

Sine Requie

BATHILD

di: Peter Gardina (Daght)



Bathild è una paese situato in una Zona Verde, 250km a nord di Berlino. Conta all'incirca 2'500 abitanti ed è stato fortificato lungo i confini per tenere i Morti lontano dai Vivi.

La fortificazione consiste in una cinta di rete metallica alta poco più di tre metri formata di solo filo spinato.

La recinzione in tutto è lunga 10km e possiede torrette di legno alte circa 4 metri, posta una ad ogni ingresso.

Ogni torretta è in grado di ospitare una sola guardia, ed al suo interno vi è un pulsante rosso per l'attivazione dell'allarme che metterà in allerta con una sirena l'intero paese.

Il paese vero e proprio, escluso quindi di campi e dei piccoli pascoli interni alla recinzione, ha un superficie di poco superiore a 2.3kmq che se aggiunta agli oltre 5kmq crea un'area circoscritta di 7kmq approssimativamente.

Dentro il paese vi sono due birrerie: Il Leone Vincente, situata nel centro di esso che fa anche da locanda, e la Taverna Ariana, che oltre alla birreria offre ai piani superiori il servizio di Bordello gestita da **Adriane**, le sei ragazze cambiano ciclicamente su turni di 6 mesi.

Bathild ha anche un Ospedale, gestito dal Dottore Primario **Archard**, che conta 50 posti letto.

La fatiscente Scuola del paese ha due classi da 30 alunni ognuna, per un totale di 60 alunni, ed è affidata la Rettore **Dagoberto**, pluri laureato Borghese della Baviera.

Al centro, proprio di fronte al Leone Vincente, vi è il Municipio gestito dal Primo Cittadino **Roth**.

Vicino al centro vi è una chiesa diroccata con un alto campanile ancora intatto che rintocca solo il coprifuoco della mezzanotte.

Le Fabbriche **Loritz**, che prendono il nome dal suo ricco imprenditore, sono situate fuori dal paese e molti dei paesani lavorano al loro interno, ormai da tre generazioni i padri insegnano ai figli il loro lavoro.

Queste producono molti servizi e vantano ormai più di 10 fabbriche. Tutto attorno ad esse vi è una recinzione del tutto identica a quella del paese e con un solo ingresso.

La gente che lavora presso la Fabbrica Loritz, quasi il 50% della popolazione del paese, viene trasportata ogni mattina da un treno che fa il giro di ogni fabbrica, così è anche per il ritorno.

L'assenza di una stazione all'interno di esso costringe questo treno a fermarsi nella campagna nei pressi del paese, a meno di un chilometro dall'ingresso Est.

ORGANIZZAZIONE

La persona più influente di Bathild è di sicuro **Hans Loritz**, che dando posti di lavoro sicuri si garantisce un'ottima reputazione e l'appoggio di molte famiglie povere e borghesi di Bathild.

Il Primo Cittadino **Roth** è il sindaco del paese, eletto di recente grazie a delle brevi elezioni svoltesi in meno di un mese.

A costui è garantito un alto livello di potere, controllando che ogni cosa all'interno del paese, dai pascoli all'economia aziendale, funzioni nella corretta maniera. E' inoltre il capo delle **FREIWILLIGER SCHUTZ**, il corpo di guardia volontario formato da cittadini che preferiscono fare la guardia che morire in fabbrica.

La Gestapo invece possiede un piccolo casolare non lontano dal centro, verso la periferia sud di Bathild e costoro sono l'unica Legge presente nel paese.

Durante le ore notturne di rado i membri della Gestapo, capitanata da un solo Ispettore, svolgono ronde e pattugliamenti ma è altresì vero che durante periodi "caldi" o in caso di sospetto queste rastrellino i vicoli e le strade del Paese.

La Caserma Gestapo ha tre celle di detenzione ed è stata ricavata da una casa di 210mq, situata in un complesso di case a schiera che conta altre dieci case di simili dimensioni.

CONTATTI CON L'ESTERNO

Il paese si può considerare, per molti versi, autosufficiente. Ciò che non viene prodotto all'interno della recinzione viene scambiato o acquistato dalle fattorie sparse nei dintorni.

Una volta al mese membri della Gestapo passano con pesanti camion a ritirare i corpi dei morti, tenuti in celle d'isolamento all'interno dell'Ospedale Archard, per lo smaltimento ultimo presso Berlino. I medicinali vengono trasportati da questi membri della Gestapo che li scaricano mentre eseguono la pulizia dei morti.

Vi è un telegrafo presso l'ufficio postale di Bathild ed un altro è presente nella Caserma Gestapo, vi sono cinque cabine telefoniche disseminate nel paese, una situata nel centro di esso proprio di fianco al Municipio.

La posta viene spedita in maniera settimanale presso l'Ufficio Postale di Togahr, meno di 30km a ovest di Bathild, e da lì viene poi smistata e recapitata in seguito.

Durante l'inverno, freddo e rigido, le visite della Gestapo vengono eseguite una volta ogni sei settimane, mentre il recapito delle lettere all'Ufficio Postale di Togahr avviene ogni tre settimane.

LEGGI

La Gestapo ha severe leggi, che fa rispettare con rigore, e l'elenco delle infrazioni è appeso alla bacheca esterna della Caserma e presso la bacheca nel centro del paese.

Art.1 – Punizioni Corporali

Le seguenti punizioni son da considerarsi attuabili da ogni Agente Gestapo.

- 1/a** Disturbo alla Quietè Pubblica, 5 sferze
- 1/b** Evadere il Coprifuoco (00:00), 10 sferze
- 1/c** Resistenza all'Arresto, 15 sferze
- 1/d** Offesa a Pubblico Ufficiale, 20 sferze
- 1/e** Danno a Pubblico Ufficiale, 25 sferze
- 1/f** Mentire alla Gestapo, 30 sferze
- 1/g** Mentire sotto Giuramento, 35 sferze
- 1/h** Uccisione di un Cittadino, 40 sferze
- 1/i** Uccisione di Pubblico Ufficiale, 50 sferze
- 1/bis** Aggravante, 5 sferze in aggiunta

Sarà considerata solo la Trasgressione più grave e ogni altra commessa nell'immediato istante di questa sarà da considerarsi una separata Aggravante alla peggiore commessa. Sarà inoltre marcata la fedina penale e segnato il crimine con la relativa punizione assegnata.

Art.2 – Legge dell'Isolamento

A detta di ogni Agente le sferze possono essere seguite dalla detenzione in cella per un periodo che va dalle 24ore alla settimana.

Art.3 – Tradimento

Il Tradimento viene punito con la detenzione fino all'arrivo della Gestapo, e/o chi per essa, che prenderà in custodia il Traditore conducendolo a regolare processo nel Borgo di Berlino. E' possibile applicare qual si voglia Punizione Corporale, decisa dall'Ispettore Gestapo, evadendo quindi l'Art.1.

Art.4 – Diritto di Vita

Ogni persona che sia moribonda o sia in punto di morte dovrà essere trasportata all'Ospedale Archard dove sarà assistita fino all'ultimo momento o la sua completa ripresa.

L'infrazione di questa legge è considerata alla stregua dell'Uccisione di un Cittadino e sarà inoltre applicato l'Art.2 con il massimo della pena perseguibile.

Art.5 – Allarme

Ogni Cittadino che noti la presenza interna alla recinzione di Morti è tenuto a suonare il Segnale dall'Allarme.

Questo sarà necessario anche in caso di gravi infrazioni avvistate per le strade del Paese.

La mancata osservanza di questo Articolo è trattata come Falsa Testimonianza sotto Giuramento e trattata di conseguenza secondo quanto disposto dall'Art.1/g.

Art.5/a – Segnale d'Allarme

Allo scattare della Sirena d'allarme, in qualsiasi momento esso avvenga, sarà da considerarsi come il nuovo Coprifuoco e trattati come tali coloro che saranno trovati per le strade dopo 15minuti dall'attivazione dell'allarme.

Tutte le Freiwilliger Schutz sono richiamate in servizio e dovranno presentarsi alla Caserma Gestapo nel minor lasso di tempo possibile.

La mancata osservanza di questo Articolo sarà considerato Offesa a Pubblico Ufficiale, e punito secondo l'Art.1/d, e Tradimento nel caso di diserzione da parte di una Freiwilliger Schutz, e trattato secondo l'Art.3.

Art.6 – Costituzione Spontanea

Se, entro 6 ore e non oltre, un Criminale si costituisce di spontanea volontà la punizione corporale sarà sostituita con 73 ore di detenzione ed il non marcamento del crimine su fedina penale.

Se, entro 12 ore e non oltre, un Criminale si costituisce di spontanea volontà la punizione corporale sarà dimezzata, arrotondando in eccesso. Sarà marcata la fedina penale.

Dopo le 12 ore il crimine sarà trattato come tale con tutte le possibili conseguenze.

Art.7 – Detenzione e uso di Armi da Fuoco

Il possedere Armi da Fuoco non dichiarate e/o denunciate alla Gestapo è considerata alla stregua di Danno a Pubblico Ufficiale con aggravante, pertanto saranno applicati l'Art.1/e e l'Art.1/bis.

Puntare un'arma da fuoco contro un agente Gestapo è trattato come la resistenza all'arresto e punita secondo l'Art.1/c con Aggravante.

Art.8 – Collaborazione

Speriamo in una vostra ferrea e salda collaborazione con la legge e coloro che la fanno rispettare.

Esortiamo quindi ogni cittadino alla piena collaborazione con le forze dell'Ordine Gestapo in ogni nostro momento di aiuto e bisogno, così la Gestapo si impegna a far valere in maniera contraria quanto detto sopra.



I QUARTIERI

Il Paese di Bathild può essere suddiviso in quartieri, piccole e ristrette aree che condividono lo stesso tenore di vita.

Il Centro-Ovest: questa zona è quella più piccola e comprende piazza Wuffen e le vie immediatamente circostanti. Qui sorge la borghesia di Bathild, tutti i servizi sono a portata di mano: dalla Gestapo alla Taverna Ariana con i suoi divertimenti, giungendo così al Municipio.

Il tenore di vita è buono e le strade sono sicure e pulite, anche grazie alla presenza delle forze dell'Ordine.

La Zona Est: che viene anche considerato il quartiere povero dove i semplici operai vivono in condomini o casupole fatiscenti e per lo più fredde.

E' anche il quartiere più vicino alle rotaie del treno, così che i molti operai qui residenti possano raggiungere con facilità e velocità le fabbriche esterne alla recinzione.

La criminalità qui si può sentire, come il disagio sociale che questa provoca nella vita di ogni cittadino. Piccoli furti, ricatti e pestaggi non sono così rari e la pattuglia Gestapo di rado batte queste strade senza un preciso motivo o sotto pronta chiamata.

La Zona Nord e Sud: che può essere considerata la zona residenziale per gli impiegati e per coloro che lavorano all'interno del paese. Mercanti, bottegai, panettieri e quanto altro possa fornire un servizio utile si può trovare per le strette e affollate vie di questa Zona.

Gli interessi della Gestapo qui si concentrano, in quanto anche molta gente si riversa durante la mattina per recarsi al mercato, che altro non è che una lunga via dove il primo piano di ogni edificio è adibito a offrire un servizio o una bottega di qualche artigiano.

La Campagna interna: Questa zona è verde, con un unico ruscello che attraversa la parte nord più vicina alla recinzione.

Qui isolate fattorie e piccoli pascoli recintati da steccati in legno sono all'ordine del giorno, così come bestiame libero di pascolare sotto il vigile occhio del loro proprietario.

Nella zona Sud della Campagna Interna vi è anche una minuscola radura formata da piante aghiformi, luogo dove molti giovani durante i primi periodi primaverili si ritirano per romantiche passeggiate, pic nic e per trovare un pochino di solitudine.

Questa area non viene, praticamente, mai battuta dalle forze dell'ordine che preferiscono, dal canto loro, mantenere ordine dove ci possono essere disordini e non dove regna una calma quasi assoluta ad intaccata.

Seguendo la Via Ovest invece si costeggia un piccolo colle e la via si separa, conducendo così da una parte verso il Cancelli e dall'altra su per il Colle Verde fino all'Ospedale.

LA RECINZIONE

La recinzione fu edificata nel 1951 per permettere il pieno sviluppo di Bathild e garantire la sicurezza dei suoi abitanti.

La Recinzione è del tutto presa, come architettura e struttura, pari passo da quelle impiegate al campo di rieducazione di Treblinka. Alti e robusti pali d'acciaio, ricurvi verso l'esterno sulla sommità.

Vi è un palo ogni 2 metri circa e la recinzione può reggere la pressione di ben 100kg per metro.

Ogni palo ha sulla sua sommità una lampada che viene accesa al calare delle tenebre, anche se per risparmiare vengono accese soltanto quelle presso le uscite.

La recinzione ha solo quattro ingressi, uno per ogni angolo cardinale.

Gli ingressi sono composti da due torrette di legno, in grado di ospitare una singola guardia l'una, collegate fra loro da una passerella di legno all'altezza di circa 3 metri dal suolo.

Il cancello di ogni ingresso, situato esattamente sotto la passerella, è stato concepito perché soltanto con il lavoro di due persone si possa aprire, una deve sbloccare l'ingranaggio e tenerlo tale finché l'altra guardi non abbia aperto il cancello.

Se il meccanismo di bloccaggio dovesse essere lasciato per qualsiasi motivo il cancello, meccanicamente, si richiuderà da solo.

L'ingresso Est è l'unico che differisce in quanto è quello più importante per la popolazione del quartiere povero.

Esso in fatti, oltre ad essere un ingresso principale, ospita il Corridoio.

Il corridoio altro non è che un tunnel recintato lungo circa 1km che conduce fino alle rotaie del treno.

Anche qui vi è una speciale recinzione che permette di isolare il treno dall'ambiente esterno in maniera del tutto identica agli ingressi, soltanto che prevede due punti d'accesso per far sì che il treno possa entrare ed uscire, ma un meccanismo impedisce che entrambi siano aperti allo stesso momento.



LA TAVERNA ARIANA

Questo particolare luogo si trova nel centro pieno del paese, in piazza Wuffen.

Da fuori appare come una palazzina sobria ed elegante.

Le arcate del pian terreno sono costruite con pietre bianche che entrano in netto contrasto con i mattoni rossi dei piani superiori e la ringhiera in ferro battuto del primo piano.

Entrando si trova un'atmosfera calda ed accogliente, luci soffuse, svastiche su campo bianco inneggiano il Reich appese dietro il lungo bancone di legno robusto.

Molti tavoli sono disposti lasciando libero il centro della sala con le sue maestose scale che salgono al primo piano, dove delle bellissime e formose ragazze attendono vestite in maniera succinta il proprio cliente, invitandolo e sorridendo, mostrando e attirando.

Oltre il bancone vi sono grandi botti di birra a muro, mentre alte scansie fra queste mostrano altre bevande alcoliche e non.

Il Primo piano è dedicato a stanze con divanetti comodi e piccoli comò e bassi tavolini dove lampade elettriche con la cappella verde illuminano in maniera soffusa.

Qui la gente viene per sfogliare il catalogo, per parlare con qualche ragazza e, perché no, appartarsi in seguito al secondo piano in una delle camere a disposizione.

Il prezzo per una prestazione sessuale varia dai 50marchi ai 100marchi, ma può salire a 300marchi per un'intera notte.

A nessuna delle ragazze è consentito uscire o fare prestazioni a pagamento all'esterno del bordello, questo è Reato e punito secondo l'articolo 1/b con doppia Aggravante.

La maggior parte dei cittadini borghesi si ritrova in questa Taverna la sera, dopo lavoro, per discutere, sfogarsi e rilassarsi spesso in buona compagnia.

La proprietaria, la vedova **Adriane**, gestisce da un tre anni questo posto e la sua conduzione è eccelsa e perfetta: lei in persona svolge ogni ordine, organizza i cambi di ragazze e le visite che queste devono fare semestralmente presso l'Ospedale Archard.

IL LEONE VINCENTE

Il Leone Vincente è l'altra taverna, situata nella periferia est di Bathild a meno di 300 metri da piazza Wuffen, ed è molto più popolata e frequentata di quella Ariana.

E' allocata lungo un vicolo non troppo solare, stretto e a volte mal frequentato.

La taverna ha un solo ingresso ed una finestra che danno sulla strada, una lanterna ad olio pende sopra la volta dell'ingresso illuminandolo debolmente.

L'interno appare spesso confuso, gente che alza la voce, qualche insulto e di tanto in tanto qualche piccola rissa che viene sedata dall'Oste e dalla sua compagna, nota per essere una abbondante donna dalle mani poco leggere.

Qui si ritrovano a bere coloro che hanno pochi soldi ed è frequentata dalla gente povera che abita nella zona est, quella più vicina alle rotaie del treno.

Oltre al servizio di Taverna svolge anche quello di Locanda, offrendo al massimo quattro camere singole dal fatiscante aspetto munite solo di una catino con specchio ed una branda scomoda con pesanti coperte di lana, che vengono cambiate una volta ogni mese o quando qualcuno ci vomita sopra o urina nel letto troppo ubriaco per tornare a casa.

L'altra grande scomodità è che tutte le stanze condividono lo stesso bagno, situato al centro delle quattro ed accessibile da una porta interna ad ogni stanza.

L'alloggio per una singola notte costa 10marchi e non comprende nessun servizio. La zona della taverna è considerata un pessimo luogo da molti, anche dagli operai stessi che abitano in zona, i quali preferiscono anticipare il coprifuoco alle 23:00 per questioni di sicurezza.



OSPEDALE ARCHARD

Situato fuori Paese vero a proprio l'Ospedale sorge dalla vecchia mansione di famiglia **Archard**, usata per la villeggiatura estiva prima del conflitto mondiale.

Dopo la vittoria tedesca e la formazione del IV Reich **Archard**, unico erede di famiglia, decise di tornare a Bathild per ristrutturare la casa e adibirla quindi alla funzione di Ospedale.

Nell'Agosto del 1951 viene inaugurato l'ospedale che conta soltanto 10 posti letto, ma nel seguente anno i posti letto saliranno a quota 20 e ancora a 50 nel 1953, occupando così ogni spazio possibile dentro l'abitazione, lasciando una porzione di questa assegnata al Dottor **Archard** come abitazione e studio privato.

L'Ospedale è equipaggiato con due medici di classe C e dieci infermiere.

Ha tre sale operatorie ed un Obitorio con una capienza massima di 20 individui, ogni camera ardente è una singola cella con robuste porte di ferro ed un ampio vetro antisfondamento attraverso il quale guardare il morto.

Vi è una farmacia situata nel piano inferiore di cui solo i Medici, **Archard** compreso, hanno le chiavi ed accesso ad essa.

Inoltre **Archard** di recente, interessato dai suoi nuovi studi nella Neurologia e Psichiatria, sta ordinando la costruzione di un ampliamento esterno all'Ospedale di un edificio che conterrà, a lavori finiti, di sfruttare come casa di Igiene Mentale e luogo per i suoi studi e tesi sulla follia e la mente umana.

E' facilmente raggiungibile dal centro, seguendo la via Ovest, perché dista soltanto 1500 metri da esso, situato sul Colle Verde.

SCUOLA VALPUR

Nella zona Nord del paese vi è situata e costruita la Scuola, appare come una costruzione dalle mura "bianche" e dal tetto scuro, con finestre in legno marcio e sporche vetrate.

La sua topografia è semplice, l'ingresso da su un corridoio dove è possibile accedere, tramite una porta a destra ed una sinistra, alle due classi di alunni. Sul fondo del corridoio vi è l'Ufficio di **Heiken Dagoberto**, Rettore dell'istituto scolastico Valpur.

Nonostante l'apparenza la scuola dona un ottimo tasso d'Istruzione grazie alla somma direzione del Rettore e al coordinazione delle due classi, quella Base e quella Avanzata, eseguita dai Professori Peter Zetter e Lauren Willkinova.

Il corso base, della durata di tre anni, è mirato all'apprendimento della lettura e scrittura, della storia e di semplici nozioni. Quello avanzato punta sul potenziamento degli individui nel settore commerciale, potendo così divenire impiegati piuttosto che semplici operai.

La scuola viene anche usata come ritrovo per le assemblee Comunali, che avvengono con regolarità in Giugno, al pria, e in Dicembre, la seconda.

Le classi sono miste (sia in età che in sesso), ma tutti condividono lo stesso grado di conoscenza ed istruzione, ecco il criterio su cui **Dagoberto** crea le classi.

Il costo della retta, per il corso base, è di 100marchi al mese, ma per ogni membro della famiglia oltre il primo vi è un ulteriore sconto del 5%.

Il corso avanzato invece non prevede agevolazioni sul numero di iscritti per famiglia ed il suo costo è aumentato a 150marchi mensili.

MUNICIPIO

Il Municipio, la sede del potere amministrativo di Bathild, è situato in piazza Wuffen, proprio di fronte alla Taverna Ariana.

Segue, come tutti le attività, gli orari consoni del Reich offrendo tutti i servizi disponibili: Anagrafe, Ufficio Reclami, Ufficio Denunce e Catasto.

Il Primo Cittadino Roth è sempre nel suo ufficio privato, situato sopra l'ingresso principale.

Dall'esterno la costruzione si sviluppa su due piani: un piano terra con gli uffici e gli impiegati, ed il piano superiore con gli uffici privati dei Dirigenti di Servizio, coordinatori del relativo servizio offerto dal Municipio.

Una cosa assai importante è la presenza di una delle cinque cabine telefoniche nelle immediate vicinanze dell'edificio.

L'ufficio postale di Bathild si trova all'interno del municipio, in un apposita sezione dedicatavi.

All'interno dell'ufficio postale vi è un telegrafo, usato per recapitare i messaggi

più urgenti presso i paesi più vicini e ricevere importanti notizie dall'esterno.

Non vi è presenza di guardie armate presso il Municipio, ma l'estrema vicinanza della Caserma Gestapo garantisce un'efficace copertura su questa zona, considerata anche la Zona Borghese di Bathild.

Data l'assenza di banche in paese, l'Ufficio Postale si incarica di gestire i conti correnti di chi voglia fare deposito.

Questo servizio costa 5 marchi al mese e dona un tasso di interesse pari al 2.3% annuo.

CASERMA GESTAPO

La Caserma Gestapo sorge in testa ad un complesso di case a schiera composta da dieci unità abitative.

Ognuna di queste abitazioni è molto simile in planimetria e misure, che si stimano attorno a poco di 200mq per residenza.

L'assegnazione di questo edificio alla Gestapo è avvenuta nel gennaio del 1954, di recente, per l'esigenza di una forma di polizia all'interno di questo nascente paese, e facilmente la sua futura espansione e costruzione in un Borgo.

La distanza dal centro è praticamente irrilevante, essendo situata in una delle vie immediatamente adiacenti a Piazza Wuffen, per l'esattezza in via Wagen.

La caserma è strutturata su 4 distinti piani da circa 50mq l'uno.

Al rialzato vi sono gli uffici degli Agenti e l'armeria, al primo vi è invece l'ufficio dell'Ispettore ad occuparne per intero la metratura.

Il secondo è sfruttato per la detenzione, avendo tre celle, situate lontano dalle finestre, e una guardiola che impedisce di scendere ai piani inferiori.

Il terzo piano, accessibile soltanto dal piano rialzato e dal primo, conduce ad un magazzino con uniformi, scorte di cibo e acqua e qualsivoglia bene si possa stipare in quella bassa soffitta alta poco più di un metro e mezzo.

Ogni finestra è bloccata dall'esterno e vi è una pesante grata, situata sull'interno, ad impedirne ogni fuga o accesso.

Le porte e gli ingressi invece possiedono tutti, una serratura e due chiavistelli robusti (uno in alto ed uno in basso), pertanto entrare o uscire senza gli adatti strumenti risulta difficoltoso e arduo.

LA CHIESA

Sempre non lontano dal centro vi è una chiesa che fu distrutta da un ordigno inesplosivo nel 1950, fu danneggiata soltanto la chiesa ed il campanile, quasi per miracolo, rimase intatto.

Oggi il campanile viene usato soltanto per rintoccare il coprifuoco di mezzanotte, ed è Freiwilliger Schutz ad eseguire l'incarico.

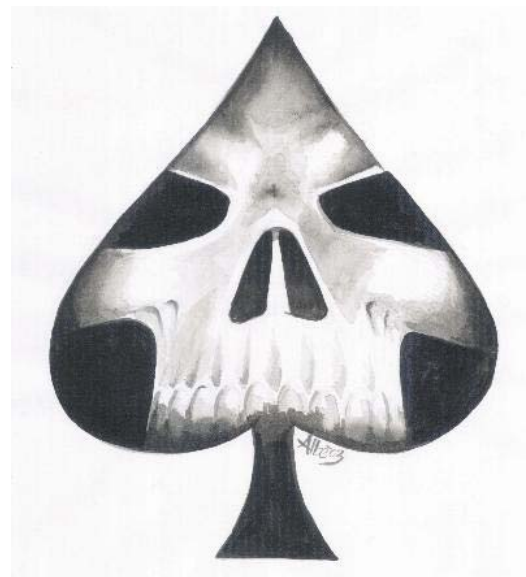
La chiesa è per la maggior parte inagibile e composta da macerie.

Che non tutti sanno è del passaggio segreto, ora sepolto dal crollo delle pareti e del soffitto, che conduce all'esterno del paese, ma sempre all'interno della recinzione, che veniva usato in periodo di guerra per fuggire o nascondersi dal nemico.

Alcuni cittadini, quelli più anziani, dicono che fu stato fatto costruire da dei Frati Francescani che, durante il periodo delle persecuzioni, lo usavano per fuggire lontano e per nascondervi le loro ricchezze.

Ma nessuno ha mai trovato un altro passaggio che conducesse a tale tesoro nascosto e si pensa che sia crollato in seguito alla deflagrazione dell'ordigno bellico.

Oggi gli accessi alla chiesa sono stati murati e l'unico modo per entrarvi è lo scalare e scavalcare le mura, che comportano un non basso rischio di crollo dato l'assenza di robusti sostegni a reggerle. La Gestapo ha imposto che la Chiesa è considerata Zona Ristretta e soltanto le Freiwilliger Schutz possano avere accesso nelle sue immediate vicinanze, per suonare così il coprifuoco.



STEREOTIPI

Cittadino

Il Cittadino rappresenta lo Stereotipo del classico Paesano, ognuno di questi può subire variazioni leggere in Abilità e nelle Caratteristiche per riflettere l'area o il settore di lavoro e sviluppo del Cittadino.

Conoscenza	4	Aspetto	4
Intuito	3	Comando	2
Memoria	3	Creatività	3
Volontà	4	Socievolezza	5
Coordinazione	4	Aff. Occulta	2
Destrezza Man.	4	Dist. dalla Morte	-
Forza Fisica	4	Equil. Mentale	4
Riflessi	4	Karma	2
Risoluzione	10		
Artigianato	5/+3		
Ascoltare	1/+0		
Osservare	1/+0		
Mercanteggiare	1/+0		

Guardia

Questo è lo Stereotipo di una classica Freiwilliger Schutz, ovvero un cittadino che per avere uno stipendio decente monta ronde di guardia sulle torrette.

Conoscenza	4	Aspetto	4
Intuito	3	Comando	2
Memoria	3	Creatività	3
Volontà	5	Socievolezza	5
Coordinazione	5	Aff. Occulta	2
Destrezza Man.	4	Dist. dalla Morte	-
Forza Fisica	5	Equil. Mentale	3
Riflessi	4	Karma	2
Risoluzione	11		
Usare Fucile	3/+1		
Uso Pistola	2/+1		
Osservare	1/+0		
Ascoltare	1/+0		

Malfattore

Pochi e nascosti, costoro vivono nelle ombre e nel panico di essere presi in fragrante dalla Gestapo, sono falsi e molti senza cuore.

Conoscenza	3	Aspetto	3
Intuito	3	Comando	3
Memoria	3	Creatività	4
Volontà	5	Socievolezza	4
Coordinazione	5	Aff. Occulta	2
Destrezza Man.	4	Dist. dalla Morte	-
Forza Fisica	5	Equil. Mentale	3
Riflessi	5	Karma	2
Risoluzione	12		
Persuadere	2/+1		
Nascondere	4/+2		
Oggetti			
Uso Pistola	2/+1		
Intrufolarsi	1/+0		

MISTERI

Tutti gli abitanti di Bathild accettano con rassegnazione e depressione, lo si può leggere sui loro volti tesi e rassegnati, spesso tristi e vestiti in abiti dai toni scuri.

I misteri che pervadono questo paese sono molti e non sarà difficile trovare in una delle due birreria cittadini ubriachi dire che la recinzione è fatta, forse e a sua detta, per contenere qualcosa e non per evitare che qualcosa entri.

1951

Gennaio - Viene eretta la recinzione attorno al paese e alle Fabbriche Loritz.

Agosto - Viene inaugurato l'Ospedale Archard, che prende il nome dal suo fondatore nonché direttore.

Dicembre - La Taverna Ariana acquista gli appartamenti sopra essa e apre il bordello.

1952

Marzo - Una malattia si sparge per il paese e infetta molti abitanti, questa Febbre debilita soltanto gli abitanti senza danneggiarli.

Aprile - Ci sono ben 5 casi di sparizioni e rapimenti di bambini all'uscita della scuola, inutili le ricerche future.

Maggio - Presso l'Ospedale alcuni malati scompaiono durante la notte senza lasciare traccia.

1953

Febbraio - Le Fabbriche Loritz hanno una serie di incidenti, le indagini della Gestapo portano solo a dedurre sabotaggi della concorrenza, senza però trovare un effettivo colpevole.

Giugno - Alcuni capi di bestiame vengono rubati dai pascoli, senza che il contadino se ne accorga.

Settembre - Vengono ritrovati alcuni resti, fuori paese, di bestiame. Sul luogo sono stati rinvenuti segni di rituali e sacrifici animali.

Novembre - Il Primo Cittadino Roeghen si suicida gettandosi dal campanile, tutti credono sia una fine ambigua dato il fiorente periodo dell'ora defunto Primo Cittadino.

I MORTI VIVENTI

Medico di Classe B, Prim. Dott. Archard

Sono ormai dieci anni che questi esseri sono fra noi, i Morti.

Dalle mie passate, e presenti, indagini e ricerche eseguite su alcuni esemplari risultano evidenti le seguenti teorie:

Tutti gli Esemplari presi in esame, 10 ambo sessi in pari numero, presentano un decorso che potremo definire come essere il loro Arco Vitale.

In effetti questi esemplari hanno dimostrato le mie teorie sul loro sviluppo e "crescita".

Il primo stadio possiamo definirlo come Stadio Feroce. Questo subentra nell'istante immediatamente successivo al risveglio del morto. Durante questo Stadio il Morto presenta una decomposizione molto rallentata, un'aggressività elevata ed un insaziabile desiderio di mangiare carne viva (anche dopo aver asportato l'apparato digerente di tre di questi esemplari) che se uniti alle elevate capacità e mobilità degli esemplari formano un pericolo altissimo per chiunque.

Questo stadio ha una durata non superiore al mese e mezzo, dipendendo quasi unicamente dalla quantità di "cibo" ingerito dal Morto.

Il secondo stadio si definisce come Stadio Avanzato, dove il Morto subisce gli effetti dell'atrofia muscolare e del Rigor Mortis.

In fatti durante questo stadio, il più lungo dei tre, il Morto prova sempre l'insaziabile desiderio di nutrirsi ma i suoi movimenti risultano lenti ed impacciati, spesso goffi.

La carne inizia a cadere, la pelle a sollevarsi così come le ferite divengono nere ed il sangue si secca coagulandosi in sacche sottocutanee che sfociano quindi in ematomi interni. Le cavità oculari divengono infossata così come la carne si rinsecchisce, i capelli iniziano a cadere, le labbra si ritirano e il loro odore di morte si pronuncia fino ad alcune decine di metri.

Il terzo ed ultimo stadio catalogato è quello di larva, ovvero quando ogni tessuto è consumato e ormai danneggiato in maniera gravissima ma il loro desiderio non si è ancora assopito.

Questi morti sono, per definizione, innocui in quanto privi di capacità di movimento. La loro unica reazione è quella di cercare, con il morso, di ferire un ignaro passante e di strisciare, per quanto consentito, fino a raggiungere la preda.

L'Arco Vitale per tanto è stimato attorno ai 10-15 anni dal momento del Risveglio.

Non sempre lo stadio feroce però è il primo, perché se il morto risulta parecchio danneggiato o morto da tempo (circa una settimana) prima del risveglio gli organi e tessuti hanno subito il normale processo di decomposizione e per tanto il Risveglio avverrà nel pieno dello Stadio avanzato.

Tutti i morti, in ogni stadio esaminato, presentano tratti comuni e questi sono:

+ Ricordi della vita passata (manipolazione di semplici oggetti, spesso più un impiego spartano di questi senza mai un vero e proprio fine: ad esempio alcuni brandiscono bastoni senza usarli, altri imbrattano di sangue le lavagne senza scrivere, altri ancora entrano in acqua senza lavarsi.)

+ Senso di appartenenza al gruppo (inconsciamente si aggregano vagabondando, come se sapessero che il numero possa influire la loro "caccia").

+ Il Sistema Nervoso Centrale come punto debole. Vedi Nota*.

Ogni parte staccata da esso è immobile ed innocua in quanto priva di "stimoli".

+ Prove hanno inoltre dimostrato che ogni morto attacca soltanto creature viventi umane, ignorando animali ed insetti pur essendo questi ultimi vivi e vegeti.

***Nota:** In merito al terzo punto, riguardante il S.n.C., devo appuntare che esso sembra essere il fulcro da cui tutto scaturisce per tanto, nei dieci esemplari esaminati, la distruzione del cervello porta questi ultimi alla "morte definitiva".

Il danneggiare il cervello invece porta negli esemplari movimenti simili a crisi epilettiche, tecnicamente divengono innocui però riflessi incondizionati potrebbero portare al ferimento di qualcuno nelle immediate vicinanze del Morto.

Regole di Gioco

Per distruggere un morto sarà necessario, per tanto, distruggere il cervello o separandolo dal corpo.

Un colpo che risulti una Ferita Mortale (✕) o superiore (✕✕, ☠) alla Testa abbatte immediatamente l'esemplare impedendo il suo rialzarsi. Una Mutilazione al Collo (✕✕) abbatte il morto.

Un colpo alla Testa che risulti Grave (††) renderà l'individuo innocuo lasciandolo a terra mentre continuerà, fino alla sua eliminazione, a muoversi come fosse durante una crisi epilettica. L'avvicinarsi ad un morto in questo stato è ancora pericoloso, in fatti chiunque si avvicina a portata del morto dovrà pescare un A.M. ed in caso venga preso il Diavolo o la Morte significherà che il morto è riuscito a ferire il malcapitato, per tanto pescate locazione e determinate il danno come consono.

Ogni morto non possiede PF pertanto non può morire per danni infieriti, ma solo per ferite inflitte. Se un arto dovesse risultare distrutto o amputato non applicate nessuna penalità dovuta alla ferita, i Morti non sentono dolore, semplicemente sappiate che il morto risentirà delle conseguenze (se dovessero rompere la spina dorsale il morto non potrà più usare le gambe ma continuerà a trascinarsi con le braccia).

Morto Vivente, Stadio Feroce

Questo stadio è quello più pericoloso di tutti, il morto è facilmente scambiabile per un vivo se non per l'inteso pallore o la presenza di ferite o mutilazioni recenti.

Questi morti attaccano chiunque sia Vivo e Umano senza pensare, sfruttando al piena mobilità del corpo per lanciarsi in frenetiche corse contro il bersaglio. La loro forza fisica è aumentata per via della disinibizione dei centri nervosi che regolano la stessa e emettono tremende cacofonie e versi mentre cercano e cacciano.

Tendono ad afferrare la propria vittima immobilizzandola prima di mordere per cibarsi, e veramente pochi sono sopravvissuti ad un assalto di questi morti senza rimanerne scioccato o morto.

Conoscenza	-	Aspetto	3
Intuito	-	Comando	-
Memoria	1	Creatività	-
Volontà	9	Socievolezza	-
Coordinazione	3	Aff. Occulta	-
Destrezza Man.	3	Dist. Dalla Morte	-
Forza Fisica	8	Equil. Mentale	-
Riflessi	5	Karma	-
Risoluzione	14		
Morso	3/+1 (Morso +1)		
Rissa	2/+1 (Botta +0)		
Corsa	1/+0		
Trovare Carne	5/+2		

Morto Vivente, Stadio Avanzato

Questo stadio di Morto presenta pustole, lesioni e brandelli di carne putrida che pende dalle ferite e dalle parti cartilaginose più esposte. Il Rigor Mortis e la decomposizione impacciano i movimenti di questi in modo tale che possono solo, goffamente, avanzare rantolando verso la vittima.

In un numero ristretto e a debita distanza non sono da considerarsi pericolosi ma in ogni altra circostanza li rende altamente pericolosi.

Anche questo tipo di morto implementa la presa come tecnica d'attacco, soprattutto quando il gruppo è abbastanza folto garantisce l'impossibilità di fuga alla preda.

Questi morti sono soggetti ai modificatori al danno per la decomposizione, considerateli Putrescenti.

Conoscenza	-	Aspetto	1
Intuito	-	Comando	-
Memoria	1	Creatività	-
Volontà	10	Socievolezza	-
Coordinazione	2	Aff. Occulta	-
Destrezza Man.	2	Dist. dalla Morte	-
Forza Fisica	6	Equil. Mentale	-
Riflessi	3	Karma	-
Risoluzione	13		
Morso	5/+2 (Morso +0)		
Rissa	4/+2 (Botta -1)		
Trovare Carne	5/+2		

Morto Vivente, Stadio Terzo

Durante l'ultimo stadio le capacità di movimento sono pressoché del tutto impedito il che li porta ad una scarsa autosufficienza nella caccia e per tanto ad un accelerato processo di decomposizione.

L'unica forma d'attacco rimasta per questi è il morso, nelle rare occasioni in cui una vittima giunga a portata del morto.

Questi morti sono soggetti ai modificatori al danno per la decomposizione, considerateli Putrescenti.

Conoscenza	-	Aspetto	-
Intuito	-	Comando	-
Memoria	-	Creatività	-
Volontà	10	Socievolezza	-
Coordinazione	1	Aff. Occulta	-
Destrezza Man.	1	Dist. dalla Morte	-
Forza Fisica	3	Equil. Mentale	-
Riflessi	1	Karma	-
Risoluzione	11		
Morso	5/+2 (Morso -1)		

Azioni di Gruppo

Un gruppo di Morti spesso è conosciuto per la collaborazione che ogni membro dà alla caccia pertanto si applichi la seguente regola:

Ogniquale volta un gruppo di morti attacchi qualcuno il primo round di combattimento sarà sempre un unico lancio di Rissa per afferrare la vittima, ogni Morto presente dona +1grado all'abilità Rissa al fine di determinare se la presa è a segno.

Nel caso che la presa vada a segno sarà necessario stabilire se questa effettivamente bloccherà il bersaglio, pertanto è necessario un test su Forza Fisica del bersaglio applicando un -1 ogni Morto presente nel gruppo.

Es. Mark è chiuso in un angolo e tre morti in Stadio Avanzato cercano di afferrarlo, il valore di Rissa aumenta a 6/+3 (4 per Rissa e +2 per i tre morti). La presa avviene con successo, ora Mark dovrà eseguire un test Forza Fisica con un -2 (dovuto ai Tre Morti) sperando di riuscire ad evadere le mani decomposte che cercano di bloccarlo nell'angolo prima di divorarlo vivo.

TROVARE CARNE (Vol)

*solo i Morti possiedono questa Abilità.

Questa terribile abilità permette al Morto di percepire la presenza di carne anche se questi non è direttamente in piena vista.

L'area interessata è pari a pochi metri (Riflessi metri) e fa sì che, con un lancio riuscito, il Morto continui a vagabondare nella zona fino a che la fonte del suo interesse non viene trovata o sfugge al di fuori del raggio.

In caso i sensi non percepiscano più la presenza di carne questi morti abbandoneranno l'area per andare alla ricerca di nuovo cibo.

Questa Abilità non sostituisce i sensi del Morto che risultano spesso ottusi e gravemente danneggiati dalla decomposizione.