

Sine Requie



IV Reich -il Gioco delle News-

Testi:

Matteo Cortini (Serpentarium Games)

Noemi Mancini (Dragons' Lair)

Immagini

Alberto Bontempi

Alberto Dal Lago

Francesco Graziani

Andrea Longhi

Elia Morettini

Roberto Pitturu

Maichol Quinto

Il racconto che segue è liberamente ispirato all'ambientazione IV Reich, per il gioco di ruolo Sine Requie Anno XIII, edito da Asterion Press e realizzato da Serpentarium Games.

Ti svegli improvvisamente... non sei nel tuo letto!

Apri gli occhi e sei sdraiato sul freddo pavimento di un laboratorio. Il cadavere del tuo collega ricercatore è gettato a terra al tuo fianco... l'esperimento è fuggito, ha ucciso... e il cadavere che hai davanti può risvegliarsi da un momento all'altro.



Resti immobile, trattiieni il respiro, perché nelle ombre e nei riflessi delle lenti del tuo collega vedi la sagoma della creatura che, barcollando, si allontana. Un essere imperfetto, figlio di una medicina ancora sperimentale, ma già così pericoloso. Sudi e tremi, mentre ti senti schiacciato tra due possibilità di morire: da un lato il corpo del Morto che inizia a tremare, il Risveglio sta iniziando, dall'altro i passi strascicati della creatura che si allontanano nel corridoio alle tue spalle. Devi scegliere bene i tempi. Fuggire prima del Risveglio, ma non quando la creatura sia ancora troppo vicina per poterti cacciare. Aspettare. Aspettare. Chiudi gli occhi. Pensi alla tua casa, che ora sembra così dannatamente lontana. Il corpo morto a pochi centimetri da te sussulta e la sua testa batte freneticamente sul pavimento, mentre

dalla sua bocca esce un gorgoglio accompagnato da sangue e una densa bava bianca. Le tue gambe fanno quello che la tua mente non ha il coraggio di decidere. FUGGI! Esci nel corridoio e svolti a sinistra, dal loro opposto verso cui è andata la creatura. Il lato opposto a dove senti venire il suono di urla e spari. Ci sono delle rampe di scale... potresti salire in superficie... ma non sai neppure dove ti trovi, sei stato portato qui bendato per salvaguardare la segretezza del sito... potresti anche essere in una Zona Rossa... merda. Oppure potresti scendere più in profondità. Laggiù dove non ti è consentito andare. ma dove forse troverai degli alleati.

Guardi le scale e decidi che l'unica cosa da fare è scendere, chiedere aiuto... fuori potresti trovare solamente una morte orribile tra le braccia dei Morti.

Lentamente inizia a scendere le scale di ferro, il rumore dei tuoi passi rimbomba nel silenzio e nell'oscurità. Il rumore di grida e spari uditi solo pochi secondi prima sembra appartenere a un altro mondo. L'oscurità diventa totale mentre le scale non accennano a finire. Dove stai andando? Non lo sai, sai che quaggiù non è permesso scendere... ma una punizione sarà sempre meglio della violenza della creatura fuggita dal laboratorio o, peggio, di quel che potrebbe esserci là fuori.

Scendi ancora, aggrappandoti al corrimano come ad un'ancora di salvezza mentre il buio totale confonde i tuoi sensi, poi finalmente la tua scarpa poggia su un pavimento di pietra. Lentamente la tua vista si è abituata all'oscurità e ora percepisci una leggera luminosità in alto, distante molti metri da te. Attorno non vedi altro.

Cammini a piccoli passi, cercando un muro laterale per poterti muovere a tastoni, ma non lo trovi.

Senti un rumore di catene mentre la luce in lontananza diventa più forte e disegna la sagoma di una finestra, chiusa da sbarre, oltre la quale una pallida luna fa capolino.

Dove ti trovi?

Perché sei sceso?

Questi non sono laboratori, quaggiù non c'è... nulla...

Poi il suono di catene diventa il rombo di una cascata che ti travolge e il tuo corpo viene dilaniato con una ferocia inumana.

Il dolore e la paura invadono la tua mente e per un ultimo secondo

vedi l'essere che ti sovrasta e che fa scempio delle tue carni. E

ogni tuo ricordo, subito prima della fine, urla all'unisono un solo nome:

Garmr!

La tua vita sta per finire... ma d'un tratto non senti più dolore, e



Garmr se ne va. Il tuo corpo è a pezzi, sei poco più di una testa attaccata ai resti di un tronco con le viscere sparse sul freddo pavimento di pietra ... ma puoi ancora gridare aiuto! -Aiutooooo, aiuuutoooo, sono qua!- urli con il poco fiato che hai in corpo

-Aiutatemi, vi prego...- balbetti mentre piangi, tentando di trascinarci con i moncherini delle braccia sbranate dalla belva... -vi prego... vi prego...-

Ma l'unica cosa che vedi uscire dalle ombre è un essere che sembra partorito da un incubo, un intrico di braccia e lame che si dirige verso di te con la velocità e la precisione di un ragno. L'ultima cosa che vedi sono delle baionette che tagliano tranci del tuo corpo e li portano alla sua bocca inumana....

Nessuna pietà.

Nessuna
tregua.

Solo cieca
ferocia.

...



Ti svegli in un lago di sudore.

Sei nel tuo letto, con i postumi di una bella sbronza. Sul lenzuolo c'è una distesa di foto... sei un reporter, sì... ora ricordi... il progetto Messia, i mostri genetici... ieri avevi incontrato quel fotografo... come si chiamava? Che foto ti aveva mostrato? La cerchi tra le lenzuola inzuppate di sudore e paura mentre nella mente hai ancora le immagini terribili della tua morte. Poi la trovi e il tuo fiato muore per un attimo nei recessi della tua gola.

Ci sono dei dottori che osservano un essere rinchiuso in una specie di cella, guardi ancora la foto... possibile che sia proprio lui? Che sia davvero il Messia Führer? Che LUI sia ancora ... vivo? Morto? cosa? O si tratta di un sosia? O è una marionetta creata in laboratorio? O cosa?

I tuoi occhi guardano attentamente, senza sapere cosa stanno guardando.



Poi, un tuffo al cuore.

Un rumore sordo nella stanza accanto.

Qualcuno ha urtato una sedia.

Un'asse cigola come sotto il peso di un corpo.

Un ladro? O qualcuno del partito sa che hai queste foto?

Scendi dal letto facendo meno rumore possibile. Ti muovi lentamente, ti sembra di metterci una vita. I rumori di là sono cessati, ma questo vuol dire soltanto che chi si trova in casa tua adesso sta facendo molta più attenzione. Afferri la Luger che hai sul comodino e apri la porta di scatto, puntando l'arma davanti a te.

E la vedi...

...è Kora, in piedi in fondo alla stanza, fuma come se niente potesse turbarla, neppure un uomo mezzo nudo, armato di pistola, svegliato di soprassalto in casa propria.

-Sanno che le hai tu.- ti dice.

-Cosa?-

-Le foto.-

-E tu che ne sai?-

-Ti ho lasciato un indirizzo, sul tavolo.-

-Che ci fai qui?

Rispondi!-

-Vacci, se ci tieni a vivere- parla come se quello che dici non avesse nessun peso.

-Kora... spiegami, oppure ti sparo.-



Ride e si avvicina alla porta.

-Kora...-

La sua mano si ferma sulla maniglia. La tua trema, stretta sul manico duro della tua luger.

Poi entrambe si abbassano, l'arma cade e la porta si apre. E lei se ne va. Così com'è apparsa, così come fa sempre. Sul tavolo un foglietto scritto in bella grafia, con sopra scritto un indirizzo.

Lo affferri e lo infili nella tasca dei pantaloni, prendi tutte le foto, ti vesti, ed esci, diretto al luogo indicato nel foglietto. E lo fai velocemente!

Esci in strada, Kora è scomparsa, mescolata tra la gente che si affretta, camminando a passo lesto e a testa bassa. Guardi ancora l'indirizzo, è una villa della periferia, roba da ricconi... Che cazzo... proprio davanti a te ci sono due agenti della Gestapo che giocherellano nervosamente con i loro manganelli. Il sangue ti si gela nelle vene, mentre ti avvicini a loro come se nulla fosse, come se non avessi con te quelle foto. Senti la fronte farsi di ghiaccio mentre non puoi impedire a piccole perle di sudore di affacciarsi su di essa.

La tua mente cerca preghiere antiche, rivolte a un Dio dichiarato, anch'egli, fuorilegge.

Ma i tuoi pensieri vengono interrotti da grida. Un tafferuglio nel giardino privato di un'abitazione sta calamitando l'attenzione di tutti. Ne approfitti per allontanarti, dai solo uno sguardo. Non sembra un Morto... non lo è... c'è un uomo in piedi che picchia e morde dei ragazzi... la follia, ormai, serpeggia per le strade.



Arrivi a un bivio... puoi passare dal centro, ma rischi di trovare altri controlli... oppure entrare in questo vicolo cieco e scavalcare il muro, qua è facile, non ti vedranno. Potresti arrivare alla tua mèta passando dalle macerie dei quartieri abbandonati... zona rossa... Meglio i Morti, sono lenti, e poi non è detto che ce ne siano... e magari questa è Zona Gialla... ma sì, meglio rischiare un pò fuori che imbattersi in un controllo. Scavalchi e sei tra le rovine della città vecchia. Non fai molti passi tra le macerie prima di imbatterti in un gruppo di Morti, intenti a straziare un uomo agonizzante. Non sei l'unico che rischia delle passeggiate fuori dal Borgo... cazzo! Il fatto che una persona prima di te fosse qui ha attirato molte di

queste bestie affamate, inoltre la loro vittima sta spirando... presto saranno su di te! Fuggi più veloce che puoi, mentre da vecchie case distrutte, tra strade impolverate e invase dalle macerie, i resti di un antico popolo maledetto ti si fanno incontro, per divorarti.

In lontananza una divisione della Feuerbrigade sta contenendo alcuni Morti che avanzano verso di loro.



Silenziosamente, senza farti prendere dal panico, mantieni le distanze e cerchi di raggiungere la tua meta... fuggire per sopravvivere, un'arte in cui sei maestro!

Come un gatto ti muovi tra le macerie sfuggendo agli artigli dei Morti e agli sguardi dei vivi, finché non raggiungi un'alta cancellata in ferro battuto: alcune travi di legno marcio ti facilitano nello scavalcarle ma proprio mentre sei a metà della salita il legno cigola e si spacca fragorosamente.

Metti una gamba in fallo e per poco non cadi.

I Morti si fanno davvero vicini, gli agenti sono sommersi da cadaveri che tengono a distanza con i loro lanciafiamme. Se anche ti hanno sentito, hanno di meglio da fare che farti delle domande: devono sopravvivere.

Finisci di salire e passi oltre la cancellata di metallo, tornano in strada.

I pochi cittadini nelle vicinanze fanno finta di non vederti, meglio evitare guai. Sai che un giorno, forse, ricorderanno tutto e useranno ciò che sanno contro di te. Quel giorno non è oggi.

Segui le indicazioni del bigliettino e attraversi un maestoso giardino che porta all'entrata di una vecchia villa ricostruita dopo i bombardamenti dell'ultima guerra.

La grande porta di legno è socchiusa.

La spingi ed entri.

Ti ritrovi in un grande salone, con un'atmosfera surreale. Sembra esserci una festa a base di esoterismo e alcool. E sembrano esserci molte più divise di quanto ti saresti aspettato. Cazzo!

Mentre ti muovi spaesato, senza sapere bene quale mossa fare, un uomo elegante e dai capelli brizzolati sembra riconoscerti: ti fa un cenno con la mano e cammina velocemente verso di te. La sua faccia è corruciata, i suoi occhi sembrano volerti trasmettere un messaggio. E' visibilmente preoccupato. Fa un cenno affermativo con la testa mentre scansa donne eleganti e ragazzotti alticci per raggiungerti. Le sue mani sono aperte come a indicare un gesto di

pace.

Ma quando è a tre passi da te senti un uomo tirarti per il braccio
-Ehi! non senti che ti sta chiamando? Sveglia, *****-
Un uomo sgarbato, basso e dal fiato simile al peto di un maiale ti
indica il palco, su cui un mentecatto vestito con una toga colorata e
una ridicolo cappello ti fa cenno di salire.



Stai al gioco, meglio non destare più sospetti di così. Dopo il giochetto dell'idiota sarai nuovamente libero e dal palco avrai una bella visuale della stanza. Forse potrai vedere Kora. Sì, è la scelta giusta. Ti allontani dalla calca e dall'uomo che veniva verso di te e sali sul palco.

L'uomo con la toga ha un faccione rosso imperlato di sudore e occhi azzurri arrossati dai fumi degli incensi che bruciano sul piccolo palco. Piroettando e gesticolando avvicina la sua bocca al tuo orecchio: -Stavi per farti fottere eh?- ti volti di scatto e lo guardi: -Chi diavolo sei?- sussurri.

L'odore di incenso è veramente forte e fastidioso. Mentre l'uomo estrae un legnetto contorto da una manica continuando a salmodiare improbabili benedizioni vedi un movimento tra la folla di astanti. Qualcosa è entrato dalla porta, e si sta avvicinando. La stanza, le persone, sembrano cambiare. Odore di urina offende le tue narici, ti volti e vedi che il pagliaccio che forse era il tuo contatto è immobile. Ghiacciato dal terrore, mentre si piscia addosso.

Che merda ha visto?

Poi anche tu vedi... la gente non si sta semplicemente spostando... sta cambiando, stringendosi e allungandosi per lasciare un corridoio libero tra la porta e il palco. Le colonne attorno alla sale sembrano piegarsi su sè stesse, come fossero fatte di cera e una tetra oscurità cala sulla scena.

Poi lo vedi avanzare verso di te.



E' Fremmenen, uno dei Tredici.

Ogni speranza abbandona il tuo cuore.

Le tue gambe vorrebbero portarti via da lì, ancora lontano, in salvo, vivo.

Ma restano ferme a guardare il volto coperto di bende che ti scruta con le due lenti rosse dei occhi artificiali.

Senti freddo e paura, come se la tua anima stesse morendo di fronte a quel essere.

Poi i tuoi occhi lasciano Fremmen, come per un'altrui volontà, e si posano su un punto preciso della sala, su un volto in particolare: Kora.

Il suo sguardo è freddo e deciso.

Forse ti ha tradito, nel IV Reich nessuno può bluffare e tradire il partito senza mai offrire un dono ai propri nemici per riacquistare credibilità. Non dovevi fidarti. Sapevi la prima regola: non fidarsi di nessuno!

Eppure per Kora l'hai infranta, ignorata, calpestata.

Kora abbassa lo sguardo.

No, non ti ha tradito, non puoi crederlo.

Lei non sapeva, lei è innocente. lei non ha colpe.

Questo è solo il tuo destino, nient'altro.

Poi la tua mente viene violata e violentata da una serie di immagini terrificanti.

Rivedi tutti gli orrori di questo mondo piagato prima di cedere al nulla...

...

Le ombre che sfilano agghiaccianti torturandoti la mente sono collassate una sull'altra e un funereo bagliore bianco riempie tutto il tuo campo visivo. I tuoi sensi sembrano annullati, il mondo esterno pare non poter avere più influenza su di te. Freddo e caldo, silenzio e frastuono perdono qualunque concretezza, è come se la percezione stessa non abbia più alcun motivo d'essere, mentre la tua coscienza sembra fondersi con un eterno vuoto. Una vibrazione perturba questo stato di stabilità aliena e assoluta.

Era qualcosa che conoscevi, quando appartenevi a un'altra vita, a un'altra dimensione. Ricordi analoghe anomalie che si propagavano fino a te, provocandoti attimi di conoscenza che subito la mente impastava in idee e sensazioni. Le vibrazioni sono più d'una e la luce sembra perdere d'intensità. Compaiono forme attorno a te, figure che piano piano riconosci come uomini, creature a te simili, se puoi fidarti di ciò che percepiscono i tuoi occhi e di ciò che la mente ti rimanda come dato cosciente.

Una marea di suoni penetra nelle tue orecchie, perforandoti i timpani. Quell'eternità di nulla ti aveva tolto ogni sensibilità e ora il brusio sommesso della stanza ti risulta insopportabile. Lentamente metti a fuoco ciò che ti circonda. I volti contratti, la donna, l'essere disumano in mezzo alla stanza. Si è girato verso Kora e la osserva. L'ultima volta che avevi posato gli occhi su di lei pareva imbarazzata, ora è semplicemente... vuota. Vuota come ti sentivi tu fino a qualche istante prima, definitivamente privata della coscienza dell'esistenza.

Fremmen fa appena un passo verso di lei e sai già che per Kora non c'è più vita, non come un essere umano dovrebbe intenderla. Ora sei tu ad abbassare lo sguardo, forse per vergogna, forse per pena. La pena! Un sentimento così misero e immenso al tempo stesso, che ti scuote fino a riattivare ogni singolo recettore del tuo corpo. L'odore pungente degli incensi ti pizzica il naso, unito a un aroma indefinito, altrettanto incisivo. Sembra formalina e il pensiero che emani da Fremmen rende quel essere ormai non più umano ancora più revoltante.

Due uomini in divisa afferrano Kora, una statua di molle cera senza volontà, e la trascinano fuori. Il colonnello guarda attorno a sé con affettata lentezza per poi camminare verso l'uscita. Per qualche minuto, è come se tutti avessero smesso di respirare. Gli uomini nella sala si guardano attorno persi, le donne si

asciugano le lacrime nere di kajal, alcune cameriere sono in ginocchio con gli occhi rivolti al pavimento tanto era insostenibile la presenza del Gran Cavaliere Sterminatore. Respiri prima con fatica, poi facendo entrare sempre più aria nei polmoni. Sai che sei vivo e che per un attimo la follia ha tentato di annullarti, come invece è riuscita a fare con Kora. Sono tutti ancora intontiti da ciò che è appena accaduto e nessuno sembra più prestarti attenzione, nonostante tu sia ancora in piedi sul piccolo palco.

“Ora o mai più”.

Fai un passo indietro, verso una porta di servizio che si apre pochi metri più in là sulla destra. Sai che oltre quella porta potrebbe esserci qualunque cosa, ma ormai questa spada di Damocle è destinata a ciondolarti sulla testa e puoi solo tentare di procrastinare l'attimo in cui il destino la lascerà andare. Stringi la maniglia fredda nella mano, scivoli nella fessura che hai osato aprire e la piccola folla sparisce dalla tua vista. Il cuore sembra aver saltato un battito, il panico sta trovando una via facile verso le tue viscere, ma chiudi gli occhi e lasci che un profondo respiro lavi via l'ansia dai tuoi polmoni. Percepisci alcuni passi incerti alle tue spalle e i profumi di cucina ti lasciano indovinare che le presenze nella stanza altro non dovrebbero essere che cuochi e camerieri. Ti inventerai qualcosa, farfuglierai una scusa sbocconcellata e cercherai di raggiungere un'uscita di servizio, nella tua corsa senza tregua verso una salvezza sempre più incerta. Attendi ancora un attimo, giusto il tempo per riaprire gli occhi, e ti volti.

-Fine-



Sine Requie

10 Reich