

ANTEFATTO

Ordini superiori

Martin Schroder si tolse il giaccone con pellicciotto mentre faceva il suo ingresso nella fredda stanza; non poté fare a meno di sfregarsi il braccio per scaldarsi. Aveva il pellicciotto, ma non faceva effetto: la stufa era mezza-scassata.

<<Oh, ragazzi, buon giorno!>> esclamò, facendo un largo sorriso. Mentre allungava una mano per chiudere il portello, però, si accorse che neanche quella mattina un sorriso avrebbe potuto rasserenare i "ragazzi". Schwiller stava al centro del cerchio di sedie e continuava come al solito a fissare il pavimento. Fu la prima cosa che guardò. Poi controllò fra le sue gambe e si rincuorò. Per lo meno quella mattina non era ancora arrivato a quel punto.

<<Dottore, perché così mattiniere questi incontri?>> chiese Hunnig, cominciando a stiracchiarsi. <<Non riesce a dormire?>>

<<Non voglio togliere tempo al vostro lavoro>>. Afferrò una delle sedie rimaste ed andò a mettersi fra gli altri. <<E comunque la mattina presto si ragiona meglio. Meno problemi a cui pensare, no? >>

<<Sono d'accordo col dottore, dannazione!>> esclamò Zegger, annuendo. Aveva la solita faccia da imbecille patentato; un po' addormentato, un po' stanco di quel ritmo di lavoro, un po' di sana vena da piantagrane che a volte lo avvicinava più ad un animale che ad un Ariano. Quelle poche dimostrazioni di calma e giovialità erano una ricchezza per tutti; per lo meno non capitava che rompesse il naso a qualcuno con un pugno. Sembrava quasi che il sorriso stampato sulla faccia lo rendeva più sopportabile. <<Insomma, ha ragione: prima ti svegli meglio stai. A casa, in fattoria, mi alzavo sempre alle quattro e continuavo a lavorare fino a mezzogiorno passato senza stancarmi, deh!>>.

<<E poi, diciamocelo: un ottimo modo per prendere più caffè di tutti, che ne dite?>> disse il dottore, ridacchiando. Mentre gli altri ridevano, Schwiller non disse nulla, non ridacchiò, non sputò per terra per sdegno (l'aveva fatto, l'aveva fatto eccome, in passato), non si accese neppure una sigaretta per cavarci di mente qualche pensieraccio. Se l'aspettava. Zegger e Hunnig capirono tutto subito; sapevano che il dottore era un osso duro e che aveva in mente più e più strategie per tentare far cadere Schwiller dalle nuvole. Solo, non ci riusciva. Non ci riusciva.

<<E va bene... possiamo cominciare con la seduta>>. Il dottore aprì il block-notes sulle gambe e calò la penna d'oro sul modulo del rapporto. Non prima di aver lanciato un'altra occhiata a Schwiller. <<Allora, arrivate lettere da casa con l'ultimo aereo, gente?>>.

Scrisse qualcosa su un foglietto staccato da uno dei suoi quaderni, tanto per provare la stilo, poi alzò di nuovo il capo.

"Perché cazzo non ti svegli?! Lo sai che mi sto scuendo i coglioni solo per te...". Hunnig e Hinspitz stavano dicendo qualcosa. Il primo raccontava del disegno che suo figlio gli aveva mandato da Dresda, un bell'aeroplano, e si meravigliava di come avesse imparato a fare le linee ben dritte; Hinspitz commentava sorridendo. Schwiller, questo era importante notare, non faceva niente. Come sempre.

L'aveva visto, di giorno in giorno, trasformarsi in una specie di fantasma. Una volta lo trovavi nel fiore dei suoi venticinque anni, forte e risoluto, mentre andava quasi saltellando da una parte all'altra della base, magari semplicemente per portare dei piatti nelle cucine. Saltellando, sì, come uno scolare. Sembrava fare uno di quei balli da locale notturno, con tanto di momenti in cui si perdeva a canticchiare le canzoni del momento, trasmesse sull'NSS. Una specie di spirito libero in una base semi-artica, un uomo divertito e vivo, innamorato. Si chiamava Anna, la sua donna. Sua moglie. Quando ne parlava durante le prime sedute avevi l'impressione che la loro casa somigliasse ad un angolo di Valhalla, lontano dal Reich, lontano da tutto. C'era qualcosa, nel suo volto, di grande, giocondo, limpido, infantile. *Bello*. Il viso di una bella persona.

Giorno dopo giorno aveva cominciato a non ballare più; no, adesso era sempre più solo, l'uniforme sempre più sgualcita e rovinata, gli occhi avevano iniziato ad inclinarsi sempre più finché, a quanto sembrava, non avevano trovato nella moquette della base l'unica cosa interessante da guardare. Un'ossessione. Guardava solo quella maledetta moquette. Camminava fra i corridoi del bunker trascinando i piedi. Li trascinava come se coordinare i movimenti fosse ormai un'impresa impossibile. Aveva pensato subito alla droga e gli aveva fatto dei test, ma niente. Niente droga. Avevano iniziato a parlare ai primi di maggio. All'inizio, qualche seduta l'uno di fronte all'altro, a chiacchierare del più e del meno. Già a quel punto la situazione sembrava irrecuperabile. Più di una volta gli si era formata una grande chiazza in mezzo alle gambe, all'altezza delle parti più intime, accompagnata da una forte puzza. I primi tempi gli aveva persino fatto usare il bagno della sua stanza per farlo cambiare, per non farlo scoprire dai superiori e dai compagni. Se non fosse stato tenuto sotto controllo giorno dopo giorno, notte dopo notte, per suo espresso ordine, alcune mattine, quando gli capitava di incontrarlo, avrebbe potuto credere di essersi trovato di fronte ad un Morto. Sapeva che non era possibile: sentiva il suo alito caldo quando gli parlava in faccia e i suoi sensi di umano tenere tutto sotto controllo in modo normale (ma questo, soltanto alcune volte. In altre se lo ritrovava di fronte con la testa china e lo sguardo perso). Ma Schroder si rendeva sempre più conto che la differenza fra il ragazzo ed un Morto stava solo nel battito del cuore. *Semplice*. Poi, una sera, sei settimane prima dell'incontro, avevano bussato alla porta del suo studio.

<<Avanti!>> aveva esclamato il dottore, continuando a redigere i suoi rapporti.

Quando aveva alzato lo sguardo ed aveva visto l'uomo di fronte a lui, una persona con in faccia un'espressione impaurita, come se avesse visto il diavolo, che gli chiedeva aiuto, il dottore lasciò da parte ogni traccia della sua corazza di mente lucida e fredda e fu costretto a cedere alla paura. L'uomo era Hunnig. In camera sua, anzi, in camera della sua squadra, la causa di tutto quel trambusto.

<<Non voglio più vivere...>>. Il dottore sentì l'istinto di fissargli ancora una volta i pantaloni, per vedere se la sua enuresi avesse avuto di nuovo effetto. In quel momento, mentre sentiva tutti i peli del collo alzarsi all'unisono, si limitò a fare questo. Il suo paziente era appiattito in un angolo della camerata, sotto uno degli oblò, in lacrime. Legato. <<Chiedo solo un momento per tagliarmi la gola, caro il mio dottore. Solo una lama per farla finita>>.

A giudicare da quanto forte l'avevano stretto, da come quelle funi erano state prima intrecciate le une con le altre e poi fissate agli armadietti dei soldati, aveva capito non potevano aspettare ancora. Non potevano. Doveva affrontarlo. Il tempo stringeva e non solo perché era una bomba ad orologeria. Qualcuno, interno al comando, aveva notato il caso di Schwiller e voleva che quella storia finisse in fretta; Schroder aveva ricevuto degli ordini. Ordini dalla dubbia efficacia.

<<Hans, adesso parliamo>> provò di nuovo, mentre le immagini della serata in camera di quei soldati così sfortunati cominciavano a svanire dalla sua mente. Qualsiasi reazione alle sue parole, anche un cenno con la testa, gli sarebbe sembrato qualcosa di straordinario. Invece era lì Schwiller rimaneva seduto come fosse stordito; silenzioso, come tutti gli altri giorni di terapia. Come tutti gli altri incontri, le altre sere senza fare niente. Sere passate affianco alla radio, con indosso il pigiama, ormai affetto da una follia che senza dubbio nasceva da lì, fra quelle pareti, da ciò che gli oblò mostravano: ghiaccio e neve, lontani impianti di carotaggio petrolifero al largo. Come allora, il nulla. <<Hans, tu hai paura ed io lo posso capire bene. Anche per un ariano, anche per un fedele servitore del Reich, questo posto è l'inferno. non c'è nulla di cui vergognarti ad aprirti con noi. Devi farlo, Hans... perché sei dei nostri, nostro fratello... come possiamo lasciarti qui, a combattere da solo?! Andiamo, guardami, amico mio! Fai un tentativo! Su!>>.

<<Un tentativo di che?>>

<<Di tornare con i piedi per terra. Parliamo di sport, parliamo di belle macchine. Ti piacciono le Mercedes, Hans? Hai mai visto il modello 1955 in azione?! È una bomba, qualcosa di unico, da zero a cinquanta chilometri orari in due secondi, un orgoglio per l'industria tedesca, perché, sai...>>

<<Non me ne frega un cazzo di auto. Sono pezzi di cesso fatti per sentirselo duro spingendo un po' il pedale del gas. Tutto qui. Non mi servono. Non è una macchina quello che voglio. Anzi, vuole sapere una cosa? Non voglio niente. E nessuno>>

<<Neppure andartene a casa?>> sputò fuori allora il dottore, col cuore in gola. <<Insomma, tornare giù, a Dusseldorf... lasciare fuori tutto questo... insomma, ti sto dando una chance>>.

L'unico bagliore dopo mesi. Dannazione. Gli occhi sembravano tornati azzurridi a grigi che erano. Celesti come uno specchio d'acqua, vivi come un animale selvaggio. Aveva aperto la bocca. Erano settimane che non sembrava così insicuro, così sorpreso di qualcosa. Lo guardava. Lo guardava e sentiva un brivido gelato giù per il collo. L'orlo di un baratro. Il dannato orlo di un baratro.

<<Dottore>> si sentì chiamare. Già poteva vedere la porta del suo ufficio; aveva sperato di raggiungerla, chiudersi dentro, mettersi a rimuginare in silenzio su quella faccenda, sui tormenti che gli aveva portato. Erano tanti e saltavano fuori di continuo, sembravano sfidarlo, sembravano guardarlo in faccia come tanti demoni assetati di rimorso. <<Dottore!>>

<<Dimmi Hunnig>> disse, facendo dietrofront. Si mise di fronte al giovane soldato lì di fronte. Stava per fargli delle domande a cui avrebbe dovuto rispondere. Ma ogni sua parola sarebbe stata inutile; un ragazzo spaventato non capisce certe spiegazioni. Non c'era disciplina militare o buonsenso che tenesse.

<<Dottore, perché è così preoccupato? Se Schwiller guarisce tornando a casa il problema è risolto, no? Insomma, lui... lui soffre per sua moglie, lui vuole rivederla, non è fatto per questo posto, non è fatto per tutto questo... troppo isolamento, e...>>

<<Esatto, troppo isolamento per tornare a casa così velocemente. Ma il colonnello mi ha ordinato di dare a Schwiller un congedo anticipato dalle armi e di tornare alla sua vita, così da "poter tornare nelle condizioni di lavorare per il bene del Reich". Ma sai che ti dico? Che non è un congedo quello che gli serve. A questo punto, sarebbe meglio un trasferimento!>>

<<Signore, non tutti sono adatti per la vita militare, Schwiller è semplicemente troppo debole per sopportare questo tipo di tensione. Ci sono molte altre vie, non meno onorevoli, di servire il Reich:

la politica, potrebbe diventare un grande membro del Partito, il cinema o l'arte, in cui potrebbe servire fedelmente la propaganda, signore, e...>>

<<Schwiller è malato, soldato Hunnig!>> esclamò il medico, arrivandogli a pochi centimetri dalla faccia. <<Schwiller è malato... per quanto sembri antipatriottico da parte mia, è questo posto, questo tipo di servizio militare che l'ha fatto impazzire. Non è una questione di follia d'amore, non è una pietosa stupidaggine da romanzetto rosa. Si chiama "febbre del chiuso". Si cura andando da un bravo specialista. Non tornando in mezzo alla strada solo come un cane. Più andrà avanti e peggio sarà>>

<<Allora, faccia qualcosa!>>.

Avrebbe voluto voltarsi per andarsene. A quel punto era lui ad avere problemi a rispondere. E non poteva non farlo. Schroder voleva credere di essere ancora un uomo d'onore.

<<Ho fatto tutto quello che era nelle mie possibilità>>

<<Lei è il medico, può fare qualcosa, se dice che bisogna intervenire in un altro modo per salvare il nostro camerata...>>

<<Ordini superiori, Hunnig>> lo interruppe lui, sospirando. <<Ordini superiori. Il colonnello voleva che, in caso avesse accettato di tornare a casa, Schwiller fosse stato rimpatriato entro quarantotto ore. Domani ripartirà. È tutto quello che ho potuto fare per risolvere questa situazione>>.

Si voltò. In quel momento, gli sembrò che non fossero le sette del mattino, ma mezzanotte del giorno dopo. Tanto gli pesava la testa. Tanto sentiva il petto trafitto dalla stanchezza. Si voltò e cominciò a camminare.

<<E adesso?!>> esclamò Hunnig.

"Non lo so". Il dottore chiuse gli occhi e strinse i denti. "Che il Furher abbia pietà di noi e su noi vigili. Amen".

Un Uomo Finito

Avventura One-Shot per “Sine Requie Anno XIII-IV Reich”

Una tranquilla serata in una città tedesca diviene in un attimo una disperata corsa contro il tempo quando un uomo entra in un locale notturno affollato ed estrae una pistola minacciando di uccidersi. I PG si trovano ad affrontarlo. Possono essere comuni passanti, poliziotti o comunque funzionari delle forze dell'ordine che si ritroveranno a passare di lì e ad imbattersi in una situazione tanto critica.

Ma come fare? La situazione assomiglia a quella di un vero e proprio assedio... i PG sapranno mantenere il sangue freddo?

Ah, una cosa importante... l'uomo che sta mettendo in subbuglio la città è un giovane ex-soldato tedesco. Il suo nome è Hans Schwiller, appena tornato dalla Norvegia.

Hans Schwiller è completamente impazzito. Tornato a casa in attesa di essere destinato altrove, Schwiller sta meditando di togliersi la vita ormai da giorni e, purtroppo, ha scelto questo giorno per farla finita. Hans è da poco separato dalla moglie: a causa della sua malattia, la dolce Anna non ha potuto sopportarlo più. Ora, Hans soffre ben due mali. Ha perso il lavoro, vive in una pensione, Anna non vorrà affatto vederlo a meno che non sappia che potrebbe fare una strage suicidandosi. Il compito dei PG, a questo punto, sarà quello di fermarlo.

Aspetto: un bel ragazzo alto e biondo, ma dall'aspetto estremamente trascurato a causa delle troppe sigarette, del troppo alcool e delle nottate insonni.

Carattere e comportamento: Hans ha delle forti crisi di nervi; griderà, strepiterà e

piangerà fino a perdere la voce. Tuttavia è un individuo che ha ancora nel cuore i suoi grandi affetti: se i PG proveranno a parlare con lui, si lascerà subito scappare di avere una moglie che ama. È il solo motivo per cui potrebbe decidere di fermarsi. Non vorrà sentire altre ragioni e, anzi, se gli verranno poste davanti, Hans si arrabbierà e potrebbe avere un altro esaurimento. Comincerà a gridare che non gli importa nulla di poter costituire un pericolo per le persone. A questo punto, se non fatto calmare (attraverso check su Raggiare o Persuadere di grado Difficile), l'uomo si sparerà.

Intuito 6
Memoria 4
Percezione 4
Volontà 4

Aspetto 4
Comando 4
Creatività 3
Socievolezza 3

Coordinazione 5
Destrezza M. 6
Forza Fisica 6
Mira 7

Affinità Occulta 3
Distanza dalla Morte -
Equilibrio Mentale 1
Karma 4

Risoluzione 17
Vitalità attuale 8

Equipaggiamento: Luger P8 (P+1, livello inceppamento ALTO)

Abilità: uso pistola 7 (+3), uso pugnale 6 (+3), Uso-Mitra 7 (+3), Armi da Fuoco 3 (+1), Artiglieria 0, Arrampicarsi 4 (+2), Pilotare –Carro armato 5 (+2), Pilotare – Gatto delle Nevi 7 (+3).

Disturbi mentali: Depressione lieve-Irritabilità-Lieve, Enuresi (si fa la pipì addosso)-Lieve, Depressione Grave-Idee di suicidio.

Tarocco dominante: La Torre

Particolarità: la psicosi di Hans lo rende un uomo estremamente instabile ed irretisce gran parte delle sue forze. Per questo, quando i PG falliscono prove di Persuadere o di Raggirare Hans deve sottoporsi ad un Test su Equilibrio Mentale. Se lo fallirà non sopporterà che i PG abbiano voluto tentare di fermarlo e reagirà: inizialmente vedrà l'azione dei PG come qualcosa di intollerabile e degno di punizione, quindi sparerà loro addosso, ma alla fine, se i PG si faranno troppo vicini, non esiterà a togliersi la vita. Per fortuna per i PG, l'uomo non riesce a controllarsi totalmente, quindi, per reagire ad attacchi avversari oppure per sporgersi fuori dal suo rifugio per fare fuoco, il PNG dovrà affrontare un check su Paura. Ovviamente, queste regole possono essere totalmente ignorate o modificate dal Cartomante a seconda del procedere degli eventi. Se per esempio i PG intavolassero un discorso abbastanza convincente con l'uomo

(magari usando a loro vantaggio alcuni avvenimenti capitati durante l'avventura, come una telefonata di Anna ad Hans particolarmente riuscita), modificate la difficoltà dei suoi possibili check reattivi: se ad esempio i PG sono riusciti a guadagnare un po' della sua fiducia, se commetteranno qualche passo falso in seguito siate indulgenti e fate sì che il check su "Equilibrio Mentale" di Hans abbia qualche bonus (come se l'uomo fosse comunque disposto a fidarsi degli agenti della Gestapo), mentre al contrario se contrarieranno Hans o non riusciranno a tenerlo sotto controllo non esitate ad aggiungere malus ai check di autocontrollo del PNG.

Nota: nel caso muoia, Hans si risveglierà quasi subito come *Homo Mortuus Maior* (vedi appendice).

AGGANCIO

I PG sono un gruppo di persone (anche semplici cittadini che si sono ritrovati insieme a bordo di un tram) che in una fredda serata d'inverno si trovano nei pressi del locale "Da Paulo", una piccola locanda/night club in una strada di periferia. La zona è mal tenuta, l'atmosfera misteriosa e per niente rassicurante: fumi densi s'innalzano da alcuni tombini, probabilmente scarichi di cucine e caldaie lì attorno. Alcune persone passeggiano, mentre c'è poco traffico. I locali (compreso quelle di "Da Paulo") proiettano la loro luce interna e quelle delle insegne esterne pozzanghere sulla strada. L'impatto con l'inizio dell'azione deve essere il più traumatico possibile: i PG staranno parlando in macchina mentre si dirigono da qualche parte; ad un certo punto vedere qualcuno uscire da un vicolo e precipitarsi di fronte al veicolo per tentare di fermarla con le mani alzate. La donna è vestita con un'elegante pelliccia di visone (tuttavia ha in mano le sue scarpe col tacco, sembra essersi scalzata per correre più veloce), piange, ormai il trucco le ha interamente inondato il volto. Trema spaventata. Alla fatidica domanda "*Che sta succedendo?!?*", la donna riferirà che si trovava "Da Paulo", proprio in fondo ad un vicolo che lei stessa indicherà, e che un cliente del locale, ad un certo punto, si è alzato dal suo tavolo ed ha estratto una pistola, minacciando gli avventori di spararsi. Molte persone, dice, si sono riversati fuori dalla locanda spaventati. Se i PG riescono in un check su Ascoltare-Medio potrebbero riuscire a concentrarsi abbastanza da udire delle urla lontane nella direzione indicata dalla donna. Guardando lei, invece, i PG potranno rendersi facilmente conto che è piuttosto turbata dall'accaduto... e confusa. Se i PG continueranno a chiedere informazioni sull'accaduto, la donna non farà altro che innervosirsi ancora di più. In questo

caso, domande del tipo “E’ sicura che fosse solo un uomo?” riceveranno risposte confuse, anzi, probabilmente faranno sorgere ancora più dubbi sull’accaduto. In questo caso, i PG potranno tentare di calmarla solo trovando le parole giuste (in caso servisse, possono tentare un check su Interrogare-medio). Se chiederanno alla donna il suo nome, la donna risponderà di chiamarsi Eloyse Kaufnerr. Una qualsiasi indagine su questa donna porterà alla luce una reputazione trasparente e limpida. Adesso i PG sono pronti ad entrare in azione per rendersi conto di cosa sta accadendo.

IL LOCALE

Entrando nel vicolo, i rumori di grida e passi di corsa si faranno via-via sempre più forti, mentre verso il fondo si intravede già la luce della locanda. Altri check su Ascoltare (Usuale) potranno ormai far capire ai PG che qualcuno sta gridando a gran voce lì vicino, piangendo; la voce si alza sopra ogni altra per timbro di voce e forza della pronuncia e deve essere di un uomo. Grida con rabbia: <<E’ finita! È finita!>>, sembra impaurito, agitato, *disperato*. Quando usciranno dal vicolo, la locanda i Personaggi troveranno la locanda sulla destra; è un locale non troppo grande, con una gran vetrina dietro cui, con un check su Osservare-Medio, si possono scorgere, fra i riflessi sul vetro delle luci esterne, alcuni tavoli e sedie. All’interno, rannicchiato dietro al bancone (dove rimarrà appostato per tutto il tempo), Hans attende, ma i PG non possono vederlo. In compenso, lui vedrà le ombre dei PG, proiettate verso di lui dalle luci in strada. Dovrà quindi sottoporsi al test su Volontà per ogni round di gioco: se riuscirà prenderà coraggio, si alzerà e sparerà qualche colpo a caso. A questo punto, il Cartomante determinerà con gli AM se qualcuno dei PG verrà colpito: nel caso l’AM sia il Tarocco Dominante di un personaggio, procedete con

la determinazione del danno; nel caso in cui il PG fosse dietro un ostacolo (come ad es. dietro il muro accanto alla porta), esso non verrà colpito, ma sentirà la vibrazione del proiettile passargli vicino. Se l’AM non appartiene a nessun PG, i proiettili sfonderanno la vetrina o vi passeranno in mezzo.

La porta è spalancata. In questa fase, per guardare attraverso essa i PG possono dare tentare solamente un check su Osservare-Medio, in quanto sarà per loro molto difficile non farlo senza sporgersi (se uno dei PG dicesse semplicemente “Mi affaccio alla porta per vedere dentro”, senza curarsi di rimanere coperto da qualche ostacolo, fate un check sulla Volontà di Hans ed in caso di successo fategli sparare al PG). La locanda è un ambiente grande, con vari tavoli rotondi coperti da tovaglie rosse ormai deserti ma ancora carichi di cibarie e accessori per la cena. Alcune sedie sono ribaltate, altre solo allontanate dal tavolo.

COSA FARE

A questo punto, la soluzione sarà di completo stallo. I PG avranno alcune chance per convincere l’uomo a lasciar perdere e ad arrendersi. Se i PG sono poliziotti, non si aspettino vantaggi particolari: Hans avrà una totale ostilità verso chiunque proverà a farlo ragionare e, nel caso in cui ci si provi perderà completamente il controllo e potrebbe arrivare a spararsi. Chiunque entri nel locale sarà bersagliato dall’uomo senza pensarci due volte. Ovviamente i PG potranno provare ad intavolare una trattativa, ma dovranno subito rendersi conto che sarà dura. Ogni tentativo di forzare la mano con Hans potrà avvenire soltanto attraverso un check su Persuadere (Medio), mentre nel caso in cui i PG vogliano tentare un approccio più furbo, tentando di Raggiarlo con uno stratagemma, il ragazzo

sarà pronto a non farsi prendere in contropiede (la prova dovrà essere considerata Difficile ed in caso di fallimento Hans potrebbe decidere di sparare ancora contro i PG, o avere una crisi e decidere di farla finita).

Se i PG volessero potranno ricorrere alla moglie di Schwiller, Anna, per chiederle di tentare di calmarlo. La cosa più logica sarà cercare di ottenere il suo numero dall'uomo stesso, ma egli non lo ricorderà. Se vorranno, i PG potranno per forza procurarsi un elenco telefonico per cercarlo; cosa non difficile: ce n'è uno anche dentro la locanda stessa, ma è su uno scaffale dall'altra parte della stanza e per raggiungerlo i PG dovranno attraversare la sala, divenendo possibili bersagli. Considerate inoltre che Anna non è molto ben disposta nei confronti dell'uomo, quindi, nel momento in cui i PG riusciranno a mettersi in contatto con lei, per convincerla a parlargli dovranno subito forzare la mano con due distinti check su Persuadere-Medio, conditi ovviamente da un discorso convincente. A questo punto, tutto starà a portare un telefono fin dentro alla locanda o a chiedere al proprietario, rimasto nei paraggi, il numero di telefono della locanda e dire a Schwiller di rispondere.

ANNA RIESCE A CALMARE HANS...

In caso Anna riuscisse a contattare suo marito, i PG sentiranno la situazione farsi molto meno tesa. La voce di Hans diverrà più calma, parlerà sommessamente con la donna, comincerà a piangere. Infine, butterà la sua pistola ed uscirà fuori con le mani alzate, chiedendo di perdonarlo per ciò che ha fatto.

ALTRE MINACCE

Se, durante l'azione, i PG chiameranno rinforzi (o direttamente oppure dicendo a

qualcuno di andare a cercare aiuto o chiamare la Gestapo in zona), al posto di un sicuro sostegno si ritroveranno con una vera e propria gatta da pelare: il caposquadra delle forze speciali del distretto di quartiere (composte da teste di cuoio della Gestapo e membri della Totenpolizei), il tenente della Gestapo Bachmann, sarà in pratica un folle esaltato che non vede l'ora far entrare in azione i soldati col lanciafiamme per fare fuori la minaccia. Appena arriverà a bordo di un camion Opel, la squadra si comincerà a preparare per fare irruzione. La linea di Bachmann sarà una ed una sola: *“Entriamo e trucidiamo quel bastardo”*.

Tenente Alfred Bachmann

Aspetto: un ispettore alto e robusto di mezz'età, con il volto scavato da rughe.

Carattere e Storia: è un agente veterano delle forze di sicurezza cittadine; orgoglioso, spaccone, fiero di sé. È da anni uno dei membri più autorevoli della Totenpolizei e prima di entrarvi era uno dei più esperti e spietati capisquadra della divisione *Grossdeustchland*: un militare di professione trapiantato nel cuore di una grande città. Le numerose azioni di guerra, la loro complessità, i molti terribili eventi che ha visto durante la sua carriera, hanno forgiato un uomo senza alcuna pietà. Veramente un osso duro, ligio al dovere e spietato.

Intuito 6

Memoria 4

Percezione 4

Volontà 7

Aspetto 5

Comando 8

Creatività 3

Socievolezza 4

Coordinazione 4
Destrezza M. 4
Forza Fisica 5
Mira 7

Affinità occulta 0
Distanza dalla Morte -
Equilibrio Mentale 4
Karma 4

Risoluzione 19
Vitalità attuale 8

Abilità: uso pistola 8 (+3), Persuadere 8 (+3)
uso fucile 8 (+4) uso pugnale 6 (+3).

Tarocco Dominante: la Forza

Se i PG volessero tentare una via indolore per acciuffare Schwiller dovranno per forza entrare in contrasto con il tenente Bachmann. Qualsiasi check per provare a convincerlo a fermarsi (Raggirare o Persuadere) dovrà essere di grado Difficile. Se ciò non dovesse avvenire, il round seguente l'uomo correrà dentro con i suoi uomini (due dei quali armati anche di asce) e provvederà ad eliminare la minaccia a modo suo. In pochi minuti Hans sarà caduto a terra sotto i colpi degli MP40 della Gestapo e la locanda ridotta in fiamme.

CONCLUSIONI E CONSEGUENZE

Molteplici possono essere i finali di quest'avventura. I PG potrebbero riuscire ad arrestare il ragazzo senza problemi costringendolo ad arrendersi o tentando una sortita all'interno del locale, oppure Bachmann o uno dei Personaggi potrebbe avere il grilletto troppo facile, uccidere Hans e scatenare un inferno di orrore. Difficile dire come si evolveranno le cose: durante la partita di prova, un solo check impreveduto dal Cartomante ha fatto prendere alla narrazione

una piega del tutto inaspettata costringendolo ad ignorare gran parte delle indicazioni date in queste pagine!

Se Hans rimarrà ucciso probabilmente Anna si presenterà alla centrale e solo lì, con in corpo un immenso rimorso di coscienza, esternerà il suo dolore. Le accuse al ragazzo saranno gravi, gravissime: col suo atto e la sua minaccia, avrà messo l'intera città in pericolo. Nel caso riuscisse a sopravvivere e venisse catturato, la Gestapo vorrà interrogarlo al lungo, forse dando ai PG il compito. In questo caso, la scena avverrà all'interno di una stanzetta con un tavolino e due sedie dove l'uomo e l'interrogatore verranno scortati. Se volete far giocare anche l'interrogatorio, ricordate che Hans non si è affatto calmato. Parlare con lui non sarà quindi facile ed i PG avranno bisogno di farsi valere con check su Raggirare o Persuadere. Tuttavia, quest'interrogatorio non farà altro che evidenziare la palese follia di quest'uomo ormai ridotto a poco più di un'ombra, che continuerà a ripetere da una parte di non voler fare altro che tornare da sua moglie Anna per riabbracciarla (cosa impossibile: ormai Hans è già condannato dal suo stesso atto, avendo leso uno dei principi fondamentali del Reich stesso, la pubblica sicurezza) e dall'altra di voler mettere fine ad una vita che ormai vede priva di qualunque interesse. Ormai Hans sa di essere votato alla morte e nel suo racconto non farà altro che evidenziare che per lui è tutto, tutto finito. I PG saranno tutti decorati per questa difficile impresa, mentre il Cartomante assegnerà i seguenti Punti Avanzamento a seconda dell'esito dell'azione:

- Se i PG riescono a catturare Hans e a condurlo al distretto della Gestapo senza subire perdite date loro 3 PA.
- Se Hans morisse durante l'azione, ma i PG riuscissero a mantenere in

sicurezza l'area e a fermare con successo il Morto, senza in ciò subire perdite, date loro 2 PA.

- Se l'azione si concludesse con la morte di due o più soldati accorsi per dare manforte ai PG, ma con la sopravvivenza di Hans, date loro due Punti Avanzamento.

- Se l'azione si concludesse con la morte di due o più soldati accorsi per dare manforte ai PG e quella di Hans l'azione potrà ufficialmente considerarsi un disastro assoluto. Non date PA.

APPENDICE: POSSIBILI INCONTRI...

Allego qui i profili di Anna e di Hans da Morto. Ho preferito non inserirli all'interno dell'avventura in quanto sono due PNG che potrebbero non comparire neanche durante l'azione. Tenete presente che potrebbero comunque esservi utili per riferimenti vari.

Hans Schwiller da Homo Mortuus Maior

Intuito 1

Memoria 1

Percezione 1

Volontà 3

Aspetto 0

Comando 0

Creatività 0

Socievolezza 0

Coordinazione 3

Destrezza M. 3

Forza Fisica 4

Mira 2

Affinità Occulta 0

Distanza dalla Morte 0

Equilibrio Mentale 0

Karma 0

Risoluzione 7

Equipaggiamento: Luger P8 (P+1, livello inceppamento ALTO)

Abilità: uso pistola 7 (+3), uso pugnale 6 (+3).

Anna Schwiller

Profilo: Anna è una bellissima donna di ventitré anni, dai lunghi capelli biondi ed il fisico snello. Proviene da una facoltosa famiglia di commercianti e disegna illustrazioni per una rivista femminile della città: per questo ha sviluppato un certo gusto per il vestire. Pur avendo un animo sensibile e delicato, è una donna forte che non esita ad andare fino in fondo alle sue decisioni. Quanto ad Hans, crede che la loro unione sia ormai giunta al termine e che niente potrebbe farle cambiare idea: non si può convivere con un pazzo che da un giorno all'altro potrebbe sparire in un Campo di Rieducazione. Tuttavia, nel profondo del suo cuore Anna è ancora innamorata di lui e, se messa di fronte a circostanze che possono mettere in pericolo Hans, e se le si suggerisse di farlo, potrebbe prendere posizioni inaspettate sul suo conto, come ad esempio prendere le sue difese contro la Gestapo.