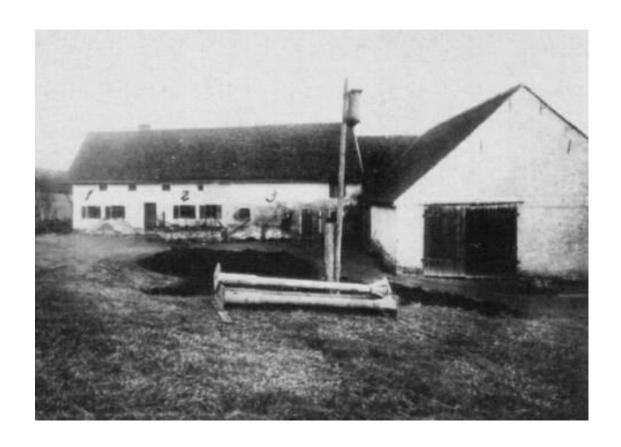
# QUELLA STRANA FATTORIA

Basato sulla creazione di Matteo Cortini e Leonardo Moretti "Sine Requie anno XIII"

Il materiale presente in queste pagine è di proprietà intellettuale dell'autore, Nicolò Spiriti





Nome del personaggioROSWITHA YON ESCRETE	Ž	
name ger her some KR rel 183 in Hill told Carallelf L	Pregi	e Difetti
Tarocco Dominante LA PARESSA	I-RICCA	-DIFETTI DI UNTO
Tarocco del Passato LA PAPESSA	- CONDSCENZE	-NON SAI ASCOLTARE
Total and I depend to The Land	I I I ATTACK VERNAGEN	- MUTILAZIONE
Professione SKHIATRA NEL REICHETA 63	-Non Impressionnaile	- ABITUNNE OSSESSIVA
·	Final INFLESSIONSPIRE	-TURBE MENTALI

#### CARATTERISTICHE

Intuito 4 ( )	Aspetto2	Coordinazione 1	Arr. Occults. 5
Memoria 4	Comendo 4	Des. Manuale 1	Dist. dalla Morte_13_
Percezione 3	Crestivita 4	Forza fisics 2 ( )	Eq. Mentele 6
Volonta5	Socievolezza 3	Mire 3	Kerme 4

V/s	ABILITA'	GRADO	++Caratt	Counter Felligenti
		anno de la Mari	più usata	Fallimenti
	Arrampicarsi		+000 /	000000000
-2	Ascoltare	+0	Per 1	000000000
	Correre	40	+000 1	000000000
	Guidaro (4AM)	/	+Fer 1	000000000
	Intrufolarsi	/	+Coo /	000000000
	Lanciare	/	·Mir 1	000000000
	Leggere e scrivere	+3	+Mem 7	000000000
	Lingua (AMMO)	+2	-Mem 6	000000000
	Mercanteggiare	/	1900 A	000000000
<u> </u>	Nuotare	/	+000 /	000000000
	Orientamento	/	Per 1	000000000
	Osservare	+0	For 3	000000000
	Perquisire	+0	Per 3	000000000
	Persuadere	1	+90c -	000000000
	Rissa		+000 /	000000000
	Seguire tracce		*Per 🖊	000000000
+1*	uno (PISTOLA)	: +1	MIR 5	0000000000
	BIOLOGIA	+2	MM 6	000000000
	CHMICA FARM.	+2	+H <del>2</del> H 6	000000000
	ERBORISTERIA	+1	J rept	000000000
	FISICA	+0	·1131 4	000000000
	MENC. E CHIRUR.	+3	HH 7	000000000
	PRONTO SOCCORSO	+3	THON 7	000000000
	OCCULTISMO	+5	MB1 9	000000000
	PSICHIATRIA	+4	HEM 8	000000000
X	STORIAE FILOS.	+1	Mem 5	000000000
	POLITICA ED ECON	+0	men 4	000000000
	RITO	+0	·AF. 5	000000000
			+	909999999

## RISOLUZIONE (Por-Vol-Coo-Xar) 43

VITALITÀ MASSIMA 8

MORTE A (



$\Omega$	Asflecia	Fane	Malattia	Fatica
			装	
VYV		DI MARC JUS ALLE		
111	мот	e sulle per	UTS	
II U				-

	c .
LUGGR PO	a 12-50 too R KERWIN
- Borsa	-8 COLPI MISERITI + REA -1 CANCATORE DISPONIBILE CON ASTUCCIO E APPUNTI DELLA TESI
DISTURBI N	ENTALI
DONI	uu-+) 06SESSIONE("LA MA TESI € TUTRO

PUNTI AVANZAMENTO

CER YIA BELLA WITLABON **Background**: Nata a Monaco di Baviera da una ricca famiglia, figlia di un politico e di una direttrice dell'università, a diciotto anni ti sei poi trasferita a Berlino per intraprendere gli studi di medicina, e dopo aver conseguito una laurea, intraprendesti un altro percorso di studi, quello di psicologia. Hai poi incominciato a lavorare a Berlino come psichiatra, frequentando il ceto borghese e intellettuale della città e pubblicando vari saggi che riscossero molto successo. Quando sorse il Nazismo, ti interessasti alle ricerche del regime riguardo il mondo dell'occulto, arrivando a collaborare con le autorità nelle investigazioni.

Dopo il Giorno del Giudizio, la tua vita cambiò: da tranquilla e appassionante com'era si fece piena di orrore e di paura. Ma non fu solo quello: nei primi mesi, come se non bastassero i Morti ha riempirti il cuore di terrore. ti capitarono due gravi fatti: una volta venisti violentata nel retro di un locale; un'altra volta, un pazzo ti aggredì per strada, e con una lama ti recise il mignolo e l'anulare della mano sinistra, per poi correre via ridendo.Da quel giorno, si formò dentro di te una grave ossessione: era la Paura la tua nemica. Era la Paura che ti impediva di affrontare i Morti, era la Paura che ti impedì di reagire quando quell'uomo ti violentò, era la Paura che ti bloccò nell'estrarre la pistola che tenevi addosso e sparare a quel pazzo. Sapevi cosa bisognava fare: avresti impiegato il resto della tua vita, impegnando le tue conoscenze mediche e della psicologia umana, a cercare un modo per eliminare il sentimento della Paura negli esseri umani, creando finalmente dei "superuomini" invincibili. Tornata a Monaco nel 1946, scopristi che i tuoi genitori erano morti, e che tu, di conseguenza, avevi ereditato tutte le loro ricchezze. Da quell'anno ti ingraziasti la città finanziando opere e restaurazioni, per poi fare eleggere come Borgomastro un tuo vecchio amico, che ora ti concede tutti i favori possibili. Iniziasti poi, grazie alle tue guardie private, a rapire vagabondi e persone dei quartieri poveri, sperimentando su di essi farmaci di tua invenzione e operandoli chirurgicamente per modificarne l'amigdala, la parte del cervello che controlla la paura. E più andavi avanti, più sentivi la paura dentro te scemare...anche se arrivasti a capire che sarebbero serviti altri tipi di esperimenti per riuscire nel tuo intento. Fu così che ti ricordasti di una vecchia storia, su una famiglia massacrata in una zona boschiva a Nord di Monaco, nel 1922, mentre vivevano nella loro fattoria. E qui ti venne un'idea: avresti ricostruito la fattoria nello stesso punto, finanziando i lavori, dopo averci prima seppellito le ossa della famiglia stessa (le trafugasti dal cimitero di Waidhofen), per poi compiere, grazie alle tue conoscenze occulte e sui libri esoterici, un rituale per richiamare le anime della famiglia, facendo infestare la fattoria. Successivamente, avresti scelto una famiglia sacrificabile, di condizione inferiore, e l'avresti convinta ad abitare lì per una settimana, in cambio di soldi, dicendo che fosse un "esperimento sociale". E così facesti. Se fosse sopravvissuta, avresti poi studiato su di loro gli effetti della Paura dopo quell'esperienza.

Oggi è mattina presto del 7 dicembre 1957 quando decidi, dopo appunto una settimana, di mandare la tua guardia privata a recuperare la famiglia dalla fattoria. Dopo due ore, la guardia ti chiama avvisandoti che la famiglia era stata uccisa brutalmente. Incuriosita da ciò, ti venne un'altra idea: questa volta saresti rimasta tu una settimana lì, magari con la squadra della Gestapo e un giornalista che avresti chiamato a indagare sul massacro, perché ritenevi che questa poteva essere la prova finale...se fosti riuscita a superare questo esperimento, vivendo a contatto con le presenze della casa, e sopravvivendo, secondo le tue teorie saresti riuscita a vincere e a sconfiggere la Paura. E così, dopo aver chiesto al Borgomastro un altro permesso per l'esperimento, da applicare anche a cittadini non inferiori (come la Squadra Kripo e il giornalista), che egli ti concesse, seppur non totalmente convinto, e dopo aver detto il piano alla tua guardia privata, decidi di chiamare gli interessati sul tardo pomeriggio, e una volta arrivati da te, spiegherai dell'esperimento, ma senza accennare alle presenze. Una volta arrivati alla fattoria ormai sarà tardi, e non riuscendo a completare le indagini, li convincerai a passare la notte nella fattoria, in modo che non tornino a Monaco. Durante le notte, la tua guardia privata se ne andrà lasciandoti insieme alla squadra della Gestapo, pronta ad affrontare una settimana nella fattoria maledetta, per poi riuscire a completare la tua tesi su come eliminare definitivamente la Paura.

**Aspetto**: Una donna anziana, con capelli bianchi e grigi lisci che arrivano alle spalle. Ha un viso pieno di rughe, il fisico piuttosto magro, e la schiena leggermente incurvata. Veste in modo elegante.



Nome del personaggio GISELA GOTTESWALD
Tarocco Dominante LA MORTE
Tarocco del Passato L'IMPERATRICE
Professione SPETTRICE Età 42

Pregi e Difetti -RESISTENZA – FA AL DOLORE PSICOLOGICO – AE -BUONA REAVIAZIONE

- FRIGIDA -ABITUDINE CSSESSIVA

#### CARATTERISTICHE

Intuito5( )	Aspetto2	Coordinazione 3	Aff. Occulta 7
Nemorta 3	Comando 4	Des. Manuale_3	Dist. dalla Morte 13
Percezione_3	Orestività 3	Forze Fisice 3 ( )	Eq. Nentule 7
Volonta 5	Socievolezza_3	Mira3	Karma 2-
T	7	1	£.

ABILITA'   GRADO   Counter   Fallianti	-				Name of the last o
Ascoltare	V/5		GRADO		Counter Fallimenti
Correre +0 +0 00 3 000000000  X Guidare (4 AKE) +0 +Per 3 0000000000  Intrufolarsi +0 +000 3 000000000  Lanciare +0 +Nir 3 000000000  Leggere e scrivere +0 +Nem 3 000000000  Mercanteggiare / +9oc Z 000000000  Mercanteggiare / +9oc Z 000000000  Orientamento +0 +Per 3 000000000  Caservare +0 +Per 3 000000000  X Perquisire +2 +Per 5 000000000  Fersuadere / +9oc 1 000000000  Hissa / +0o 1 000000000  Bissa / +0o 1 000000000  Uso (MITRA) +1 +Mik 4 000000000  Uso (MITRA) +1 +Mik 4 000000000  LEGGE +1 +MM 4 000000000000000000000000000000000		Arrampicarsi	/	+000 7	000000000
X   Guidare (4   A   A   A   A   A   A   A   A   A		Ascoltere	+0	+Per 3	000000000
Intrufolarsi		Correre	+0	+c∞ <b>3</b>	000000000
Lanciare +O +Nir 3 000000000  Leggare e scrivere +O +Nem 3 0000000000  Lingua (ITAVAN) / +Nem 1 000000000  Mercanteggisre / +900 Z 000000000  Nuotare / +C00 1 000000000  Orientamento +O +Per 3 000000000  X Perquisire +2 +Per 5 000000000  Persuadere / +900 1 000000000  Rissa / +C00 1 000000000  Rissa / +C00 1 000000000  Bissa / +C00 1 000000000  Uso (MITRA) +1 +MIR 4 000000000  LEGGE +1 +M81 4 00000000000000000000000000000000000	$\times$	Guidare (4 AHE)	+0	+Per 3	000000000
Leggere e scrivere + O + Mem 3 00000000000000000000000000000000000		Intrufolarsi	40	+0∞ 3	000000000
Lingua (ITALIAN)		Lanciare	+0	+Mir 3	000000000
Mercanteggiare		Leggere e scrivere	+0	-мет З	000000000
Nuotare		Lingua (TALAM)	/	+Nem 1	000000000
Orientamento +0 Per 3 000000000  X Perquisire +2 Per 5 000000000  Persuadere / Sac 1 000000000  Rissa / Per 1 000000000  Seguire tracce / Per 1 000000000  Uso (MITRA) +1 MIR 4 000000000  LEGGE +1 MAM 4 000000000  LEGGE +1 MAM 4 000000000  LEGGE +1 MAM 4 000000000  LSO (ASCIA) +2 PO 5 000000000  IMPARTIRE ORDINI +3 PIEM 4 000000000  POLIT, ED ECONOM. +1 PIEM 4 000000000  TORTURARE +2 PINT 7 00000000000000000000000000000000000		Mercanteggiare	/	+Soc Z	000000000
OSSERVATE +O +Per 3 000000000  X Perquisire +2 +Per 5 000000000  Persuadere / +900 1 000000000  Seguire tracce / +Per 1 000000000  Uso (MITRA) +1 +MIR 4 000000000  LEGGE +1 +MAM 4 0000000000  LEGGE +1 +MAM 4 000000000  USO (ASCIA) +3 +MIR 7 0000000000  USO (ASCIA) +2 +Coo 5 000000000  IMPARTIRE ORDINI +3 +CM 7 0000000000  IMPARTIRE ORDINI +3 +CM 7 00000000000000000000000000000000000		Nuotare	/	+Coo 1	000000000
X   Perquisire		Orientamento	+0	+For 3	000000000
Persuadere		Osservare	+0	+Per 3	000000000
Hissa	×	Perquisire	+2	+Per 5	000000000
Seguire tracce		Persuadere	.1	+900 -1	000000000
UNITERROGARE +3 +0 +1 +1 +1 +1 +1 + + + + + + + + + + +		Rissa	/	+000 1	000000000
INTERROGARE +3 +00m 7 00000000000000000000000000000000		Seguire tracce	/	+Per 1	000000000
LEGGE +1 MAM 4 00000000  +1* USD(PISTOLA) +3 MIR 7 00000000  USD(ASCIA) +2 MOD 5 00000000  IMPARTIRE ORDINI +3 MEM 4 00000000  POLIT, ED ECONOM, +1 MEM 4 00000000  TORTURARE +2 MIT 7 000000000  ARTIGLIERIA +0 MIR 3 000000000  DEMOUZIONE +0 MIT 5 00000000000000000000000000000000000		Uno (MITRA)	+1	·HIR 4	000000000
LEGGE +1 MAM 4 00000000  +1* USD(PISTOLA) +3 MIR 7 00000000  USD(ASCIA) +2 MOD 5 00000000  IMPARTIRE ORDINI +3 MEM 4 00000000  POLIT, ED ECONOM, +1 MEM 4 00000000  TORTURARE +2 MIT 7 000000000  ARTIGLIERIA +0 MIR 3 000000000  DEMOUZIONE +0 MIT 5 00000000000000000000000000000000000		INTERROGARE	+3	COM 7	000000000
+1* USD(PISTOLA) +3 +11R 7 0000000000000000000000000000000000		15000	+1	340	000000000
USO(ASCIA) +2 +00 5 000000000000000000000000000000	+1*	USD(PISTOLA)	+3		000000000
MPARTIRE ORDIN +3 *COM 7 ***********************************		7	+2		000000000
FOLIT, ED ECONOM. +1 +1 +1 +1 + + 0000000000000000000000		MPARTIRE ORDINE	+3	-	000000000
TORTURARE +2 ·INT 7 ········  ARTIGLIERIA +0 ·MIR 3 ·······  DEMOUZIONE +0 ·/NT 5 ·······  · · · · · · · · · · · · · ·			+1		000000000
ARTIGLIERIA +O MIR 3 00000000000000000000000000000000000			+2	·INT 7	000000000
DEMOUSIONE +0 INT 5 00000000			+0	+MIR 3	000000000
* 00000000			+0	·INT 5	000000000
+ 000000000		2 7 10 2 10 10 10			000000000
				+	000000000
* 000000000					000000000

RISOLUZIONE (Per	-Vol-0001202) 13
S AMISSAM ÁTILATIV	morte a 🕣
<b>@@@@@@@@@</b> @@	୍ ପ୍ରଭର୍ବନ୍ଦ୍ର

$\Omega$	Asflecia	Fano	Molattia	Patica
A A	9	1	漱	M
(A)	IAM	DI MARC	AZIONI_	
141	NO	e sulle fe	RITE	
УŲ				

11 11	
EQUIPAGGIAME LUGER POS GITTHOUS 15-25	MAX PAN E ARMATURE  NO PAN E REG. NERE +
ACCETTA ABOM THE	O could be a
DISTURBI MENTALI  Lieve (Equ. 3)  Lieve (Equ. 2)  Grave (Equ. 1)	
DONI	
PHINTE AVANZAMENT	0

ICANCA Z **Background**: Sei nata a Monaco di Baviera, in una famiglia in cui tuo padre, comandante pluridecorato della Prima Guerra Mondiale, scelse di insegnarti alcune cose legate all'ambito militare, poiché voleva darti una formazione del genere in modo che tu potessi diventare esperta nel combattere, in caso di una futura invasione nemica. Poi arrivò la Seconda Guerra Mondiale, e il Risveglio. Pochi giorni dopo che i Morti risorsero, i tuoi genitori e tua sorella morirono sotto i tuoi occhi, e tu li vedesti rialzarsi e tentare di ucciderti. Quel giorno dovesti fare a pezzi la tua famiglia. Quel giorno una parte di te morì.

Nei giorni successivi, ti organizzasti e formasti un piccolo gruppo di sopravvissuti, e tu prendesti il comando e li tenesti al sicuro dai Morti, fino a che il Reich non mandò dei soldati a liberare la città di Monaco e a mettervi al sicuro. Quest'atto non passò inosservato, e infatti, dopo una formazione secondo le nuove leggi del neonato IV Reich, divenisti Ispettrice della Gestapo della Squadra Kripo della caserma del Distretto Ovest della città. Tutt'oggi la gente ti rispetta per il gesto che hai compiuto in passato,

anche se a te non piace comunque parlarne, e quindi capita che molti non sappiano questa parte della tua vita. Nell'arco degli anni, tutto l'orrore che hai visto ti ha resa cinica e lugubre, ma ti ha anche fortificato mentalmente. Nonostante tu non creda pienamente nel Reich, esso ti ha dato un lavoro che ti piace e una casa dove stare...e per questo scegli di svolgere il tuo compito al meglio delle possibilità, ma senza cedere alle peggio nefandezze che commettono tipicamente i poliziotti del Reich. Hai ancora con te un medaglione, che ti porti sempre dietro, con dentro una piccola foto con tuo padre, tua madre, te e tua sorella. A volte, prima di dormire, apri quel medaglione e ti metti a guardare quella foto, pensando a come sarebbe stata la tua vita se il mondo non fosse sprofondato in un incubo, piangendo pure, di tanto in tanto.

Oggi è il 7 dicembre 1957. È tardo pomeriggio quando ricevi una chiamata dall'Ispettore Generale, che ti dice di recarti alla villa della psichiatra Roswhita Von Eberstein, poiché vi è stato un caso di omicidio in una fattoria al di fuori di Monaco. Apprendi così che la psichiatra pare avesse avuto il permesso del Borgomastro della città di cercare dei volontari civili di condizione inferiore per una sorta di "esperimento sociale", per dimostrare una sua tesi...pensi comunque che lei saprà certo spiegartelo meglio. E così, radunata la tua squadra, ti rechi verso la villa...pronta ad affrontare l'ennesimo caso.

**Aspetto**: Una donna di aspetto inferiore alla media, ma dallo sguardo marziale e impassibile. Ha un fisico magro, capelli corvini ricci e corti, e un viso spigoloso.

#### COSA NE PENSI DI

**Roswhita Von Eberstein**: "Una ricca ex-psichiatra dell'alta società di Monaco. Non mi piace troppo chi fa esperimenti sulle persone, però è anche grazie a quelli che il Reich riesce a capire varie cose che potrebbero aiutare la nazione a prosperare e a difendere meglio i loro cittadini...però credo che questa anziana signora sappia quello che fa...spero. In ogni caso, con le conoscenze che ha, conviene sempre trattarla bene..."

**Herbert Reinhart**: "Un gran poliziotto, un bravo sottoposto. Forte, pratico con le armi e un buon autista. Chissà, magari un giorno lo raccomanderò come mio successore al comando della squadra....Mi trattiene solo il fatto che a volte ho la sensazione che sia così servizievole con me solo perché spera che io metta una buona parola per lui.."

**Hilda Vieweg**: "Un elemento indispensabile. È molto pratica nel disegno e nella fotografia, e la sua memoria non fa mai cilecca quando c'è da ricordarsi un volto o nel riconoscerlo. Grazie a questo suo talento naturale, abbiamo risolto molti casi. La sua unica debolezza...è la sua bellezza: nessun'uomo riesce a prenderla seriamente, pensando solo al suo aspetto e al suo fisico. Ogni tanto mi è anche toccato difenderla da quei porci della caserma. È come se non bastasse, Reinhart e Kolb se la contendono"

Wielfred Kolb: "Medico forense e discreto cecchino, anche se preferirei che cambiasse fucile per uno più moderno, ma a quanto pare, se se lo tiene, è perché deve avere un valore sentimentale di qualche tipo. È inoltre molto sensibile ai complimenti che gli faccio...e a volte si esalta in un modo un po' troppo imbarazzante"

**Urs Lingenfelter**: "Ho letto alcuni suoi articoli sul giornale...lo ammetto, come giornalista se la cava anche. Il problema è che, come molti suoi colleghi, è solo un viscido, arrivista ed esaltato pallone gonfiato. Più volte ha provato a intervistarmi, ma gli è andata sempre male...non gli darò mai questa soddisfazione"



Nome del personaggio HERBERT REINHART

Tarocco Dominante | L GIUNZIO - SCATTANTE - AFFASCINABILE

Tarocco del Passato LA GIUSTIZIA - CORAGGIOSO - SUPERSTIZIOSO

Professione AGNIE DUA CESTARDETA 39 - LIBINNOSO

(AUTISTA E GUARNA MEL CORPO)

#### CARATTERISTICHE

Intuito <b>6</b> ( )	Aspetto 4	Coordinazione 6	Aff. Occults 2 ( )
Hemoria 4	Comendo4	Des. Manuale 3	Dist. dalla Morte 14
Percezione 5	Orestivita 2	Forza Fistos 5 ( )	Eq. Nentale 4
Volonta 4	Socievolezza 4	Mira 4	Karma 4 ( )
Ŷ	V	7	

v/s	ABILITA'	GRADO	ocaratt. più usota	Counter Fallimenti	RISOLUZIONE (Per-Vol-Coo-Kar) 20
	Arrampicarsi	+0	·coo 6	000000000	
-1	Ascoltare	+0	Per 4	000000000	
	Correre	+0	·coo 6	000000000	VITALITÀ MASSIMA 🐉 MORTE A 😘
	Guidere 4 RUNG	+0	+Per 5	000000000	<b>******************</b>
	Intrufolarsi	+0	+000 <b>6</b>	000000000	
	Lanciare	+0	Mir 4	000000000	
	Leggere e scrivere	+0	-мец 4	000000000	Assissia Fano Salattia Fatica
	Lingua(MALAN)	/	-Mon 2	000000000	The Wall
	Mercanteggiare	/	+900 Z.	000000000	H A A A A A A A A A A A A A A A A A A A
	Nuotere	40	·coo 6	000000000	
	Orientamento	/	+Per 2	000000000	ORE DI MARCIA
	Osservare	+0	Per 5	000000000	MALUS ALLE AZIONI
Mx	Perquisire	Albire +1 -Per 6 000000000	NOTE SULLE PERITE		
	Persuadere	1	+800 Z	000000000	
	Rissa	+0	+000 6	000000000	
	Seguire tracce	+0	+Per 5	000000000	21 12
	Uso (FUCILE)	+0	·MIR 4	000000000	CANTIDAGGTANENICO ADMIT E ADMANIAE
	INTERROGARE	+2	COM 6	000000000	ST644 EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE INCEPP RECEIVED TO THE RECEIVED REC. NOTE REC.
L.	GUIDARE (CAMICA)	+1	PER 6	000000000	2 100-1006 1200 1-21-15) 30 REG. WERE
×X		+2	HAM 6	000000000	-SCURE THE -30 COLM INSCRITI
	USO(HITRA)	+2	MR 6	000000000	-TORCIA
	USO (ASCIA)	+1	·600 7	000000000	DISTURBI MENTALI
	,		٠	000000000	Lieve (Equ. 5)
			+	000000000	□ Lieve (Equ. 2)
				000000000	DONI
			·	000000000	DOK
				000000000	
			+	000000000	
			+	000000000	PUNTI AVANZAMENTO

**Background**: Nato a Monaco di Baviera in una famiglia di ceto medio-basso. Tuo padre era un avvocato, che dopo essere tornato dalla Prima Guerra Mondiale, non riuscì a continuare la sua professione, per via della crisi che a quei tempi investiva la Germania; ciononostante, decise di spendere del tempo insieme a te, insegnandoti alcune cose riguardo al mestiere di avvocato, perché gli sarebbe piaciuto che un giorno anche tu avessi potuto seguire le sue orme.

Nonostante già da piccolo intuissi che il Potere passa attraverso la conoscenza (e per questo decidesti di accontentare tuo padre), da giovane ti interessasti alle azioni pratiche, piuttosto che alla teoria, e dopo la nascita del Nazismo ti avvicinasti sempre di più a questa ideologia, che elogiava gli uomini forti e di pura razza ariana, finché, allo scoppio della guerra, non entrasti nella Gestapo.

Furono quelli gli anni migliori della tua vita: arresti, retate, pestaggi, esecuzioni, stupri...quella era la vita adatta a te! E quando risorsero i Morti, le cose si fecero un po' complicate, ma neanche troppo. La cosa importante era il fatto che fosti rimasto nella Gestapo, con le armi per proteggerti. Quando il nuovo Reich prese vita, sperasti di essere promosso a Ispettore, considerata la tua esperienza. Purtroppo per te, fosti assegnato ad una squadra dove l'ispettore era una donna...e brutta, peraltro!

Nel corso degli anni, facesti svariate domande per chiedere di venire assegnato ad un'altra squadra, ma niente. Allora hai cominciato a fare altre cose, di nascosto, per danneggiare l'Ispettrice. Molto cautamente, a volte ti capita di fare piccole azioni nocive, del tipo: far finta di non notare delle prove importanti, in modo che il caso non venga risolto; oppure, se c'è la possibilità, quando si combatte dei Morti, agire in ritardo nel caso uno di loro attacchi l'Ispettrice, e altre cose del genere. Nonostante i tuoi sforzi, la maggior parte dei casi vennero sempre risolti, e l'Ispettrice se la cavò sempre. A volte pensasti, in rari casi dove non vi erano testimoni, di ucciderla inscenando un incidente, ma non hai mai avuto il coraggio di farlo. Per il resto, sei una persona testarda e coraggiosa, anche se segretamente hai un po' di paura riguardo alle storie sui fantasmi e cose del genere...nonostante tu non riesca a spiegarti il perché.

È un tardo pomeriggio del 7 dicembre 1957. Vieni chiamato dall'Ispettrice, insieme al resto della Squadra Kripo, per andare verso la villa della nota Roswhita Von Eberstein, che dovrà parlarvi di un caso molto importante su cui dovrete indagare.

E un nuovo caso vuol dire nuova possibilità di incolpare l'Ispettrice...

**Aspetto**: Un uomo ben piazzato fisicamente, con i capelli corti, quasi rasati di lato e dietro, e un po' più lunghi sopra.

#### COSA NE PENSI DI

**Roswhita Von Eberstein**: "Pare sia una ricca signora in pensione, forse psichiatra o dottoressa. E si dice conosca molto bene il Borgomastro in persona...quindi, se riuscissi a farmela amica, scommetto che la sua parola mi aiuterebbe davvero a diventare finalmente Ispettore!"

**Gisela Gotteswald**: "La mia cara Ispettrice. Sorriderle e obbedirle è la cosa più difficile al mondo. Anni che la servo fedelmente e lei...niente! Neanche una mezza parola all'Ispettore Generale per favorirmi la carriera! Ma un giorno me la pagherà..."

**Hilda Vieweg**: "Ooooh sì…lei è proprio un bel pezzo di topa…tanto che non riesco proprio a dirle di no quando mi chiede un favore eheheh... Mi piacerebbe però che accettasse almeno una volta di uscire a cena con me…ma lei rifiuta sempre…mi sa che le faccio paura ahahah!! Ma un giorno, quando avrò acquisito più potere, lei non potrà più rifiutarsi, e quel suo splendido corpo sarà fra le mie mani…ma per il momento, dovrò rimanere calmo"

Wielfred Kolb: "Anche questo coglioncello fa' il filo a Hilda...e già per questo sarebbe da pestarlo ben bene per rimetterlo al suo posto. Una donna stupenda come Hilda potrà essere solo di un maschio vero, forte e determinato come me...non certo di un omuncolo emotivamente instabile come lui, che si eccita se quel cesso di Ispettrice gli fa' i complimenti! E poi si porta sempre dietro quel vecchio fucile...chissà, magari è un ricordo del padre o del nonno...e quindi, se per caso si rompesse, chissà quanto ne soffrirebbe! Ahahahah!"

Urs Lingenfelter: "È un duro, un tipo determinato...come me, d'altronde. All'inizio, mi facevo intervistare da lui per guadagnare visibilità, ma col tempo mi sono accorto che su alcune cose abbiamo pensieri in comune. Devo ricordarmi di invitarlo a bere una birra con me, di tanto in tanto"



Nome del personaggio Tarocco Dominante IL BAGAT TO Tarocco del Passato LA LUNA Frofessione AGNTE SCUA CESTAPOETA 3-1
(FOTOGRAFA FORGISE & ADDETTA AGLI INENTIKIT)
CARATTERISTICHE

Pregi e Difetti -ASTEMIA -ALLERGIA (GATTO) -FISIONOMISTA

Intuito()	Aspetto8	Coordinazione 3	Afr. Occulta 4
Memorts3	Comendo	Des- Manuale 4	Dist. della Morte 15
Percezione4	Creatività 5	Forze Pirice 3 ( )	Eq. Mentala 3
Volenta 4	Socievolezzo5	Mire_4	Korqo_4
	V V	I I	§ .

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti	RISOLUZIONE (FereNol-Coo-Kar) (5
	Arrampicarsi	/	-Coo 1	000000000	
	Ascoltare	40	Per 4	000000000	
	Correre	+0	+Coo 3	000000000	vitalità massima 8 morte a 3
X	Guidare (4 RET)	+0	Per 4	000000000	<b>0000000000</b> 000000000000
	Intrufolarsi	+0	+C00 3	000000000	
	Lanciare	/	·Mir 2	000000000	0 =====
	Loggere e scrivere	+2	-мев 5	000000000	Astiosio Fone Malattia Fatica
	Lingua (FONK)	/	-Мен 🕇	000000000	
	Mercanteggiare	1	*Sec 2	000000000	
	Nuctare	/	+C00 1	000000000	
	Orientamento	+0	Per 4	000000000	ORE DI MARCIA
	Osservare	+0	-Per 4	000000000	NALUS ALLE AZIONI
$\times$	Perquisire	+0	Per 4	000000000	NOTE BULLE FERITE
	Persuadere	+1	+90c 6	000000000	1 /111
	Rissa	1	+000 1	000000000	
	Seguire tracce	/	+Per 2	000000000	1 3 5
X	Uso (MAZZA)	+0	-coo 3	000000000	PAULTRACCTAVENING ADVI D ADVIANUES
	INTERROGARE	+0	-con 2	000000000	-WALTHER PPK ABOUT STANDS TO PHO GOLD INCOPE
	LEGGE	+2	MEM 5	000000000	- MOCCHINA DATE GRASHICA - 6 COLPI INSERITI RICARICA
	USO (PISTOLA)	+1	·MR 5	000000000	- MACCHINA POTOGRAFICA - G COLPI INSERITI RICARICA - ASTUCCIO - QUADERNO - 1 CARICATORE DISPUNDIO: 2
	DISEGNARE	+2	· DES 6	000000000	-MANGANELLO AZIONI B-1
	FOTOGRAFIA		·MIR 6	000000000	
			4	000000000	DISTURBI MENTALI SLIEVE (Equ. 3) DEPRESSIONE (* TUTTI CHAPDANO SOLO AL HIO ASPETE
			+	000000000	☐ Lieve (Equ. 2) ☐ Grave (Equ. 1)
	,		+	000000000	DONI
			+	000000000	] pont
			*	000000000	]} .
			+	000000000	
			4	200000000	PUNTI AVANZAMENTO

Background: Nata in una famiglia borghese a Monaco di Baviera. I tuoi genitori speravano di farti studiare medicina...il problema è che tu eri interessata all'arte, nello specifico, alla fotografia e al disegno. Fin da piccola passasti il tempo libero a disegnare, e a giocare con la macchina fotografica di tuo padre. Vivesti una vita normale, finché a 15 anni non ti rendesti conto di una cosa: prima pensavi che i maschi della tua classe fossero davvero interessati a sentirti parlare delle tue passioni, di come ti piacesse fotografare o fare ritratti di persone...ma la verità è che volevano stare a contatto con te perché...eri bella. Di una bellezza sconvolgente. Nessuno ti prendeva sul serio, oppure si dimostravano gentili solo per il tuo aspetto. Dopo il Risveglio, e dopo che sorse il IV Reich, pensasti che avresti dovuto scegliere un mestiere che ti desse la possibilità di dimostrare il tuo valore, senza basarsi sul tuo aspetto, magari un mestiere nobile, come difendere la Nazione, ad esempio...e così scegliesti di diventare un'agente della Gestapo. Dopo la formazione per i nuovi poliziotti del Reich, entrasti nella Gestapo nel 1948, per diventare una fotografa forense e disegnatrice di identikit, anche grazie al fatto che eri molto brava a ricordarti e a immaginarti i volti delle persone.

Purtroppo però, il problema del tuo aspetto rimase: cambiasti squadre svariate volte, sempre per il fatto che c'era chi non si interessava a te per quello che facevi, o chi ci provava insistentemente con te, o chi magari ti molestò. Tu per fortuna sei sempre riuscita a reagire e a ottenere il trasferimento, ma questo non ha impedito che ti venisse una leggera depressione, riguardo alla tua bellezza, pensando che tutti ti avrebbero sempre e soltanto visto come una bellissima donna, e che nessuno sarebbe mai riuscito ad apprezzarti per quello che sei, ovvero una brava agente della Gestapo.

Fortunatamente, nel 1952 venisti assegnata ad una Squadra Kripo del Distretto Ovest della città, a cui a capo c'era una donna. Gli anni passati in quella squadra, fino ad ora, sono stati i migliori, anche se la depressione è rimasta, e nella caserma sono continuati fischi, apprezzamenti e palpeggiamenti non richiesti dagli altri poliziotti. La cosa che ti fa andare avanti in questo lavoro è il ruolo che ti è stato dato nella squadra, in cui puoi appunto mettere in pratica i tuoi interessi sulla fotografia e sul disegno per risolvere i casi.

Oggi è il 7 dicembre 1957. Tu e il resto della squadra venite radunati dall'Ispettrice per andare verso la villa di una donna chiamata Roswhita Von Eberstein, famosa psichiatra di Monaco. L'Ispettrice non te ne ha parlato troppo, dicendo che le informazioni complete le avrebbe date la psichiatra stessa.

**Aspetto**: Una donna bellissima, con capelli lisci e biondi, e occhi azzurro ghiaccio. Alle volte sembra avere uno sguardo triste, altre invece, sorride in modo innocente.

#### COSA NE PENSI DI

**Roswhita Von Eberstein**: "Una donna molto famosa nel campo della ricerca e della psichiatria. Nonostante adesso sia in pensione, la società continua a rispettarla e omaggiarla"

**Gisela Gotteswald**: "Stimo molto l'Ispettrice. Una donna capace, energica, forte, decisa. È un modello per me, e spero un giorno di venir rispettata com'è rispettata lei all'interno della caserma...o temuta, dipende dai punti di vista"

**Herbert Reinhart**: "Quest'uomo è inquietante. L'Ispettrice lo tiene in squadra per le sue capacità di combattimento, e io rispetto questa decisione...ma se ci fosse la possibilità, chiederei che venisse cacciato per il fatto che ci prova costantemente con me, nonostante i continui rifiuti. Ho paura che un giorno possa spingersi oltre le semplici parole..."

Wielfred Kolb: "È un brav'uomo, e un bravo medico, sono felice di averlo in squadra con me e ci chiacchiero tranquillamente. L'unico problema è che credo che sia attratto da me...come tutti, del resto. Anche lui è rimasto fulminato dal mio aspetto...sciocca io a pensare che fosse attratto per altro.."

Urs Lingenfelter: "Dicono sia un bravo giornalista, e non ho motivo di dubitarne, anche se è molto squallido e antipatico...questo l'ho capito da come si poneva quando alcune volte intervistava me e il resto della squadra. Il successo deve avergli dato alla testa..povero stolto!"



Nome del personaggio WIELFRED KOLB
Tarocco Dominante LA TORRE
Tarocco del Passato LA FORZA
Professione MENCO CLASSE C Età 34
(MEDICO FORGNSE)

GRADO .. Caratt. Counter

V/S ABILITA'

Pregi e Difetti -POSSEDIMENTO -MOLTO ENTUSIASMABILE INIZIALE -INNAMORATO

#### CARATTERISTICHE

Intuito 4 ( )	Aspetto5	Coordinazione 3	Afr. Goculto 4 ( )
Memoria 6	Comando 4	Des- Manuale 5	Dist. dalla Morte 14
Percezione3	Creatività 5	Forza Fisica 3 ( )	Eq. Mentale 4
Volenta 2	Socievolezza_4	Mira 7	Kerms 3 - ( )
Y Y	V	9	¥.

			più usata	Fallimenti	RISOLUZIONE (Per-Vol-GoorXar) 14
	Arrampicarsi	/	+000 1	000000000	
	Ascoltare	+0	+Per 3	000000000	
	Correre	1	+000 1	000000000	VITALITÀ MASSIMA 8 MORTE A 3
	Guidaro(4 AUTE)	/	+Per 1	000000000	<b>0000000000</b> 00000000000000000000000000
	Intrufolarsi	/	+000 1	000000000	
	Lanciare	+0	+Mir 7	000000000	0
	Leggere e scrivere	+3	•мет 9	000000000	Antionia Face Malattia Patica
	Lingua(FRANC)	/	+Mem 3	000000000	To Wall
$\times$	Morcanteggiare	+2	+90c 6	000000000	
	Nuotare	/	+000 1	000000000	
	Orientamento	/	+Per 1	000000000	ORE DI NARCIA
	Osservare	+0	+Per 3	000000000	MALUS ALLE AZIONI
	Perquisire	1	+Per 1	000000000	NOSE SAFFE MESILE
	Persuadere	+0	+Soc 4	000000000	70
	Rissa	/	+C00 A	000000000	
	Seguire tracce	/	+Per 1	000000000	37.77
	Uso (FUCILE)	+1	111R 8	000000000	EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE
	ARTICL FALEGIA.)	+0	tes 5	000000000	MAUSER GEWEHR 1898 400 100 100 Pt2
	BIOLOGIA	+2	+M94 8	000000000	INCEFF RICARICA
	CHIMICA FARM.	+2	MEM 8	000000000	REG TIRES 3/1
	<b>ERBORISTERIA</b>		*MSM 6	000000000	KIT MEDICO X 4 -3 COLD IN TASCA
	FISICA	+0	MAM 6	000000000	DISTURBI MENTALI
	MEDIC, E CHIRIR.	+2	Mem 8	000000000	Disturbly Mentall
	PRONTO SOCTORSO	+1	M91 7	000000000	□ Lieve (Equ. 2)
			+	000000000	Grave (Equ. I)
			+	000000000	DONI
			+	000000000	
			+	000000000	
			+	000000000	PUNTI AVANZAMENTO

**Background**: Nato in una famiglia di commercianti e falegnami, tuo padre partecipò alla Prima Guerra Mondiale, ma non tornò più indietro da quell'inferno. Proprio per questo, tua madre, donna molto autoritaria, voleva che tu, una volta cresciuto, prendessi le redini dell'attività. Tu però avevi altri interessi...ti sarebbe piaciuto diventare un medico, perché pensavi di essere molto portato per quel mestiere lì. Purtroppo, la tua personalità ti ha sempre portato ad essere piuttosto mite, e ogni volta che affrontavi l'argomento con tua madre, bastava che lei rispondesse a tono per zittirti. Passasti tutta la tua gioventù a lavorare nel negozio di falegnameria, vessato dalle continue pressioni che ti faceva tua madre.

Poi venisti forzatamente arruolato, e per quanto non fosti adatto alla vita militare, riuscisti a distanziarti da casa, e riuscisti a farti insegnare la medicina da un medico di guerra, oltre a sviluppare buoni doti da cecchino. Era proprio mentre ti addestravi che il 6 giugno 1944 i Morti risorsero. Tu fuggisti, e tornasti a casa, scoprendo che tua madre era morta, e tu ti ritrovasti disperso, senza sapere cosa fare, cercando di sopravvivere come meglio potevi. Fortunatamente, trovasti il vecchio fucile di tuo padre nel negozio, e grazie all'addestramento militare ricevuto, riuscisti a salvarti la vita parecchie volte in quei primi tempi bui. Quando l'ordine venne ristabilito, e sorse il IV Reich, venisti scelto per essere formato come dottore, date alle tue esperienze mediche durante l'addestramento, e un bel giorno divenisti Medico di classe C. Dopo un breve periodo passato a lavorare nell'ospedale di Monaco di Baviera, il General der Polizei ti propose di entrare nella Gestapo, dopo essere venuto a conoscenza che eri sia un bravo medico che un bravo cecchino. Ti disse che un medico che sapeva persino sparare bene col fucile sarebbe stato una risorsa indispensabile. Tu, imbarazzato da quei complimenti e non riuscendo a dire di no a un'autorità così importante, accettasti. Entrasti dunque nel 1954 nella Squadra Kripo della Gestapo del Distretto Ovest, e da quel momento sei sempre rimasto con loro, a risolvere casi e a curare le loro ferite, tenendo sempre con te il fucile di tuo padre. Nonostante tu abbia una bassa autostima, tramite questo lavoro hai acquisito un po' di fiducia, e ogni giorno speri di dimostrare il tuo valore agli altri.

È il 7 dicembre 1957. L'Ispettrice convoca tutta la squadra, dicendo che c'è un probabile nuovo caso da risolvere. Dopo aver saputo che sareste andati a parlare con Roswhita Von Eberstein, una psichiatra famosissima (o almeno, famosissima secondo i tuoi criteri), a stento hai trattenuto l'entusiasmo. Partiti verso la sua villa, non vedi l'ora di conoscerla e parlarci.

**Aspetto**: Un uomo dal fisico asciutto, con capelli corti neri, quasi rasati, e occhi di un colore castano.

#### COSA NE PENSI DI

**Roswhita Von Eberstein**: "Ommioddio...ommioddio...una delle più famose psichiatre del Reich, che fu autrice di saggi incredibili come "*Il Superuomo dentro ognuno di noi*" oppure "*Paura, Orrore e Terrore*". In sua presenza, dovrò dimostrarmi impeccabile...anche se so già come potrebbe andare a finire se mi farà dei complimenti...forse mi esalterò ancor più di come mi esalto quando me li fa l'Ispettrice"

**Gisela Gotteswald**: "Una donna autorevole, ma non autoritaria. Sono felice che sia la mia comandante, e io la rispetto molto. Ci dev'essere senza dubbio una qualche motivazione psicologica se mi entusiasmo ogni volta che si complimenta per il mio operato...probabilmente è perché me la immagino come la madre che mi sarebbe piaciuto avere"

**Herbert Reinhart**: "Un barbaro, che si crede chissà chi solo perché è più forte e sa usare le armi. Inoltre ha da sempre puntati gli occhi su Hilda...ma lui non la ama come me, lui la vorrebbe soltanto usare. È un tipo pericoloso, e io sono un tipo mite, è vero...ma se tenterà di far del male a Hilda...gli farò rimpiangere il giorno in cui è nato!"

**Hilda Vieweg**: "All'inizio la ignoravo, nonostante la reputassi molto bella...in fondo, perché una bellezza del genere dovrebbe volere uno come me? Non avrei avuto possibilità. Però, piano piano, ho scoperto il suo talento di artista mentre svolgeva il suo lavoro, e ho iniziato a parlarci...e me ne sono innamorato. Ma come farglielo capire? Lei penserà sicuramente che la amo solo per via del suo aspetto..."

**Urs Lingenfelter**: "Non mi ha mai dedicato troppe interviste, e nelle poche che mi ha dedicato c'erano domande semplici, normali. Dicono sia un bravo giornalista...ma sinceramente, non mi interessa"



Nome del personaggio VRS LINGENFELTER
Tarocco Dominante L'IMPERATRICE
Tarocco del Passato L'EREMITA
Professione GIORNALISTA Età 28

GRADO

.. Caratt.

Counter

più usste Fallimenti

+Coo 2 000000000

V/S ABILITA'

Arrampicarsi

Pregi e Difetti
-SAPER MENTIRE -ANTIPATICO
- STIMATO - NARCISISTA
PROFESSIONALMENTE - FUMATORE

RISOLUZIONE (Per-Tol-Con-Kar) 15

#### CARATTERISTICHE

Intuito 4. ( )	Aspetto4	Coordinazione 4	Aff. Occults 4 ( )
Memoria 5	Comendo_4	Des. Manuale 4	Dist. delle Morte 12
Percezione 3	Creatività 2	Forze Pisice 4 ( )	Eq. Nentale 5
Volontá 4	Socievolezza 3	Mira5	Karma 4 ( )

			_		the second section of
	Ascoltare	40	+Per 3	000000000	
	Correre	+0	+000 4	000000000	VITALITÀ MASSIMA 8 MORTE A 4
	Guidare(4 RUNG	+0	+Per 3	000000000	<b>0000000000</b> 0000000000000
	Intrufolarsi	+2	+000 €	000000000	
	Lanciare	/	·Mir 2	000000000	
×	Loggere e scrivere	+1	+Men €	000000000	Actionia Fame Malattia Fatica
	Lingua(  PLIAN)	/	+Men 2	000000000	of the second
	Mercanteggiare	/	+500 <b>1</b>	000000000	
	Nuotere	/	·coo 2	000000000	
	Orientamento	/	Per 1	000000000	ORE DI MARCIA
	Osservare	+0	-Fer 3	000000000	MALUS ALLE AZIONI
	Perquisire	+0	·Fer 3	000000000	A BOTE SULLE PERCTE
	Persuadere	+0	+500 3	000000000	
	Rissa	+0	+000 4	000000000	
	Seguire tracce		Per -	000000000	717
	USO (P) STOLA	+0	HR 5	000000000	EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE
	FOTOGRAFIA	+1	111R 6	000000000	-TACCILINO -MATITA, PEMMA, GOMMA - PACCHETTO DI
	INTERROGARG	+1	·015	000000000	-MACCHINA FOTOGRAFICA SIGARETTE
	LETT. E ARTE	+1	·Hen 6	000000000	-WALTHER PAR REGION GITCHEDIA HAX P-1 SELPI MICEL
	POLITICA E ECOA.	+1	·Men 6	000000000	-8 COLD INSERT -1 CARIC, DISPONIBLE PURCA
+2	RAGGIRARE	+3	·æc 8	0000000000	DISTURBI MENTALI
	CACCIARE	+0	·MT4	000000000	☐ Lieve (Equ. 5)
	PESCARE	+0	·MT4	000000000	□ Lieve (Equ. 2) □ Grave (Equ. 1)
				000000000	DONI
			+	000000000	POWI
				00000000	
			+	000000000	·
			*	000000000	PUNTI AVANZAMENTO

**Background**: Sei nato e hai vissuto a Monaco di Baviera per tutta la tua vita. I tuoi genitori erano persone insulse, che si interessavano poco di te, e tu crescesti con un forte disprezzo verso di loro; l'unica cosa a cui rivolgesti un minimo di interesse furono la caccia e la pesca, cioè gli hobby di tuo padre...e quelli furono gli unici momenti in cui passasti del tempo con lui, seguendolo nei boschi fuori città e imparando quello che c'era da sapere in merito.

Crescesti con i dettami del Nazismo, e finisti con l'apprezzarli e col trovati d'accordo con quello che diceva il Führer, tanto che decidesti di che da grande saresti diventato il più bravo giornalista del Reich, e che avresti propagandato il verbo di Hitler in tutto il mondo, in modo da far sì che tutti avrebbero potuto capire che grande persona fosse.

Purtroppo, dopo il Giorno del Giudizio, i tuoi sogni vacillarono, e per un breve periodo, tentasti di arrangiarti come meglio potesti. I tuoi genitori morirono per colpa dei Morti, ma tu non te ne curasti...il tuo obiettivo era diventare giornalista, e alla fine ce la facesti.

Nel 1952 divenisti un giornalista presso la prestigiosa testata del Reichwerheit, e negli anni successivi divenisti molto bravo nel tuo mestiere e stimato a livello professionale...ma non di certo a livello sociale. Infatti, pur di arrivare al successo, hai ingannato colleghi e persone che inizialmente si fidavano di te. Ora non hai amici, ma non ti interessa, perché sei esattamente dove volevi arrivare.

È un tardo pomeriggio del 7 dicembre 1957 quando ricevi un avviso da una certa Roswhita Von Eberstein, ricca ex-psichiatra. Ti chiede, sotto adeguata ricompensa, di seguire lei e una Squadra Kripo della Gestapo fuori città, e di testimoniare un accaduto (ovvero il massacro di una famiglia), facendo tutte le foto e le interviste che avresti desiderato, per poi pubblicarle sul giornale. Stupito dal fatto che ci fosse una famiglia che abitasse fuori dalle mura della città, accetti la proposta desideroso di saperne di più, e dopo esserti informato riguardo a chi fossero gli agenti della Gestapo che sarebbero venuti con te e la psichiatra (scoprendo che era gente che avevi avuto modo di intervistare alcune volte), ti rechi alla sua villa, per poi aspettare il resto della squadra.

**Aspetto**: Un uomo alto, dallo sguardo sempre nascosto da un paio di occhiali da sole, e capelli castani né troppo lunghi né troppo corti. Difficilmente lo si vedrà girare senza una sigaretta in bocca e senza il suo impermeabile addosso.

#### COSA NE PENSI DI

**Roswhita Von Eberstein**: "Una vecchia piena di soldi...e sembra anche con tante conoscenze altolocate. Dovrò trattarla bene, o altrimenti rischierò il posto...spero solo non alzi troppo la cresta nel darmi degli ordini"

Gisela Gotteswald: "Ispettrice della Gestapo. Mi ricordo di lei perché ho provato ad intervistarla varie volte in passato, ma è sempre rimasta impassibile e non mi ha mai degnato di un'intervista. Vacca presuntuosa!" Herbert Reinhald: "Braccio destro della Gottenswald, nonché autista della squadra. Ligio al dovere e alle leggi del Reich. Mi sta simpatico perché per lui è sempre un piacere rispondere alle mie domande...si vede che riconosce il mio grande talento da giornalista eheh"

**Hilda Vieweg**: "Che schianto di femmina! Mi piacerebbe molto fare delle interviste intime, solo io e lei..eheheh.."

Wielfred Kolb: "Il medico forense della squadra. Non ha niente di interessante...anche se non riesco ancora a capire come mai si porta sempre appresso un vecchio fucile...forse potrei farci un'intervista in merito"

#### **QUELLA STRANA FATTORIA**

L'avventura è giocabile per un numero da 4 a 6 giocatori.

Se i giocatori saranno quattro, verranno dati loro i PG dell'Ispettrice e degli agenti della Gestapo.

Se saranno in cinque, si aggiungerà il PG del giornalista. Con sei, quello della psichiatra (al giocatore con tale PG il Cartomante dovrà parlare in separata sede per riferirgli i piani della PG)

Questa avventura è programmata per essere giocata come one-shot, ma se ci si mette tanto nelle indagini e nel resto, potrebbe durare anche due sessioni di gioco.

#### **ANTEFATTO**

#### - Il massacro, l'assassino e la ricostruzione della fattoria

Il 31 marzo del 1922 vi è stato un massacro nella località dell'Hinterkaifeck, a nord di Monaco di Baviera. (consultabile al seguente link)

http://labottegadelmistero.altervista.org/il-mistero-del-massacro-di-hinterkaifeck-omicidi/?doing\_wp\_cron=1516556305.8209750652313232421875

Per anni non si riuscì a scovare l'assassino, perché si sbagliarono tutte le ipotesi: in verità, l'assassino era un uomo di 43 anni, che si trasferì nel villaggio di Kaifeck a metà del 1921 dopo che gli era morta la famiglia, e lì incominciò a lavorare come minatore e occasionalmente per conto di vari contadini, che lo chiamavano quando avevano bisogno di una mano in più. Fu in quel periodo che venne chiamato anche da Andreas Gruber, e i due fecero amicizia, e l'uomo venne invitato altre volte a passare le giornate con la famiglia. L'uomo però aveva un segreto, che non aveva mai rivelato a nessuno: sentiva voci, di persone morte da tempo o di entità oscure, da quando era più piccolo. Non gli avevano mai causato troppi problemi, finché un giorno che era in casa dei Gruber, per la precisione, nello scrittoio, una voce gli parlò. La voce era di una Presenza molto potente. Essa diceva di abitare nella casa da tanto tempo, ma che era rimasta sempre sopita perché nessuno aveva mai avuto il potere di rievocarla. Quell'uomo, inavvertitamente ricontattò la Presenza, e dopo il suo risveglio, tale fantasma si fece più attivo all'interno della casa...per questo motivo la prima cameriera abbandonò la famiglia a fine 1921...perché sentì più volte i rumori compiuti dalla Presenza. Come se non bastasse, la Presenza non palesò subito le sue intenzioni e la sua personalità con l'uomo che la risvegliò, presentandosi come un essere buono...ma in realtà la Presenza era un'entità malvagia e portatrice di morte, che incominciò a corrompere la mente dell'uomo, finché, verso la fine del marzo del 1922, egli non fu completamente corrotto dall'entità, che gli disse di uccidere la famiglia. E così fece la sera del 31 marzo.

Dopo quell'orribile massacro, la fattoria venne demolita, e così anche la malvagia Presenza svanì nel nulla. Dopo quei fatti, l'assassino rimase al villaggio di Kaifeck, vivendo il resto della vita normalmente, ma non disse mai la verità con nessuno, e la Polizia gli chiese solo poche informazioni riguardo alla famiglia, ma non venne mai sospettato. L'assassino però, che aveva già qualche problema mentale di suo, rimase deluso, poiché la Presenza gli aveva promesso che, una volta compiuto il massacro, gli avrebbe donato "la libertà da questa vita", anche se l'assassino non capì mai che cosa intendesse...la sua vita infatti continuò senza cambiamenti, normale, monotona (in realtà la Presenza aveva in mente di ucciderlo dopo il massacro compiuto, ma non riuscì mai nell'intento perché la demolizione della fattoria l'aveva fatta sparire). Poi, il 6 Giugno 1944, i Morti si risvegliarono, e l'assassino venne morso da uno di questi, e fuggì nel bosco. Dopo essersi riparato in un rifugio per cacciatori, egli si ammalò, e mentre il luogo veniva assediato dai Morti, l'uomo morì.

Si risvegliò circa qualche ora dopo, capendo di essere diventato qualcosa di diverso. Era Morto, ma aveva mantenuto la coscienza. I Morti non lo vedevano e non lo attaccavano, e lui poteva "sentire" i vivi...e mangiarli. Subito dopo il primo pasto, in cui perse il controllo e divorò un sopravvissuto, la sua sanità mentale andò scemando, e si convinse che la Presenza l'avesse infine premiato rendendolo un Morto Consapevole, un essere immortale, intelligente, diverso dagli altri Morti lenti o urlanti, grazie al fatto che aveva ubbidito ciecamente e aveva sacrificato la famiglia tempo fa. Ora era finalmente stato liberato da tutti i limiti dei mortali! Per questo incominciò a tenere da parte tutto quello relativo a quel momento, tipo il giornale che lasciò davanti alla porta dei Gruber il 31 marzo, e tenendo pure quello del 5 aprile che parlava del massacro...persino lo stesso piccone, ormai vecchio e inutilizzabile, considerandole tutte come reliquie sacre.

Fino al 1957 rimase a vagare per i boschi di Hinterkaifeck, spostandosi a volte più a nord, a volte più a sud, ma senza entrare in contatto con le città, e seppur i vivi mancassero per quei territori, ogni tanto gli capitava di assaltare delle persone che giravano in macchina per la strada, mentre si spostavano di città in città, fermandole con una scusa. Ormai era completamente impazzito, e se non passava il tempo a parlare da solo, parlava con le anime dei morti che rievocava.

Un giorno però, vide, proprio dove un tempo sorgeva la fattoria, dei soldati, insieme ad una signora anziana, che seppelliva delle ossa nel terreno, e nei giorni seguenti vide giungere dei muratori ed un architetto....

Dopo un mese, venne ricostruita una fattoria simile a quella della famiglia Gruber! E lo stesso giorno l'assassino vide la stessa vecchia e gli stessi uomini armati che seppellirono le ossa, arrivare alla fattoria, e vide l'anziana leggere da un libro in una lingua che non conosceva, sacrificando un animale. Poi capì quella stessa notte, dopo che la vecchia e gli altri se ne erano andati, che ella aveva riportato nel mondo fisico le anime della famiglia Gruber, le anime delle persone che lui aveva ucciso!

L'assassino non capì il perché l'avesse fatto...poi, quando arrivò una nuova famiglia (un uomo, una donna, e i due figli maschi), il Morto, perso nella sua pazzia, comprese finalmente l'eredità lasciatogli dalla Presenza: avrebbe dovuto continuare a massacrare le famiglie che sarebbero arrivate alla fattoria, facendosi aiutare dalle Presenze della famiglia Gruber, obbligandole ad obbedirgli grazie al suo Dono. E ad ogni sacrificio, avrebbe prolungato la sua esistenza, divenendo più potente di volta in volta.

E fu così che li uccise. Dopo una settimana, in cui rifece molte azioni compiute durante la prima volta in cui massacrò la famiglia Gruber, piccole azioni per instillare paura e angoscia, nei cuori delle vittime, la sera del sesto giorno, con l'aiuto delle Presenze attirò uno ad uno i componenti della nuova famiglia nella stalla, dove li uccise proprio con un piccone nuovo di zecca, che l'assassino trovò nel granaio. Poi riprese tutti gli "indizi" che aveva lasciato e se ne andò via, in attesa che una nuova famiglia arrivasse.

#### - Riassunto&dettagli riguardo il piano di Roswhita (da dire al giocatore che interpreta la PG)

La sua ultima idea per formulare la tesi definitiva su come sconfiggere la Paura fu ispirarsi al vecchio fatto del massacro della fattoria Hinterkaifeck, e ricostruirla in modo da farci abitare una famiglia. L'idea della psichiatra era però di aggiungerci qualcosa che avrebbe stimolato di continuo la Paura: dopo aver trafugato dal cimitero di Widhofen le ossa della vecchia famiglia massacrata, le fece seppellire nel terreno dove sarebbe sorta la casa, per poi eseguire, una volta ricostruita, un rituale magico tramite le sue conoscenze occulte, per far ritornare le anime di quei morti sulla terra, grazie al fatto che le loro ossa erano state profanate.

Dopo aver trovato una famiglia a condizione inferiore, la convinse dicendo che la fattoria sarebbe stata recintata, e che quindi i Morti non sarebbero riusciti ad entrare comunque, aggiungendo però che la sua guardia privata avrebbe solo accompagnato la famiglia e avrebbe fatto visitare loro la casa, per poi andarsene, ma che poi sarebbero stati pagati 5000 marchi per aver deciso di partecipare.. La famiglia, un po' dubbiosa, accettò.

Una settimana dopo, il 7 dicembre 1957, sul mattino presto la guardia privata tornò per recuperare la famiglia: guardarono in tutta la casa ma non li trovarono, poi aprirono la porta della stalla...e li trovò i componenti della famiglia, uccisi e risvegliatosi come Morti Simplex. Avvisata per via radio, la psichiatra dunque capì che le Presenze erano più pericolose del previsto...e lì si illuminò, pensando che questa fosse la prova finale per riuscire a scoprire come eliminare la Paura, osservando i risultati che avrebbe ottenuto su di sé se fosse riuscita a sopravvivere una settimana. Ovviamente, non voleva né rischiare la pelle inutilmente, né avere troppa protezione, per cui, considerando che non avrebbe voluto la sua guardia privata a proteggerla, si prese la briga di organizzare un piano (*vedi in seguito*) per bloccare alla fattoria, per una settimana, una squadra della Gestapo che sarebbe andata ad indagare lì (e contemporaneamente le avrebbe dato un minimo di protezione), chiamata dalla psichiatra. Ebbe inoltre l'idea di chiamare anche un giornalista, con l'intenzione di farlo bloccare anche lui alla fattoria, e (se fosse sopravvissuto) fargli scrivere un articolo di giornale riguardo al suo esperimento, in modo che potesse far spargere la notizia per la cittadina, e dunque "prepararsi il terreno" per la futura pubblicazione del suo saggio.

Quindi, dopo aver ricevuto informazioni verso mezzogiorno riguardo alle Squadre Kripo e ai giornalisti più bravi della città, Roswhita fece le sue scelte. Scelse la Squadra Kripo del Distretto Ovest, di cui aveva

sentito parlare molto bene poiché aveva risolto molti casi, e un giornalista di nome Urs Lingenfelter, di cui aveva letto molti articoli di giornale, e che veniva considerato uno dei migliori.

**NOTA**: Nel caso i giocatori fossero solo in quattro, Roswhita dirà agli agenti della Gestapo, giunti alla villa, che aveva chiamato il giornalista ma che le era stato detto che aveva un altro impegno e non poteva venire, e così lei aveva rinunciato all'idea dell'articolo.

Chiamato l'Ispettore Generale e il giornalista verso il tardo pomeriggio (per far sì, che non arrivino sul tardi alla fattoria e non riescano a completare le indagini), quello che farà sarà attendere che arrivino, spiegare la situazione e poi avviarsi alla fattoria, per poi iniziare l'esperimento.

#### - Il faldone con gli appunti della tesi (da dire al giocatore che interpreta la PG)

In ogni suo viaggio, e quindi anche durante i sei giorni che passerà alla fattoria, Roswhita si porta sempre dietro una borsa, contenente un faldone, con dentro gli appunti più importanti che la psichiatra ha ipotizzato, dal 1946 al 1957, possano risultare efficienti riguardo la sua tesi su come eliminare la Paura.

- Roswhita ha un'Abitudine Ossessiva, che la porta a rileggersi gli appunti, e ad aggiungerne di nuovi, in solitaria almeno una volta al giorno, spesso la sera.
- Questi appunti sono il suo lavoro più importante, e non li farà mai leggere a nessun'altro per nessuna ragione al mondo, anche se i PG dovessero dirle che potrebbero essere utili alle indagini: non li darà mai!
- Dentro la borsa vi si troverà anche l'autorizzazione firmata dal Borgomastro per sperimentare su dei cittadini di sangue puro.

## - Dove si sono appostate le guardie per tutta la durata dell'esperimento (da dire al giocatore che interpreta la PG)

Dati gli ordini della Von Eberstein, le guardie private si sono accampate presso Waidhofen, una città in rovina a 35 minuti a Sud della fattoria. Hanno avuto ordine di sparare meno colpi possibili, e che se avranno qualche problema coi Morti, dovranno essere in grado di farli a pezzi corpo a corpo, con asce e quant'altro.

#### - La verità sull'ossessione di Roswhita (<u>Informazione solo per il Cartomante</u>)

Nella psichiatra, dopo aver visto i Morti risorgere, aver subito uno stupro e la mutilazione di due dita, si innescò qualcosa, dentro di lei: pur mantenendo il senno, e rimanendo lucida, le crebbe un'ossessione molto grave riguardo alla Paura, indicandola come causa di tutto ciò che le era capitato. Incominciò a formulare tesi su tesi, a fare esperimenti su cavie umane...ma in verità, non rendendosene conto, stava illudendo sé stessa: in tutte questi anni in cui crebbe l'ossessione, gli appunti riguardo le sue tesi non avevano un filo logico, non seguivano neanche più temi psicologici...erano solo pensieri campati per aria, frutto del momento; e più il tempo passava, più l'ossessione cresceva, e più l'ossessione cresceva, più gli appunti si riempivano di scarabocchi senza senso e parole inventate...ma agli occhi della psichiatra, tutto ciò un senso l'aveva.

Roswhita non si può definire "pazza", perché sa ragionare perfettamente e ha ancora il senno…ma quando si tratta della sua tesi, si concentra totalmente, alienandosi e immaginandosi soluzioni e teorie, perché eliminare la Paura è il suo obiettivo finale.

**NOTA**: come detto prima la PG Roswhita non farà mai leggere a nessuno i suoi appunti, conservandoli gelosamente...ma se qualcuno arrivasse a rubarli e/o leggerli di nascosto, e lei lo scoprisse, le salirebbe una rabbia incontrollata che la porterebbe a uccidere il "profanatore" (questo ovviamente <u>non</u> lo direte al giocatore prima, ma solo nel caso succedesse...in fondo, alla psichiatra non è mai capitato che qualcuno a parte lei leggesse i suoi appunti, e quindi non ha motivo di sospettare che le verrebbe un raptus omicida).

- Se invece scoprisse che qualcuno li avesse letti, ma senza sapere chi, andrà su tutte le furie, minacciando tutti i PG su chi fosse stato, incominciando a sospettare di uno di loro, di due, di tutti...probabilmente arriverebbe a ferire o uccidere qualcuno pur di far venire allo scoperto il colpevole, per poi ucciderlo.
- Se qualcuno dovesse leggere i suoi appunti, inizialmente, nel caso leggesse solo due o tre pagine svogliatamente, potrebbe venire tratto in inganno dai termini psicologici, ma se dicesse di voler fare una prova di Leggere e Scrivere, potrebbe capire che gli appunti sono pieni di teorie campate per aria, pazzie, scarabocchi, parole senza senso...e vi sono anche appunti che riguardano gli esperimenti sui vagabondi e sui poveri della città, in cui venivano rapiti (più il risultato della prova sarà basso, in rapporto al totale, meno tempo il PG ci impiegherà per leggerli).

NOTA2: Dentro la borsa, se un PG volesse cercare fra i fogli, con una prova di Perquisire(Medio), potrebbe

riuscire a scorgere un foglio diverso dagli altri: si tratterà infatti di un foglio di autorizzazione, firmato dal Borgomastro, che permette a Roswhita di usare come cavie per il suo esperimento sociale dei cittadini del Reich di sangue puro.

Altrimenti lo troverà, prima o poi, leggendo tutti i fogli.

#### - Le Presenze della famiglia (<u>Informazione solo per il Cartomante</u>)

I fantasmi che infestano la fattoria sono della famiglia Gruber (Andreas, 63 anni, capofamiglia; Cäzilia, 72, sua moglie; Viktoria Gabriel, 35 anni, la loro figlia vedova; Cäzilia e Josef, di 7 e 2 anni, figli di Viktoria e nipoti di Andreas e Cäzilia. Inoltre vi è il fantasma della cameriera della famiglia, Maria, di 44 anni). Di solito, le Presenze normali hanno un grado di Realtà che indica quanto sono forti...queste Presenze, invece, nonostante siano morte in modo brutale, i loro corpi erano stati sepolti, ma poi trafugati, e le loro anime riportate nel mondo tramite un rituale...per questo sono piuttosto "particolari": il Grado Realtà delle Presenze è variabile, e si "potenzia" per ogni giorno che le Presenze vivono a contatto con altre persone (ad esempio, il primo giorno in cui gli agenti della Gestapo arriveranno, non vi sarà l'ombra di nessuna cosa paranormale; il secondo giorno le Presenze acquisteranno il Grado Realtà 1; il terzo giorno diverranno a Grado 2 e così via).

Per ogni Grado Realtà, le Presenze avranno un Tarocco Dominante che ne indicherà il comportamento e il Potere relativo...più i giorni passeranno, più i Gradi Realtà aumenteranno, e di conseguenza, anche i Tarocchi che dominano le Presenze: quando avranno più Tarocchi che li dominano, dovrete tirare casualmente per determinare quale Tarocco li dominerà in quel momento...e cambieranno in continuazione! Inoltre, proprio perché riportate nel mondo materiale con un rituale, anche il loro potere di contattare le altre persone si è indebolito: se è vero che le persone, cioè i PG, dovranno provare una prova di Aff.Occ. per riuscirci, e anche vero che i PG avranno una possibilità, con una prova di Aff.Occ., di resistere all'influenza e al potere delle Presenze (*vedi in seguito*).

**NOTA**: Per comodità, quando le due Cäzilia dovranno agire, verrà indicato, tra parentesi vicino al nome, un 72 e un 7, per indicare se a compiere l'azione è la vecchia o la bambina.

**NOTA2**: Le Presenze mantengono il loro grado fino alla mezzanotte del giorno stesso. Allo scoccare delle mezzanotte e un minuto, le Presenze aumenteranno di grado.

NOTA3: Leggersi il capitolo relativo alle Presenze sul manuale base per ulteriori informazioni

#### **PRELUDIO**

E' un nevoso tardo pomeriggio del 7 dicembre del 1957, quando una Squadra Kripo della Gestapo, si avvia verso la villa della ricca Roswhita Von Eberstein (e una volta arrivati là, se presente il quinto giocatore, noteranno la macchina del famoso giornalista parcheggiata nel giardino).

#### - Alla villa della psichiatra: L'introduzione ai PG (da spiegare anche a chi interpreterà la PG)

**NOTA:** nel caso si volesse giocare come one-shot, si consiglia al Cartomante di narrare in modo indiretto di come i PG arrivino alla villa, di come la psichiatra si presenti e spieghi il suo progetto, l'esperimento, di come stamattina è stata avvisata dai suoi uomini, e di come ha cercato una Squadra Kripo adatta (e un giornalista, perché scriva un buon articolo in merito, nel caso ci fosse il quinto giocatore), per poi narrare il viaggio in auto fra strade dissestate e sconnesse, fino all'arrivo alla fattoria.

Roswhita, quando i PG arriveranno alla sua villa, li farà accomodare, chiedendo al suo maggiordomo di servire del the e dei biscotti. E poi spiegherà solo determinate cose:

spiegherà che lei, cercando di creare una tesi in cui la mente umana potesse sconfiggere definitivamente la Paura, aveva ideato un esperimento dove dei soggetti (una famiglia di condizione inferiore, cioè dei polacchi, nel caso della famiglia massacrata: un uomo, una donna e i due figli piccoli) sarebbero rimasti isolati per una settimana in una fattoria costruita a nord di Monaco, circondata da un recinto di ferro per sopravvivere ai Morti, e che li avrebbe pagati ad esperimento finito (non accennerà assolutamente all'esistenza delle Presenze). Aggiungerà che, siccome era un esperimento basato sull'isolamento, si era ispirata a ricreare una fattoria, perché i contadini vissuti anni fa erano quei tipi di persone che vivevano isolate, e quindi le sembrava "in tema" come cosa. Dirà poi che stamattina aveva mandato la sua guardia privata a recuperare la famiglia, ma che poi, tramite una radio dei soldati, era stata avvisata che le sue guardie avevano scoperto i corpi della famiglia, risvegliatosi come Morti Simplex, che erano stati poi neutralizzati.

La psichiatra aggiungerà che aveva tardato a chiamare gli agenti perché voleva scegliere i migliori.

Una volta sul punto di partire, la psichiatra pretenderà di andare con la Squadra Kripo e il giornalista perché vuole presenziare alle indagini, dicendo che potrebbe servire alla sua tesi poter osservare come lavorano della gente abituata a vedere dell'orrore quando si trova a contatto con un ambiente che non conosce, dove è avvenuto un massacro (Ovviamente, non dirà assolutamente nulla sul voler iniziare un altro esperimento con loro). Se i PG dovessero rifiutarsi di portarla con sé, dovrete, come Cartomante, fare in modo che accettino, quindi magari la psichiatra potrebbe dire qualcosa riguardo le sue conoscenze importanti, minacciandoli velatamente...

#### INIZIO DELLE INDAGINI (IL PRIMO GIORNO)

I PG sul loro mezzo, insieme a due furgoni della guardia privata della psichiatra, dopo due ore passando da strade desolate, e con i boschi che aumentano, passeranno da una città e da un villaggio in rovina, per poi giungere alla fattoria, verso le 19.00 e poco più, dove vi sono già altri tre furgoni dei soldati privati, che apriranno il cancello e faranno entrare tutti, per poi richiuderlo.

La psichiatra chiederà poi ai PG, nel caso volessero perquisire la casa, se lei possa guidarli all'interno, facendo vedere loro le camere.

I PG potranno incominciare le indagini quando lo riterranno più opportuno:

- 1) Se interrogheranno i soldati privati essi diranno che giunti alla fattoria non hanno trovato nessuno ad aprire loro il cancello, e così han dovuto scavalcare e aprirlo, per poi entrare. Stando all'erta, sono entrati in casa, con la porta che era aperta, ma non hanno trovato nessuno. Una volta aperta la porta della stalla però, sono stati accolti dai corpi della famiglia, divenuti Simplex, che li hanno attaccati. I due bambini e l'uomo avevano inoltre un punto ciascuno della testa completamente sfasciato, mentre la moglie sanguinava dalla testa. I soldati diranno di aver sparato alcuni colpi, per poi farli a pezzi con le asce. Successivamente, hanno avvisato la psichiatra dell'accaduto tramite una loro radio che avevano nel furgone. Non hanno perquisito nulla.
- 2) Se vorranno vedere com'è fatto il recinto, vedranno che è ad una distanza di 60 metri dalla casa, con grossi pali di ferro che sorreggono una rete ad anelli molto spessa. Sulla cima dei tubi e per tutta la parte superiore della rete, vi è invece del filo spinato. Se vorranno perquisire la rete, essendo molto lunga, fate estrarre loro un tarocco (ma dite loro che dovranno leggerlo però in Svantaggio, poiché è sera e c'è poca luce). Se sarà un successo, potranno notare che in un punto preciso filo spinato sembra avere delle macchie sparse in qua e in là, rosse scure, e che il filo spinato è piuttosto schiacciato. Con una prova di Medicina e Chirurgia, si potrà essere certi che quelle macchie sono sangue secco, scuro.
- Il cancello invece si apre grazie ad un grande chiavistello che da' sull'interno della proprietà, non sull'esterno. L'unico modo per aprirlo dall'esterno è grazie ad una chiave (presente nel mazzo di chiavi nel piatto all'ingresso).
- 3) Perquisendo i corpi, i PG non troveranno nulla (se non della paglia appiccicata ai corpi per via del sangue). Osservando i corpi, i PG noteranno la differenza delle ferite alla testa delle vittime, come riportano i soldati privati. Il PG medico con una prova riuscita di Medicina e Chirurgia, potrebbe scoprire che la famiglia è stata uccisa recentemente, durante la sera o la notte tra il 6 e il 7. Inoltre noterà che, seppur vi siano tante ferite da arma da fuoco e da colpi di ascia, completamente casuali, il cadavere della donna presenta un colpo alla testa, non attribuibile ad armi dei soldati privati, poiché la ferita è dovuta ad un'arma appuntita, abbastanza lunga e abbastanza ricurva, di forma sottile, ma non troppo. Tale arma è larga partendo dal foro di entrata, per poi restringersi e diventare una punta verso la fine...la stessa arma potrebbe aver staccato/fatto saltare via le parti di testa delle altre vittime.

L'uomo e la donna sono vestiti in abiti normali, i bambini sono in pigiama.

4) Perquisendo la stalla, ai PG apparirà normale, a prima vista. Vi sono però delle chiazze di sangue dopo l'ingresso, e una pozza di sangue in un angolo, nascosta da un cumulo di paglia (con una prova di Intuito, se avranno prima notato la paglia appiccicata ai corpi, potranno intuire che probabilmente i cadaveri erano stati coperti dalla paglia). Nell'angolo a destra, appena entrati, troveranno un altro cumulo di paglia, ben più alto. Se vorranno disfarlo, all'interno non vi troveranno niente.

Nel granaio invece, una piccola stanza rettangolare, sul fondo della stanza a sinistra vi è della legna, e sulla destra degli attrezzi da lavoro. I PG che faranno una prova di Osservare(Facile) noteranno che manca un attrezzo. Vi è anche un ripiano con oggetti come cesoie, una lampada ad olio piena, una corda di canapa di 5 m, e oggetti simili.

**NOTA**: Il giocatore col PG Wielfred, potrebbe richiedere una prova di Artigianato(Falegname) per scoprire per certo di che oggetto si tratti. Se gli venisse in mente di farla, fategliela fare, ma con la caratteristica diversa: userà l'Intuito. Se riuscirà, dedurrà dunque che l'oggetto mancante è qualcosa con un manico di lunghezza media e robusta, a giudicare dalla dimensione dei paletti incastonati nel muro e dalla distanza che li separa; e inoltre, che la testa di ferro ha due parti opposte, che poggiavano una su di un paletto, una sull'altro.

- 5) Perquisendo (in alcuni casi riuscendoci automaticamente) la casa i PG potrebbero trovare varie cose: Queste stanze inoltre verranno spiegate da Roswhita (anche accennando alla botola sotto il tappeto), se i PG lo desiderano.
  - Corridoio di ingresso: vi è una tappeto, e un tavolino circolare con un piatto e un mazzo di chiavi appoggiato sopra, che aprono varie camere della casa.
     Troveranno anche un attaccapanni con i cappotti della famiglia.
     Se spostano il tappeto, troveranno una botola per la cantina.
  - Cantina: [Se però i PG andranno in cantina il primo giorno non troveranno né il registratore né i sei nastri (vedi in seguito)]. Scendendo per delle scale di legno, le quali sulla destra hanno il corrimano e sulla sinistra sono attaccate al muro, in fondo alle scale vi sarà un interruttore della luce, che accenderà una piccola lampadina appesa ad un filo, nel mezzo della stanza. Qui vi saranno materiali di scarto e avanzati dalla costruzione della fattoria, ma la cosa che i PG subito noteranno (se verranno in cantina dal secondo giorno in poi) sarà un tavolo con sopra un registratore e sei nastri impilati uno sopra l'altro.
  - Cucina (e dispensa): Dei fornelli, degli scaffali e armadietti, un tavolo con sei sedie ed una tinozza per lavare i piatti, di cui ve ne sono ancora quattro a mollo. Dentro la cucina poi vi è una porta che conduce ad una piccola dispensa, con abbastanza cibo da sfamare una famiglia anche per più di una settimana.
  - **Scrittoio**: Vi è una scrivania e una sedia, uno scaffale a più scompartimenti con dei libri vicino alla finestra, un piccolo bancone da bar con dietro un piccolo ripiano pieno di bottiglie di liquore. Con una prova di Perquisire riuscita, scopriranno che vi è un carillon, probabilmente appartenuto ai bambini, sotto al bancone.
  - **Salotto**: Divano vicino al camino, ed un tavolo con sei sedie. Con una prova di Perquisire, l'unica cosa fuori posto sarà, un pezzo di un giocattolo di legno sotto al divano).
  - **Bagno**: Una vasca, un lavandino con due scaffali per lato e uno specchio sopra, e un gabinetto.
  - **Sala generatore**: Vi si trova il generatore che da elettricità alla casa e permette all'acqua di scorrere.
    - Al piano superiore vi saranno tre stanze, quattro se contiamo quella delle scale per la soffitta.
  - **Soffitta**: è il sottotetto. Non vi è l'interruttore della luce. È completamente sgombra, ed è semplicemente un rettangolo grande quanto il piano superiore.
  - Camera da letto(1): in questa stanza la famiglia non vi ha dormito, infatti è ancora tutto in ordine. Vi è un letto matrimoniale con le lenzuola ancora fatte, e un armadio e un comodino vuoti.
  - Camera da letto(2): Si trovano molti giochi e dei disegni per terra. Se i PG diranno di voler vedere i disegni, fateglieli vedere (*vedi Appendice*). Il letto ha le coperte "disfatte", e vi è un armadio con qualche vestito e un comodino vuoto.
  - Camera da letto(3): Nel cassetto del comodino, è possibile trovare due portafogli con dentro i documenti dell'uomo e della donna, più quelli dei due bambini. (L'uomo si chiamava Bartek Jaglowsky, 44 anni, tedesco di origine polacche, la moglie Karolina, 38 anni, anch'ella con le stesse origini del marito, e i due figli, Franz e Veit, rispettivamente di 8 e 5 anni). Il letto ha le coperte "intatte", e vi sono due valigie grandi e una piccola, aperte e con dei vestiti dentro, per terra. L'armadio è vuoto.

#### - Indagini finite e i PG che vorranno andarsene

Quando i PG avranno perquisito la casa, o l'esterno e fatto le dovute domande, fate in modo che sia passata

un'ora e mezza – due ore. Una volta finito il tutto, i PG magari vorranno andarsene. A quel punto Roswhita (o il giocatore che la interpreta) dovrà dire che non avrebbe senso tornare indietro per tornare la mattina, considerando che ci vogliono due ore e che c'è sempre il pericolo delle strade, dove si potrebbe bucare e rimanere in balìa dei Morti. Per questo proporrà ai PG di rimanere a dormire nella fattoria finché le cose non si saranno sistemate, anche perché, aggiungerà, che avranno la sua guardia privata che pattuglierà l'esterno e l'interno della fattoria durante la notte, e inoltre i PG avranno modo anche di rifocillarsi, poiché la fattoria è stata adibita con del buon cibo. E ovviamente la psichiatra vorrebbe rimanere con loro per assistere alle indagini. Se i PG diranno che dovranno avvisare l'Ispettore Generale, la psichiatra dirà che l'aveva già avvisato per telefono quando l'ha chiamato per chiedergli degli agenti con cui indagare (i PG potranno usare la radio del furgone per esserne certi e contattare l'Ispettore Generale, che confermerà il tutto). Nel caso sporadico che non sentissero ragioni e vorranno andarsene, a quel punto la psichiatra tirerà in ballo le sue conoscenze, dicendo che prenderà provvedimenti col Borgomastro in persona, e che i PG potrebbero venir licenziati.

#### - Gli ordini dati ai soldati privati (da dire al giocatore che interpreta la PG)

I soldati, essendo pagati profumatamente, sono disposti a fare tutto quello che la psichiatra chiederà loro. Mentre perlustravano la casa, una volta eliminata la minaccia della famiglia, la mattina di questo giorno, nella cantina uno dei soldati aveva trovato un registratore con dei nastri, e dopo averlo ascoltato si era reso conto che era la testimonianza, giorno per giorno, del padre di famiglia. I nastri iniziavano in modo normale, per poi degenerare giorno dopo giorno nella follia, riportando incontri con dei fantasmi. I soldati ovviamente non sanno nulla delle Presenze, tuttavia hanno riportato tutto ciò alla psichiatra, che ha approfittato della situazione, e ha dato loro il primo ordine, e cioè di nascondere il registratore e i nastri in un loro furgone, in modo che i PG non li trovino al loro arrivo alla fattoria (ritrovarlo i giorni seguenti e non il primo giorno farà innervosire i PG).

I restanti ordini avverranno durante la notte:

- i soldati riporteranno il registratore e i nastri in cantina.
- bucheranno le gomme del furgone della Gestapo (e della macchina del giornalista), e ne toglieranno la benzina risucchiandola con un tubo e mettendola in una loro tanica, che si porteranno via (per evitare che la usino per bruciare la casa, o che decidano di usare comunque la macchina senza gomme per andarsene in ogni caso).
- scassineranno la serratura del retro del furgone, e una volta aperto, danneggeranno in modo irreparabile la radio.
- lasceranno un biglietto, attaccato alla porta d'ingresso, in cui, secondo gli ordini della psichiatra, scriveranno al plurale, senza specificare chi siano i soggetti impersonati (la psichiatra vorrà incolpare le Presenze), dicendo che sono stati "loro" a rendere inutilizzabile il furgone e a "convincere" le guardie ad andarsene...minacciando poi i PG che faranno la fine della famiglia passata.
- infine, senza far rumore, spingeranno i cinque furgoni fuori dal recinto della fattoria, per poi partire quando si troveranno a 500 m di distanza. La psichiatra infatti ha detto loro che dovranno andarsene dalla fattoria, ma stavolta dovranno farlo senza farsi scoprire e tornare fra 6 giorni (la psichiatra ha considerato già il giorno di inizio delle indagini come primo giorno dell'esperimento).

#### IL SECONDO GIORNO

Presenze a Grado Realtà 1

• Andreas: La Giustizia

• <u>Cäzilia(72)</u>: L'Appeso

Viktoria: La Ruota della Fortuna

• Cäzilia(7): La Torre

• Josef: La Luna

Maria: La Morte

#### - Le Presenze il secondo giorno

Durante questo giorno le presenze saranno deboli, essendo di Grado 1, e non tenteranno di mettersi direttamente in contatto con i PG...a meno che essi non compiano determinate azioni che richiamerebbero le Presenze...queste azioni riguardano il fatto se i PG entreranno o meno in una determinata stanza, da soli,

durante la giornata, e se riusciranno a resistere inconsciamente alla connessione. In ogni stanza, come scritto di seguito, i PG avranno una prova che dovranno intuire di completare.

#### - Il Test per resistere alla Connessione (Affinità Occulta)

Siccome la famiglia Gruber sono Presenze "speciali", ovvero che, dato il loro "forzato ritorno", hanno difficoltà a "connettersi" con i vivi, e a permettere che loro li vedano, anche quando raggiungono Gradi Realtà più alti…e questo varia da persona a persona:

- Le persone chiuse in sé stesse, che non hanno mai avuto nessun tipo di contatto, che magari non ci credono, oppure che sono sì superstiziose, ma al punto che vedono "fantasmi" dove non ci sono, immaginandosi rumori o ombre, e tralasciando i veri Fantasmi (in termini di gioco, i PG con Aff.Occ. di 3 o meno...o il PG Herbert in questo caso). Questi PG ricevono un bonus alla prova per resistere alla "connessione", pari all'opposto del Grado della Presenza sulla scala dei Gradi Realtà (ad esempio, durante questo secondo giorno in cui le Presenze avranno Grado Realtà 1, il PG Herbert Reinhart avrà un bonus di +5 all'Aff. Occ. per resistere. Il terzo giorno le Presenze saranno di Grado 2, mentre Herbert avrà un bonus di +4, e così via a scalare...).
- Le persone che invece potrebbero aver percepito qualcosa, ma non abbastanza da riuscire a "scorgere oltre" (i PG con Aff.Occ. di 4 o 5, come Roswhita, Hilda, Wielfred e Urs), faranno un test senza né bonus né malus.
- Coloro che invece hanno avuto modo di percepire "qualcosa" molto vivamente, e ogni tanto capita che lo percepiscano ancora (i PG con Aff. Occ. di 6 o più, come Gisela), ricevono un malus al test pari al Grado Realtà della Presenza, poiché appunto sono più sensibili a percepire questo genere di cose. In alcuni casi, il test potrebbe non esserci in quanto le Presenze si potrebbero concentrare per farsi sentire chiaramente da queste persone.

NOTA: Quando fate fare ai PG il test, non dite loro che è su Affinità Occulta. Dite semplicemente loro di pescare una carta, e poi controllate di persona, applicando mentalmente i possibili malus e bonus, e poi verificate se hanno resistito o no

#### - I Poteri delle Presenze

Nei giorni successivi, dato che il Grado Realtà delle Presenze aumenterà, e di conseguenza, aumenteranno anche i tarocchi che determinano i loro poteri (consiglio quindi di avere con sé dei dati a più facce, tipo d3, d4, d6, ecc., in modo da cambiare e determinare casualmente il potere in ogni momento).

Per quanto riguarda il Potere (*leggersi a pag. 236-237 del manuale base la lista*), il Cartomante dovrà essere in grado di riuscire a unire il beneficio/svantaggio del Potere con il PG bersaglio, in modo da tirare fuori qualcosa magari anche legato al suo background o personalità.

(<u>Esempio</u>: "La Giustizia" come potere della Presenza conferisce "Diplomazia, comprensione del vero"...potete far sì che per una singola volta durante il primo giorno, il PG riesca a intuire, come se un sesto senso, quando qualcuno gli dice la Verità, oppure che, nel caso ci saranno dei conflitti, lui si sentirà portato a tentare di risolverli, indipendentemente dalla sua personalità...magari dandogli un bonus a Persuadere e permettendogli di farlo ai PG, anche se non sarebbe permesso.

Oppure, "La Torre", che dice "perdita di oggetti di valore o di denaro", nel caso influenzasse i PG Wielfred Kolb o Gisela Gotteswald, potreste far perdere loro, in qualche modo, rispettivamente il fucile o il medaglione, se il Grado Realtà delle Presenze è alto.

Alcuni poteri, come "La Ruota della Fortuna" e "La Torre", potrebbero influenzare la vita dei PG, ma essi lo scopriranno solo ad avventura conclusa.

"La Morte" invece è difficile da gestire come potere perché indica "dolore, sangue, morte, distruzione fisica", di conseguenza potreste dare alla possibilità ai PG di evitare che gli capiti qualcosa che gli faccia male, con una prova, con le Presenze a Grado Realtà basso, oppure fargli capitare qualcosa che possa ucciderlo, e quindi ciò richiederebbe un Test Distanza dalla Morte, quando le Presenze avranno Grado Realtà 4 o 5)

**NOTA**: Il raggio di influenza delle Presenza è legato a tutte le stanze della casa, e in più può arrivare fino ad un perimetro di dieci metri attorno alla fattoria (sempre rimanendo però dentro il recinto). Quindi fintanto che i PG rimarranno nella zona, potranno venire influenzati e le Presenze sapranno cosa stanno facendo.

#### - Il risveglio, la lettera e il registratore

La mattina, se i PG non avranno superato la prova di Ascoltare, si accorgeranno solo una volta svegliati che mancheranno i soldati, e una volta, usciti di casa, noteranno il biglietto attaccato alla porta.

Abbiamo detto loro di impedirvi la fuga, e poi li abbiamo mandati via.

Siete rimasti da soli ora, e non riuscirete mai ad andarvene.

Non avete mezzi per scappare.

Sarà una settimana molto divertente...per Noi.

Mentre voi invece...abbraccerete la Morte!

Se i PG controlleranno il furgone, noteranno che le gomme saranno bucate e che il retro del furgone è stato scassinato. Se salissero dietro, noteranno che la radio è stata danneggiata, ed è inutilizzabile. Quello che faranno nel resto della giornata sarà la loro libera scelta...potranno continuare le indagini, esplorare la casa, o scoprire il videoregistratore in cantina, oppure entrare in contatto con le Presenze...

I nastri del videoregistratore sono in ordine sparso, ma avranno un numero disegnato sopra, così da poterli far andare in ordine per giorno. Il Cartomante legga ai PG i nastri che vorranno ascoltare **Nastro 1**: (tono tranquillo) "Dovrebbe registrare senza problemi...oh beh, proviamoci comunque...dunque, è il primo Dicembre 1957, mi chiamo Bertek Jaglowsky e da oggi, fino alla fine della settimana, testimonierò le mie giornate sotto l'esperimento sociale della Dott.essa Roswhita Von Eberstein. Questo primo giorno è filato liscio come l'olio...i soldati sono arrivati, ci hanno spiegato tutto il funzionamento della casa e le varie camere, ci han detto le quali sono le chiavi delle varie stanze e delle porte che danno sull'esterno, ci hanno rassicurato che il recinto è resistente e che potrebbe persino trattenere senza problemi anche quei Morti che corrono e urlano (spero comunque che non venga mai messa alla prova la sua resistenza)...e poi se ne sono andati. Karolina era un po' scettica e non riteneva sicuro stare isolati e protetti solo da un recinto...però dopo averle ricordato che, stando al contratto, avremmo avuto 5000 marchi come ricompensa per esserci prestati a questo esperimento sociale, si è un po' calmata. (sospiro) Sì, quei soldi ci faranno comodo. Franz e Veit invece l'han presa bene...per loro è come una vacanza, e sono così curiosi di vedere dei Morti che ogni tanto si fermavano dalle finestre per vedere se ve ne fosse qualcuno che premeva contro il recinto...fortunatamente quei mostri non si sono presentati, e io li ho un po' bacchettati dicendo che dovrebbero avere paura dei Morti, non esserne curiosi. E...questo è tutto. Se anche le altre giornate trascorreranno così, non dovremmo avere problemi"

Nastro 2: (tono nervoso) "Anche oggi...è andato tutto bene...sì, tutto bene. Sono giunti due Morti a premere in due punti separati del recinto, ma non è capitato altro. Karolina alla fine della giornata era irriquieta, triste...mi ha confidato che avrebbe voluto trasferirsi a Berlino...ma perché dirmelo proprio ora? Franz invece diceva che riusciva a capire la preoccupazione mia e di Karolina...e che non mi avrebbe disturbato con inutili richieste sapendo come ci sentivamo... mentre Veit l'ho visto girare per casa tutto il giorno alla ricerca di un giocattolo, mi pare di aver capito...(pausa) ...e poi, nello scrittoio, mi era sembrato ...no, niente niente, come non detto..."

Nastro 3: (tono preoccupato) "C'erano delle impronte attorno alla casa questa mattina...andavano verso la porta del garage e verso quella del generatore, e poi si allontanavano, scalavano il recinto e continuavano verso il bosco. Chi sarebbe così pazzo da girare da solo? E soprattutto chi era? Non le ho seguite perché le uniche "armi" sono gli attrezzi nel granaio, e poi non voglio lasciare la mia famiglia da sola. Karolina è preoccupata, ha pianto...e poi mi ha detto che il giorno prima aveva sentito delle voci in casa...e che oggi le ha sentite ancora...inoltre, non so come facesse a saperlo, ma sapeva che anche io le avevo sentite, ma che non le avevo detto nulla per non farla preoccupare...il che era vero. Sta succedendo qualcosa di strano qui...non mi sento sicuro...fortunatamente Franz e Veit non si sono accorti di nulla, non vorrei certo spaventarli. Ho passato il resto della giornata con loro, ho tirato su di morale mia moglie dicendole di

tranquillizzarsi...Veit invece è sempre rimasto triste perché aveva rotto il suo giocatolo preferito, una trottola di legno...gli ho detto che gliel'avrei comprata una nuova una volta tornato in città...ha abbozzato un sorriso, ma nulla di più..."

Nastro 4: "(tono impaurito) C'è qualcuno nella casa...prima quel vecchio giornale la mattina, poi...quella dozzina di morti, fuori dal recinto...sono andato a vedere, a controllare, mentre la mia famiglia si è riparata nelle camere da letto, e fortunatamente il recinto teneva bene. (Deglutisce e respira) Quando sono tornato in casa, ho notato che la porta d'entrata era aperta...e c'erano delle tracce che si allontanavano dalla porta, come ieri, verso il recinto...Allora ho chiamato la mia famiglia ma stavano tutti bene, e poi ho notato che la porta dello scrittoio era aperta anch'essa...così sono entrato lì per controllare...e l'ho visto... (ansima fortemente) quell'uomo avvolto dalle fiamme, che mi corre incontro e mi abbraccia urlando con quella faccia da indemoniato...sono fuggito...mia moglie è riuscita a calmarmi, e mi ha detto che nello scrittoio non c'era niente...e in effetti era così...ma sembrava così vero...e poi ...e poi (singhiozza)...oh Gesù...prima Franz che urla dal piano di sopra e correndo cade dalle scale storcendosi una caviglia...dicendo che ha visto una donna urlare in camera sua...e poi Veit, che lo ritroviamo fermo in mezzo al corridoio di sopra che guarda il soffitto...si era bagnato i pantaloncini...ma non ha detto una parola. (piange) E così..mia moglie..porta Veit in bagno...e...e...Dio mio, non l'avevo mai sentita urlare così forte...e poi (si dispera) la vecchia...la vecchia morta...oddio...Siamo spacciati, siamo morti..." Nastro 5: (tono normale) "Nuovo giornale...ma non l'ho neanche letto...non mi interessa. Adesso ogni tanto riusciamo a vederle...quelle figure...sono un uomo, una vecchia, due donne, una bambina e un bambino ancora più piccolo...Ho provato a parlarci, quando li scorgevo...alcune volte mi rispondevano, altre no, altre volte mi aiutavano, altre volevano farmi del male...sono anime tormentate...Credo possano farci delle cose...Il primo fantasma con cui ho parlato, quello della vecchia, mi ha trasmesso un senso di pace e di tranquillità...la mia preoccupazione se n'è andata del tutto. Karolina sta nel salotto a sorridere istericamente e a canticchiare...dice che una delle due donne si chiama Viktoria e che le ha detto che le vuole insegnarle a cantare... Veit invece mi ha parlato della storia di questa fattoria, e di quello che era avvenuto prima...poi non ha più parlato...mentre Franz è diventato ossessivo riguardo la nostra sorte...dice che vuole andarsene, ma io lo fermo ogni volta... Non possiamo fuggire perché il freddo e i Morti ci ucciderebbero prima di tornare a Monaco...possiamo solo aspettare altri due giorni e sperare che i soldati ritornino davvero..o che non ci abbiano semplicemente abbandonato qui..."

Nastro 6: (tono rassegnato) "Ho fatto un sogno durante la notte. Era un ricordo di quando ero ancora in Polonia e avevo intenzione di andarmene da lì prima che il Reich riprendesse il potere, ma non lo feci, perché avevo paura di rimanere senza qualcuno che mi proteggesse dai Morti...Sembrava così reale...questi fantasmi magari han cercato di dirmi qualcosa, ma quando ho provato a chiedere spiegazioni con due di loro non mi han detto nulla. Oggi comunque è l'ultimo giorno...la mia famiglia è distrutta...anche se sopravvivessimo, non riusciremo più a riprenderci da questa esperienza...dannato sia il giorno che ho accettato..."

#### - Interrogare Roswhita

Nel caso qualche PG provasse a interrogarla, chiedendo spiegazioni, lei ovviamente tirerà fuori delle scuse, e per tutta la durata della settimana sembrerà molto scossa e impaurita, quando in verità, farà solo finta. Continuerà a dire che non avrebbe senso provare l'esperimento su dei cittadini di sangue puro poiché illegale, che le sue guardie forse sono state "costrette" da qualcosa o qualcuno, che l'esperimento comporta un rischio seppur minimo e lei non vorrebbe certo farsi del male, rimanendo da sola con gente che non conosce e che potrebbe dare di matto...

Nel caso qualche PG facesse una prova di Interrogare, da dietro lo schermo del Cartomante, fate vedere che estraete una carta per il tiro contrapposto in Volontà...ma ignorate il risultato. Roswhita sa benissimo che non hanno prove per accusarla, e non teme la pressione che potrebbero farle.

L'unica cosa che la farebbe parlare sono una prova di Torturare riuscita della PG Gisela. In questo caso, il tiro contrapposto su Volontà per resistere dovrà essere considerato: se fallito, incomincerà a raccontare la verità con un sorriso in faccia...

#### - Altre informazioni che i PG potrebbero richiedere a Roswhita

Il mazzo di chiavi: Se i PG chiederanno se il mazzo di chiavi sia l'unico esistente, Roswhita dirà che in verità ne ha uno anche lei, e lo farà vedere ai PG (in verità, anche le guardie le avranno ma i PG non potranno saperlo).

*Il registratore (dal secondo giorno in poi)*: La dottoressa dirà che se l'era sicuramente portato dietro il padre di famiglia...anche perché lei non aveva fatto una lista delle cose che potevano portare, pensando che non ce ne sarebbe stato bisogno.

La fedeltà delle guardie: Dirà che nessuna delle proprie guardie farebbe una cosa del genere, perché sono al suo servizio da anni e vengono pagate profumatamente...non riesce a capire perché avrebbero dovuto farlo.

#### - I possibili incontri con le Presenze

Questi incontri si "attivano" quando uno dei PG entra per primo in una determinata stanza.

Gli incontri con le Presenze, sia che abbiano successo sia che falliscano, potranno capitare solo una volta, indipendentemente dal PG.

Un PG potrà avere la possibilità di avere più di un incontro.

La Connessione sarà più potente in questa giornata perché l'assassino, una volta sparite le guardie, aveva scavalcato il recinto e aveva fatto un giro intorno alla fattoria, invocando le Presenze e costringendole ad accumulare il loro potere in una determinata stanza per la giornata seguente, in modo che i PG più sensibili venissero influenzati automaticamente, anche se altri saranno influenzati di meno, ma dovranno comunque tentare di resistere. Dirà alle Presenze di mettere alla prova i PG, ricompensandoli magari, in caso di riuscita: per il momento, si limiterà a vedere come se la cavano, vivendosela come un gioco in cui è lui a muovere i fili. Ha poi cancellato le tracce e se n'è andato.

In questo caso, <u>i PG con Aff. Occ. di 6 o 7</u>, sentiranno automaticamente sia la prima che la seconda parte della connessione della Presenza (*vedi in seguito*).

<u>I PG con Aff. Occ. di 4 o 5</u>, sentiranno automaticamente la prima parte della Connessione, ma dovranno fare una prova su Aff. Occ. per resistere alla seconda parte.

<u>I PG con Aff. Occ. di 3 o meno</u>, dovranno fare una prova su Aff. Occ. per resistere alla prima parte. Nel caso di successo, non la sentiranno, e non potranno sentire la seconda parte. Nel caso di fallimento, la sentiranno, e dovranno fare un'ulteriore prova per resistere alla seconda parte.

In caso di fallimento, fare un bigliettino o sussurrare all'orecchio del giocatore, in base alla parte, quello che vi è scritto in seguito.

Successivamente, nel caso un PG arrivasse a sentire la seconda parte della connessione, far fare una prova di Volontà: se avrà successo, capirà che quel che ha sentito è vero, e dovrà fare un test di Orrore.

Se la fallirà, il PG penserà di essersi immaginato tutto (ma se verrà influenzato in un altro incontro con le Presenza, stavolta si convincerà di aver sentito davvero qualcosa, con conseguente test su Orrore).

Ogni Presenza richiederà una sorta di "prova", in modo da dare la possibilità ai PG di ottenere qualcosa di positivo o di salvarsi dal potere negativo.

Nel caso il potere del tarocco della Presenza fosse positivo per il giocatore, verrà influenzato una volta risolto l'enigma; se invece, come Cartomante, capirete che non avrà intuito la sfida, non starà cercando di risolverlo o non riuscirà nell'intento, allora la Presenza non lo influenzerà.

Se invece la Presenza avesse un tarocco che influisce negativamente, come Potere, al PG succederà l'incontrario: se riuscirà a risolvere l'enigma, il PG verrà "graziato". Se invece fallirà, verrà influenzato dal Potere negativo.

In ogni caso, la Presenza influenzerà (oppure no) il PG col suo Potere solo se questi sarà riuscito ad ascoltare anche la seconda parte (sia che in seguito ci abbia creduto o meno con la prova di Volontà)...altrimenti la Presenza non gli farà nulla, né di positivo né di negativo.

#### 1)Camera da letto(2) (Viktoria e Josef)

Prima parte: "Per un'istante, senti un tenue lamento di un bambino"

Seconda Parte: "Senti il lamento diventare dei singhiozzi, e un'altra voce che canticchia una ninna-nanna" Risoluzione: Recuperare il carillon, che si trova nello scrittoio (prova di Perquisire), portarlo nella camera e attivarlo. Se non lo attiveranno, la prova sarà ugualmente superata, ma il carillon si attiverà da solo, in un momento in cui non c'è nessuno.

#### 2)Scrittoio (Andreas)

Prima parte: "Senti le bottiglie nello scaffale, dietro al bancone, tintinnare"

Seconda parte: "Senti una voce che sussurra << Dov'è il mio whisky?>>"

<u>Risoluzione</u>: Trovare la bottiglia di whisky, con una prova di Perquisire(Facile) riuscita, e metterla da parte, appoggiandola sul bancone, ben visibile. Il giorno dopo, la bottiglia, da intera sarà rimasta ad un quarto. Oppure, funzionerà anche lasciare un bicchiere pieno di whisky, al posto della bottiglia.

#### 3)Camera da letto (3) [Cäzilia(72)]

Prima parte: "Senti un colpo secco, tipo uno schiaffo, e qualcosa cadere a terra"

Seconda parte: "Senti un debole lamento, e una voce che dice <<(singhiozzi)..fa' male..fa' male..>>"

<u>Risoluzione</u>: Lasciare da parte, dentro la camera, un kit medico. La mattina del giorno dopo, quel kit medico avrà tutte le sue componenti sparse, ma sarà ancora utilizzabile.

#### 4)Salotto (solo se il PG si siede sul divano) [Cäzilia(7)]

<u>Prima parte</u>: "Senti qualcosa strisciare contro il legno del pavimento...abbassi lo sguardo, e con la coda nell'occhio vedi sbucare da sotto il divano, il pezzo di un giocattolo di legno"

Seconda parte: "Senti una lieve voce chiederti << Hai visto l'altra metà?>>"

<u>Risoluzione</u>: Trovare l'altra metà del giocattolo, che si può trovare nella Camera da letto(2), con una prova riuscita di Perquisire. Dopo averli uniti insieme incastrandoli, basta lasciarlo integro o in quella Camera da letto o nel Salotto.

**NOTA**: Nel caso il giocattolo fosse stato trovato precedentemente e fosse stato spostato, la Prima parte della connessione sarà simile: la Presenza farà strisciare il giocattolo, per pochi centimetri, nella direzione del primo PG che entra o si trova nella stanza in cui è stato lasciato il giocattolo. La Seconda parte della Connessione sarà uguale.

#### 5)Cucina (Maria)

Prima parte: "Senti l'acqua dentro la tinozza dei piatti muoversi"

Seconda parte: "Senti una voce sussurrare << Bisogna finire il lavoro>>"

Risoluzione: Bisogna lavare e asciugare i piatti.

**NOTA**: Nei casi alcune cose fossero fatte automaticamente prima che il fantasma parli, o fatte anche il giorno prima, la Presenza in questione non farà nulla e non tenterà di connettersi.

#### IL TERZO GIORNO

Presenze a Grado Realtà 2

• Andreas: Il Carro/ La Torre

• <u>Cäzilia(72)</u>: Il Diavolo/ La Luna

• <u>Viktoria</u>: Il Papa/ Il Matto

• Cäzilia(7): Il Mondo/ La Papessa

• Josef: Il Papa/ Il Sole

• Maria: La Forza/ Il Matto

#### - Il comportamento delle Presenze durante questo giorno

Quello che faranno le Presenze sarà sempre tentare di connettersi con i PG...ma in questo caso, saranno presenti per tutta la casa, e per tentare la connessione avranno bisogno che i PG in quel momento compiano un'azione o un comportamento principalmente legato al Tarocco temporaneo della Presenza in questione. Quando ciò capiterà, ecco che la Presenza tenterà la connessione, e il PG dovrà resistere con il test su Affinità Occulta, insieme ai relativi bonus e malus.

(<u>Esempio</u>: se un PG prenderà una saggia decisione e moderata, la Presenza col Papa, tenterà di influenzare quel PG; se uno si dimostrerà ambizioso e sicuro di sé, verrà influenzato dal Carro; se sarà interessato a risolvere un mistero, dalla Papessa, ecc...)

#### - Le impronte nella neve

Quando i PG si risveglieranno e usciranno fuori, considerando anche che c'è da prendere la legna già accumulata nel granaio e portarla dentro, perché era finita quella dal camino, noteranno che vi sono delle impronte molto ben definite. Se le seguiranno, noteranno che provengono dal bosco vicino, che scavalcano il recinto, girano attorno alla fattoria, fermandosi dalla porta secondaria del garage e da quella che conduce al generatore dentro casa, per poi riscavalcare il recinto sempre nello stesso punto e poi ritornare nel bosco, nella stessa direzione da dov'erano venute.

I PG non potranno saperlo ma durante la notte fra il secondo e il terzo giorno, l'assassino ha deciso di

iniziare il suo *modus operandi* girando intorno alla casa e lasciando dei segni alle serrature delle porte del garage e del generatore, per far crescere la paura nel cuore dei nuovi abitanti della fattoria. Ha lasciato le impronte molto visibili, in modo che magari qualcuno avesse l'idea di seguirle, per poi scoprire, una volta scavalcato il recinto ed essere entrato nel bosco, dopo tre minuti di cammino, che le impronte ad un certo punto si interrompevano (l'assassino ha usato della sterpaglia per cancellare le proprie impronte da quel punto in poi).

Se i PG decideranno di Osservare la recinzione, noteranno dei lembi di vestito e del sangue scuro e fresco. Se decideranno di seguire le orme, proseguiranno per tre minuti, poi le tracce scompariranno. In compenso, avranno attirato l'attenzione di un Morto Ferox (o se siete gentili, tre Morti Simplex). Potranno combattere o scappare (nel caso del Ferox, dovranno riuscire in un prova di Correre riuscita e in una prova di Destrezza Manuale per infilare e girare per tempo le chiavi del cancello, per poi fare una prova di Coordinazione per aprirlo e chiuderlo velocemente, prima che giunga il Ferox). In ogni caso, non riusciranno a trovare altre tracce che portino più avanti.

#### IL QUARTO GIORNO

Presenze a Grado Realtà 3

- Andreas: La Giustizia/ Il Mondo/ Il Carro
- Cäzilia(72): Il Bagatto/ La Torre/ La Papessa
  - <u>Viktoria</u>: Il Diavolo/ *Il Bagatto*/ Il Mondo
- Cäzilia(7): La Ruota della Fortuna/ Le Stelle/ Il Mondo
  - <u>Josef</u>: Il Sole/ La Morte/ L'Imperatrice
    - Maria: La Torre/Il Papa/ Le Stelle

#### - I Morti e il giornale

La mattina i PG che, svegliandosi, passeranno per il corridoio di sopra o quello di sotto, dovranno fare una prova di Osservare(Medio). Se riuscita, noteranno, con la coda nell'occhio, che da un punto del recinto che riescono a vedere da quelle finestre (che danno sul retro della fattoria), una dozzina di Morti Simplex, che premono in un punto preciso della rete (se decideranno di guardare dalle finestre che danno sul retro, fateglielo notare automaticamente).

Fate dunque capire ai PG che bisognerebbe sincerarsi che il recinto tenga: giunti lì vicino, una prova di Osservare riuscita potrebbe far capire, dopo aver osservato tutta la rete per bene, che essa sembra tenere, per ora...anche se sembra leggermente piegata di suo, verso l'interno della fattoria.. Chi è riuscito nella prova di Osservare, potrà fare subito dopo una prova di Intuito per capire se continuerà a tenere ugualmente. Con un successo, il PG riuscirà a capire che se i Morti, in così gran numero, continuerà a premere con così tanta forza, prima o poi, la rete probabilmente cederà.

A quel punto i PG dovranno trovare un modo per renderlo inoffensivo. Per fare ciò, lasciate che arrivino ad una soluzione per conto loro (le più fattibili potrebbero essere, ad esempio, usare il fiuto dei Morti, avvicinandosi ad essi, per disperderli in più punti della rete, in modo che non ceda).

In ogni caso, una volta usciti dalla porta principale, i PG troveranno, quasi sepolto dalla neve, un vecchio giornale, con la carta ormai gialla e marcia, bagnato e quasi distrutto. Sarà datato 31 Marzo 1922, e le notizie all'interno, quelle leggibili almeno, non porteranno ad alcun collegamento o indizio ai PG...sarà un semplice, vecchio giornale.

**NOTA**: Nel caso i PG decidessero di non intervenire e di non impedire ai Morti di premere incessantemente contro la rete, essa cederà durante la mattina/pomeriggio del sesto giorno, staccandosi prima dal terreno, per poi "sradicare" lentamente i due pali che tenevano quel pezzo di rete, piegandoli verso l'interno della proprietà, mentre i Morti si faranno avanti, inciampando nella reta, ma alla fine, liberandosene si muoveranno verso la fattoria, dove si troveranno i PG, lasciando dunque un buco da cui potrebbero entrare altri Morti.

#### - Il piano dell'assassino

La prima volta che l'assassino entrò in contatto con la Presenza iniziale, quella nella fattoria originale della famiglia Gruber, era nello scrittoio. E così si convinse che avrebbe dovuto attivare il suo Dono in quello stesso luogo per omaggiare la vecchia Presenza, e convincere le altre Presenze a tormentare gli altri PG.

Per fare ciò, con la famiglia polacca, nei giorni precedenti al quarto giorno, aveva radunato dei Morti

Simplex dal fiuto più sviluppato del altri ("testandoli" durante le notti per vedere se continuavano a premere nello stesso punto, attirati dalla carne viva dentro la fattoria), legandoli ad un albero vicino il suo rifugio, poi, durante la notte fra il terzo e il quarto giorno, li aveva portati e accalcati in un punto del recinto dietro la casa per distrare la famiglia. Dopodiché, sempre durante la notte, aveva scavalcato il recinto, cancellato le impronte mentre si avvicinava a casa, lasciato il giornale di fronte alla porta, e si era arrampicato sulla grondaia, rimanendo sul tetto, ad attendere. Così, quando l'uomo polacco è uscito di casa per andare a controllare dal recinto, oltre ad aver notato il giornale, mentre il resto della famiglia era di sopra, l'assassino è sceso e ha aperto la porta di casa (è apribile con la maniglia anche dall'esterno, se non è chiusa a chiave), ed è andato nello scrittoio ad invocare le Presenze perché tormentassero la famiglia con più accanimento, per poi scappare incurante delle tracce.

Una volta uccisa la famiglia polacca, l'assassino si è poi "ripreso" quei Morti, pensando che potessero ritornargli utili.

E in effetti, ha usato lo stesso trucco anche questa volta: quando i PG si sveglieranno, l'assassino sarà già sul tetto, pronto ad attendere il momento propizio per scendere (e cioè quando nessuno potrà vederlo, quando i PG saranno impegnati coi Morti o altri saranno in altre stanze che non siano il corridoio inferiore), entrare in casa e nello scrittoio, e poi invocare le Presenze..

Qui dovrà starci trenta secondi per far sì che le Presenze obbediscano alla sua richiesta, ovvero di spaventare a morte gli abitanti della fattoria tramite visioni orribili. Nel caso dovesse fuggire di fretta senza farsi notare, non esiterà ad aprire la finestra dello scrittoio per scappare (se si trova già lì dentro), o in extremis fuggire dalla porta della sala del generatore, sfondando il punto dove si trova la serratura con il piccone. ...o magari rimanendo nascosto in casa, finché non vi è la possibilità di fuggire.

Non si curerà di controllare le tracce neanche questa volta

**NOTA**: Nel caso, per tutta la mattina, non riuscisse proprio ad entrare, ad un certo punto, deciderà di invocherà le Presenze mentre si trova sul tetto, ma in quel caso fallirà, e le Presenze continueranno a comportarsi come il giorno precedente(*vedi di seguito*). Di conseguenza, l'assassino deluso e incazzato, approfitterà del momento migliore per scendere dal tetto e fuggire.

#### - Le visioni d'orrore

Se l'assassino riuscirà a rimanere nello scrittoio per trenta secondi, vuol dire che sarà riuscito a connettersi e a dare ordine alle Presenze di tormentare i PG. Concentrando il loro potere nelle seguenti singole azioni, e anche grazie al potere dell'assassino, quando le Presenze tenteranno le connessioni per trasmettere la visione d'orrore, i soggetti più sensibili verranno influenzati immediatamente, alcuni anche in modo maggiore, mentre quelli più inadatti a percepire il paranormale, avranno una possibilità di resistere.

Le visioni si formano una volta sola, sia se vengano subite sia che il PG resista ad essa, e lo stesso PG può incorrere in visioni differenti.

Saranno i PG che si ritroveranno da soli, o entreranno per prima nella determinata zona, a venire influenzati. I soggetti con Aff. Occ. di 3 o meno, avranno la possibilità di resistere al tentativo di connessione delle Presenze facendo un test su Aff. Occ. con relativi bonus. In caso di fallimento, vi sarà la visione con conseguente Test di Orrore. In caso di successo, il PG non vedrà né sentirà nulla a parte un leggero brivido lungo la schiena.

I soggetti con Aff. Occ. di 4 o 5, verranno influenzati automaticamente, subiranno la visione, e dovranno fare un Test di Orrore.

I soggetti con Aff. Occ. di 6 o più, verranno influenzati automaticamente anche loro, ma la loro visione sarà molto più reale, tanto da dover essere necessario un Test di Terrore. Una volta svanita la visione, i PG con questa caratteristica elevata continueranno a vedere alcuni dettagli di essa nel luogo dove è avvenuta, MA potranno vedere i dettagli solo della loro visione...non vedranno i dettagli delle visioni altrui, che non hanno subìto di persona.

#### - Corridoio del piano superiore

Il PG vedrà un bambino(Josef) gattonare velocemente attaccato al soffitto, piangendo e urlando sempre più forte.

(il PG con Aff. Occ. di 6 o più continuerà a vedere delle impronte di piccole mani, fatte col sangue, lungo tutto il soffitto del corridoio)

#### - Camera da letto(2)

Il PG, entrato nella stanza, vedrà una donna(Viktoria) girata di spalle, cantare dolcemente...per poi girare di scatto la testa di 180 gradi, e cacciare un urlo assordante, slogandosi e lacerandosi la mascella, crepando i vetri delle finestre.

(il PG con Aff. Occ. di 6 o più continuerà a vedere il vetro delle finestre crepato e in procinto di sgretolarsi)

#### - Bagno

Il PG, una volta entrato, vedrà una donna dentro lo specchio(Maria) vomitargli addosso del sangue.

(il PG con Aff. Occ. di 6 o più si vedrà continuamente ricoperto di sangue, sentendone anche la puzza)

#### - Corridoio del piano terra (dall'entrata)

Il PG vedrà una bambina[Cäzilia(7)] con una ferita alla testa, entrare dalla porta, strappandosi i capelli e urlando, fino a graffiarsi e ad aprirsi completamente la testa a metà.

(il PG con Aff. Occ. di 6 o più continuerà a vedere davanti alla porta d'ingresso dei capelli, del sangue e pezzi di cervello)

#### - Salotto

Il PG vedrà sul divano una vecchia donna[Cäzilia(72)], che subito inizierà ad invecchiare rapidamente, per poi iniziare a decomporsi e sciogliersi.

(il PG con Aff. Occ. di 6 o più continuerà a vedere il divano imbrattato dei resti sciolti e putrefatti della vecchia, e sentirà il tanfo di morte imbrattare tutta la stanza)

#### - Scrittoio

Appena entrato, il PG vedrà la stanza che sta bruciando, e un uomo(Andreas) avvolto dalle fiamme, che corre e abbraccia il giocatore, ridendo maniacalmente

(il PG con Aff. Occ. di 6 o più continuerà a vedere lo scrittoio bruciare, e anche se la porta rimarrà chiusa, sentirà il puzzo di fumo per tutta la casa).

Dopo queste visioni, le Presenze saranno così spossate che non tenteranno più di connettersi per il resto della giornata.

#### - Giornata "normale" (alternativa)

Se l'assassino non sarà riuscito ad entrare nello scrittoio, deciderà di utilizzare il suo potere dal tetto della fattoria, ma non riuscirà ad ordinare loro di tormentare i PG con visioni d'orrore, le Presenze dunque continueranno a comportarsi come il terzo giorno, tentando di connettersi quando uno dei PG compie un'azione, un comportamento o un atteggiamento legato al tarocco temporaneo dei fantasmi.

#### **IL QUINTO GIORNO**

#### Presenze a Grado Realtà 4

- Andreas: Le Stelle/ La Luna/ La Torre/ La Ruota della Fortuna
  - <u>Cäzilia(72)</u>: La Morte/ L'Appeso/ Il Carro/ L'Imperatrice
  - Viktoria: L'Imperatrice/ Il Bagatto/ Il Mondo/ Il Giudizio
- Cäzilia(7): La Giustizia/ L'Eremita/ Il Diavolo/ La Temperanza
  - <u>Josef</u>: La Luna/ L'Imperatore/ *Il Bagatto*/ L'Appeso
  - Maria: L'Eremita/ L'Innamorato/ L'Appeso/ Il Sole

Durante la notte, l'assassino era giunto per tentare nuovamente un'altra connessione...ma qualcosa era andato storto, e la connessione si era rivelata sia svantaggiosa che vantaggiosa per lui, poiché le Presenze decisero che avrebbero tentato di connettersi ai PG durante questa notte (quella tra il quarto e il quinto giorno) per far vivere ai PG un sogno "vivo", legato al loro passato...e se fossero riusciti ad affrontarlo al meglio, avrebbero ricevuto un "regalo", che avrebbe potuto aumentare le loro possibilità di sopravvivenza. Di contro, avrebbero passato la giornata a connettersi in maniera molto più persistente con i PG, in modo da tentare di influenzare tutti con almeno un loro Potere verso la fine della giornata.

#### - Il sogno personale

Le Presenze, mentre i PG dormiranno, tenteranno di connettersi per far vivere ad ognuno di loro un sogno...ed essendo i PG meno resistenti alla connessione durante il sonno, verranno tutti influenzati senza test per resistere.

Il sogno varia da personaggio a personaggio. I PG non sapranno di trovarsi in un sogno...semplicemente sembrerà loro di stare davvero vivendo quel momento lì specifico, come se non l'avessero mai vissuto, e

vivendolo come se dovessero farlo.

Nel caso vincessero, i PG continueranno a sognare(normalmente) e a dormire sereni, gustandosi il loro sogno. Nel caso fallissero, si sveglieranno pensando di aver fatto un incubo.

Di seguito, ecco i vari sogni:

Gisela Gotteswald: Si ritroverà nella casa dei suoi genitori, insieme a loro e alla sorella, mentre sono dentro la camera da letto dei suoi, al piano superiore. Gisela avrà 29 anni (di conseguenza i malus dovuti all'età non ci saranno) e un MP40 in mano, con 30 colpi, e un'accetta nella cintura (non avendo ancora le abilità di Ispettrice, se deciderà di usare l'accetta dovrà farlo a Coordinazione dimezzata). Suo padre è ferito al braccio destro (Ferita Critica), quindi non riuscirà ad usare un'altra arma.. La madre è dietro di loro, insieme alla sorella di Gisela.

Dite al giocatore che l'Ispettrice era andata a recuperare i suoi genitori, spostando i Morti, sparando ad alcuni (e capendo che i proiettili sembravano non danneggiarli), ma senza farli a pezzi e senza sapere che i Morti l'avrebbero inseguita (siamo comunque pochi giorni dopo il Giorno del Giudizio...nessuno sa nulla di come funzionano i Morti), e ora che si è riunita coi suoi, l'obiettivo è andarsene senza che qualcuno della sua famiglia muoia...ma dovranno far presto, perché Gisela non lo saprà, ma in cinque minuti i Morti che lei ha attirato piomberanno sulla casa.

Usciti dalla camera, si ritroveranno in un corridoio dove vi è un corrimano, che da sulle scale che portano al piano di sotto. Il problema è che dall'inizio della scala vi sono già due Morti, e scendendo ne troverà altri tre, e prima di uscire altri 4 (nel caso dobbiate far fare delle prove di caratteristica o abilità ai genitori e alla figlia, considerare come se abbiano 3 come valore)

Il giocatore dovrà giocarsela bene e in fretta: la sfida del sogno è volutamente difficile perché la ricompensa sarà maggiore per lei (*vedi in seguito*).

Se attenderanno nella camera per tanto tempo, i Morti arriveranno e sfonderanno la porta.

Una soluzione potrebbe essere barricarsi nella camera, fare una corda legando insieme le coperte, e scendere dalla finestra della camera, che da sul retro, mentre i Morti arrivano dal davanti. Certo...bisognerebbe superare le prove di Arrampicarsi per farsi meno male possibile, da un'altezza di 5 m... (il padre fallirebbe automaticamente, la madre e la sorella potrebbero farcela con 3 o meno). Nel caso il padre dovesse svenire per i danni da caduta (la morte invece arriva a -3 di Vitalità), Gisela dovrà trascinarlo via, facendosi aiutare dalla madre o dalla sorella. Quando saranno scesi tutti, da dietro l'angolo sbucherà fuori un Simplex, a 3 metri da loro. Nel caso il padre fosse svenuto, dite al giocatore della PG che potrà fare una prova di Forza per trascinarlo via prima che il Simplex si muova verso di loro e attacchi, oppure che può attaccarlo. Eliminata questa minaccia o nel caso la prova di Forza fosse riuscita, Gisela e i suoi familiari si allontaneranno....oppure semplicemente lo faranno già nel caso il padre non fosse svenuto. A quel punto il sogno finirà e la sfida sarà superata.

Se uno dei familiari morirà, Gisela avrà fallito la sfida.

**NOTA**: i Morti in questo sogno, a meno che non si trovino davanti solo Gisela, tenderanno ad attaccare i familiari.

Wielfred Kolb: Si ritroverà, molto più giovane, a tavola con sua madre che stanno cenando. Quello che Wielfred vuole fare è dirle che vorrebbe andare a studiare medicina, perché pensa che se continuerà a rimanere a fare il lavoro di falegname, non si sentirà mai pienamente realizzato. La sfida è riuscire a convincere la madre.

Dite al PG che dovrà tentare di convincere la madre, quando lei sarà fermamente contraria.

Fate andare avanti la cosa come una discussione, senza prova alcuna.

Se vedete che il PG se la gestisce bene e risponde a tono e in tempo, fategliela vincere.

Nel caso si interrompa troppo per pensare ad una risposta valida, fategli fare una prova di Volontà. Se riuscita, potrà continuare finchè non vince o non si ripresenta una situazione uguale, che richiederà un'altra prova; se fallita, non riuscirà ad andare avanti, e il sogno finirà.

Herbert Reinhart: questo sogno riguarda un episodio in cui Herbert aveva avuto la possibilità di uccidere l'Ispettrice. Si ritroverà in una fabbrica, che stanno indagando per la morte di un operaio, che si era risvegliato come un Morto, e che l'avevano crivellato e fatto a pezzi. L'Ispettrice aveva dato ordine a Wielfred di controllare il cadavere e a Hilda di fare delle foto, mentre lei e lui avrebbero fatto un giro di perlustrazione. Ad un certo punto, il PG avrebbe notato, mentre era distante dall'Ispettrice, che lei si trovava proprio vicino ad una impalcatura dove sopra si trovava il pezzo di un macchinario, orribilmente in bilico. E lì, nella mente di Reinhart era balenato nella mente il desiderio di trovare un modo per far cadere quel pezzo pesante, in modo che cadesse proprio sulla testa dell'Ispettrice....e lui ha tutta l'intenzione di farlo!

Qui il PG dovrà essere pratico a trovare un modo per far crollare il pezzo inscenando un incidente (esempio: avvicinarsi ad un lato dell'impalcatura e dargli un calcio, in modo da far tremare l'impalcatura e far cadere il pezzo, oppure prendere un qualche cosa e lanciarlo contro il pezzo, per farlo sbilanciare), e se voi Cartomanti riterrete l'idea giusta, fategliela accadere: in quel caso l'Ispettrice morirà con la testa sfasciata dal pezzo del macchinario caduto, e Reinhart avrà vinto la sfida.

L'unica cosa a cui il PG dovrà fare attenzione però è se vi siano dei testimoni. Se il PG non dirà esplicitamente di guardarsi intorno per vedere che nessuno lo noti, prima di compiere il delitto, allora verrà notato. Dopo che l'avrà commesso, sentirà Wielfred gridare "Reinhart! Cosa diavolo hai combinato?! Hai ucciso l'Ispettrice, bastardo!". Se invece dirà di guardarsi attorno, vedrà Wielfred che sta girando la testa, probabilmente osservando l'ambiente circostante, mentre Hilda è girata di schiena, per poi ritornare finalmente a fissare il cadavere. Sarà in quel momento che il PG dovrà agire.

Hilda Wieveg: si ritroverà a casa sua, in bagno, a guardarsi allo specchio. La PG sta vivendo la fase più critica della sua vita...è entrata nella Gestapo, ma dopo due anni ancora nessuno riesce ad apprezzarla il suo lavoro, solo per il suo aspetto. E ora è lì davanti allo specchio che si osserva...bella, incredibilmente bella, da mozzare il fiato...e disperata. La PG ha un coltello in mano. Ha in mente di sfregiarsi il volto. Pensa che, con il volto sfregiato, la gente non potrà più vedere al suo aspetto, e saranno costretti a guardare al suo lavoro...però è ancora titubante per via del dolore che proverà, e di cosa potrebbe dire la gente. Sta al giocatore ora scegliere cosa fare: se sfregiarsi il volto o no.

La sfida si può vincerla in due modi: rinunciare all'idea, continuando a resistere, a sopportare, cercando di diventare più forte ed andando avanti; oppure mutilarsi il viso, ma in questo caso, dovrà inventarsi una buona scusa. Narrate, nel caso scelga di mutilarsi, che il giorno dopo, in centrale tutti noteranno il suo cambiamento e verrà convocata dall'Ispettore Generale, che le chiederà che cosa è successo. A questo punto, se il giocatore non avrà progettato o non avrà in mente una buona scusa, l'Ispettore Generale non le crederà e chiamerà uno psichiatra, che la riterrà emotivamente instabile, e verrà licenziata dalla Gestapo. Altrimenti, se la scusa sarà buona o la PG si sarà già immaginato quello che potrebbe accadere, preparandosi in anticipo, l'Ispettore Generale le crederà (e magari convocherà comunque uno psichiatra, ma la PG riuscirà ad ingannarlo comunque).

Urs Lingenfelter: Il PG si ritroverà appena entrato in un bar. Egli sa che lì si trova un agente della Gestapo, che sta partecipando al caso legato ad un omicidio, riguardo al quale la Gestapo non ha rilasciato alcuna dichiarazione. L'agente starà ad un tavolo a bere da solo, e quello che il PG dovrà fare sarà lavorarselo per bene, per riuscire a cavargli qualche informazione, avvicinandosi e sedendosi al tavolo con lui. Quello che Urs sa è che a quell'agente sembra piacere particolarmente la birra. Quello che il PG dovrà fare sarà convincerlo a bere, magari offrendogli qualche birra, fino a farlo parlare e facendolo ubriacare. L'agente ovviamente potrà fare qualche resistenza, ma dite al giocatore che se saprà usare le giuste parole (e quando richiesto dal Cartomante, saprà riuscire nelle prove di Raggirare), potrà raggiungere il suo obiettivo. L'agente necessita di altri tre boccali di birra perché incominci a "cantare"... e starà al Cartomante giudicare se le scuse e le bugie utilizzate dal giornalista siano convincenti.

**Roswhita Von Eberstein**: La psichiatra si ritroverà, a 50 anni, che esce da un locale, la borsetta in mano, e incomincia a muoversi verso casa sua, passando dal retro del locale. Qui viene aggredita alle spalle, da un uomo che le tappa la bocca e incomincia a toccarla. È in quel momento che decide che reagirà, che non permetterà che quell'uomo le faccia del male.

Dite al PG che il suo scopo è liberarsi, scappando, rifugiandosi nel locale oppure mettersi a urlare. Se si tratterà di fare delle prove, ricordatevi che la PG ha 50 anni nel sogno, e che quindi i Malus alle caratteristiche sono meno gravi. L'aggressore invece considerato come se avesse qualsiasi valore di caratteristica con 4. E in ultimo, in questa prima parte del sogno, Roswhita non avrà la pistola, ma dentro la borsa (se il giocatore lo richiederà), ditegli che ha una penna a sfera (magari potrebbe usarla per pugnalare il tizio). La porta del bar si trova a 12 m da lei.

Se riuscirà a impedire che l'aggressore la stupri, e riuscirà a scappare o quant'altro, inizierà la seconda parte del sogno: Roswhita è per strada che cammina, quando sente un rumore dietro di lei. Voltandosi, vede un uomo che le sta sorridendo maniacalmente, con un coltello in mano. Qui la psichiatra, saprà cosa fare. Mentre l'uomo si avvicina, ella estrae la pistola, pronta a ucciderlo se necessario.

Risolvete la cosa come un combattimento normale, facendo iniziare prima l'uomo, che avanzerà incurante dell'arma (si troverà a cinque metri da lei). L'uomo punterà a stordire la donna, con prove di Rissa, per poi mutilarla. Consideratelo con le caratteristiche a 4. Roswhita dovrà ucciderlo, perché non importa il tipo di ferita che riceverà: l'uomo non si fermerà finché non l'avrà buttata a terra e mutilata del mignolo e

dell'anulare della mano sinistra.

In questo caso, Roswhita ha solo un caricatore con otto colpi già inserito.

**NOTA**: Questo sogno è nel caso un giocatore interpretasse la PG. Se invece la psichiatra fosse una PNG, estraete un tarocco per vedere se riesce a superare le due sfide del sogno: soltanto un tarocco molto positivo (Il Carro, Le Stelle, Il Mondo, Il Sole, La Ruota della Fortuna, Il Matto) permetterà alla PNG di vincere le due sfide di consecutivo.

#### - La ricompensa delle sfide dei sogni

Dato la prova di Contattare le Presenze dell'assassino riuscita a metà, le Presenze han deciso di aiutare i PG con queste sfide oniriche.

Infatti, tutti i PG che riusciranno a completarle aumenteranno di <u>un punto</u> la propria Affinità Occulta. Tale aiuto è dovuto al fatto che le Presenze sanno cosa succederà domani sera, sanno che l'assassino, se riuscirà a connettendosi con loro grazie al suo Dono, comanderà loro di tentare di connettersi coi PG per portarli nella stalla, dove verranno uccisi. L'aumento di caratteristica servirà ai PG per avere più possibilità di resistere alla connessione del giorno dopo.

**NOTA**: Gli unici personaggi che sentiranno una notevole differenza per quanto riguarda la percezione delle Presenze saranno Gisela e Roswhita. Gisela andrà a 8 di Affinità Occulta...ciò la porterà, al termine del sogno, a sviluppare un Dono, di cui lei, una volta sveglia, sarà consapevole di avere (mescolate il mazzo degli A.M. e fate estrarre al giocatore che interpreta Gisela la prima carta: quel tarocco determinerà il potere di Gisela).

L'altra che riceverà dei cambiamenti, sia come PG che come PNG, sarà Roswhita, poiché, acquisendo un 6 in Affinità Occulta, sarà entrata nel "range" ("tutti i PG con Aff. Occ. di 6 o più bla bla...") in cui percepirà in modo molto maggiore e con più sensibilità le Presenze, e sarà meno resistente alla loro influenza...ciò potrebbe portare ad un esito inaspettato (*vedi in seguito*).

#### - Gli incontri si intensificano

Essendo divenute di Grado Realtà 4, le Presenze saranno più forti del normale. Partendo dalla mattina, scegliete a caso una delle Presenze, e poi scegliete sempre a caso uno dei giocatori e fategli fare un Test per resistere alla connessione coi relativi bonus e malus. Se lo supererà, non avverrà nulla.

Se non lo passerà, prendete i quattro tarocchi della presenza (tre se è presente *Il Bagatto*) e fatene estrarre uno al giocatore: quel giocatore per il resto della giornata verrà influenzato dal Potere di quel tarocco, datogli dalla Presenza.

Ripetete questo procedimento per ogni giocatore, in altri momenti della mattinata.

Coloro che non supereranno il Test, rimarranno influenzati per tutta la giornata da quel Potere, ma non verranno influenzati ulteriormente.

Coloro che resisteranno invece, dovranno ripetere il Test il pomeriggio, e se resisteranno ancora, dovranno ripeterlo la sera: solo se resisteranno anche questa volta, le Presenze rinunceranno a influenzare quel PG.

#### IL SESTO GIORNO

#### Presenze a Grado Realtà 5

- Andreas: L'Eremita/ L'Imperatore/ La Temperanza/ La Luna/ L'Innamorato
  - Cäzilia(72): L'Imperatrice/ Il Matto/ Il Carro/ Il Sole/ La Giustizia
- Viktoria: Il Giudizio/ La Ruota della Fortuna/ L'Imperatore/ Il Matto/ La Torre
  - Cäzilia(7): L'Appeso/ Il Matto/ Il Papa/ La Forza/ L'Innamorato
  - Josef: L'Appeso/ La Giustizia/ La Forza/ La Morte/ La Papessa
- Maria: L'Eremita/ La Giustizia/ La Temperanza/ La Ruota della Fortuna/ L'Imperatore

Durante la notte, l'assassino porterà il giornale davanti alla porta della fattoria, ma non tenterà una connessione con le Presenze...quello lo lascerà per la sera. Se ne andrà, cancellando le impronte. **NOTA**: Ricordo che nel caso i PG non si fossero occupati dei Morti Simplex che due giorni fa premevano sulla rete metallica, in questo giorno, verso mezzogiorno e mezza, i Morti sfonderanno la rete, e incominceranno a muoversi verso i PG.

#### - Il nuovo giornale

Quando i PG usciranno dalla porta, troveranno un nuovo giornale. Se letto, vedranno che la data è del 5

aprile 1922, e che il titolo riguarda il massacro di una famiglia di contadini, i Gruber, presso la loro fattoria, nella zona dell'Hinterkaifeck. Leggendo l'articolo, i PG sapranno che le vittime sono sei: Andreas e sua moglie Cäzilia, 63 e 72 anni, la loro figlia vedova Viktoria, 35, i loro nipoti Cäzilia e Josef, 7 e 2, e la loro cameriera Maria Baumgartner, 44 anni. Vi è scritto che la polizia ha già incominciato a interrogare tutta la zona ma per il momento vi sono solo dei sospettati.

#### - L'ossessione di Roswhita si aggrava (nel caso avesse superato la sfida del sogno)

Dite al giocatore che, riuscendo a vedere meglio le Presenze, grazie al fatto che l'Affinità Occulta è aumentata, portandola oltre un certo limite, che le permette di "vedere e sentire" meglio, Roswhita sentirà il bisogno di dover passare tutta la giornata a parlare con esse, poiché riterrà che, riuscendo a percepirle meglio, potrà chiedere loro consigli riguardo la Paura, come la percepiscono loro che sono morti, se sanno qualche segreto per eliminarla. Quando il giocatore inizierà questa cosa, narrategli che passerà tutta la giornata a parlare con le Presenze e a prendere appunti, fino a sera...in cui gli sembrerà che manchi un solo tassello per riuscire a capire come sconfiggere la Paura, ma che davvero non riesce a trovarlo...

#### - Giornata "normale"

Come le altre volte, le Presenze continueranno a tentare di connettersi quando uno dei PG compie un'azione, un comportamento o un atteggiamento legato al tarocco temporaneo dei fantasmi.

#### - L'ultima sera

L'assassino giungerà alla fattoria verso le 21.00, scavalcando il solito punto del recinto e nascondendosi nella stalla.

Quella che farà poi, sarà connettersi alle Presenze e ordinare loro di condurre alla stalla <u>un PG alla volta</u>. Riuscendo nel comando, egli attenderà <u>uno alla volta</u> gli agenti della Gestapo, per poi ucciderli e nascondere ogni loro corpo sotto la paglia nell'angolo della stalla, dove ci aveva nascosto la famiglia polacca. Poi deciderà di entrare in casa e uccidere lì dentro il giornalista (se presente) e la psichiatra. Egli infatti ritiene che gli agenti della Gestapo siano come una famiglia, per via dei colori uguali della loro divisa, e quindi penserà, nella sua pazzia, che debbano morire dentro la stalla, mentre gli altri, essendo degli "esterni", debbano morire in casa.

L'assassino tenterà di uccidere quanti più PG della Gestapo le Presenze riusciranno ad attirare nella stalla. I PG infatti saranno condizionati dall'influenza della Presenza, che porterà loro ad andare nella stalla con la guardia abbassata, incurante del pericolo. In alcuni casi, riusciranno a riprendersi in tempo prima dell'attacco, e potrebbero salvarsi con qualche ferita, in altri casi, anche ritornando in sé, verranno uccisi, a volte grazie anche all'aiuto dato dalla Presenza del momento che ha condotto determinato PG lì, comandata dall'assassino. In altri casi, però, le altre Presenze potrebbero liberarsi dal controllo e voler aiutare il PG influenzato, per salvarlo.

In base a quanti agenti della Gestapo ci sono, le Presenze obbediranno a turno, e una a caso, andrà a tentare di connettersi con un PG della Gestapo alla volta. Quando un PG verrà attirato nella stalla e morirà, una seconda Presenza tenterà di connettersi col secondo PG, e così via.

Si inizierà dall'Ispettrice Gisela, per poi andare avanti con Hilda, Wielfred e Reinhart.

I PG dovranno fare il test per resistere alla connessione, con i vari malus e bonus. Vi sono poi dei risultati diversi per figura, e per successo o fallimento.

**NOTA**: Come Cartomanti, estraete voi la carta dal mazzo per quel giocatore, guardatela, confrontate se è riuscito a resistere alla connessione oppure no, e poi mettetela sul fondo degli scarti degli arcani minori, in modo che nessuna la veda (ovviamente, se sarà un Asso di picche sarete costretti a rimescolare il mazzo). Questa procedura è pensata per far sì che i giocatori non capiscano che cosa un determinato numero o figura possa portare.

<u>Successo</u>: Non dite nulla al PG. Semplicemente ha resistito alla connessione, e si è salvato il culo...per ora. <u>Fallimento</u>: Dite al PG che sente una voce che gli sussurra all'orecchio (magari la stessa della Presenza con cui è entrato più in confidenza durante la settimana, o che gli ha donato un potere temporaneo positivo). Fate dire alla Presenza ciò che quel PG vorrebbe sentirsi dire, per convincerlo ad andare nella stalla (*Esempio: "troverai la Verità nella stalla...c'è un punto dove non avete controllato bene. Vacci adesso che il pericolo è ancora lontano, ma non dirlo a nessuno...sei tu infatti che sei stato scelto per comprendere la Verità...se gli altri lo scopriranno, non ci sarà possibilità di salvezza...non farti scoprire"). Aggiungete poi però che il* 

PG sente davvero dentro di sé il desiderio di andare nella stalla e l'obbligo di non dirlo con nessuno, e che cercherà di non farsi vedere mentre sgattaiola fuori di casa. Potrà farlo anche più tardi, ma dovrà farlo, poiché ne sente il bisogno.

<u>Re</u>: Il PG penserà per un qualche secondo alla stalla, e alla Presenza che l'ha influenzato...e basta. Solo queste due cose.

Regina: Dite al PG che sente una voce di una Presenza parlargli e dirgli le stesse cose che gli direbbe in caso di Fallimento...e basta. La differenza è che non dovrete dirgli che sentirà l'obbligo di non dirlo a nessuno o di non farsi vedere mentre esce dalla casa. In questo caso infatti, sarà solo una decisione del PG, scegliere se fidarsi della voce oppure no.

<u>Cavaliere</u>: Non dite nulla al PG. Semplicemente non è riuscito a sentire la Presenza in quel momento, ma non vuol dire che si sia salvato: il PG verrà solamente messo in fondo alla "lista" delle persone da attirare nella stalla, per poi dover fare il Test per resistere un'altra volta, per ultimo.

<u>Fante</u>: La difesa mentale del PG sarà così debole in questo momento che la Presenza lo assoggetterà completamente, prendendo il controllo di lui, con l'intenzione di farlo uscire di nascosto e portarlo nella stalla. Fate uscire dalla stanza il giocatore di quel personaggio influenzato, e mentre è da parte, interpretate il suo PG in modo da riuscire a uscire di nascosto, finché non sarete davanti alla stalla. A quel punto raggiungete il giocatore col mazzo dei tarocchi, e ditegli che il proprio PG ha sentito il desiderio di recarsi nella stalla, convinto da una Presenza, anche se non ha ben capito come si è trovato lì...però è certo che vuole entrare! A quel punto, fategli estrarre il tarocco e consultate la lista(*vedi in seguito*).

I PG non avranno molta possibilità di salvarsi poiché l'assassino sarà nascosto dietro il cumulo di paglia vicino all'entrata, e loro saranno così influenzati dalla Presenza che sarà difficile per loro accorgersi di lui. A quel punto, una volta entrati nella stalla, ad ogni PG fate estrarre un tarocco, e poi prendetelo da parte per leggergli il risultato legato al tarocco: le parti virgolettate sono quello che narrerete al PG, le parti normali sono quelle in cui verrà spiegato al Cartomante cosa fare.

**NOTA**: Se un PG non influenzato entrasse nella stalla, ed entrasse senza curarsi di fare attenzione, fategli fare un Test Distanza dalla Morte, perché verrà attaccato con letale efficacia dall'assassino. Se invece entrerà aggiungendo però che lo farà con calma, lentamente, guardandosi attorno, stando sul "chi va là?", e cose così...in quel caso l'assassino potrà solo tentare di attaccarlo, con un Colpo Mirato alla Testa.

#### I – Il Bagatto

"Dopo appena pochi passi nella stalla, ti volti di scatto, e riesci a schivare miracolosamente un fendente da parte di un vecchio armato di piccone. Provi dunque a puntare la tua arma, ma l'uomo è troppo veloce, e alzando velocemente il piccone dal basso verso l'alto, riesce a infilzarti dalla guancia, conficcando l'arma appuntita fino al cervello, prima che tu possa premere il grilletto. Per te, è la fine."

#### II – La Papessa

"Entri nella stalla, e vedi il fantasma che ti ha detto di recarti lì dentro, lanciarsi contro di te e stringerti la gola con le sue mani. Non senti pressione, ma ti accorgi che non puoi comunque parlare o gridare. E mentre cerchi di liberarti, un piccone ti trapassa il cranio, da dietro di te. Sei morto."

#### III – L'Imperatrice

"Sei nella stalla. Ti volti appena in tempo per vedere un vecchio armato di piccone, pronto a colpirti." Nel caso fosse presente un altro PG, se egli è <u>fuori</u> dalla stalla, davanti all'entrata, il vecchio lo ignorerà, sapendo già da prima che ci fosse, grazie al "fiuto", e che fosse troppo lontano per aiutare il primo PG, che morirà con un colpo alla testa.

Se invece l'altro PG fosse presente <u>dentro</u> la stalla, il vecchio attaccherà comunque il primo PG, ma in questo caso, chiedete all'altro PG se decide di aiutare il suo compagno attaccato, tentando di fermare il vecchio, oppure se deciderà di non rischiare: se deciderà di aiutarlo, egli si fionderà in avanti, buttandosi contro il vecchio e deviando e rallentando il colpo diretto al centro della testa del primo PG. Il piccone si pianterà dunque nella guancia del PG attaccato, spezzandogli qualche dente e lacerandogli la bocca (Ferita Seria alla Testa). A quel punto, il primo PG, grazie anche all'altro PG, spingerà via il vecchio, e inizierà il combattimento.

Se invece l'altro PG deciderà di non aiutarlo, il vecchio terminerà il colpo nella testa del primo PG, uccidendolo.

#### IV – L'Imperatore

"Cammini dentro la stalla, quando all'improvviso, girandoti, vedi un vecchio con un piccone in mano lanciarsi su di te: metti le braccia avanti per parare il colpo, ma non basta per evitare che il piccone ti si pianti nel cranio, anche se riesci a evitare miracolosamente che ti danneggi il cervello. Con un rantolo di dolore, e appellandoti a tutta la rabbia che ti ribolle in petto, stacchi il piccone e spingi via il vecchio. Hai una Ferita Critica alla Testa, ma sei vivo...per ora."

#### V – Il Papa

Sei nella stalla. Vedi una Presenza della fattoria agitare le mani in modo allarmato, con un'espressione disperata in volto. Sei confuso, non riesci a capire il perché…e un attimo dopo senti un forte colpo alla testa, da dietro. E poi il buio completo."

#### VI – L'Innamorato

"Entri nella stalla, curioso di sapere cosa troverai lì. Pensi che sia un posto tranquillo, e che non ci sia nulla di cui preoccuparsi...e qui sbagli. Ti giri sentendo un rumore, e l'unica cosa che riesci a veder prima di morire è un piccone che ti trapassa la fronte. Mentre sei a terra agonizzante, un secondo colpo ti apre la testa in due."

#### VII – Il Carro

- "Entri nella stalla, e ti guardi attorno. Da dietro una pila di paglia vicino all'entrata scorgi qualcosa...anzi, qualcuno, nascosto. Sembra un signore anziano...e ha in mano un piccone. Chi è? Che cosa vuole?" Chiedete al PG se vorrà parlargli, sparargli o scappare.
- Se sceglierà di parlargli, il vecchio scatterà fuori con rapidità inumana, puntando il piccone verso la testa del malcapitato (estraete dunque come Cartomanti per l'assassino due a.m. per determinare se riuscirà a fare un Colpo Mirato verso la testa del PG, che nel caso venisse colpito, dovrà fare un Test Distanza dalla Morte).
- Se sceglierà di sparargli (ovviamente potrà farlo solo se avrà un arma da fuoco), il vecchio verrà colpito (fate estrarre al PG un tarocco per determinare la zona del colpo) e rallentato quanto basta per far sì che non riesca a fare un Colpo Mirato, tentando però un colpo normale.
- Se sceglierà di scappare, ditegli che appena scatterà fuori dalla stalla per andarsi a rifugiare in casa, il vecchio scatterà a sua volta ma mancherà il colpo, non inseguendo il PG.

#### VIII – La Giustizia

"Sei nella stalla, quando senti qualcuno che con voce ferma esclama << Muori!>>. Prima che tu possa voltarti, senti un forte colpo alla testa; cadi in ginocchio, e mentre fissi il pavimento, consapevole che sia giunta la tua fine, nonostante la vista quasi oscurata ti sembra di vedere parti del tuo cranio e del tuo cervello che si riversano a terra. Le segui anche tu, accasciandoti sul pavimento. Sei morto."

#### IX – L'Eremita

"Sei da poco entrato nella stalla, e ti stai guardando intorno. Ad un certo punto ti volti, e ti ritrovi il volto di un vecchio che ti fissa, a pochi centimetri dal tuo viso. Prima che tu possa fare qualcosa, senti un forte colpo alla bocca dello stomaco, che ti toglie il respiro. Mentre sei in ginocchio che tenti di riprendere fiato, alzi un poco lo sguardo, appena in tempo per vedere il vecchio alzare un piccone e calarlo sulla tua testa. Sei morto."

#### X – La Ruota della Fortuna

"Entri nella stalla, ed è tutto tranquillo. Sulla tua sinistra, con la coda nell'occhio, vedi il fantasma che ti ha suggerito di recarti lì, che ti fissa. Avendo il timore che possa scomparire subito, scatti velocemente verso di esso per fargli delle domande riguardo a cosa ci dovresti trovare qui. È in quel momento che senti qualcosa che colpisce il pavimento, dietro di te: girandoti, vedi un uomo anziano, con in mano un piccone, con la punta piantata per terra...ed è lì che capisci che se non avessi scattato di lato, il piccone ti avrebbe sicuramente colpito. Che fortuna!"

Iniziare il combattimento, basandosi sulla Risoluzione di ognuno. Il piccone impugnato dall'assassino si è danneggiato colpendo il terreno, ed ha scalato la Classe Danno da P+2 a P+1.

#### XI – La Forza

"Sei dentro la stalla, quando ti volti appena in tempo per vedere un vecchio scagliarsi contro di te, facendo calare sulla tua testa un piccone che ha in mano. Istintivamente, provi a fermare il colpo..."

Il PG dovrà fare una prova di Forza Fisica con un malus di -2.

Se superato: "Riesci a parare e deviare il colpo quanto basta per evitare che ti si pianti nel cranio, ma non abbastanza per evitare che ti laceri il lato destro della Testa, provocandoti una Ferita Grave. Barcolli, ma rimani in piedi"

Se fallito: "Nonostante il tentativo, non riesci a fermare il piccone, che ti si pianta in testa. Sei morto." Roswhita Von Eberstein, avendo 2 in Forza Fisica, fallirà automaticamente.

#### XII – L'Appeso

"Mentre sei nella stalla, un colpo alla testa datoti da dietro ti fa cadere in ginocchio. Dolorante, alzi agli occhi, e vedi che ti si para davanti un vecchio armato di piccone, che ti colpisce trapassandoti un occhio e infilzando il cervello...ridendo mentre lo fa".

#### XIII – La Morte

"Hai una visione di alcuni cadaveri, nascosti in malo modo sotto della paglia, nell'angolo più lontano della stalla. Vedi che quei cadaveri assomigliano, anzi, sono uguali alle Presenze della fattoria...e poi vedi che cambiano e diventano i corpi della famiglia che avete trovato il primo giorno. Poi li vedi rialzarsi e avvicinarsi a te. Sei paralizzato, non puoi gridare né far nulla, solo assistere ai quattro morti che incominciano a divorarti. Senti il dolore attraversarti tutto il corpo...sei in preda ad un'agonia continua, finché ad un certo punto, senti la vita abbandonarti".

#### <u>XIV – La Temperanza</u>

"Arrivi dentro la stalla, pensando di trovar qualcosa ma...non trovi nulla. Decidi, sconsolato, di tornare indietro, come se nulla fosse accaduto."

L'assassino, nella sua follia, quando vede il PG entrare, cambia idea, e sceglie di fare diversamente: il PG appena giunto dovrà essere uno fra quelli che moriranno in casa, mentre uno dei PG inizialmente designati per essere uccisi dentro, verrà designato da una Presenza per mandarlo nella stalla, in caso di fallimento del Test di resistenza alla connessione.

(Nel caso sia presente il giornalista, il Cartomante estrarrà una carta dal mazzo degli a.m. Se è pari, l'assassino sceglierà il giornalista, se è dispari, la psichiatra. Se il giornalista non ci sarà, verrà scelta in automatico la psichiatra).

#### XV – Il Diavolo

"Avanzi nella stalla, quando qualcosa ti colpisce la testa, da dietro, trapassandotela. Cadi a terra, agonizzante e in preda alle convulsioni. E poi lo vedi: un uomo anziano, con un piccone insanguinato in mano, che si china e ti fissa sorridendoti, evitando di assegnarti il colpo d grazia, gustandosi la tua lenta e dolorosa morte."

#### XVI – La Torre

"Sei dentro la stalla, quando qualcosa ti colpisce la testa da dietro. Sei morto".

Se è presente un altro PG, egli sarà voltato di schiena quando l'assassino attaccherà e ucciderà il primo PG. Narrate dunque all'altro quanto segue: "Sei girato di schiena, quando senti dei passi veloci e un colpo secco dietro di te. Ti volti e vedi il corpo del tuo compagno cadere a terra, e alzando gli occhi, fai appena in tempo a vedere un piccone arrivarti in piena faccia, sfondandotela. Sei morto".

#### XVII – Le Stelle

"Senti un rumore dietro di te, mentre sei nella stalla. Ti volti appena in tempo per vedere un vecchio scagliarsi contro di te, pronto a colpirti con il piccone che tiene in mano. All'improvviso, ti si para davanti una Presenza della fattoria che, bloccando il piccone con una mano, stende di scatto l'altra mano e la gira puntandola verso il fondo della stalla. Vedi quindi il vecchio levitare di scatto dal terreno, e volare contro il muro della stalla. La Presenza ti dice quindi di fare attenzione, per poi scomparire, lasciando cadere il piccone. Vedi dunque il vecchio rialzarsi senza un lamento, con le costole spezzate che gli trapassano la

carne, e lui che rimane impassibile...è lì che capisci che deve trattarsi di un Morto!" Chiedete poi al PG che intende fare, se scappare e ritornare in casa, oppure affrontarlo in un combattimento. L'assassino avrà una Ferita Mortale al Torace.

#### XVIII – La Luna

"Stai avanzando nella stalla quando senti una brutta sensazione che ti pervade....Girandoti con l'intenzione di andartene, vedi un vecchio signore, vestito in malo modo, che ti sorride maliziosamente, con un piccone in mano, e dietro di lui la Presenza che ti ha suggerito di recarti alla stalla, assumere una forma mostruosa e grottesca. Sei paralizzato dalla paura, e il vecchio ne approfitta avvicinandosi con tutta calma, alzando lentamente il piccone sopra di sé...per poi piantartelo brutalmente nel mezzo degli occhi, dilaniandoti il cervello e spaccandoti quasi di netto il cranio."

#### XIX - Il Sole

"Appena entrato nella stalla, ti rendi conto di non essere solo...hai come un sesto senso che ti dice che potrebbe esserci qualcuno lì dentro, magari dietro al cumulo di paglia vicino a te...e difatti, appena noti un leggero movimento del mucchio, scatti indietro velocemente, riuscendo a schivare il fendente di un piccone. Chi lo impugna è un uomo molto anziano, con gli occhi carichi di odio, uscito da dietro la paglia per tentare di ucciderti! Prova a darti un altro colpo, ma tu riesci a schivarlo, per poi scattargli contro e spingerlo addosso al mucchio di paglia, facendolo poi cadere a terra. In quel momento noti che sembra che qualcosa si fosse sovrapposto al tuo intero corpo, e che ora si stia come staccando...ti accorgi che era una Presenza della fattoria, che era entrata dentro di te e ti aveva donato i sensi, l'agilità e la forza per sopravvivere a quest'agguato. La Presenza ti sorride e scompare. E ora sei lì, da solo, con il vecchio che si sta rialzando. Che farai?"

#### XX – Il Giudizio

"Mentre entri dentro la stalla, senti un rumore provenire da dietro un cumulo di paglia nell'angolo, vicino a dove ti trovi. Pensando che si tratti probabilmente di un topo, decidi di ignorarlo, e riprendi ad avanzare. Dopo pochi secondi, senti un altro rumore, provenire da dietro di te. Ti volti e in un lasso di secondo, qualcosa ti trafigge da sotto il mento, trapassandoti tutto l'interno della faccia. Cadi a terra, e le ultime cose che vedi, prima che la morte sopraggiunga, sono un vecchio che ride ed estrae dal tuo mento la punta ricurva di un piccone"

#### XXI - Il Mondo

"Hai appena fatto un passo nella stalla, quando vedi una Presenza della fattoria comparirti davanti. Ti dice di non andare oltre, che se lo farai morirai, perché "Lui" ti vuole uccidere, e che lei non vuole che succeda la stessa cosa capitata a sé stessa e al resto della sua famiglia. Seguendo il consiglio della Presenza, senza fermarti a riflettere, corri via e ritorni dentro la casa, al sicuro da questo "Lui" presente dentro la stalla"

#### XXII – Il Matto

"Mentre sei nella stalla, ti vedi comparire davanti la Presenza che ti aveva condotto lì, bloccarti e afferrarti il collo con una mano. Mentre stai soffocando, dietro di te senti qualcuno ridere e avvicinarsi...ti si para davanti un vecchio, con un piccone in mano, che ti sussurra <<Per te è finita>>, e incomincia a ridere, mentre alza lentamente il piccone. Anche la Presenza che ti tiene fermo incomincia a ridere, ma la sua risata si fa sempre più rumorosa, e ancora e ancora più forte, mentre la terra e tutta la stalla incomincia a tremare fortemente...proprio come un terremoto! Il vecchio ti lascia perdere, concentrandosi sulla Presenza e gridandole di smetterla. Vedi le pareti creparsi e le travi scricchiolare...quando ad un certo punto, una di queste si stacca, finendo sopra la testa del vecchio, sfracellandogli la parte superiore, facendogli saltare via cervello, occhi, orecchie e naso. La Presenza a quel punto si ritrae inorridita, lasciandoti andare, e scompare. Con un misto fra stupore e orrore vedi il vecchio rialzarsi lentamente...e lì capisci che deve trattarsi di un Morto! Ne approfitti per scappare e andare ad avvisare gli altri".

L'assassino avrà una Ferita Lacerante (8 Danni) alla Testa.

**NOTE**: L'assassino, per ogni vittima uccisa, la nasconderà sotto la paglia. Ciò è dovuto al suo modus operandi, già usato coi Gruber e i Jaglowsky. Nel caso una delle vittime dovesse risvegliarsi, se si tratterà di un simplex, lo rinchiuderà semplicemente nel granaio. Nel caso di un Morto superiore, a quel punto lo farà a

pezzi, distruggendoti prima di tutto la testa (un Ferox o un Ferus si metterebbe subito a urlare), per poi nascondere i pezzi nel granaio (a meno che il PG non si risvegli come Inscius o Diabolicus...in quel caso potrà combattere ancora).

Nel caso venisse scoperto, per via di un altro PG che ha seguito quello influenzato e ha assistito alla scena o per via di un tarocco positivo della vittima, smetterà il rituale, dirigendosi dentro la fattoria per uccidere gli altri

I colpi di pistola sparati dai tarocchi inoltre verranno sentiti da tutti gli altri PG.

Nel caso tutti i PG fossero morti, Roswhita non resisterà alla furia omicida dell'assassino e morirà.

#### - Il finale della tesi (alternativa)

**NOTA:** Nel caso Roswhita fosse nell'avventura come PNG, questo accadrà comunque. Di seguito è riportato come il giocatore che interpreta la PG dovrà comportarsi.

Nello sporadico caso che la PG Roswhita (solo nel caso avesse superato la sfida del sogno e ottenuto di conseguenza l'aumento di Affinità Occulta) entrasse dentro la stalla, solo per via dell'influenza di una Presenza (oppure pescando una Regina nel test per resistere alla connessione e dirigendosi da sola nella stalla), le cose andranno diversamente. Narrategli dunque quanto segue: "Entrando nella stalla, ti guardi intorno ma non trovi nulla...e allora esclami, appellandoti alle Presenze, <<È qui che si trova la chiave per la mia tesi, per sconfiggere la Paura?>>. Con la coda nell'occhio, vedi qualcosa scorgere da dietro un cumulo di paglia nell'angolo...deve essere quello che ti han donato le Presenze! È...un signore anziano. Incominci ad avvicinarti sorridendo e piena di speranza, e il vecchio intanto esce fuori da dietro la paglia...sei così concentrata ad osservarlo che non badi neppure al piccone che tiene in mano. Rimanete in silenzio, a fissarvi negli occhi. Lì ti accorgi dai suoi occhi vitrei e spenti che quell'uomo è un Morto...e dopo un minuto che sembra durare un'ora, il Morto si inginocchia davanti a te".

L'assassino aveva esposto fuori la testa da dietro il nascondiglio poiché gli era sembrato strano e curioso che ci fosse qualcuno capace forse di rivolgersi alle Presenze, come lui. Poi, quando ha visto la donna anziana notarlo e avvicinarsi a lui, ha pensato di uscire allo scoperto, pronto ad ucciderla...ma la donna non smetteva di fissarlo e sorridere...e l'assassino non riusciva a capire come mai non provasse paura...era rimasto sbigottito da ciò. Ed è proprio grazie al fatto che incominciò a fissarle il volto che nella sua mente confusa riaffiorò il ricordo di una vecchia che seppellisce delle ossa e poi compie un rito...è lei! È proprio lei! È colei che gli ha permesso di ritornare a compiere massacri in onore della vecchia Presenza della fattoria, ricostruendola e donandogli come servi le anime delle sue prime vittime! Nella mente dell'assassino, si forma il pensiero che la vecchia fosse un'inviata della Presenza della fattoria originale, e che ora il suo compito sarà servirla. La prima cosa che fa dunque è inginocchiarsi di fronte a lei, dicendo che d'ora in avanti la servirà, e seguirà il suo volere, perché lei, forse non lo sa, ma è un'inviata della prima Presenza. Dite alla PG che potrà fare tutte le domande che vuole al vecchio, e che sarà molto interessata, molto entusiasta di poter parlare con un Morto, poiché ella aveva solo sentito parlare di Morti del genere, capaci di parlare e di ragionare.

Il Morto racconterà che si ricorda della sua vita solo di quando arrivò a Kaifeck nel 1922, della Presenza nella fattoria, di come lo abbia reso libero e di come lo abbia premiato donandogli un corpo immortale, e di come lo premia ancora, donandogli gente da massacrare che giunge ad abitare nella fattoria ricostruita, comandando le Presenze. Una volta finite le domande, dite alla PG che gli verrà l'illuminazione finale: questa vecchia Presenza di cui il Morto parla gli aveva promesso la libertà, e alla fine gliel'aveva donata, grazie al Risveglio, magari permettendogli di rinascere come Morto Consapevole, ma solo dopo che il sangue della famiglia era stato versato...e dato che i Morti non sentono la paura...era questa la soluzione! Lei avrebbe dovuto aiutare il Morto ha versare il sangue dei PG, e così sarebbe stata libera dalla Paura!

Di conseguenza, l'assassino le spiegherà del suo piano, e del fatto che voglia attirare uno ad uno quelli della Gestapo nella stalla, spiegandole l'ordine in cui potrebbero venir influenzati dalle Presenze, e dando ordine ad una Presenza della famiglia di avvisare Roswhita riguardo a chi è stato influenzato e chi ha resistito. Nel caso di quelli influenzati, il Morto dirà alla PG che il suo compito sarà distrarre coloro che non sono influenzati, in modo da permettere al PG influenzato di sgattaiolare via indisturbato, permettendogli di raggiungere la stalla, e al resto ci penserà lui.

Ovviamente, le dirà anche che il giornalista, se presente, non sarà influenzato e dovrà morire nella stalla.

Inoltre dirà che, quando tutti i PG influenzati saranno morti, nel caso rimanessero dentro la casa dei PG che hanno resistito in qualche modo all'influenza delle Presenze, a quel punto l'assassino attaccherà la casa, e il compito della psichiatra dovrà essere aprirgli la porta (nel caso fosse chiusa) e poi richiuderla a chiave, insieme a quelle della sala del generatore e del garage, per rendere più difficile la fuga ai PG. Infine, il Morto aggiungere che se vorrà, potrà ferirli anche lei...ma solo lui potrà ucciderli a questo giro...poiché questo è un ordine della vecchia Presenza stessa. Se lei lo aiuterà in tutto questo, lui le insegnerà come eseguire questo rituale del massacro, contro la prossima famiglia che verrà ad abitare nella fattoria.

**NOTA**: Questa soluzione è possibile solo se Roswhita venga scelta come sostituto dal vecchio assassino nel caso qualcuno peschi "La Temperanza" nella lista precedente dei Tarocchi, e di conseguenza, solo se fallisse il Test per resistere alla connessione o se pescasse una Regina, e si recasse nella stalla da sola, influenzata dalla Presenza (il tutto solo se avrà raggiunto prima Affinità Occulta di 6);

Nel caso resistesse alla connessione o facesse un Re e andasse comunque spontaneamente nella stalla (anche con Aff. Occ. 6) non attirerà l'attenzione dell'assassino perché non si rivolgerà alle Presenze, e quindi non attirerà la sua curiosità, e verrà vista dal Morto come una semplice vittima che gli ha fatto il favore di recarsi dentro la stalla anziché rimanere in casa.

Anche nel caso decidesse di parlare all'assassino mentre egli attacca i PG dentro la casa, non riuscirà a fermarlo e l'assassino ignorerà le sue parole.

**NOTA2**: Nel caso Roswhita uccidesse qualcuno, l'assassino potrebbe arrabbiarsi e tentare di ucciderla (in fondo, non ha rispettato l'ordine datogli dalla vecchia Presenza).

#### IL SETTIMO GIORNO

Indipendentemente da chi è sopravvissuto e chi no (di seguito, i vari finali), la mattina, verso le sette, arriveranno i soldati privati con i furgoni, che elimineranno i Morti accalcati attorno al recinto (o attorno alla fattoria), se ci saranno, e si prodigheranno a riportare a casa la loro padrona e i PG sopravvissuti...

Qui di seguito vi sono vari finali.

## 1) Roswhita sopravvive, senza aver superato la sfida del sogno (quindi niente aggravarsi dell'ossessione), e l'assassino è stato sconfitto

Nel caso i PG sopravvissuti avessero da ridire con Roswhita, la psichiatra dirà loro la verità, spiegando che erano stati scelti per un esperimento sociale, e che grazie a loro aveva ottenuto una quantità notevole di appunti. Aggiungerà che, nel caso volessero denunciarla, lei ha come amico il Borgomastro, che ha firmato l'autorizzazione a sperimentare su di loro, e quindi non potranno farle nulla.

Roswhita continuerà per il resto della sua vita a lavorare sulla sua tesi, continuando a ripetere l'esperimento della fattoria (ma stavolta rimanendo a casa), e raccogliendo le testimonianze delle famiglie, che sopravvivranno tutte (grazie al fatto che l'assassino è stato sconfitto), ma ne usciranno sconvolte.

## 2) Roswhita sopravvive, con la sfida del sogno superata, dopo essersi accordata con l'assassino, che però sarà stato sconfitto dai PG

Questo può capitare se i PG sopravvissuti decidessero di volerla tenere in vita per arrestarla e processarla in seguito (pessima idea, perché quando i soldati capiranno che la propria fonte di denaro rischierà di finire in prigione, questo allerterà i soldati, che decideranno di uccidere i PG), oppure nel caso Roswhita non fosse stata scoperta dai PG e fosse rimasta "dietro le quinte".

Nel primo caso, Roswhita ovviamente potrebbe convincerli che farà l'esperimento su altre persone, lasciando in pace i PG...se loro le crederanno e la lasceranno andare, lei manterrà la promessa, e non li farà uccidere dai suoi soldati...perché avere tante grane con dei poliziotti quando potrà semplicemente prendere un'altra famiglia di condizione inferiore ed effettuare lei stessa il rituale omicida del Morto?

Dopo aver vissuto una settimana con un'altra famiglia e dopo averla massacrata di persona, Roswhita si sentirà davvero libera dalla Paura...e deciderà che compirà ogni tot mesi questo esperimento, convincendosi che sarà necessario perché la Paura rimanga sopita dentro di lei. Non continuerà a scrivere la sua tesi, poiché ormai sarà completamente assuefatta all'omicidio, a quell'unica settimana in cui sentirà la sua Paura smettere di esistere, alla sensazione di potere e controllo che la pervade nel sentire la Paura nelle proprie vittime crescere.

### 3) Roswhita sopravvive, con la sfida del sogno superata, ma senza essere riuscita ad accordarsi con l'assassino (che è stato poi sconfitto)

Roswhita ritornerà a Monaco con i PG sopravvissuti, grazie ai suoi soldati privati. L'ossessione però si sarà aggravata, quindi Roswhita si isolerà ancora di più, riprovando più e più volte l'esperimento, con famiglie varie, che sopravvivranno tutte. Il maggiordomo, consapevole che la pazzia della sua padrona si era aggravata, penserà di sfruttare la situazione, e la convincerà con l'inganno a firmare un foglio, la cui clausola indicava il maggiordomo come erede.

Il maggiordomo poi convincerà i soldati privati, che erano già preoccupati della stabilità mentale della loro datrice di lavoro, che ormai Roswhita era diventata troppo instabile e che avrebbe potuto anche scegliere di licenziarli o di ordinare cose assurde. E così, dopo aver detto loro che lui avrebbe ereditato la fortuna della psichiatra una volta morta, si mise d'accordo coi soldati per inscenare un incidente, in cui Roswhita sarebbe morta, in cambio di una ingente somma di denaro da dare a loro. E così fecero.

Dite ai PG che tre mesi dopo la fine del loro esperimento, in cui non avevano mai più sentito parlare della psichiatra, verranno chiamati alla villa a indagare sulla sua morte, e che non troveranno prove che indicheranno che si fosse trattato di un omicidio (poiché tutto sarà stato calcolato e organizzato nei minimi dettagli dal maggiordomo e dalla guardia privata).

E questa sarà la fine di Roswhita Von Eberstein.

#### 4) Roswhita sopravvive, con la sfida del sogno superata e l'accordo con l'assassino (e i PG morti)

I soldati saranno molto sorpresi di vedere un vecchio mai visto, vestito malamente, uscire insieme alla loro padrona dalla fattoria, ma obbediranno agli ordini di non riferire nulla a nessuno e di caricare anche lui sul furgone, portandolo nella villa.

Tornati a Monaco, Roswhita avrà un po' di grane col Borgomastro per via della morte della Squadra Kripo, ma dopo aver versato un'ingente somma alle casse del Comune e a quelle della caserma del Distretto Ovest, non avrà altri problemi.

Dopo questo, continuerà gli esperimenti, insieme all'assassino, partecipando di persona ai massacri delle famiglie alla fattoria, e poi studiando il corpo del Morto Consapevole, finché dopo qualche mese di omicidi e ricerca, si sentirà pronta a diventare "libera" come l'assassino. Verrà dunque morsa da lui, volendo morire anch'ella per via di un'infezione, rifiutando le cure (estraete due tarocchi per determinare in cosa risorge, o fateli estrarre al PG che la interpretava).

Nel caso risorgesse come Inscius, penserà di aver raggiunto la forma che voleva, ed essere diventata immune alla Paura, e continuerà i massacri alla fattoria per preservare, secondo lei, la sua nuova forma, innamorandosi, e venendo ricambiata, dell'assassino.

Nel caso risorgesse come Diabolicus, l'assassino crederà che lei sia veramente l'incarnazione della vecchia Presenza della fattoria, e la psichiatra crederà alle sue parole. Grazie ad un suo particolare potere, si susseguiranno poi dei mesi in cui, in sempre più famiglie della città, si verificheranno dei massacri, nei quali un componente della famiglia massacrerà gli altri con un piccone. Le autorità non sapranno cosa fare, e la notizia si spargerà per tutto il Reich, bollando Monaco di baviera come città maledetta.

Un giorno, giungeranno squadroni di SS, che in qualche modo scopriranno la psichiatra, e chiederanno a lei e all'assassino di diventare ufficialmente delle SS. I due accetteranno, e abbandoneranno Monaco per dedicarsi totalmente ad una nuova carriera basata sul dolore, sulla morte e sul sangue.

Nel caso, infine, risorgesse come un altro Morto, verrà abbattuta dai soldati privati, e l'assassino scapperà dalla villa, aggirandosi nei bassifondi della città, e continuando a cibarsi di tanto in tanto.

#### 5) Roswhita è morta

Se Roswhita (sia che avesse superato la sfida del sogno o meno, sia che fosse riuscita ad entrare in contatto con l'assassino o meno) morirà in uno dei giorni, o anche la notte stessa tra il sesto e il settimo giorno, prima dell'arrivo delle guardie, esse, una volta giunte alla fattoria, saranno molto adirate con i PG sopravvissuti, perché non sono stati in grado di proteggere la loro signora (e fonte di lavoro e guadagno). In questo caso i PG dovranno riuscire, tramite prove di Persuadere, Raggirare, Impartire Ordini o intimidire (prove di Persuadere con la caratteristica Comando), oppure tramite buone intuizioni o idee, a convincere i soldati a riportarli a casa. Sta al Cartomante decidere se i PG abbiano avuto idee abbastanza convincenti.

Se le prove per calmare le guardie non saranno risultate buone, esse decideranno in comune accordo di uccidere i PG, per rabbia e frustrazione. Una volta tornati a Monaco, racconteranno che avranno trovato gli agenti della Gestapo già ridotti a Morti, e che li hanno crivellati per poi farli a pezzi con le asce. Se invece le prove saranno positive, le guardie riporteranno i PG in città senza problemi. Nel caso i PG tornassero a Monaco vivi, riceveranno le scuse dell'Ispettore Generale, poiché per quanto la Legge considerava illegale sperimentare su cittadini di sangue puro, le conoscenze della Roswhita avrebbero fatto perdere il posto all'Ispettore Generale, nel caso avesse avvisato la PG Gisela Gotteswald dell'esperimento che la psichiatra voleva compiere. Per farsi perdonare, l'Ispettore Generale aumenterà lo stipendio dei PG, i quali riceveranno poi una telefonata dal Borgomastro, che dirà loro che nonostante Roswhita fosse morta, non ci sarebbero state ripercussioni sulla loro carriera (il Borgomastro era infatti

6) L'assassino è l'unico rimasto

riguarda firmare autorizzazioni per esperimenti).

Se l'assassino riuscirà nella sua impresa di uccidere tutti i PG, si riprenderà i suoi due giornali, radunerà i suoi Morti Semplici lasciati attorno alla rete, se ve ne sono ancora, e poi se ne ritornerà nel bosco, in attesa della nuova famiglia.

consapevole che i PG gli avevano fatto un favore a non proteggerla bene...o magari, ad ucciderla di persona...così lui non sarebbe più stato obbligato a obbedire alle sue richieste, soprattutto per quanto

Se però le ferite riportate dall'assassino saranno troppo gravi (un braccio mutilato, la testa distrutta, Danni Devastanti ad altre parti del corpo), l'assassino penserà che in quelle condizioni non riuscirà a compiere ancora i suoi rituali. Di conseguenza aspetterà le guardie private dentro la stalla, con i corpi uccisi dei PG. La mattina seguente, le guardie lo troveranno, ma lui non avrà alcuna intenzione di reagire, pensando che il suo compito l'ha ormai portato a termine a pieno. E mentre le asce dei soldati lo fanno a pezzi, il suo ultimo pensiero felice sarà per la vecchia Presenza della fattoria.

#### Il vecchio assassino

Homo Mortuus Inscius

Tarocco dominante: Il Matto

Int 5	Asp 2	Coo 2	Aff. Occ. 8
Mem 1	Com 4	Des 2	Dist. morte /
Per 4	Cre 5	For 4	Eq. ment14
<b>T</b> 7 1 4	0 0	1 f' O	TZ 4

Vol 4 Soc 2 Mir 0 Kar 4 <u>Risoluzione</u>: 16

*Abilità*: Arrampicarsi, Ascoltare, Correre, Guidare(4 ruote), Orientamento, Osservare, Perquisire, Seguire tracce (tutte a Grado +0); Intrufolarsi 3 (+1); Rissa 4 (+2); Uso(ascia) 6 (+4).

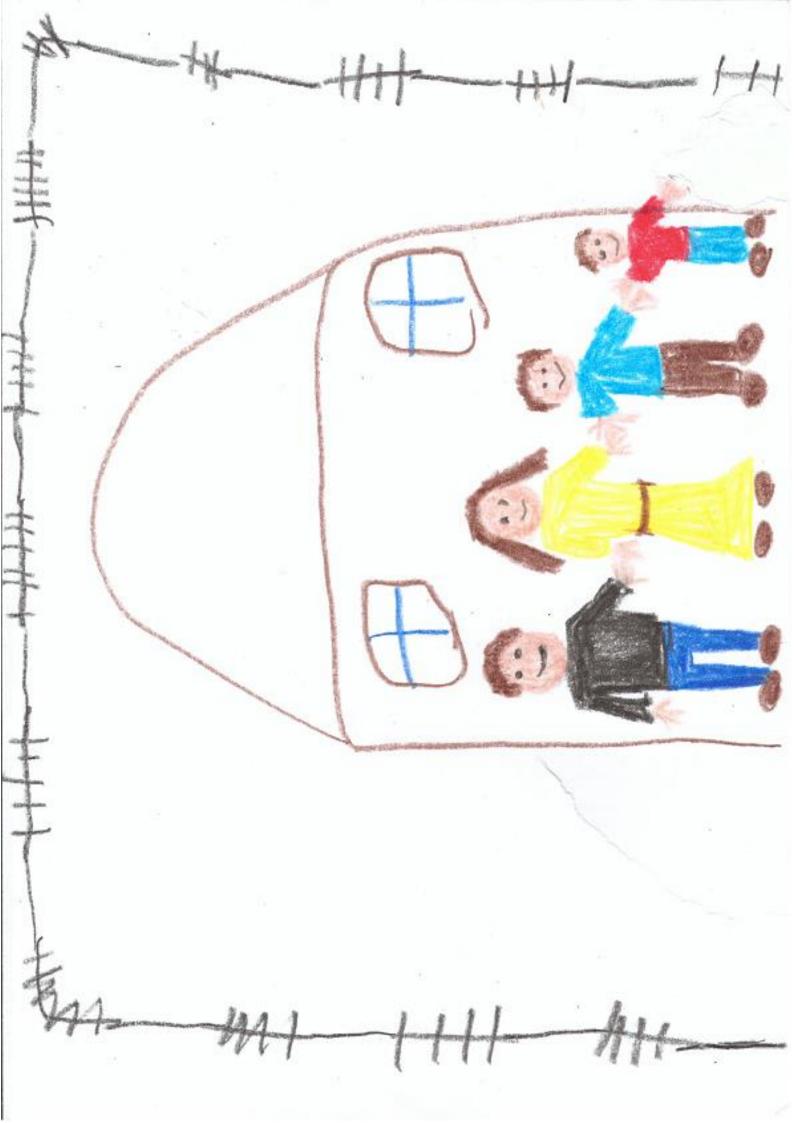
*Arma*: Piccone (P+2), due Azioni [È correlato all'Uso(ascia)]

#### **APPENDICE**

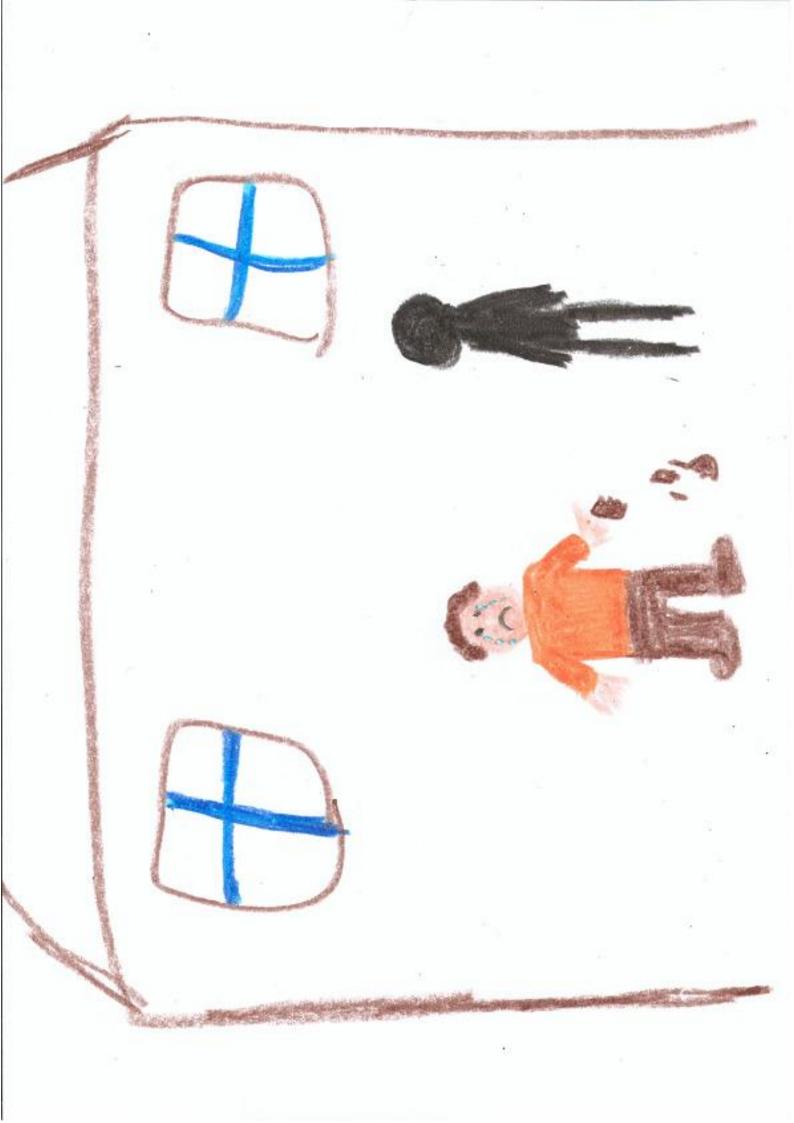
Di seguito, troverete i disegni di Veit, il piccolo bambino della famiglia polacca, che i PG troverebbero nella Camera da letto(2): sono uno sopra l'altro, e rappresentano le giornate della famiglia secondo gli occhi del bambino, dal primo giorno in cima, all'ultimo giorno in fondo.

Inoltre, troverete anche la mappa della casa, che potrete dare ai PG una volta che avranno visitate tutte le stanze della fattoria (come fosse una mappa mentale dei PG)

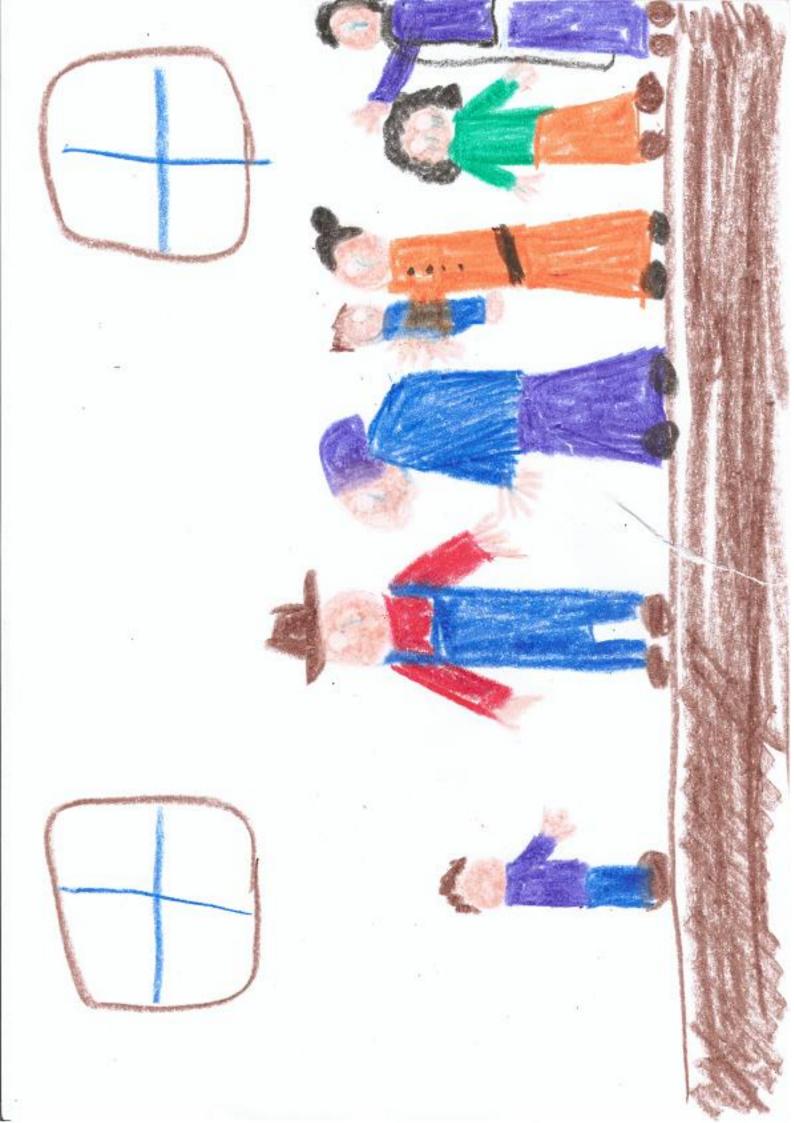
In conclusione, <u>questa storia è basata su un fatto realmente accaduto</u>. Non è mia intenzione mancare di rispetto alle vittime: semplicemente, ho sempre desiderato creare una storia di Sine Requie che avesse dei riferimenti ad un fatto tragico e "horror" realmente accaduto...e ho trovato questo, il massacro alla fattoria Hinterkaifeck. Il fatto che abbia usato anche le vittime vere e proprie con i loro veri nomi all'interno della avventura, non lo vedo come una mancanza di rispetto, quanto come un semplice esempio di come unire un fatto reale ad un mondo fantarealistico che è quello di Sine Requie, per rendere più partecipi e più coinvolti i giocatori che decideranno di provare questa storia.



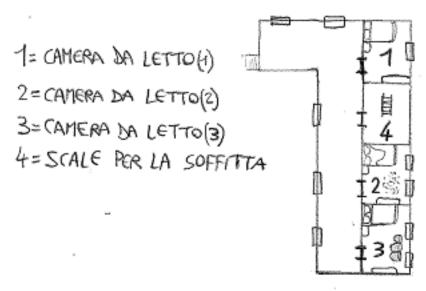






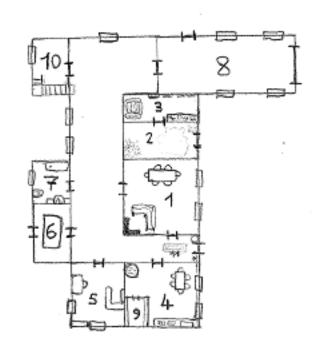






## PIANO SUPERIORE

1-SALOTTO
2-STALLA
3-GRANAIO
4-CUCINA
5-SCRITTOIO
6-SALA BEL GENERATORE
7-BAGNO
8-GARAGE
9-DISPENSA
10-SCALE PER IL PIANO
SUPERIORE



++ = PORTE

PIANO TERRA