

LA LUNGA MARCIA By Nicholas (nicholas.eyl@gmail.com)

Nota

Quest'opera è soggetta alla licenza Creative Commons CC BY-NC-ND 3.0
(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>).

Questa avventura è liberamente scaricabile e giocabile, è gratuita e tale deve rimanere.

Ripubblicatela pure sui vostri siti se volete, mantenendo l'autore.

Se vi è piaciuta (o anche se non vi è piaciuta) scrivetemi pure senza problemi per farmi sapere le vostre impressioni, mi aiuteranno a scrivere migliori avventure in futuro.

Sinossi

1952 agosto viene lanciata l'operazione Frühlingserwachen ("Risveglio di Primavera") il cui obiettivo è raggiungere i pozzi petroliferi di Ploiesti, stimare la situazione e controllare lo stato della ferrovia in ottica di far ripartire la produzione e trasportarla in Germania.

Il piano è partire da Budapest (in mano tedesca) e farsi strada nella terra di nessuno fino a Ploiesti seguendo la vecchia ferrovia.

La missione è puramente esplorativa, le truppe devono scortare un team di ingegneri che ha il compito di controllare lo stato della ferrovia e, una volta arrivati a Ploiesti, lo stato delle installazioni così da farsi un'idea per le operazioni successive.

La prima parte del percorso è pianeggiante, fino a circa Zalau, quindi c'è un passo montano, una seconda pianura da Cluj-Napoca a Brasov e poi montagne da attraversare per arrivare a Ploiesti.

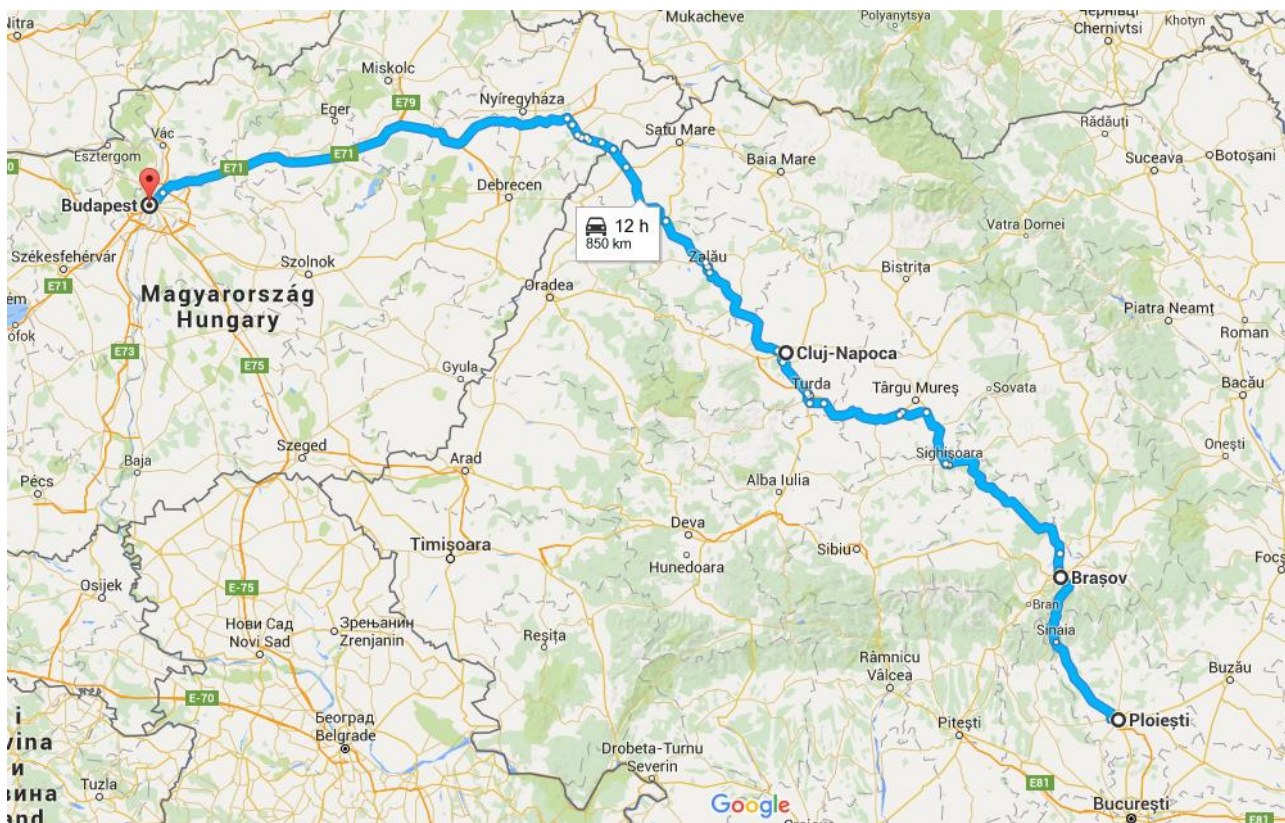
Il piano è seguire la ferrovia tranne che a Cluj Napoca che essendo una grande città si sospetta piena di morti, lì si fa un aggiramento, in futuro si potrà pensare di liberare la città o fare un bretella per i treni corazzati.

Essendo una missione nelle terre perdute la divisione è completamente autotrasportata.

Il gruppo consta di 200 uomini (di cui 100 sono soldati il resto è personale di supporto) e 10 ingegneri. Molti sono arruolati sul posto.

Il gruppo si muove utilizzando 20 camion da trasporto truppe, ai quali si aggiungono 10 camion di equipaggiamento e equipaggiamento, 2 autobotti corazzate e 2 SDKFZ come scorta.

Il gruppo è agli ordini del maresciallo Hermann Balck.



(mappa del percorso di andata)

La zona di Budapest al confine con le Terre Perdute è un postaccio, diversi furti e incidenti (e forse anche sabotaggi) hanno funestato la partenza della colonna che, invece che partire a fine agosto si è messa in moto nei primi giorni di ottobre.

Per non perdere un intero anno il generale ha ordinato di partire lo stesso.

La colonna è avanzata mentre l'autunno freddo e piovoso tramutava le strade in rivoli di fango.

L'avanzata è proseguita tutto sommato tranquilla, funestata solo da qualche scontro con i morti, fino a Cluj-Napoca (raggiunta dieci giorni dopo la partenza, il gruppo va lento per fare rilevazioni) dove a causa della scarsa visibilità (notte) e di alcuni errori di calcolo (errori reali anche se potrebbe sospettarsi un sabotage!) la colonna si è avvicinata troppo ai sobborghi cittadini.

Il rumore ha attirato svariati morti, quasi un'orda, la colonna si è allontanata in tutta fretta ma ha dovuto combattere per aprirsi la strada.

Il bilancio è stato impietoso 8 camion perduti e circa 30 tra morti e dispersi, la colonna ha anche avuto diversi feriti.

Il generale ha deciso di non interrompere la missione ma di ridimensionarla, ha fatto rimandare indietro i feriti con alcuni camion e ha proseguito con circa un centinaio di persone di cui 40 soldati.

Non bastando i camion per tutti il gruppo si è mosso a piedi con i camion come supporto.

Il gruppo è avanzato a fatica tra le strade fangose, i morti che infestano l'area e anche uno scontro con una banda di razziatori (poco più di uno scambio di fucilate), raggiungendo Braşov verso fine ottobre, subendo solo un paio di perdite.

Ma anche alcune misteriose sparizioni di equipaggiamento (furti orchestrati da alcuni infiltrati).

Brasov era stata aggirata e il gruppo aveva iniziato a salire le montagne.

La salita è stata lunga e impervia, la ferrovia spesso correva a filo con burroni e gli ingegneri dovevano controllare e rinforzare i ponti su dei crepacci per permettere il passaggio dei camion e degli SDKFZ.

Per superare le montagne ci sono voluti quasi dieci giorni e, una volta giunti di là, il gruppo assommava a 30 soldati e 40 civili circa.

Il gruppo è comunque avanzato verso Ploiesti che ha raggiunto il 10 novembre.

È stata fatta una rapida ricognizione a distanza, dalle colline, la città era piena di morti e le raffinerie pesantemente danneggiate dai bombardamenti.

Sono state scattate alcune fotografie.

È stata mandata una pattuglia in avanscoperta, dopo 3 giorni non era ancora tornata e quindi il generale ha deciso di tornare indietro (15 novembre).

Il ritorno è stato funestato da altri incidenti, è ormai chiaro che uno o più sabotatori erano uniti alla colonna, ma il generale ha dovuto fare buon viso a cattivo gioco.

A metà dell'attraversamento montano però (il 20 novembre), la colonna è caduta in un'imboscata.

Il ponte che stavano attraversando è esploso durante il passaggio di diversi autocarri.

La colonna si è trovata decimata e spezzata in due.

La punta della colonna è stata attaccata da avversari posizionati tra le creste.

Per evitare la distruzione la colonna è partita in avanti sparando e sfondando il blocco.

Il gruppo rimasto al di là del ponte invece non è stato attaccato.

Impossibilitati a seguire questa strada il gruppo ha dovuto tornare indietro mentre i primi fiocchi di neve hanno iniziato a cadere.

Ora 27 novembre - Sinaia

Il gruppo di 15 persone è alle propaggini delle montagne, deve attraversare le montagne e riunirsi al grosso della colonna se esiste ancora, nella zona di Cluj – Napoca.

Le comunicazioni radio sono difficoltose ma pare che il resto del gruppo ce l'abbia fatta e sia in attesa (in realtà la radio non riceve più da un po').

Il gruppo è in territorio ostile, nelle terre di nessuno, e l'inverno è arrivato.

Note per il Custode

La Lunga Marcia è un'avventura "on the road" in cui un gruppo di 15 persone dovrà trovare una via alternativa per tornare in Germania.

Lungo la strada ci saranno diversi pericoli esterni (morti e abitanti delle Terre Perdute), ma anche il gruppo è lacerato da conflitti e interessi.

Il meccanismo dei personaggi

Il gruppo è formato da 5 pg principali (giocabili dai giocatori) e 10 png secondari.

Ogni giocatore ha in scheda un legame particolare con due png, di norma durante le varie azioni un giocatore può guidare le azioni dei suoi png ma l'ultima parola spetta sempre al custode.

Inoltre se un pg dovesse morire prima della fine potrebbe giocare con uno dei suoi png (a quel punto dategli anche eventuali informazioni segrete, un miniriassunto dei png è al fondo).

È importante ricordare che si tratta pur sempre di png quindi a volte faranno azioni guidate dal master e legate al loro passato e all'avventura, non sono carne da macello e non vanno trattati come tali anzi, buona parte dell'avventura è strutturata sul conflitto interno oltre che esterno.

Gli ungheresi e il problema della lingua

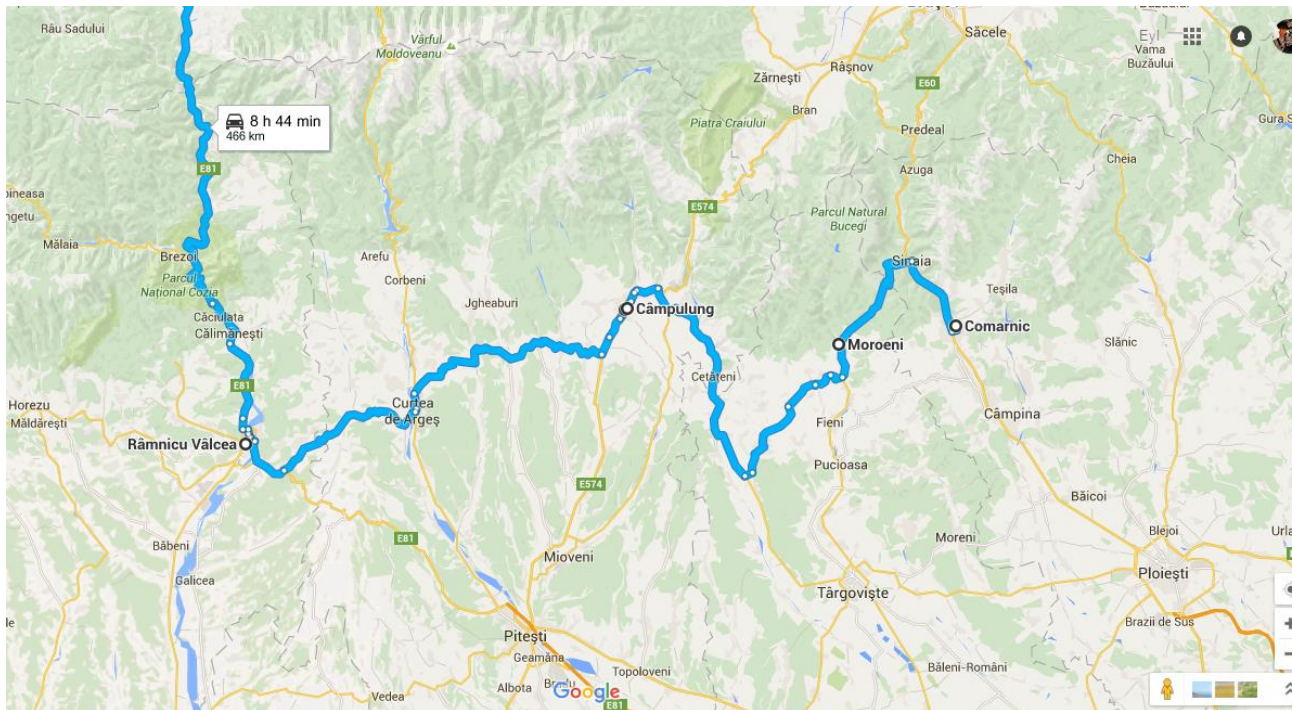
Metà del gruppo è composto da ungheresi i quali odiano i tedeschi ma servono comunque il Reich, i pg sono tutti tedeschi (tranne uno) è molto importante ricordarsi che i tedeschi non parlano ungherese e viceversa.

Inoltre gli ungheresi e i tedeschi non si vedono di buon occhio, gli ungheresi terranno conto di ogni azione che porta danno nei loro confronti e potrebbero arrivare a ribellarsi.

Ritorno più Probabile

Ramnicu Valcea – Sibiu – Alba Iulia e da lì Cluj – Napoca

Al capitano è chiaro che bisogna evitare il più possibile le grandi città e che il prossimo passo disponibile è Brezov, inoltre nella zona di Fieni dovrebbe esserci un modo per attraversare la valle senza passare da Targoviste.



Nel playtest il percorso seguito è stato abbastanza coerente a quello ipotizzato, anche perché il gruppo non ha molte possibilità di cineschiare.

Eventuali deviazioni dovranno essere improvvisate dal master ma si possono usare le città descritte come ispirazione.

Il gruppo

Una breve descrizione del gruppo per **il Custode**

PG

Capitano (buon soldato, non approva il reich ma è fedele, ex carnefice)

Marconista (è pazzo e vuole recuperare un tesoro a Pitesti, la radio è rotta ma lo sa solo lui)

Pilota SDKFZ (è un traditore di un gruppo eversivo, ha sabotato l'SDKFZ che si spaccherà a breve e sa del passato del capitano)

Soldato scelto (è un agente della Gestapo in incognito sulle tracce di sabotatori, giudei etc.)

Interprete (straniero arruolato a forza, vuole una vita migliore o con i tedeschi o senza è l'unico a parlare tutte le lingue)

PNG (sono segnati i pg a cui fanno riferimento)

Sergente (straniero) **Kovács** – legame marconista (un buon soldato che cerca di proteggere gli ungheresi)

Ingegnere ferroviario **Bohm** – legame pilota (ingegnere, malato di polmonite)

Medico **dott. Werner** – legame capitano (buon medico, omosessuale quindi rischia la vita)

Meccanico (straniero) **Racz** – legame interprete (teme il Reich e non gli piace, innamorato di Nagi)

Infermiera (straniera) **Nagi** – legame interprete (infermiera in una situazione pessima, innamorata di Racz)

Soldato traditore **Pecsi** (straniero) – legame marconista (fa parte del gruppo che ha attaccato la colonna)

Soldato avido (straniero) **Takash** – legame pilota (è un ladro che ruba ovunque)

Soldato pavido/cuoco **Schimtz** – legame capitano (è ebreo quindi rischia la vita)

Soldato fanatico **Wolf** – legame soldato scelto (praticamente una SS in potenza)

Soldato coraggioso (straniero) **Juhazs** – legame soldato scelto (buon soldato che cerca di salvare tutti)

Materiali

Al gruppo rimangono 3 camion (uno abbattibile nell'incontro panther) e 1 SDKFZ.

Rimangono 100 lt di carburante e 60 razioni di cibo.

Rimane materiale per 5 operazioni di pronto soccorso e 2 operazioni di chirurgia.

Consumi (sono valori medi, l'importante è che il gruppo sia spesso in carenza)

Il viaggio sono circa 470 Km.

Esemplificando i camion consumano 1 ogni 10 km, l'SDKFZ 1 ogni 5 km.

Generatore 1 lt ora (notte sono almeno 8 ore di notte al giorno).

Ogni giorno, in condizioni normali il gruppo può avanzare di un 100 km (strade sgombre).

Ma è più probabile che siano una 50, in totale dovrebbero metterci 8-10 giorni

Le risorse totali di carburante necessarie sono circa

Tot camion $47 * 3$

SDKFZ 94

$235 + 10$ gg generatore -> 315 lt.

Il gruppo parte con 100 lt (diminuibili in vari modi).

Cibo, sono 15 persone, ognuna mangia 1 razione al giorno (10 gg -> 150 razioni), ci sono circa 60 razioni

Il grosso era sui camion dei rifornimenti che sono rimasti con la colonna di testa.

Ma di nuovo sono valori indicativi, andate a buon senso.

Armi

Arma	Munizioni	Azioni	Gittata	Gittata max	Danni	Caricatore	Incepp.	Ricarica
Mauser Kar 98K	7.92	1	20-50	150	P+2	5	Lieve	vedi
Luger P08	9	1	15-25	35	P+1*	8	Alto	1
MG42	7.92	2	25-40	120	P+2(3/5)	?	Alto	vedi
Bombe a mano	-	1	10-20	25	P+3(4)A	-	-	-
Tokarev	7.62	2	15-25	35	P0	8	Medio	2
Mosin Nagant	7.62	1	20-50	150	P+2*	5	Medio	vedi
Gewer 43	7.92	1	20-40	100	P+2	8	Alto	2
Panzerfaust	Razzo	1	10-20	60	P+5 AA	1	Lieve	-
Molotov	-	1	10-20	25	F+1	-	-	-

Le molotov si fanno con 1 LT di benzina

Equipaggiamento.

Ogni soldato ha un Mauser 98K e 4 caricatori.

Ogni soldato ha una baionetta.

Tutti i soldati hanno un elmo di metallo (2 testa)

Ogni soldato ha 1 bomba a mano

Il capitano ha una Luger e 4 caricatori.

Il capitano ha un binocolo da campo e le mappe della zona

I soldati scelti hanno un giubbetto di protezione (2 petto e ventre).

I soldati scelti hanno una bomba a mano in più

Sull'SDKFZ ci sono altri 4 Mauser e 300 munizioni 7.92.

Ci sono altre 6 bombe a mano.

C'è una MG42 montata a torretta, con due scatole di nastri (totale 4 nastri più uno montato)

Scena 0 – Il Campo

L'avventura inizia nel campo tedesco.

Il campo è formato da una grossa tenda per il capitano che fa anche da concilio di guerra e infermeria se necessario.

A causa dei problemi la tenda è poi usata per dormire dal capitano, dal sergente, dall'ingegnere, dal medico e dal marconista.

Gli altri dormono in due tende militari strette e umide, dandosi il cambio la notte tra dormire e fare i turni di guardia.

Generalmente i soldati usano una e i civili l'altra ma non è obbligatorio.

Si cerca di rispettare la privacy dell'infermiera ma è spesso impossibile, anzi deve sovente subire attenzioni non richieste.

Il soldato **Schmitz** sta preparando il rancio su un fuoco da campo.

Nella tenda principale ci sono il capitano, il pilota, il marconista e l'interprete, il soldato scelto è sulla porta a fare la guardia (può ascoltare tutto).

C'è anche l'ing. **Bohm** e il sergente **Kovács**.

I giocatori dovrebbero stabilire il percorso e come impostare il rientro, fare una conta dei mezzi e dei materiali e vedere cosa serve (può aiutarli l'ingegnere o altri a richiesta).

Eventi - Molestie

A un certo punto ci sarà un po' di tafferuglio fuori e qualcuno chiamerà il capitano o il sergente **Kovács**.

Fuori il soldato fanatico **Wolf** ha infastidito l'infermiera **Nagi** facendole avance pesanti e afferrandola dietro un camion.

Il soldato Wolf minimizzerà la cosa ricordando a tutti che Nagi è ungherese e le ungheresi sono facili, diversi soldati non la prenderanno bene.

Il capitano o il sergente **Kovács** dovranno redimere la questione ricordando che Wolf è un soldato tedesco quindi nel classista IV Reich è molto sopra ai soldati ungheresi pur avendo lo stesso grado.

Come finisce la cosa il soldato **Schmitz** chiamerà tutti dicendo che il rancio è pronto

Neve

Alle 21 circa inizierà a nevicare, la neve è fioccosa e scende lenta attecchendo abbastanza in fretta

Attacco dei morti

A notte fonda una banda di morti attaccherà il campo facendo capire che stare qui non è cosa.

I morti sono tanti, troppi, dovrebbe essere chiaro che è inutile respingerli.

I pg dovrebbero smontare il campo di corsa e mettersi in marcia nel buio e nella neve.

Morti, abilità di combattimento con il morso.

Simplex 1-3 morso

Ferox 4-7 morso+1

Scena 1 Comarnic – Sinaia – Moroeni (40 km) (forti nevicate)

Nevica molto, c'è un vento freddo, le strade sono fangose e innevate, spesso ostruite da alberi caduti.

Si vede qualche vecchio cartello arrugginito, per il resto la vegetazione ha preso il sopravvento.

La prima parte della marcia prosegue lenta ma senza grossi intoppi (tolto spalare la neve, disincagliare i camion e togliere gli alberi dalla strada).

La strada è collinare e sale fino a Sinaia, costeggia le pendici di colline e montagne, potrebbe venire giù un po' di pietrisco.

Lupi

Lupi ululeranno furiosamente e spesso si mostreranno sopra i crinali, sembrano molti, ma per ora non si avvicinano.

Tra i soldati crescerà il nervosismo.

Morto - tokarev

Un morto è a bordo strada incastrato sotto una frana, si dimena e cerca di acchiappare i pg.

Non è una minaccia, ha delle vesti logore ma stivali militari, vicino a lui c'è una Tokarev di fabbricazione russa con il caricatore vuoto, ha metà della testa portata via da un proiettile (partigiano, bloccato da frana ha sparato ai lupi poi si è sparato)

A un certo punto la strada inizierà a costeggiare un impetuoso torrente montano, i lati strada saranno cedevoli, ci andranno prove di guidare per evitare che i camion escano di strada (nel caso bisogna trainarli fuori).

Sinaia

È il classico paesino montano con case di pietra e lose sui tetti, non ci sono vivi.

Per entrare bisogna attraversare un ponte di metallo che arrugginito (che comunque reggerà).

Il villaggio ha una via principale su cui si affacciano diverse baite.

Tutto è pieno di neve, diverse case sono crollate, la vegetazione è cresciuta, il tutto ha un aspetto spettrale.

L'unico edificio diverso è la chiesa che si alza austera con il campanile e la croce di metallo ancora ben visibile.

Cercare nel villaggio non porterà a nulla di utile.

È abbandonato da troppo, se ne sono andati anche i morti.

Soldati solitari però potrebbero incappare in qualche grosso lupo ringhiante, che però non rischierà la vita.

Evento - Voci

Il **marconista** sentirà (previo tiro di ascoltare) il flebile pianto di un bambino (il bambino non esiste sono voci nella sua testa).

La strada riprende da Sinaia verso Moroeni, la strada è in discesa e piena di neve e ghiaccio, la neve intanto continua a scendere.

Il gruppo dovrebbe avere qualche piccolo imprevisto che li rallenti.

La Frana

Quando inizia a fare scuro la strada sarà soggetta a una slavina di neve e detriti annunciata da della robetta che cade.

Prove di guidare saranno utili per evitare la slavina, in ogni caso a meno di grosse sfortune i camion dovrebbero restare in strada (magari con qualche brivido).

Evento - Ombre

Un tiro di osservare qualcuno sembrerà notare un ombra sul crinale, come se avesse scatenato la frana. Non c'è nessuno ma l'immaginazione gioca brutti scherzi.

Moroeni

A sera o notte inoltrata il gruppo arriverà a Moroeni.

Moreni è ancora messo peggio di Sinaia, anche qui c'è un ponte, ma questo è in legno ed è in pessime condizioni, ci vorrà una mezza giornata per sistemarlo.

Moroeni non ha nulla di nulla a parte baite abbandonate con tetti in pietra.

Tutto ciò che possono trovare è un po' di legna da bruciare.

La temperatura scenderà parecchio sotto lo zero ma non nevierà, il cielo sarà terso e la neve ghiaccia.

Evento - Una domanda scomoda

Il capitano sarà avvicinato dal soldato **Takash** e dal sergente **Kovacs** il quale chiederà anche **all'interprete** se vuole venire (se no tradurrà lui).

Il soldato Takash è sicuro di aver già visto il capitano durante la guerra e insisterà chiedendo se ha servito in Ungheria nella zona di Debrecen.

Il soldato non dirà perché lo vuole sapere (sa della strage ma non è stato coinvolto, ha servito lì prima del risveglio e visto il capitano), e non è nemmeno sicuro ma vuole essere certo che il capitano non sia lui.

Evento – Congelamento

Un pg a caso, un civile a caso e un soldato a caso devono tirare sulla resistenza, se falliscono avranno un principio di congelamento agli arti, un fallimento critico indica che ci va un'operazione o un'amputazione

Evento – Avidità

Il soldato avido **Takash** sparirà e farà rallentare la partenza, è in giro tra le baite a cercare qualsiasi cosa di valore.

Se interrogato o minacciato da un superiore tirerà fuori una collanina d'argento trovata in una baita.

Evento-Molestie

Il soldato fanatico **Wolf** continuerà a lanciare occhiate lascive all'infermiera **Nagi** che dopo un po' andrà a piazzarsi vicino al dottore per avere protezione, il dottore potrebbe dire al capitano di far smettere Wolf.

Superstizione

I soldati ungheresi inizieranno a fare strani discorsi (nella loro lingua) a proposito di Undregui lo spirito che corre sulla neve.

La leggenda narra di un uomo che era andato a fare compere in un paese della valle in inverno, al ritorno, di notte si ruppe una gamba a poche decine di metri da casa.

Infreddolito nella neve accese delle candele per farsi vedere, dal villaggio alcuni videro le candele ma nessuno capì e nessuno andò (faceva freddo, c'erano i lupi etc. etc.).

Al mattino trovarono il suo corpo congelato in mezzo a decine di candele ormai consumate.

Si narra che ogni inverno l'uomo torni a vendicarsi degli abitanti delle montagne.

Il racconto sembra fare molta presa sui soldati, diversi di loro accuseranno la presenza di qualcuno che sta attirando le ire di Undregui che deve essere tornato dopo il risveglio.

Lupi

Di notte i lupi si faranno più coraggiosi e aggressivi, un gruppo di loro attaccherà eventuali persone da sole o lontane dal fuoco (tipo che vanno a far pipì o altro).

Scena 2 Moroeni - Fieni – Voinesti – Campulung (80 km) (sereno, poi nevischio)

Al mattino farà freddissimo ma c'è il sole.

La tappa successiva è Fieni dove si può prendere lo svincolo per seguire la strada montana, la strada si può prendere anche prima, da Petrosita, si risparmiano un 6 km e si evita la città di Fieni ma la strada è molto più stretta e pericolante (ai pg la scelta).

In realtà si può scendere anche fino a Targoviste, da lì la strada dovrebbe essere meglio, ma la città è grossa, se lo fanno troveranno un bel po' di morti e magari bande di razziatori.

Lungo la strada ci saranno un po' di baite abbandonate e coperte di neve.

In una di queste baite si potrà trovare una cassa con lacune scatolette di cibo, la cassa sembra far parte di un lancio di aiuti da parte degli alleati ai partigiani (ci sono scatolette per 10 razioni).

Fieni

La città di Fieni è già più grandicella (faceva 8.000 abitanti), gli edifici principali sono un cementificio e la stazione (con un treno merci assaltato).

La stazione è distrutta da una bomba che l'ha centrata nella guerra.

C'è poi una banca, diverse abitazioni (anche "moderne" ossia non baite), tralicci della corrente, alcuni negozi etc.

Nella città non ci sono persone ma ci sono diversi morti.

I pg dovrebbero trovare la strada per arrivare al passaggio montano, il che richiede di attraversare la città. Inoltre potrebbero decidere di girarla per trovare oggetti utili.

In tutta la città ci sono:

30 lt di carburante (10 case, 10 stazione, 10 cementificio) 20 benza

3 pronto soccorso 3 presi

40 razioni (30 case/negozi 10 stazione) (10 raz)

Cercare però attirerà i morti (ce ne sono circa 300 nella città comunque troppi per i pg) e almeno un paio di ferox.

(Troppi)	Simplex 1-3	morso
(Qualcuno)	Ferox 4-7	morso+1

Il Cecchino

In città c'è un uomo Szilágyi che è impazzito, la moglie è morta di parto a causa del figlio morto che l'ha divorata dall'interno, ed è impazzito.

Ora tiene il figlio zombie in una gabbia e la moglie chiusa in una cella, e li nutre con quello che trova.

Ha un fucile di precisione e una pistola e non si fa scrupolo di usarli.

I suoi posti preferiti sono la torre della stazione e la ciminiera del cementificio (o la zona uffici che è rialzata), è molto abile e conosce molto bene la zona.

A casa sua (si può trovare guardando i suoi documenti, vive ancora dove viveva prima del risveglio) oltre alla moglie e alla figlia, c'è un po' di cibo, 20 da 9mm, 60 munizioni da 7.62.

Materiale per 2 pronto soccorso.

Cecchino 8pf

Sparare: 8

Nascondersi/silenzioso 6 (più bonus ambientali perché conosce la città)

Arma	Munizioni	Azioni	Gittata	Gittata max	Danni	Caricatore	Incepp.	Ricarica
Tokarev	7.62	2	15-25	35	P0	8	Medio	1
Mosin Nagant	7.62	1	20-50	150	P+2*	5	Medio	1

Esplosione SDKFZ

Se non si sono presi provvedimenti l'SDKFZ esploderà poco fuori Fieni.

Sulla Strada

Dopo Fieni la strada proseguirà in montagna costeggiando rupi boschive.

Il tempo si mette di nuovo a brutto con nevischio.

La strada è piccola ma abbastanza ben tenuta.

Va avanti per circa 40 km.

Ci vorranno diverse ore, potrebbero esserci accadimenti (molestie/malattia).

La strada quindi si immetterà in una statale asfaltata.

La strada è in pessime condizioni e coperta di neve, ci sono i resti di alcuni veicoli (una vecchia jeep militare, un paio di camion con cassone, un sidecar, alcuni sono civili altri hanno insegne naziste e cose così).

La strada è piena di neve.

Il Panther

Su un'altura a destra di Voinesti, c'è un piccolo villaggio (4 baite e un piccolo spazio).

Tra le baite è steso filo spinato, in pratica è una piccola fortezza.

È stato occupato da una banda di razziatori che ha trovato anche un panther nascosto lì vicino.

Il panther è inutilizzabile ma il cannone funziona ancora e i razziatori lo tengono per colpire i morti se ne vedono un mucchio, e per richiedere il pedaggio a chiunque attraversi quella strada (a volte succede).

Avvisteranno la colonna dei pg da molto lontano e spareranno con il panther, il loro primo obiettivo è l'SDKFZ se non c'è punteranno uno dei camion.

Il primo colpo è a sorpresa inoltre hanno delle tacche di tiro nascoste sulla strada o disegnate su cartelli e muri (qualcuno con tattica può individuarle), andranno a segno con l'80% di base.

Si sentirà un sibilo e poi l'esplosione.

Il gruppo di banditi ci metterà un po' a ricaricare il cannone (non sono artiglieri esperti) ma dopo circa 5 minuti spariranno di nuovo, stavolta i pg possono spostarsi o prepararsi o nascondersi.

La cosa migliore è spostarsi dalla strada nei boschi intorno.

Se lo fanno i banditi interromperanno il tiro finché non vedono di nuovo mezzi sulla strada.

Se si vuole proseguire con i mezzi bisogna prima mettere fuori uso il panther (o uccidere tutti) o trovare un modo per aggirare l'ostacolo (ad esempio di notte).

Il gruppo dispone di cibo in scatola (20) e un po' di latte di gasolio (20) 100 munizioni da 7.92 (hanno fucili Gewer 43) e 4 bombe.

Banditi (8)

Pf 8

Sparare 5

Arma	Munizioni	Azioni	Gittata	Gittata max	Danni	Caricatore	Incepp.	Ricarica
Bombe a mano	-	1	10-20	25	P+3(4)A			
Gewer 43	7.92	1	20-40	100	P+2	8	Alto	2

Voinesti

Voinesti è costituita da una serie di villaggetti, si tratta poco più che di case sulla strada principale e sulle strade limitrofe.

Intorno sono campi incolti e pianura.

La città è completamente in rovina a causa dei combattimenti prima della guerra e durante i risveglio.

La città è stata completamente ripulita negli anni (cercando benissimo si possono trovare max 5 razioni).

In città ci sono diversi zombi simplex (circa un centinaio in tutto).

(100)Simplex 1-3 morso

Evento - il gelido inverno

L'ingegnere **Bohm** inizierà a sentirsi molto male, a respirare a fatica e tossire violentemente.

Il dottor **Werner** chiederà di fermare la colonna, allestirà una tenda e lo visiterà, non darà la prognosi (che è polmonite) per richiesta dello stesso Bohm.

Il medico ne approfitterà per controllare anche tutti gli altri (mettendoci mezza giornata), i pg dovranno passare un tiro di resistenza se lo falliscono risulteranno pesantemente influenzati, se lo falliscono in maniera critica sarà qualcosa di più grave.

Il soldato pavido **Schmitz** cercherà di evitare il controllo (per non far vedere il tatuaggio del campo di concentramento), a seconda di cosa succede si potrebbe scoprire o meno che è giudeo.

Alcuni soldati e civili png potrebbero essere raffreddati anch'essi.

Durante i controlli si devono combattere i morti e si può cercare nei dintorni.

Evento-Piccioncini

Per qualche ora ne l'infermiera **Nagi** ne il meccanico **Racz** saranno in zona, se interrogati diranno entrambe di essere stai impegnati in compiti di routine (controllare equipaggiamento, cercare cose utili, fare manutenzione etc.).

Evento-Avidità

Il soldato avido **Takash** sparirà tra le baite a ricercare cose di valore.
Inoltre proporrà una partita a carte mentre si aspetta.

Evento-Sabotaggio

Durante le medicazioni salterà fuori che sono sparite 3 di scorte di pronto soccorso, il soldato traditore **Pecsi** le ha rubate e gettate via.

Usciti da Voinesti la strada continua pianeggiante e ingombra di neve e qualche automezzo.
Si possono attraversare alcuni paesini dove non c'è nulla (tolto qualche simplex).

Simplex 1-3 morso

La Santa di Cetatuia

Circa a metà strada tra Voinesti e Campulung c'è il piccolo villaggio di Cetatuia, con sopra una vecchia chiesa ortodossa costruita in un luogo dove nell'antichità si seppellivano persone (le grotte vicine hanno incisioni e disegni, googla "Mănăstirea Cetățuia Negru Vodă") e dove c'è l'a fonte dell'acqua nera (negru

voda) un bacile che raccoglie acqua scura che sgorga dalla montagna.

Secondo la credenza l'acqua rappresenta i peccati assorbiti da chi prega li che vengono assorbiti dalla montagna e poi spurgati fuori.

Intorno a questo convento ci vive un piccolo gruppo di sopravvissuti: 10 uomini, 6 donne e 8 bambini.
Che occupano le grotte e le poche baite vicino (e l'albergo costruito negli anni '20).
Parlano solo romeno.

Il gruppo ha un po' di armi (poche da fuoco) abbastanza cibo conservato (100 razioni) e un po' di gasolio (10 lt) per il loro unico mezzo (un camioncino), sono disposti a scambiare un po' di razioni (max 30) per armi.
Hanno 10 pronto soccorso e 2 chirurgia.



Hanno alcune info sul territorio: Campulung è pericolosa ma loro ci vanno a cercare risorse e la conoscono abbastanza (vorranno qualcosa in cambio delle informazioni e non diranno dove ci sono cose utili).
Che in città c'è anche una banda di predoni, uomini malvagi che sta nella zona sud.

La cosa più caratteristica di questa comunità è quella che loro chiamano la Santa Cetatua, in pratica nella cripta anno trovato un morto larvalis di un'anziana donna.
La creatura non fa altro che balbettare cose inintelligibili ma gli abitanti l'adorano e gli danno ogni tanto qualche piccolo animaletto da mangiare.
Dicono che sia dotata di poteri e che le sue parole parlano del futuro.

Ovviamente si possono combattere/ingannare/rapinare ma come vada il personale ungherese non la prenderà bene.

Da lì in poi la strada riprenderà tranquilla tra resti di qualche automezzo, neve e paesini abbandonati.

Campulung

Campulung è una grossa città (faceva circa 20.000 abitanti), con una zona industriale, una grossa chiesa, condomini, scuole, stazione.

Nella zona ci sono moltissimi simplex, e svariati ferox.
L'attraversamento della città è praticamente obbligatorio.

(Troppi) Simplex 1-3 morso
(Tanti) Ferox 4-7 morso+1

La città ha **subito pesanti bombardamenti** nella guerra quindi **moltissimi edifici sono distrutti**.

In città ci sono però anche parecchie risorse sparpagiate, almeno 100 lt di carburante 100 unità di cibo, tra case, negozi, zona industriale, vecchi pompe di benzina etc.
Cercare in città è molto pericoloso, oltre che per i morti anche **per i crolli**.

Il Panzerfaust

In una delle strade c'è un Tiger distrutto, colpito da un panzerfaust (dalla resistenza), nei dintorni si potrà trovare un altro panzerfaust ancora funzionante (kind of).

Tra i resti del Tiger ci sono ancora 3 bombe a mano e 30 proiettili da 7.92

Arma	Munizioni	Azioni	Gittata	Gittata max	Danni	Caricatore	Incepp.	Ricarica
Panzerfaust	Razzo	1	10-20	60	P+5 AA	1	Lieve	-

La bomba inesplosa

Lungo la via principale si può vedere una grossa bomba d'aereo piantata nel terreno.
La bomba è inesplosa ma con un tiro di esplosivi la si può riattivare o provare a disinnescarla.
È in grado di tirare giù un grosso edificio o un piccolo agglomerato di case.
La bomba pesa 3,5 tonnellate.

La banda di Muscelul

Nella città, nell'edificio chiamato Muscelul c'è anche una banda di predoni, formata da 15 persone, tutti uomini, con circa 6 donne che tengono in condizioni brutali.

Sono una banda raccogliatrice di rumeni appartenuti all'esercito durante il risveglio, sono discretamente armati e molto determinati.

Nel loro covo si possono trovare 40 razioni e 20 di benzina.

Accetteranno di far transitare il gruppo dietro compenso, ossia cibo e/o l'infermiera.

Banditi (15) pf 8

Sparare 4-5

Arma	Munizioni	Azioni	Gittata	Gittata max	Danni	Caricatore	Incepp.	Ricarica
Bombe a mano	-	1	10-20	25	P+3(4)A			
Gewer 43	7.92	1	20-40	100	P+2	8	Alto	2

Evento-Ricatto

Il soldato avido **Takash** sa che il medico **Werner** è omosessuale (lo ha scoperto prima di partire avendolo visto uscire da un postribolo in compagnia di un ragazzo ungherese molto giovane) e lo sta ricattando.

Il medico però ha deciso che non ci sta, i pg sentiranno il dottore urlare contro Takash, Takash è ben deciso a svelare il suo segreto ma gli serve l'interprete e vuole guadagnarci qualcosa!

Nota se il segreto di Werner viene fuori è un problema grosso, è probabile che tutti i soldati lo odino immediatamente e qualcuno più convinto (tipo Wolf) provi attivamente a farlo fuori.

Inoltre la sua vita diventerà un inferno, se non trova appoggio di qualche genere potrebbe decidere di togliersi la vita.

Scena 3 Campulung - Cutrea d'Arges (50 km) (nevischio e poi forti nevicate) - Ferus

La strada è abbastanza tranquilla e attraverserà qualche paese abbandonato (anche qua con morti vari).
La strada è ingombra di neve

Ferus

Da questo momento in poi un gruppo di ferus (circa una ventina) inizierà a dare la caccia al convoglio.
Agiscono in branco, come lupi con attacchi mordi e fuggi.
Attaccano di notte, sia in campo aperto che tra le rovine delle città.
Spariranno se sconfitti o se il gruppo supera Ramnicu Valcea

(20)Ferus 7 morso +1

Il ponte

Circa a metà la strada, vicino alla città di Domnesti, passa sopra a un lago, il ponte è semicrollato, rimane solo una carreggiata sospesa tra due piloni, il ponte regge ma bisogna attraversarlo con cautela.
Durante l'attraversamento alcuni simplex inizieranno a accumularsi dalla città e andare incontro ai pg che dovranno sbrigarsi a passare e poi ad aprirsi la strada.

(50)Simplex 1-3 morso

Cutrea d'Arges

La città è stata **bombardata** anche lei, molti edifici sono crollati e ci sono macerie ovunque, resti di automezzi e qualche mezzo militare accartocciato.
In tutta la città si può trovare 30 di cibo tra case e negozi.
Non c'è anima viva a parte i morti.

Sono parecchi (la città aveva 9.000 abitanti).

(Troppi)Simplex 1-3 morso

(Abbastanza)Ferox 4-7 morso+1

Alla stazione è rimasta una bandiera del 3° Reich sbiadita che continua a sventolare.

Evento-Sabotage

All'ingresso del paese a uno dei camion esploderà una gomma, nel sostituire la gomma ci si accorgerà che mancano 50 razioni di cibo (fatte sparire dal soldato traditore **Pecsi**) .

Evento-Suoni nella testa

Il marconista sentirà un organo suonare nella zona della chiesa, ovviamente il suono non esiste, è lui che è pazzo.

Evento-Violenza

Il soldato fanatico **Wolf** ha deciso che ne ha abbastanza, cerca di sorprendere l'infermiera **Nagi** da sola e la minaccia con il fucile, la porta lontano dal campo e la violenta.

A seconda di quando avviene e di quando ci si accorge della sparizione si può o meno impedire lo stupro, a seconda di cosa avviene e di come si comportano i pg i soldati ungheresi trarranno le loro conclusioni (che influenzeranno o meno la scelta finale di ribellarsi).

La Radio

C'è una stazione radio non lontana dalla stazione.

Sarà riconoscibile dall'alta torre dove sta l'emettitore.

Può essere un buon posto dove trovare pezzi per riparare la radio (se si sono accorti che è rotta) o cercarne una nuova.

La stazione radio è alta 5 piani, all'ultimo ci sono i materiali elettrici.

La struttura è stata bombardata pesantemente, i piani sono pieni di calcinacci e pericolanti.

Ci sono parecchi zombi.

(Troppi)Simplex	1-3	morso
(Abbastanza)Ferox	4-7	morso+1

Il deposito dei camion

In città c'è anche un deposito di camion.

La struttura è stata anch'essa bombardata ed è pericolante ma è possibile trovare un camion militare funzionante (o pezzi per ripararlo) e 40 lt di carburante.

Stazione

La stazione è stata pesantemente bombardata, la bandiera con la svastica sventola ancora su una parete rimasta in piedi.

In un vagone contorto con gli stemmi del reich ci sono alcuni armamenti (svariati fucili distrutti ma di cui ancora 2 funzionanti e circa 50 munizioni e 2 bombe)

La leggenda della chiesa

Nella città c'è una bellissima chiesa che è stata miracolosamente salvata dai bombardamenti.

I soldati ungheresi raccontano una strana storia sulla chiesa:

La leggenda narra di Manole maestro costruttore al quale era stato affidato il compito della costruzione della chiesa.

Nonostante egli fosse uno dei più bravi della sua epoca quello che veniva eretto di giorno, crollava di notte.

Una notte, Manole sognò che per rendere la costruzione solida e porre fine ai lavori fosse necessario sacrificare e murarne all'interno la prima donna, moglie o sorella, che il giorno dopo avesse portato per prima il pranzo al proprio marito o fratello.

Manole riferì del sogno e tutti accettarono l'idea convinti che un'opera di così grande valore ed importanza necessitasse anche un grande sacrificio.

Il giorno seguente c'era frenesia in attesa della prima donna e ad un certo punto Manole da lontano riconobbe la moglie incinta.

La moglie di Manole, fu l'unica quel giorno a portare il pranzo al proprio caro perché gli altri si erano premurati di avvisare la propria moglie o sorella.

Venne così murata all'interno dell'edificio ed il giorno successivo la chiesa era ancora in piedi. Negru Vodă felice per la bellezza del monastero decise che nessun altro così bel edificio avrebbe mai dovuto esser costruito e diede ordine ai lavoratori di togliere l'impalcatura quando Manole (mente del progetto) era ancora sul tetto.

Manole non si diede per vinto e provò a salvarsi costruendo delle ali con del legname rimasto. Come per Icaro, le ali non funzionarono, precipitò poco distante e morì.

La leggenda si conclude dicendo che, commossa per il gesto ed addolorata, la terra fece spuntare un filo di acqua, una lacrima e da allora nel punto dove cadde il povero Manole si trova una fontana.

La fontana

La fontana c'è ancora e l'acqua continua a sgorgare, i soldati ungheresi vorranno berla per avere la benedizione, se lasciati fare poi staranno male in quanto l'acqua è sporca.

La chiesa e la zona vicino sono l'ideale per giochi di luce che facciano sospettare ci sia qualcuno, in realtà non c'è nessuno a parte i morti che saltano fuori da tutte le parti.

Scena 4 Cutrea d'Arges – Ramnicu Valcea (50 km) (forti neviccate e vento gelido)

La strada è ingombra di neve ma a parte questo pulita, fino a circa metà dove è stata pesantemente bombardata ed è piena di crateri.

Campo minato

Circa a metà la strada entra in un campo minato, ci sono diversi crateri a terra e si trovano resti di morti sventrati, si può sospettare dell'esistenza del campo minato.

Oppure qualcuno metterà un piede su una mina e se lo toglie essa esplode.

Le mine sono ovunque e sono mine antiuomo più un paio di mine anticarro (che scattano solo con il peso dei camion).

La visibilità è scarsa a causa della neve.

I **ferus** continueranno la caccia ma uno di loro salterà per aria e gli altri si faranno attenti.

(20)Ferus 7 morso +1

Avanzare è molto complesso, le mine possono essere disinnescate ma vanno individuate e poi disinnescate, un lavoro duro.

In ogni caso è impossibile portarsele dietro (o meglio si ma non servono a un tubo da disinnescate).

Evento - Sogni

La vicinanza con Pitesti disturberà i sogni del **Marconista**.

Sognerà che durante il suo turno di guardia i morti attaccheranno, lui cercherà di svegliare gli altri ma li troverà morti, il primo cercherà di svegliare lo afferrerà e lo tirerà sotto di se per morderlo, a quel punto si sveglierà urlando circondato da altri pg e png preoccupati.

Raminicu Valcea città minata

Poco prima della città c'è un secondo campo minato vicino al ponte sud (il ponte nord è sgombro).

La città è stata bombardata molto.

La città è anche pesantemente minata dalle truppe in ritirata.

Ci sono mine e trappole esplosive un po' ovunque il che ha lasciato un po' di scorte

Benzina 50, cibo 50, almeno 100 da 7.92 e 30 da 9mm, ci sono almeno 8 ps e 3chi.

Ci sono molti morti (aveva 17.000 abitanti)

(Tropi)Simplex 1-3 morso

(Tanti) Ferox 4-7 morso+1

In città è attiva una banda che tiene il ponte nord che esce dalla città (che i pg devono attraversare).

Evento-Judenfrei

A una delle pause serali un soldato ungherese (può essere un soldato qualsiasi) chiederà al soldato pavido **Schimtz** cosa ha tatuato sul petto (che ha visto di sfuggita).

Il soldato fanatico **Wolf** drizzerà le orecchie, e potrebbe venire fuori la storia che Schmitz è ebreo.

Avere un ebreo infastidirà sia i tedeschi che gli ungheresi che vorrebbero liberarsene.

Potrebbe anche succedere che uno dei soldati decida di agire di sua iniziativa e farlo fuori.

La Leggenda Nera

La banda è composta da 20 persone con una decina tra schiavi e schiave.

È guidata da un folle che crede che il risveglio sia una punizione di dio e che ha una rudimentale radio che capta i discorsi dal Sanctum Imperio.

La sua banda tiene il ponte nord, i pg sono obbligati a attraversarlo e molto probabilmente ci arriveranno inseguiti da orde di morti.

I pg dovranno quindi farsi strada sul ponte (bloccato da barricate d'auto) mentre sono inseguiti dai morti.

La banda ha fucili Gewer 43 (circa 100 munizioni 7.92 2 100 da 8mm per la Breda) 3 bombe e una vecchia Breda M37 con cui mitragliano il ponte.

La banda non parlamenta, spara e poi rapina.

(20) banditi

Pf 8 sparare 4-5

Arma	Munizioni	Azioni	Gittata	Gittata max	Danni	Caricatore	Incepp.	Ricarica
Bombe a mano	-	1	10-20	25	P+3(4)A			
Gewer 43	7.92	1	20-40	100	P+2	8	Alto	2
Breda M37	8 mm	2	25-40	100	P+2(3/5)	20	Alto	3

Scena 5 Ramnicu Valcea – Brezoi – Sibiu (107 km) (neve e freddo)

Sulle montagne fa freddissimo.

Raggiunte le montagne i Ferus che ancora seguivano il gruppo desisteranno.

(20)Ferus 5-8 morso+1

Questa tratta permetterà al gruppo di riattraversare le montagne.

La strada segue il corso del fiume e spesso è a strapiombo sull'acqua.

Il percorso è impegnativo, tra neve, ghiaccio, slavine e strada bloccata.

C'è una ferrovia a rotaia singola che segue la strada.

Una volta raggiunte le montagne la zona sarà sgombra di morti benchè sui monti ci sia la banda di combattenti di cui fa parte il png Soldato traditore **Pecsi**.

Aeroporto

Poco fuori da Raminicu c'è un campo di volo della Luftwaffe.

Il posto gronda di morti ed è stato saccheggiato ma non così a fondo.

In particolare, in un bunker protetto ci sono ancora 60 lt di benzina.

L'aeroporto è protetto da una recinzione metallica (rotta in più punti), ha hangar, officine, alloggi per i membri di volo, tutto è in rovina e saccheggiato ma alcune aree non sono state raggiunte, in generale ci possono essere pezzi di ricambio e oggetti meccanici utili.

Ci sono parecchi morti, almeno un 50 simplex e 2-3 ferox in giro per tutta la struttura (o sulla pista).

(50)Simplex 1-3 morso

(2-3)Ferox 4-7 morso+1

Sulla pista ci sono ancora diversi aerei fermi e ormai inservibili, alcuni sono stati partiti per rubare le cose utili.

Nascosta in un garage chiuso c'è una vecchia jeep nazista che funziona ancora (porta 4 persone e consuma come un camion).

L'imbocco

All'imbocco della vallata ci sono alcune casupole di legno di quello che era un vecchio posto di guardia.

Con una rapida ricerca di possono trovare alcuni segni che il posto sia utilizzato (tracce, resti di cibo, una stufa, legna da ardere etc.).

Qui infatti staziona ogni tanto una delle sentinelle del gruppo ribelle Lipovenii.

Lipovenii

È un gruppo insurrezionalista apparso sul finire della guerra e prima del Risveglio, agiscono sparpagliati tra Romania e Ungheria in piccoli gruppi, si oppongono al Reich, ai morti, ai predoni e anche tra di loro. La banda sulle colline è composta da circa 15 persone con un ufficiale.

La loro base è un complesso turistico (Proieni) all'altezza di Brezoi circa, hanno occupato un vecchio albergo e ne hanno fatto la loro base.

Tra tutti hanno 200 munizioni 7.62 e 3 pronto soccorso che ha il loro medico da campo

Il gruppo è intenzionato a far fuori i tedeschi e a salvare il suo uomo Soldato traditore **Pecsi** e, se ne hanno sentore altri pg utili (**Pecsi** potrebbe garantire per loro nel caso, ma in media nessun tedesco e nessun militare).

Sono abbastanza ben armati e addestrati.

Tenteranno di fare imboscate e attaccare il convoglio dove gli è più congeniale.

Il soldato **Pecsi** è pronto a tradire in qualsiasi momento, se riesce farà danno se no scapperà e basta.

Ufficiale pf 8

Sparare 6 Tokarev

Tattica 6

Cecchino pf 8

Sparare 7 Mosin – Nagat

Nascondersi 6

Medico pf 8

Sparare 4 Tokarev

Curare 6

(13)Soldati pf 8

Sparare 6 Mosin – Nagat versione fanteria

Arma	Munizioni	Azioni	Gittata	Gittata max	Danni	Caricatore	Incepp.	Ricarica
Tokarev	7.62	2	15-25	35	P0	8	Medio	
Mosin Nagant	7.62	1	20-50	150	P+2*	5	Medio	
Mosin Nagant (fanteria)	7.62	1	20-50	150	P+2	5	Medio	
Gewer 43	7.92	1	20-40	100	P+2	8	Alto	2

Evento - Giustizia sommaria

Dopo il tradimento di **Pecsi** o in generale a causa della situazione il soldato fanatico **Wolf** punterà il fucile sul soldato pavido **Schmitz** o, in sua assenza, sul meccanico **Racz**.

Dirà che sono collaboratori e vanno eliminati perché minacciano tutti.

Sarà molto difficile calmarlo, è molto probabile che Wolf spari a chi ha sotto mira per dimostrare che ha ragione.

Il treno

A un certo punto troveranno un vecchio treno deragliato che blocca completamente la strada, va fatto togliere in qualche modo per proseguire o se no si scavalca ma i mezzi rimarranno lì.

Il treno è pieno di morti. Chiusi negli scompartimenti.

(30)Simplex	1-3	morso
(2)Ferox	4-7	morso+1

Centrale idroelettrica

All'altezza di Cainenii Mari (circa a 2/3) c'è una centrale idroelettrica.

Il bacino idrico è pieno d'acqua e volendo le turbine possono girare ancora ma sono vecchie e ferme da molto tempo.

Nella zona ci sono 10 simplex in giro tra le strutture.

Si può trovare anche un po' di cibo e carburante (10 e 10).

(10)Simplex	1-3	morso
-------------	-----	-------

Sibiu

Sibiu è una grossa città all'uscita della valle.

Evitarla del tutto è impossibile ma si può provare a cercare nei sobborghi usando strade minori (allungando il percorso ma diminuendo i rischi).

La città è stata pesantemente bombardata ed era una grossa città (70.000 abitanti) quindi è piena di morti. Non ci sono anime vive.

In tutta la città (ossia esclusi luoghi specifici come l'ospedale) si possono trovare 60 cibo e 40 gasolio inoltre 100 munizioni 7.92, 100 da 7.62

(troppi)Simplex	1-3	morso
(troppi)Ferox	4-7	morso+1

I resti della colonna

Nella zona di Sibiu i pg si imbattono in 4 autocarri della loro colonna.

I mezzi hanno subito danni da pallottole e sono impossibilitati ad avanzare.

Nei dintorni ci saranno alcuni simplex con uniformi militari del IV Reich e almeno un ferox anche lui in uniforme.

In pratica erano camion che sono rimasti indietro durante la ritirata e sono stati sopraffatti dai morti.

Tra i resti dei camion si può vedere una mappa militare (tipo quella dei pg) in cui è cerchiata Cluj – Napoca.

Si possono succhiare fino a 20 lt di buona benza.

Si trovano anche 40 munizioni da 7.92mm e 1 bomba

Importante Evento – La Radio Rotta

Uno dei camion è il camion radio della colonna, la radio è fuori uso e sembra essere fuori uso da un bel po' (dall'attacco al ponte), è impossibile che la colonna comunicasse con i pg... DUN DUN DUN DUUUUUUUUN.

Inoltre c'è un bloc-notes con le date di tutte le comunicazioni, l'ultima è avvenuta il giorno dell'agguato.

Ai pg dovrebbe essere chiaro che non c'è mai stata nessuna comunicazione con la loro colonna.
La radio si può riparare ma tutto quello che si riceverà sono scariche statiche.

Evento – La Morte nell'erba

L'ingegnere **Bohm** starà sempre peggio, il dottore capirà che non c'è più nulla da fare a meno di avere antibiotici, si possono cercare in città ma tutti quelli trovati risulteranno scaduti o inutili.

Bohm morirà di notte a meno di idee davvero buone.

Ospedale

C'è un ospedale dove si possono trovare cose per curare (10) e per operazioni (2).

L'ospedale è pieno di morti, in stato di sfacelo e pericolante, inoltre è stato razziato parecchie volte.

Scena 6 Sibiu – Alba Iulia – Cluj – Napoca (171 km) (freddo ma sereno)

Da qui in poi la marcia diventerà decisamente più agevole, la colonna ha già fatto questo percorso all'andata quindi le strade sono ben segnate con dei segnali particolari.

Inoltre la colonna si è ritirata su questa direttiva, ci saranno tracce del passaggio di automezzi e soldati.

La colonna sembra essersi molto rimpicciolita le tracce risaliranno a (giorni impiegati fin qua dai pg - 5).

Ci saranno vecchi cartelli con l'indicazione di Cluj – Napoca.

In questo lungo tratto ci saranno pochi morti, ma c'è una banda agguerrita di banditi.

L'ideale è che i pg finiscano le cose che hanno da fare prima di arrivare a Cluj – Napoca.

Doppia K - cannibals

Una banda di predoni spadroneggia nell'area sono gente spietata, sono circa una 10 ma non si muovono tutti assieme, hanno armi tedesche frutto di furti e mercato nero (50 munizioni + 4 bombe).

La loro base è il villaggio di Petresti a sud di Sebes (e alba iulia), dove i pg troveranno anche resti di umani mangiati (carne tagliata mentre erano in vita per evitare che diventassero zombi)

(10) banditi

Pf 8

Sparare 5-6

Arma	Munizioni	Azioni	Gittata	Gittata max	Danni	Caricatore	Incepp.	Ricarica
Mauser Kar 98K	7.92	1	20-50	150	P+2	5	Lieve	vedi
Bombe a mano	-	1	10-20	25	P+3(4)A			

Villaggio

I pg attraverseranno un villaggio.

Ci saranno diversi morti fatti a pezzi, bossoli e segni di esplosioni, nonché danni da mitragliatrice pesante.

Nella piazzetta ci saranno alcuni cadaveri allineati e bruciati tipo esecuzione.

A terra segni di automezzi pesanti e un elmetto tedesco.

Alcune case saranno visibilmente saccheggiate.

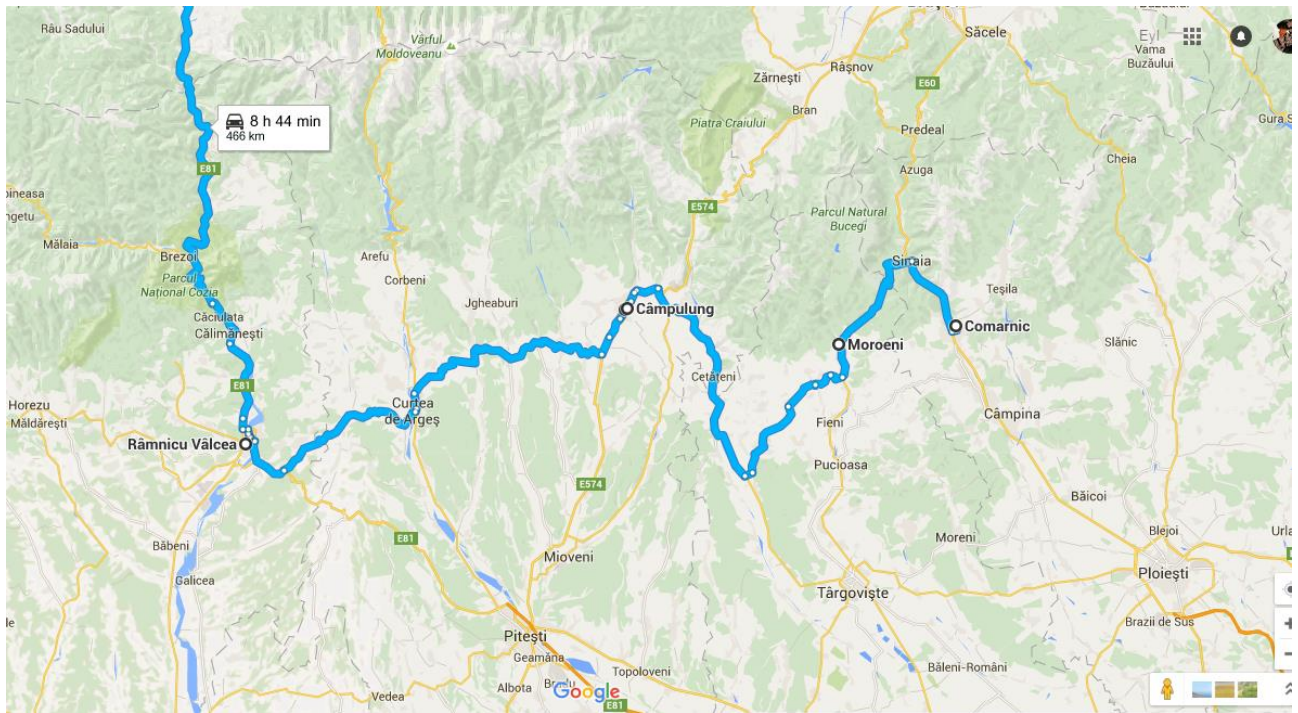
La colonna in ritirata a massacrato questi abitanti per rubargli tutto.

Evento – Rivolta

A seconda di come sono andate le cose fino a qui il villaggio potrebbe essere la goccia che fa traboccare il vaso e gli ungheresi si rivolteranno e cercheranno di uccidere i tedeschi colpevoli (non i civili e nemmeno tutti i soldati solo quelli che odiano di più), rubare un autocarro e provviste e andarsene.

Gli eventi da considerare saranno:

- comportamento generale verso di loro
- protezione dei civili ungheresi
- comportamento verso i civili nelle terre perdute
- sapere che il capitano è un criminale



Scena opzionale Pitesti

A Pitesti il gruppo va solo se vuole recuperare il camion con l'oro.

Pitesti dista circa 50 km dall'itinerario.

Pitesti è una grande città (30.000 abitanti) e quindi è strapiena di morti anche perché è stata pesantemente bombardata.

(tanti)Simplex 1-3 morso

(tanti)Ferox 4-7 morso+1

A Pitesti si può trovare in giro:

60 lt carburante

40 cibo

100 munizione 7.92

Arrivando da nord per prima cosa si attraversa la zona industriale, con fabbriche distrutte dalle bombe, case crollate sulla strada e morti in giro.

Resti di batterie AA.

L'ospedale si trova oltre questa zona.

Ospedale

La struttura dell'ospedale è stata fortificata, sul tetto si vedono ancora due batterie AA (senza munizioni), intorno c'è un basso muro e un po' ovunque sacchi di sabbia.

L'ospedale è abbandonato (finestre rotte, rampicanti etc.).

Nell'ospedale però si è ritirato il vecchio capitano del marconista Kurt Brasack, è tornato qui ed è impazzito, o forse è morto e si è risvegliato senziente.

In ogni caso è ossessionato dal suo oro.

L'ospedale è ancora pieno di morti in giro per le varie stanze, inoltre il capitano ha minato praticamente tutto con mine trovate in giro, costruendo trappole esplosive alle porte che si aprono.

Si è piazzato nei piani alti con una MG-42 (e 200 proiettili), 5 bombe, 5 molotov, un Mauser e la sua pistola e appena vedrà i pg entrare nel cortile aprirà il fuoco per poi dargli la caccia per l'ospedale.

Kurt pf 9

Armatura 2 testa, 2 torso, 2 ventre

Sparare 7

Nascondersi 7

Il camion si trova nella zona sotterranea dove ci sono le ambulanze.

La porta è di ferro spesso ed è bloccata, si può far saltare ma non è semplice.

Vicino al camion ci sono delle latte, in una ci sono ancora 20lt di benzina buona.

Nell'ospedale sparpagliate ci sono ancora 8 PS e 3 chirurgia.

Il camion è ancora in buone condizioni anche se richiede qualche piccola riparazione per ripartire.

Dietro ci sono due grosse casse... ma sono vuote (i lucchetti sono stati fatti saltare)!

L'oro infatti se lo tiene Kurt ai piani alti.

Capitano 56 anni

La guerra non cambia, ma gli uomini sì.

Questo ti ha insegnato la vita.

Nato nel secolo scorso da una famiglia aristocratica prussiana hai seguito il percorso che era già stato scritto per te: accademia militare e poi l'esercito.

Non fosse che la prima guerra mondiale ha interrotto i tuoi studi.

Ti sei arruolato nel 1916 ad appena 18 anni con il grado di caporale, troppo tardi per la Somme ma ancora in tempo per la seconda battaglia di Verdun dell'estate del 1917.

Ti sei battuto con valore, poi uno shrapnel in una gamba e hai finito la guerra in un letto d'ospedale.

Hai visto la Germania sconfitta e umiliata e hai visto l'ascesa del nazismo.

Non ti sono mai piaciuti quegli esaltati ma non puoi negare che hanno reso di nuovo grande la Germania.

Sei rientrato nell'esercito, ti sei sposato.

Nel 1938 è nata tua figlia, la cosa più bella che ti sia mai capitata.

Quando è iniziata la guerra hai fatto il tuo dovere prima in Francia e poi in Russia, ma ora c'era tua figlia a Berlino, ora avevi uno scopo nuovo, un motivo in più per difendere la Germania.

Ma l'essere padre ti ha reso anche prudente, forse troppo, ti ha reso pronto a tutto pur di tornare da lei.

La guerra si è fatta ogni anno peggiore, la Russia è stata un inferno di ghiaccio.

Rientrato dalla Russia sei stato mandando in Ungheria a preparare le difese contro l'Armata Rossa.

Ma non è stata l'Armata Rossa a raggiungervi, è stato il Risveglio, i morti sono tornati sulla terra massacrando chiunque si trovasse davanti e travolgendo ogni cosa.

A Debrecen è scoppiata un'insurrezione armata, sei stato preso dal panico con i morti che tornavano in vita e i partigiani che assaltavano i soldati, con l'unico pensiero in testa di tornare da tua figlia a proteggerla.

Hai dato ordine di sedare la rivolta con ogni mezzo, l'ordine di cui ti sei pentito per il resto della tua vita.

Ogni notte, quando vai a dormire, i tuoi sonni sono inquieti, popolati da immagini di carri armati che aprono il fuoco contro case e palazzi seppellendo decine di civili, delle mitragliatrici che sparano sulla folla in fuga dai combattimenti e dai morti. Tu stesso hai ucciso decine di persone.

Prima di abbandonare la città ormai perduta hai fatto fucilare tutti i prigionieri di guerra catturati, duecento uomini ammazzati e gettati in una fossa comune dove i loro corpi sono stati bruciati.

Ricordi la tua pistola e la tua uniforme imbrattata di sangue mentre sparavi alla nuca di un prigioniero dopo l'altro, spaventato che potessero diventare morti o ostacolarvi mentre vi ritiravate.

Era quello che andava fatto, ti sei ripetuto tante volte, anche se sai che è una menzogna: era quello che tu avevi scelto di fare per tornare da tua figlia. Li ti sei guadagnato il soprannome "il Macellaio di Debrecen".

La guerra è finita e il Reich ha "vinto", hai un altro nome e speri che nessuno si ricordi del tuo passato.

Nel IV Reich hai combattuto i morti, e cercato di essere un uomo migliore aiutando molte persone, persone che il Reich millenario considera indesiderabili.

Non mancava più molto prima che tu potessi ritirarti a qualche compito più tranquillo e goderti la vecchiaia con tua moglie e tua figlia.

Poi è arrivata la chiamata e così, otto anni dopo il massacro di Debrecen, sei di nuovo in queste terre.

Riporterai a casa queste persone, tutte loro, glielo devi ma, soprattutto, devi tornare dalla tua famiglia.

Sperando che gli incubi si facciano meno frequenti e i volti di chi hai salvato nella tua vita prendano il posto di quelli di coloro che hai ucciso.

Note

Sei il capitano del tuo gruppo, tutti ti devono obbedienza e devono rispettare gli ordini, siete in territorio nemico, vale la legge marziale sia per i militari che per i civili.

Tu sei giudice ultimo di ogni decisione, non obbedire in territorio nemico equivale a tradire e per il tradimento la pena è la morte e la puoi comminare tu stesso.

La situazione è critica, siete pochi e mal equipaggiati e il morale è basso, inoltre molti soldati sono ungheresi coscritti a forza, che spesso odiano i tedeschi.

Tra voi e la salvezza ci sono centinaia di chilometri nelle terre perdute invase dai morti e dai banditi.

Tu sei l'unico che puoi tenere il gruppo unito e portarli alla salvezza.

Del gruppo fanno parte:

Militari tedeschi:

Il soldato scelto () .

Il soldato semplice e pilota () che guida l'SDKFZ.

Il soldato semplice e marconista () che tiene i contatti radio.

Il soldato scelto **Wolf** che pare facesse parte delle Waffen-SS.

Il soldato semplice **Schintz** che è anche il vostro cuoco.

Militari ungheresi:

Il sergente **Kovács** è la connessione tra te e gli ungheresi (parla un tedesco basico e stentato).

Il soldato scelto **Juhász**.

Il soldato semplice **Pecsi**.

Il soldato semplice **Takash**.

Civili:

L'interprete () (ungherese) che è l'unico a conoscere bene l'ungherese e il romeno (oltre che il tedesco).

Il **dott. Werner** (tedesco) che è il vostro medico da campo insieme alla giovane infermiera **Nagi** (ungherese).

L'ingegner **Bohm** (tedesco) che è uno degli ingegneri ferroviari al seguito della spedizione.

Il meccanico **Racz** (ungherese) che si occupa dei camion e dell'SDKFZ.

Questo è il tuo gruppo, è essenziale conoscerli e capire di chi fidarsi per ogni compito.

Solo collaborando strettamente sarà possibile salvarsi.

Mappe

Possiedi alcune mappe della zona che risalgono ai tempi della guerra, possono essere utili per orientarsi e limitare al minimo i contatti con le aree piene di morti come le città.

Puoi decidere se condividerle con altri o stabilire tu solo a rotta, dopotutto sei il comandante.

PNG

Conosci molto bene due membri della compagnia.

Il primo è il soldato tedesco **Schimtz** che è anche il vostro cuoco.

Si spaventa sovente, alcuni lo definirebbero pavido, ma tu sai che c'è dell'altro.

Hai servito per troppo tempo per il Reich per non accorgetene: **Schimtz** è un ebreo, se venisse scoperto sarebbe giustiziato subito, per quello fa di tutto per non farsi notare e tenere un profilo basso.

Il secondo è il dottor **Werner** il vostro medico.

È un ottimo medico, pratico, che non si fa prendere dal panico e agisce bene sotto stress.

Tratta con riguardo la sua infermiera ed è ben voluto un po' da tutti.

Ma tu sai alcune storie che girano sul suo conto, appena accennate, molti si chiedono come mai un partito simile sia ancora scapolo, alcuni dicono che odi le donne, molti altri, che ami gli uomini...

PG

L'interprete ungherese è l'unico contatto tra i tedeschi e gli ungheresi, i soldati ungheresi capiscono solo gli ordini base e il sergente Kovacs qualcosa di più ma poco.

È una persona preziosissima, eppure ti dà fastidio dipendere totalmente da lui per gestire metà del tuo gruppo, meglio tenerlo d'occhio, non ti piace quando tutte le informazioni passano per un solo canale.

il marconista invece è l'unico contatto tra voi e il generale Balck e il resto della colonna, per ora è riuscito a tenere qualche sporadico contatto ma ripete spesso che le trasmissioni sono difficili e disturbate, se doveste perdere i contatti allora non potreste sperare di ricongiungervi alla colonna e sareste perduti.

Pilota 27 anni

Quando i bombardieri alleati hanno iniziato a colpire Berlino hai fatto festa, hai capito che il Reich millenario non sarebbe arrivato nemmeno alla decade successiva.

Certo la radio di regime continuava a parlare di successi e di incredibili vittorie, ma tu ascoltavi anche le altre radio, quella alleata e quella russa, la Germania stava per venir stritolata in una morsa d'acciaio.

Per dieci anni hai patito sulla tua pelle il regime oppressivo dei nazisti e la loro follia.

I tuoi genitori, entrambi professori universitari, furono allontanati dai loro posti di lavoro con l'accusa di simpatizzare per il socialismo.

Di colpo vi siete trovati poveri, nessuno che vi dava un aiuto o un lavoro, costretti a mendicare.

Tuo padre è stato arruolato a forza e mandato in Russia, da dove non è mai tornato.

Tua madre ha iniziato a rubare, è stata arrestata ed è scomparsa.

Tu sei finito in carcere per piccoli furti e taccheggi.

Il carcere però ti ha aiutato, ti sei avvicinato al socialismo e alla resistenza.

Una volta uscito hai iniziato con piccoli lavoretti di spionaggio e sabotaggio mentre la guerra proseguiva.

Hai abbandonato la Germania per paesi più periferici, hai raggiunto Praga e ti sei unito alla rete di resistenza cecoslovacca.

Il Risveglio ti ha travolto come ha travolto tutto il mondo.

Per mesi hai dovuto interrompere le tue attività perché i tedeschi sembravano essere gli unici in grado di opporsi ai morti.

Ti sei ritrovato a combattere al loro fianco, per proteggere il mondo dall'apocalisse.

Otto anni sono passati da quel giorno.

Il Reich ha vinto e il mondo è cambiato, è diventato peggiore.

Il Reich non sarà mai più sconfitto perché non è rimasto nessuno che lo possa sconfiggere, se non i morti.

Eppure è rimasto ancora qualcuno a lottare, in Germania così come negli altri paesi ci sono persone che combattono per rovesciare il Reich, per renderlo un posto diverso, per creare un mondo migliore.

E tu fai parte di un gruppo di queste persone, e avete deciso che la missione verso Ploiesti doveva fallire.

Ti sei arruolato come pilota e ne hai approfittato per sabotare diversi mezzi.

Il piano era attaccare la colonna indebolita al ritorno, al confine del Reich, e impossessarsi degli equipaggiamenti, ma qualcosa è andato storto, mentre ti eri spostato dall'avanguardia alla retroguardia per sabotare il secondo SDKFZ, siete stati attaccati, non sai da chi, e ora siete isolati nelle terre perdute.

Di nuovo devi combattere a fianco a fianco con i nazisti per salvarti la vita.

Ma la tua missione non è cambiata: la spedizione tedesca è fallita e questo è un bene, devi però continuare il tuo lavoro sotterraneo per sabotare la colonna in ritirata appena vi ricongiungerete.

Ma c'è un'altra cosa che ti tormenta, il capitano che guida il vostro gruppo, lo hai riconosciuto.

Certo è invecchiato e ora è sì atteggia a uomo pratico che vuole portarvi in salvo ma non era così 8 anni fa.

Otto anni fa era conosciuto come "il Macellaio di Debrecen" famoso per aver sterminato centinaia di civili ungheresi durante la rivolta cittadina.

Per ora hai bisogno di lui, che vi guidi fuori da questo inferno ma, prima che tutto questo sia finito, gli farai pagare le sue colpe.

Note

Sei rimasto isolato dalla colonna principale, il tuo scopo è sopravvivere ma anche continuare nella tua opera di sabotaggio, al gruppo rimangono tre camion e un semicingolato, meglio prendersi cura di tutti e tre prima di riunirsi al gruppo principale.

A piedi sarete più lenti e le probabilità che il gruppo ne esca indebolito saranno più alte il che è un bene per la causa ma un rischio per te, devi dosare bene rischi e benefici.

L'SDKFZ l'hai già sabotato, il che è un problema, in quanto dopo l'attacco al ponte, sei diventato tu il pilota. Avevi provveduto a sabotare la pompa dell'olio e il serbatoio, oltre che alcune altre parti: è solo questione di tempo prima che si surriscaldi e il serbatoio esploda, preferiresti non trovarti lì quando succederà...

Il vostro capitano è un sanguinario che ha giustiziato centinaia di innocenti.

Certo oggi sembra una persona diversa ma deve pagare per i suoi crimini.

Ora però hai bisogno di lui, altrimenti morirete tutti in queste lande, una volta al sicuro però (magari quando state per riunirvi al gruppo principale) potrebbe essere piacevole farci una bella chiacchierata e magari vendicare tutti quei morti, senza contare che diversi soldati del gruppo sono ungheresi.

La scelta è solo tua, una pallottola alla schiena è il mezzo più veloce ma anche il più pericoloso, chissà che non trovi un altro sistema...

Regole speciali

Sabotage!

In qualsiasi momento che, per qualche motivo ti trovi da solo vicino a uno dei camion per almeno 10 minuti puoi dire la frase in codice **"Mi siedo e mi fumo una sigaretta"**, il DM capisce che hai sabotato il mezzo senza che gli altri pg lo sappiano, il mezzo si pianterà dopo qualche altra ora di strada.

SDKFZ

Il semicingolato è già sabotato, volevi esplodesse durante la marcia, poi c'è stato l'attacco e ora sei alla guida di una bomba vagante.

Non hai idea di quando salterà per aria (ti fa strano che non sia già esploso) ma non sarà piacevole, è un mezzo corazzato quindi i danni saranno limitati ma non sarà una bello per chi sarà a bordo o intorno.

Non sei in grado di riparare al danno, forse potrebbe farlo il meccanico ma noterebbe che è stato sabotato.

Documenti falsi

Hai due documenti falsi per assumere una nuova identità nel Reich nel caso le cose andassero storte (o andassero molto bene), a te ne basta uno, il secondo è per precauzione (o ricca merce di scambio).

Il Macellaio di Debrecen

Se vuoi affrontare il capitano da uomo a uomo conviene farlo quando il vostro gruppo ormai l'ha scampata. Se tutto dovesse andare storto... beh a quel punto sta solo a te.

Se invece vuoi assassinarlo vigliaccamente senza metterlo davanti alle sue colpe puoi provarci durante uno scontro: all'inizio dello scontro usa la frase in codice **"maledetti "nome nemico" di merda, vi massacro!"** (es. maledetti morti di merda, vi massacro!) ogni fallimento nello sparare sarà un tuo colpo che colpisce il Capitano, attenzione che potrebbe accorgersene.

Altrimenti puoi cercare modi più sottili per ucciderlo o, se decidi, anche non ucciderlo affatto: a te la scelta.

PNG

Durante il viaggio hai spesso giocato a carte con il soldato **Takash** del corpo ungherese, ti sei accorto che è una persona estremamente avida che non si lascia scappare nessuna occasione per arricchirsi e rubacchiare.

Inoltre ti pare sia anche molto prudente, nelle situazioni pericolose tende a eclissarsi e a stare al sicuro.

Grazie al tuo ruolo di pilota hai spesso condiviso parte del viaggio con l'ingegnere ferroviario **Bohm**, ti è subito sembrato il classico civile, le situazioni violente lo spaventano a morte e cerca sempre di evitare i conflitti.

Ti sei anche accorto che è malato, tossisce spesso e, anche se non lo da a vedere, hai visto più volte il suo fazzoletto sporco di sangue, rischia di non arrivare vivo in Germania in ogni caso, e pare saperlo.

PG

Il soldato scelto curiosa un po' troppo in giro e l'hai visto spesso scribacchiare qualcosa sul suo taccuino che porta sempre con se, meglio stare attenti.

Il traduttore ungherese è l'unico tramite tra i tedeschi e gli ungheresi ma è chiaro che non veda i tedeschi di buon occhio (come tutti gli ungheresi), la situazione gli ha dato un enorme potere, chissà come deciderà di usarlo.

Un minimo di ungherese lo conosci e almeno una volta sai che non ha tradotto esattamente quello che chiedeva il capitano e quello che rispondeva uno dei soldati, meglio tenerlo d'occhio.

Soldato Scelto 25 anni

Cosa tiene l'Apocalisse fuori dal Reich Millenario?

Sono le Feuerbrigade che inceneriscono i morti? O le divisioni della Wermacht che pattugliano i confini?

No, ciò che tiene l'Apocalisse fuori dal Reich è l'ordine.

Finchè ogni uomo e ogni donna seguiranno le regole del Reich, il Reich sarà al sicuro.

Non esiste forza che possa sconfiggere il Reich fintanto che è unito, nemmeno la fine del mondo.

E infatti i pericoli maggiori non sono fuori dai confini del Reich, sono al suo interno.

Spie, rivoluzionari, giudei, comunisti, invertiti chiunque si opponga al Reich è più pericoloso dei morti.

Per questo il Reich deve difendersi, per questo esistono le persone come te.

Dopo due anni nella Hitler-Jugend sei entrato nella Wermacht a 18 anni, a 22 avevi il grado di sergente.

Grazie al tuo stato di servizio esemplare hai fatto richiesta per entrare nelle Waffen-SS ma la tua richiesta è stata respinta: natali troppo umili.

È stato un duro colpo, che ha minato profondamente la tua visione della società nazista.

Ma poi è arrivata la redenzione, sei stato chiamato dalla Geheime Staatspolizei.

Li ti sei trovato in un ambiente nuovo, un luogo dove chi fossi prima non importava fintanto che avessi dimostrato il tuo valore.

Cosa che hai fatto.

La Gestapo ha il compito più duro di tutto il Reich, deve trovare i traditori e eliminarli, una sola distrazione, un solo attentato riuscito e un'intera città potrebbe essere preda dei morti.

La Wermacht si può ritirare su un'altra linea difensiva se la battaglia volge al peggio, la Gestapo no.

Non c'è un'altra linea difensiva, se la Gestapo perde anche solo una battaglia, il Reich è condannato.

Per questo è necessario essere duri, per questo è necessario essere spietati, temuti e anche odiati.

A volte non si ha il tempo di prendere la decisione migliore, a volte si deve rischiare di punire un innocente, ma l'alternativa è l'annientamento di una città, la morte di migliaia di persone: una decisione va sempre presa.

E questo è quello che sei chiamato a fare, a prendere decisioni.

A decidere chi mettere sotto sorveglianza, chi arrestare, chi mandare in un campo di rieducazione, chi uccidere sul posto e chi lasciare andare con un avvertimento.

Un compito che non ammette sbagli, condanna un'innocente e un colpevole sarà libero di agire, risparmia un sospettato e potresti aver condannato una città.

Un compito difficile anche in una grande città dove il tuo ruolo e la tua missione sono riconosciuti, un compito enorme quando sei da solo, lontano dalla protezione del Reich e della tua organizzazione.

Eppure un compito che va svolto.

Sei stato mandato qui da Berlino quando i ritardi della spedizioni hanno iniziato a essere sospetti.

Sei sicuro che ci sia qualcosa di strano nella colonna, formata per altro da molti soldati ungheresi.

Gli stessi attacchi subito lungo la via sembravano in qualche modo coordinati.

L'ultimo attacco ti ha lasciato separato dal gruppo principale, non sai se anche eventuali sabotatori siano rimasti tagliati fuori ma, se così dovesse essere, proteggerai questo gruppo come hai sempre protetto il Reich: dai suoi nemici interni prima che da quelli esterni.

Note

Fai parte della Gestapo ma qui nessuno lo sa.

Hai ovviamente i documenti della Gestapo che ti danno il diritto di arrestare e interrogare chi vuoi e come vuoi... ma sei in territorio nemico, diversi di questi soldati sono ungheresi ma sai che anche i tedeschi non vedono di buon occhio quelli come te, e tu sei da solo, devi agire con astuzia.

Sospetti che nella colonna principale ci fossero diverse mele marce, sabotatori, collaborazionisti, ladri, forse alcuni di loro sono stati tagliati fuori come te, nel caso devi trovarli e impedire che rechino danno al gruppo. Non sei un fanatico, sai che in territorio nemico ogni aiuto è necessario e uccidere un uomo potrebbe condannare tutti, agisci con attenzione, sta a te decidere quanto, quando e come scoprirli, e anche come gestire eventuali emergenze, a volte è meglio limitare la minaccia e poi eliminarla quando sarete al sicuro.

Lista sospetti

Il tuo quadernetto contiene alcune annotazioni che hai fatto durante il viaggio.

Il soldato Juhazs e il soldato Takash hanno avuto un diverbio, alla fine del quale il soldato Takash ha consegnato qualcosa al soldato Juhazs (forse un monile di qualche genere).

L'interprete sembra spaventato dal Marconista e se ne tiene alla larga. Il Marconista in effetti ha uno sguardo strano e la notte è preda di orribili incubi e dolori, lo hai sentito dire "Kurt" nel sonno.

Il soldato Pecsì passa diverso tempo a chiacchierare con il meccanico Racz, a volte li hai visti trafficare assieme con qualche motore che Racz stava sistemando.

Il soldato Schimtz sta sempre sulle sue e non parla praticamente mai con nessuno, evita qualunque contatto o confronto e appena può si isola da solo.

Il soldato Wolf trascorre spesso del tempo nella zona medica, sarà a caccia di morfina?

L'ingegnere Bohm e il dottor Werner chiacchierano spesso tra di loro, l'infermiera Nagi è quasi sempre presente anche se non sa il tedesco. L'infermiera Nagi sembra non allontanarsi mai troppo dal dottore.

Il meccanico Racz è stato segnalato per attività anti-naziste in gioventù, pare abbia messo la testa a posto ma è chiaro che odia i tedeschi.

Il dottor Werner ha passato alcune fiale di qualcosa al soldato Takash, inoltre per quanto appaia molto sicuro c'è qualcosa che lo mette a disagio, soprattutto quando il soldato Takash è nei dintorni.

Il Pilota era in testa alla colonna durante il ritorno, non ti spieghi perché fosse in retroguardia quando l'attacco è iniziato.

Hai sbirciato i documenti del Capitano: sono fatti su misura, il numero di protocollo è troppo recente per un rinnovo, qualcuno si è fatto fare dal Reich documenti nuovi, magari per cambiare qualcosa.

Il sergente Kovacs fremente ogni volta che qualcuno compie qualche atto che mette in pericolo gli altri ungheresi, è pericoloso, sai che i soldati ungheresi seguirebbero ogni suo ordine senza fiatare.

PNG

Durante il viaggio hai conosciuto bene il soldato tedesco **Wolf** che rappresenta un po' il tuo alter ego se le SS ti avessero accettato, è un ariano tutto di un pezzo, votato al Reich fino al fanatismo.

Seguirebbe gli ideali del Reich senza mai discutere.

Sai anche che, come molti tedeschi, ha una dipendenza da farmaci, dalla morfina per l'esattezza.

Durante il viaggio hai anche prestato attenzione al soldato ungherese **Juhazs** (l'altro soldato scelto) visto che spesso eravate di pattuglia assieme, pur essendo un ungherese è un uomo molto coraggioso che cerca sempre di salvare tutti, un uomo d'altri tempi, pronto a sacrificarsi per tutti se fosse necessario.

Marconista 34 anni

Hai fatto il marconista fin da quando sei entrato nell'esercito, nel 1942.

Un lavoro tutto sommato semplice, bastava imparare i codici e essere bravo a trovare le frequenze.

Le radio tedesche sono le migliori.

Hai servito in Italia poi, dopo l'armistizio la tua divisione è stata spostata a Est a fermare l'avanzata russa.

La fine del '43 e l'inizio del '44 sono stati un inferno, vi siete ritirati fiume dopo fiume, montagna dopo montagna, una linea dopo l'altra con le truppe russe che sfondavano ogni difesa come un fiume in piena.

Le radio un tempo perfette sono state sostituite da altre più scadenti mentre le fabbriche tedesche venivano bombardate dagli Alleati.

Alla fine ti sei ritrovato ad assemblare le tue radio con pezzi di scarto trovati nei villaggi lungo la ritirata.

Questa zona tu la te la ricordi, il vostro gruppo difendeva Bucarest. Ogni sera sopra di voi passavano i B-29 diretti a Ploiesti, nelle notti rese nere dall'oscuramento vedevi le vampate delle bombe e i pozzi che bruciavano in lontananza.

Quando ci fu il Risveglio Bucarest cadde quasi subito come tutte le altre grandi città.

L'ordine del Reich fu di ritirarsi verso la Germania a qualunque costo ed è quello che avete fatto.

Ricordi ancora l'orrore dei morti, dei compagni caduti che si rialzavano per divorare i propri commilitoni.

Prima di abbandonare Bucarest il vostro capitano razziò la banca centrale, nella tua colonna c'era un camion pieno di lingotti d'oro.

La ritirata fu un massacro in mezzo ai morti e bande combattenti formatesi dai residui dell'esercito romeno e dei partigiani che infestavano l'area, avete raggiunto Pitesti con appena un centinaio di uomini.

Il capitano ha preso te e altri 10 e a nascosto il camion con l'oro in un ospedale bombardato.

Quindi avete ripreso la marcia.

Avete attraversato le montagne respingendo gli attacchi nemici, sempre meno, sempre con meno armi.

Alla fine eravate rimasti una ventina, con le vesti lacerate e le armi quasi scariche.

Una notte sei stato svegliato da colpi di pistola, ti sei alzato e hai visto Kurt Brasack il vostro capitano sparare ai tuoi compagni che dormivano, hai sentito le urla e le imprecazioni poi il buio.

Quando hai riaperto gli occhi eri sotto un cadavere gocciolante, l'hai scalcciato via e ti sei alzato.

Intorno a te c'erano solo cadaveri, un paio si stavano muovendo, avevi la vista annebbiata e un forte dolore alla testa.

Hai barcollato allontanandoti dal bivacco. Eri sicuro che saresti morto.

Invece con la forza della disperazione ce l'hai fatta, hai raggiunto il confine ceco dove la Wehrmacht ancora teneva le linee e sei stato salvato.

Ora sei di nuovo qui, non lontano da dove è nascosto un camion pieno d'oro, sei certo che Kurt non sia mai tornato indietro a reclamarlo, ti basterebbe convincere il capitano a fare una piccola deviazione e sareste tutti ricchi... se accettasse anche di disertare e tenersi l'oro.

Una sola cosa ti ha lasciato l'esercito tedesco, il ricordo di un camion pieno d'oro e una pallottola in testa, gentilmente offerta dal tuo ex capitano, il proiettile ti ha privato di un occhio ed è ancora conficcato nel tuo cranio. Da quel giorno soffri di emicranie e fai sogni orribili, a volte senti come dei sussurri e delle voci.

L'esercito tedesco ti ha portato via tutto, forse è il momento di farsi ripagare... e con gli interessi.

Note

La radio.

La radio è fuori uso, si sentono solo più scariche statiche e spesso nemmeno quelle, è rotta.

Forse potresti ripararla se ne trovi un'altra da cannibalizzare.

Volevi dirlo al capitano poi hai capito che questo ti dava un enorme potere: puoi dire di ricevere qualsiasi genere di messaggio!

Le comunicazioni sono fatte in codice morse, criptate e fatte a orari specifici, con le montagne di mezzo solo un marconista esperto può sperare di captare eventuali messaggi da parte della vostra colonna.

Con un po' di attenzione puoi fingere di essere in contatto con il resto della compagnia e far deviare il tuo gruppo secondo gli "ordini" del generale Balck.

È rischioso ma potrebbe valerne la pena.

Per ora hai fatto credere a tutti che la colonna principale ha sfondato il blocco e vi aspetta presso Cluj-Napoca.

Regole speciali.

Mi collego con l'HQ!

Durante il gioco puoi usare la radio in 2 modi, il primo classico cercando di captare frequenze, il secondo mentendo e dicendo di aver ricevuto un messaggio.

Nel primo caso ci sarà una descrizione di quello che accade, quando invece vuoi usare il secondo metodo inizia la frase con "**Mi collego con l'HQ** + richiesta" e il DM descriverà il "messaggio" che ricevi così da non insospettire gli altri giocatori (nota che prenderà in considerazione solo la prima richiesta non eventuali altre così da darti la possibilità di mascherare il messaggio).

Ovviamente il tuo pg deve essere l'unico in ascolto della radio se no chiunque si accorge che non stai ricevendo nulla.

Es. "Mi collego con l'HQ magari hanno bisogno di benzina e per sapere la situazione meteo"

DM "tra le scariche statiche arriva la seguente risposta "Divisione accampata presso Cluj – Napoca stop rifornimenti scarsi stop necessità di benzina stop diversi feriti stop per ora i morti non troppo aggressivi stop neve in arrivo stop""

Ovviamente il messaggio è un falso in quanto la radio è rotta ma così puoi convincere ad esempio il gruppo ad andare in cerca di benzina se vuoi.

L'oro dei morti.

Se raggiungete Pitesti ti ricordi benissimo di dove si trovi il vecchio ospedale e il camion con l'oro.

Un camion militare con il serbatoio pieno e il cassone pieno di lingotti...

PNG

Durante il viaggio hai imparato a conoscere bene il sergente **Kovács** che guida le truppe ungheresi. È un brav'uomo che rispetta gli ordini e la gerarchia e ha molto a cuore i suoi soldati (quelli ungheresi). Un tipo con i piedi per terra di cui ci si può fidare per uscire dalle situazioni complicate.

Durante il viaggio hai tenuto d'occhio il soldato **Pecsi** del corpo ungherese. Lo hai visto in almeno due occasioni rubacchiare del materiale militare anche se non sai poi cosa ne abbia fatto ne ti interessa, avrà anche lui qualche "debito" con il Reich. È buon amico dei suoi compagni mentre è chiaro che non veda di buon occhio i tedeschi.

PG

C'è qualcosa di strano che aleggia sul capitano, come un'ombra oscura, qualcosa di orribile che sembra seguirlo, qualcosa di mostruoso che tiene celato... o forse è solo il frutto della tua immaginazione?

Interprete 20 anni

Hai pochi ricordi della guerra.

Quando è iniziata avevi sette anni e vivevi a Budapest dove eri nato.

Ricordi qualcosa di tuo padre e di tua madre (lui romeno, lei di Budapest), ricordi le file per il pane e il freddo d'inverno.

Ricordi la radio che, anno dopo anno, portava notizie sempre più vittoriose mentre la fila per il pane si faceva sempre lunga e il freddo sempre più intenso.

Avevi undici anni quando per la prima volta hai visto degli aerei, ricordi di aver guardato quei puntini argentati nel cielo che si avvicinavano, erano bellissimi.

Gli aerei facevano parte degli squadroni americani di stanza in Italia ed erano lì per bombardare la città.

Da quel giorno gli aerei vennero annunciati da una sirena e voi correvate nei rifugi e nelle cantine.

Non hai più visto un solo aereo, solo il rumore della sirena.

Tuo padre è morto sotto i bombardamenti.

Hai continuato a vivere con tua madre mentre i tedeschi inasprivano il controllo sui territori occupati in vista delle grandi offensive alleate.

Quando c'è stato il Risveglio eri un ragazzino.

Tua madre ha cercato di proteggerti da quell'orrore, ha venduto se stessa ai militari in cambio della tua salvezza.

Eri il figlio di untermenschen agli occhi dei tedeschi, non gli importava della tua sorte.

Il Reich ha tenuto, Budapest ha resistito, tua madre è lentamente scivolata nella follia a causa della sifilide contratta da qualche soldato nazista.

Ti sei preso cura di lei come potevi, nel sottobosco di umanità esclusa dal Reich perfetto.

Per guadagnare qualche soldo hai lavorato in fabbrica, hai imparato il tedesco.

Sei sempre stato portato per le lingue e conoscere la lingua dei padroni apre molte porte.

Tuo padre ti ha insegnato il romeno e da piccolo hai imparato l'ungherese.

Hai iniziato a arrotondare traducendo documenti e lettere dal tedesco per coloro che non lo sapevano.

Tua madre è morta l'anno scorso, quando l'ospedale di Budapest ha di nuovo rifiutato la tua richiesta di cure: "Untermenschen" c'era scritto sul modulo di rifiuto, ma ora sapevi che significa "subumano".

Senza legami hai iniziato a pensare un modo per andartene da questa immensa prigione chiamata IV Reich.

Qui non c'è posto per quelli come te.

La tua conoscenza delle lingue ti ha aperto molte porte, un traduttore è sempre utile.

Con un po' di denaro e documenti nuovi potresti andare in un'altra città e farti passare per tedesco.

Oppure potresti unirti a quei gruppi clandestini di cui si sente parlare.

O magari andare verso l'Italia dove si dice esista ancora una civiltà.

Avevi iniziato a cercare documenti falsi e il modo per fare soldi quando i soldati sono venuti a casa tua.

Ti hanno detto che servivano traduttori per una spedizione in partenza.

Hai chiesto per dove, ti hanno picchiato con i calci dei fucili e trascinato via.

E ora sei qui, nelle terre perdute, circondato dai morti, ma per la prima volta sono gli untermenschen ad avere il potere, i tedeschi dipendono da voi (come voi dipendete da loro) per uscire vivi da questo inferno.

E hai deciso che sfrutterai fino in fondo questo vantaggio, non importa come ma, se ritornerai, non vivrai mai più da untermenschen.

Note

Sei l'unico a sapere oltre il tedesco anche l'ungherese e il romeno, molti soldati e civili della colonna erano ungheresi e tu eri uno dei tramiti tra loro e i tedeschi.

Ovviamente tutti sanno comprendere il tedesco di base (ad esempio gli ordini) e il sergente Kovacs parla un tedesco stentato ma poco di più.

I comandanti tedeschi hanno bisogno di te per guidare i loro stessi soldati.

Regole speciali

Traduzioni

Essendo l'unico che sa tradurre puoi celare informazioni che ti vengono date quando le traduci ai tedeschi. Puoi farlo in due modi, il primo è classico, ossia puoi dire quello che vuoi a chi ti ascolta (con un minimo di buon senso), il secondo serve se non vuoi scoprirti troppo.

In questo caso usa due frasi in codice:

a) "traduco quello che ha da dire "nome persona" e lo riferisco": in questo caso il master farà dare alla persona una risposta **positiva** indipendentemente da quello che direbbe (ossia tu la traduci come risposta positiva).

b) "ascolto quello che dice e lo traduco": in questo caso il master farà dare alla persona una risposta **negativa** indipendentemente da quello che direbbe (ossia tu la traduci come risposta positiva).

Ad esempio il comandante ti chiede di chiedere a un soldato ungherese se ha visto dove si sono diretti i nemici.

Il soldato ungherese ha visto i nemici ma non ha idea di dove si siano diretti.

Tu puoi dire "Va bene, allora traduco quello che ha da dire "il soldato ungherese" e lo riferisco", in questo caso il soldato ungherese dirà "ho visto i nemici, si sono diretti verso nord".

Oppure puoi dire "Va bene ascolto quello che dice e lo traduco", in questo caso il soldato ungherese dirà "purtroppo non ho visto nemici signore né dove si sono diretti i nemici signore", anche se ha detto tutt'altra cosa tu sei l'unico che lo sa e quindi puoi dire quello che vuoi.

Altrimenti puoi semplicemente dire di tradurre e il soldato ungherese dirà "Ho visto i nemici ma non saprei dove si siano diretti".

Nota: le richieste basiche possono essere anche tradotte dal sergente Kovacs, ma i discorsi appena un po' più articolati hanno bisogno della tua intermediazione.

Una nuova vita.

Non sai cosa ti riserverà questo viaggio, ma se ci sarà la possibilità di scomparire con una nuova identità e molto denaro non hai intenzione di lasciartela sfuggire, così come una promozione o l'appoggio incondizionato del capitano per il futuro se capita.

Le incognite sono molte devi stare attento ma essere anche audace se dovesse presentarsi l'occasione.

PNG

La tua attività di interprete e le tue origini, ti hanno portato spesso a parlare con i civili ungheresi che seguono la colonna.

In particolare hai scoperto che il meccanico **Racz** e l'infermiera **Nagi** hanno una relazione sebbene la tengano nascosta benissimo.

Racz non fa mistero di lavorare male sotto i tedeschi ma è abbastanza sveglio da capire che senza di loro non si salverà nessuno.

Nagi è una ragazza giovane e carina, si trova molto bene a lavorare con il dott. **Werner** e cerca sempre di mantenere un profilo basso consapevole di essere l'unica donna circondata da uomini nella terra di nessuno e di non aver nessuna difesa da parte delle angherie dei tedeschi (o di chichessia).

PG

Il marconista è davvero un tipo strano, oseresti quasi dire "folle".

Sai che nel Reich molti sviluppano psicosi e follie ma lui sembra essere andato oltre, le poche volte che hai incrociato il suo sguardo ti sono venuti i brividi, eppure nessuno sembra essersene accorto.

Una volta l'hai anche visto parlare alla radio... con la radio spenta! E dopo ha detto di aver ricevuto un messaggio!

Come se non bastasse lo hai sentito nel sonno maledire un certo Kurt.

Il soldato scelto si aggira come un falco, osserva e nulla sfugge al suo occhio vigile.

Di fanatici nei hai visti molti nel IV Reich ma il lui c'è qualcosa di più, qualcosa di sinistro e pericoloso, sta cercando qualcosa, o qualcuno.

Il pilota è molto nervoso da quando, dopo lo scontro, ha preso il posto del vecchio pilota dell'SDKFZ.

Di cosa è preoccupato? Su quella specie di blindato è la persona più al sicuro di tutti.

PNG (per il custode)

Sergente (straniero) **Kovács** – legame marconista

Uomo di 34 anni, buon soldato, ha interesse a salvare i suoi uomini (ungheresi) a meno di azioni terribili cercherà sempre di rispettare gli ordini.

Soldato traditore **Pecsi** (straniero) – legame marconista

22 anni.

Fa parte di una banda che agisce poco fuori dal Reich, i *Lipovenii* che la colonna incontrerà sulle montagne.

Durante il viaggio ha rubacchiato varie cose per farle avere alla banda,

Si unirà alla banda se riesce nella fase finale, cercherà di preservare eventuali ungheresi utili ma non i tedeschi.

Soldato avido (straniero) **Takash** – legame pilota

29 anni.

È stato coscritto a forza ma nell'esercito ha capito che poteva arricchirsi e questo è il suo unico scopo.

Rispetta gli ordini ma è abbastanza pavido e cerca di tenersi lontano dai pericoli.

Ogni volta che può cerca di combinare qualche affare o mettere le mani su cose di valore.

Sta ricattando il dottor Werner con delle foto che provano la sua omosessualità, le usa per ottenere medicinali, soldi, favori o altro.

Soldato pavido (tedesco giudeo) **Schimtz** cuoco – legame capitano

35 anni.

Internato in campo di concentramento è fuggito durante il risveglio, nel casino successivo è riuscito a farsi passare per tedesco e ora vive nella paura di essere scoperto e giustiziato.

È il cuoco della compagnia.

Ha ancora il tatuaggio del campo di concentramento.

Soldato fanatico (tedesco) **Wolf** – legame gestapo

33 anni.

Un passato nelle Waffen-SS totalmente fedele alla dottrina nazista, la rispetterà sempre anche se dovesse metterlo in difficoltà, tratta tutti i non tedeschi come feccia e si aspetta che gli altri facciano altrettanto.

Ha sviluppato una dipendenza da morfina.

È invaghito di Nagi e in un modo o nell'altro vuole sfogare il suo desiderio per lei.

Soldato coraggioso (straniero) **Juhazs** – legame gestapo

26 anni.

Un buon soldato, coraggioso e leale, seguirà gli ordini e cercherà sempre di salvare tutti.

Ingegnere ferroviario (tedesco) **Bohm** – legame traditore

45 anni.

Un ingegnere meccanico, buon conoscitore di roba tecnica, è un uomo di pace, si spaventa in ogni combattimento.

Inoltre è malato, e il freddo farà precipitare la sua condizione (arriverà ad avere la polmonite).

Medico (omosessuale) **dott. Werner** – legame capitano

41 anni.

Noto medico nel Reich che ha nascosto per anni la sua omosessualità che lo condannerebbe a morte.

È un buon dottore, molto pratico e non si spaventa facilmente.

Si trova bene con la sua infermiera e cercherà di proteggerla.

Meccanico (straniero) **Racz** – legame interprete

24 anni.

Buon meccanico, lavora male sotto i tedeschi ma ha chiaro che deve aiutarli per salvare tutti.

È innamorato dell'infermiera e lei ricambia anche se tengono la cosa segreta.

Segnalato in gioventù per attività anti-tedesche.

Infermiera (straniera) **Nagi** – legame interprete

22 anni.

Giovane ragazza molto carina, buona infermiera, si trova bene con il medico che vede un po' come un padre.

È innamorata del meccanico ma tengono la cosa nascosta.