





### NST 7-432M92 Caporale "Ruga"

Hai oltre 60 anni e nella tua vita ha visto molte cose: la miseria, la morte, la guerra, ma anche amori, viaggi e arte. Figlio di un politico, avevi iniziato gli studi legali, per poi abbandonarli dopo aver abbracciato ideali che vedevano la giustizia passare più facilmente per la canna di un fucile che attraverso un codice di leggi. Conservi un ricordo indelebile del mondo prima di Z.A.R. e detesti con tutte le tue forze la tua attuale condizione di vita, ma sai anche che questo è il meglio che è possibile ottenere, dopo il Risveglio dei Morti. Sai che essere sepolti nel metallo è la sola alternativa a una morte straziante e senza senso. E far funzionare il sistema è il solo modo perché tutti vivano meglio. Fai di tutto per restare bilanciato tra questi due piatti della bilancia: da un lato la voglia di fuggire e di riavere un mondo che non esiste più, dall'altro la coscienza razionale che il tuo Settore e il tuo lavoro siano il massimo che sia possibile avere. Durante la guerra eri stato un cecchino pluridecorato e questo ti ha dato modo di essere inserito nelle nuove gerarchie come Caporale. Purtroppo il gruppo di soldati che ti è stato affidato è del tutto inferiore alle tue aspettative e molto spesso, per colpa loro, sei stato redarguito dal suo superiore, "l'Arcigna". Anche in questo aspetto sei molto combattuto internamente: da un lato detesti i tuoi inadeguati soldati, dall'altro sei pienamente consapevole di essere il responsabile delle loro azioni, la loro guida, ed è tuo compito proteggerli, anche da l'Arcigna. Nonostante tu non creda in Dio e non rimpianga la scomparsa della religione, sei molto superstizioso e molto inquietato da certi discorsi che a volte senti fare da Destro e Tatac.

**Cosa pensi di Sorriso:** uno tutto d'un pezzo, che non teme nulla, anche se più d'una volta nelle situazioni di stress se l'è fatta sotto. Questo suo aspetto va tenuto sotto controllo perché un simile spettacolo di fronte agli operai getterebbe l'intero plotone nel ridicolo.

**Cosa pensi di Destro:** la monca mi inquieta. Giocherella sempre con quel suo pugnale e a volte è all'erta prima che accada qualcosa di imprevedibile. Dice troppo spesso "me lo sentivo" o "sta per succedere qualcosa di brutto", azzeccandoci in pieno. Credo porti sfortuna a tutto il plotone.

**Cosa pensi di Tatac:** lo zoppo non fa che raccontare strane storie, è un uomo affidabile ma mi ha rivelato che ha fatto studi blasfemi e, nonostante glielo abbia vietato, continua a parlare di demoni e fantasmi ai suoi compagni, spaventandoli. Per due volte ha appiccato il fuoco, dicendo poi che era stato un fantasma a farlo. Non mi piace essere preso per il culo. Ma meno ancora mi va l'idea che un fantasma possa dar fuoco alla mia branda. Inoltre è un violento, e usa spesso la spranga per picchiare i Classe 1. Questo non piace a l'Arcigna.

**Cosa pensi di l'Arcigna:** una che fa il suo lavoro, né più né meno. È severa, persino cinica in molti momenti, ma non più di quanto non abbia già visto in guerra sotto il vecchio esercito russo. Dobbiamo rigare dritto, abbiamo fatto troppi errori in passato e qui la vita di un soldato non vale poi molto.

### NST 4-3626M32 "Sorriso"

Avevi 12 anni quando il mondo è sprofondato nell'incubo. A quei tempi eri un bravo studente, un ragazzo curioso, appassionato di meccanica e di lettura, che la mattina curava i cavalli di una vicina stalla prima di andare a scuola, così da aiutare la famiglia con i pochi rubli che lo stalliere ti elargiva. Come sei finito a fare il soldato, davvero, non lo sai. Sei considerato un tipo coraggioso, e forse lo sei anche, però da quando non vedi più il sole non ti senti in pace in con te stesso, fai incubi e devi nascondere a tutti che a volte bagni il letto come facevi da piccolo. Ti chiamano Sorriso perché una parte della tua faccia, da qualche anno, ha preso a contrarsi senza che tu lo voglia, facendoti esprimere uno strano ghigno sbilenco quando meno te lo aspetti. Spesso, troppo spesso probabilmente, ripensi al sole, ai cavalli e come saresti vissuto se il Giorno del Giudizio non avesse distrutto la tua vita, e quando ti perdi in questi pensieri sogni a occhi aperti e questo è un male per uno che spesso deve fare guardie e tenere sott'occhio macchinari e operai fannulloni. La tua distrazione è costata molti rimproveri al tuo plotone, ma mica lo fai apposta a sognare... tu manco lo volevi fare il soldato!

**Cosa pensi di Ruga:** il capo è uno a posto, mi ha parato il culo molto spesso e si è preso la responsabilità dei miei errori. Di lui posso fidarmi ciecamente, se dovesse succedere qualcosa di brutto, lui mi proteggerà.

**Cosa pensi di Destro:** è il pessimismo fatto donna. Certo, aver perso la mano sotto una pressa è brutto, ma lei era così anche prima. Di solito la lascio perdere, perché non fa che piangersi addosso, mentre qui siamo tutti nella stessa situazione schifosa.

**Cosa pensi di Tatac:** è strano, e la sera ti racconta sempre storie paurose di demoni, religioni strane, fantasmi e voci dall'oltretomba. Ha solo un pregio: non sa mentire, per cui se dice una cosa è quella! Questo rende le sue storie sui demoni molto, molto più inquietanti.

**Cosa pensi di l'Arcigna:** una vera vipera, una donna malvagia e priva di scrupoli. Mi chiama pisciasotto... se mai ne avrò modo gliela farò rimangiare quest'offesa.



### NST 4-2615F30 "Destro"

Destro sente da sempre, su di sé, incombere un oscuro senso di disgrazia e sfortuna. In parte crede di essere iellata, ma ha sempre combattuto questo sentimento gettandosi a capo fitto nelle situazioni che più la spaventavano. In particolare adora il gioco d'azzardo, anche se gioca solo per dimostrare che è davvero sfortunata e destinata a perdere tutto: anche quando vince, se può, va avanti fino a quando la fortuna non gli volta le spalle, per dimostrare che si tratta di vittorie futili.

Eppure questo navigare sempre in pensieri negativi, sembra abbia affinato in lei una specie di sesto senso: quando qualcosa di brutto sta per succedere, lei lo sente un attimo prima. Non si era mai affidata a queste sensazioni, fin quando non guardò un operaio armeggiare con dei fili elettrici e non ebbe la netta sensazione che la sua mano sarebbe esplosa. Quella volta ignorò il suo sesto senso, ma tre secondi dopo l'operaio prese una scossa così violenta che lo sparò indietro di cinque metri, proprio sui comandi di una pressa che si attivò schiacciandole la mano destra e staccandogliela di netto. Da allora ascolta sempre quella vocina che la avverte del pericolo imminente, quando la sfortuna che da sempre la perseguita vuole darle una lezione importante. Da quando ha perso la mano e non può più impugnare il fucile le hanno dato una pistola, ma ha preferito impratichirsi con un pugnale che ha vinto a un operaio giocando d'azzardo contro di lui. Ovviamente giocare d'azzardo con gli operai è vietato, per questo Ruga per poco non l'ha sbattuta fuori dal Settore, quando l'Arcigna l'ha scoperto.

**Cosa pensi di Ruga:** vorrebbe essere un po' come un padre per noi, ma non ce la fa. Si vede che qui ci sta male e che aspetta solo di morire, come noi del resto. È il parafulmine per tutte le nostre stronzate e prima o poi, me lo sento, farà una brutta fine... ma non vuole che gli si dica.

**Cosa pensi di Sorriso:** Sorriso è un bamboccio che fa tanto il coraggioso ma che sta per spezzarsi. Credo sia a un passo dalla più totale e miserabile follia... e quando impazzirà del tutto che succederà? Prenderà un mitra e farà fuoco sui suoi compagni? Può darsi... ma sento che non sarà oggi.

**Cosa pensi di Tatic:** Tatic va lasciato stare. È violento, si porta dietro una sorta di maledizione: il fuoco cammina con lui. Così come io posso sentire i guai, lui ha una sorta di potere maligno, che fa succedere cose dolorose. I suoi racconti sono inquietanti e il dolore che lo accompagna lo è ancora di più. Quando sento il suo passo claudicante sul metallo del ballatoio ho sempre un brivido lungo la schiena.

**Cosa pensi di l'Arcigna:** inutile, dannosa, isterica, frustrata, volgare, stupida. Può bastare?

### NST 4-5942M36 "Tatic"

Avevi 8 anni quando il locale in cui tua madre ti faceva ballare e cantare, vestito con abiti tradizionali per attirare gente che spesso ballava nuda davanti ai tuoi occhi, divenne un mattatoio. Rimanesti immobile, del tutto sbalordito dall'arrivo di quel soldato tedesco morto, che sembrava un lupo feroce. Quando gli dettero fuoco lui continuò ad uccidere, mentre ardeva e lasciava una scia di fumo nero dietro di sé, come una cometa di fuoco e morte. Di quel giorno ti restano tanti incubi, ma anche una morbosa attrazione verso quei ricordi fatti di sangue e urla. In fondo hai sempre subito il fascino di quel mostro senza cuore, anche se ti rendi conto che ammetterlo ti farebbe passare per un folle. Probabilmente in quell'essere hai visto qualcosa dei demoni di cui leggevi e di cui tua madre ti raccontava spesso, persa com'era nei suoi libri di esoterismo e di demonologia. Ora quel soldato torna da te quando hai paura, però nessun altro lo vede, è una specie di fantasma incendiato che brucia ciò che tocca. Si chiama Chemosh, o almeno così immagini, perché non ti ha mai parlato, questo nome ti è solo venuto in mente quando lui ti è apparso per la prima volta.

E ora sei qui, sei un soldato e sei contento di esserlo, sei felice di servire Z.A.R. e senti il petto che ti si gonfia quando odi gli altoparlanti decantarne le lodi. Tenere a bada gli operai è un gran piacere per te, e hai sempre una bella spranga di metallo legata alla cintura, che usi per far capire chi comanda ai Classe 1. In fondo provi un certo piacere a dispensare dolore e anche se a Ruga questo non piace, ogni tanto ti lasci andare un pochino. Qualche volta ti sei lasciato andare un po' troppo e tutto il plotone ha passato dei guai, così come quando Chemosh ha dato fuoco al tuo letto, o quando ha fatto bollire le zuppe di tutti gli operai fino a carbonizzarle, o quando ha causato gravi ustioni in faccia a quell'operaia che ti aveva spaccato un ginocchio con una martellata solo perché la stavi punendo per la sua pigrizia. Già, da allora zoppichi vistosamente, per questo ti chiamano Tatic, come il rumore che fai camminando con gli stivali.

**Cosa pensi di Ruga:** il capo è lui, però ci va giù troppo piano. Qui noi abbiamo il potere e potremmo infliggere dolore e rispetto e far lavorare tutti al doppio della velocità. E poi non vuole che parli di Chemosh, a quanto pare l'argomento fantasmi lo terrorizza aahahahaha!!!

**Cosa pensi di Sorriso:** ecco l'uomo sbagliato nel posto sbagliato, devo proporre una scommessa a Destro: la mia spranga per il suo pugnale che crolla prima di un mese. Non mi fido.

**Cosa pensi di Destro:** mi eccita quel suo braccio tagliato di netto, quella cicatrice rosea e frastagliata, quel suo girarsi sempre una lama tra le dita dell'unica mano buona e quei taglietti che si provoca facendolo. Siamo simili noi due, molto simili. Dovrei farle assaggiare un po' di dolore formato Tatic!

**Cosa pensi di l'Arcigna:** prima o poi la consegnerò tra le braccia di Chemosh, voglio sentirla urlare quella stronza puttana.

# Sine Requie



Nome del personaggio *Ruga NST 7-432 M92*  
 Tarocco Dominante *La Giustizia*  
 Tarocco del Passato *La Giustizia*  
 Professione *Sotto Ufficiale NKVD* Età *65*

## Pregi e Difetti

*Ottimo udito*

*Superstizioso*

## CARATTERISTICHE

Intuito 5 (0) Memoria 3 Percezione 4 Volontà 4	Aspetto 2 Comando 4 Creatività 2 Socievolezza 4	Coordinazione 4 Des. Manuale 2 Forza Fisica 3 (-1) Mira 7	Aff. Occulta 3 Dist. dalla Morte 16 Eq. Mantale 5 Karma 4
---------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 4	oooooooo
	Ascoltare	+I	+Per 5	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 4	oooooooo
	Guidare( )	+0	+Per 4	oooooooo
	Intrufolarsi	+0	+Coo 4	oooooooo
	Lanciare	+0	+Mir 7	oooooooo
S	Leggere e scrivere	+0	+Mem 3	oooooooo
S	Lingua( )	+0	+Mem 3	oooooooo
	Mercanteggiare	+0	+Soc 4	oooooooo
	Nuotare	+0	+Coo 4	oooooooo
	Orientamento	+0	+Per 4	oooooooo
	Osservare	+0	+Per 4	oooooooo
	Perquisire	+0	+Per 4	oooooooo
	Persuadere	+0	+Soc 4	oooooooo
	Rissa	+0	+Coo 4	oooooooo
	Seguire tracce	+0	+Per 4	oooooooo
V	Uso (pistola)	+2	+Mir 9	oooooooo
S	Legge	+0	+Mem 3	oooooooo
	Armi da Fuoco	+3	+Mem 6	oooooooo
V	Uso fucile	+2	+Mir 9	oooooooo
	Impartire ordini	+2	+Com 6	oooooooo
	Interrogare	+I	+Com 5	oooooooo
	Tattica	+I	+Int 6	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **16**

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

*Mosin Nagant*  
*Tokaren II*

DISTURBI MENTALI  
 Lieve (Equ. 3) \_\_\_\_\_  
 Lieve (Equ. 2) \_\_\_\_\_  
 Grave (Equ. 1) \_\_\_\_\_

DONI

PUNTI AVANZAMENTO **\_\_\_\_\_**

# Sine Requie



Nome del personaggio *Sorriso NST4-3626M32*  
 Tarocco Dominante *L'Eremita*  
 Tarocco del Passato *Il Mondo*  
 Professione *Soldato NKVD* Età *25*

## Pregi e Difetti

*Coraggioso*

*Distratto*  
*Astemio*

## CARATTERISTICHE

Intuito 6 (+I) Memoria 5 Percezione 2 Volontà 4	Aspetto 4 Comando 4 Creatività 2 Socievolezza 4	Coordinazione 3 Des. Manuale 5 Forza Fisica 6 (-) Mira 2	Aff. Occulta 4 Dist. dalla Morte 15 Eq. Mantale 2 Karma 5
----------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	1/2	+Coo 1	oooooooo
S	Ascoltare	+I	+Per 3	oooooooo
S	Correre	+0	+Coo 3	oooooooo
S	Guidare( )	+0	+Per 2	oooooooo
S	Intrufolarsi	+0	+Coo 3	oooooooo
S	Lanciare	1/2	+Mir 1	oooooooo
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 5	oooooooo
S	Lingua( )	1/2	+Mem 2	oooooooo
S	Mercanteggiare	1/2	+Soc 2	oooooooo
S	Nuotare	1/2	+Coo 1	oooooooo
S	Orientamento	+0	+Per 2	oooooooo
	Osservare	+2	+Per 4	oooooooo
S	Perquisire	1/2	+Per 1	oooooooo
S	Persuadere	1/2	+Soc 2	oooooooo
S	Rissa	1/2	+Coo 1	oooooooo
S	Seguire tracce	1/2	+Per 1	oooooooo
	Uso (mitra)	+3	+Mir 5	oooooooo
S	Cavalcare	+0	+Coo 3	oooooooo
S	Guidare (due ruote)	+0	+Per 2	oooooooo
	Armi da Fuoco	+1	+Mem 6	oooooooo
	Uso fucile	+3	+Mir 5	oooooooo
	Uso Pistola	+3	+Mir 5	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **14**

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

*PPSH*

## DISTURBI MENTALI

Lieve (Equ. 3) *Tic (mezzo sorriso a sinistra)*

Lieve (Equ. 2) *Enuresi (sotto stress)*

Grave (Equ. 1) \_\_\_\_\_

## DONI

PUNTI AVANZAMENTO **\_\_\_\_\_**

# Sine Requie



Nome del personaggio *Destro NSR 4-2615/F30*  
 Tarocco Dominante *La Torre*  
 Tarocco del Passato *L'innamorato*  
 Professione *Soldato NKVD* Età *27*

## Pregi e Difetti

*Sesto senso*

*Eccentrica  
Impulsiva  
Mutilata*

## CARATTERISTICHE

Intuito 5 (0) Memoria 4 Percezione 5 Volontà 4	Aspetto 4 Comando 2 Creatività 2 Socievolezza 5	Coordinazione 5 Des. Manuale 6 Forza Fisica 3 (-1) Mira 5	Aff. Occulta 4 Dist. dalla Morte 14 Eq. Mantale 4 Karma 3
---------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	1/2	+Coo 2	oooooooo
	Ascoltare	0	+Per 5	oooooooo
	Correre	0	+Coo 5	oooooooo
	Guidare( )	0	+Per 5	oooooooo
	Intrufolarsi	0	+Coo 5	oooooooo
S	Lanciare	1/2	+Mir 2	oooooooo
	Leggere e scrivere	1	+Mem 5	oooooooo
	Lingua( )	0	+Mem 4	oooooooo
S	Mercanteggiare	1/2	+Soc 2	oooooooo
	Nuotare	0	+Coo 5	oooooooo
S	Orientamento	1/2	+Per 2	oooooooo
S	Osservare	1/2	+Per 2	oooooooo
S	Perquisire	1/2	+Per 2	oooooooo
	Persuadere	0	+Soc 5	oooooooo
	Rissa	0	+Coo 5	oooooooo
S	Seguire tracce	1/2	+Per 2	oooooooo
V	Uso (pugnale)	3	+Coo 8	oooooooo
	Gioco d'azzardo	2	+Int 7	oooooooo
	Recitare	0	+Soc 5	oooooooo
	Armi da Fuoco	2	+Mem 6	oooooooo
	Uso pistola	2	+Mir 7	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **17**

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

*Tokarev II*  
*Coltello*

## DISTURBI MENTALI

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

## DONI

PUNTI AVANZAMENTO \_\_\_\_\_

# Sine Requie



Nome del personaggio *Tatac NST4-5942.M36*  
 Tarocco Dominante *La Morte*  
 Tarocco del Passato *Il Giudizio*  
 Professione *Soldato NKVD* Età *21*

## Pregi e Difetti

*Iniziazione occulta*

*Molto entusiasmabile*  
*Troppo sincero*  
*Zoppia*

## CARATTERISTICHE

Intuito 4 (-1) Memoria 4 Percezione 4 Volontà 3	Aspetto 3 Comando 3 Creatività 3 Socievolezza 3	Coordinazione 4 Des. Manuale 5 Forza Fisica 5 (-) Mira 4	Aff. Occulta 8 Dist. dalla Morte 13 Eq. Mantale 6 Karma 3
----------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	0	+Coo 4	oooooooo
	Ascoltare	0	+Per 4	oooooooo
	Correre	0	+Coo 4	oooooooo
	Guidare( )	0	+Per 4	oooooooo
	Intrufolarsi	I	+Coo 5	oooooooo
	Lanciare	0	+Mir 4	oooooooo
	Leggere e scrivere	0	+Mem 4	oooooooo
	Lingua( )	0	+Mem 4	oooooooo
S	Mercanteggiare	0	+Soc 3	oooooooo
	Nuotare	0	+Coo 4	oooooooo
	Orientamento	I	+Per 5	oooooooo
	Osservare	0	+Per 4	oooooooo
	Perquisire	I	+Per 5	oooooooo
S	Persuadere	0	+Soc 3	oooooooo
	Rissa	0	+Coo 4	oooooooo
	Seguire tracce	0	+Per 4	oooooooo
	Uso (fucile)	2	+Mir 6	oooooooo
	Ballare	0	+Coo 4	oooooooo
S	Cantare	0	+Cre 3	oooooooo
	Armi da Fuoco	I	+Mem 4	oooooooo
	Uso mazza	I	+Coo 5	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **14**

VITALITÀ MASSIMA **8** MORTE A **5**

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 Nagant*

## DISTURBI MENTALI

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

## DONI

*Piromanzia (1)*

PUNTI AVANZAMENTO **\_\_\_\_\_**

# AVVENTURA NEL SOVIET

## UN COMPITO SEMPLICISSIMO

Quest'avventura è pensata per un gruppo di NKVD costretto a un difficile inseguimento, che li porterà in aree impensabili e sconosciute del loro Livello. Se vorrete potrete effettuare la stessa impresa con un gruppo di operai costretti dagli NKVD a intraprendere la stessa missione, o con un gruppo di Ribelli o... lasciate correre la vostra immaginazione!

### Il Settore R-578 Livello -2

L'avventura ha inizio nel Settore R-578, il cui cuore è una grande sala dove quaranta lavoratori spaccano pietre per un tempo indeterminabile, cioè da quando i grandi fari si accendono, fin quando si spengono, lasciando il posto agli altoparlanti che, dall'altissima volta del Settore, mandano musica patriottica, propaganda di regime e messaggi d'amore di Z.A.R., come: "Z.A.R. ama i suoi figli", "Il lavoro è libertà", "Tradire Z.A.R. è imperdonabile", "Saluta in Z.A.R. tuo padre, tua madre e i più amati tra i tuoi fratelli", "Z.A.R. è gioia. Sorridi, compagno!"

Date modo ai Giocatori di interpretare i loro ruoli: la loro mansione è assicurarsi che gli operai lavorino al meglio delle loro possibilità. Potranno essere premurosi con loro oppure agire come dei veri aguzzini, potranno aiutarli o rendere la loro vita un inferno.

Gli operai sono per lo più abituati ai soldati e sanno come sopravvivere lavorando a testa bassa, ma è sempre possibile scatenare la follia di qualche esasperato, tirando troppo la corda.

Se i PG vogliono incutere paura nei lavoratori dovranno anche saper bluffare e sedare attentamente ogni minimo accenno di ribellione... in fin dei conti sono in schiacciante inferiorità numerica e le loro armi sono per lo più scariche, mentre i martelli e i picconi dei lavoratori possono diventare armi mortali.

Il Gruppo dei quattro NKVD è a propria volta sotto-messo al Sergente "l'Arcigna", una donna magra come un lupo affamato, con piccoli occhi chiari ravvicinati tra loro, il naso fortemente piegato sulla sinistra (residuo di un colpo in faccia, datole con un tubo da un operaio impazzito) e un carattere fortemente autoritario e sadico. Sarà proprio l'Arcigna a farli chiamare con urgenza nella sala riunioni per NKVD del Settore.

Qui, i personaggi si troveranno in una stanza lunga e stretta, con pareti di metallo, telecamere, freddi neon sul soffitto e una scrivania di ferro arrugginita sugli angoli all'estremità opposta all'entrata. In piedi dietro alla scrivania c'è il loro odiato superiore: l'Arcigna, con la divisa in perfetto ordine, le gambe un po' divaricate, una mano su un fianco e una stretta sul manico di una pistola che usa per indicare e minacciare velatamente i

suoii sottoposti. Per prima cosa, farà ripetere ai soldati le "Leggi di Uguaglianza del Proletariato", declamandole prima lei e poi aspettando che le declamino i suoi sottoposti. Non mancherà di pretendere che le parole vengano scandite bene, a voce alta e con portamento fiero, apostrofando i suoi soldati con epiteti quali: "coniglio", "mezzasega", "nullità", "pezzo di merda", "crucco del cazzo", "femminuccia" e "imbecille", che sono i suoi preferiti. Divertitevi pure a strapazzare un po' i vostri Giocatori.

Le Leggi di Uguaglianza del Proletariato sono le seguenti:

-Il Soviet Supremo, nella figura di Z.A.R., decide per il bene dei cittadini.

-Nessun cittadino può opporsi al volere di Z.A.R. o al potere dei suoi delegati.

-Tutti i cittadini sono uguali per Classe.

-Non vi sarà alcuna distinzione di cittadini a parità di Classe.

-Chi non possiede il codice è considerato nemico della Madre Russia.

-Non esisteranno più concetti falsi come: famiglia, religione, proprietà privata.

-I miei compagni di lavoro saranno la mia famiglia, Z.A.R. il mio unico padre da ascoltare fiduciosamente.

-Z.A.R. provvede a dare ad ogni lavoratore il giusto dovuto.

-La mia città è la mia patria, i miei compagni lavoratori sono i miei fratelli.

-Servirò la patria con tutto me stesso.

Declamato l'ultimo punto farà una pausa... poi dirà (senza ascoltare minimamente i soldati e senza mai permettere loro di interromperla):

*"Servirò la patria con tutto me stesso... eppure voi, banda di sottosviluppati, mezzeseghe e pezzi di merda, non fate che dare prova della vostra imbecillità e della nullità delle vostre capacità. Ho già segnalato ognuno di voi. Mi fate schifo: uno zoppo, un monco, un pisciasotto e un vecchio di merda. Siete i peggiori NKVD che abbia mai visto. Imbecilli e conigli. Vi sparerei nella nuca io stessa, se Z.A.R. non fosse così amorevolmente magnanimo da proteggere anche i più deboli e storpi dei suoi figli. Avevo chiesto per voi il trasferimento, il ricollocamento, ma Z.A.R. vi ama, cazzo, e mi obbliga a darvi un'ultima possibilità. Se fallirete, vi farò cagare sangue, crucchi di merda."*

Se i Personaggi osassero ribellarsi ai maltrattamenti verbali dell'Arcigna compirebbero un vero e proprio suicidio: ben in vista in vari punti della sala riunioni ci sono microfoni e telecamere: se l'Arcigna dovesse essere picchiata, ferita o uccisa tutte le porte della sala si chiuderebbero ermeticamente, intrappolandoli dentro fin all'arrivo di un plotone d'esecuzione.

*"Il vostro compito è semplice. Banale. Se ci fossero ancora dei cani, in questo dedalo di tunnel sotterranei, lo farei fare a loro. Cazzo. Invece mi tocca usare voi."*

Un monitor alle sue spalle si illuminerà e inizierà a trasmettere immagini in bianco e nero, in cui un gruppo di sei soldati, alti, ordinati e impeccabili, scorta uno strano uomo lungo un corridoio. Il prigioniero ha una barba ispida e scura, capelli lunghi che gli cadono sulle spalle e veste con stracci. Al posto del braccio destro ha un modulo biomeccanico evidentemente rotto; ci sono fili staccati che mandano scintille, grumi di ruggine alle giunture e segni di usura e di danni evidenti, tanto che non è neppure possibile capire a cosa servisse quel pesante modulo.

*"Questa è una registrazione di pochi minuti fa. I soldati del Settore R-560 hanno portato qui un prigioniero, un pezzo di merda ribelle che odia Z.A.R. e vive parassitando e uccidendo i suoi figli. Dovete solamente sorvegliarlo fino all'arrivo dei G.R.U. che intendono torchiarlo per farsi dire dov'è il loro covo di merda e non so cos'altro. Non fate nulla. Non picchiatelo, non tagliategli barba e capelli, non parlate con lui. Se vedete che fa qualcosa di strano, bloccatelo. I G.R.U. devono trovarlo vivo e in buono stato. Portategli da mangiare quando la sua razione vi verrà consegnata, ma non lasciategli cucchiari e nient'altro che possa usare per ferirsi o per ferire i vostri fratelli. Pensate di farcela? I G.R.U. si faranno riconoscere dal codice d'ordine "29-10-20-16". Consegnate il prigioniero a qualcun altro, e vi assicuro che morirete soffrendo così atrocemente che pregherete di essere dilaniati dai Morti. Lasciate che il prigioniero muoia e rimpiangerete di non averlo riconsegnato ai Ribelli voi stessi."*

*La vostra vita è appesa a un filo: non accetterò un ennesimo fallimento da parte di voi conigli.*

*Avete domande? Non mi interessa.*

*Ora andate, guardare un tale concentrato di nullità mi fa solo incazzare. Ho detto ai soldati di mettere il prigioniero nella stanza vuota, all'ingresso del Settore e l'ho chiuso lì dentro. Questa è la chiave. Li troverete il prigioniero, badate bene di non fare cazzate. Se fugge o si uccide voi siete morti."*

Arrivati alla stanza la troveranno chiusa a chiave, se entreranno scopriranno che la stanza è... VUOTA.

Se non dovessero cercare di entrare per controllare il prigioniero, dopo qualche minuto, fate arrivare l'ope-

raio con il rancio speciale da lasciare nella cella. Si tratta di una scodella di metallo, piena di una brodaglia grigia sulla cui superficie galleggia una uniforme poltiglia scura. Non ci sono posate.

### **In Missione per conto di Z.A.R.**

Se i PG entreranno nella stanza vedranno a terra tracce di sangue e piccole lamiere, bulloni e viti. In alto una grata dell'areazione è stata svitata e penzola dalla parete, lasciando aperta un'apertura abbastanza grande da farci strisciare un uomo.

Con un successo su un test Intuito i PG potranno capire facilmente che il Ribelle si è smontato il braccio biomeccanico per avere i pezzi giusti per svitare e forzare la grata. Ed è scappato.

E loro sono a un passo dalla morte.

Sanno benissimo che se non lo ritroveranno subiranno una punizione terribile; hanno già visto altri soldati sparire e altri venir uccisi sotto i loro occhi per fallimenti meno eclatanti. Fateglielo presente, se tardano a muoversi!

### **Il Condotta**

Descrivete il condotto come angusto e claustrofobico. All'interno è completamente buio, ma almeno due Personaggi hanno una torcia elettrica a loro disposizione. Sul pavimento e sulla parete destra le numerose tracce di sangue del fuggitivo rendono l'ambiente scivoloso e inquietante. I PG per passarci dovranno letteralmente strisciare, tenendo la torcia elettrica con la bocca, facendosi passare i fucili sotto la pancia nelle strette curve a novanta gradi in cui rischieranno di incastrarsi. Presto inizierà a mancargli il fiato e la sensazione di claustrofobia aumenterà portandoli a un Test Paura. Potrebbero incontrare carcasse di topi e se volete rendere l'avventura più pericolosa potrebbero sentire qualcosa che li segue dopo un certo numero di svolte e incroci con altri condotti uguali a quello in cui si muovono: un Morto intrappolato nel cunicolo li ha fiutati e li sta raggiungendo (è un Homo mortuus simplex). Ovviamente solo l'ultimo della fila potrà provare a sparare al Morto, o a prenderlo a calci, e sarà il solo a essere attaccato (preferibilmente alle zone: gambe e inguine).

## Simplex nel condotto

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
0	0	0	2
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
0	0	0	0
Coordinazione	Destrezza Manuale	Forza Fisica	Mira
3	1	3	0
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
0	0	0	1
<b>Attacchi</b>			
Morso: Morso +0			
<b>Risoluzione (Per+Vol+Coo+Kar)</b>			
6			
<b>Speciale</b>			
È morto da pochi giorni, a quanto pare.			

I PG seguiranno le tracce del fuggiasco per oltre trenta minuti prima di trovarsi a strapiombo su un baratro spaventoso.

### La discesa

Il tunnel termina sospeso nel vuoto per diversi metri. Al termine vi era una grata, ma era così arrugginita che non deve essere stato difficile buttarla giù. Legato ai resti meno rugginosi vi è un cavo che scende nell'oscurità. Con un test Intuito i PG potranno capire che si tratta di cavi elettrici, che il fuggitivo deve aver staccato dalla carcassa del suo modulo biomeccanico per creare una sorta di corda. In basso vedranno qualcosa di mai visto da dopo il Giorno del Giudizio... un pavimento di pietra irregolare, nessuna parete ai lati... è una grotta naturale! Scendere senza farsi male richiede successo in Arrampicarsi (chi fallisce cadrà da 5 metri d'altezza, ricevendo un Danno da Botta +0).

### Le Grotte

Descrivete le grotte come un'area vastissima, fredda, umida e misteriosa. I PG non hanno mai visto né immaginato nulla del genere e avranno la forte sensazione di trovarsi in un luogo sbagliato, proibito, forse persino di essere fuori dalla città alveare. Camminando potranno notare tre cose:

- 1- (test Ascoltare) i rumori strascicati di qualcosa che si avvicina a loro.
- 2- (Test Seguire Tracce) le tracce di sangue del fuggiasco, che vanno in direzione dei rumori.
- 3- (Test Osservare) una luce elettrica che sfarfalla in lontananza.

## Se i PG seguiranno le tracce o andranno verso i rumori...

... troveranno il fuggitivo, solo che saranno arrivati troppo tardi. Il Ribelle è stato dilaniato da un nutrito gruppo di Morti (Simplex e un Maïor) e si è a sua volta Risvegliato. I PG lo vedranno mentre viene verso di loro con la pancia squarciata, il modulo biomeccanico che penzola dal torace fracassato, la barba e i capelli intrisi di sangue e gli occhi vitrei. Con lui camminano altre cinque Morti, con divise da soldati e da operai. Se i PG scapperanno di corsa verso la luce i Morti non riusciranno a raggiungerli.

Se scapperanno in altre direzioni arriveranno a pareti non scalabili o attireranno altri Morti da altre parti di questa gigantesca voragine del sottosuolo e prima o poi si troveranno a tu per tu con qualche Morto che esce dal buio o si troveranno schiacciati tra la pietra e i cadaveri.

Se vorranno prendere o abbattere il Ribelle (o se vorranno prendergli il Codice Grafico), dovranno per forza affrontare i Morti.

## Se i PG andranno verso la luce...

Arriveranno a una porta di metallo parzialmente aperta, bloccata in questa posizione in quanto rotta. Sopra la porta, sulla nuda roccia, vi è la scritta TR-9002-B. Oltre la fessura aperta è visibile un corridoio illuminato.

## Il Settore TR-9002-B

Questo Settore, composto da molte sale era una grande fabbrica, ma ora è del tutto deserto.

La fabbrica è in perfetto ordine, i macchinari sono accesi ma non c'è nessuno a farli funzionare. Nel dormitorio i letti sono tutti rifatti con un certo ordine. In sala mensa, invece, c'è un vero putiferio: sedie gettate ovunque, tavoli ribaltati, piatti e posate sparse a terra tra i resti di cibo ormai mummificati.

Su questa desolazione dominano le musiche patriottiche che di tanto in tanto vengono sussurrate dai numerosi altoparlanti del Settore.

Fate spesso presente ai Giocatori che i loro Personaggi sanno bene che i Morti della grotta, intanto, si avvicinano inesorabilmente e non è possibile chiudere l'accesso (la porta è stranamente "bombata")... insomma mettetegli fretta!

Cercando tra i macchinari i Personaggi potrebbero trovare delle spranghe da usare come armi, o dei pannelli da usare per chiudere meglio la porta per rallentare i Morti o, nel migliore dei casi, sigillarli fuori da TR-9002-B.

Alla fine di un lungo corridoio vi è la porta di uscita, sigillata, con di fianco un lettore per i codici grafici (unico modo per aprire questa porta è farla esplodere o fornire un codice valido).

Un altro lettore di codici si trova in prossimità di un montacarichi, attivabile solo tramite il lettore stesso.

Se uno dei PG passa il proprio codice la macchina farà partire una voce femminile registrata "Codice non conforme. Ripetere Identificazione". Se verrà passato

un altro codice di uno dei soldati verrà udito un altro messaggio: “Codice non conforme. Attendere”. Ogni altra identificazione dei soldati sortirà un nuovo “Attendere”. Questo tipo di identificazioni porterà all’incontro con la biomacchina spiegato più avanti nel paragrafo “La Biomacchina”. Se invece verranno mostrati i codici di alcuni PNG, si avranno effetti diversi (che porteranno anche a finali diversi):

-Se verrà mostrato il codice del Ribelle morto: la macchina dirà “Accesso negato. Razione sospesa. Errore calibrazione. Cavo ripetere. Codice attendere. Accesso identificazione” e una squadra di Ribelli, che ha da tempo cablato e monitorato questa entrata, riconoscerà il codice del loro amico scomparso e interverrà nel giro di dodici minuti. L’avventura continua con il paragrafo “Ribelli” (a meno che non arrivi prima la Biomacchina a fare pulizia).

-Se verrà mostrato il codice di un Morto vestito da operaio: la macchina emetterà un fastidioso “beeeep” ad alto volume e non avverrà nient’altro.

-Se verrà mostrato il codice di un Morto vestito con la divisa da NKVD: la porta si aprirà e i PG potranno uscire... davanti a loro vi è un gigantesco corridoio circolare, di metallo; un tubo titanico con indicazioni alfanumeriche del tutto impossibili da decifrare, forse riferimenti a Settori vicini, ma completamente sconosciuti ai PG. Continuate la lettura dal paragrafo “Finale”.

### Simplex nelle grotte

<b>Intuito</b>	<b>Memoria</b>	<b>Percezione</b>	<b>Volontà</b>
0	0	0	2
<b>Aspetto</b>	<b>Comando</b>	<b>Creatività</b>	<b>Socievolezza</b>
0	0	0	0
<b>Coordinazione</b>	<b>Destrezza Manuale</b>	<b>Forza Fisica</b>	<b>Mira</b>
2	1	4	0
<b>Affinità Occulta</b>	<b>Distanza dalla Morte</b>	<b>Equilibrio Mentale</b>	<b>Karma</b>
0	0	0	1
<b>Attacchi</b>			
Morso: Morso +0			
<b>Risoluzione (Per+Vol+Coo+Kar)</b>			
5			
<b>Speciale</b>			
Nessuno			

### Maior nelle grotte

<b>Intuito</b>	<b>Memoria</b>	<b>Percezione</b>	<b>Volontà</b>
1	1	1	3
<b>Aspetto</b>	<b>Comando</b>	<b>Creatività</b>	<b>Socievolezza</b>
0	0	0	0
<b>Coordinazione</b>	<b>Destrezza Manuale</b>	<b>Forza Fisica</b>	<b>Mira</b>
4	3	4	1
<b>Affinità Occulta</b>	<b>Distanza dalla Morte</b>	<b>Equilibrio Mentale</b>	<b>Karma</b>
0	0	0	1
<b>Attacchi</b>			
Morso: Morso +0 oppure Tubo di ferro: B+0			
<b>Risoluzione (Per+Vol+Coo+Kar)</b>			
9			
<b>Speciale</b>			
Nessuno			

### La Biomacchina

Visto che Z.A.R. sa che i PG sono ancora nel loro Settore (infatti sono usciti da un condotto illegale, la loro uscita da R-578 non è mai stata registrata), l’identificazione dei loro codici viene ritenuta un errore da eliminare attraverso due fasi: fase uno, controllo del lettore, fase due, se il lettore è funzionante, eliminazione dei soggetti con il codice contraffatto.

Per questo nel giro di sette minuti una biomacchina scenderà nel Settore attraverso un montacarichi della fabbrica (precedentemente non individuabile in quanto è un pannello nel soffitto che si apre solo quando qualcosa viene inviato dall’alto e non è azionabile dal Settore).

La biomacchina, senza dire nulla, andrà al lettore e si interfacerà ad esso con alcuni tubi.

Poi dirà “Lettore codici efficienza 95%. Errore meccanico non plausibile. Errore elettrico non plausibile. Codici contraffatti. Avvio epurazione umani.”

E inizierà a sparare sui soldati.

La biomacchina attacca 2 volte nel suo round con entrambe le mitragliatrici (sono due Degtiarev DP, con gittata 25-40-100 metri e Danno pari a Perforazione +2 su tre zone o P+1 su cinque Zone), colpendo con carte inferiori o uguali a 5. Inoltre è quasi invulnerabile, visto che è quasi interamente rivestita da una pesante blindatura, ma ha un punto debole: se colpita “al cuore”, cioè in una zona non protetta dall’armatura e vicina a un serbatoio di combustibile (pescando L’Innamorato o Il Matto), esplode.

Se questo avviene quando è accanto alla porta del Settore o al montacarichi, farà volare via la pesante lastra di metallo che sigilla il Settore, permettendo ai PG di uscire da TR-9002-B.  
Leggete ora il paragrafo "Finale".

### Biomacchina

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
2	3	8	4
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
0	0	1	2
Coordinazione	Destrezza Manuale	Forza Fisica	Mira
6	1	10	7
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
/	Irrilevante	1	/
<b>Attacchi</b>			
Vedi descrizione			
<b>Risoluzione (Per+Vol+Coo+Kar)</b>			
18			
<b>Armatura</b>			
Vedi descrizione			
<b>Speciale</b>			
Vedi descrizione			

### Ribelli

La porta (o il montacarichi) si aprirà, mostrando dall'altra parte un gruppo di otto individui con capelli lunghi e vestiti di stracci. I tre uomini hanno barbe incolte e tutti sono armati con mitra PPSH e fucili d'assalto SVT Tokarev. Se i PG sono già alle prese coi Morti penetrati dalla grotta, i Ribelli faranno di tutto per salvarli, portarli oltre la porta e richiuderla sigillando i Morti nel Settore TR-9002-B. Se non ci sono i Morti o dopo che i PG saranno in salvo i Ribelli gli punteranno le armi addosso e... e ora sarà tutto nella mani dei PG.

I Ribelli li vedono come nemici, ma capiscono anche che qualcosa non va, quindi li lasceranno parlare.

I Ribelli non li lasceranno mai tornare a fare il loro mestiere, e se i PG si mostreranno fedeli a Z.A.R. li giustizieranno uno per uno con un colpo alla nuca. Se invece decidessero di tradire Z.A.R., i Ribelli li disarmerebbero e li porterebbero a un covo secondario, una specie di cella, in cui tenerli chiusi fin quando i capi non avranno deciso cosa fare di loro.

Ma questa è un'altra avventura...

### Finale

E ora? Cosa faranno i PG sopravvissuti? Dove andranno? Chi incontreranno sulla loro strada?

Molto dipende da come è stata aperta la porta.

Come Cartomanti potrete decidere di chiudere l'avventura in modo tragico, facendoli subito imbattere in un plotone di NKVD che li giustizi sommariamente o li riporti al proprio Settore, dove l'Arcigna li destinerà al Divoratore, ma se i PG hanno portato con sé il cadavere del fuggiasco (o parte di esso) potrebbero giustificare le loro azioni.

Oppure potrebbero imbattersi nei Ribelli e decidere che quello è il loro posto, visto che ormai tornare a casa per loro sarebbe troppo pericoloso.

Infine potranno decidere di muoversi autonomamente una volta aperta la porta, e iniziare da qui una lunga campagna di esplorazione, volta al ritorno fino al proprio Settore... oppure verso altri luoghi, verso altri misteri e verso altri pericoli!