



## *“ESPERIMENTO RIUSCITO”*

Breve avventura introduttiva per Sine Requie “IV Reich”  
Impiegata come partita dimostrativa a Lucca Games 2003  
Giocatori: 2-5

*Cos'è successo al Borgo di Kluczbork, in Polonia a soli dieci Km dalla Fattoria Prosiwn*

*Perché sono caduti tutti i contatti? E perché non interviene nessuno a ripristinarli?*

*La debole radio della fattoria non basta a mettervi in comunicazione con luoghi più distanti e i tredici militari stanziati alla fattoria hanno l'ordine di non muoversi.*

*Questa avventura vi calerà nelle desolate periferie del IV Reich, i Personaggi si troveranno ad esplorare la loro tranquilla fattoria, divenuta una trappola mortale, per poi dirigersi al Borgo, nel pieno dell'orrore, per affrontare una creatura d'incubo, per scoprire quanto poco valga la loro vita e quella dei loro simili, per i Quadrumviri del IV Reich.*

*I Personaggi saranno militari (di origine polacca) che decidono di disobbedire all'ordine (rischiando la fucilazione per insubordinazione) e contadini o uomini di fatica della fattoria, pesantemente armati, assieme a un buon numero di P.N.G.*

### *La fattoria*

Isolata nel bel mezzo della campagna polacca, la fattoria Prosiwn, è una piccola fortezza agricola. Composta da sei caseggiati, di cui tre costruiti ex-novo negli ultimi anni, è protetta, per tutta la sua circonferenza, da mura alte due metri e sormontate da filo spinato. Tutte le costruzioni nuove sono in mattoni rossi, sono squadrate e funzionali, qui si trovano gli alloggi dei contadini e dei soldati e le sale mensa, bagno, e ricreazione. Gli altri fabbricati sono una villa ottocentesca, dove hanno alloggio il Caporale della Wehrmacht, il fattore e le rispettive famiglie, le stalle dei bovini e la rimessa dove, accanto a vecchi trattori, sono parcheggiati due cingolati militari (mezzi corazzati adatti sia al trasporto truppe che all'offesa, tramite due mitragliatrici montate sul tetto). Per la fattoria, l'essere isolati significa morte certa, i campi producono ortaggi, orzo ed erba per far pascolare le mandrie, ma non vi è alcun corso d'acqua nelle prossimità e l'acqua del pozzo, usata per bagnare i campi, ha un sapore disgustoso, fetido.

Permettete ai Personaggi di vivere una serata nella fattoria, una stanca serata di fine primavera, fatta di duro lavoro, ronde di guardia, poche sigarette e nessun altro bene di conforto, il costante pericolo dei Morti e da adesso anche l'incertezza sul futuro per la scarsità d'acqua e provviste. Fateli discutere tra di loro e con i Png per decidere sul da farsi, la situazione è già al limite, le scorte d'acqua sono già molto ridotte, la tensione deve essere palpabile. Assicuratevi che venga deciso il momento della partenza, il numero di uomini (o donne) che prenderà parte alla spedizione, l'impiego o meno dei mezzi corazzati.

### *Arrivo al Borgo*

Il Borgo di Kluczbork è cinto da una impressionante gabbia metallica, una cancellata di protezione alta oltre cinque metri e sormontata da lance appuntite e filo spinato. Nella cancellata, in soli tre punti, si trovano delle porte, anch'esse in ferro, con scolpita una grande svastica e la scritta “Il IV Reich è Vita e Trionfo”. Tali ingressi sono normalmente sbarrati con catene e barre di metallo.... Ma non stavolta...

Arrivati al borgo i nostri eroi saranno attaccati dai Morti... tutto il paese sembra essere stato trucidato e decine (36 per la precisione) di cadaveri (*mortuus simplex* e qualche *mortuus major*) fuoriescono disordinatamente, come vermi fuoriusciti da una putrida ferita, dall'ingresso di fronte agli uomini della fattoria. Consiglio di gestire questo combattimento con l'impiego dei soli Arcani Maggiori (Destino), considerando che i PG saranno aiutati dai PnG ed eventualmente da raffiche di copertura fornite dalle mitragliatrici dei mezzi corazzati. I PG potranno notare che i corpi dei cittadini sembrano essere in pessime condizioni, mutilati, privi dei visceri addominali, come se fossero stati dilaniati da esplosioni.

### *Il Borgo*

Il Borgo di Kluczbork appare devastato. Ovunque è possibile rinvenire pozze di sangue e carne umana, braccia e altre piccole parti di cadaveri, si contorcono nelle strade o cadono dalle finestre strisciano verso i nuovi arrivati. Molte macchie di sangue imbrattano anche i muri degli edifici; rigagnoli rossi, oramai

essiccati, originano dalle finestre chiuse, spesso spaccate, dipingendo i muri con tante rosse lacrime di morte. È questo il caso di far fare ai Giocatori un tiro Orrore (modulo "Il Giudizio", pagina 24) per vedere come reagiranno i loro Personaggi.

#### *Le Case del Borgo*

Le case nelle quali i Personaggi entreranno mostreranno in alcuni case evidenti segni di violenza, finestre e porte rotte, mobilia graffiata e ai pezzi, brandelli di carne e Morti in agguato.

#### *Il Municipio*

Se i PG esploreranno il Municipio si troveranno, al primo piano, il Borgomastro, seduto alla sua scrivania, occupato unicamente a mugolare. Il Borgomastro è morto da diversi giorni e si è risvegliato come una "Larva". Ha un bel foro d'arma da fuoco sulla nuca e In mano ha ancora una pistola. La pistola ha sparato un singolo colpo, è probabile che il Borgomastro si sia suicidato. La sua scrivania è ingombra di una decina di grossi volumi rilegati in tela rossa. Davanti al cadavere del Borgomastro si trova un lettera aperta, in parte schizzata di sangue che riporta:

*"All'attenzione del Sig. Patrick Karkoski, Borgomastro di Kluczbork.*

*Vi informiamo che nella mattinata di oggi 5/09/1955 presso il Borgo di Kluczbork avrà inizio l'esperimento bellico C.282.*

*Secondo le stime al censimento del 15/06/1955 il Borgo a lei affidato conta n. 76 abitanti, tutti di origine polacca.*

*In ottemperanza alla legge 186 comma 5 del 16 Agosto 1953, vi informiamo che l'esperimento ha avuto inizio alle ore 6:15 del presente giorno.*

*Siete pregate di lasciare utensili, vettovaglie e rifornimenti in ordine in attesa della pulizia del Borgo in vista della ventura rioccupazione.*

*Ricordiamo che secondo la suddetta legge (Comma 15) non le è consentito avvisare la popolazione dell'inizio di tale esperimento bellico.*

*La diffidiamo inoltre dall'adoperarsi nell'avvisare le fattorie limitrofe del cambiamento in atto, in quanto entro pochi giorni, riceveranno adeguata comunicazione e i consueti rifornimenti da un addetto del Reich. Confidiamo nella vostra leale collaborazione e sincera obbedienza ai più alti dettami del Reich.*

*Segretario dell'Ispettore Generale di  
Breslavia:  
Oleg Keitel*

I numerosi volumi rossi racchiudono buona parte della legislatura del IV Reich. In uno di questi volumi i P.G. potranno trovare la legge nominata nella lettera suddetta:

*Legge 186 del 16 Agosto 1953.*

*Per ordine del Quadruncirato di Berlino, non è concesso a nessun cittadino del Reich di razza o condizione inferiore di sottrarsi a sperimentazioni di Codice B o superiore.*

#### *Incontro Mortale*

Proseguendo nelle loro indagini ed esplorazioni i P.G. prima o poi scopriranno sulla loro pelle l'identità di C.282...un Cerbero, feroce e incredibilmente coriaceo. La creatura potrebbe attaccarli da un momento all'altro, tenterà di prendere il gruppo di sorpresa. È abbastanza forte e agile da sfondare porte di legno e da arrampicarsi in verticale sui muri anche per diversi metri.

(Gestite questo combattimento col metodo "Classico" se più vi aggrada)

Aspetto	0	Cultura	?
Comando	?	Intuito	4
Creatività	?	Memoria	?
Socievolezza	?	Volontà	9
Coord.	8	Affinità occ.	?
Dest. Man.	?	Dist. Morte	?
Forza fisica	10	Eq. Mentale	?
Riflessi	7	Karma	?

Attacchi : Morso +3

Speciale: Può attaccare con ogni testa nel medesimo round senza subire modifiche.

*"Orgoglio e vanto dell'ingegneria genetica del IV Reich, questo mostro è un dobermann con due o più teste addestrate ad uccidere e ad obbedire. Ne esistono pochissimi esemplari vitali, la maggior parte dei quali sono imperfetti e troppo feroci anche per le terribili SS."*

Questo esemplare è dotato di tre enormi teste, le due laterali sembrano dotate di un solo occhio, mentre quella centrale sembra essere cieca.

Il corpo è enorme, più simile a quello di un toro che a quello di un cane, ricoperto da una scarsa disordinata peluria nerastra, in netto contrasto con la pelle rosea, solcata da tagli profondi e cicatrici.

#### *Finale*

Se i PG sono sopravvissuti al cerbero dovranno tornare alla fattoria di buona lena, presto potrebbero giungere gruppi scientifico-militari atti allo studio degli effetti del Cerbero, nonché alla sua eliminazione... e all'eliminazione di eventuali testimoni...