



## “LA VILLA”

Breve avventura introduttiva per Sine Requie “Sanctum Imperium”  
 Impiegata come partita dimostrativa a Lucca Games 2003  
 Giocatori: 4-5

Il gruppo previsto per questa avventura è composto da 4/5 personaggi di professione varia.

*E' il 2 Novembre 1954; i Personaggi erano in viaggio, con molti altri abitanti del loro paese, per visitare i dintorni di un centro abbandonato le cui terre fertili e rigogliose avrebbero forse permesso all'intero paese di vivere più decentemente e di potersi ingrandire senza temere la fame. Purtroppo durante il viaggio (a circa dieci - quindici chilometri dalla partenza e dalla meta) la carovana è stata assalita dai Morti... riusciranno i Personaggi a sopravvivere e a tornare a casa?*

### PERSONAGGI

un frate benedettino (liberatore)  
 un cacciatore di morti  
 un artigiano  
 un contadino  
 un artista

*...sfuggiti alla morte, correte a perdifiato verso la grande villa che sorge al termine della dissestata strada di campagna che avete percorso. Sena mai voltarvi indietro, fingendo di non udire le urla e i gemiti dei vostri sfortunati compagni, dei mercenari che vi scortavano e dei Morti, tanti Morti, sbucati all'improvviso dalle ombre del bosco, sudici, laceri, nauseabondi, contro cui non avete potuto che fuggire...*

Arrivati alla casa i PG noteranno il cancello chiuso da una vecchia catena rugginosa, il muretto basso (circa un metro e mezzo), ma cosparso di cocci di vetro aguzzi. Potranno scavalcare il muretto (manovra alquanto difficoltosa se si vuol evitare di ferirsi) o rompere la catena (causando molto rumore).

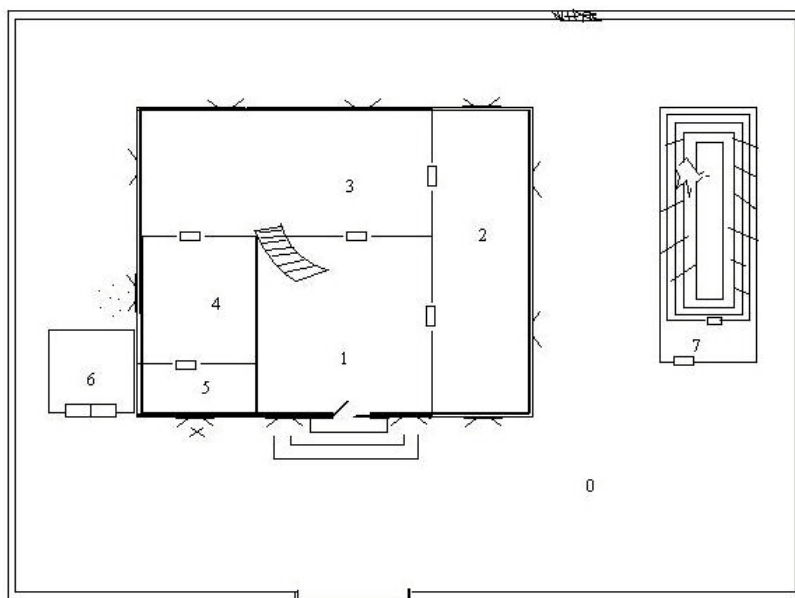
### GIARDINO

0 ) nel giardino vi è un vecchio che cura le rose- E' di spalle rispetto ai PG e non risponderà se chiamato. E' un *mortuus obnoxius*, in avanzato stato di decomposizione, con un profondo squarcio sul petto.

E' vestito con quel che rimane di un elegante vestito nero.

Sul retro sarà possibile scorgere tre cavalli morti e (previa tiro osservare) il muretto di cinta crollato con la rete in metallo.

7) Magazzino degli attrezzi: all'interno della logora costruzione in legno vi sono vari oggetti: una scure, un'accetta, un rastrello, una vanga e tre taniche di benzina. La serra è chiusa a chiave dall'interno. Attraverso i vetri appannati sarà possibile scorgere il corpo di una donna all'interno del fabbricato (la mamma, un *mortuus major*) con un'ascia in mano. Alcuni vetri, in alto, sono rotti (ma non sono visibili da basso). La madre, se i PG indugiano troppo attorno alla serra, romperà un vetro con l'ascia e si avventerà su di loro.



### PIAN TERRENO

1) Salone sfarzoso con mobili antichi, quadri e una scala di marmo che sale al piano superiore compiendo una mezza volta. Sono ben visibili colpi di fucile sul muro e sulla mobilia, del sangue, ormai rappreso,

deturpa il delicato tappeto. A terra vi un fucile (Carcano) scarico.

Ben in vista, sulla parete opposta all'entrata, un quadro raffigurante un uomo fiero e austero in divisa da generale (probabilmente l'uomo che cura le rose).

2) Biblioteca: i libri sono buttati a terra, le seggiole rovesciate, i quadri torti o al suolo, col vetro infranto. In una cornice su di un lungo tavolo vi è la foto dell'uomo con una donna e una bambina (di una decina d'anni) che ridono in un giardino (gli alberi da frutto ritratti nella foto, gli stessi del giardino della villa, indicano che la foto è stata scattata pochi anni prima).

3) Salone da pranzo con carne putrefatta nei piatti e molto disordine. Cadavere di un cane con la testa ridotta in frantumi. Appesa alla parete vi è una foto di famiglia raffigurante: padre, madre, figlia (dieci/dodici anni), e nonna in carrozzina.

4) Cucine con sangue essiccato sul pavimento. Una rastrelliera di coltelli è a terra, molti coltelli vari sono sparsi sul pavimento. La finestra appare rotta, i PG potranno notare che i vetri sono volati in giardino, probabilmente è stata rotta dall'interno.

5) Dispensa, con l'unica finestra sbarrata e inchiodata dall'esterno. Dentro, nell'oscurità, il maggiordomo (*mortuus simplex*) attaccherà i Personaggi non appena apriranno la porta.

6) Garage con furgone blu (chiavi in stanza 10, benzina in 7), cadaveri (immobili, normali) di varie galline rendono l'aria mefitica, irrespirabile.

## SECONDO PIANO

8) Il corridoio è leggermente illuminato e bene in ordine. Vi è un orologio a pendolo fermo e mobiletti con vasi contenenti fiori ormai secchi. Appeso sulla parete della rampa delle scale è ben visibile un disegno strappato; sembrerebbe fatto da un bambino e raffigura un fiore rosso con delle teste al di sotto, ben poco riconoscibili. Si possono udire rumori di cigolii dalla stanza 11.

In fondo al corridoio vi è una portafinestra che dà su un balcone, dal quale è possibile vedere bene la serra dall'alto (visibili i vetri infranti) e il buco nel muro alla cui rete premono una decina di morti.

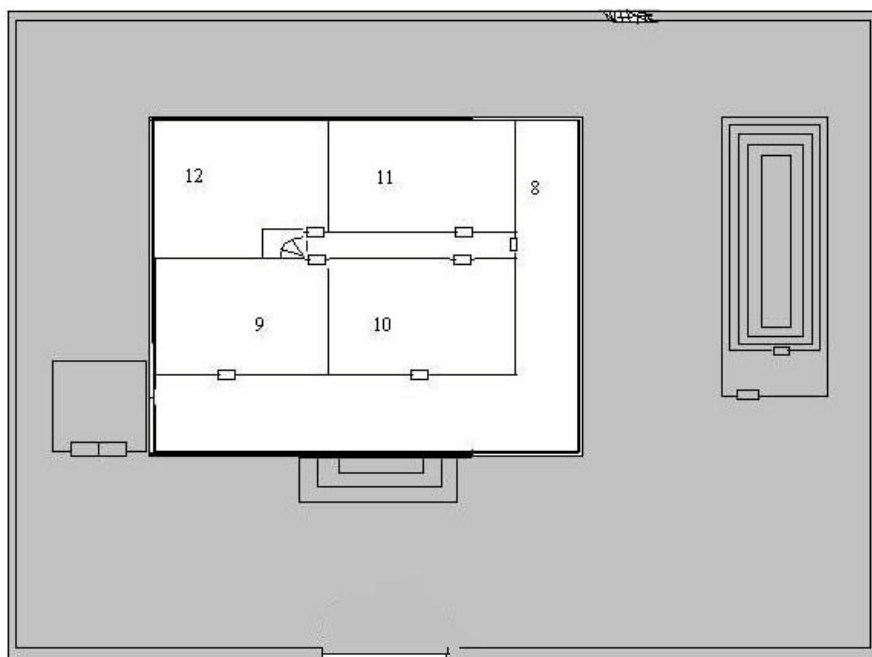
9) Stanza della figlia: Questa stanza è chiusa a chiave dall'interno. Un corpo è sdraiato nel letto, le coperte, sporche in più punti di una sostanza nera, lo coprono fin sopra la testa. La bambina sotto le coperte, di circa dodici anni, è *mortuus larvalis*, sdraiata nel letto con indosso una camicia da notte e un diario (vedi oltre) stretto in una mano. Nel letto vi è un calamaio rovesciato, molto inchiostro macchia le coperte e le federe.

10) Stanza dei genitori: La stanza è abbastanza in ordine, non fosse per il grande letto matrimoniale disfatto e l'armadio lasciato aperto (in bella vista molti bei vestiti da uomo e da donna) Nel comodino accanto al letto vi sono: 10 cartucce per il fucile in una scatola di legno, la chiave del furgone, del denaro (molti scudi e qualche vecchia lira oramai fuori corso).

11) Stanza della Nonna: Il cigolio, udibile dal corridoio, si interrompe non appena i PG aprono la porta. All'interno sarà percepibile un intenso odore di carne in putrefazione e di morte. La stanza è mezza distrutta, ingombra di oggetti spaccati sparsi sul pavimento, anche i muri paiono graffiati, la persiana è chiusa ma dalle imposte rotte filtra un timido raggio di luce che rivela l'orrenda realtà. La nonna (*mortuus atrox*), armata con un'ascia, spiccherà un balzo dalla sedia a dondolo in vimini per uccidere quanti più Personaggi potrà, per poi fuggire.

Compirà molti attacchi veloci atti a uccidere un maggior numero di PG, pertanto colpirà preferenzialmente i PG già feriti.

12) Stanza degli ospiti. Chiusa dall'esterno (chiave nella toppa) è ben in ordine, vi è un letto a due piazze e due armadi vuoti.



<p>Il diario è sporco d'inchiostro, il calamaio si è rovesciato proprio sul diario aperto rendendo illeggibili tutte le pagine prima del 7 agosto. Inoltre alcune pagine appaiono strappate, macerate, come... mangiate. Volendo potrete stampare e ritagliare questa pagina per consegnare così ai Giocatori un "piccolo diario" da leggersi con calma.</p>	<p>7 agosto '54</p> <p>...oggi la nonna è venuta a stare con noi. Povera nonnina, non può più camminare. Se ne stà sempre su una buffa sedia con le ruote. Io sono tanto felice, perché la nonna è tanto buona.</p>	<p>13 agosto '54</p> <p>Questa notte ho avuto tanta paura. I mostri sono entrati dal retro che c'era un muretto che però si è rotto. Papà ha sparato col fucile e li ha uccisi tuttissimi. Ha detto che ora terrà sempre il fucile carico e che posso dormire tranquilla. Io però ho paura uguale e quando mi sono svegliata ho fatto gli incubi.</p>
<p>14 agosto '54</p> <p>Papà ha passato tutto il giorno in giardino e ha riparato il muretto. Ci ha messo una rete spinosa alta alta che così nessun mostro può entrare. E poi il mio papà ci ha il fucile sempre carico.</p>	<p>15 agosto '54</p> <p>La nonna ha fatto una torta buonissima con le noci perché era il compleanno della mamma. La sera ho fatto un bel disegno con un fiore rosso e sotto c'erano la mamma il babbo io e la nonna. La mamma ha detto che era un disegno bellissimo e credo che aveva proprio ragione!</p>	<p>16 agosto '54</p> <p>La mamma e il papà hanno litigato perché la mamma vuole andare a vivere in un'altra casa. In città. Il papà dice di no, che in città ci sono i Preti, che vogliono tutti i soldi e ci danno sempre le Messe. Io ho pianto ma la nonna mi ha raccontato una bella favola.</p>
<p>18 agosto '54</p> <p>La nonna oggi è rimasta a letto perché era stanca. Io ho fatto un castello di carte alto quattro piani e il papà mi ha detto che sono proprio brava e che da grande potrei costruire castelli veri!</p>	<p>19 agosto '54</p> <p>Stanotte non ho dormito tanto perché la nonna non smetteva di tossire.</p>	<p>20 agosto '54</p> <p>Oggi il papà è andato in città con il furgoncino blu per prendere lo sciroppo alla nonna che però tossisce sempre la notte e non mi fa dormire</p>
<p>21 agosto '54</p> <p>Ho tanta paura. Ho sentito uno sparo di sotto e Piero, il domestico, che urlava. Poi dalla finestra ho visto la nonna che correva in giardino col fucile di papà. La mamma correva verso la serra e il papà seguiva la nonna. Poi ho sentito un altro sparo forte. La nonna è tornata in giardino e mi guardava che mi faceva paura. Io ho chiuso la persiana, così non mi vede.</p>	<p>23 agosto '54</p> <p>Ho tanta paura e tanta fame. E' tanto tempo che non sento più la mamma e il papà. Io credo che forse sono andati a chiamare le guardie in città. ... qualcosa qui fuori gratta alla porta e mi fa paura</p>	<p>24 agosto '54</p> <p>Ho tanta tanta fame. Sento grattare anche alle persiane ogni tanto, ma ho troppa paura per provare a uscire</p>