

Fiordi Nazisti



Un modus d'avventura per

Sine Requie



Fiordi Nazisti

Premessa

Regole - Questo modulo usa le regole contenute in Sine Reguie anno XIII 2^a edizione (sebbene sia facilmente utilizzabile con la precedente edizione) e nel modulo di ambientazione Sine Reguie IV Reich che servirà leggere prima di giocare. Non saranno quindi riportate tutte le statistiche di gioco o dei pnj\avversari perché contenute all'interno dei manuali. Consiglio caldamente di far giocare solo persone che non hanno mai letto il paragrafo dei mostri genetici.

Aventura - Questo modulo d'avventura è una riproposizione dell'avventura giocata sul canale di Dicegames Italia. Non punta a spiegare ogni singolo passaggio o situazione che potrebbe venirsi a creare perché è impossibile prevedere tutte le mosse possibili dei giocatori. Piuttosto cercherà di dare tutti gli elementi necessari affinché il Narratore possa condurre l'avventura anche ad un finale totalmente diverso da quello ottenuto su Dicegames Italia. Inoltre questa avventura può aggiungere delle creature mitologiche all'ambientazione, cosa per nulla ufficiale quindi starà al narratore decidere di restare più fedele all'ambientazione o prendere una deriva soprannaturale. Diverse delle immagini contenute nel modulo sono ispirate alla nostra giocata e con uno spiccato senso tragicomico.

In fondo al modulo troverete schede personaggio e per i personaggi secondari principali della trama insieme ai nemici meno comuni che trovate invece nel manuale base di Sine Reguie XIII.

Diritti - Il modulo d'avventura è totalmente gratuito, i diritti sono totalmente in mano a Serpentarium e Asterion e le immagini proprietà dei rispettivi artisti\editori.

un idea di



Dice Games Italia

Approvato da



Fiordi Nazisti

TRAMA

Il dottor Hagen vive nel borgo di Högsäter con una figlia malata di leucemia, ha tentato di tutto ma non c'è nulla da fare e se le autorità naziste lo scoprissero la smaltirebbero senza troppi problemi.

Arrivando alla disperazione ha iniziato a studiare i libri di folcklore che il borgomastro Geror Hansen tiene nel suo studio, al suo interno ha trovato la storia di un re Norvegese che pare venisse di frequente tra le montagne intorno al borgo a visitare un eremo monastico che pare ospitasse un uomo in contatto diretto con Dio, anche se secondo alcuni era invece uno stregone a cui il re si rivolgeva in cerca di consigli e per curare i mali suoi e dei familiari. Dopo Mesi di ricerche Hagen trovò i resti di un monastero e nascosto in quella che forse era una cripta alcuni scritti.

Tornato a casa iniziò a studiarlo, ma è a quel punto che sono iniziati gli avvistamenti dei troll. Minatori messi in fuga, greggi divorati e infine attacchi diretti al borgo, culminati con il massacro della pattuglia della Wermacht e dell'ufficiale Edsart Maier.

Ora nel Borgo c'è paura e un forte ritorno alle tradizioni per sentirsi più protetti, i cristiani hanno paura di essere il bersaglio dei troll (storicamente ghiotti di cristiani) ma sono ancora più spaventati che adesso senza Edsart Maier a proteggerli qualcuno possa scoprirli e deportarli. Chi non crede che si tratti di troll scesi dalle montagne, parla di esperimenti nazisti liberati nella zona o di qualche orso tremendamente grosso, quale che sia la verità la cittadinanza è assediata e terrorizzata.

La verità dietro gli attacchi è che qualcuno ha raggiunto un grosso traguardo nel progetto Belgemir ma non se ne potrà mai vantare. In un laboratorio segreto del Reich a 50km dal borgo un equipe di scienziati è riuscita a togliere i tratti infantili da questi giganti bioingegnerizzati che però si son dimostrati impossibili da controllare, dei tre esemplari due sono riusciti a scappare mentre il terzo è stato abbattuto e il laboratorio insieme agli scienziati è andato distrutto. Il regime ha mandato squadre di ricerca con missioni segrete di cattura o abbattimento e la stessa missione in segreto verrà affidata ai due pg della Wehrmacht perché il colonnello Alger Kurger spera che portando a termine la missione metterà lui e i due pg in risalto agli occhi delle SS che decideranno di reintegrarli. C'è un solo problema, Kurger non sa nulla sui Belgemir, è solo venuto a sapere dai suoi informatori che degli esperimenti sono scappati da un laboratorio e quando ha saputo dei problemi incorsi a Högsäter ha fatto in modo di minimizzare il problema al comando così da poter

Fiordi Nazisti



organizzare lui con calma la missione. Nonostante tutto il comando ha assegnato anche degli agenti gestapo alla spedizione e Kurger ha motivato la presenza della Wermacht come necessaria per salvaguardare degli aerei presenti in loco, arsenale del regime.

ATTENZIONE: Uno dei Belgemir ha dimostrato un comportamento atipico, infatti ha accusato molto la morte del fratello, tant'è che ha deciso di portarlo sempre con sé in memoria. L'ha decapitato e appeso al collo con una catena, solo dopo la testa del Belgemir ha subito il risveglio, adesso i fratelli cercano di accudirlo sfamandolo con carne umana e animale e in cambio

la testa, grazie al fiuto, gli indica dove trovare le prede. La vista del gigante con la testa "viva" appesa al collo l'ha fatto identificare da parte della popolazione superstiziosa come un troll Ringlefinc, cioè a due teste.

La colpa del dottor Hagen è di essere stato fiutato mentre cercava il libro e di aver condotto involontariamente i troll al villaggio di Hogsater che adesso i troll usano come terreno di caccia quindi riportare il tomo all'eremo in rovina non servirebbe a nulla, non è una maledizione quella che ha colpito il borgo (a differenza di quanto dirà Hans Morten).

PERSONAGGI GIOCANTI:

Friedrich Shwarz - Leutnant (sottotenente)

Cecchino nella seconda guerra mondiale, nella seconda fu assegnato alle SS grazie a delle conoscenze sebbene fosse già avanti con l'età e fosse provato psicologicamente tanto da essere diventato dipendente dagli psicofarmaci (paracetamolo). Si unì ad un gruppo occulto delle SS senza esserne eccessivamente coinvolto.

8

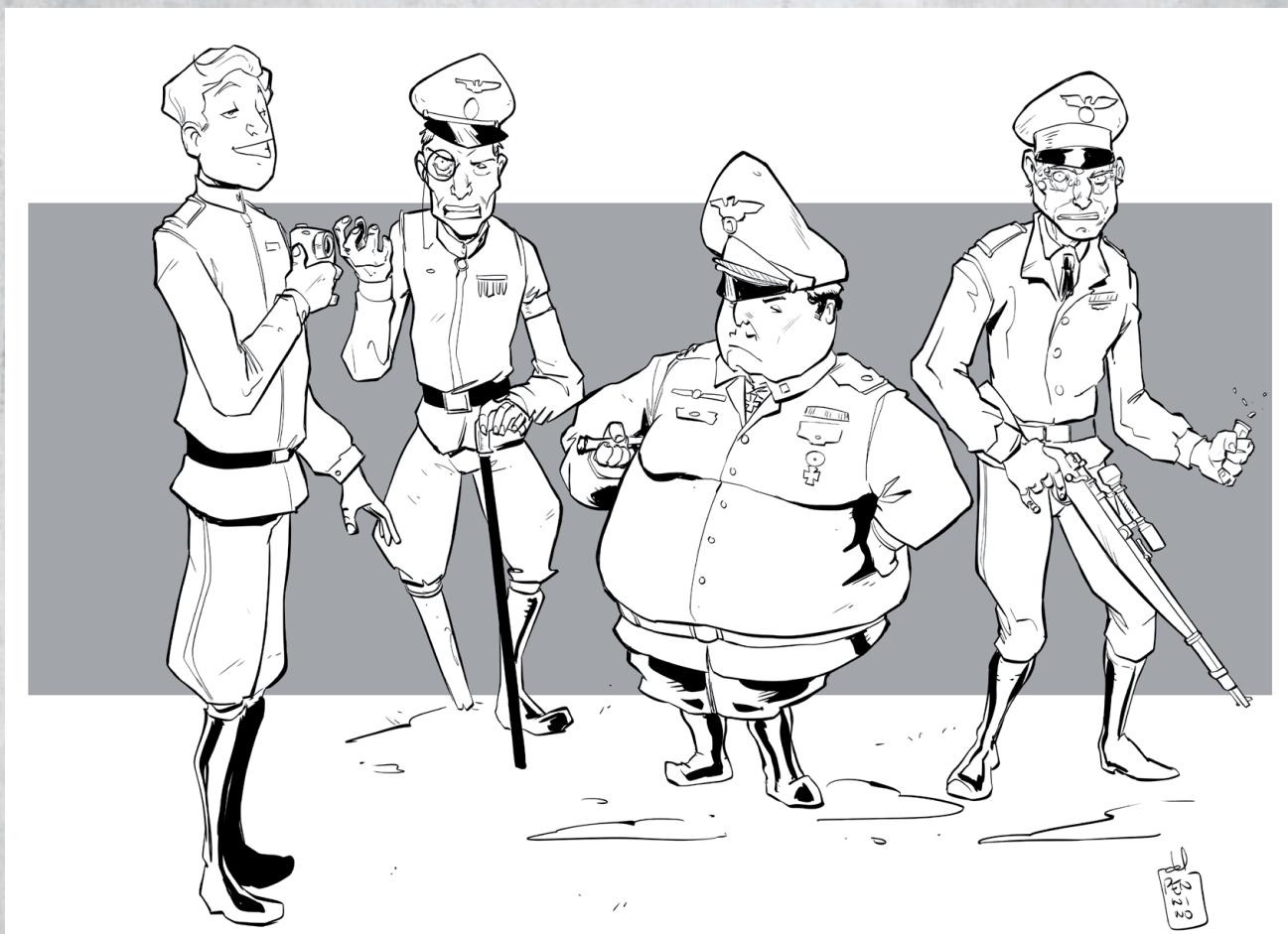
Fiordi Nazisti

Alex Fraus - Hauptmann (capitano)

La sua sfolgorante carriera nelle SS venne stroncata di netto quando, con la rinascita del IV Reich, le SS vennero sciolte e nella nuova riorganizzazione Fraus venne escluso. Faceva al tempo parte di un gruppo occulto, lo stesso di Schwarz e Kurger.

Brandolf Kramer - ex gefreiter (aviere scelto) ora Ispettore Gestapo. Nella seconda guerra mondiale rimase ferito alla gamba durante un'atterraggio di fortuna e adesso zoppica vistosamente e si appoggia ad un bastone. Burbero e scontroso viene considerato un'ottimo ispettore in grado di portare a termine qualsiasi indagine con irruenza e fredda determinazione.

Faust Johansen - Fotografo ora agente della Gestapo da carattere sempre gioviale ed eccessivamente positivo. Un volto sorridende che ha più volte sciolto la lingua di indiziati. Segretamente è un cristiano e fa parte di una rete di fedeli che si nascondono nel Reich, sa della setta nascosta a Högsäter e il suo contatto è Edsart Maier. Come simbolo di riconoscimento tra membri della setta Cristiana usano una particolare spilla con sopra una croce uncinata cristiana, quasi identica alla versione nazista così da essere difficile da notare.



F i o r d i N a z i s t i

PERSONAGGI SECONDARI:

Alger Kurger - Oberst (colonnello)

Colonnello della Wermacth in sovrappeso e molto chiacchierone.

Ha un grosso doberman sempre vicino e possiede un tatuaggio che lo identifica come ex-ss e membro del gruppo occulto a cui partecipava anche Fraus.

Edsart Maier - Unterfeldwebel (sergente maggiore)

Ufficiale della Wehrmacht a Högsäter. morto da qualche giorno. Era cristiano e proteggeva insieme al prete Berg la comunità del borgo.

Etzel Hermann - Ispettore generale

Ha lavorato in appoggio ai campi di sterminio, pensa di essere perseguitato dagli ebrei. Ha una brutta cicatrice in volto.

Thrald Hagen - Dottore Classe C

Intuito: 5, Volontà: 7, Equilibrio Mentale: 2

Depressione, Ossessione (curare mia figlia)

Paracadutista nella guerra una volta finita ha concluso gli studi di medicina senza poter raggiungere i gradi più alti viste le sue origini etniche.

È Cristiano e si sa che la figlia è molto fragile di salute e tenuta sempre in casa dal padre molto protettivo.

Geror Hansen - Borgomastro

Intuito: 3, Volontà: 5, Equilibrio Mentale: 4

Geror è un nobilotto norvegese che studiando la storia della sua terra si è appassionato di occulto ed esoterismo. Ha diversi vizi e segreti di piccolo conto, è un bugiardo cronico ed è membro di un gruppo occultistico norvegese a cui si è aggiunto più per curiosità che per fede.

Nonostante ciò grazie al bell'aspetto, alla sua ricchezza e genuino amore per il suo popolo tutto gli viene permesso.

Sylgr Berg - Prete teutonico

Intuito: 3, Volontà: 4, Equilibrio Mentale: 3

Compulsione (lisciarsi i capelli)

ex-militare, tornato dalla guerra sconvolto dai morti prende i voti e si finge teutonico per aiutare la comunità cristiana. Come simbolo di riconoscimento tra membri della setta Cristiana usano una particolare spilla con sopra una croce uncinata cristiana, quasi identica alla versione nazista così da essere difficile da notare.

Fiordi Nazisti



Hans Morten - Esperto di folcklore

Intuito: 4, Volontà: 6, Equilibrio Mentale: 1

Paranoia (esistono i troll), Ossessione (mostri mitologici) e Alienazione

Di origine lappone (sami Hans) conosce i troll e tutte le leggende associate sebbene non abbia nessuna prova convincente. È rude violento e puzza terribilmente, inoltre è butterato in viso da una malattia.

La sua capanna puzza da morire e dal soffitto scendono trecce di peli di troll (secondo lui) e se qualcuno si mostrerà abbastanza caparbio, gentile e interessato a quello che dice Morten allora gli darà un barattolo di grasso di Troll per schermare il proprio odore a suo dire (ottenendo invece l'effetto contrario).

O / PRELUDIO

I pg si trovano ad Oslo dove vengono convocati da Hans Kruger o Etzel Hermann (in base al loro lavoro) per un telegramma appena arrivato da Hogsater. Fate giocare ai due gruppi di giocatori un pò di vita quotidiana, è sera, fa freddo e piove. Dove si trovano? Stanno lavorando o si stanno rilassando? Usate questo tempo per far sentire la sicurezza dei loro gradi così da poter poi man mano distruggerla nel corso dell'avventura. I pg verranno contattati per telefono o da fattorini incaricati apposta e ovviamente saranno tenuti a dirigersi subito verso il quartier generale, il Palazzo di Giustizia di Oslo.

1 / BRIEFING

Qui in una stanza riscaldata dal fuoco di un camino e riccamente decorata con arazzi e paramenti nazisti nella penombra del fuoco si trovano Hans Kruger, Etzel Hermann e i rispettivi attendenti per un totale di cinque persone nella sala. Sul tavolo sono posizionate alcune mappe geografiche che riportano Hogsater. Kruger è molto eccitato anche se non ammetterà il motivo se non ai pg della Wehrmacht in

Fiordi Nazisti

privato mentre Hermann è molto taciturno e insospettito.

Kruger informerà i pg che sono avvenute svariate sparizioni a Hogsater ed il Borgomastro parla di mostri che hanno attaccato anche la guarnigione della Wehrmacht. Hanno provato a ricontattarli ma le comunicazioni sono state interrotte da una frana avvenuta sulla linea telegrafica che arriva ad Hogsater (l'incidente se lo chiederanno non è avvenuto nel borgo incriminato ma vicino ad un'altro borgo circa a metà strada).

Kruger riferirà che la missione dei due corpi è diversa, la Gestapo dovrà indagare sulle dichiarazioni del Borgomastro (e nel caso deporlo) oltre ad assicurarsi che il borgo sia in sicurezza e che la produzione della vicina miniera di carbone non rallenti mentre alla Wehrmacht toccherà accertarsi della condizione della guarnigione di stanza (Hogsater non aveva agenti della Gestapo visto che era già presente l'esercito) e soprattutto controllare che il piccolo aeroporto dove sono stanziati due Stuka e un aereo di trasporto Fockewulf (condor) sia ancora funzionale.

Come risorse avranno un camion (con una robusta gabbia che ovviamente sarà troppo piccola per i Belgemir), un autoblindo, dieci soldati guidati dal sergente Robbe Seidel armati per metà di Mauser Kar 98K e metà MP40. Ci sono inoltre cinque agenti della Feuerbrigade di cui uno è armato di lanciafiamme guidati dall'ispettore Otto Horn, nel caso ci sia una forte presenza di morti .

Prima di congedarsi Kruger chiederà di poter parlare con i pg ufficiali della Wehrmacht in privato e la stessa cosa farà Hermann parlando con i pg della Gestapo mentre lasciano il palazzo di giustizia.

ATTENZIONE: Per evitare involontario metagame e per creare da subito quel sospetto reciproco parlate con i due gruppi separatamente.

2/ CHIACCHIERE PRIVATE

Kruger non riuscirà più a trattenere l'entusiasmo quando sarà finalmente da solo con Fraus e Shwarz, tanto da infastidire il pigro cane che si porta dietro, e rivelerà le vere ragioni per cui ha chiamato loro per questa missione.

Vuole che siano uomini di cui si fida ciecamente ad aiutarlo, il successo della missione potrebbe essere il biglietto vincente per abbandonare questo orribile posto e tornare in Germania ricoperti di onori.

Tramite suoi informatori è venuto a sapere che c'è stata una fuga da un laboratorio genetico del Regime, i soggetti dell'esperimento sono scappati, sono pericolosi ma

Fiordi Nazisti

soprattutto i vertici del partito vogliono recuperarli.

Sà che lo Sturmbannfuhrer (maggiore) Schafer ha ricevuto il compito di ritrovare gli esperimenti e ha requisito molti uomini della Wehrmacht per le operazioni di ricerca, se però fossero loro a catturare le cavie in fuga ne beneficierebbero sicuramente. Le notizie da Hogsater sono promettenti e Kruger ha fatto in modo che venisse minimizzato al comando così da lasciarli liberi di agire.

Nonostante l'entusiasmo Kruger non ha informazioni extra sugli esperimenti o sulle loro capacità, nel caso Fraus o Shwarz avanzassero delle proteste li rincuorerà dicendo che ha già predisposto tutto e avranno tutte le risorse necessarie.

L'Ispettore Capo Hermann rivelerà i suoi dubbi a Johansen e Kramer mentre escono dal Palazzo di Giustizia, non gli piace questa storia e sospetta che Kruger e forse gli altri ufficiali della Wehrmacht abbiano interessi personali.

Infatti Kruger ha fatto di tutto per occuparsi personalmente del problema minimizzandolo allo stesso tempo eppure ha mobilitato diversi uomini per la missione. Nell'incontro di prima ad Hermann è parso che il colonnello fosse entusiasta della situazione e sicuramente ne Shwarz e menche meno Fraus paiono essere adatti per una missione sul campo. Ha fatto qualche domanda in giro e pare che quei tre facessero tutti parte delle SS durante il III Reich ma non mantengono il loro posto dopo l'insediamento di Reichmann a capo delle stesse. Hermann consiglia ai suoi agenti di tenere gli occhi aperti e fare rapporto su qualsiasi prova compromettente implichi la Wehrmacht.

3/ VIAGGIO TRA I FIORDI

Il mattino successivo il tempo non sarà migliorato e la spedizione dovrà partire con la pioggia. Gli ufficiali della Wehrmacht saranno sull'autoblindo insieme a Kramer e all'Ispettore ispettore Otto Horn della Feuerbrigade che risponde per gerarchia a Kramer che ha il comando.

Sta a Kramer decidere se consentire a Jhoansen se essere con loro o meno.

Il viaggio sarà scomodo e in mezzo alla pioggia torrenziale, le strade Norvegesi non sono in condizioni ottime e anche i camion hanno diversi problemi a muoversi con scioltezza sulle strade parzialmente sterrate.

Lasciate la possibilità ai personaggi di usare questo tempo per conoscersi meglio, punzecchiarsi e parlare della missione.

Fiordi Nazisti

Per il resto il viaggio non presenterà nessun particolare problema, fate solo trasparire il tempo caliginoso e la tristezza del paesaggio che si alterna a maestosi fiordi che si gettano a strapiombo sull'oceano.

Ovviamente potete inserire tutti i problemi che volete per rendere più piccante il viaggio (es: una gomma del camion esplode, uno smottamento rischia di gettare l'autoblindo oltre il dirupo, ecc ecc)

In totale in viaggio durerà due giorni e la prima notte soggioreranno in un piccolo Borgo chiamato Sollihogda dove dormiranno prima di riprendere il viaggio, se i personaggi vorranno fare domande in giro non scopriranno nulla di rilevante ne dai civili né dalla gestapo del posto. Non hanno saputo nulla da Hogsater né di problemi oltre ai soliti.

4/ARRIVO A HOGSATER

la spedizione arriverà a Högsäter a metà pomeriggio e troverà l'ingresso del borgo trincerato e presidiato da un solo soldato della Wermacht. Il soldato Ziegler riferirà diverse informazioni se interrogato.

Da diversi giorni avvengono strani avvistamenti e sparizioni intorno al borgo, nella foresta e vicino alla miniera di carbone, quasi sempre erano presenti solo abitanti del posto che interrogati hanno dato risposte sconclusionate.

Ziegler si vergogna a riferire maggiori dettagli in merito ma se convinto con test Interrogare Banale aggiugherà che gli abitanti hanno parlato di Troll.

Ziegler racconterà anche cosa è successo agli altri soldati della Wermacht, Edsart Maier tre giorni fa uscì dal borgo con un'autoblindo insieme a otto uomini intenzionato a capire cos'erano veramente questi "troll", peccato non sia mai tornato indietro, il giorno dopo i minatori hanno trovato nella foresta l'autoblindo parzialmente finito fuoristrada e riverso sul fianco, all'interno Edsart Maier era morto e risvegliato sebbene bloccato dal volante schiacciato sulle gambe. Ma a parte lui non sono stati ritrovati gli altri soldati se non alcune armi ed elmetti per terra (si direbbe abbandonati) e un braccio.

Il soldato comunicherà anche che nella chiesa è radunata quasi tutta la popolazione per una veglia funebre indetta dal prete Sylgr Berg mentre il Borgomastro Geror Hansen è al palazzo di giustizia.

Altre informazioni che Ziegler può dare è che l'autoblindo è stato trainato vicino

Fiordi Nazisti

alla caserma per ripararlo ma ancora non è stato fatto nulla ed infine il braccio del soldato è custodito dal medico Thrald Hagen nel suo ambulatorio mentre il corpo di Maier è stato fatto a pezzi e cremato.

5/LA CHIESA TEUTONICA

Alla chiesa teutonica Il prete Sylgr Berg sta tenendo la veglia funebre ed è provato oltre che spaventato, anche se sarà difficile capire che lo è perché è arrivata la Gestapo piuttosto che per le morti avvenute. Teme che gli agenti scoprano la comunità cristiana nascondata del Borgo quindi preferirà gettare fumo negli occhi e farli concentrare sulle dicerie secondo cui è colpa dei troll gli attacchi secondo le confessioni di alcuni paesani che giurano di aver visto un Ringlefinc a due teste e un più piccolo Jotun.

Se sarà presente Jhoansen il prete lo riconoscerà grazie alla spilla e a meno che non l'abbiano fatto calmare potrebbe notarsi l'improvviso ed apparentemente immotivato sollievo che prova alla vista dell'Agente della Gestapo, un test percezione difficile permetterà di notare la cosa.

Se riescono a rimanere da soli Sylgr Berg chiederà a Jhoansen cosa si deve fare per salvaguardare la setta cristiana però confermerà che i suoi fedeli credono veramente di aver visto dei troll cosa che terrorizza ancora di più Sylgr Berg visto che da mito i troll sentono l'odore dei cristiani distintamente e ne sono ghiotti.

6/L'AMBULATORIO

Nella clinica di Thrald Hagen è custodito il braccio rinvenuto nel bosco vicino all'autoblindo ribaltato della Gestapo, il medico di classe C lo tiene in una scatola ben chiusa.

L'ambulatorio è perfettamente pulito e pare che nessuno aiuti il medico che gestisce tutta l'attività da solo.

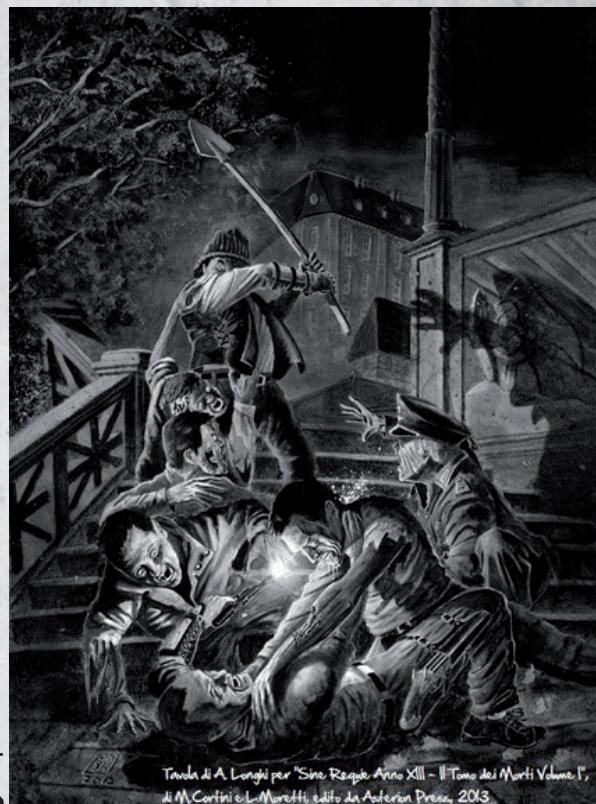


Tavola di A. Longhi per "Sire Requie Anno XIII - Il Tempio dei Morti Volume I", di M. Contini e L. Moretti, edito da Asterion Press, 2013.

Fiordi Nazisti

Thrald si mostrerà molto collaborativo e cercherà di ridicolizzare tutte le teorie sui troll che girano per il villaggio, secondo lui l'autoblindo è finito fuori strada uccidendo Edsart Maier sul colpo, attirato dal sangue sarà giunto un orso che avrà aggredito uno degli uomini strappandogli il braccio e gettando nel panico gli altri soldati che saranno scappati nel bosco. Magari sono ancora lì spaventati in qualche grotta o morti assiderati e pronti ad aggredire eventuali soccorritori. Tant'è che ormai sono sospese tutte le azioni di ricerca dal borgomastro anche su consiglio del medico.

Se interrogato sulla ferita dell'arto Thranld confermerà che si tratta dei segni di morso e di artigli di un grosso animale, un orso probabilmente.

Thrald nonostante la sua sicurezza e collaborazione in realtà è molto teso perché le storie dei Troll sono iniziate subito dopo la sua profanazione della cripta e teme che stiano dando la caccia a lui e che sentano il suo odore di Cristiano. Come se non bastasse nel seminterrato della sua casa tiene nascosta la figlia gravemente malata di leucemia (debitamente legata per sicurezza) e il testo trafugato nella cripta, la Via dell'Aurora. Per capire che Thrald sta mentendo bisogna riuscire in un test percezione difficile e in ogni caso il dottore non ammetterà le sue colpe ma al massimo dirà che in effetti non è sicuro che sia stata colpa di un orso.

7/ PALAZZO DI GIUSTIZIA

Il palazzo di giustizia del borgo è in realtà la magione nobiliare della famiglia Hansen riadattata a scopi burocratici, infatti Geror Hansen, l'attuale borgomastro abita all'interno del Palazzo da cui amministra a grandi linee il paesino.

Geror è preoccupato per la situazione e cerca di tenere sotto controllo i cittadini, è sfatto e con le occhiaie. Purtroppo non è in grado di gestire questa crisi e si appoggerà subito ai personaggi per aiutarlo garantendo completa assistenza anche se in fin dei conti non ha molto per aiutare gli agenti. Se interrogato sui troll snocciolerà alcune sue conoscenze, i Troll rispettano alcuni parametri mitologici come l'essere uccisi dalla luce diretta del sole, essere ghiotti di capre e pneumatici (o meglio il materiale con cui sono fatti) ma soprattutto di saper annusare un cristiano (a meno che non copra il proprio odore) e divorarlo.

Se gli si chiede se crede o meno a queste storie negherà ridacchiando nervosamente, si tratta solo di folklore di cui è appassionato anche se il maggior esperto nel borgo è Hans Morten, un recluso.

Fiordi Nazisti

8/L'ESPERTO DI FOLCKLORE

Hans Morten, a chiunque glielo chiederà, affermerà con convinzione che è tutta colpa dei troll ed oltre alle stesse informazioni che il Borgomastro può fornire Hans aggiungerà di averli visti con i suoi occhi aggirarsi di notte nei boschi. Uno è un "Ringlefinc", un'enorme troll a due teste mentre l'altro è un più piccolo "Jotun". Qualcosa li ha fatti arrabbiare perché mai i troll sono stati così aggressivi a suo dire, ogni tanto si divoravano una capra o un pastore solitario ma senza mai avvicinarsi al villaggio.

Solo se trattato con rispetto e con un test socialità usuale sarà disposto ad accennare che Thrald Hagen si è molto interessato alle leggende e al folcklore nei giorni prima l'inizio degli attacchi dei troll.



9/CASERMA

La caserma della Wehrmacht è praticamente deserta visti gli ultimi eventi, gli agenti possono requisire senza problemi l'intera struttura ed usare l'equipaggiamento contenuto nell'armeria.

Armeria:

- 1 Walther P38 - 2 caricatori
- 3 Mauser Kar 98K + 26 colpi
- 2 MP40 + 5 caricatori
- 1 MG34 + 2 caricatori
- 2 granate a frammentazione

Fiordi Nazisti

10/LUOGO DELL'INCIDENTE

Se i giocatori cercheranno di indagare nel punto dell'incidente dell'autoblindo non troveranno molto perché la pioggia ha cancellato tutte le tracce a parte delle inquietanti pozze che da qualsiasi abitante verranno additare come le impronte dei troll riempite d'acqua (ed è effettivamente vero).

A questo punto i personaggi potranno cercare in due posti, la miniera di carbone o le grotte sulle montagne se seguiranno la teoria secondo cui i troll devono nascondersi dalla luce del sole. Se invece volessero gironzolare per il bosco considerate la possibilità che si imbattano in un morto Simplex con la divisa della Wehrmacht o in un bell'orso di grandi dimensioni così da pensare di aver ucciso il problema.

11/LA MINIERA

Nella miniera di carbone i minatori ormai hanno paura di entrare, temono che i troll abbiano fatto tana al suo interno e diversi di loro giurano di aver sentito rumori provenire dai pozzi più vecchi e inutilizzati. La produzione di carbone è quasi paralizzata finché queste paure non saranno confutate.

Se i giocatori decideranno di indagare sui pozzi il cartomante dovrebbe creare una situazione di tensione e ansia di ciò che si nasconde nell'ombra. Un'attrezzo che cade, una folata di vento tra le rocce o una remota esplosione dovrebbero far stare sul chi vive i giocatori.

Cercando bene ad un certo punto troveranno un pozzo molto vecchio da cui proviene un mugolio lontano, se qualcuno si calerà all'interno verrà aggredito da un morto maior. Se riusciranno a neutralizzarlo scopriranno che presenta un foro di pistola in testa e una divisa della Gestapo. Chiedendo in giro scopriranno (soprattutto se chiedono al soldato Ziegler che si tratta di Gorch Becker un'agente della gestapo che era giunto quasi un anno fa al borgo per indagare sulla presenza di possibili sette o culti estranei alla chiesa teutonica. Non ha mai fatto ritorno anche se il defunto sergente Edsart Maier aveva dichiarato che l'agente della gestapo aveva abbandonato il borgo dopo essersi commiatato con lui ed aver affermato la sua indagine conclusa senza successo. Nelle tasche del cadavere non c'è nulla, qualcuno l'ha ripulito di qualsiasi oggetto.

Fiordi Nazisti

La verità è che è stato Edsart Maier stesso ad uccidere l'agente della Gestapo perché aveva capito troppo solo che nella collutazione Gorch è caduto in fondo al pozzo e Edsart Maier non ha avuto il coraggio di scendere per farlo a pezzi.

12/LE GROTTE

Le numerose grotte naturali che si trovano nelle montagne intorno ad Ho:gsa:ter offrono un perfetto nascondiglio per i Belgemir che effettivamente di giorno si nascondono essendo i loro occhi parecchio sensibili alla luce.

N.D.M: La scelta di quanto rendere lunghe le indagini resta completamente in mano al cartomante così che si possa adattare al ritmo di gioco preso dai personaggi o per dare maggior enfasi alla ricerca (aggiungendo pericoli extra se necessario) o per permettere di arrivare ad un nuovo punto della linea temporale magari più interessante.

All'ingresso di una grotta verranno ritrovate alcune macchie di sangue e con un test osservare usuale anche dei brandelli di uniforme rimasti incastrati tra le rocce taglienti. Se si addentreranno all'interno della grotta troveranno i Belgemir ad attenderli e una strage avrà inizio...

13/LE ROVINE

Se riusciranno a scoprire cosa faceva il medico Thrald Hagen potrebbero voler andare a controllare le Rovine dove ha trovato il libro dirigendosi verso il monastero. I personaggi potrebbero involontariamente allontanare i "Troll" attirandoli sulle loro tracce se falliranno un test di Karma. Le rovine sono però scarne e vuote, tranne per due morti che hanno viaggiato fino alle vicinanze delle rovine dal laboratorio nazista dove tutto questo è iniziato. Saranno un medico e un soldato delle SS di tipo Ferox che aggrediranno i personaggi.

Se cercheranno nell'anfratto dove Thrald Hagen ha trovato il manoscritto troveranno monili e attrezzi, alcuni chiaramente cristiani mentre altri di origine pagana e tra questi una piccola chiave di argento ben conservata ma da nessuna parte sembra esserci una serratura da aprire.

Se un personaggio con affinità occulta 7+ dormisse con addosso la chiave d'argento per lui potrebbe aprirsi il regno dei sogni ma questo è a scelta del Narratore se inserire o meno questa deriva soprannaturale. Nel caso consiglio la lettura di "Attra-

Fiordi Nazisti



verso le porte della chiave d'Argento" di Lovecraft per prendere ispirazione.

14/AEROPORTO

All'interno dell'aeroporto sono tenuti due Stuka e un aereo di trasporto Fockewulf (condor) funzionanti, i meccanici erano parte del plotone della Wermacht spazzato via prima dell'arrivo dei personaggi quindi non c'è nessuno che possa aiutarli nel metterli in pista ma soprattutto che possa dirgli che la bomba agganciata sotto uno degli Stuka è disinnescata e serve un test di artiglieria banale per riarmarla. Il Fockewulf (condor) invece non ha quasi benzina, per notarlo basta un test di osservare difficile a meno di essere un pilota, nel caso si dovrà fare un test pilota-

re aerei banale. È quindi chiaro che nell'eventualità si volesse usare il velivolo per scappare bisognerà aver fatto precedentemente il pieno perché ci vorrebbe almeno venti minuti.

L'LINEA TEMPORALE:

Prima Notte -

Durante la prima notte di stanza nel borgo i Belgemir attaccheranno per sfamarsi ma sarà solo lo Jotun ad entrare all'interno delle mura, il Ringlefinc resterà nascosto nella foresta antistante.

Il primo contatto dei personaggi con lo Jotun deve risultare terrificante e il narratore deve fare in modo che si intraveda solamente grazie alla scarsa illuminazione e che provochi puro terrore. Le vittime però non devono essere molte e per lo più sa-

Fiordi Nazisti

ranno spappolate sotto i colpi del Belgemir o divorate. Se qualcuno per sua sfortuna si troverà all'esterno del borgo verrà immediatamente fiutato dalla testa morta del Ringlefinc che li braccherà, la loro unica speranza è di non fare troppo rumore per non farsi individuare chiaramente, basterà un test intrufolarsi banale se si è a piedi mentre sarà impossibile passare inosservati se si userà un veicolo.

Seconda Notte -

La seconda notte la popolazione sarà allo stremo e si ritroverà nella chiesa teutonica per una veglia disperata per essere salvati e protetti, quando entrambi i belgemir giungeranno per divorare gli abitanti il massacro che si creerà avrà il potenziale di spazzare via il borgo intero a meno che i giocatori non trovino una soluzione (buona fortuna).

Risoluzione del problema:

Se pensate che la sfida sia impossibile ricordate che i Belgemir rimangono comunque alquanto stupidi quindi non hanno un grande senso di autoconservazione, e spingerli ad inseguire, per esempio, un aereo oltre un dirupo potrebbe riuscire ad ucciderli. Anche andare di maniere forti con granate, mitragliatrici e lanciafiamme potrebbe riuscire ad ucciderli ma il problema rimane, e quando si risveglieranno cosa succederà?



Fiordi Nazisti

Anche bombardarli con lo Stuka o investirli con i veicoli può essere efficace, lasciate molta libertà ai giocatori di decidere come comportarsi. Nulla gli vieta di scappare ovviamente, anche quello è un modo per "vincere".

NIENTE FINALE?

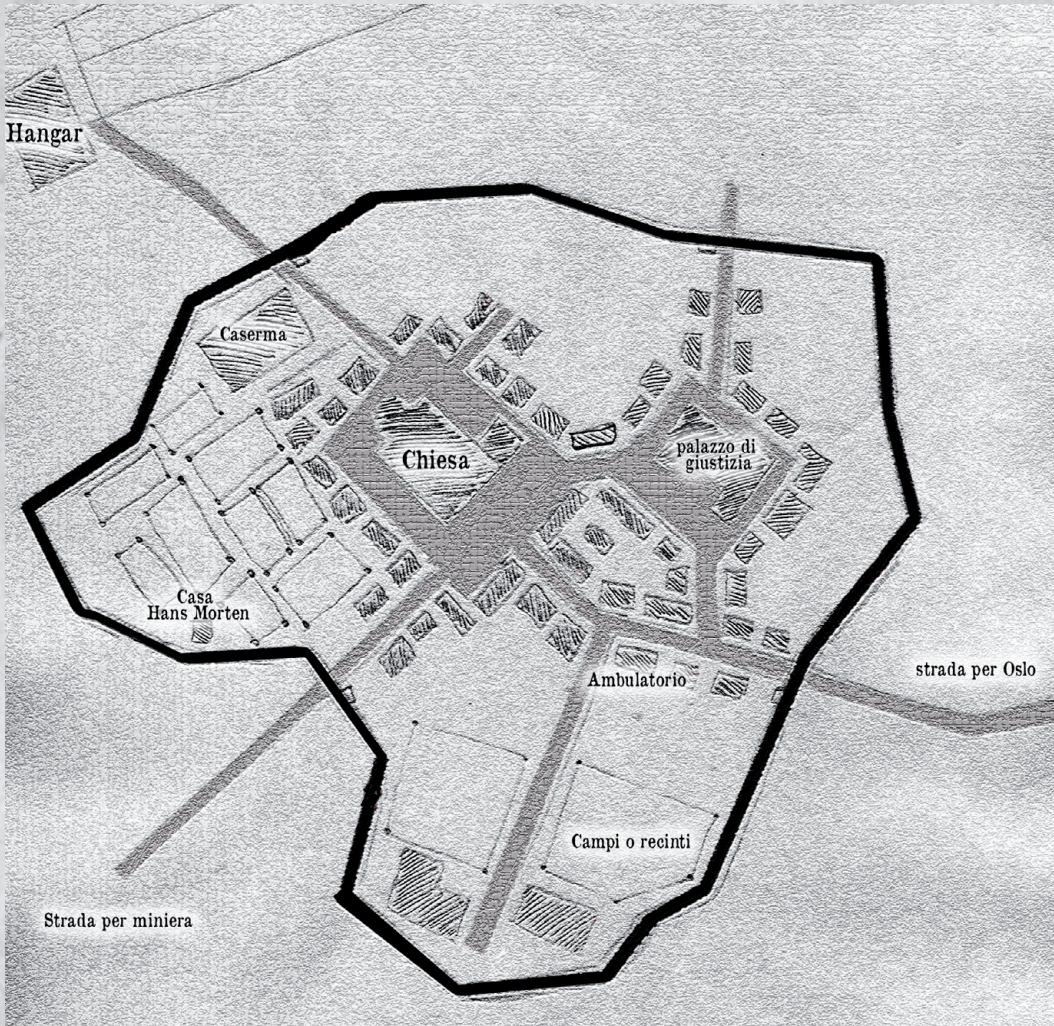
Non ho creato una serie di finali per questa avventura perché è difficile stabilire un sicuro esito, inoltre nulla vieta al narratore di potenziare le narrazioni secondarie in funzione delle scelte dei giocatori così da spostare l'attenzione sul salvare la setta cristiana o sulla scoprire i segreti del libro occulto.

DERIVA SOPRANATURALE:

In realtà c'è una presenza dietro tutto questo, forse il fantasma proprio del mago che secoli addietro custodiva il manoscritto o un'entità ad esso collegato. Di sicuro la presenza è adirata vuole riavere il suo libro trafugato, per fare questo ha preso possesso delle semplici menti dei Belgemir e li ha trasformati e mutati in troll. Il dottor Hagen non è intenzionato a separarsi dal libro ed è disposto a gesti disperati pur di salvare la figlia ma è solo riportandolo che la maledizione finirà.

ATTENZIONE:

Se viene scelta questa deriva si dovrà tenere da conto che i Troll rispettano alcuni parametri mitologici come l'essere uccisi dalla luce diretta del sole, essere ghiotti di capre e pneumatici (o meglio il materiali con cui sono fat-



Fiordi Nazisti

ti) ma soprattutto di saper annusare un cristiano (a meno che non copra il proprio odore) e divorarlo.

Il Narratore potrebbe concedere che lo studio del tomo fornisca le conoscenze occulte necessarie affinché magari si possano placare i Belgemir o almeno allontanarli.

Paesano del Borgo

Percezione	Da 2 a 4
Volontà	Da 3 a 5
Coordinazione	Da 2 a 4
Forza Fisica	Da 2 a 6
Mira	Da 1 a 3
Karma	Da 1 a 3
Risoluzione (Per+Vol+Coo+Kar)	
Abilità:	
Lanciare +1, Rissa +1, Uso -ascia\piccone- +1, Uso -pugnale- +1	

Belgemir (Ringlefin)

Percezione	2
Volontà	8
Coordinazione	5
Forza Fisica	18
Mira	0
Karma	3
Risoluzione	18
Attacchi:	
Pugno - Botta+4, Morso - Morso+1	
Stritolamento - Botta+4A	
Speciale:	
Dimensione Enorme	
Può usare un attacco per afferrare l'avversario causando sia Stritolamento che Morso visto che avvicinerà la vittima alla testa del fratello morto per nutrirlo. Può così fare solo un attacco.	

Soldato Wermacht

Percezione	Da 3 a 5
Volontà	Da 3 a 5
Coordinazione	Da 3 a 5
Forza Fisica	Da 3 a 5
Mira	Da 3 a 5
Karma	Da 2 a 4
Risoluzione (Per+Vol+Coo+Kar)	
Abilità:	
Lanciare +1, Rissa +1, Uso -Fucile- +2, Uso -Mitra- +1, Uso -pugnale- +2	

Agente Gestapo

Percezione	Da 3 a 5
Volontà	Da 4 a 6
Coordinazione	Da 3 a 5
Forza Fisica	Da 3 a 5
Mira	Da 3 a 5
Karma	Da 2 a 4
Risoluzione (Per+Vol+Coo+Kar)	
Abilità:	
Lanciare +1, Rissa +1, Uso -pistola- +2, Uso -lanciafiamme- +1, Uso -ascia- +2	

Belgemir (Jotun)

Percezione	4
Volontà	6
Coordinazione	4
Forza Fisica	14
Mira	0
Karma	2
Risoluzione	16
Attacchi:	
Pugno - Botta+3, Morso - Morso+1, Stritolamento - Botta+3A	
Speciale:	
Dimensione Enorme	

Sine Requie



Nome del personaggio _____
Tarocco Dominante _____
Tarocco del Passato _____
Professione _____ Età _____

Pregi e Difetti

CARATTERISTICHE

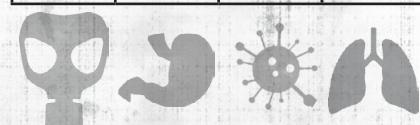
Intuito _____ ()	Aspetto _____	Coordinazione _____	Aff. Occulta _____ ()
Memoria _____	Comando _____	Des. Manuale _____	Dist. dalla Morte _____
Percezione _____	Creatività _____	Forza Fisica _____ ()	Eq. Mentale _____
Volontà _____	Socievolezza _____	Mira _____	Karma _____ ()

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar)

VITALITÀ MASSIMA

MORTE A Q

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩



ORE DI MARCIA _____
MALUS ALLE AZIONI

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

DISTURBI MENTALI

- Lieve (Equ. 3) _____
 Lieve (Equ. 2) _____
 Grave (Equ. 1) _____

DON'T

PUNTI AVANZAMENTO

Sine Requie



Nome del personaggio _____
Tarocco Dominante _____
Tarocco del Passato _____
Professione _____ Età _____

Pregi e Difetti

CARATTERISTICHE

Intuito _____ ()	Aspetto _____	Coordinazione _____	Aff. Occulta _____ ()
Memoria _____	Comando _____	Des. Manuale _____	Dist. dalla Morte _____
Percezione _____	Creatività _____	Forza Fisica _____ ()	Eq. Mentale _____
Volontà _____	Socievolezza _____	Mira _____	Karma _____ ()

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar)

VITALITÀ MASSIMA

MORTE A Q

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



ORE DI MARCIA _____
MALUS ALLE AZIONI

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

DISTURBI MENTALI

- Lieve (Equ. 3) _____
 Lieve (Equ. 2) _____
 Grave (Equ. 1) _____

DON'T

PUNTI AVANZAMENTO

Sine Requie



Nome del personaggio _____
Tarocco Dominante _____
Tarocco del Passato _____
Professione _____ Età _____

Pregi e Difetti

CARATTERISTICHE

Intuito _____ ()	Aspetto _____	Coordinazione _____	Aff. Occulta _____ ()
Memoria _____	Comando _____	Des. Manuale _____	Dist. dalla Morte _____
Percezione _____	Creatività _____	Forza Fisica _____ ()	Eq. Mentale _____
Volontà _____	Socievolezza _____	Mira _____	Karma _____ ()

VITALITÀ MASSIMA

MORTE A Q

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩



ORE DI MARCIA _____
MALUS ALLE AZIONI

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

DISTURBI MENTALI

- Lieve (Equ. 3) _____
 Lieve (Equ. 2) _____
 Grave (Equ. 1) _____

DON'T

PUNTI AVANZAMENTO

Sine Requie



Nome del personaggio _____
Tarocco Dominante _____
Tarocco del Passato _____
Professione _____ Età _____

Pregi e Difetti

CARATTERISTICHE

Intuito _____ ()	Aspetto _____	Coordinazione _____	Aff. Occulta _____ ()
Memoria _____	Comando _____	Des. Manuale _____	Dist. dalla Morte _____
Percezione _____	Creatività _____	Forza Fisica _____ ()	Eq. Mentale _____
Volontà _____	Socievolezza _____	Mira _____	Karma _____ ()

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar)

VITALITÀ MASSIMA

MORTE A Q

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩



ORE DI MARCIA _____
MALUS ALLE AZIONI

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO



Spero che con questo piccolo modulo d'avventura, basato sulla nostra campagna di Sine Requie giocata su Dicegames Italia, possiate divertirvi o trarre spunto per le vostre giocate. Ampliatelo, modificatele, fatelo a pezzi se volete! A me, per essere soddisfatto, basterà sapere che vi ha spronato a giocare e che grazie al mio sforzo vi siate divertiti!

Ma ricordate, nel mondo di Sine Requie esiste solo cieca ferocia!

-Luca Bellini