

SINE REQUIE

INCUBO DAL PROFONDO

AVVENTURA SCRITTA DA RAI GIAMPAOLO



SINE REQUIE E' UN GIOCO DI RUOLO SCRITTO E SVILUPPATO DA MATTEO CORTINI E LEONARDO MORETTI

PROLOGO

Il Quarto Reich si è trovato, subito dopo il "Giorno del Giudizio", ad affrontare la perdita dei campi petroliferi rumeni, travolti sotto l'incalzare delle truppe sovietiche. La grande offensiva russa, denominata "Operazione Bagration", si arenò ben presto a causa del risveglio dei Morti, ma gran parte della Romania, della Bulgaria e dell'Ungheria divennero Terre Perdute.

La terribile penuria di petrolio spinse il Quarto Reich a tentare di raggiungere i campi petroliferi di Ploesti per via fluviale, ma il Danubio era stato pesantemente minato dai bombardieri alleati e i pozzi erano troppo lontani dalle rive del fiume per poter essere sfruttati in modo sicuro, dopo un paio di tentativi i tedeschi rinunciarono al petrolio rumeno per cercare altre fonti di approvvigionamento.

Il 15 agosto del 1944 le truppe tedesche iniziarono l'occupazione della Svezia e cominciarono immediatamente le ricerche petrolifere nelle acque del Mare del Nord dove, grazie a un misto di abilità e fortuna, scoprirono quattro giacimenti petroliferi. Attualmente la produzione norvegese e svedese, anche se grazie a un rigido razionamento, è sufficiente a coprire le necessità dell'industria tedesca, le ricerche proseguono ma per il momento senza molta fortuna.

La nostra storia inizia dopo che su una delle piattaforme sono successi degli strani fatti che hanno preoccupato non poco il ministro dell'industria, tanto da indurlo a mandare un suo rappresentante a indagare, per il momento senza coinvolgere la temuta Gestapo, l'ultima cosa che il ministro vuole è un Ispettore della polizia che blocchi la produzione mentre un branco di uomini della Gestapo ficcano il caso dappertutto.

L'AVVENTURA

Si consiglia di giocare questa avventura con tre o quattro giocatori anche non molto esperti, non è necessario che vi siano cacciatori di Morti tra di loro, dato che si tratta di indagare più che combattere.

Sulla piattaforma, denominata Balder, ci sono stati due morti negli ultimi sette giorni, uno è stato pugnalato allo stomaco, mentre l'altro era pressoché disidratato e coperto da una specie di peluria verde.

I due sventurati si sono risvegliati come Morti simplex e hanno attaccato le prime persone incontrate, gli operai sono riusciti a eliminare i due Morti ma ora il terrore serpeggia, si parla di una maledizione che avrebbe colpito la piattaforma, e il minimo incidente potrebbe far scoppiare il panico.

Come i giocatori dovrebbero sospettare subito tra le due morti non c'è un collegamento diretto, la prima è stata opera di una spia inglese, che sta cercando di sabotare la produzione petrolifera tedesca, la seconda è dovuta a una minaccia ben più grave, una forma di vita a metà tra il regno minerale e quello vegetale che è avida delle sostanze contenute nei corpi animali e anche umani.

Questa strana entità biologica, che chiameremo d'ora in poi Fungoide, arriva dritta dalla notte dei tempi, settanta milioni di anni fa, alla fine del Cretaceo ha causato la totale estinzione dei dinosauri, per poi scomparire a sua volta, una volta terminati gli ospiti disponibili.

Sfortunatamente qualche spora è riuscita a sopravvivere, sebbene sepolta nei fondi marini sotto chilometri di roccia, e ora che le ricerche petrolifere ne hanno fatto riemergere una il pericolo d'estinzione riguarda l'intera razza umana.

L'INIZIO

Barthold Tross è un importante funzionario del ministero dell'industria, abile, capace e molto stimato dai suoi superiori, che occupa la carica di responsabile delle operazioni della piattaforma Balder.

E' stato incaricato di scoprire il responsabile del duplice omicidio avvenuto sulla grande installazione marittima, il suo capo gli ha detto che ha praticamente carta bianca, la sola cosa che non deve assolutamente fare è chiedere l'intervento della Gestapo, i panni sporchi stavolta vanno lavati in famiglia.

Preoccupato più che contento per una simile libertà d'azione, alla quale non è abituato, Tross ha deciso di chiedere agli amici più fidati di investigare, in modo da poter contare su persone fidate, ha sistemato le cose per ottenere i permessi necessari e ora è pronto a inviare la squadra a bordo, pertanto ha convocato i partecipanti alla spedizione nella città danese di Eisbjerg, uno dei porti dove arrivano le petroliere che trasportano il petrolio dal Mare del Nord.

In breve spiegherà agli amici la situazione, non nascondendo la sua preoccupazione per quello che li aspetta ("Mi hanno dato carta bianca, devono essere davvero spaventati"), poi distribuirà a tutti una pistola Walther P38 e il relativo porto d'armi, altro equipaggiamento potrà essere fornito su richiesta.

Barthold Tross

Funzionario del ministero dell'industria

Storia: Nato a Kiel nel 1922 Tross ha combattuto con valore sul fronte russo, e al termine della guerra è stato compensato con un posto nell'apparato burocratico del Quarto Reich. Abile e capace è molto stimato dai suoi superiori, che lo ritengono, a ragione, un ottimo elemento, capace di operare in piena autonomia e prendere le decisioni giuste.

E' sposato con Eilika e ha due figli, Alexander e Franziska, di quattro e un anno.

Carattere: Nonostante le brutte esperienze passate combattendo prima contro i russi e poi contro i Morti Tross è riuscito a conservare un equilibrio invidiabile, ma ha imparato a non correre nessun tipo di rischio, calcola tutto quello che può succedere e si muove solo quando è sicuro di non essere in pericolo.

Aspetto: Tross è alto, con un fisico robusto che comincia a mostrare qualche traccia di pinguetudine, il viso è rotondo, incorniciato da capelli neri e con due occhi marroni sempre attenti e indagatori.

Il suo tono di voce è sempre basso e profondo, quando è in preda all'ira gli occhi si socchiudono e la sua voce di abbassa sino a diventare un sussurro, in quei momenti ogni traccia di bonarietà scomparirà dal suo volto e Tross mostrerà la parte pericolosa di se.

Tarocco dominante: Il Papa

La sera stessa una E-boote porterà la compagnia, assieme a due medici del tutto ignari della situazione, alla piattaforma Balder.

Dopo un viaggio di sei ore una gru calerà una gabbia per far salire il personale a bordo, osservando con attenzione la piattaforma sarà possibile notare che l'imbarcadere, la piattaforma a livello del mare che normalmente viene usata per l'imbarco e lo sbarco del personale, è circondato da filo spinato e guardato a vista da due uomini armati.

A BORDO DELLA PIATTAFORMA PETROLIFERA

La piattaforma Balder è l'ultima costruita dagli operai del Quarto Reich, una vera e propria isola artificiale presso le coste norvegesi che produce giornalmente quasi centomila barili di petrolio, per una descrizione dettagliata, che sarà utile per poter giocare in scioltezza l'avventura, vedere l'allegato "Piattaforma Balder".

Gli investigatori verranno accolti dal capopiattaforma, Alexander Von Rippen, e dal comandante, Fabrian Reyer, il primo un uomo alto, dal fisico sottile ma muscoloso, con l'aria dell'aristocratico anche con indosso una tuta, il secondo un anziano uomo di mare, dalla pelle bruciata dal sole.

Entrambi appariranno sollevati nel veder arrivare un aiuto, è evidente che non si sentono in grado di gestire da soli la difficile situazione in cui si trovano.

I due uomini condurranno il gruppo nella sala riunioni, faranno portare qualcosa da mangiare, un paio di caraffe d'acqua e delle tazze di caffè d'orzo, dopodiché inizieranno a raccontare i gravi fatti che sono successi a bordo nei giorni precedenti. Tutto è iniziato con il ritrovamento di un Morto nella zona delle teste pozzo, al piano più basso della piattaforma, prima di essere gettato in mare e trascinato via dalla corrente il Morto è riuscito a mordere un operaio, che è attualmente sotto cura nell'infermeria dell'impianto.

Le testimonianze dei presenti concordano nel dire che questo Morto aveva un aspetto quasi normale, e che la sua tuta era sporca di sangue all'altezza dello stomaco, le cause della morte restano sconosciute ma presumibilmente è stato pugnalato.

Due giorni prima di era invece verificato l'assalto di un Morto dall'aspetto orribile, praticamente una mummia dalla pelle verdastra, a una squadra di operai che stava smontando dal turno di notte.

Solo per il pronto intervento del caposquadra, che con incredibile prontezza di riflessi ha colpito il Morto con una mazza da venti chili, spappolandogli la testa, ha evitato un massacro e la fine della piattaforma.

Il Morto, fatto a pezzi per impedirgli di nuocere, si chiamava Konrad Hasse uno dei due geologi di bordo, è stato facile identificarlo dalla tuta che indossava e dagli effetti personali, attualmente i suoi resti sono a disposizione in una cella frigorifera.

Il Comandante ha immediatamente messo l'impianto in quarantena, nessuno può più lasciarla sino a nuovo ordine (Tross non lo ha detto ai giocatori? Accidenti che sbadato!) e ha informato i suoi superiori a terra, che hanno inviato a bordo due medici specializzati in malattie epidemiche e la squadra di investigatori.

Il capopiattaforma sta cercando di tranquillizzare l'equipaggio affermando che il primo Morto, un operaio di nome Egmund Lindermann, ha avuto un incidente mortale, e che non c'è niente di strano in questo, dopotutto lavorare su una piattaforma è molto pericoloso, tuttavia gli uomini capiscono solo il fatto di essere bloccati nel mezzo del Mare del Nord su una piccola isola di metallo e che due persone sono morte senza che sia stato scoperto il colpevole.

Anche il fatto che l'imbarcadero sia stato isolato con del filo spinato e venga sorvegliato in permanenza non ha contribuito a tranquillizzare gli animi, è pertanto comprensibile come la tensione sia palpabile tra l'equipaggio della piattaforma, basterebbe un nonnulla per far precipitare una situazione esplosiva.

L'arrivo di due medici sulla piattaforma ha aggravato la situazione, i lavoratori adesso sospettano che a bordo sia in atto un'epidemia dagli effetti spaventosi, e in un certo senso non hanno torto.

LA MORTE VERDE

Il ciclo vitale del fungoide comporta che pochi giorni dopo l'infezione dal corpo dell'ospite inizi a uscire una specie di muffa verdastra, costituita dal micelio contenente le spore, a quel punto la vittima muore in breve tempo, diventando una fonte di infezione per chiunque sia tanto imprudente da avvicinarsi.

Pertanto solo per pochi minuti il fungoide ha il controllo sul corpo dell'ospite mentre questi è infettivo, ed è in quel momento che egli cercherà un nuovo sventurato da trasformare in un suo burattino.

Prima del 6 giugno 1944 il pericolo costituito dal fungoide sarebbe stato relativo, dopotutto il corpo della vittima è evidentemente riconoscibile come infetto, e un essere intelligente non avrebbe nessun problema a evitarlo.

Sfortunatamente adesso il cadavere ad un certo punto si alzerà e inizierà a cercare carne umana, moltiplicando il pericolo di un contagio, pertanto sarà necessario intervenire subito ma con grande prudenza per non restare contagiati.

Le spore possono penetrare in un corpo sia per inalazione che per ingestione, quindi respirarle o inalarle significa il contagio immediato.

Più difficile, anche se possibile, il passaggio attraverso la pelle, che può essere evitato lavando con acqua abbondante il punto di contatto.

Una volta nell'organismo la spora inizia a riprodursi con una velocità sconvolgente invadendo il sistema linfatico e quello circolatorio, e dopo pochi minuti arriva al cervello annullando la volontà della vittima.

In due o tre ore il fungoide è in grado di manovrare l'ospite in modo quasi perfetto, essendosi impossessato anche dei ricordi della vittima, l'unica cosa che può tradirlo è la temperatura corporea, che scende a 31 gradi centigradi, e il battito cardiaco che scende a non più di quaranta pulsazioni al minuto.

Un'analisi del sangue inoltre rivelerebbe gravissimi scompensi nella composizione ematica, con la scomparsa dei globuli bianchi e un'incomprensibile trasformazione dei

globuli rossi, che diventano a poco a poco verdastri a causa della sostituzione del ferro con il rame.

Dopo un paio di giorni inizia la produzione di spore e il micelio che le contiene inizia a farsi strada verso l'epidermide, il fungoide può rallentare di un paio di giorni questo processo, ma non fermarlo completamente, così al massimo dopo quattro giorni la pelle dell'ospite inizia ad assumere un colore verdognolo e in pochi minuti il micelio fuoriesce, carico di spore in cerca di un ospite.

Da quel momento l'ospite inizia a morire, la crescita del fungoide provoca una forte disidratazione e la crescita del micelio blocca le vie respiratorie.

Per questo dopo la fuoriuscita delle spore il fungoide è in grado di far muovere l'ospite per non più di dieci/quindici minuti in cerca di un altro organismo in cui impiantare le spore, poi sopravviene la morte per soffocamento.

Con il decesso dell'ospite però non cessa affatto la pericolosità delle spore, che possono rimanere attive anche per diverse settimane.

La pioggia è il grande nemico del fungoide, se la trasformazione avviene durante un temporale le possibilità di infettare un altro ospite sono praticamente nulle.

MORTE DI UN GEOLOGO

La prima vittima del fungoide su Balder è stato Konrad Hasse, che lavorava come geologo di bordo, una delle due persone a bordo incaricate di analizzare i detriti che escono dal pozzo, tenere d'occhio i parametri di perforazione e avvisare nel caso si trovino tracce di petrolio nel fango di perforazione.

Lo sventurato è stato contagiato mentre esaminava una carota (un campione cilindrico di terreno prelevato dalle formazioni rocciose profonde) contenente un nodulo dentro il quale si annidava la spora del fungoide.

Il geologo ha isolato il nodulo, lo ha pulito e lo ha rotto con un colpo di martello, immediatamente la spora si è risvegliata ed è penetrata nel suo corpo, infettandolo e prendendone il controllo.

Nei primi minuti la volontà della vittima è stata annullata, in poche ore il fungoide si è riprodotto sino ad arrivare a prendere il controllo della vittima, per puro caso nessuno è entrato nella baracca delle analisi in quel periodo, dato che tutto si è svolto durante il turno notturno, non appena in grado di "leggere" i ricordi del geologo la creatura ha capito di essere bloccata in mezzo al mare, per cui ha iniziato a cercare un ospite che le permettesse di arrivare a terra.

Brand Wocher, l'altro geologo di bordo, è stata la prima vittima designata, il contagio è avvenuto al momento del cambio di turno nella cabina geologica, mentre lo sventurato perdeva il controllo del corpo l'ospite del fungoide è uscito in cerca di altre vittime, sfortunatamente per lui è stato fermato dal pronto intervento di uno degli assaliti.

Da notare che l'ospite, a causa del suo modo di muoversi a scatti, è stato scambiato per un Morto, in realtà era ancora vivo quando è stato colpito dalla mazza, al risveglio ormai era completamente impotente, fatto a pezzi e chiuso in una cella frigorifera.

UNA SPIA A BORDO

Dopo il Giorno del Giudizio William Clarkson, agente dei servizi segreti inglesi, rimase bloccato in Germania, dove era impegnato in una missione segreta per scoprire dove si trovassero i siti di produzione dei razzi V2, senza più speranze di tornare in Inghilterra.

Grazie alla sua conoscenza del tedesco nei convulsi mesi che seguirono il fallito sbarco in Normandia riuscì ad assumere l'identità di Hugbert Grienscher, trovando lavoro come meccanico.

Adesso è riuscito a imbarcarsi su una delle piattaforme costruite dai tedeschi nel Mare del Nord ed è deciso a distruggerla, per danneggiare l'economia tedesca.

E' stato sorpreso da Egmond Lindermann mentre piazzava una bomba nella zona delle teste pozzo e lo ha ucciso con una coltellata allo stomaco, lasciandolo esanime sulle griglie del piano di produzione.

Purtroppo questo lo ha costretto ad abbandonare l'ordigno, che fortunatamente non è stato scoperto, ma si trattava dell'unico a sua disposizione, e ora la zona è guardata a vista da guardie armate.

Ora il piano di Clarkson è quello di uccidere diverse persone dell'equipaggio, sperando che prima o poi i Morti riescano a prendere il sopravvento, a quel punto darà fuoco alla piattaforma e fuggire con un'imbarcazione di salvataggio, cercando di arrivare in Inghilterra.

L'apparizione di un altro Morto non ucciso da lui e con caratteristiche tanto strane lo ha momentaneamente fermato, ma è deciso a proseguire con il suo proposito, la piattaforma Balder deve essere distrutta.

William Clarkson Spia inglese

Storia: Entrato giovanissimo nei servizi segreti inglesi Clarkson parla un perfetto tedesco, per questo venne scelto come agente destinato a operare sotto copertura. Purtroppo la sua missione divenne inutile dopo il Giorno del Giudizio, e lui si trovò bloccato in Germania.

Nonostante tutto è deciso a continuare la guerra, danneggiando il quarto reich in ogni modo possibile. Adesso ha l'opportunità di sabotare una piattaforma petrolifera e mettere in ginocchio l'economia tedesca, e non intende lasciarsela scappare.

Carattere: Deciso e determinato Clarkson non arretrerà davanti a nulla pur di portare a termine il proprio intento.

Non incoraggia i tentativi di approccio dei colleghi e a bordo ha la fama di musone, si finge goffo e scoordinato, e nessuno sopetterebbe di trovarsi di fronte a una persona piena di risorse.

Aspetto: Clarkson è magro e alto, con una muscolatura potente e una forza fisica notevole.

Il volto non ispira simpatia, raramente sorride e la sua espressione abituale è corruciata.

Tarocco dominante: La temperanza

LE INDAGINI A BORDO

I nuovi arrivati non saranno visti tanto di buon occhio dall'equipaggio, molti dei lavoratori sulle piattaforme hanno un passato da tenere nascosto, e proprio per evitare di attirare l'attenzione hanno scelto un lavoro duro e non molto pagato. Quindi le persone saranno restie a rispondere alle domande degli investigatori, il più guardingo nei loro confronti sarà Grienscher, mentre Wocher, ormai pienamente controllato dal fungoide, parlerà con disinvoltura ma eviterà accuratamente di farsi toccare, dato che il suo corpo sembrerà freddo al tatto.

Egli praticamente vive nella cabina geologica, ufficialmente perché è rimasto l'unico geologo a bordo, in realtà perché vuole evitare qualsiasi occasione di destare sospetti, parlando con il cuoco sarà possibile sapere che egli va a prendere ogni giorno un vassoio di cibo, ma in quantità assolutamente insufficiente per una persona normale. Questo dovrebbe suscitare i sospetti degli investigatori, se messo alle strette Wocher inizierà il processo di crescita delle spore e attaccherà le persone che gli stanno vicino, in caso di contatto il contagio è praticamente certo.

Due dei lavoratori, Gustav Jarnut e Hans Goetz, sono amanti, e preoccupati di nascondere la loro condizione, dato che gli omosessuali nel quarto reich non sono certo benvenuti.

Il loro evidente nervosismo potrebbe far pensare che hanno qualcosa di più grave da nascondere, e fuorviare gli investigatori.

Altri potrebbero nascondere alcolici, vietati a bordo, o materiale propagandistico, e anche loro potrebbero costituire delle false piste, anche se facilmente identificabili come tali.

LA BOMBA

Andando a curiosare nella zona delle teste pozzo gli investigatori potrebbero scoprire che una delle croci di produzione è stata minata con una decina di candelotti di dinamite collegati a un rudimentale innesco a tempo.

Esplorendo un ordigno del genere avrebbe causato la distruzione della piattaforma a seguito della fuoriuscita di petrolio in fiamme.

Chi ha piazzato la bomba non ha avuto il tempo di terminare l'innesco, dovrebbe essere naturale pensare che Lindermann sia stato ucciso perché ha scoperto l'attentatore, che non ha potuto portare a termine il suo compito.

La dinamite deve essere stata portata da terra, probabilmente con diversi viaggi, mentre l'innesco è stato probabilmente costruito a bordo con materiale facilmente reperibile da chiunque.

E' evidente che a bordo si cela un terribile nemico, che vuole distruggere l'impianto, senza riguardo per le vite dell'equipaggio.

L'IMPIANTO DI PREFORAZIONE

La piattaforma Balder è divisa in tre livelli, il primo comprende l'imbarcadere, la zona delle teste pozzo, il separatore olio-gas e la lancia di salvataggio.

Si tratta di un ambiente scuro, gocciolante di condensa, con molti anfratti e nascondigli, colmo di ombre e strani rumori, attualmente due guardie armate con fucili lo pattugliano in continuazione, sciabolando il buoi con le loro torce elettriche.

Dato che le guardie sono scelte tra l'equipaggio di bordo non sono molto abili con le armi, tranne chi ha mantenuto il ricordo degli anni passati sotto l'esercito.

Il secondo livello è molto più sgombro, ci sono solo le colonne che costituiscono la base delle gru e i portelloni che permettono di accedere alle teste pozzo.

Sul terzo livello si trovano gli alloggi, la torre di perforazione e le due gru, anche in questo caso materiale, casse, aste contribuiscono a formare una specie di labirinto, dove è difficile muoversi velocemente.

La torre di perforazione è un traliccio alto una quarantina di metri, con una scala che permette di arrampicarsi sino alla sommità, e potrebbe essere un ottimo scenario per uno scontro, il rumore dei macchinari è terribile, tale da impedire una normale conversazione.

Ci sono anche tra cannoni antincendio, molto potenti e potenzialmente utili contro un ospite coperto dalla muffa del fungoide.

I livelli sono collegati da due scale in ferro su due lati della piattaforma.

LA SITUAZIONE PRECIPITA

Dopo la prima giornata di indagini il fungoide, se non è stato scoperto, abbandonerà il corpo di Woher per un nuovo ospite.

Il geologo si risveglierà come Morto (tirare un arcano maggiore per determinarne il tipo), e costituirà un serio pericolo di contaminazione, il custode dovrebbe fare in modo che siano gli investigatori a scoprirlo, in modo da far loro affrontare un combattimento rischioso ed emozionante.

A quel punto Ketling, uno dei due medici inviati a bordo comunicherà di aver scoperto cosa è successo, egli ha ricostruito la storia del contagio e isolato diversi campioni di spore del fungoide.

Il problema è ora individuare chi è stato contagiato dall'organismo, gli esami medici restano la soluzione migliore, ovviamente una volta visti scoperti il fungoide reagirà, cercando di scappare, oppure rifiuterà di farsi esaminare, comportamento che lo farà però scoprire ancora prima.

Se non commettono errori gravi gli investigatori dovrebbero riuscire a eliminare il pericoloso organismo, una volta sicuri della vittoria, tuttavia, la minaccia del fungoide non sarà affatto passata.

Infatti Clarkson, venuto a conoscenza assieme agli altri lavoratori di quanto successo, deciderà di cambiare piano, ora non gli interessa più distruggere solo la piattaforma, adesso ha l'occasione di colpire al cuore il Quarto Reich.

Se riuscisse a portare a terra le spore e infettare qualche persona potrebbe essere un colpo mortale per lo stato tedesco, anche dopo la morte gli infetti avrebbero continuato a diffondere il contagio, con conseguenze incalcolabili.

IL TENTATIVO DI FUGA

Durante la notte successiva alla sconfitta del fungoide un terribile fatto sconvolgerà la piattaforma, i due medici arrivati da terra saranno uccisi a coltellate nel loro laboratorio improvvisato.

Diversi campioni di spore del fungoide risulteranno rubati, questo fatto è una prova evidente che qualcuno intende usarli come arma biologica.

Dovrebbe essere chiaro che il misterioso assassino cercherà di arrivare a terra il prima possibile, e l'unico modo per riuscirci è usare la lancia di salvataggio posta al primo livello.

Il modo migliore per scovare il responsabile dell'uccisione dei due medici sarà pertanto quello di controllare il battello, magari togliendo di nascosto una parte vitale del motore, per impedire che il fuggiasco possa raggiungere la costa.

A mezzogiorno una delle due guardie di servizio sarà Grienscher, ovvero Clarkson, che dopo un'oretta di servizio sparerà al collega e tenterà di fuggire.

Se gli investigatori staranno tenendo d'occhio il primo livello potranno intervenire, bloccando la spia inglese prima che possa calare la lancia in acqua e affrontandolo in combattimento.

Ovviamente Clarkson non si darà per vinto, è armato e deciso a non cadere vivo nelle mani dei suoi avversari, averne ragione non sarà un'impresa semplice.

Se non riuscissero a fermare l'inglese l'unica possibilità che resta è farlo intercettare da una E-boote prima che arrivi a terra, una tempestiva chiamata via radio sarà sufficiente a far intervenire un'unità che affonderà la lancia a poche miglia dalla costa danese.

LA FINE DELLA VICENDA

Risolto il caso gli investigatori, dopo un periodo di quarantena, potranno tornare sulla terraferma, dove saranno adeguatamente ricompensati.

Nel caso Clarkson riuscisse a fuggire egli non riuscirebbe comunque nel suo intento, sfortunatamente per lui sarà sorpreso e ucciso da una pattuglia tedesca al momento dello sbarco.

Il fallimento dei giocatori sarà comunque duramente rimproverato dalle autorità, e forse punito con qualche mese di prigione.

La vita è difficile nel Quarto Reich.

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Nome	Cognome	Mansione
Barthold	Tross	Responsabile piattaforma Balder
Willi	Mütling	Dottore
Kurt	Ketling	Dottore
Alexander	Von Rippen	Capopiattaforma Balder
Fabrian	Reyer	Comandante piattaforma Balder
Rudolf	Huber	Responsabile sicurezza (ufficiale politico)
Brand	Wocher	Geologo di bordo
Paul	Fuß (pron. Fuss)	Direttore di macchina
Quintus	Thurer	Geologo
Ralf	Zimler	Capo elettricista
Hans	Hardwin	Aiuto elettricista
Carl	Helt	Primo meccanico
Hugbert	Grienscher	Aiuto meccanico e spia inglese
Dolf	Ghanzel	Capopiazzale
Harold	Lange	Gruista
Gerwig	Humboldt	Gruista
Rainer	Gaik	Caposquadra
Lothar	Rönne	Caposquadra
Klaus	Biedermeier	Aiuto caposquadra
Alrich	Schendel	Aiuto caposquadra
Ferdinand	Aüsermuller	Pontista
Diedrich	March	Pontista
Gustav	Muerer	Operaio
Lorenz	Harter	Operaio
Sven	Thiedermann	Operaio
Gustav	Jarnut	Operaio
Hans	Goetz	Operaio
Gerbert	Werner	Operaio
Richmar	Thiederman	Cambusiere
Gerbert	Bauten	Cuoco
Albert	Görter	Aiuto cuoco
Otto	Tempel	Inserviente
Klaus	Herren	Inserviente
Emil	Streiman	Inserviente
Frank	Ebert	Inserviente
Konrad	Hasse	Geologo (Morto)
Egmund	Lindermann	Operaio (Morto)