

## **Bestie da soma**

(Questa avventura è liberamente ispirata a Sine Requie di Matteo Cortini e Leonardo Moretti, ideatori del gioco. La proprietà intellettuale di questa avventura è di Cosimo Pardi)

*La luce del sole non è altro che un pallido ricordo. Il tocco dell'erba fresca è stato sostituito dalla gelida morsa del metallo. Il sapore del pane, dimenticato, così come il suono di una risata, le canzoni che si cantavano intorno al fuoco nei giorni di festa. Niente più cori o canzoni. Solo il rumore assordante delle macchine, l'urlo delle sirene che scandiscono i turni, il caldo asfissiante del vapore, e la costante sensazione di essere rinchiusi in una gabbia fatta di acciaio e cemento. Una gabbia che per molti diventa presto una tomba. Sorvegliati ventiquattro ore al giorno da occhi invisibili, la costante minaccia della morte alla prima trasgressione, cibo scarso e scadente, turni di lavoro massacranti e degradanti. Questo non è vivere da uomini. È vivere come bestie da soma, con l'unico destino di tirare l'aratro finché un giorno le forze non verranno meno e il macello diventerà la destinazione finale. No, deve esserci una via di fuga da quest'incubo. Una falla nel sistema, un'imperfezione, qualcosa, qualsiasi cosa pur di non morire qui dentro. E farete di tutto pur di trovarla.*

### **Introduzione**

In questa avventura one shot per 3-4 giocatori, vestite i panni di un gruppo di operai di base che, stanchi dell'oppressione di ZAR a cui sono sottoposti da tutta la vita, decidono di tentare la fuga dal settore 89 del livello 5 di Nuova Kiev. Per la creazione dei PG si consiglia di inserire tra i difetti alcuni handicap fisici (claustrofobia, asma, fobie varie ecc). Il settore è adibito alla lavorazione dei minerali che vengono estratti nei settori minerari inferiori e che poi vengono trasportati in casse di legno ai livelli superiori e da lì all'esterno, per essere poi condotte verso le altre città del Soviet, in particolare Forte Kaliningrad e Nuova Leningrad. L'aria è pesante, umida, al limite del respirabile, e ovunque ci sono sporcizia e fuliggine. Lo scopo dei giocatori sarà quello di trovare una via d'uscita dal settore verso l'esterno, facendo attenzione a non essere scoperti dalle terrificanti biomacchine che pattugliano il settore nelle ore notturne.

### **Il settore 89/5**

Il settore è costituito da:

- 1) Dormitorio degli operai
- 2) Mensa
- 3) Magazzino dei materiali
- 4) Disimpegno
- 5) Corridoio centrale
- 6) Dormitorio delle guardie
- 7) Sala caldaie
- 8) Sala di lavorazione dei minerali
- 9) Sala monitor
- 10) Mensa delle guardie
- 11) Spogliatoi delle guardie

- 12) Infermeria
- 13) Ascensore di accesso ai piani superiori
- 14) Nastri trasportatori per le casse dei materiali lavorati

Di notte, il settore è sorvegliato da 5 biomacchine di categoria B2, con le sembianze di piccoli cingolati su cui sono montati i busti di soldati feriti gravemente. Sono armati di una mitragliatrice frontale e una sega circolare sui paraurti frontale e posteriore, con le quali caricare i nemici qualora non sia possibile sparare con le armi da fuoco. Le mitragliatrici sono montate in modo tale da poter ruotare di 360 gradi. Pattugliano tutto il perimetro del settore a intervalli regolari.

### Scheda delle biomacchine

Intuito: 4	Aspetto: 3	Coordinazione: 5	Aff.occultata: 0
Memoria: 3	Comando: 3	Destrezza manuale: 0	Distanza dalla morte: 3
Percezione: 4	Creatività: 0	Forza fisica: 9	Eq. Mentale: 4
Volontà: 4	Socievolezza: 3	Mira: 7	Karma: 5

Risoluzione: 18 Vitalità massima: 8 Morte a: -9

Tranne un paio di sottoufficiali, il resto dei soldati impiegati nel settore sono soldati semplici, che svolgono prevalentemente lavoro di sorveglianza dalla sala monitor. Lungo tutti i corridoi sono installate delle telecamere, così come in tutte le stanze del settore. Di notte, data la visibilità ridotta a causa del buio, le telecamere non risultano così efficienti, e l'intervento dei soldati di sorveglianza non è immediato. Il settore è impregnato da un forte odore di umidità e benzina, e tutto è sporco di fuliggine.

### I dormitori degli operai

Un immenso stanzone impregnato dell'odore di muffa. I letti sono semplici brande di ferro con un materasso e una coperta. Vi dormono i circa 350 operai del settore. Nella stanza sono inclusi i bagni. C'è un unico accesso che si apre direttamente sulla mensa.

### La mensa

La mensa è una sala molto ampia, in cui i tavoli e le panche sono disposti in lunghe file parallele. Lungo la parete di fondo sono collocati i distributori da cui fuoriesce il cibo che viene poi servito agli operai. Su questa sala si aprono due ingressi: uno sulla sala di lavorazione dei minerali, l'altro sull'infermeria.

### Infermeria

L'infermeria è più simile ad una sala operatoria che non a un semplice ambulatorio. C'è un lettino su cui vengono medicati i feriti e una forte luce al neon che illumina la stanza. L'armadietto dei medicinali è posto in un angolo, insieme ad un mobile con i ferri per le operazioni, tra cui una sega meccanica e delle seghe per amputazione degli arti. C'è un forte odore di disinfettante. Se i giocatori riusciranno ad aprire l'armadietto dei medicinali troveranno, oltre a farmaci, anche dei kit di pronto soccorso, oltre a bottiglie di alcol, garze e kit di chirurgia. C'è anche un dispositivo con cui comunicare con i livelli superiori in caso ci siano feriti gravi ce necessitano di cure immediate o, peggio, di un trapianto di arti meccanici per essere trasformati in biomacchine.

### **Sala di lavorazione dei minerali**

È la sala più grande del settore. Al suo interno si snoda un dedalo immenso di nastri trasportatori sporchi di olio e fuliggine su cui vengono trasportati i preziosi minerali che verranno poi inviati, tramite i carrelli elevatori del magazzino, ai piani superiori, e di qui all'esterno, in grosse casse di legno, e dalle fornaci in cui viene fuso l'acciaio. L'aria è pesante per via del vapore delle macchine e il caldo è asfissiante. Il pavimento è sporco e unto e la luce è scarsa persino durante le ore lavorative. Sopra l'ingresso della sala è posta una telecamera che monitora chi entra e chi esce dalla stanza. Durante le ore lavorative, gli operai sono sorvegliati da quattro telecamere poste agli angoli della stanza e dalle guardie che si aggirano in mezzo ai nastri trasportatori. Durante la notte, viene pattugliato dalle biomacchine, che effettuano un giro in senso antiorario. Un test su osservare, se favorevole, farà notare che tra una biomacchina e l'altra c'è un intervallo di circa due minuti, segno che sono più di una e che mantengono una velocità abbastanza elevata. Per passare, o entrare in una delle stanze a cui è collegata, è necessario un test su intrufolarsi con difficoltà media. La sala si affaccia sulla sala caldaie, sul magazzino e su un disimpegno che dà accesso alla sezione del settore adibita alle guardie.

### **Sala caldaie**

Una stanza piuttosto grossa. Vi sono contenute le caldaie che alimentano le docce degli operai e il riscaldamento delle stanze delle guardie.

### **Magazzino**

È grande circa a metà della sala di lavorazione. Al suo interno sono contenuti altissimi scaffali contenenti i materiali necessari al sostentamento del settore, oltre a quelli che devono poi essere mandati ai livelli superiori. È pattugliato dalle biomacchine, che ne percorrono tutto il perimetro e si dirigono poi nella sala di lavorazione. Vi sono contenuti anche i pezzi di ricambio per le biomacchine (bulloni, piastre di metallo, cingoli, e armi). Se i giocatori decideranno di frugare (test su perquisire) nelle casse, troveranno alcuni fucili e delle munizioni che potranno portare con sé, oltre a torce e fiammiferi. Un ulteriore test su perquisire, se ha successo, farà trovare ai giocatori un ordine di carico di alcune casse piuttosto voluminose. Un test su leggere (stavolta con grado di difficoltà medio, data la semi oscurità del magazzino) rivelerà che quelle casse devono essere spedite l'indomani, e quindi i giocatori potrebbero decidere di nascondersi al loro interno. Tuttavia, si pone il problema di come uscire dalle casse. Spetta al cartomante e ai giocatori trovare una soluzione.

### **Disimpegno**

Una semplice stanza di passaggio con due accessi: uno sulla sala di lavorazione e uno sul corridoio centrale, pattugliato dalle biomacchine a intervalli tra l'una e l'altra di 3-4 minuti (test su osservare, difficoltà media).

Alle due estremità del corridoio si trovano gli ascensori che conducono ai livelli superiori usati dalle guardie. Ci sono due ingressi: uno sulla sala monitor e uno sulla mensa delle guardie.

### **Sala monitor**

Da questa sala viene monitorata l'attività di tutto il settore. È piccola, con la porta blindata, e può contenere 3-4 persone alla volta, ma solo una guardia è preposta alla sorveglianza. Se i giocatori riusciranno a mettere fuori combattimento la guardia, potranno spengere le telecamere, eliminando il problema della sorveglianza.

### **Mensa delle guardie**

Molto più piccola della mensa degli operai, dato che deve servire per i pochi soldati che sorvegliano il settore (circa una trentina). Anche qui sono contenute panche e tavoli disposti lungo file parallele, con i distributori di cibo. Una porta laterale conduce allo spogliatoio delle guardie.

### **Spogliatoio delle guardie**

Una stanza che contiene delle piccole cabine in cui le guardie si cambiano e le docce. In fondo alla stanza si trova la porta di accesso ai dormitori.

### **Dormitorio delle guardie**

Una stanza di media grandezza in cui si trovano le brande dei soldati e dei sottoufficiali. Le divise sono attaccate a degli attaccapanni disposti lungo le pareti della stanza. I giocatori potranno decidere, se entreranno nella stanza, di impossessarsi di alcune divise e perquisirle in cerca dei codici per poter utilizzare gli ascensori per i livelli superiori (un test favorevole su perquisire farà trovare un foglio con il seguente codice: 070892. Il cartomante non deve rivelare che questo è il codice per utilizzare gli ascensori, lasciando ai giocatori il dubbio) e utilizzare le divise dei soldati per cercare di mascherare la loro identità. Inoltre, dovranno prestare attenzione a non svegliare le guardie. Nella stanza, inoltre, sono riposte le armi dei soldati.

Se i giocatori sveglieranno le guardie e verranno catturati, verranno immediatamente puniti senza avere la possibilità di difendersi. Se verranno scoperti dalle biomacchine, queste hanno l'ordine di lanciare l'allarme e, qualora i giocatori oppongano resistenza, di ucciderli.

Se invece riusciranno a fuggire dal settore, senza farsi scoprire e utilizzando le casse per nascondersi, si troveranno in viaggio su un convoglio dal quale sarà possibile fuggire lanciandosi dal camion, ma solo dopo aver effettuato un test su forza fisica per uscire dalle casse. Nel caso non avesse successo, i giocatori non riusciranno ad uscire dalle casse. Al cartomante spetta la decisione se farli morire di fame o farli giungere in una destinazione non proprio accogliente.

Se invece cercheranno di fuggire usando le divise dei soldati, ma non avranno disattivato le telecamere, una volta arrivati al livello più in superficie troveranno ad attenderli una squadra di soldati armati, con a capo un ufficiale, e si verificherà il seguente scenario:

*era quasi fatta. Credevate di esserci riusciti, ma il destino vi ha giocato un brutto scherzo. L'ufficiale vi osserva, lo sguardo gelido e il volto inespressivo. Come hanno fatto a scoprirvi? Avete fatto attenzione a non farvi sentire, nessuno a lanciato l'allarme. Allora, come è stato possibile? Anche le telecamere non avrebbero dovuto...Le telecamere! Le guardie avevano detto che al buio non vedevano bene, non che non vedessero affatto. E così vi hanno scoperto. Mentre aspettate che i*

*soldati facciano fuoco, l'ufficiale ordina di abbassare le armi. Colti dalla sorpresa, vi chiedete cosa stia succedendo. L'ufficiale ordina ai soldati di scortarvi verso l'uscita. I pesanti cancelli di acciaio si aprono, e venite condotti verso la cinta di mura che circonda la cima della città. Lungo tutto il perimetro delle mura sono appostati altri soldati, armati di fucili. Un nuovo ordine dell'ufficiale fa aprire il cancello esterno, e davanti a voi si staglia un'immensa distesa di neve. La libertà è ad un passo da voi, ma in lontananza vedete avvicinarsi un'orda di morti.*

*“La scelta adesso è vostra” dice l'ufficiale. “Volete scappare? Volete abbandonare la gloria di ZAR e dell'Unione Sovietica? Bene, noi non cercheremo di fermarvi. Non siete degni della grandezza di ZAR, non abbiamo bisogno di voi. Potete fuggire, non vi fermeremo. Ma una volta chiuse queste porte, non vi sarà permesso di fare ritorno. Sarete soli, persi in mezzo alla neve, braccati da morti e condannati a diventare morti voi stessi. Pensate che questo sia preferibile a dedicare la propria vita alla gloria dell'Unione Sovietica? Benissimo, siete liberi di andare. Ma sappiate che quello che vi aspetta là fuori è peggio della morte stessa. A voi la scelta. La libertà è proprio davanti a voi”.*

Se i giocatori decideranno comunque di avventurarsi fuori da Nuova Kiev, i cancelli si chiuderanno e verranno abbandonati al loro destino, col rischio concreto che i morti li raggiungano in poco tempo e li divorino.

Se, invece, decideranno di non fuggire, si verificherà il seguente scenario.

*Le porte si chiudono davanti a voi. Ad un passo dalla libertà avete avuto paura. I soldati vi afferrano e vi conducono nuovamente all'interno della città. Venite portati nel reparto in cui avviene la macellazione della carne. Il vostro destino è evidente. “Come pensavo, non siete tagliati per la libertà. Ma non vi preoccupate. C'è ancora posto per voi nel nuovo mondo di ZAR. Adesso, potrete servire la patria con tutti voi stessi!”. I giocatori vengono buttati nelle lame per la macellazione e ridotti a cibo in scatola.*

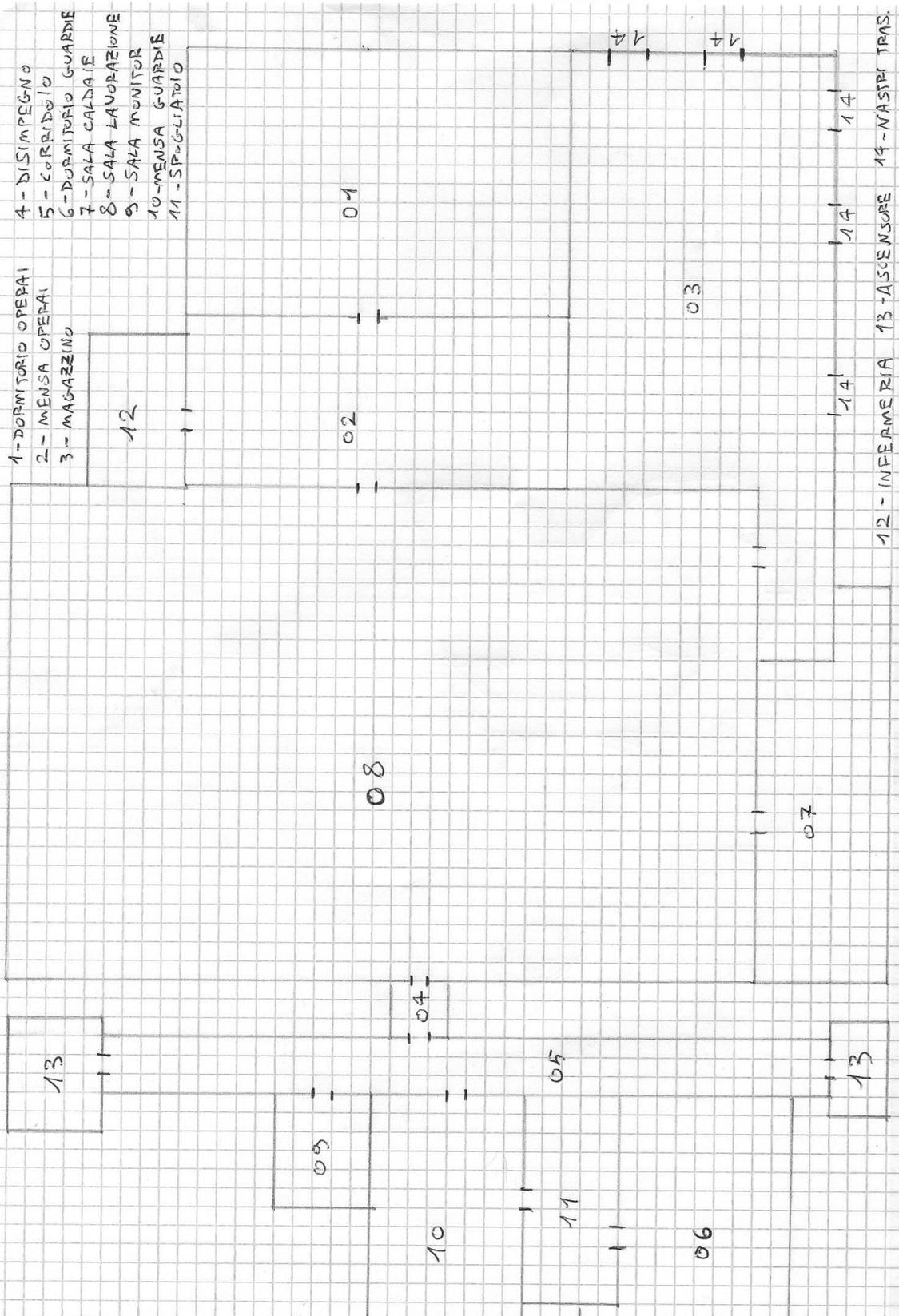
Nel caso in cui, invece, abbiano disattivato le telecamere e siano riusciti a salire in superficie, si troveranno nel deposito dei mezzi, dove potranno nascondersi in uno dei camion lì parcheggiati, e attendere che questi escano all'esterno.

È anche possibile usare il citofono dell'infermeria, adducendo come scusa una ferita grave di un operaio. Tuttavia, uno dei giocatori dovrà effettivamente procurarsi un danno fisico rilevante (rottura di uno o più arti, menomazioni ecc), col rischio di non sopravvivere e risvegliarsi come mortus simplex. Nel caso ciò avvenga, i giocatori verranno scoperti dalle biomacchine e arrestati.

Nel caso in cui, invece, non avvenga, utilizzate il medesimo procedimento per la fuga nella casse di legno.

- 4 - DISIMPEGNO
- 5 - CORRIDOIO
- 6 - DORMITORIO GUARDIE
- 7 - SALA CALDAIE
- 8 - SALA LAVORAZIONE
- 9 - SALA MONITOR
- 10 - MENSA GUARDIE
- 11 - SPUGLIATOIO

- 1 - DORMITORIO OPERAI
- 2 - MENSA OPERAI
- 3 - MAGAZZINO



- 12 - INFERMERIA
- 13 - ASCENSORE
- 14 - PASSI TRAS.