

IL BUNKER

*AVVENTURA PER IV
REICH*



Giocatori: 4 giocatori

Personaggi giocanti:

Sergente Ansfried Baumann

Giovane sergente della Wehrmacht. E' un giovane adulto di 30 anni, e sebbene sia ancora pieno di slancio e voglia di servire il Reich non si fa tante illusioni sullo stato di cose nell'esercito, ed è abbastanza vezzo alla vita militare. Comanda la sua squadra con disciplina, ma si sa imporre più come se fosse un "fratello maggiore" piuttosto che un graduato. E' abbastanza ben voluto dai suoi sottoposti.

Tarocco Dominante : L'Imperatrice

Caporale Gregor Engel

Uno dei soldati facenti parte della squadra di Ansfried. Uomo di 38 anni, massiccio e duro, un tempo era maresciallo, successivamente è stato degradato per aver gestito male un attacco di Morti nel Borgo di Schwabach, costato la vita a quasi la metà della guarnigione. Nonostante esegua sempre gli ordini il fatto di essere stato assegnato in una squadra capitanata da un sottoufficiale più giovane lo ha reso molto nervoso.

Tarocco Dominante : Le Stelle

Soldato Fritz Voigt

La recluta più giovane del gruppo. E' un giovane di 20 anni, idealista e convinto sostenitore della causa tedesca. E' sempre pieno di iniziativa, ed è il primo a lanciarsi in azione, spesso però sottovalutando la situazione.

Tarocco Dominante : La Ruota della Fortuna

Soldato Erwin Lang

Un soldato appena trasferito dal Borgo di Norimberga ed assegnato alla squadra di Ansfried. E' un giovane di 22 anni, che agisce sempre con metodo e logica. Nonostante sia sottomesso alla convenienza del mondo corrotto della Germania ha una forte integrità morale ed il suo sogno è di diventare un alto graduato per provare a cambiare le cose (ci riuscirà? Mah)

Tarocco Dominante : La Giustizia

Equipaggiamento:

Tutti i soldati sono armati di un coltello militare, una borraccia e due granate a mano.

- 1) Ansfried è dotato di una Luger (20 colpi), un binocolo e un MP40 (100 colpi)
- 2) Gregor è dotato di un Sturmgewehr 44 (150 colpi)
- 3) Fritz ed Erwin sono dotati di un MP40 (100 colpi)

Tutti avranno sempre a portata di mano le loro armi.

Personaggi non giocanti

Tenente Gast Fuchs

Comandante del Bunker 701. E' un uomo di 54 anni, robusto, con un grosso paio di baffi che gli cadono sulle guancie. L'uomo è molto autoritario, a cui gli piace avere il completo controllo della situazione, e comandare. In questo è molto bravo e capace, ma in realtà considera i suoi uomini solo un branco di pidocchiosi esseri inferiori, che hanno meritato il loro destino di essere comandati. Non è molto loquace, e le poche volte che parla sono per dare ordini o avere un ragguaglio sulla situazione. Nasconde un segreto che riguarda il bunker e i suoi occupanti.

Tarocco Dominante : Il Giudizio

Caporale Gaston Beck

Il soldato che ha prestato più a lungo servizio nel Bunker (2 anni). E' un uomo di 34 anni, massiccio ma poco prestante, e con una leggera calvizie. E' molto burbero, e tratterà i nuovi arrivati come bersagli per i suoi scherzi di cattivo gusto e per sfogare la frustrazione di essere relegato in quel bunker. Ha anche il vizio di bere molto, di nascosto al comandante, nonostante abbia un rapporto di complicità con lui.

Tarocco Dominante : L'Imperatore

Soldato Uber Spitz

Uno dei due soldati semplici del bunker. E' un giovane adulto di 32 anni, dal portamento fiero e severo. Nonostante la giovane età militò in prima linea durante il Giorno del Giudizio e nei mesi a seguire, e riuscì a sopravvivere. Per la sua audacia sarebbe dovuto essere promosso, o avrebbe potuto aspirare ad entrare nelle SS, ma durante una battaglia cruenta, nella confusione degli scontri invece di spedire ad un nido di mitragliatrice una

cassa di munizioni ne spedì una con il rancio. L'errore per fortuna non fu fatale, ma la figura fatta gli precluse ogni ascesa. Ancora oggi porta dentro di sé le conseguenze di quella vergogna.

Tarocco Dominante : La Torre

Soldato Gunthe Maier

Il secondo soldato semplice del bunker. E' un uomo di 40 anni, sconfitto dalla vita. Prima di arruolarsi come soldato era un medico, ma a causa di una serie di sfortunati eventi perse tutto. Un medico di Classe A lo licenziò per favorire un parente, la moglie lo lasciò per un ufficiale delle SS, e quel che peggio è che lo stesso ufficiale si appropriò della casa dove abitava con false prove contro di lui. Per salvarsi si arruolò, ma ora è un uomo in lento declino, che non aspetta altro il colpo di grazia che lo liberi dai tormenti della vita. Poco importa se rinascerà come Morto. Non sarà mai più cosciente da quel momento in poi. Ha una grave forma di depressione.

Tarocco Dominante : La Torre

Prologo

Il Bunker 701 è uno dei migliaia di bunker difensivi costruiti all'interno del territorio tedesco in prossimità dei Borghi per proteggerli dai Morti. Questo bunker è vicino al piccolo Borgo di Rügland, piccola cittadina la cui maggior fonte di reddito sono alcuni pascoli, ben sorvegliati dalle forze della Wehrmacht. Ad Ovest di Rügland si trova il Bunker, che difende una radura circondata da una foresta di conifere. Una delle caratteristiche uniche di quella posizione è che quasi ogni giorno subisce l'attacco di almeno un Morto. Questo dovuto al fatto che in direzione Ovest era collocato un Campo di Rieducazione. Il Campo funzionava a meraviglia fino a quando un tentativo di evasione si trasformò in una carneficina, e l'interno campo divenne un mattatoio pieno di Morti, che ora fiutano la carne viva del vicino Borgo di Rügland. Il 17 ottobre è stato inviato un rapporto secondo il quale in seguito all'attacco di un'orda di Morti sono deceduti quattro soldati degli otto presenti nel rifugio. Dato che le norme di sicurezza prevedono per quel tipo di guarnigione la presenza di almeno otto uomini di guarnigione la tua squadra è stata assegnata alla guarnigione del bunker a sostituzione degli uomini morti. Dovrete stare nel bunker per una settimana, il tempo necessario affinché una nuova squadra venga trasferita da Monaco. Comunque nella caserma dove

alloggiavate prima di essere trasferiti corrono strane voci riguardo la vostra destinazione: voci di un segreto che riguarda i suoi uomini ed in particolar modo il Tenente Fuchs, ufficiale del rifugio. Voci riguardanti non solo il comportamento sospetto dei soldati, ma anche la morte dei quattro soldati durante l'attacco. Sembra infatti che siano stati cremati subito, senza che neanche un medico sia potuto andare a constatare la loro effettiva condizione di Morto. Il vostro compito primario sarà comunque difendere il bunker, qualsiasi cosa succeda.

Inizio

L'avventura inizierà quando i vostri PG saranno caricati dalla base militare di Norimberga per essere trasportati fino al Bunker. E' l'alba, e sentite l'aria fredda ed umida intorno a voi. La strada è tortuosa, soprattutto nel tratto che vi porta da Rügland al Bunker, ma almeno viaggiate freschi. Potete approfittare del viaggio per parlare un po' e fare congetture sulle chiacchiere che si dicono a proposito della vostra destinazione. Dopo due ore di viaggio arrivate al rifugio, e una volta scesi l'autoblindo ripartirà per lasciarvi soli con i vostri nuovi compagni.

Primo giorno

Presentazioni

I vostri Personaggi si presenteranno al Tenente Fuchs, comandante del bunker, e ufficiale di riferimento. Ricordatevi che anche se siete tutti della stessa squadra il maggiore di grado è lui. Fuchs non perderà molto tempo in convenevoli, e vi dirà subito che la postazione è pericolosa e quasi ogni giorno arrivano dei Morti a minacciare la cittadina vicina. Vi illustrerà le difese del fortino, composte da tre mitragliatrici pesanti MG 42, e le stanze che lo compongono: un bagno, confinato in un cubicolo stretto e molto scomodo, una stanza adibita a dormitorio, occupata quasi interamente da due letti a castello, la cucina, piccola ma efficiente, la sala radio, piena di apparecchiature e macchinari, ed una porta blindata. La porta è chiusa e non ha serrature. Fuchs vi dice che è il deposito di armi di riserva, e solo lui ha le chiavi, nessun altro può entrarvi. Una volta che avrete finito di visitare il posto vi saranno presentati i tre soldati di stanza. Gunthe e Uber si limiteranno ad un breve quanto svogliato saluto di circostanza, mentre Gaston non vi degnerà nemmeno di quello. Vi tocca subito il primo turno di sorveglianza, che durerà fino al giorno dopo. Infatti mentre voi starete di guardia la seconda squadra potrà andare a dormire. Comunque è

ancora mattina, e potrete tranquillamente parlare con i soldati presenti nel bunker, o esplorare le stanze. Le stanze saranno prive di dettagli particolari, eccetto per la cucina, dove è presente un bancone che presenta un cassetto chiuso a chiave. In realtà non c'è nulla lì dentro, ma serve ad aumentare l'aura di mistero del bunker.

Soldati

I tre soldati sono tutti in cucina, due seduti ad un tavolo a giocare a carte, il terzo, Uber, a pulire la pentola che verrà usata per cucinare il rancio nelle ore successive. Se uno dei Personaggi dovesse provare a parlarvi non otterrebbe altro che un rifiuto abbastanza netto. Uber sarebbe seccato dal fatto che lo state importunando mentre sta svolgendo quel lavoro, e se provaste ad attaccare conversazione dopo due o tre rifiuti scatenereste la sua rabbia contro di voi. Anche gli altri due sono impegnati e non avranno voglia di parlarvi. Potrete sempre provare ad unirvi al gioco, cercando di persuadere Gaston a lasciarvi entrare nel gioco (necessita di un tiro su "Persuadere", malus di 4). Se vi riuscirete comincerete una nuova partita, ma dopo un po' Gaston si stancherà della vostra compagnia e se ne dirà di andare un attimo fuori a fumare. Potrete così parlare con Gunthe, e se riuscirete in un tiro su "Socievolezza" vi rivelerà che Gaston è sempre molto irritante, e proseguirà elencandovi tutta una serie di piccoli avvenimenti di poco valore che supportano la tesi che l'uomo è veramente irritante. Nel caso falliste il primo tiro Gaston imprecherà contro di voi e vi intimerà di lasciarlo giocare in pace.

Tenente Fuchs

Nemmeno il Tenente sarà disposto a parlare con voi, e per dissuadervi dal fare conversazione comincerà prima ricordarvi che il vostro dovere in quel preciso momento è di sorvegliare l'area, e se non desisterete inventerà delle scuse riguardo il suo lavoro. Non vorrà parlare con voi e farà di tutto per evitare di farlo.

La notte

Dopo una giornata passata fra la noia della sorveglianza e l'atmosfera tesa del pranzo e della cena arriva la notte, e incomincia il vostro turno di sorveglianza notturno. La squadra di Fuchs dorme mentre voi state di guardia alle mitragliatrici. La notte sarà tranquilla, e potrete sfruttare il tempo a vostra disposizione per chiacchierare, lamentarvi dei vostri compagni poco inclini a socializzare, o discutere sulla porta blindata. Tutti gli ambienti sono ora vuoti, e potrete fare ciò che volete. In

cucina, se volete, potrete cercare la chiave del cassetto chiuso (tiro su Cercare/Perquisire, malus di 2), che troverete in un altro cassetto, seppellita sotto delle posate. Aperto il cassetto non troverete nulla di rilevante, divertitevi ad elencare cose poco appariscenti ed inutili (es. un accendino scarico, una forchetta piegata, dei bossoli usati, pezzi di carta bruciata). Inutile provare a sfondare la porta blindata: è troppo resistente, e servirebbe un esplosivo per aprirla. La notte, come detto procederà tranquilla.

Secondo giorno

I vostri Personaggi oggi sono a riposo, e Fuchs si è rinchiuso nella sala radio insieme a Gaston. Questo è il momento buono per fare conversazione. Uber si trova seduto accanto ad una delle mitragliatrici, con un'aria svogliata e scocciata. Sarà più disponibile a parlarvi, e chiederà scusa per la reazione del giorno prima, dicendo che era nervoso perché quel giorno era il turno di Gaston lavare il pentolame, ma come al solito si era impuntato e lo aveva costretto a fare il lavoro al posto suo. Continuando a parlare vi dirà alcuni avvenimenti curiosi e divertenti successi nell'ultimo periodo, ma si lamenterà anche dell'eccessivo distacco del Tenente nei confronti degli uomini. Sembra quasi che all'uomo non importi niente dei suoi camerati, anzi li disprezzi in silenzio. Gunthe invece sta ancora facendo colazione. Anche parlare con lui sarà più semplice. Si lamenterà della vita che si ritrova, raccontandovi un po' di dei dettagli più tristi della sua vita, con un'aria malinconica e amareggiata (spesso vi ricorderà di com'era vivere con sua moglie prima che un ufficiale delle SS la portasse via). Sarà molto disponibile a darvi qualunque dettaglio sul suo passato, ma sarà restio a parlare del rapporto con il Tenente. Si potrà tentare a convincerlo a parlare (un tiro su Persuadere con un malus di 3) e dopo averci parlato un po' vi confesserà che in realtà il Tenente ha un forte atteggiamento di superiorità nei confronti suoi e di Uber, ma troverà difficoltoso parlarne, anche perché teme la sua reazione se venisse a sapere di queste rivelazioni.

Alzare il gomito

Si arriverà alla cena senza troppi problemi, ma qualcosa romperà definitivamente l'atmosfera di tensione già presente dall'inizio. Gaston arriverà in cucina ubriaco fradicio, con una bottiglia di birra in mano, barcollando e gesticolando mentre tenta di dirigersi al tavolo. Fuchs sarà ancora in sala radio i due soldati non proveranno a fermarlo. Gaston bestemmierà contro di voi e comincerà

a spintonare uno dei Personaggi a vostra scelta. A questo punto potrete ammansirlo a suon di pugni (Gaston ha Forza Fisica pari a 4, ma l'Abilità Rissa di grado7) o tentare di calmarlo (con un tiro su Raggiare, con un malus di 4). Una volta finito lo scontro arriverà il Tenente, che sbraiterà contro Gaston e lo manderà fuori all'agghiaccio per una notte, ma non proferirà parola sul vostro operato.

Uno strano rumore

Stanotte siete liberi di riposare, ed effettivamente è l'unica cosa sensata da fare visto che il giorno dopo vi attenderà un altro turno di sorveglianza. Ma ad un certo punto della notte si sentirà un rumore simile ad uno scatto metallico provenire dal corridoio. Un tiro su "Percezione" vi farà capire che si tratta della porta blindata. Qualcuno è entrato, e con un altro tiro su "Percezione" capirete che nella stanza delle mitragliatrici si trovano sicuramente Uber e Fuchs. Quindi i sospetti si concentrano solo su due persone: Gaston e Gunthe. Bisogna ora scoprire chi sia entrato dentro alla stanza blindata e il perché. Non si può rischiare di uscire dagli alloggi e sperare in delle spiegazioni. Trovate un modo per costringere i Personaggi a rimanere ai loro posti, magari alludendo ad una possibile vendetta del trasgressore nei vostri confronti, qualora scoprisse che vi siete alzati per verificare chi avesse aperto la porta.

Terzo giorno

Il primo assalto

I Personaggi saranno di turno nella sorveglianza. Dopo alcune ore passate senza alcun pericolo si scorgeranno (4) Morti avanzare lentamente verso il bunker. Sono Simples, quindi non costituiranno un problema serio, e sarà abbastanza facile falciarli con tre mitragliatrici a vostra disposizione. Dopo lo scontro bisognerà andare a bruciare i resti, e Fuchs consegnerà ad uno dei P.G. due taniche di benzina ed un accendino. I P.G. potranno uscire dal bunker e raggiungere i resti dei Morti nella radura. Camminando nella radura si noterà una cosa strana. Ai limiti della foresta, nascosta in mezzo ad alcuni pini, c'è la carcassa di una macchina. Un tiro su "Osservare" rivelerà che la macchina è una Kübelwagen (macchine usate come mezzo di trasporto leggero dagli ufficiali della Wehrmacht e delle SS) ed è stata bruciata. Non sarà possibile andare più vicino a controllare, non solo perché i soldati nel bunker osservano le azioni di quelli fuori, ma anche per il rischio che ci siano altri

Morti. Una volta bruciati i resti dei cadaveri si può pensare a ritornare nel bunker.

Ottenere informazioni

La presenza di un'auto ai limiti di una foresta è alquanto sospetto, soprattutto se è ridotta ad un telaio incenerito. Bisogna chiedere ai soldati e a Fuchs, ma come al solito solo Gunthe vi dirà accennerà qualcosa, dicendo che non sanno da dove viene la macchina, ma hanno dovuto bruciarla perché temevano che vi fossero dei Morti all'interno. Con gli altri due soldati inventate delle storie poco credibili, in modo da rendere ancora più complessa l'identificazione dell'auto e del suo proprietario. Sarà inutile provare a chiedere qualcosa a Fuchs perché non solo non vi dirà niente, ma prometterà conseguenze spiacevoli alla squadra se non smetteranno di fare domande. Interpretate bene la grettezza di Fuchs. Tenente conto che è sempre un ufficiale, e potrebbe disporre di risorse inaspettate se ve ne fosse richiesto l'uso. Dopo aver chiesto a tutti la situazione apparirà sempre più complicata. Create più possibili ipotesi sul perché ci sia una macchina sul limitare del bosco, e rendetele l'una in contrasto con l'altra. L'unica soluzione per capire il mistero è aprire la porta blindata.

Un furto

Di notte i Personaggi saranno di turno a controllare la radura, e la seconda squadra sta dormendo. Gunthe e Gaston hanno il sonno pesante, e non si accorgeranno se qualcuno dei P.G. entrerà nella stanza di soppiatto, ma Uber e Fuchs hanno un sonno leggero, e soprattutto Fuchs si sveglierebbe con il minimo rumore. Un tiro su "Intrufolarsi" dirà se l'infiltrazione nella camera sarà riuscita o verrà scoperta. In quel caso meglio prepararsi una scusa valida per giustificare la propria presenza negli alloggi. Al contrario, se si entrerà senza rivelare la propria presenza si potrà cercare la chiave della stanza blindata. Fuchs la tiene in una tasca dei pantaloni della divisa, poggiati su un baule lì vicino (tiro su "Perquisire, malus di 3). Nella tasca oltre alla chiave c'è anche un piccolo libretto con alcune cifre scritte sulle prime pagine. Un tiro su "Intuito" vi rivelerà che si tratta di alcuni codici di trasmissione, relativi a precisi eventi (un po' come i codici che le pattuglie di polizia inviano alla centrale quando avvistano un reato in corso). I codici a primo impatto non serviranno a niente, ma saranno utili se confrontati con quelli inviati al comando il giorno della morte dei quattro soldati. Sarebbe opportuno che il Cartomante scriva su un foglietto i codici, in maniera

tale che sia possibile ricordarli e confrontarli con quelli emessi dalla sala radio. I codici leggibili sono

- 11.45XX – Morti avvistati e abbattuti. Alle X va sostituito il numero di Morti avvistati ed eliminati.
- 12.90 – Morti avvistati che non si sono avvicinati e non sono stati ingaggiati.
- 11.46XX – Orda di Morti.
- 11.12 – Nessun Morto avvistato
- 35.21 – Munizioni in esaurimento.
- 35.20- Viveri in esaurimento
- 35. 62 – Arma distrutta
- 35.43 – Munizionamento difettoso
- 35.00 – Richiesta viveri
- 35.01 – Richiesta munizioni
- 35.12 – Richiesta rinforzi
- 10.55 – Incontro con ufficiale
- 10.54 – Incontro con ufficiale SS
- 10.53 – Incontro con soldati
- 10.40 – Rinforzi arrivati
- 10.30 – Rifornimenti arrivati
- 13.95XX – Soldati caduti

Una volta ottenuti i codici e la chiave Uber comincerà a agitarsi nel sonno, barbugliando parole che riguardano carichi di munizioni e altre frasi sconnesse. Sta avendo un incubo e si potrà risvegliare. Subito dopo che il P.G. entrato nella stanza uscirà Uber si sveglierà, ed andrà in bagno per cercare di calmarsi. Non sarà possibile entrare nella stanza blindata per quella sera.

Quarto giorno

Secondo assalto

Nel momento in cui vi state dando il cambio arrivano altri Morti. Stavolta sono (3) Morti Simples e (1) Maior. Anche stavolta sarà relativamente facile abatterli, ma una volta allentata la guardia spunteranno fuori dalla foresta (2) Ferox, che si dirigeranno a forte velocità contro di voi. I Personaggi dovranno reagire in fretta se non vorranno che i Morti si avvicinino troppo e costituiscano un pericolo serio per il bunker. Dopo l'assalto però avverrà un evento destabilizzante. Gunthe, per lo stress dovuto all'assalto, e per le sue precarie condizioni mentali, comincerà a sproloquiare di non potercela fare più, di voler chiudere con questa vita, e menando strattoni a tutti uscirà a forza dal bunker con una pistola in pugno per sparare al vuoto in direzione

della foresta. Fuchs ordinerà a Gaston e Gregor di andarlo a recuperare. Calmerete Gunthe (in qualsiasi modo) e lo riporterete indietro. A questo punto la squadra di Fuchs prenderà il controllo della postazione di difesa, ma vi affiderà Gunthe. Inoltre Gaston, prima di andare in postazione, confiderà in segreto a Gregor di volergli parlare la stessa notte. Gunthe verrà affidato ai Personaggi e gli sarà suggerito di legarlo ad una sedia nella sala radio. Dentro la stanza sarà possibile ottenere i tabulati con i codici trasmessi al comando dal 15 ottobre in poi. (gli archivi vengono aggiornati ogni quindici giorni) ma per farlo bisogna capire come funzionano le macchine radio. Si può provare ad interrogare Gunthe (tiro su "Interrogare", malus di 3, ed il narratore dovrebbe interpretare bene la confusione e l'agitazione di Gunthe, alla luce del gesto fatto prima) o si può provare a premere bottoni e manopole a caso e vedere cosa succede (tiro su Karma). Quando i Personaggi avranno trovato il modo di avere la lista dei codici trasmessi avranno questo elenco:

15/10/56 - 35.20 / 35.00 / 11.4504

16/10/56 – 10.30 / 11.12

17/10/56 – 11.4636 / 13.9504 / 35.12

18/10/56 – 11.12

19/10/56 – 10.53 / 10.40

20/10/56 – 11.12

21/10/56 – 11.4502

21/10/56 – 11.456

L'elenco finirà qui, ma un occhio attento rivelerà che accanto ai codici del 16 ottobre è presente una sbavatura sulla carta. Un codice è stato cancellato, ma ovviamente i Personaggi non dovranno saperlo subito (possono intuirlo, ma non dategli la certezza che sia così). Appare sempre più chiaro che è necessario sapere cosa si trovi nella stanza blindata per risolvere il mistero.

Una proposta

Prima di ritirarsi nei suoi alloggi Gregor dovrebbe fare una capatina in cucina, dove si trova Gaston ad aspettarlo. Se deciderà di andare a vedere cosa vuole incontrerà l'uomo seduto al tavolo, con una bottiglia di birra in mano ed un bicchiere ricolmo nell'altra. Sarà leggermente alticcio, e comincerà a parlarvi, lamentandosi dell'inettitudine dei suoi compagni, e

serberà qualche parola di disprezzo anche per Fuchs, considerato un autocrate insulso. Vi dirà di odiare anche Ansfried, perché lo ritiene troppo giovane per essere un sergente, ma considera Gregor alla sua stregua, soprattutto per il suo passato e gli propone un patto: Fuchs ha scoperto di aver perso le chiavi, e conosce abbastanza bene i suoi uomini da capire che non possono avergliela rubata loro. Quindi sospetta dei Personaggi. Anche Gaston sospetta di loro, e da per certo che uno di loro abbia la chiave. Ma lascerà correre, a patto che qualunque cosa dovesse succedere, Gregor dovrà rimanere leale a Fuchs e a Gaston. Lo congederà offrendogli un bicchiere di birra.

Quinto giorno

Dubbi

La mattina procederà tranquilla, come anche il pranzo. Ma ad un certo punto del pomeriggio Fuchs chiamerà Ansfried per parlargli. Fuchs gli rivelerà di aver perso le chiavi della stanza blindata, e che sa che uno dei Personaggi ne è in possesso. Chiederà ad Ansfried di dirgli se sa qualcosa. Starà al giocatore che interpreta Ansfried gestire la cosa: se saprà essere convincente nel nascondere il furto Fuchs continuerà a sospettare di loro, ma in maniera lieve. Al contrario il tenente rafforzerà i suoi sospetti su di loro. I Personaggi noteranno inoltre che spesso, qualunque cosa faranno, un soldato agli ordini di Fuchs li seguirà. Stanno venendo spiati, per ordine del tenente stesso.

Aprire la porta.

La notte sarà possibile aprire la porta blindata con la chiave ottenuta da Fuchs. La porta si aprirà cigolando, ruotando lentamente sui cardini. La stanza è piccola, e una piccola lampada la illumina fievolmente. Ci sono alcune casse di munizioni riverse sopra un muro ed una mitragliatrice pesante attaccata ai suoi allacci sopra di esse. Dietro alcune casse però si trova una borsa di cuoio nero con un simbolo delle SS cucito sopra un fianco. La borsa conterrà effettivamente alcuni documenti relativi alle SS, un taccuino e dei colpi per pistola. Esaminando il taccuino si individuerà il possessore della borsa: Christian Schneider, ufficiale delle SS. Schneider doveva raggiungere Norimberga per un incontro con alcuni ufficiali delle camice nere ed era partito giorni prima da Monaco. Durante il viaggio era stato attaccato da alcuni Morti, e la sua scorta venne decimata. Riuscì a scappare, ma il motore dell'auto non resse lo sforzo eccessivo e nei dintorni di Rügland

cominciò a perdere colpi. Fu costretto a raggiungere il posto più vicino, ed aspettare i soccorsi. Riuscì ad arrivare al Bunker 701 e a chiedere aiuto. Dopo questa informazione non ve ne saranno altre. E' chiaro che è successo qualcosa all'ufficiale delle SS nel momento in cui è entrato nel bunker, e che sicuramente tutti ne sanno qualcosa. All'improvviso i Personaggi sentiranno un rumore: Gunthe si è svegliato, ed ora punta il suo fucile mitragliatore contro i P.G. Ha capito che avete scoperto qualcosa, e ora vuole mettervi a tacere. Si può tentare di farlo desistere, vista la sua instabilità mentale, con un tiro su "Persuadere", ed un malus di 3. Nel caso i P.G. riuscissero a calmarlo non lascerà l'arma, ma rinuncerà a spararvi subito, e comincerà a rivelarvi, in maniera agitata e convulsa, che un agente delle SS è stato accolto veramente nel bunker, ma che gli è successo qualcosa di orribile. Se invece non riuscirete a calmarlo sparerà contro di voi, svegliando anche gli altri soldati (e probabilmente uccidendo uno dei Personaggi, visto la distanza irrisoria fra lui e i suoi bersagli). In ogni caso le urla o gli sparo sveglieranno gli altri tre soldati, e Fuchs sparerà un colpo alla nuca a Gunthe. Mentre gli altri due soldati lo faranno a pezzi prima del Risveglio, il Tenente vi dirà che ormai è costretto ad uccidervi, e vi racconterà la verità: un ufficiale delle SS è realmente venuto nel bunker, e la sera stessa doveva contattare i suoi superiori per indicargli il posto dove si trovava. Ma Gaston tirò fuori una fiaschetta di whisky, e cominciò a versarla a tutti. Tutti si ubriacarono, e cominciarono a giocare a carte. Ma durante il gioco l'ufficiale vinceva troppo. E così Gaston, in preda ai fumi dell'alcool lo uccise con un colpo di pistola. E così tutti si trovavano in una brutta situazione: un ufficiale delle SS morto equivaleva ad un soggiorno a tempo indefinito in un Campo di Rieducazione, se non peggio. Si decise così di insabbiare il tutto. Fuchs cancellò il report sulla venuta dell'ufficiale, che fortunatamente non era stato ancora inviato. Uber e Gunthe si occuparono della macchina, mentre gli altri soldati si occupavano del corpo dell'uomo. Sicuramente il comando non avrebbe indagato sulla scomparsa dell'ufficiale. Avrebbero pensato che qualcosa nel viaggio fosse andato storto. Magari l'ufficiale era morto durante il tragitto. E le SS non avrebbero avviato un'indagine. Non potevano rischiare di fare una così magra figura di fronte all'Esercito e alla Gestapo. Ma accadde un imprevisto. Quattro soldati volevano denunciare la cosa all'Ispettore Generale di Norimberga: le motivazioni erano varie; c'era chi era veramente dedito alla causa e non poteva accettare un tradimento di questo genere, c'era chi si rendeva conto della gravità della situazione e delle

conseguenze nefaste se fossero stati scoperti, ma anche chi semplicemente pensava che denigrando il Tenente avrebbe potuto ottenere un incarico superiore. Purtroppo per loro fecero una mossa sbagliata: cercavano di portare dalla loro parte tutti i soldati, eccetto Gaston e Fuchs ovviamente, che aveva dato ordine di coprire la cosa. Ma iniziarono a parlare con Gunthe. Debole com'era preferì riferire tutto al Tenente, che fu spietato nei loro confronti. Durante il turno di riposo li uccise tutti, e quindi inviò un rapporto falso al comando, attribuendo la morte ad un'orda di Morti. Ora Fuchs vuole uccidere anche i Personaggi. Gaston farà la sua mossa, chiedendo a Gregor di unirsi al gruppo del Tenente, assicurandolo che anche lui è d'accordo. Tutti hanno le loro armi in mano. A questo punto la storia può finire in molti modi.

- 1) Se i Personaggi reagiranno e riusciranno ad uccidere tutti i soldati, per poi contattare il comando e spiegare cosa è successo. L'Ispettore Generale di Norimberga premierà i soldati, promuovendoli di due gradi, ed assegnandoli a mansioni più consone al loro nuovo grado.
- 2) Se i Personaggi reagiranno, ed uccideranno i soldati, ma riusciranno a catturare Fuchs, per poi contattare il comando e spiegare cosa è successo. Un manipolo di SS raggiungerà il bunker, prenderà in custodia Fuchs e proporrà una scelta ai Personaggi: entrare nelle SS o venire uccisi. Le vicende dell'ufficiale scomparso rischiano di gettare discredito sull'organo militare, e non ciò non è accettabile. Quindi tutto verrà insabbiato, e i soldati dovranno entrare nell'organo per evitare di rivelare qualcosa. La scelta è ovvia.
- 3) Se i Personaggi non riusciranno a reagire e verranno uccisi la partita si concluderà con una sconfitta.
- 4) Se Gregor deciderà di unirsi ai soldati traditori ed insieme a loro uccideranno i Personaggi, successivamente verrà ucciso da Gaston. Egli non aveva mai avuto intenzione di accettarlo nelle sue fila, e lo ha solo usato come pedina.
- 5) Se Gregor deciderà di unirsi ai soldati traditori ma non riuscirà ad uccidere i Personaggi la storia può finire o come nel modo 1 o nel modo 2.