operaio morisse a causa di qualche incidente, nel corso degli anni, ma erano eventi rari, e seppur tragici, non ci avete mai fatto troppo caso.*

*Finché un giorno non capitò una cosa sconvolgente.*

*Da una porta a sbarre nella fabbrica, una vecchia porta che non si sapeva dove portasse, e da dove operai e soldati non erano autorizzati a passarci, all'inizio del turno, quando si accesero le luci, tutti sentirono delle grida provenire da dietro la porta.*

*Era un operaio, e sembrava disperato.*

*Venne recuperato dai soldati, e raccontò a tutti la sua storia: disse di essere un Meccanico Semplice e che proveniva dal settore più in basso, dove una Biomacchina era impazzita e aveva incominciato a uccidere tutti.*

*Venne avvisato il comandante del settore, che non esitò a comunicare ai settori vicini il pericolo di una Biomacchina impazzita e di Morti fuori controllo.*

*Dopo sei turni, in cui era palpabile la tensione nell'aria, il comandante dette la notizia che la minaccia della Biomacchina e dei Morti era stata debellata con successo! Ci furono grida di giubilo, e lodi a Z.A.R., e il nuovo operaio, il cui soprannome diceva che fosse "Il Misero", fece conoscenza degli altri operai e venne inserito fra i Meccanici Semplici del nuovo settore.*

*Tutti pensarono che il lavoro e la routine quotidiana avrebbero ripreso tranquillamente ma, nel giro di dodici turni, succedettero degli strani incidenti: un Meccanico Semplice morì fulminato per via di alcuni cavi elettrici difettosi; un Metalmeccanico venne investito da un fiotto di vapore bollente scaturito da un macchinario che gli ustionò completamente la faccia, per poi venire portato in infermeria senza fare più ritorno; un altro venne colpito da dolori lancinanti allo stomaco, e anche lui non tornò più dall'infermeria; ed un altro operaio ancora finì con il braccio schiacciato sotto una pressa, che si azionò all'improvviso, morendo dissanguato.*

*Fu così che una voce cominciò a serpeggiare fra gli operai più superstiziosi, una voce che parla di una maledizione: secondo loro, infatti, la Morte è arrabbiata perché Il Misero è riuscito a sfuggirle. Egli doveva morire nel suo vecchio settore, insieme ai suoi vecchi compagni, e proprio perché è l'unico che è riuscito a sopravvivere, ora, la Morte, adirata, se la prende con quelli del nuovo settore. Secondo gli operai, Il Misero deve morire...solo così la maledizione cesserà.*

*Ovviamente, il comandante del vostro settore, NLG 7 – 1092M09, detto "Impavido", non crede minimamente a queste stupidaggini, e soprattutto non tollererà azioni violente contro il nuovo meccanico. Ma il malcontento continua ad aumentare...gli operai sono irrequieti...quanto tempo passerà prima che succeda un altro incidente?... ”*

### **LA MISSIONE**

L'avventura incomincia all'inizio del turno lavorativo, con i PG presenti in fabbrica, che svolgono i loro rispettivi compiti...il PG Mecc.Sempl. che ripara una Biomacchina, le due NKVD che sorvegliano e cagnano gli operai lenti, e i restanti PG (se ce ne sono) che svolgono le loro mansioni, finché una NKVD non richiama i PG soldati e dice loro di radunare il PG Mecc.Sempl. e i restanti PG e di andare dall'Impavido, che li vuole nel suo ufficio.

Radunati tutti, i PG si dirigono all'ufficio dell'Impavido, spiegando loro la situazione:

*“Vi ho radunati qui nel mio ufficio perché devo affidarvi un compito molto importante: nel settore M -1/527, il settore sotto il nostro...sì, il settore del Misero...sì, quello dove la Biomacchina è impazzita...e non fate quelle facce! Fatemi finire! ...Dicevo, in quel settore c'è qualcosa di molto importante da recuperare: quando Il Misero è giunto qui, l'ho interrogato nel mio ufficio, e lui mi ha detto che quando la Biomacchina è impazzita, oltre ad aver ucciso operai e soldati, ha anche distrutto o danneggiato le altre Biomacchine...tutte tranne una. Il Misero mi ha raccontato che era presente in un angolo della fabbrica, e che ha visto che non è stata colpita né danneggiata. E lì mi venne un'intuizione: se è ancora intatta, questo vuol dire che non solo il cervello, ma anche i restanti pezzi più importanti della Biomacchina sono ancora interi. Proprio per questo, due turni di lavoro fa, ho chiesto l'autorizzazione per procedere: il vostro compito sarà andare laggiù, tramite la scala di pietra usata dal Misero per fuggire, fare il campionario delle parti più importanti della Biomacchina ancora intatte e funzionanti, e soprattutto, estrarre il cervello, se è ancora vivo, e portarlo qui nel nostro settore...non possiamo permettere che un cervello che ha avuto il privilegio di essere scelto per essere inserito dentro una Biomacchina rimanga senza far nulla, no?...Ovviamente questo lavoro lo farà il Meccanico Semplice....voi NKVD dovrete fare da guardia al Meccanico...sì perché, potrebbe esserci ancora qualche Morto nella fabbrica...voi dovrete impedire che succedano cose spiacevoli (mentre voi altri operai darete una mano al Mecc.Sempl. nel caso gli servisse/nel caso avesse bisogno di essere curato). E, soldati... prendetevi dietro delle torce...non credo farà molta luce laggiù. Questo è tutto. Lode a Z.A.R.! Buona fortuna, compagni!”*

## **NLG 7 – 1092M09, detto “Impavido” Tar. Dom.: La Temperanza**

Aspetto: (come JK Simmons pelato)

Pluridecorato eroe di guerra, l'Impavido, quando sorse Z.A.R., venne scelto come Sottoufficiale presso il settore N 0-459. Un uomo coraggioso, e fervente sostenitore del Comunismo, si è trovato un po' a disagio con il nuovo regime proposto dal Calcolatore, in quanto non era esattamente quello in cui si aspettava si sarebbe evoluta la Russia. Col passare del tempo ci si è abituato, e adesso cerca di essere un buon comandante, cercando di proteggere e dirigere i lavori dei suoi soldati e dei suoi operai. Non crede minimamente alla storia della maledizione, essendo molto scettico sulle cose legate all'occulto...per lui è tutto frutto del Caso, che si è accanito contro quel poveraccio de Il Misero.

Detto questo, i PG attraverseranno la porta a sbarre, e scenderanno giù per la scala. Essa è una scala di pietra, attaccata sulla sinistra ad una parete di una grotta naturale, e sospesa nel vuoto di uno strapiombo. I PG dovranno muoversi in fila, e piano, perché il rischio di cadere è abbastanza elevato. Dopo una mezz'ora, i PG vedranno una porta a sbarre, e attraversandola, entreranno nella fabbrica.

### **- La fabbrica distrutta**

Nella fabbrica sarà accesa qualche luce di emergenza, mentre gli inni sovietici suoneranno distorti e a volte a scatti.

In un angolo opposto alle scale, noteranno la Biomacchina intatta: un cingolato con un cannone al centro. *(come l'immagine iniziale circa)*

Il PG Mecc. Sempl. potrebbe già mettersi a lavoro, se non fosse che da un lato della fabbrica sbuchino tre Simplex in Lieve stato di Putrefazione.

Eliminata la minaccia, quando il Mecc. Sempl. si metterà a lavorare alla Biomacchina, fategli fare una prova di Artigianato (Meccanica) per fargli verificare quali pezzi possano essere ancora buoni (questo è solo per fargli credere che si tratti davvero di una missione così semplice), poi fatelo entrare nella cabina con la teca di vetro e il cervello inserito dentro nel liquido. Dopo avergli detto che il cervello nella teca è ancora vivo, fategli fare una prova di Artigianato (Meccanica)...sia che fallisca, sia che funzioni, succederà una cosa molto spiacevole:

Il Misero infatti prima di far impazzire la seconda Biomacchina, aveva manomesso questa prima, impostandole un ordine preciso, e cioè che dopo un tot avrebbe sparato un colpo di cannone alle scale, per impedire che qualcuno lo seguisse.

La manomissione però non aveva funzionato, e il colpo non era partito. Ripensando al suo errore, Il Misero capì di aver sbagliato la manomissione, e che probabilmente aveva impostato la programmazione dell'ordine nel caso il cervello nella teca venisse rimosso o che qualcuno tentasse di rimuoverlo.

E proprio per questo che raccontò al Comandante della Biomacchina intatta nel suo vecchio settore, e fu proprio lui a suggerire di mandare qualcuno a recuperare i pezzi e soprattutto il cervello (il Comandante non aveva accennato che era stata un'idea del Misero perché voleva prendersi il merito), così avrebbe sia distrutto le scale che conducevano al suo settore, sia isolato il gruppo di recuperatori, che (secondo lui) non sarebbe più riuscito a tornare al loro settore.

E infatti succede così: appena il Mecc. Sempl. avrà fallito o superato la prova, un colpo di cannone partirà, andando a colpire le scale e facendole saltare in aria per almeno 6 metri di lunghezza.

Dopo ciò, il Mecc. Sempl. potrà fare una prova di Artigianato (Mecc.)(Medio) per determinare cos'è successo...se superata, scoprirà che la Biomacchina è stata manomessa perché venisse sparato un colpo nel momento in cui qualcuno avesse manovrato la teca.

Se fallita, non capirà come sia potuto accadere, ma saprà che lui non ha commesso errori...perché non si può attivare un colpo di cannone da una Biomacchina semplicemente maneggiando la teca del cervello.

Se uscirà un Fante, il Mecc. Sempl. penserà che sia stata colpa sua, che deve aver inavvertitamente premuto il comando di attacco (dipenderà poi dal Tar. Dom. del PG se egli vorrà tenere la cosa per sé o dirlo agli altri).

Dopo questo, i PG non potranno tornare indietro con la scala distrutta. L'unica cosa che potranno fare sarà andare avanti: dite loro che una buona idea sarebbe trovare un altro settore e spiegare la loro situazione, e dite loro che ci saranno due risultati: o che il comandante del settore creda alla loro storia e li rispedisca nel loro settore di provenienza, o che, non avendo i PG l'autorizzazione per muoversi al di fuori del vecchio settore, vengano considerati dei traditori e giustiziati.

### **- Il piano superiore**

Quando decideranno di muoversi fuori dalla fabbrica, noteranno che la porta per andare verso la caserma sarà distrutta. Attraversando un corridoio in salita, giungeranno nella zona riservata alle NKVD. Alcune porte sono chiuse, altre invece sono sfondate..ce n'è pure uno dove un operaio è rimasto schiacciato per metà dalla porta, e la metà rimasta fuori è stata divorata, e ora gorgoglia ridotto a Simplex.

Le uniche cose interessanti che potrebbero trovare con una prova di Perquisire riuscita, attraversando la caserma e giungendo prima al reparto medico e poi alla sala ricreativa, sono un kit medico e una bottiglia di vodzene.

### **IN CERCA DI AIUTO**

Attraversando una porta della sala ricreativa, giungeranno in un corridoio di metallo, illuminato da varie luci (quindi per il momento potranno fare a meno delle torce). Dopo aver camminato per circa un quarto d'ora, giungeranno ad un bivio, dove è presente un cartello che recita:

*“ AVVISO 0005-43859-047327*

*Si avvisano i cittadini autorizzati a muoversi che nel corridoio a sinistra è stata attivata una Biomacchina, in supporto al personale incaricato, il cui compito è stato eliminare la minaccia dei Morti nata nel Settore M -1/527.*

*Nonostante la minaccia dei Morti sia stata neutralizzata, la Biomacchina non è stata ancora disattivata, pertanto, chiunque non avrà il codice del personale autorizzato verrà considerato una minaccia, e quindi eliminato dalla Biomacchina”*

A questo punto i giocatori potranno solo muoversi sulla destra, dove, dopo un'altra mezz'ora di cammino incontreranno due NKVD di pattuglia.

### **- R K735, il settore in riparazione**

Le due NKVD faranno cenno ai PG di alzare le mani e di identificarsi. Se i PG spiegheranno la loro situazione in modo convincente, le NKVD sembreranno convinte, anche se non abbasseranno totalmente la guardia. Diranno che dovranno portare il PG dal loro Comandante, che deciderà sul da farsi.

Camminando per circa 5 minuti, i PG giungeranno di fronte ad un portone di metallo, e un soldato PNG estrarrà da un taschino una specie di scheda plastificata...con una prova di Osservare(Medio),

i PG potranno capire che si tratta di un codice, scritto su un materiale, conservato nella tessera di plastica...sembra pelle umana.

Se le NKVD vedranno i PG un po' scossi, spiegheranno in modo tranquillo che questo settore è stato attaccato da dei ribelli, che hanno ucciso le NKVD e sequestrato la maggior parte degli operai, e quindi è caduto in rovina (tutto questo ancora prima dell'incidente nel settore vicino con la Biomacchina impazzita). Adesso loro sono stati inviati, insieme ad una squadra di metalmeccanici e a delle Biomacchine addette alla riparazione, a rimettere in sesto il settore. Purtroppo, i codici originali del settore non sono ancora stati resettati in modo che quelli delle NKVD funzionino per aprire le porte, o attivare l'ascensore...quindi devono, loro malgrado, utilizzare i codici presi dai corpi delle NKVD morte.

Una volta entrati, i PG in effetti noteranno molti metalmeccanici che riparano dei macchinari con dei pezzi di ricambio, e delle Biomacchine che stanno riparando e ripulendo la fabbrica.

Una delle NKVD che li ha accompagnati, che si presenterà come NLG 4 – 33247M36 detta "Chiacchiera", inizierà a conversare con i PG. Dirà loro che crede alla loro storia, perché non capirebbe per quale motivo loro dovrebbero mentire. Ai PG quella soldatessa sembrerà molto simpatica e aperta (Tar. Dom.: Il Sole)(Aspetto: *(cercate Natalie Portman coi capelli rasati su Google Immagini)*). Infatti, mentre fa accomodare i PG, vicino alla sala della mensa, spiegherà che dovranno spiegare bene la loro situazione per convincere il Comandante "Lunastorta", perché è un tipo un po' diffidente...poi si metterà a parlare del più e del meno: i lavori che stanno andando bene; di come operai e soldati debbano dormire su delle brande per terra, perché il lettore di codici della porta che conduce alla caserma è stata colpito da dei proiettili e quindi si è rotto; di come per fortuna funziona il distributore del cibo e le docce; di come il bottone per richiamare l'ascensore non funzioni; di come le Biomacchine siano lente; di come i ribelli abbiano attaccato il settore scendendo dall'ascensore, ma fortunatamente è stata mandata una squadra al piano di sopra che hanno controllato il tutto, dando conferma che i ribelli se ne erano andati, e rimanendo di guardia...insomma, li intratterrà un po'.

Dopo un po' di tempo, giungerà il Comandante del settore in riparazione.

Il Comandante NLG 7 – 13954M14, detto "Lunastorta" (Tar. Dom.: Il Giudizio)(Aspetto: *cercate Robert Carlyle su Google Immagini e i primi risultati saranno lui senza capelli*), non è malvagio, però sa cosa è successo al vecchio Comandante che non è riuscito a difendere il suo settore dai ribelli, e che è riuscito a sopravvivere all'attacco...è stato accusato di inefficienza e spedito alla Macchin Educatrice. Ora è lui quello che è stato incaricato di sorvegliare questo settore, e non vuole commettere lo stesso errore, o permettere ai ribelli di coglierlo alla sprovvista. Proprio per questo preferisce diffidare di tutto e tutti...a meno che i soggetti in questioni non lo convincano portando degli argomenti convincenti o delle prove.

Dopo essersi presentato, chiederà ai PG di raccontare la loro storia.

E qui possono succedere due cose:

- Se i PG si sono portati dietro la teca col cervello della Biomacchina, il comandante rimarrà pensieroso, farà avanti e indietro camminando nervosamente, e alla fine dirà: *"Io...rischio la pelle a fidarmi di voi...potreste essere delle spie ribelli, però avete portato una prova abbastanza convincente...Non vi fucilerò, ma finché non arriverà la comunicazione della vostra scomparsa, e cioè fin quando non riusciremo ad aprire la porta che conduce alla caserma, e ad arrivare dunque alla sala delle comunicazioni, voi non vi muoverete da qui! Non un passo, non un lamento, seduti zitti e buoni! Una mossa falsa, e le NKVD qui presenti vi faranno saltare le cervella. È tutto."*

"Chiacchiera" sussurrerà dunque ai PG: *"Visto? Ve l'avevo detto che si poteva ragionare con lui"*.

- Se non l'avranno portata, il Comandante dirà che non crede loro, che potrebbero essere delle spie ribelli venute a controllare come procedevano i lavori e se le difese erano calate rispetto al primo



attacco. Deciderà dunque di ritirare le armi ai PG, ammucciandole lontano 15 m dai giocatori, e aggiungendo: *“Essendo il responsabile di questo settore è il mio compito assicurarmi che i miei sottoposti non corrano rischi. E voi, senza autorizzazione per muoversi fra i settori, senza prove della vostra missione, vorreste farmi credere alle stronzate che mi avete raccontato? Voi siete dei ribelli...sì, ne sono sicuro! La vostra fucilazione è imminente”*.

A quel punto, “Chiacchiera”, sbigottita per la freddezza del Comandante, proverà ad accennare qualcosa, ma “Lunastorta” la fulminerà con un’occhiataccia. A quel punto la NKVD si zittirà, e sussurrerà ai PG: *“Mi dispiace compagni...”*.

### **- L’attacco dei ribelli**

“Chiacchiera”, nelle sue conversazioni con i PG, ha raccontato di come i ribelli abbiano attaccato il settore scendendo dall’ascensore, provenendo dal piano di sopra, e che, i soldati rimasti nella caserma avevano comunicato l’attacco agli altri settori. Dopo questo fatto, Z.A.R. aveva mandato una squadra di soldati al piano di sopra del settore R K735. La squadra ha controllato il tutto, dando poi conferma che i ribelli se ne erano andati, e rimanendo di guardia.

In verità, i ribelli si erano soltanto allontanati perché già intuivano che qualcuno avrebbe mandato delle truppe a controllare, anche se sapevano per certo che non sarebbero arrivate dall’ascensore. Infatti, l’ascensore può essere richiamato tramite bottoni, ma per essere attivato per muoversi bisogna utilizzare un codice, e i ribelli sono riusciti a modificare il lettore di codici dell’ascensore, in modo che risponda al loro: quindi, grazie ai loro codici, possono scendere fino al settore, per poi riutilizzarli per risalire al sicuro.

Nel frattempo che si erano nascosti, venne inviata, come avevano previsto, una squadra di soldati a controllare la zona che fosse sgombra. I ribelli dunque attesero che i soldati comunicassero che non vi era nessuno, e sapendo che loro sarebbero dovuti rimanere di guardia, fecero un attacco a sorpresa dove riuscirono ad ucciderli...adesso quindi si ritrovavano in una zona dove tutti pensano ci siano delle guardie di Z.A.R., e non dei ribelli!

È proprio grazie a questo che decisero di organizzare un altro attacco nello stesso settore, scendendo di nuovo con l’ascensore, dove avrebbero ucciso gli NKVD che avrebbero risposto al fuoco, e avrebbero sequestrato gli operai e i soldati che si fossero arresi.

E così fecero.

Proprio mentre il comandante “Lunastorta” aveva finito di dare la sua risposta ai PG, i ribelli scendono con l’ascensore e arrivano nel settore, cogliendo alla sprovvista tutti.

I ribelli sono una dozzina, e il loro scopo è uccidere le NKVD (a parte quelle che si arrendono), e sequestrare gli operai e le NKVD arresi. Non vogliono uccidere gli operai, ma se qualche operaio dovesse mettersi in mezzo, non esiteranno a farlo fuori.

I PG a questo punto, se non avranno convinto il comandante, avranno le armi distanti, e dovranno raggiungerle e imbracciarle, prima di combattere. Dopodiché, mentre il Comandante sbraita degli ordini ai suoi soldati colti dal panico, potrebbero mettersi al riparo dietro i vari macchinari della fabbrica.

I PG si trovano di fronte alla porta per la mensa quando i ribelli attaccano, i quali, a loro volta, dopo aver iniziato l’attacco uscendo dall’ascensore e sparando, si posizioneranno dietro ai macchinari più vicini all’ascensore (quattro in quello a destra, quattro al centro, e quattro a sinistra), lasciando scoperte braccia, spalle, collo e testa. Tra i PG e i ribelli vi sono circa 70 metri di distanza.

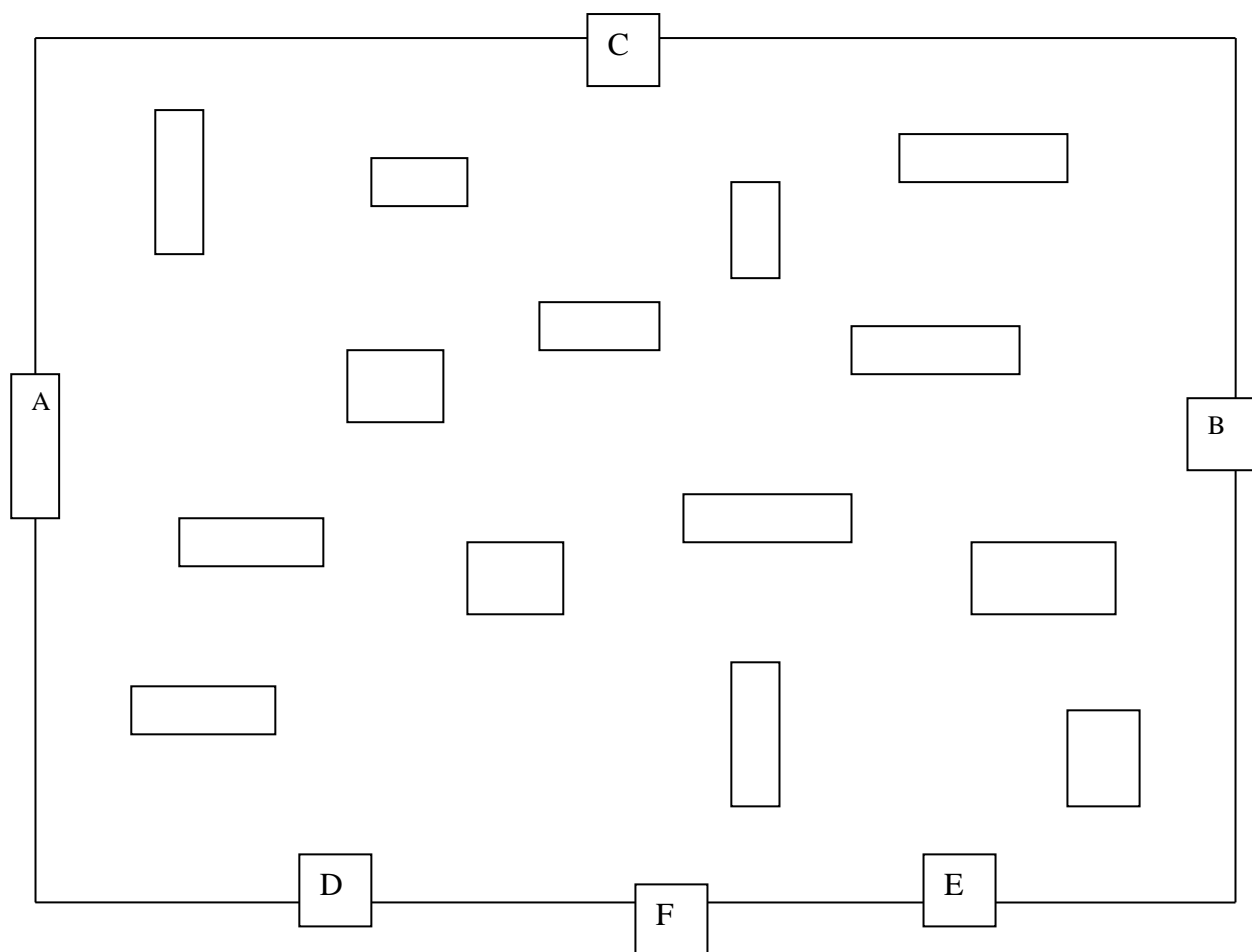
Iniziando con la Risoluzione, dopo che i PG avranno finito le loro azioni, toccherà ai soldati e ai

ribelli: gestite il combattimento estraendo dei Tarocchi; prima uno per i ribelli, poi uno per i soldati, o viceversa, e in base alla lettura, decidete quanti soldati/ribelli moriranno o rimarranno feriti. Leggete quello per i ribelli in modo Vantaggioso per due turni (dato che avranno fatto un attacco a sorpresa), e per i soldati in modo Svantaggioso per due turni (dato che saranno colti alla sprovvista) per poi incominciare a leggerli in modo Neutrale per entrambi.

- I soldati NKVD PNG sono in quattordici, considerando tre già morti e tre feriti gravi rantolanti a terra (i primi tre si risveglieranno come Simplex in un tempo di tre, sette, undici minuti).

- I ribelli invece sono in dodici, hanno mitra e fucili.

Al turno dei soldati, fate avvicinare l'NKVD "Chiacchiera" al PG più vicino, che gli passerà la tessera con la pelle ed il codice dell'NKVD: egli suggerirà a lui che se vuole salvarsi insieme ai suoi compagni, dovranno riuscire a prendere l'ascensore, e dovranno farlo per due motivi: se i ribelli riescono a uccidere i soldati e a sequestrare gli operai, i più fortunati finiranno prigionieri dei ribelli e non potranno tornare al loro settore; oppure c'è il rischio che i ribelli si ritirino, andandosene con l'ascensore, e lasciando i PG alla mercé di "Lunastorta"...che già aveva il sospetto che i PG fossero delle spie ribelli, e dopo questo attacco, potrebbe convincersi ancora di più, ignorando le prove portate dai PG (se le hanno portate) e giustiziandoli. Vi dice che la tessera dovrebbe funzionare comunque, una volta fatto vedere il codice. Se un PG le chiederà perché li sta aiutando, lei dirà: *"So cosa vuol venire allontanati dal proprio settore, dai propri compagni, dai propri amici...sento che la storia che mi avete raccontata è vera, ve lo leggo negli occhi. Io non potei più ritornare nel mio vecchio settore, non potei più rivedere i miei amici...ma spero che almeno voi ce la facciate, e questo è l'aiuto che vi offro. Io ora appartengo a questo settore, e lo difenderò fino alla morte se necessario"*.



A = Portone di entrata  
B = Porta per la caserma (bloccata)  
C = Ascensore  
D = Porta per i dormitori  
E = Porta per la mensa  
F = Porta per le docce

I PG a questo punto dovranno muoversi verso l'ascensore, tramite prove di Intrufolarsi o Correre...in un primo momento i ribelli non faranno caso a loro, ma spariranno se si avvicineranno tanto alle loro postazioni (colpiscono con 4 o meno, più modificatori per la distanza).

**NOTA:** l'obiettivo del Cartomante è dare la possibilità ai PG di prendere l'ascensore, quindi consiglio, nella lettura dei tarocchi, nel caso uscissero quelli che determinerebbero una perdita incredibile per una delle due fazioni, di leggerli in modo non da uccidere dei soldati/ribelli, ma solo di avvantaggiare in qualche modo uno dei due schieramenti.

**NOTA2:** Una tattica potrebbe essere approfittare del successo dei ribelli, i quali avanzeranno, a destra e a sinistra di un macchinario, nel caso lo scontro si risolvesse a loro favore.

**NOTA3:** Dovreste, come Cartomanti, considerare che se date la libertà a uno o più dei PG di scrivere nel proprio background che simpatizza per i ribelli, egli potrebbe decidere fermarsi qui e arrendersi a loro, e di conseguenza, se gli altri riuscissero a prendere l'ascensore, la sua giocata si fermerebbe, e rimarrebbe senza far nulla per il resto della sessione. Decide voi come gestire questa cosa.

Ci possono esser quattro finali per questo scontro, i primi due sono nel caso se i PG non siano riusciti a prendere l'ascensore (e qui l'avventura finirà), gli ultimi due sono nel caso i PG ci siano riusciti (e qui l'avventura continua):

#### **- I ribelli vincono**

I ribelli riescono a uccidere le NKVD (tra cui i PG NKVD che non si sono arresi o i PG operai che si sono ribellati), e sequestrano tutti i meccanici e i soldati che si sono arresi. Poi, in piccoli gruppi, fanno avanti e indietro con l'ascensore fino a trasportarli tutti di sopra: i PG superstiti noteranno di essere entrati in un'arena della Lotta Sovietica in rovina.

Qui, i ribelli sopravvissuti all'assalto verranno raggiunti da altri quattro ribelli, e alla fine chiederanno ad uno ad uno ai superstiti operai e soldati: *“Scegli: o rinneghi Z.A.R. e ti unisci a noi, oppure resti fedele a Z.A.R. e scegli la morte”*.

Qui, i PG e PNG fedeli a Z.A.R. verranno giustiziati con un colpo di pistola in testa; mentre quelli che lo rinnegheranno verranno portati via dai ribelli, in attesa di giudizio per verificare la loro fede alla causa contro il Calcolatore.

**FINE.**

#### **- I ribelli perdono**

I ribelli, visto le ingenti perdite, decidono di ritirarsi, e riprendono l'ascensore. I soldati rimasti fanno a pezzi i caduti, e una volta finito, il comandante dà ordine segretamente di disarmare i PG, che vengono assalti alle spalle, con la canna dell'arma del soldato puntata contro la schiena. Qualsiasi mossa azzardata, e le NKVD apriranno il fuoco.

I PG vengono portati dal comandante “Lunastorta” che dirà, in base al fatto se aveva creduto loro o no: *“Lo sapevo, lo sapevo che non dovevo fidarmi di voi / Lo sapevo, ho fatto bene a non fidarmi di voi ...il vostro piano era di presentarvi qui da noi e farci abbassare la guardia, mentre i vostri amici scendevano con l'ascensore e ci attaccavano! La scala distrutta? La missione per il recupero del cervello della Biomacchina? TUTTE STRONZATE! (se i PG hanno portato il cervello, lui prenderà la teca e lo getterà a terra) Non voglio sentire altro! Ed è inutile che tentiate di ribattere! Ormai ho capito tutto, e so cosa fare...SOLDATI! MIRARE! PUNTARE! FUOCO!!!”*

I corpi dei PG cadono a terra, mentre incrociano lo sguardo triste e rassegnato di “Chiacchiera”.  
FINE.

**NOTA: Denunciare “Chiacchiera” (alternativo, solamente se hanno portato con sé la teca)**

Prima che il Sottoufficiale “Lunastorta” dia ordine di bloccare i PG, uno di loro, oppure anche tutti, potrebbero denunciare al comandante il fatto che “Chiacchiera” avesse dato la propria tessera ai PG, dicendo loro di prendere l’ascensore e di andarsene, contravvenendo ai suoi ordini. “Lunastorta” dunque prenderà la tessera, fisserà i PG, per poi recarsi da “Chiacchiera”. I PG vedranno la scena del comandante che, con tono calmo, parla alla soldatessa, la cui espressione si tramuterà, da normale, a confusa e impaurita. “Lunastorta” estrarrà poi la sua Tokarev e la punterà in testa all’NKVD, che si volterà verso i PG, con uno sguardo deluso e pieno di lacrime. Il Comandante sparerà un colpo, e “Chiacchiera” cadrà a terra con un tonfo. Darà poi ordine ai soldati di farla a pezzi. Si recherà infine ai PG, dicendo che questa potrà confermarsi un’ulteriore prova della loro buona fede e che, anche se l’attacco dei ribelli gli aveva messo dei dubbi, continuerà a fidarsi di loro. I PG dunque rimarranno lì, finché la porta non sarà stata riparata.

A questo punto, dovrete estrarre dal vostro mazzo del Cartomante un Tarocco per verificare quanto tempo che ci impiegano nel riparare la porta (potete anche dare la possibilità ai giocatori di sostituirlo col loro Tutore). In base al risultato, i PG potrebbero sì, riuscire ad arrivare alla Sala Comunicazioni, ma potrebbero non sentire nessuno (segno che Il Misero ha già distrutto tutto), oppure potrebbero riuscire ad avvisare il proprio comandante, che manderà una squadra per farli venire a riprendere, e arrivare prima che il Misero abbia attivato la Biomacchina....tutto dipende dal risultato!

SE non avranno portato con sé la teca, anche se denunceranno “Chiacchiera”, “Lunastorta” vedrà questo come un misero tentativo di far vedere le loro buone intenzioni, e dirà che sarà inutile denunciare la loro complice, perché loro, come ribelli, verranno comunque fucilati. Avverrà dunque il finale della fucilazione, solo che a loro si aggiungerà una disperata “Chiacchiera”

**- I PG prendono l’ascensore con la tessera**

Se i PG riescono ad entrare nell’ascensore e ha far passare la tessera col codice nella pelle dell’NKVD nel lettore di codici, l’ascensore si attiverà ma...prima ancora di premere i pulsanti di salita o discesa, esso si muoverà di sua spontanea volontà, verso il basso.

(Quello che nessuno sa, infatti, è che i ribelli hanno sì, modificato il lettore di codici per far sì che l’ascensore si muovesse con il loro codice, ma vi è stato un problema con la manomissione.

Infatti, la manomissione ha funzionato in modo da leggere i codici dei ribelli, ma non ha totalmente eliminato il riconoscimento dei codici delle NKVD autorizzate, i quali riescono tutt’ora ad attivare l’ascensore, facendolo però muovere solamente verso il basso, per colpa della manomissione)

Passare al paragrafo successivo **“LA GROTTA NATURALE”**.

**- I PG prendono l’ascensore con un codice ribelle**

Se i PG decidessero, per qualche motivo, di non utilizzare la tessera ma di utilizzare un codice di un ribelle (portando con sé la testa mozzata di un ribelle, o obbligando uno di quelli a seguire loro sotto la minaccia delle armi) l’ascensore si attiverà muovendosi verso l’alto.

Passare al paragrafo **“L’ARENA ABBANDONATA”** a pagina 16.

## **LA GROTTA NATURALE**

I PG non potranno fare nulla per contrastare la discesa dell’ascensore. Scenderanno per quasi dieci minuti ad una velocità normale, finché l’ascensore non si fermerà e le porte di apriranno.

Davanti a loro sarà completamente buio, quindi dovranno utilizzare le torce elettriche per illuminare. Noteranno infatti di essere arrivati ad una grotta, non troppo larga, poiché la luce delle torce riesce ad illuminare sia la parete a destra che quella a sinistra. L’ascensore è stato nella parte di fondo della grotta, in modo di trovarsi al centro.

L'unica cosa che i PG potranno fare sarà muoversi avanti, perché la tessera dell'NKVD non funzionerà più sull'ascensore.

### **- I Minatori Neri**

Camminando per circa dieci minuti, i PG non noteranno alcun bivio, ma solo la strada dritta che stanno percorrendo. Ad un certo punto, sentiranno dei forti sibili...e vedranno avvicinarsi delle figure esili e gobbe. Sentiranno anche una voce che chiederà di identificarsi. Qualsiasi cosa che i PG risponderanno, la voce dirà semplicemente una cosa: *“Attaccateli!”*.

E le figure esili si avvicineranno di più ai PG, finché, una volta arrivate sotto la luce delle torce, i PG vedranno degli essere umani...o almeno, quelli che un tempo erano umani: magrissimi, ricoperti da una polvere mineraria che rende la loro pelle nera, denti aguzzi e appuntiti, e lingua biforcuta. I PG dovranno fare un test su Paura.

Quello che i PG non sanno è che hanno incontrato un gruppo di Minatori Neri (*Vedi l'avventura “I Minatori Neri” nel manuale “Sine Requie – L'Urlo dell'Abisso”*), i quali, insieme ad un Guardiano, hanno creato un tunnel spostando delle pietre e mettendo delle assi di legno per sostenere il peso ed evitare che crolli. Il tunnel collega la grotta naturale attraversata dai PG con il Tempio del Grande Oscuratore, ed è stato fatto per far sì che il gruppo di minatori cercasse, in un'altra zona, cibo come insetti, radici...o ignari visitatori persi nel buio.

Sono accompagnati da un Guardiano, un uomo robusto e con un'asta appuntita come arma.

Il Guardiano sa cosa gli è stato detto dal Grande Oscuratore: nel caso incontrasse dei pericoli, non dovrà esitare nel far crollare il tunnel spostando le assi, per evitare che dei profanatori, o dei Morti, entrino nel tempio, nel caso lui non riesca a gestirli.

E ora, riguardo ai PG, il Guardiano ha escogitato questo piano, già da quando aveva visto in lontananza delle torce: se erano semplici persone, avrebbe dato ordine di attaccarli, per poterli poi portare dall'altra parte del tunnel...come dono per il suo padrone. Se invece fossero stati difficili da catturare, allora sarebbe tornato indietro fino al tempio e avrebbe fatto crollare il tunnel, per evitare di venir seguito.

I minatori attaccheranno i PG, ma potranno essere facilmente respinti infliggendo loro una Ferita Critica, a quel punto si ritireranno e torneranno dal Guardiano, che rimarrà indietro per tutto lo scontro.

Nel caso i PG avanzassero durante lo scontro per dirigersi verso il Guardiano e la maggior parte dei minatori saranno inabili a combattere o uccisi, lui attraverserà il tunnel e farà cadere i pali, facendo poi crollare il tunnel, impedendo ai PG di raggiungere il Tempio.

Stessa cosa farà se i PG non saranno avanzati ma vedrà che tutti i suoi uomini sono morti o la maggior parte moribonda.

Nel caso invece i PG avanzassero ma la maggior parte dei minatori fosse ancora in grado di combattere, allora attaccherà anche lui, ma se capirà di stare per perdere, correrà dentro il tunnel per farlo crollare.

Una volta eliminata la minaccia dei minatori, i PG potranno continuare ad avanzare (leggere il mini-paragrafo **“La grotta a sinistra”**).

**NOTA:** Nello sporadico caso in cui i PG riuscissero a uccidere il Guardiano prima che lui riesca ad attraversare il suo tunnel e a togliere i pali, i PG potranno scegliere di attraversare quel tunnel. Giunti alla fine, vedranno che è tutto buio, come nella grotta di prima, e dovranno scendere una discesa per andare avanti. Una volta scesi, noteranno un grande spazio con delle panche di legno. Se si avvicineranno, sentiranno le urla di un Morto Ferox, che però non si avvicineranno, e poi vedranno accendersi varie luci che girano su e giù, a destra e a sinistra per il soffitto, e scorgeranno una enorme macchina scavatrice, bloccata per metà da una frana, e un Morto Ferox incastrato in

essa. I PG non vedranno però il Grande Oscuratore, nascosto, che, notandoli entrare, ha dato ordine ai suoi minatori, che sono un grande numero, di muoversi, senza farsi notare, davanti al piccolo tunnel per evitare che scappino. Una volta posizionati, il Grande Oscuratore griderà **“PRENDETELI!”**.

Per i PG sarà troppo tardi: si ritroveranno tutti i minatori che avanzeranno accerchiandoli, i quali, benché deboli e denutriti, saranno comunque troppi, e butteranno a terra i PG togliendo loro le armi e bloccandoli. L'ultima cosa che vedranno i PG sarà un tizio barbuto, con un grande piccone in mano, e un sorriso composto da dei denti aguzzi, che dirà loro: *“Mi chiedo se sarete minatori o sarete cibo...”*, per poi venir tramortiti con un colpo alla testa.

**FINE**

*(Come Cartomanti, potreste collegare questo finale per poter giocare l'avventura “I Minatori Neri”, nel manuale “Sine Requie – L'Urlo dell'Abisso”, usando gli stessi personaggi)*

### **- La grotta a sinistra**

Sulla loro sinistra, dopo un quarto d'ora di cammino, vedranno una deviazione, una grotta più piccola. La cosa inquietante sarà un corpo in avanzato stato di putrefazione, impalato su di un palo ad altezza uomo, disposto vicino all'entrata. Con una prova di Osservare, i PG potrebbero intuire che si tratti di una NKVD, a giudicare dall'uniforme ammuffita e strappata. Non si capisce in che Morto si sia risvegliato, tanto i muscoli sono rattappiti e quasi inesistenti, e quindi il movimento è limitato a lievi spasmi. Questo, in aggiunta alla magrezza del soldato, potrebbe indicare che sia morto per mancanza di cibo.

Se guarderanno all'entrata della grotta, noteranno una scritta sul muro di essa, fatta con del sangue. Con una prova di Leggere e Scrivere, potranno leggere, in un russo molto sgrammaticato *“PerRicColOo”*. Molto probabilmente, intuiranno i PG, il soldato impalato è stato messo all'entrata come monito.

Qui i PG potranno decidere se continuare per la via principale, oppure iniziare a camminare per la grotta a sinistra. Se sceglieranno la prima azione, leggere il mini-paragrafo seguente. Se sceglieranno la seconda opzione, passare al paragrafo **“LA FINESTRA SCARLATT”**.

### **- Il secondo ascensore**

Proseguendo per un'altra decina di minuti, i PG arriveranno ad una parete. Apparentemente, sembrerà un vicolo cieco, ma noteranno quasi subito che al centro della parte...vi è un altro ascensore! Provando la tessera dell'NKVD, esso non si attiverà. Allora, potranno intuire che forse il codice dell'NKVD impalato che hanno visto potrebbe essere utile.

Tornando indietro e prendendo la testa dell'NKVD (se non hanno armi taglienti, riusciranno a staccarla a mani nude anche con una prova di Forza Fisica-Facile, essendo carne e ossa ormai deboli e cadenti, ma una volta staccata, dovranno superare una prova di Orrore per l'odore sgradevole), per poi ritornare dall'ascensore, esso si attiverà dopo aver fatto passare il codice della testa putrefatta sotto il lettore di codici. E incomincerà a salire verso l'alto...

Passare al paragrafo **“UN AIUTO INSPERATO”** nella pagina seguente.

## **LA FINESTRA SCARLATT**

Se i PG proseguiranno per la grotta a sinistra, andranno avanti per circa dieci minuti prima di vedere una luce rossa in lontananza. Avanzando di altri dieci, noteranno che la luce proviene da un corridoio di metallo, composto da vari tubi, e da vari fanali rossastri, come di una luce di emergenza. Se decideranno di andare avanti, dopo un po' i PG potrebbero sentire un rumore metallico dietro di loro...come di qualcosa che striscia lungo la parete.

Se si volteranno, noteranno una figura avvicinarsi. Quando sarà a venti metri di distanza, capiranno che si tratta di un Morto, con un sorriso inquietante, vestito di stracci e con un pezzo di metallo

affilato e arrugginito in mano, che sta avanzando strisciando lentamente il ferro vecchio per la parete di metallo (è il Fante di Quadri, vedi “Sine Requie – Soviet” per maggiori informazioni su di esso).

Il Morto vuole che continuino ad andare avanti, per farli oltrepassare la Finestra Scarlatta che è quel corridoio. Avanzerà lentamente di 5 m, e li attaccherà solo nel caso che entri in contatto con loro (utilizzate le statistiche di un Morto Atrox sul Manuale Base di Sine Requie; questo Morto ha un’arma tagliente che infligge T+1 Danni).

Se i PG decideranno di correre via e andare avanti, ad un certo punto il Morto smetterà di seguirli, e non lo vedranno più.

Se proveranno a tornare indietro, noteranno che il corridoio di metallo sembra essersi allungato...è come se non riuscissero a ritornare nella grotta naturale.

Se andranno avanti, dopo cinque minuti noteranno una luce bianca provenire dal fondo, e noteranno che il corridoio metallico è finito e che sono ritornati in una grotta naturale.

Quando avanzeranno verso la luce, leggete il seguente scritto:

*“Avanzate cautamente verso la luce bianca, lasciandovi alle spalle la luce rossa del corridoio di metallo, che si fa sempre più piccola mentre vi allontanate.*

*Non sapete cosa vi aspetterà, infondo avete visto di tutto oggi...e quella luce è molto intensa...sarà il faro di una grande Biomacchina? Le vostre vite termineranno appena usciti dalla grotta?*

*Davvero non lo sapete. Nonostante ciò, decidete di andare avanti.*

*Usciti dalla grotta, la luce vi abbaglia totalmente. È come se vi fosse esplosa a due centimetri dalla faccia una granata accecante...vi sentite bruciare la faccia, e subite un forte sbalzo di temperatura, poiché, abituati all’umidità che c’era dentro la grotta, siete investiti all’improvviso da un forte vento caldo. Incominciate a sudare fortemente...quando ad un certo punto vi viene un’intuizione: <<Ma se è vento...questo significa che siamo fuori dalla torre!>>. Però è strano...nella steppa russa non ha mai fatto così caldo, neppure in estate. Decidete quindi di aprire gli occhi...abituandovi a quella luce intensa.*

...

*Alzando agli occhi, riuscite a vedere il cielo azzurro, e le nuvole...quanti anni sono passati dall’ultima volta che le avevate viste...*

*Poi abbassate lo sguardo, e capite che c’è qualcosa che non va.*

*Questa non è la steppa russa.*

*Tutto attorno a voi vedete una distesa di...sabbia.*

*E in lontananza, tre gigantesche costruzioni di forma piramidale.*

*Non sapete dove siete finiti...quel che certo è che non siete più in Russia.*

*E infine, girando un’ultima volta lo sguardo dietro di voi, notate, in un misto fra stupore e orrore, che la luce rossa del corridoio è scomparsa”.*

**FINE.**

*(I PG sono giunti nel Regno di Osiride. Ora sta al Cartomante decidere se continuerà creando un’avventura legata ai PG russi che tentano di integrarsi, o lasciare questo finale aperto..)*

## **UN AIUTO INSUPERATO**

Prendendo l’ascensore trovato nella grotta, esso porterà i PG verso l’alto per più di una decina di minuti. Quando si fermerà, le porte si spalancheranno e i PG si ritroveranno in un settore sconosciuto. Però riusciranno a capire che è abitato dal fatto che vedranno una NKVD che sta tranquillamente passando il proprio codice sotto un lettore di una porta.

L’NKVD li squadrerà incuriosito, e poi chiederà placidamente ai giocatori chi siano e che ci fanno lì...poi ovviamente noterà la testa putrefatta, e punterà il fucile verso di loro, gridando di gettare le armi.

Se i PG reagiranno con la violenza, si ritroveranno tutti i soldati di questo settore addosso...e anche se riuscissero ad ucciderli tutti, potrebbero uscire utilizzando i codici delle NKVD, ma non riusciranno tornare al loro settore e si perderanno per i corridoi di Nuova Leningrado.

Se i PG si arrenderanno, verranno loro sequestrate le armi, e portati in una cella.

Dopo un po' di tempo, giungerà da loro il Comandante del settore, che chiederà spiegazioni, riguardo a chi siano, perché hanno utilizzato un ascensore non loro, e soprattutto il perché di quella testa. I PG dovranno raccontare per bene la loro storia, cercando di essere convincenti.

Fate stare loro sulle spine, magari facendo dire qualche frase scettica al Comandante, che alla fine della storia, dirà loro che andrà ad indagare personalmente giù nell'ascensore, e poi proverà a comunicare con il settore di provenienza dei PG.

Passeranno circa quattro ore, finché la porta si aprirà, e il Comandante del settore dirà: *“Ho controllato personalmente la grotta naturale, scendendo con l'ascensore, insieme ad una squadra. Ho trovato il corpo del soldato NKVD a cui avete tolto la testa...era uno dei miei uomini, che si era allontanato senza permesso durante un'esplorazione nella grotta e non aveva più fatto ritorno. Sembra sia morto di fame, quindi ho convenuto che non siete stati voi ad ucciderlo. Proprio per questo, prima di venire qui ad avvisarvi, ho cercato di mettermi in contatto con il vostro settore grazie alla sala comunicazioni. Mi ha risposto il vostro Comandante, che mi ha confermato che vi aveva affidato quella missione di recupero del cervello della Biomacchina. Ho poi inviato una richiesta a Z.A.R., il quale ha risposto che in breve tempo dovrebbe arrivare una squadra di soldati perché vi riaccomagni al vostro settore. Potete uscire dalla cella e riavere le vostre armi”*.

Ed è quello che succederà: ai PG verranno ridate le loro armi, e dopo un'ora di tempo giungerà una squadra di NKVD inviata da Z.A.R., che scorterà i PG, facendoli passare per corridoi e settori. In totale passeranno due ore di cammino.

Passate al paragrafo **“RITORNO NEL SETTORE”** nella pagina successiva.

### **L'ARENA ABBANDONATA**

Una volta risalti con l'ascensore, i PG si ritroveranno in un'arena in rovina, circolare, con alte mura per impedire la fuga dei giocatori. Sparsi per l'arena vi sono rocce, e altri elementi “scenici”. In un punto vi è un'enorme porta, da dove probabilmente entrano ed escono i gladiatori.

Quando i PG avanzeranno, verranno accolti da una raffica di mitra, che li mancherà (ma ucciderà, se se lo sono portato dietro per il codice, il Ribelle sequestrato dal settore in riparazione, che si risveglierà come Simplex dopo 13 minuti).

Nascosti dietro delle rocce dell'arena, vi sono infatti quattro ribelli, rimasti di guardia e per curare gli altri ribelli, nel caso l'attacco non fosse riuscito.

Uno di quei quattro, colto dal furore poiché ha pensato che tutti i suoi amici sono morti e che il Comandante del settore ha mandato quella squadra per ispezionare il piano superiore, ha sparato una raffica di colpi, mancando però il bersaglio (o non del tutto, se i PG si son portati il ribelle col codice eh eh...)

Comunque, si andrà avanti per risoluzione: i quattro ribelli sono rispettivamente dotati di un mitra PPSH, uno con un fucile Mosin Nagant, e gli altri due rispettivamente con una pistola Tokarev TT ciascuno.

Saranno ad una ventina di metri dai PG.

#### **- Una guida per il ritorno**

Dopo aver ucciso tre ribelli, il quarto si arrenderà, facendo vedere che getta l'arma e alzando le braccia. Dato che, a livello di storia, il ribelle dovrà essere colui che guiderà i PG verso il loro settore, come Cartomanti dovreste fare in modo che i PG non decidano di seccarlo subito.



Fate dunque dire al ribelle che se lo risparmiarono lui potrà ripagarli in armi, munizioni, cibo, informazioni sui ribelli...oppure, informazioni su come giungere verso i vari settori.

Sentito questo, i PG potrebbero allora obbligare il ribelle a dire loro dove si trova il loro settore e come raggiungerlo. Il ribelle dirà che è parecchio lontano, e che dovranno muoversi tramite i condotti dell'aereazione, e dato che se andassero da soli si perderebbero, il ribelle dirà ai PG che si offrirà di riportarli al loro settore.

Questo ribelle qui è un omuncolo, che ha scelto di dedicarsi alla causa dei Ribelli solo per non essere ucciso. Infatti, lui pensa che se sarà servizievole e aiuterà i PG, loro gli risparmiarono la vita (Tar. Dom.: L'Appeso)

Il ribelle allora incomincerà a spiegare che vi sono vari condotti dell'aria qui nell'arena e che però, quello che dovranno prendere per tornare nel loro settore, manda un tanfo di putrefazione...Il ribelle dirà ai PG che vicino alle grate e all'inizio di quel condotto ha trovato delle abbondanti tracce di sangue...probabilmente si tratta di qualcuno che è stato ferito gravemente e che ha provato ad andarsene tramite il condotto, ma che è morto lì dentro. Il ribelle, a questo punto, suggerirà ai PG che per attirare il fuggitivo, che ormai sarà Morto, potrebbe andarci lui e attirarlo fuori dal condotto, in modo che i PG poi possano combatterlo.

### **- Il Maior gladiatore**

Quello che il ribelle non sa è che il Morto in questione è, sì, mugolante e sbavante, ma ha ancora qualche ricordo di come si usa un'arma...e soprattutto di come attivare il suo braccio meccanico. Il Morto in questione fu un gladiatore che durante l'ultimo combattimento nell'arena venne ferito gravemente, e decise di usare il suo braccio per forzare una grata di un condotto d'aereazione per fuggire...il problema era che la ferita era troppo grave, e difatti è morto dissanguato nel condotto. Si è risvegliato come Morto Maior, quindi ha reminescenze di come usare la sua Tokarev TT nella mano sinistra e di come attivare il suo braccio meccanico destro, che in passato usò per prendere a pugni i nemici, rompendo loro la testa anche con un solo colpo.

Sia che usino il Ribelle sia che usino il PG, il Maior, affamato, poiché non ha ancora potuto permettersi un pasto a base di carne, seguirà l'esca, che uscirà dal condotto ricongiungendosi con gli altri giocatori, e scivolerà giù per il condotto.

Si andrà avanti per Risoluzione, e al suo turno il Maior sparnerà prima con la pistola (colpirà solo con Asso o Re), e avrà tre colpi nel caricatore. Una volta finita, lascerà cadere la Tokarev e proverà ad accendere il braccio meccanico, per poi usarlo contro i giocatori, menando pugni a propulsione.

Eliminato il fu gladiatore, il Ribelle potrà finalmente fare da guida ai PG.

Inizieranno a muoversi per il condotto, il più delle volte in condotti inclinati in discesa, se non pure in condotti completamente verticali dove dovranno strisciare e arrampicarsi verso il basso.

Dopo quasi tre ore di "cammino", i PG giungeranno ad un punto in cui il Ribelle dirà che sono nel corridoio del loro settore.

Leggere dunque il seguente paragrafo.

## **RITORNO NEL SETTORE**

### **A) Ritorno con il ribelle**

A questo punto i PG potranno o lasciare andare il ribelle, oppure ordinargli di scendere.

Se gli ordineranno di scendere, il Ribelle protesterà animatamente, dicendo che ha portato i PG in salvo, e che dovrebbero rispettare i patti, perché tanto a lui non gliene frega nulla della causa ribelle...lui vuole solo rimanere in vita ed essere libero.

Nel caso i PG insisteranno, il Ribelle in preda ad una crisi isterica tenterà di scappare continuando a muoversi nel condotto...il PG dietro al Ribelle potrà dunque trattenerlo dalla gamba con una prova di Coordinazione per afferrarlo e Forza Fisica per trattenerlo, oppure sparargli. Nonostante venga ferito, il Ribelle non si fermerà, e dopo due turni, avrà raggiunto un punto il cui il condotto girerà a destra, e non sarà più possibile sparargli (a meno che non lo seguano). Nel caso il Ribelle venisse ucciso nel condotto, si risveglierà come Morto Ferox nel giro di quattro minuti.

Scesi dalla grata del condotto, si ritroveranno nel corridoio della caserma del loro settore, dove incontreranno un soldato, che sbalordito, chiederà che fine avevano fatto. Nel caso volessero parlare con il Comandante, il soldato dirà che si trova nel suo ufficio.

### **B) Ritorno con la scorta**

I PG, insieme ai soldati che li accompagnano, arriveranno di fronte ad una porta dove leggeranno sopra di essa, il nome del loro settore.

Qui, la scorta dirà loro che i loro codici sono stati abilitati, fino alla fine di questo Turno lavorativo, per poter entrare nel loro settore (*e di conseguenza, anche per uscire...ma ci arriveremo dopo*). La scorta abbandonerà i PG, che entreranno nel settore, e incontreranno due NKVD che, increduli, diranno che avevano capito che erano stati dati per dispersi... in ogni caso, diranno ai PG che dovrebbero andare ad avvisare il Comandante.

### **- Dialogo col Comandante**

Giunti dal Comandante, che sarà felicissimo che siano riusciti a tornare, chiederà loro cosa diavolo è successo giù nel vecchio settore.

Mentre i PG racconteranno tutta la storia, l'Impavido si rabbuierà di colpo dopo aver sentito quello che è successo con la Biomacchina, e poi dirà una cosa: *“Vedete compagni...l'idea di recuperare il cervello della Biomacchina...non l'ho avuta io...io volevo prendermi il merito, ma...la verità è che me l'ha suggerita il Misero. Quando mi ha raccontato della Biomacchina intatta, è stato lui a suggerirmi che sarebbe stata una buona idea, e un buon servizio da bravi figli di Z.A.R., recuperare il cervello dentro essa, perché potesse servire da qualche altra parte...È curioso che la Biomacchina da cui mi ha suggerito di recuperare il cervello sia la stessa che vi ha tagliato fuori dal settore...”*.

Ha questo punto, se non l'hanno già fatto, i PG potranno ipotizzare che il Misero c'entri qualcosa con il colpo partito a caso della Biomacchina. Se non lo faranno loro, lo farà l'Impavido.

E a questo punto, il Comandante dirà: *“So che siete appena tornati...ma vorrei chiedervi un favore: andate a prendere il Misero, e portatelo qui da me. Lo troverete nella fabbrica...ho in mente di fargli qualche domandina in proposito...”*. (Leggere il mini-paragrafo **“La Biomacchina attivata”**).

**NOTA:** Se il PG Meccanico Semplice, all'inizio della missione, è riuscito a superare la prova di Artigianato (Meccanica) per indagare su come fosse riuscito a partire il colpo della Biomacchina, allora sarà sicuro che la Biomacchina è stata manomessa. E se questa cosa verrà detto al Comandante, egli dirà: *“Quindi...è probabile che sia stato Il Misero a manometterla. Ma allora...cosa gli impedisce di manomettere le altre...magari in questo momento?...DOVETE ANDARE SUBITO...NO! FERMI! No...se vi vedesse, capirebbe che siete sopravvissuti, e che magari sospettiate di lui...e se avesse già pronta una Biomacchina manomessa, potrebbe decidere di attivarla subito...qui ci vuole un piano...”*. (Leggere il mini-paragrafo **“Il Misero in trappola(forse)”**).

### **- La Biomacchina attivata**

SE i PG, o anche solo uno di essi, entrerà in fabbrica, Il Misero lo noterà (anche perché si creerà uno stupore generale per il ritorno di chi si riteneva disperso), e intuirà che i PG sospettino di lui e

che stiano venendo a prenderlo: a quel punto, salirà su una Biomacchina, entrerà dentro al portellone sopra di essa, che porta alla teca col cervello e al pannello di controllo dentro essa, e la attiverà. La Biomacchina inizierà a sparare e a uccidere tutti quelli nella fabbrica.

Per fermare la Biomacchina, i PG potranno fare due cose:

- Sparare ad essa nel serbatoio del carburante.

I PG potranno colpire il serbatoio e far esplodere la biomacchina (Misero compreso) solo estraendo Il Matto o L'Innamorato. Con qualsiasi altro tarocco, verranno colpiti altre parti di ferro della biomacchina, che non subiranno danno.

L'esplosione della biomacchina coinvolgerà un'area di 7 m, i cui soggetti dentro essa bruceranno e salteranno via insieme ad essa. Se si tratta dei PG potranno salvarsi con un Distanza dalla Morte riuscito.

Fate estrarre poi un Tarocco per quei PG che si trovano in un'area tra i 7 e i 12 m. Se estraggono un tarocco negativo, estraetene uno per determinare la zona del colpo: verranno colpiti dai pezzi staccatisi della biomacchina, che infliggeranno loro B+1 danni.

**NOTA:** Prima del combattimento con la Biomacchina, dite al PG Meccanico Semplice che se vuole potrà estrarre un Tarocco per determinare se ha avuto modo di lavorare a quella specifica Biomacchina. Se il Tarocco sarà positivo, il PG in questione saprà dov'è posizionato il serbatoio (più altre cose a scelta del Cartomante se il Tarocco è molto positivo), e potrà riferirlo ai PG Soldati. A quel punto i soldati dovranno fare una prova di Intuito per riuscire a capire, nel linguaggio da meccanico con cui gli verrà spiegato, in che punto si trova di preciso il serbatoio. Se non la supereranno, non riusciranno a capire, e potranno fare una nuova prova se il Meccanico Semplice rimane lì a spiegarglielo, al turno successivo.

Una volta capito, per riuscire a colpirlo e a far esplodere la Biomacchina, dovranno fare un Colpo Mirato.

**NOTA2:** Nel caso uno dei giocatori abbia l'intuizione di sparare contro una munizione nel lanciagranate, questo farà scoppiare il lanciagranate, distruggendolo. Oppure, se ha l'intuizione di sparare dentro al cannone mentre ha il razzo inserito, farà esplodere la torretta della Biomacchina, cabinotto con cervello (e Misero) compreso. Per colpire ognuna di queste cose però il colpo mirato sarà con -4, non con -2.

- Scalare la Biomacchina da dietro, entrare dal portellone e distruggere la teca.

La Biomacchina è provvista di sei zampe di metallo, di una torretta con un cannone centrale (sopra la torretta vi è il portellone, che porta alla cabina di controllo, situata dentro la torretta), e un lanciarazzi a sinistra, e un doppio fucile a destra.

Dietro però, non è provvista di nulla: se uno o più PG riuscisse ad avvicinarsi a lei senza farsi notare, potrebbe fare una prova di Arrampicarsi per giungere in cima alla Biomacchina.

Se aspetterà il prossimo turno per entrare, la Biomacchina si accorgerà della sua presenza, e incomincerà a muovere la torretta a destra e a sinistra per scrollarselo di dosso.

Il PG in questione potrà fare una prova di Arrampicarsi per mantenersi stretto. Se vi riesce, al prossimo turno potrà entrare, altrimenti verrà balzato via (*a quel punto fate estrarre al malcapitato un Tarocco: se sarà positivo, riuscirà a ripararsi dietro qualcosa, al riparo dalla furia della Biomacchina...se sarà negativo, al turno della Biomacchina verrà ucciso brutalmente*).

Una volta entrato nel cabinotto (*può ospitare massimo tre persone, nemico compreso*), prima di spaccare il cervello, il PG dovrà vedersela col Misero, che sarà armato con una chiave inglese di media dimensione, che fa' B+1 danni.

Se il PG riuscirà a spaccare la teca e quindi a far uscire il fluido, il cervello lentamente morirà, e la Biomacchina, smetterà di sparare, e lentamente, si accascerà al suolo, completamente neutralizzata.

**NOTA:** Nel caso i PG decidessero di fuggire dalla fabbrica e di ritornare di sopra, incontreranno il Comandante che chiederà cosa stia succedendo. Quando gli diranno che il Misero ha attivato una Biomacchina, il Comandante dirà ai PG Soldati loro di tornare subito indietro a combattere, mentre dirà ai PG Operai di rimanere nascosti (potranno decidere anche di tornare a combattere anche loro). Nel caso rifiutassero, il Comandante li manderà al diavolo e si avvierà verso la fabbrica.

**NOTA2:** Nel caso i PG fossero tornati tramite la scorta, potranno scappare dalla porta da dove sono entrati (in quanto i loro codici funzionano ancora per quella porta lì).

Se sono tornati dal condotto di aereazione, non potranno più risalirci per fuggire, in quanto è troppo in alto, a meno che non prendano dei mobili dalle altre stanze, da usare come scala.

A quel punto l'avventura finirà con loro che vagano per i corridoi di Nuova Leningrado, scappando da tutto quell'orrore, e cercando un settore dove rifugiarsi e dare l'allarme.

**NOTA3:** Se i PG rimarranno nascosti nella caserma, la Biomacchina, dopo aver ucciso tutti quelli presenti nella fabbrica, userà i colpi i colpi di cannone nella torretta per aprirsi un varco e giungere fino alla caserma, e i PG a quel punto non potranno più nascondersi...verranno irrimediabilmente falciati.

### **- Il Misero in trappola (forse)**

Per poter far abbassare la guardia al Misero e catturarlo prima che possa attivare la biomacchina, i PG dovranno decidere un piano.

Sta nel Cartomante decidere se sia un piano che potrebbe riuscire oppure no.

*Ad esempio: "I PG, in accordo col Comandante, decidono di avvisare una NKVD che si trova nella caserma di andare nella fabbrica, e incominciare a girare...fino ad avvicinarsi al Misero, alle spalle. Poi dovrà puntargli il fucile e intimarsi di alzare le mani...se il Misero proverà anche solo a fare un passo, il soldato dovrà sparargli. Poi chiamerà gli altri soldati e dirà loro di andare ad avvisare i PG e il Comandante, che scenderanno giù in fabbrica".*

Nel caso il Cartomante ritenga che il piano non sia buono, una volta attuato, esso farà insospettire il Misero, che attiverà la Biomacchina (ritornare al mini-paragrafo "**La Biomacchina attivata**").

**NOTA:** Nel caso i PG, durante l'avventura, decidessero di dormire, facendo passare una notte, cioè di far passare il turno di lavoro con cui hanno iniziato la missione; all'inizio del nuovo turno, nel loro settore, il Misero deciderà di attivare la Biomacchina, e accadrà la Conclusione – Finale Negativo, con la differenza che i PG saranno vivi, e torneranno al settore dopo che il Misero avrà già distrutto tutto e sarà fuggito.

Se i PG son giunti tramite il condotto di aereazione, potranno scappare dal settore, e girare per Nuova Leningrado alla ricerca di aiuto, per poi venir separati, e ricollocati in altri settori.

Se sono giunti scortati dal gruppo di soldati, succederà la stessa cosa: i soldati li scoteranno in un settore, dopo aver appreso dai PG quel che sanno del Misero.

## **CONCLUSIONE - FINALE POSITIVO**

I PG sono riusciti a bloccare il Misero prima che potesse attivare la Biomacchina, salvando le vite del settore.

*"Ve lo ritrovate davanti a voi: Il Misero, con le mani alzate e con decine di armi da fuoco puntate verso di lui. Vi sorride, e incomincia a parlarvi: <<Sono stato uno sciocco...per un momento ho pensato davvero che il Destino mi avrebbe lasciato interferire con le vite altrui...con le vostre vite. Ma voi...voi siete riusciti a sopravvivere. E siete tornati indietro per fermarmi.*

*....Ebbene, condannatemi pure, quello che era in mio potere per pareggiare i conti l'ho fatto...con la mia Morte, sarò libero dal Destino>>. Il Comandante si avvicina al Misero e gli chiede:*

*<<Dunque lo ammetti...sei stato tu a provocare il disastro nel settore M -1/527. E scommetto che sei stato sempre tu, dunque, a uccidere tutti gli operai, più il medico in infermeria>>. Il Misero fa' un cenno con la testa, rispondendo: <<Sì, lo confesso...sono stato io, ma non ha più importanza ormai... ora ho finalmente capito...il Destino mi ha permesso di compiere la mia vendetta solo per*

*illudermi di poterlo battere...ma nessun uomo può fuggire al proprio Destino...>> e alzando lo sguardo incomincia ad urlare: <<HAI VINTO TU BASTARDO!!! MI ARRENDO, HAI CAPITO?! MI ARRENDO!!!>>, per poi incominciare a ridere maniacalmente.*

*Vedete il Comandante dare dunque ordine di sbattere Il Misero al muro, mentre nel frattempo tutti gli operai si affollano per assistere all'esecuzione, e quelli più superstiziosi incominciano a fare dei cori contro di lui.*

*Il Comandante e il plotone sono pronti, e mentre il Misero continua a ridere, l'Impavido dà gli ultimi ordini: <<Soldati! Attenti!... Puntate! Mirate!...FUOCO!>>.*

*Una tempesta di piombo investe il corpo del Misero, che cade a terra rovinosamente, per poi venire fatto a pezzi dalle asce dei soldati. Dopo questo fatto, tutti nel settore hanno cominciato a trattarvi con rispetto, dopo che il Comandante ha spiegato a tutti cosa è successo. Tutti vi considerano degli eroi, e non solo quelli del vostro settore: un giorno infatti non giunge addirittura un comunicato in cui Z.A.R. in persona si congratula per il vostro operato...un futuro roseo si professa per voi all'orizzonte, nel Soviet!"*

### **CONCLUSIONE – FINALE NEUTRO**

I PG sono riusciti a fermare/uccidere il Misero e fermare/far esplodere la biomacchina, dopo che quest'ultima ha distrutto la fabbrica e stroncato molte vite, tra operai e soldati.

(Nel caso il Misero fosse ancora vivo, dopo aver letto ai giocatori questo finale, leggete la parte in più)

*"Tutto quello che vi circonda è distruzione, morte e dolore...intorno a voi, maciullati e fatti a pezzi dai corpi della Biomacchina, vi sono i corpi dei compagni del vostro settore...uomini, donne, bambini, anziani, giovani, adulti...operai e soldati. Nessuno è stato risparmiato dalla furia del Misero.*

*Provate a distogliere lo sguardo da tutto quell'orrore...ma anche chiudendo gli occhi, vi raggiungono alle orecchie i lamenti di quei vostri compagni ancora agonizzanti...e c'è il tanfo di bruciato, di sangue, di piombo e budella, che vi penetra nelle narici, fino a farvi quasi vomitare. Sentite una voce, vicino a voi...è il vostro Comandante, l'Impavido, che con gli occhi lucidi vi dice che non è ancora finita: vi dà ordine dunque di prendere delle asce, e andare dai corpi a terra dei vostri compagni ancora integri, e di farli a pezzi, nel caso fossero morti, o di avvisare subito gli operai medici nel caso fossero ancora vivi...e dopo una pausa, aggiunge di porre fine alle vite di quelli morenti, nel caso non si potesse fare nulla per salvarli.*

*Con l'amaro in bocca, incominciate a girare per la fabbrica, eseguendo gli ordini, con il pensiero che tutto l'orrore che avete visto oggi vi avrebbero perseguitato negli incubi per tutta la vostra vita".*

...

*"Nel frattempo che svolgete il vostro compito, il Comandante si è avvicinato al Misero, e ha incominciato a prenderlo a pugni, urlandogli in faccia degli insulti. Dopo avergli reso il volto tumefatto, il Comandante estrae la sua pistola, e la punta alla nuca dell'omicida, che nel frattempo urla: <<PRENDETEVELA COL DESTINO CHE VI HA SALVATO IN RITARDO, NON CON ME!! IO, VOI, NOI TUTTI, SIAMO SOLO MARIONETTE NELLE SUE MANI!! TUTTO QUESTO È SOLO UN GIOCO PER LUI!! E IO CHE SONO STATO SEMPRE UN PERDENTE, OGGI, UCCIDENDOVII, HO PRESO IL MIO MERITATO PREMIO DI CONSOLAZIONE AHAHAHAHAHAHAH!!!>>". Un colpo di pistola strozza la risata del Misero, che cade a terra senza far rumore, per poi venir fatto a pezzi dalle asce dei soldati".*

### **CONCLUSIONE – FINALE NEGATIVO**

Se tutti i PG sono stati uccisi, il Misero sarà libero di uccidere tutti e di scappare.

*“Il Misero alza il portellone della torretta della Biomacchina. Sul suo volto ha un grande sorriso, da orecchio a orecchio. Dopo aver ucciso quelli della fabbrica, il Misero decise di far risalire la Biomacchina per il corridoio, e irrompere prima nella caserma e poi nella sala medica. E ora si trova lì, con attorno a sé le macerie e i corpi mutilati o agonizzanti dei medici.*

*Adesso manca l’ultima parte del piano: dando un ultimo ordine alla Biomacchina manomessa, il Misero le fa esplodere un colpo di cannone contro la parete, che si buca, aprendo una via d’uscita. Dopo ciò, disattiva la Biomacchina, che si accascia al suolo. Uscendo da essa, e poi dal buco nella parete, egli si ritrova nei corridoi di Nuova Leningrado...*

*Il Misero però si toglie subito il sorriso dal volto...non deve cadere nell’errore di essere felice, altrimenti il Destino agirà contro di lui...lui... lui non fa questo per la propria felicità, lo fa per pareggiare i conti, perché crede che dato che il Destino ha reso la sua via orribile, lui possa rendere terribile anche la vita delle altre persone...in fondo, è questo il Comunismo per la mente del Misero...condivisione di tutto, anche del dolore...e il Misero ritiene che per tutto il dolore che ha subito durante la sua esistenza, per pareggiare i conti serviranno ancora innumerevoli vite. D’altronde, il Destino non l’ha fermato nemmeno questa volta! Questa è un’ulteriore prova che la sua vendetta non interferisce con la visione del Fato, che non ci saranno problemi se proverà a ripagare il debito da un’altra parte.*

*Tutti questi sono i pensieri che affollano la mente del Misero, mentre corre per i corridoi di Nuova Leningrado, in cerca di un altro settore da distruggere...in cerca di altre persone da punire... Perché è questo che farà il Misero...finché crederà che il Destino non farà nulla per fermarlo, lui penserà di essere inarrestabile, e non si fermerà, finché tutti quanti, tutto il mondo, non avrà pagato il debito nei suoi confronti”.*

FINE

## CARATTERISTICHE PNG & CREATURE

### I Ribelli dell'Arena

*(usare queste statistiche anche nel caso i PG combattano contro i Ribelli nel settore in riparazione)*

Int 4 Armi:

Per 4 - Mosin Nagant; 2 colpi; 400-1000 m/1200 m P+2\*; Incepp.: Reg. Nere;

Vol 3 Accetta; Kit Medico.

Coo 3 - PPSH; 30 colpi; 10-30 m/100 m; P+0 (3/5); Incepp.: Reg. Nere; Coltello;

Mir 4 Kit Medico.

Kar 2 - (2) Tokarev TT; 6/3 colpi; 15-25 m/100 m; P+0; Incepp.: Reg. Nere;

Risol.: 12 Coltello/Accetta; Kit Medico x2.

### I Minatori Neri

Int 4 Asp 1 Coo 3 Aff. Occ. 1

Mem 1 Com 0 Des 3

Per 4 Cre 0 For 3 Eq. Ment. 0

Vol 0 Soc 1 Mir 2 Kar 3

Risol.: 10

Abilità: Correre 4 (+1), Orientamento 6 (+2), Osservare 5 (+1), Rissa 4 (+1).

Attacchi: Rissa (B-2); Morso (M-1)(con Coordinazione)

### Il Guardiano

Int 3 Asp 2 Coo 5 Aff.Occ. 1

Mem 2 Com 4 Des 5

Per 5 Cre 1 For 8 Eq. Ment. 0

Vol 5 Soc 1 Mir 3 Kar 4

Risol.: 19

Abilità: Ascoltare 2, Correre 7 (+2), Orientamento 7 (+2), Osservare 7 (+2), Perquisire 7 (+2), Rissa 7 (+2).

Attacchi: Rissa (B+0); Asta appuntita (P+1, Arma Grezza)(con Coordinazione)

### Il Maior Gladiatore

Vol 2

Coo 3

For 5

Kar 1

Risol.: 6

Attacco: Pistola Tokarev TT (P+0, 3 colpi inseriti); Pugno biomeccanico (B+3)

NOTA:

Il Maior colpisce con Asso e Re quando usa la pistola.

Dopo aver finito i colpi, proverà ad attivare il Braccio Biomeccanico, con una prova di Coordinazione.

L'attacco con il Braccio Biomeccanico si basa sulla Coordinazione pura.

Il Braccio può effettuare due attacchi per round senza malus

### La Biomacchina del Misero

**Aspetto**: Come il "Chaos Defiler" di Warhammer 4000 (la versione con il lanciagranate, non quella con la frusta multipla)

Int 6	Asp 0	Coo 6	Aff. Occ. /
Mem 1	Com 0	Des 1	/
Per 5	Cre -4	For 15	Eq. Ment. -8
Vol -1	Soc -6	Mir 7	Kar /

Risol.: 10

Attacchi:

(braccio destro) Doppio Simonov 1955; 20-100 m/ 200 m; P+4 AA; Incepp.: Reg. Nere.

(braccio sinistro) Lanciagranate VKG-40; 20-50 m/ 100 m; P+3[4]A; Incepp.: Reg. Nere.

(centrale) Cannone; 10-50 m/ 100 m; P+4 AA; Incepp.: Reg♠.

Zampa metallica; B+5 + T+3

NOTA: La Biomacchina nel suo turno può decidere varie combinazioni di attacchi.

Sparare con i due Simonov.

Sparare con il lanciagranate (da 1 a 6 granate; sparare dalla seconda alla sesta granata vengono considerate come Azioni in più, e quindi danno i relativi Malus).

Sparare con il cannone.

Colpire con due zampe.

- La Biomacchina usa Mira con le armi da fuoco e Coordinazione con le zampe metalliche.

- I due Simonov hanno un caricatore da 5 colpi inseriti a testa. Sparano contemporaneamente senza Malus. Una volta esauriti, impiegheranno tre round per ricaricarsi automaticamente. La

Biomacchina ha altri 3 caricatori disponibili.

- Una volta esaurite tutte le granate, impiegheranno quattro round per ricaricarsi automaticamente.

La Biomacchina ha altre 9 granate disponibili. Non è possibile colpire i bersagli che si trovano a meno di 10 m dal lanciagranate.

- Ogni sparo del Cannone, impiega 5 round per ricaricarsi automaticamente. Ha altri 4 colpi disponibili (non sparerà l'ultimo colpo perché Il Misero lo vuole usare per aprirsi una via di fuga quando avrà ucciso tutti).

- Girare la Torretta è considerata un'Azione.

- Il cabinotto di comando può contenere tre persone, due se si considera Il Misero già al suo interno.

Comportamento: La Biomacchina è stata manomessa per uccidere ogni vivente sul suo cammino.

Ogni turno compierà una delle precedenti combinazioni di attacco, in modo da fare più danni possibili e colpire più persone. Colpirà i PG se si trovano nella sua linea di visuale, o se si arrampicano su di essa, muovendo la torretta per farli cadere. Se per caso qualcuno dei PG provasse a spararle, non reagirà, a meno che, nell'estrazione del colpo, il PG non estragga Il Papa, Il Carro o Il Mondo (sono Tarocchi vicini a l'Innamorato e Il Matto; implica che la Biomacchina è consapevole che il colpo è andato vicino al serbatoio, e che se l'avesse colpito sarebbe esplosa, quindi vuole reagire contro colui che è quasi riuscito a distruggerlo).

**Il Misero**      Tarocco dominante: La Ruota della Fortuna      Risoluzione: 15

Meccanico Semplice      Tarocco del passato: La Torre

Int 6	Asp 3	Coo 5	Aff. Occ 3
-------	-------	-------	------------

Mem 4	Com 3	Des 6
-------	-------	-------

Per 4	Cre 6	For 4	Eq. Ment. 1
-------	-------	-------	-------------

Vol 4	Soc 3	Mir 3	Kar 2
-------	-------	-------	-------

Abilità: Intrufolarsi 8(+3), Perquisire 6(+2), Uso(Mazza) 6(+1), +0 Arrampicarsi, Ascoltare, Corriere, Leggere&Scrivere; Armi da fuoco 5(+1), Artigianato(Meccanico) 8(+2), Artiglieria 4(+1), Biologia 4(+0), Chimica farmaceutica 4(+0), Fisica 6(+2), Borseggiare 6(+0), Scassinare 7(+1)

Attacchi: Chiave inglese del 32 (B+1)(3 Azioni massimo)(Correlata a Uso-Mazza-)



# Sine Requie



"FERROVECCHIO"

Nome del personaggio NLG 5-2189M00

Tarocco Dominante LA PARESSA

Tarocco del Passato LA FORZA

Professione MECCANICO Età 57

SEMPLICE

Pregi e Difetti

STIMATO  
PROFESSIONALMENTE

ANTIPATICO

## CARATTERISTICHE

Intuito <u>6</u> ( )	Aspetto <u>3</u>	Coordinazione <u>3</u>	Aff. Occulta <u>3</u> ( )
Memoria <u>7</u>	Comando <u>3</u>	Des. Manuale <u>3</u>	Dist. dalla Morte <u>14</u>
Percezione <u>3</u>	Creatività <u>2</u>	Forza Fisica <u>3</u> ( )	Eq. Mentale <u>4</u>
Volontà <u>3</u>	Socievolezza <u>3</u>	Mira <u>3</u>	Karma <u>2</u> ( )

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 3	oooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 3	oooooooo
	Correre	/	+Coo 1	oooooooo
	Guidare(CARRO)	+0	+Per 3	oooooooo
	Intrufolarsi	/	+Coo 1	oooooooo
	Lanciare	+0	+Mir 3	oooooooo
	Leggere e scrivere	+2	+Mem 9	oooooooo
	Lingua( )	/	+Mem 3	oooooooo
X	Mercanteggiare	+0	+Soc 3	oooooooo
	Nuotare	/	+Coo 1	oooooooo
	Orientamento	/	+Per 1	oooooooo
	Osservare	+0	+Per 3	oooooooo
	Perquisire	+0	+Per 3	oooooooo
	Persuadere	/	+Soc 1	oooooooo
	Rissa	+0	+Coo 3	oooooooo
	Seguire tracce	/	+Per 1	oooooooo
	Uso (FUCILE)	+1	+MIR 4	oooooooo
	ARMI DA FUOCO	+2	+MEM 9	oooooooo
XX	ARTIGIAN.(MECC.)	+5	+DES 8	oooooooo
	ARTIGLIERIA	+2	+MIR 5	oooooooo
	BIOLOGIA	+2	+MEM 9	oooooooo
	CHIMICA FARM.	+2	+MEM 9	oooooooo
	FISICA	+3	+MEM 10	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

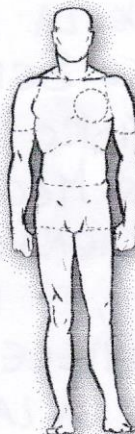
RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar)

14

VITALITÀ MASSIMA 8

MORTE A 3

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA

MALUS ALLE AZIONI

NOTE SULLE FERITE

## EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

### DISTURBI MENTALI

☐ Lieve (Equ. 3)

☐ Lieve (Equ. 2)

☐ Grave (Equ. 1)

### DONI

PUNTI AVANZAMENTO

**Background:** Nato in una famiglia di meccanici, fin da piccolo ti avvicinasti a quel mestiere lì, anche se non disdegnasti lo studio, soprattutto di materie scientifiche. Ti avvicinasti così al Comunismo, partecipando giovanissimo alla Rivoluzione d'Ottobre, e alla guerra civile successiva. Dopo un periodo passato a costruire macchine da guerra, quando avvenne il Giorno del Giudizio, partecipasti alla grande marcia del popolo russo, per raggiungere il luogo dove sarebbe sorta la città-torre di Nuova Leningrado, e dove successivamente, divenisti un Meccanico Semplice, incaricato di riparare le Biomacchine.

Da quel fatidico giorno sono passati tredici anni, e ora sei considerato il miglior Meccanico Semplice dell'intero settore, e per questo sei visto come una sorta di "guru" dagli altri meccanici...il problema è che il più delle volte si dimostrano incompetenti (rispetto ai tuoi standard), e quindi capita che ti arrabbi molto con loro, e dopo così tanti anni di lavoro, sei divenuto parecchio scorbutico. Di Z.A.R. invece, non sai che pensare...ti protegge dai Morti, ti dà del cibo e un lavoro che ti piace, ma la tua vita è sempre la stessa, e sono anni ormai che non metti mano su di un libro. In ogni caso, continui ad andare avanti, trovando rifugio nel tuo lavoro e svolgendolo al meglio, e sfruttando la tua posizione per fare favori e guadagnarti la fiducia degli altri operai. Gli operai e i soldati ti chiamano, in modo ironico e affettuoso, "Ferrovecchio"...anche perché sai benissimo che, se qualcuno pensasse veramente che sei "da buttare", non smetteresti di ricoprirlo di insulti.

**Aspetto:** Un uomo calvo, con molte rughe e le mani consumate e indurite dall'incessante lavoro. Ha uno sguardo crucciato, un fisico magro ma non debole, e una voce rauca.

COSA NE PENSI DI

**Il Misero:** "Povero diavolo... Per colpa della superstizione di alcuni rischia la vita ogni giorno a stare tra gli operai. Gli incidenti che sono successi sono semplicemente frutto del caso...ecco la spiegazione più logica! Altro che sta maledizione dei miei coglioni!!!"

**L'Impavido:** "Cerca di mediare sempre tra NKVD e Operai. Un tipo giusto"

**La Morta:** "Inquietante è dir poco...ma dopotutto, l'importante è che mi protegga"

**Nocche:** "Una testa calda, che mi deve molto. Oltre ad avergli insegnato un paio di cose di meccanica per permettergli di far bene il suo lavoro, è grazie a me, mettendo una buona parola col comandante Impavido, se questo coglione non è stato mandato alla Macchina Educatrice. Deve imparare a calmarsi, o la prossima volta potrei non essere così generoso..."

**Stalin-a:** "Questa NKVD mi sta sulle palle per tutte le arie che si dà...ma chi si crede di essere?! Che vada un po' al Diavolo, và..."

**Un-Due:** "Sempre sull'attenti, e sempre in giro a marciare. Per me, è un po' picchiatello...ma alla fine, non mi ha mai dato problemi"



# Sine Requie



"LA MORTA"

Nome del personaggio NLG 4-1960F29  
 Tarocco Dominante LA MORTE  
 Tarocco del Passato IL SOLE  
 Professione SOLDATO NKVD Età 28

## Pregi e Difetti

DINOCCOLATA  
OTTIMA VISTA

SUPERSTIZIOSA  
FRIGIDA

## CARATTERISTICHE

Intuito <u>4</u> ( )	Aspetto <u>3</u>	Coordinazione <u>3</u>	Aff. Occulta <u>5</u>
Memoria <u>5</u>	Comando <u>4</u>	Des. Manuale <u>3</u>	Dist. dalla Morte <u>14</u>
Percezione <u>5</u>	Creatività <u>4</u>	Forza Fisica <u>2</u> (1)	Eq. Mentale <u>7</u>
Volontà <u>4</u>	Socievolezza <u>2</u>	Mira <u>2</u>	Karma <u>6</u>

V/S	ABILITA'	GRADO	+Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	/	+Coo 1	oooooooo
	Ascoltare	+1	+Per 6	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 3	oooooooo
	Guidare ( / )	/	+Per 2	oooooooo
X	Intrufolarsi	+3	+Coo 6	oooooooo
	Lanciare	/	+Mir 1	oooooooo
	Leggere e scrivere	/	+Mem 2	oooooooo
	Lingua ( / )	/	+Mem 2	oooooooo
	Mercanteggiare	/	+Soc 1	oooooooo
	Nuotare	/	+Coo 1	oooooooo
X	Orientamento	+0	+Per 5	oooooooo
+1	Osservare	+2	+Per 8	oooooooo
X	Perquisire	+0	+Per 5	oooooooo
	Persuadere	/	+Soc 1	oooooooo
	Rissa	/	+Coo 1	oooooooo
	Seguire tracce	/	+Per 2	oooooooo
-1	Uso ( ASCIA )	+0	+Coo 2	oooooooo
	ADESTRARE CAVALLI	+0	+INT 4	oooooooo
	AGRONOMIA	+1	+MEM 6	oooooooo
	ARMI DA FUOCO	+1	+IRA 6	oooooooo
+1*	USO (FUCILE)	+3	+MIR 6	oooooooo
	USO (PISTOLA)	+2	+MIR 4	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

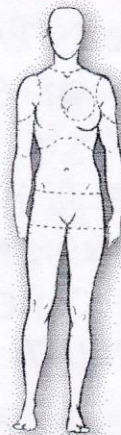
## RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar)

18

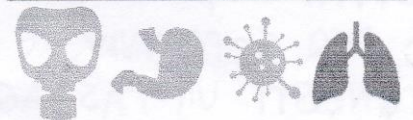
VITALITÀ MASSIMA 8

MORTE A (-2)

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA

MALUS ALLE AZIONI

NOTE SULLE FERITE

## EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

MOSIN GITT.MEDIA 400-1000 GITT.MAX 1500  
 VAGANT P+2\* INCEPP. IN CANNA  
 ACCETTA AZIONI 3 DANNI T+0

## DISTURBI MENTALI

☐ Lieve (Equ. 3)  
☐ Lieve (Equ. 2)  
☐ Grave (Equ. 1)

## DONI

PUNTI AVANZAMENTO

**Background:** Nata nelle campagne russe, in una fattoria. Il tuo fisico non ti ha mai permesso di diventare una persona adatta ai lavori pesanti, ma nonostante ciò, sei riuscita a vivere una vita normale, almeno fino al Giorno del Giudizio. Nei primi giorni, metà della tua famiglia morì per mano dei Morti, e l'altra metà durante la marcia della popolazione russa nella steppa. Tu, con il fisico gracile che ti ritrovavi, capisti che l'unico modo per sopravvivere sarebbe stato offrirti ai soldati. Così facendo, ottenesti un passaggio su di un furgone per il viaggio, del cibo, e la possibilità di fare il minimo indispensabile per la costruzione della torre di Nuova Leningrado. Successivamente, sempre grazie ai favori fatti ai soldati, riuscisti a farti accettare come NKVD, e imparasti così ad usare le armi da fuoco.

Sono passati molti anni da allora, e adesso ti sei ormai abituata al tuo ruolo, che ritieni il migliore, e sai di essere disposta a tutto pur di mantenerlo. Sei cinica e calma, e gli abusi passati dei soldati ti hanno resa insensibile ai piaceri della carne. Tutto quello che vuoi ora è sopravvivere come soldatessa di Z.A.R., al sicuro dai Morti, nel tuo settore, e con un fucile in mano.

Ti chiamano "La Morta", perché sei impassibile e con gli occhi gelidi...tu però non te ne curi di questo nome, nemmeno se è qualche operaio a chiamarti così

**Aspetto:** Una giovane donna che dimostra più anni di quelli che ha. Magrissima, bruttina, pallida, con occhi azzurro gelo, che fissano in maniera meticolosa qualsiasi cosa che la circonda.

COSA NE PENSI DI

**Il Misero:** "Ne sono convinta: quest'uomo sarà la nostra rovina. La maledizione che ha portato nel settore ci ucciderà tutti! Bisogna sbarazzarsene il prima possibile..."

**L'Impavido:** "Questo idiota crede davvero che Il Misero sia innocente. Quando capirà di aver fatto la scelta sbagliata a tenerlo in vita, sarà troppo tardi!"

**Nocche:** "Un operaio Metalmeccanico avvezzo alle risse e ad attaccare briga. Il settore sarebbe senza dubbio molto più tranquillo senza di lui..."

**Ferrovicchio:** "Il più bravo fra i Meccanici Semplici. È una buona risorsa per il settore"

**Stalin-a:** "Questa ha un ego più grande di una Biomacchina...però almeno svolge il suo lavoro rigorosamente, come dovrebbe fare un vero NKVD"

**Un-Due:** "Collega NKVD. Non so che problemi abbia...è sempre inquieto e si muove in continuazione... Bah!"



# Sine Requie



"UN-DUE"

Nome del personaggio NLG 4-28046M19  
 Tarocco Dominante IL MONDO  
 Tarocco del Passato LA TORRE  
 Professione NKVD Età 38

Pregi e Difetti

SCATTANTE

ECCENTRICO

## CARATTERISTICHE

Intuito <u>3</u> ( )	Aspetto <u>3</u>	Coordinazione <u>6</u>	Aff. Occulta <u>5</u> ( )
Memoria <u>3</u>	Comando <u>4</u>	Des. Manuale <u>4</u>	Dist. dalla Morte <u>15</u>
Percezione <u>3</u>	Creatività <u>3</u>	Forza Fisica <u>6</u> ( )	Eq. Mentale <u>2</u>
Volontà <u>5</u>	Socievolezza <u>3</u>	Mira <u>5</u>	Karma <u>4</u> ( )

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 6	oooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 3	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 6	oooooooo
	Guidare(CARRO)	+0	+Per 3	oooooooo
X	Intrufolarsi	+0	+Coo 6	oooooooo
	Lanciare	+0	+Mir 5	oooooooo
	Leggere e scrivere	/	+Mem 1	oooooooo
	Lingua(TKSC)	/	+Mem 1	oooooooo
	Mercanteggiare	/	+Soc 1	oooooooo
	Nuotare	/	+Coo 3	oooooooo
X	Orientamento	+1	+Per 4	oooooooo
	Osservare	/	+Per 1	oooooooo
X	Perquisire	/	+Per 1	oooooooo
	Persuadere	/	+Soc 1	oooooooo
	Rissa	+0	+Coo 6	oooooooo
	Seguire tracce	+0	+Per 3	oooooooo
	Uso (MITRA)	+2	+Mir 7	oooooooo
	ARMI DA FUOCO	+3	+Mem 6	oooooooo
	USO (ASCIA)	+2	+Coo 8	oooooooo
	USO (PISTOLA)	+2	+Mir 7	oooooooo
	BORSEGGIARE	+0	+Des 4	oooooooo
	SCASSINARE	+0	+Des 4	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

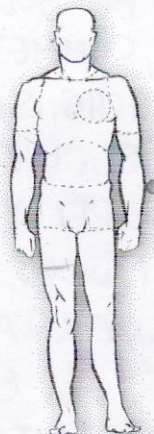
RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar)

20

VITALITÀ MASSIMA 8

MORTE A 6

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA

MALUS ALLE AZIONI

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

ARMI	AZIONI	MEDIA	MAX	P+0	IN CANNA
PPSH	2	40-30	100	P+0(3/5)	30
TOKAREV TT	2	15-25	100	P+0	8
SKURE	2	T+2			

DISTURBI MENTALI

- ☒ Lieve (Equ. 3) DEPRESSIONE ("RIMARRO' QUI TUTTA LA VITA")  
☒ Lieve (Equ. 2) TIC (TI TREMANO LE GAMBE QUANDO STAI FERMO)  
☐ Grave (Equ. 1)

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

**Background:** Nascesti nella città di Pietrogrado, che in pochi anni sarebbe stata rinominata Leningrado. La tua infanzia però non fu delle migliori, poiché cattive compagnie ti spinsero a delinquere, commettendo piccoli furti e facendoti saltare la scuola. A te non importava granché, perché non eri mai stato un tipo che poteva rimanere fermo in un solo posto per troppe ore: a te piaceva girare, esplorare la città, e conoscerla in tutti i suoi aspetti. Questo desiderio aumentò negli anni, finché non decidesti di arruolarti, per avere così la possibilità di essere sempre in viaggio e di andare in altri posti. Dopo due anni di addestramento militare, partecipasti alla Guerra d’Inverno, dove venisti ferito e rispedito in patria, per poi essere mandato sul fronte russo a contrastare l’avanzata tedesca. Qui resistesti fino al Giorno del Giudizio: a quel punto scappasti verso casa con un drappelli di uomini, riuscendo a ritornare a Leningrado, per poi partire insieme alla popolazione e raggiungere il cantiere dove sarebbe stata costruita la torre di Nuova Leningrado. Qui divenisti un Soldato NKVD.

Ora sono passati 13 anni...e stai impazzendo. Tredici anni rinchiuso nello stesso settore ti hanno fatto nascere una leggera depressione riguardo al tuo futuro. Proprio per questo, per scelta, hai deciso che l’unico modo per protestare con l’immobilismo imposto da Z.A.R. sia marciare e muoversi in continuazione, con la scusa di tenere sotto controllo il settore (e questo tuo modo di protestare ti ha paradossalmente fatto venire un leggero tic, che ti fa tremare le gambe quando rimani fermo). E così tutti han cominciato a chiamarti “Un-Due”, dato che appunto sei continuamente in marcia.

**Aspetto:** Un uomo alto e robusto, con orecchie a sventola e un’espressione tesa.

## COSA NE PENSI DI

**Il Misero:** “È intrigante questa storia della maledizione, ma non so che pensare riguardo a lui...che abbia davvero attirato la sfortuna su tutto il settore?”

**L’Impavido:** “Un dritto, un tipo a posto. Non mi ha mai rimproverato per il fatto che mi muovo in continuazione. Forse mi vede come un fanatico, ma è meglio così: potrò continuare a protestare silenziosamente senza problemi”

**La Morta:** “È il contrario di me...calma, pacata, fredda. Sembra trovarsi a suo agio in questa prigione di metallo...ed è questo che mi dà sui nervi!”

**Nocche:** “Anche questo idiota, sprizza vitalità da tutti i pori! Come può essersi abituato a questo vita?! Aspetto solo che provochi l’ennesima rissa per punirlo a dovere...e poi vedremo se continuerai a essere felice con tutte le ossa rotte!!”

**Stalin-a:** “Sempre a mettersi in mostra e a migliorarsi...ma a che serve? Tanto rimarrà qui per sempre come tutti...”

**Ferrovicchio:** “È un tipo scontroso, ma considerando che ha a che fare con operai inetti...beh, lo sarei anch’io”



# Sine Requie



NLG 4-2756F26

Nome del personaggio "STALIN-A"  
 Tarocco Dominante LE STELLE  
 Tarocco del Passato L'EREMITA  
 Professione SOLDATO NKVD Età 31

## Pregi e Difetti

SOPRAVVIVENZA

VOCE MASCOLINA  
 TURBE MENTALI  
 (MEGALOMANIA)

## CARATTERISTICHE

Intuito <u>5</u> ( )	Aspetto <u>4</u>	Coordinazione <u>4</u>	Aff. Occulta <u>3</u>
Memoria <u>4</u>	Comando <u>3</u>	Des. Manuale <u>2</u>	Dist. dalla Morte <u>18</u>
Percezione <u>4</u>	Creatività <u>3</u>	Forza Fisica <u>4</u> ( )	Eq. Mentale <u>5</u>
Volontà <u>4</u>	Socievolezza <u>3</u>	Mira <u>5</u>	Karma <u>5</u>

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+1	+Coo <u>5</u>	oooooooo
	Ascoltare	+0	+Per <u>4</u>	oooooooo
	Correre	+0	+Coo <u>4</u>	oooooooo
	Guidare ( / )	/	+Per <u>2</u>	oooooooo
X	Intrufolarsi	/	+Coo <u>2</u>	oooooooo
	Lanciare	/	+Mir <u>2</u>	oooooooo
	Leggere e scrivere	+0	+Mem <u>4</u>	oooooooo
	Lingua ( / )	/	+Mem <u>2</u>	oooooooo
	Mercanteggiare	/	+Soc <u>1</u>	oooooooo
	Nuotare	/	+Coo <u>2</u>	oooooooo
X	Orientamento	+2	+Per <u>6</u>	oooooooo
	Osservare	+0	+Per <u>4</u>	oooooooo
X	Perquisire	+0	+Per <u>4</u>	oooooooo
	Persuadere	+0	+Soc <u>4</u>	oooooooo
	Rissa	+0	+Coo <u>4</u>	oooooooo
	Seguire tracce	+0	+Per <u>4</u>	oooooooo
	Uso ( ASCIA )	+0	+Coo <u>4</u>	oooooooo
	ARMI DA FUOCO	+1	+Mem <u>5</u>	oooooooo
	USO (FUCILE)	+2	+Mir <u>7</u>	oooooooo
	USO (MITRA)	+2	+Mir <u>7</u>	oooooooo
	CACCIARE	+2	+INT <u>7</u>	oooooooo
	PESCARRE	+0	+INT <u>5</u>	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

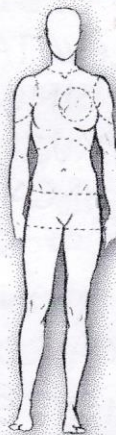
## RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar)

17

VITALITÀ MASSIMA 8

MORTE A (4)

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA

MALUS ALLE AZIONI

NOTE SULLE FERITE

## EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

AVT 40 MEDIA 100-1000 MAX 1200 P+2(3/5) IN CANNA 15

ACCETTA Azioni 3 T+1

## DISTURBI MENTALI

☐ Lieve (Equ. 3)  
☐ Lieve (Equ. 2)  
☐ Grave (Equ. 1) MEGALOMANIA

## DONI

PUNTI AVANZAMENTO



**Background:** Nata in una piccola città, ti sei sentita sempre diversa dagli altri bambini...superiore, per così dire. Il motivo era che avevi sette anni quando venisti prelevata e portata in orfanotrofio, perché i tuoi genitori si erano dimostrati troppo inetti nell'allevarti. Lì dentro, sopravvivevi a soprusi, angherie e abusi, e nella tua mente incominciò a formarsi l'idea che tu fossi migliore di tutti gli altri, perché nulla poteva ferirti o danneggiarti. Questa tua condizione si consolidò a sedici anni, quando scappasti dall'orfanotrofio, vivendo per strada e cacciando del cibo in un bosco vicino, per poi aumentare vertiginosamente quando, dopo il Risveglio, sopravvivevi senza aiuto alcuno alla marcia forzata della popolazione, al freddo, alla fame, e al lavoro inumano della costruzione di Nuova Leningrado.

Dopo un po' di tempo, venisti scelta come Soldatessa NKVD, e oggi, come ieri, dopo più di dieci anni, svolgi il tuo lavoro al meglio delle tue capacità, spronando gli operai lenti, osservando le leggi di Z.A.R., e rispettando gli ordini. Ultimamente però, pensi che dopo tanti anni come soldato, non ti dispiacerebbe venir promossa a Sottoufficiale...

Ti chiamano "Stalin-a", perché sei una "donna di ferro", e a te piace questo soprannome...anche se permetti solo alle persone a cui vai d'accordo di chiamarti così.

**Aspetto:** Una giovane donna con uno sguardo fiero, deciso, dal fisico tonico e atletico.

## COSA NE PENSI DI

**Il Misero:** "Patetico, debole, e sta sempre a lamentarsi. Dovrebbe essere grato di essere riuscito a sopravvivere, e invece rimane sempre abbattuto. E poi, 'sta cosa della maledizione...che stronzata!"

**L'Impavido:** "Bah...sarà pure bravo, ma io sarei sicuramente una comandante migliore! E sono sicura che Z.A.R. se ne accorgerà presto!"

**La Morta:** "Se ogni tanto non parlasse, la gente la potrebbe benissimo scambiare per uno di quei cadaveri ambulanti! E come loro, è debole e fragile... Non che dubiti della volontà di Z.A.R, ci mancherebbe!...ma come ha fatto una così a diventare NKVD?"

**Nocche:** "Un bel tipo, devo ammetterlo. Gli piace provocare, ed è incline alla rissa....anche se non sembra molto forte. L'ultima volta che ne scatenò una, riuscì a metterlo KO con un solo pugno ahahah! Rimango io la più forte! ...anche se, in fondo, piuttosto che combattendo, è un altro tipo di contatto fisico che avrei in mente di provare con lui ;) "

**Ferrovicchio:** "Questo vecchio di merda pensa di aver un qualche privilegio solo perché si dice sia il migliore fra i Meccanici Semplici...stronzate! Se avessi interesse, potrei fare quello che fa lui senza problemi"

**Un-Due:** "Sempre, perennemente in movimento per tutto il settore, pattugliandolo in ogni minimo angolo. Sta forse cercando di sorpassarmi? Povero illuso. Potrà anche essere un bravo NKVD, ligio al dovere...ma non è nulla in confronto a me!"



# Sine Requie

"NOCCHÉ"

Nome del personaggio NL60-314751124  
 Tarocco Dominante L'INNAMORATO  
 Tarocco del Passato LA RUOTA DELLA FORTUNA  
 Professione METALMECCANICO Età 33

Pregi e Difetti  
**AMBIDESTRO** **IMPULSIVO**  
**SONNO LEGGERO** **INNAMORATO**  
**DISTRATTO**

## CARATTERISTICHE

Intuito <u>4</u> ( )	Aspetto <u>6</u>	Coordinazione <u>5</u>	Aff. Occulta <u>4</u> ( )
Memoria <u>2</u>	Comando <u>3</u>	Des. Manuale <u>4</u>	Dist. dalla Morte <u>13</u>
Percezione <u>7</u>	Creatività <u>4</u>	Forza Fisica <u>4</u> ( )	Eq. Mentale <u>6</u>
Volontà <u>2</u>	Socievolezza <u>4</u>	Mira <u>2</u>	Karma <u>4</u> ( )

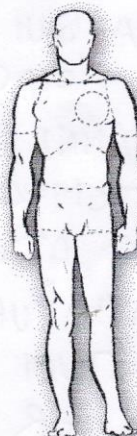
V/S	ABILITA'	GRADO	+Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 5	oooooooo
+1	Ascoltare	+0	+Per 6	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 5	oooooooo
-1	Guidare(MOTO)	+0	+Per 6	oooooooo
X	Intrufolarsi	+0	+Coo 5	oooooooo
	Lanciare	+0	+Mir 2	oooooooo
	Leggere e scrivere	/	+Mem 1	oooooooo
	Lingua( / )	/	+Mem 1	oooooooo
	Mercanteggiare	/	+Soc 2	oooooooo
	Nuotare	+0	+Coo 5	oooooooo
-1	Orientamento	+0	+Per 6	oooooooo
-1	Osservare	+0	+Per 6	oooooooo
-1	Perquisire	+0	+Per 6	oooooooo
	Persuadere	/	+Soc 2	oooooooo
X	Rissa	+0	+Coo 5	oooooooo
-1	Seguire tracce	+0	+Per 6	oooooooo
	Uso ( PISTOLA )	+0	+MIR 2	oooooooo
	ARTIG.(MECC.)	+1	+DES 5	oooooooo
	BORSEGGIARE	+3	+DES 7	oooooooo
	FISICA	+0	+MIR 2	oooooooo
	SPORT(BOXE)	+3	+COO 8	oooooooo
	SUONARE(FISARMONICA)	+0	+CRE 4	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 18

VITALITÀ MASSIMA 8

MORTE A 4

109876543210112345678910



Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA

MALUS ALLE AZIONI

NOTE SULLE FERITE

## EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

### DISTURBI MENTALI

- ☐ Lieve (Equ. 3) \_\_\_\_\_  
☐ Lieve (Equ. 2) \_\_\_\_\_  
☐ Grave (Equ. 1) \_\_\_\_\_

### DONI

PUNTI AVANZAMENTO

**Background:** Nascesti in una famiglia disagiata, nei quartieri malfamati di una città medio-grande. Qui crescesti avvezzo alle risse, fin da bambino, e scoprendo i piaceri della carne e dell'alcol a quattordici anni. Entrasti poi a sedici anni in un circolo clandestino di incontri di pugilato, e col passare del tempo, divenisti il campione del quartiere, e poi dell'intera città, attraendo donne, successo e soldi...era questa la vita che volevi! Purtroppo, il 6 Giugno 1944, i tuoi sogni si infransero. I tuoi genitori morirono, e tu dovesti spezzarti la schiena per non soccombere negli anni a venire. Con l'avvento di Z.A.R., divenisti un Metalmeccanico. Per tua fortuna, ci fu un operaio più anziano che ti insegnò alcune cose, permettendoti di tirare avanti. A volte capitò pure che iniziasti qualche rissa con altri operai, ma il comandante ti ringraziò sempre. Nell'ultima rissa poi, ti innamorasti di una Soldatessa NKVD, che ti mise a terra con un solo pugno (con una catena legata attorno ad esso)...da quel giorno, hai continuato a pensare a lei. Ora la tua vita procede come al solito: "Ferrovecchio" che ti aiuta coi suoi consigli, e tu che ti trattiene dall'iniziare qualche rissa, fantasticando su "Stalin-a" Ti chiamano "Nocche"...e il motivo è più che ovvio.

**Aspetto:** Un giovane uomo dal volto consumato dagli incontri che ha vissuto, e dalle risse che ha causato, ma nonostante ciò, molto bello. Ha un sorriso spavaldo e occhi azzurri.

#### COSA NE PENSI DI

**Il Misero:** "Bah, sembra innocuo, non penso c'entri qualcosa con questa fantomatica maledizione...in ogni caso, meglio stargli lontano"

**L'Impavido:** "Come non stimarlo? Nonostante le risse che ho causato, non mi ha ancora spedito alla Macchina Educatrice, chiudendo sempre un occhio. Speriamo che la cosa duri..."

**La Morta:** "Brutta, secca e frigida. Che altro? Ogni tanto rompe le palle, ma sinceramente, anche con le armi in mano, è minacciosa quanto un topo ahahahah!"

**Ferrovecchio:** "Il vecchio mi ha parato il culo parecchie volte quando combinavo casini in fabbrica. Mi ha insegnato quello che so sulla meccanica e gli devo molto.... Mi dà solo fastidio quando a volte mi alza la voce contro"

**Stalin-a:** "Ragazza, che Donna con la D maiuscola! Mi ricordo ancora quando mi mise KO, dopo che avevo iniziato una rissa, con un gancio in faccia! È così forte, tenace, testarda... Merda, penso di essermi innamorato.."

**Un-Due:** "Gira sempre e in continuazione per tutto il settore... non sembra stare troppo bene, di testa. Bah, in ogni caso, gli conviene rompermi poco le palle e sgambettare lontano da me!"