

TURNO DI NOTTE

**Basato sulla creazione di Matteo Cortini e Leonardo Moretti
“Sine Requie anno XIII”**

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



Sven Ziegler

Background: Sei nato a Bonn, nel 1928, da una famiglia piccolo-borghese. I tuoi genitori erano persone comprensive, che volevano farti seguire i tuoi interessi. Difatti, assecondando la tua passione per il disegno e la pittura, a 10 anni ti iscrissero ad una scuola privata artistica.

Fin da bambino sei sempre stato timido e riservato, anche se molto intelligente. Proprio per questo, quando divenisti più grande, anche se i tuoi genitori ti riempivano la testa con le idee naziste, insistendo sul fatto che anche Adolf Hitler fosse amante dell'arte ("esattamente come te", dicevano loro), tu crescesti capendo che il Nazismo era un'ideologia che non ti andava tanto a genio...anche se non sei mai riuscito ad opposti ad essa...non hai mai avuto il coraggio.

I tuoi sogni si infransero nel 1944, quando vennero i Morti...e lì, a 15 anni, capisti che non saresti mai diventato pittore. Fu in quel momento, più per necessità che per scelta, che decidesti di mettere da parte l'idea della pittura, per darti a qualcosa in cui avresti potuto sfruttare bene la tua intelligenza e la tua memoria...e fu così che sceglievi la medicina.

Gli anni passarono, e il fatto che il Reich fosse sopravvissuto alla guerra, divenendo ancora più terribile di come lo fosse prima, ti ha scombussolato non poco...per questo, vivi la vita cercando di avere il meno a che fare con tutte quelle istituzioni più legato al Reich.

Hai ancora il sogno utopico di riuscire, un giorno, a diventare un pittore, e che i tuoi quadri possano essere esposti nelle più prestigiose gallerie d'arte. Per il momento, ti limiti a ridurre questo tuo sogno a hobby privato, che eserciti a casa. E proprio per questo, spendi molto del tuo stipendio in accessori, pennelli, tele e colori vari, per aver così sempre disponibile del materiale per la pittura.

Oggi è il 15 Ottobre 1957.

Son già passate due settimane ormai da quando ti hanno trasferito per lavoro al nuovo ospedale del piccolo borgo di Inzell, un ospedale nuovo di zecca, dotato di tutta l'attrezzatura medica più avanzata per riabilitare e curare i bravi cittadini del IV Reich. Hai conosciuto un paio di persone, con cui hai cercato di fare amicizia nonostante il tuo carattere riservato. Per il resto, tiri avanti, nonostante anche lì i pericoli e le stranezze non manchino. Dominik Wexler, il direttore dell'ospedale, ti ha incaricato di far da traduttore, considerando la tua conoscenza della lingua italiana, appresa tempo addietro studiandola a casa nel tempo libero (speravi di visitare l'Italia per via delle sue opere d'arte, un giorno...), ad un italiano prigioniero e ricoverato nell'ospedale dove lavori.

Quell'italiano è un tipo strano, sicuramente pericoloso, dato che viene sorvegliato dalle SS in persona! Chiunque egli sia, pensi che sia meglio averci a che fare il meno possibile...

Aspetto: Magro, senza barba, con il viso sottile, una stempiatura davanti e dei capelli neri corvini mossi. Il viso è consumato e lo sembra far apparire più vecchio del normale (*per farvi un'idea migliore, guardate su Google Immagini il "Dr. Vincent Morrow", protagonista del fumetto "Witch Doctor"*)

COSA NE PENSI DI

Dominik Wexler: "È il direttore dell'ospedale, e quindi merita tutto il rispetto possibile. Sa quello che fa, e io mi fido di lui".

Doreen Eichmann: "Mi inquieta parecchio questa donna...è come se aspettasse solamente che uno dei tirocinanti, me compreso, commetta un errore, per poi deriderlo, insultarlo e umiliarlo davanti a tutti. Ho saputo che si dice in giro che tra lei e il direttore ci sia qualcosa..."

Dirk Herz: "Simpatico il tipo. Certo, magari può risultare saccente, e a volte dice le cose senza pensarci su due volte (e per questo ha rischiato anche con il direttore, una volta), ma ci parlo senza problemi".

Otwald Diederich: "Se la dottoressa Doreen mi intimorisce, questo tizio mi inquieta parecchio! Il suo sorriso perenne, la sua parlantina fluida e melliflua...non sembra messo molto a posto con la testa.

Eppure dicono che sia molto bravo nel suo lavoro, quindi forse è solo un'impressione mia. Non è che lo odio, ovviamente...semplicemente, non è il tipo con cui inizierei volentieri una conversazione".

Sine Requie



Nome del personaggio SWEN ZIEGLER
 Tarocco Dominante L'EREMITA
 Tarocco del Passato LA LUNA
 Professione MEDICO CLASSE C Et  29

Pregi e Difetti

**GENIO
ARTISTICO**

**SPENDACCIONE
INCAPACE DI SENTIRE
ODORI E SAPORI**

CARATTERISTICHE

Intuito <u>7</u> ()	Aspetto <u>3</u>	Coordinazione <u>3</u>	Aff. Occulta <u>4</u> ()
Memoria <u>5</u>	Comando <u>3</u>	Des. Manuale <u>3</u>	Dist. dalla Morte <u>16</u>
Percezione <u>4</u>	Creativit� <u>5</u>	Forza Fisica <u>3</u> ()	Eq. Mentale <u>6</u>
Volont� <u>5</u>	Socievolezza <u>3</u>	Mira <u>4</u>	Karma <u>4</u> ()

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. pi� usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	<u>1/2</u>	+Coo <u>1</u>	oooooooo
	Ascoltare	<u>+0</u>	+Per <u>4</u>	oooooooo
	Correre	<u>+0</u>	+Coo <u>3</u>	oooooooo
	Guidare()	<u>1/2</u>	+Per <u>2</u>	oooooooo
	Intrufolarsi	<u>+0</u>	+Coo <u>3</u>	oooooooo
	Lanciare	<u>+0</u>	+Mir <u>4</u>	oooooooo
	Leggere e scrivere	<u>+2</u>	+Mem <u>7</u>	oooooooo
	Lingua(ITALIANO)	<u>+1</u>	+Mem <u>6</u>	oooooooo
	Mercanteggiare	<u>1/2</u>	+Soc <u>1</u>	oooooooo
	Nuotare	<u>1/2</u>	+Coo <u>1</u>	oooooooo
	Orientamento	<u>+0</u>	+Per <u>4</u>	oooooooo
	Osservare	<u>+0</u>	+Per <u>4</u>	oooooooo
	Perquisire	<u>+0</u>	+Per <u>4</u>	oooooooo
	Persuadere	<u>1/2</u>	+Soc <u>1</u>	oooooooo
	Rissa	<u>1/2</u>	+Coo <u>1</u>	oooooooo
	Seguire tracce	<u>1/2</u>	+Per <u>2</u>	oooooooo
	Uso (PISTOLA)	<u>+0</u>	+MIR <u>4</u>	oooooooo
	BIOLOGIA	<u>+2</u>	+MEM <u>7</u>	oooooooo
	CHIMICA FARM.	<u>+2</u>	+MEM <u>7</u>	oooooooo
	ERBORISTERIA	<u>+0</u>	+MEM <u>5</u>	oooooooo
	FISICA	<u>+0</u>	+MEM <u>5</u>	oooooooo
	MEDIC. E CHIRUR.	<u>+1</u>	+MEM <u>6</u>	oooooooo
	PRONTO SOCCORSO	<u>+0</u>	+MEM <u>5</u>	oooooooo
	DISEGNARE	<u>+2</u>	+DES <u>5</u>	oooooooo
	FOTOGRAFIA	<u>+0</u>	+MIR <u>4</u>	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

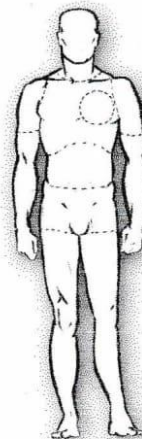
RISOLUZIONE (Per-Vol-Coo-Kar)

16

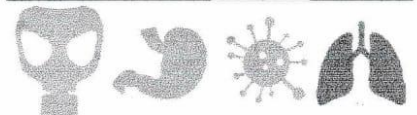
VITALIT  MASSIMA 8

MORTE A 3

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



Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA

MALUS ALLE AZIONI

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Doreen Eichmann

Background: Sei nata a Duisburg, nel 1922, in una famiglia di ceto basso, segnata dall'indigenza. Tua madre è morta dopo due anni dalla tua nascita, e quindi sei rimasta con tuo padre, un uomo violento, che avrebbe voluto tanto avere un figlio maschio. Egli infatti era un militare, e quando nel 1933 sorse il III Reich, se ne innamorò perdutamente, e ti indottrinò a dovere, anche con la violenza, quando era necessario, arrivando perfino a farti tatuare una svastica dietro al collo. Quindi sei dovuta crescere, per forza di cose, cocciuta e caparbia, e grazie alla formazione militare che tuo padre ti face praticare, invece che farti "rammollire" con dei giochi (e dei vestiti) da femmina, sei cresciuta ancora più dura, e questo, unito al fatto che fin da piccola dimostravi un'intelligenza superiore al normale, ti faceva pensare che fossi una sorta di "*Übermensch*" al femminile. Ovviamente, non potendo (e non volendo) contare sul poco aiuto economico che poteva darti tuo padre, decidesti di lavorare fin da giovane per permetterti gli studi come medico, e decidesti persino di voler apprendere sul campo, durante la seconda guerra mondiale, al fronte, come medico tirocinante...gli orrori della guerra che avresti visto là ti avrebbero solo resa più forte, pensavi.

Quando venne il Giorno del Giudizio, nel 1944, ti ritrovasti ad affrontare orrori ben più grandi. (S)Fortuna volle che incontrasti un uomo, tale Dominik Wexler, di vent'anni più grande di te, direttore dell'ospedale di Duisburg: in quel momento eri debole, non sapevi come avresti affrontato gli anni a venire, tra i Morti e il Reich che crollava, e quindi, seppur con grande dolore, decidesti di affidarti a lui (ovviamente, nel modo in cui un uomo vorrebbe che una donna si avvicinasse a lui). Divenisti la sua concubina. L'umiliazione fu tanta, perché mai nella tua vita ebbi bisogno di affidarti a qualcuno...anche se, grazie alle sue conoscenze, il direttore riuscì a proteggerti proprio negli anni in cui il nuovo Reich prendeva forma. Intanto, crescevano le dicerie su una tua presunta "relazione" col lui. Sai che se questa "relazione" venisse scoperta, non solo non verresti più presa sul serio dai tuoi sottoposti, ma persino l'immagine di Dominik ne risentirebbe, e non esiterebbe a licenziarti o peggio...hai vissuto con lui per molto tempo, è un uomo molto importante, e alle persone che gli davano fastidio o che lo deludevano, bastava che chiamasse qualche amico per farle sparire...

Ora è il 15 Ottobre 1957. Sei diventata, grazie a Dominik, un medico di classe B nonostante la tua età, ma fortunatamente tu e Dominik siete stati trasferiti al nuovo ospedale di Inzell, dove lui è divenuto il nuovo direttore, e tu, abbandonando i tuoi vecchi colleghi, hai potuto evitare che le dicerie aumentassero. Ovviamente ci sono anche in questo ospedale, anche tra i tuoi sottoposti, ma non sono così tante. Per il momento, oltre a tirare avanti dimostrandoti migliore e bacchettando chi sbaglia, sperando che un giorno Dominik ti nomini suo successore come direttore dell'ospedale, sei stata assegnata ad un paziente italiano, ricoverato e sorvegliato dalle SS...roba grossa...probabilmente un prigioniero di guerra molto importante.

Aspetto: Una donna dal fisico dinamico, bella, dallo sguardo gelido e inquisitore. Ha i capelli biondi raccolti dietro e a volte porta un paio di occhiali sottili per correggere la sua lieve miopia (*per farvi un'idea, guardate su Google Immagini la "Harleen Quinzel", dei fumetti DC di Batman*)

COSA NE PENSI DI

Dominik Wexler: "Lurido porco! Se solo non fosse così importante per i favori che potrebbe farmi, gli avrei già tagliato la gola con un bisturi...e magari lo farò! Certo...solo quando sarò sicura che non mi sarà più di alcuna utilità...e una volta morto, voglio vedere come farà a chiedere aiuto ai suoi amici!".

Swen Ziegler: "Patetico e debole, una vera femminuccia. Si vede che gli faccio paura. Per lo meno, è un bravo medico, per essere di classe C".

Dirk Herz: "Se mio padre fosse stato simpatico e sorridente come quest'uomo, magari sarei stata diversa. Una volta, il Dottor Herz mi disse che sarei sembrata più simpatica ai colleghi e ai pazienti se avessi imparato a sorridere. . .Stroncate! Non ho certo bisogno di fare queste cose io! Se quel vecchio barbone spera di sciogliermi il cuore con le sue parole gentili si sbaglia di grosso!".

Otwald Diederich: "È il migliore psichiatra dell'ospedale, ma dicono che curi i pazzi grazie ad una tavola ouija...Mah, non ho mai creduto a queste cose. Fa' bene il suo lavoro, e questo mi basta".

NOTE: Nella scheda, la Risoluzione è 17.

Impartire Ordini è a Grado+1 (quindi 5 in totale); Uso(Ascia) a Grado+0 (5 totale)

Sine Requie



Nome del personaggio DOREEN EICHMANN
 Tarocco Dominante IL GIUDIZIO
 Tarocco del Passato L'IMPERATORE
 Professione MEDICO CLASSE B Età 35

Pregi e Difetti	
- CONOSCENZE IMPORTANTI	- ALLERGIA
- NON IMPRESSIONABILE	- SEGRETO MINACCIOSO
	- TATUAGGIO

CARATTERISTICHE

Intuito <u>8</u> ()	Aspetto <u>4</u>	Coordinazione <u>5</u>	Aff. Occulta <u>2</u>
Memoria <u>6</u>	Comando <u>4</u>	Des. Manuale <u>2</u>	Dist. dalla Morte <u>14</u>
Percezione <u>2</u>	Creatività <u>3</u>	Forza Fisica <u>4</u> ()	Eq. Mentale <u>4</u>
Volontà <u>4</u>	Socievolezza <u>3</u>	Mira <u>4</u>	Karma <u>6</u>

V/S	ABILITA'	GRADO	--Caratt. più usate	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 5	oooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 2	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 5	oooooooo
	Guidare ()	+0	+Per 2	oooooooo
	Intrufolarsi	+0	+Coo 5	oooooooo
	Lanciare	+0	+Mir 4	oooooooo
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 6	oooooooo
	Lingua ()	1/2	+Mem 3	oooooooo
	Mercanteggiare	1/2	+Soc 1	oooooooo
	Nuotare	+0	+Coo 5	oooooooo
	Orientamento	+0	+Per 2	oooooooo
	Osservare	+0	+Per 2	oooooooo
	Perquisire	1/2	+Per 1	oooooooo
	Persuadere	1/2	+Soc 1	oooooooo
	Rissa	+0	+Coo 5	oooooooo
	Seguire tracce	+0	+Per 2	oooooooo
	Uso (PISTOLA)	+0	+MIR 4	oooooooo
	BIOLOGIA	+2	+MEM 8	oooooooo
	CHIMICA FARM.	+2	+MEM 8	oooooooo
	ERBORISTERIA	+0	+MEM 6	oooooooo
	FISICA	+0	+MEM 6	oooooooo
	MEDIC. ECHIRUR.	+2	+MEM 8	oooooooo
	PRONTO SOCCORSO	+0	+MEM 6	oooooooo
	IMPARTIRE ORDINI	+0	+COM 4	oooooooo
	LEGGE	+0	+MEM 6	oooooooo
	TANATOLOGIA	+0	+MEM 6	oooooooo
	USO (ASCIAT)	+1	+COD 6	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

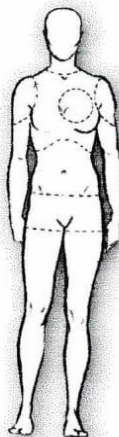
RISOLUZIONE (Per-Vol-Coo-Kar)

15

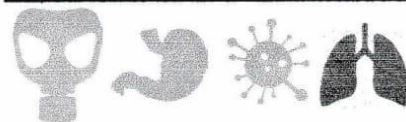
VITALITÀ MASSIMA 8

MORTE A (-4)

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



Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA _____

MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO _____

Dirk Herz

Background: Nato nel 1908 a Reutlingen, da una famiglia molto nobile. Vuoi per il fatto che hai “sangue blu” nelle vene, vuoi per il fatto che i tuoi genitori ti hanno sempre viziato dicendoti che eri “il migliore”, sei cresciuto con un temperamento molto ottimista, e il tuo ottimismo ti rende simpatico agli occhi degli altri. Ti consideri una sorta di genio, sei sicuro del tuo successo in ogni cosa che fai...è proprio per questo che da piccolo decidesti di dedicarti alla musica e allo sport, dopo aver incontrato, grazie alle feste d’alto bordo nella villa dei tuoi genitori, un campione olimpionico di atletica e una famosa violinista.

Nonostante non fossi portato né per lo sport né per la musica (né tantomeno per il canto!), ci perdesti molti anni dietro questi due interessi, prima di capire che forse sarebbe stato meglio se ti fossi dedicato ad altro...e così, decidesti infine di dedicarti agli studi di medicina. Quando sorse il Nazismo poi, rimanesti affascinato da quell’ideologia: il Reich voleva conquistare il mondo...e le persone brillanti come te sarebbero state fondamentali per raggiungere quest’obiettivo.

Nel corso degli anni, ti specializzasti nella malattia mentale, e dopo il 1944, quando i Morti ritornarono in vita, e quando sorse il IV Reich, divenisti ufficialmente uno psichiatra del Reich.

Dopo quello non sei mai più riuscito a salire di grado, perché purtroppo hai il brutto difetto di non mentire mai: ti ritieni così brillante da pensare di riuscire a gestire anche le situazioni in cui per avere vita facile bisognerebbe mentire, quindi decidi di dire sempre la verità, anche quando parli con i tuoi superiori. Proprio per questo, quando sei stato trasferito un mese fa all’ospedale del piccolo borgo sperduto di Inzell, ti sei già fatto detestare sia dal direttore Dominik Wexler, sia dalla dottoressa Eichmann.

Ora è il 15 Ottobre 1957. Ti sei fatto molti amici nell’ospedale, e ti considerano un tipo simpatico (a parte quando sei troppo sincero e schietto nel fare le critiche). . .certo, se scoprissero che ogni mattina fai un discorso motivazionale a te stesso davanti allo specchio, in cui continui a ripeterti che sei “il migliore”, ti troverebbero un po’ strano. Questo è il tuo unico punto debole: pensi che non saresti così brillante se non ti auto-motivasti ogni giorno. Iniziasti a farlo il giorno in cui ti separasti dai tuoi genitori, prima sussurrando qualche frase motivazionale davanti allo specchio, poi quando per via dei Morti i tuoi genitori vennero uccisi, incominciasti a fare dei veri e propri monologhi motivazionali, in cui auto-elogiavi la grandezza della tua persona. Recentemente, ti è stato portato un prigioniero delle SS...un italiano, a cui hai fatto fare dei test di base, dato che non potevi dialogare con lui per via della lingua. In tutta risposta, lui ha disegnato sui fogli dei test dei pupazzetti...era veramente matto! Chissà cosa vogliono le SS da un matto?...

Aspetto: Un uomo alto, con il fisico pasciuto ma non grasso, una folta barba scura, liscia e fluente, a tratti bianca, e capelli corti e lisci (*per farvi un’idea, guardate su Google Immagini “Doctor Faust”, dei fumetti Marvel*)

COSA NE PENSI DI

Dominik Wexler: “È un inetto, che ha guadagnato il posto solo tramite conoscenze altolocate e non certo tramite la sua intelligenza. Da quando gli ho detto che forse non era adatto per il ruolo, mi odia tremendamente...ahahahah! E chi se ne frega! Mi è indifferente cosa pensi di me”.

Swen Ziegler: “Può essere sicuramente intelligente, ma di certo non è ottimista e brillante come me. E il -saper risplendere- è una qualità fondamentale per avere successo. Glielo dovrò insegnare!”

Doreen Eichmann: “Una donna tosta, mi piace, una tipa a posto. Vorrei farmela amica, come mi son fatto amico tutti, ma dopo che le dissi che se provasse a sorridere di più avrebbe avuto più successo nelle relazioni sociali coi tirocinanti e pazienti...beh, mi detesta e non poco ahaha”.

Otwald Diederich: “Lui è l’unica persona che non voglio farmi amica, perché...è migliore di me in quello che fa... Certo, forse è un po’ strano e bizzarro, ma è stimato da tutti per il suo eccellente lavoro...ed io sono geloso di lui, del suo successo...maledizione! Quanto vorrei che se ne andasse!”.

NOTE: Nella scheda, Morte a -3
Psichiatria a Grado+3 (quindi 7 in totale)



Nome del personaggio DIRK HERZ
Tarocco Dominante LE STELLE
Tarocco del Passato LA RUOTA DELLA FORTUNA
Professione PSICHIATRA DEL REICH età 49

Pregi e Difetti

- OTTIMO UDITO - TROPPO SINCERO
- SIMPATICO - ABITUDINE OSSESSIVA
- STONATO

CARATTERISTICHE

Intuito <u>4</u> ()	Aspetto <u>3</u>	Coordinazione <u>3</u>	Aff. Occulta <u>4</u> ()
Memoria <u>4</u>	Comando <u>2</u>	Des. Manuale <u>2</u>	Dist. dalla Morte <u>14</u>
Percezione <u>4</u>	Creatività <u>3</u>	Forza Fisica <u>3</u> ()	Eq. Mentale <u>4</u>
Volontà <u>2</u>	Socievolezza <u>5</u>	Mira <u>4</u>	Karma <u>5</u> ()

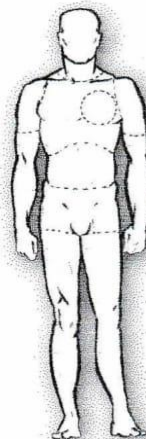
V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	1/2	+Coo 1	oooooooo
+1	Ascoltare	+1	+Per 6	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 3	oooooooo
	Guidare()	1/2	+Per 1	oooooooo
	Intrufolarsi	+0	+Coo 3	oooooooo
	Lanciare	1/2	+Mir 1	oooooooo
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 4	oooooooo
	Lingua()	1/2	+Mem 2	oooooooo
	Mercanteggiare	+0	+Soc 5	oooooooo
	Nuotare	1/2	+Coo 1	oooooooo
	Orientamento	1/2	+Per 1	oooooooo
	Osservare	+0	+Per 4	oooooooo
	Perquisire	+0	+Per 4	oooooooo
	Persuadere	+2	+Soc 7	oooooooo
	Rissa	+0	+Coo 3	oooooooo
	Seguire tracce	1/2	+Per 2	oooooooo
	Uso (PISTOLA)	+0	+MIR 4	oooooooo
	BIOLOGIA	+2	+MEM 6	oooooooo
	CHIMICA FARM.	+2	+MEM 6	oooooooo
	ERBORISTERIA	+1	+MEM 5	oooooooo
	FISICA	+1	+MEM 5	oooooooo
	MEDICINA E CHIR.	+2	+MEM 6	oooooooo
	PRONTO SOCCORSO	+1	+MEM 5	oooooooo
	OCCULTISMO	+2	+MEM 6	oooooooo
	PSICHIATRIA	+2	+MEM 6	oooooooo
	STORIA E FILOS.	+1	+MEM 5	oooooooo
	SPORT (ATLETICA)	+0	+COO 3	oooooooo
	SUONARE (VIOLINO)	+0	+DES 2	oooooooo
			+	oooooooo

RISOLUZIONE (Per-Vol-Coo-Kar) 14

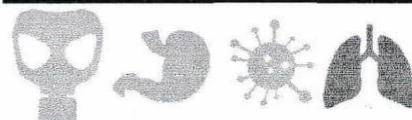
VITALITÀ MASSIMA 8

MORTE A 4

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



Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA

MALUS ALLE AZIONI

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Otwald Diederich

Background: Non ricordi molto della tua infanzia...sai che sei nato in campagna, vicino a Berlino, nel 1914, e che la tua famiglia era...strana. Ti raccontavano sempre storie di mostri e fantasmi, tenevano in casa molti oggetti paurosi, e facevano delle feste con fuoco e musica in giardino. Fu in una di queste feste, per il tuo ottavo compleanno, che ti fecero calare in una fossa molto grande. “È per il tuo bene”, ti dicevano.

La fossa era piena di cadaveri.

Fin da piccolo eri stato abituato a tutte quelle cose macabre che vedevi a casa tua, a tutto quelle storie di dolore e sangue...però non avevi mai visto così tanti morti e, nonostante in cuor tuo sapessi che fosse una cosa sbagliata, non scappasti e non urlasti. Fu proprio durante la notte che li vidi: erano fantasmi, i fantasmi delle persone uccise e buttate in quella fossa. Alcuni erano arrabbiati, altri ti dicevano di non preoccuparti, che non era colpa tua. La mattina dopo, ti ritirarono su, e da quel giorno, ogni volta che si parla di morte o a qualcosa di macabro tu...sorridi. Un sorriso veramente inquietante.

Nel frattempo, ti spostasti in città, dove lavorasti per permetterti gli studi. Decidesti di dedicarti alla medicina e alla psichiatria, dopo che riuscisti a guarire un pazzo richiamando il figlio morto di lui, che lo calmò e lo “guarì”. Da quel giorno ti desti un obiettivo: avresti cercato di aiutare tutti i pazzi possibili grazie al tuo Potere, e delle “presenze”...cosa non facile, soprattutto da quando sorse il Reich e i pazzi incominciarono ad essere mandati nei campi di sterminio. E dopo il 1944, quando sorse il IV Reich, le cose non migliorarono certo per loro...anzi, aumentarono pure i rischi per te. Nel frattempo, comunque, riuscisti a diventare uno psichiatra del Reich.

Adesso è il 15 Ottobre 1957; è passato almeno un mese da quando lavori nel nuovo ospedale di Inzell. Vorresti poter continuare a salvare più pazzi, ma sai che ad Inzell, essendo un piccolo borgo, ci vanno solo quei pazzi figli di genitori ricchi, che possono permettersi le cure. Nonostante le poche richieste, sei ben visto a livello professionale dai tuoi colleghi, anche se, per via dei tuoi sorrisi continui e del tuo look particolare, ti ritengono anche un po' bizzarro.

Recentemente sei stato incaricato dal direttore dell'ospedale, Dominik Wexler, di fare un'analisi psichiatrica ad un italiano prigioniero delle SS, che era stato portato in ospedale per delle cure.

Non conoscendo la lingua, hai lasciato che fossero le presenze a parlare per lui. Non ricordi bene quello che hai visto...c'era solo dolore, odio e morte. Sei rimasto così scombussolato che da quel giorno incominciasti a prendere degli antidolorifici: te li fai passare tramite ricetta medica, e ormai sei assuefatto a quella roba...è come se il dolore nella mente di quell'italiano ti fosse rimasto dentro...

Aspetto: Un uomo dalle spalle larghe, pelato, con una barba ispida nera e senza baffi. Porta sempre un paio di occhiali da vista scuri rotondi, e ogni tanto sorride senza motivo.*(per farvi un'idea, guardate su Google Immagini la “Hugo Strage”, dei fumetti DC di Batman)*

COSA NE PENSI DI

Dominik Wexler: “È un poco di buono, però non mi ha mai dato problemi. Lui sta nel suo, ed io sto nel mio...è così che si tira avanti. So però che apprezza i miei successi in ambito psichiatrico”.

Swen Ziegler: “Un tipo solitario, ma di certo non uno stupido. Si vede però che è un pezzo di pane...forse è troppo buono per vivere nel Reich. Mi chiedo quanto resisterà...”.

Doreen Eichmann: “Sempre rigida e arrabbiata...però scommetto che se facesse una seduta insieme a me, e io richiamassi la sua madre morta, si metterebbe a piangere come una bambina ahahah!”.

Dirk Herz: “Collega di psichiatria. Sa' il fatto suo, glielo concedo...anche se crede di essere il migliore. Mi dispiace, mio caro...so che ti rode, ma nessuno è migliore di me nel campo della psichiatria”.

NOTE: nella scheda, Psichiatria a Grado+4 (quindi 8 in totale)

Sine Requie



Nome del personaggio OTWALD DIEDERICH

Tarocco Dominante IL MATTO

Tarocco del Passato IL DIAVOLO

Professione PSICHIATRA DEL REICH Età 43

Pregi e Difetti

-STIMATO PROFESSIONALMENTE -IDEALISTA

-PARLANTINA -SEGRETO

-MORTALE

CARATTERISTICHE

Intuito <u>4</u> ()	Aspetto <u>3</u>	Coordinazione <u>2</u>	Aff. Occulta <u>8</u> ()
Memoria <u>4</u>	Comando <u>3</u>	Des. Manuale <u>2</u>	Dist. dalla Morte <u>12</u>
Percezione <u>4</u>	Creatività <u>4</u>	Forza Fisica <u>4</u> ()	Eq. Mentale <u>2</u>
Volontà <u>4</u>	Socievolezza <u>5</u>	Mira <u>3</u>	Karma <u>5</u> ()

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 2	oooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 4	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 2	oooooooo
	Guidare()	+1/2	+Per 2	oooooooo
	Intrufolarsi	+0	+Coo 2	oooooooo
	Lanciare	+0	+Mir 3	oooooooo
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 4	ooooo
	Lingua(LATINO)	+0	+Mem 4	oooooooo
	Mercanteggiare	+1/2	+Soc 2	oooooooo
	Nuotare	+0	+Coo 2	oooooooo
	Orientamento	+1/2	+Per 2	oooooooo
	Osservare	+0	+Per 4	oooooooo
	Perquisire	+0	+Per 4	oooooooo
	Persuadere	+0	+Soc 5	oooooooo
	Rissa	+1/2	+Coo 1	oooooooo
	Seguire tracce	+0	+Per 4	oooooooo
	Uso (PISTOLA)	+0	+MIR 3	oooooooo
	BIOLOGIA	+2	+MEM 6	oooooooo
	CHIMICA FARM.	+2	+MEM 6	oooooooo
	ERBORISTERIA	+1	+MEM 5	oooooooo
	FISICA	+0	+MEM 4	oooooooo
	MEDIC. E CHIRUR.	+2	+MEM 6	oooooooo
	PRONTO SOCCORSO	+1	+MEM 5	oooooooo
	OCCULTISMO	+3	+MEM 7	oooooooo
	PSICHIATRIA	+3	+MEM 7	oooooooo
	STORIA E FILOS.	+0	+MEM 4	oooooooo
	RAGGIARE	+0	+SOC 5	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

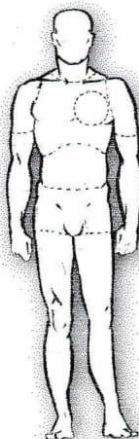
RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar)

15

VITALITÀ MASSIMA 8

MORTE A 4

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



Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA

MALUS ALLE AZIONI

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

DISTURBI MENTALI

☒ Lieve (Equ. 3) TIC (SORRISO)
☒ Lieve (Equ. 2) DIPENDENZA (ANTIDOLORIFICI)
☐ Grave (Equ. 1)

DONI

CONTATTARE LE PRESENZE

PUNTI AVANZAMENTO

Birgit Beutler

Background: Sei nata nel 1931, a Lipsia. La tua infanzia è stata normale, felice, anche se molto movimentata. Infatti, i tuoi genitori erano due giornalisti, e proprio per questo, non potendo lasciarti a casa da sola, ti capitava a volte di girare insieme a loro nei viaggi di lavoro che facevano, di città in città, per ricercare le notizie più interessanti, dato che lavoravano nello stesso giornale. Fin da piccola, sei stata educata ai dettami del Nazismo, e ora ci sei completamente devota. Ti sei letta innumerevoli volte il “Mein Kampf”, consideri Adolf Hitler l’uomo più geniale del mondo, e ovviamente, il disprezzo verso le minoranze etniche e religiose ti crebbe di anno in anno. I tuoi genitori divennero un ottimo esempio di giornalisti devoti alla propaganda nazista, e tu eri molto felice di quello che facevano.

Pensavi davvero che il Reich avrebbe conquistato il mondo...almeno fino al 1944, anno in cui i Morti si risvegliarono in tutto il mondo. Da quel momento, mentre non si sapeva ancora cosa sarebbe accaduto al III Reich, se fosse crollato o meno, i tuoi genitori pensarono che saresti stata più al sicuro se fossi entrata sotto l’ala protettiva del potere militare, piuttosto che diventare una giornalista come loro. Ti insegnarono anche a guidare precocemente la macchina, all’età di 14 anni, perché sarebbe potuto tornarti utile. Fortunatamente per te, il Reich non crollò, ma sorse più forte, sorse come il glorioso IV Reich...anche se, purtroppo, perdesti tuo padre, nel ’47, per colpa dei Morti. All’età di 18 anni ti convertisti alla Chiesa Teutonica, dove veneri il ritorno sulla terra del Messia Adolf Hitler, ed entrasti giovanissima nella Gestapo, dove divenisti una poliziotta esemplare, ligia al dovere, alle leggi del nuovo Reich ed ai principi del Nazismo. L’unico problema è che...a te piacciono le donne. Non sai perché, non sai per quale motivo, ma dai 14 anni incominciasti ad apprezzare fisicamente le ragazze ed a rifiutare i maschi. Pensasti fosse una cosa passeggera, ma quando la cosa perdurò negli anni, incominciasti ad avere paura. Hai provato di tutto per farti passare questi pensieri, dai farmaci all’uscire con degli uomini, per farteli piacere, per provare ad amarli...ma non sei mai riuscita a toglierti quei pensieri dalla testa. Per il tuo bene, sai che sarà meglio che la gente non scopra le tue inclinazioni...

Nel 1956, venisti trasferita nel nuovo borgo di Inzell, fra le Alpi Bavaresi, liberato dai Morti e ricostruito. Ora lavori in una stazione di polizia, l’unica della città, che conta solo una ventina di agenti. Nel tempo libero, ti diverti a guidare con la macchina di tuo padre, una BMW 328, che comprò nel ’36 e ti regalò nell’anno della sua morte. Inoltre, ora che tua madre è da tempo in pensione, ogni volta che ti arriva lo stipendio, una buona parte di esso lo invii a lei, poiché vuoi farle vivere una vita più dignitosa possibile.

Recentemente, sei stata scelta come guardia del corpo di un ricco signore, che è giunto ad Inzell per far curare la figlia nell’ospedale privato della città, la cui costruzione è finita verso settembre del 1957. Sai benissimo però che sei stata scelta da quell’uomo unicamente per il tuo aspetto, dato che la minaccia dei Morti è minima, se non impossibile. L’unica nota positiva in questa faccenda è che scopristi che nell’ospedale era presente una squadra delle SS. Nel IV Reich, le SS sono la massima carica militare a cui una persona devota al Nazismo come te possa aspirare. Non sei mai riuscita per timidezza a provare a parlare ad una di loro, ma sai che prima o poi ce la farai. Hai anche scoperto che pare siano presenti nell’ospedale perché stanno sorvegliando un prigioniero molto importante ricoverato lì, e che soltanto pochi medici possano avvicinarsi a lui. Ora è il 15 Ottobre 1957. Sono passati tre giorni da quando fai da “guardia del corpo” al ricco signore. Adesso sta scendendo la notte...pensi che potresti permetterti di riposare un poco...anche perché, è ovvio che qui non succederà mai nulla...

Aspetto: Una giovane donna molto affascinante, con capelli ricci biondi e occhi azzurri, labbra carnose e uno sguardo spavaldo.



Nome del personaggio BIRGIT BEUTLER
 Tarocco Dominante L'INNAMORATO
 Tarocco del Passato IL MONDO
 Professione AGENTE DELLA GESTAPD età 26

Pregi e Difetti
AFFASCINANTE -OMOSESSUALE
 -FAMILIARE A CARICO

CARATTERISTICHE

Intuito <u>3</u> ()	Aspetto <u>7</u>	Coordinazione <u>4</u>	Aff. Occulta <u>4</u>
Memoria <u>3</u>	Comando <u>4</u>	Des. Manuale <u>3</u>	Dist. dalla Morte <u>15</u>
Percezione <u>4</u>	Creatività <u>2</u>	Forza Fisica <u>4</u> ()	Eq. Mentale <u>4</u>
Volontà <u>3</u>	Socievolezza <u>5</u>	Mira <u>5</u>	Karma <u>4</u>

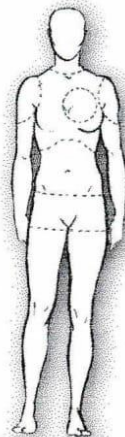
V/S	ABILITA'	GRADO	+Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	1/2	+Coo 2	oooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 4	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 4	oooooooo
	Guidare (4 RUOTE)	+2	+Per 6	oooooooo
	Intrufolarsi	+0	+Coo 4	oooooooo
	Lanciare	+0	+Mir 5	oooooooo
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 3	oooooooo
	Lingua ()	1/2	+Mem 1	oooooooo
	Mercanteggiare	1/2	+Soc 2	oooooooo
	Nuotare	1/2	+Coo 2	oooooooo
	Orientamento	1/2	+Per 2	oooooooo
	Osservare	+0	+Per 4	oooooooo
	Perquisire	+0	+Per 4	oooooooo
	Persuadere	1/2	+Soc 2	oooooooo
	Rissa	+0	+Coo 4	oooooooo
	Seguire tracce	1/2	+Per 2	oooooooo
	Uso (MITRA)	+1	+MIR 6	oooooooo
	INTERROGARE	+2	+COM 6	oooooooo
	LEGGE	+2	+MEM 5	oooooooo
	USO (MAZZA)	+1	+COO 5	oooooooo
	USO (PISTOLA)	+1	+MIR 6	oooooooo
	CAVALCARE	+0	+COO 4	oooooooo
	GUIDARE (CAVIONE)	+1	+PER 5	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

RISOLUZIONE (Per-Vol-Coo-Kar) **15**

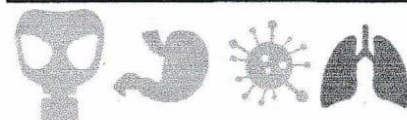
VITALITÀ MASSIMA **8**

MORTE A **-4**

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



Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA

MALUS ALLE AZIONI

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

MANGANELLO Bto (-1 ALL'USO)

MP40 P-1 (3/5)

30 COLPI INSERITI 30 COLPI DISPONIBILI

DISTURBI MENTALI

☐ Lieve (Equ. 3)

☐ Lieve (Equ. 2)

☐ Grave (Equ. 1)

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

TURNO DI NOTTE

ANTEFATTO

Siamo a fine Agosto del 1957, quando un carico di eretici proveniente dal Sanctum Imperium, grazie ad una caccia di Frate Pietà (*vedi "Sine Requie – Sanctum Imperium"*), viene controllato da una squadra medica delle SS, capeggiata dal comandante medico **Karl Ruprecht**. Essi scoprono che uno di quegli italiani, di nome **Efisio Marchesi**, è un burattinaio. Passano molto tempo a torturarlo, finché egli non ammette che il suo burattino sta venendo a salvarlo e a fare fuori tutti quelli delle SS.

A Karl Ruprecht viene un'idea a quel punto: decide di trasferire il vecchio burattinaio dentro un ospedale, trattandolo come un prigioniero importante che necessita di cure. L'ospedale designato è quello del piccolo borgo di Inzell, una città liberata da poco, il cui ospedale, nuovo di zecca, a due piani, e con tutti i macchinari più moderni, è stato finanziato proprio da Ruprecht, il quale l'ha fatto costruire per trovare delle nuove reclute SS. Egli ha fatto trasferire dottori da tutto il Reich, per poter così scegliere quattro medici, e sottoporli ad un test per verificare se possono essere degni di sostenere la "prova" per diventare ufficialmente dei medici delle SS. Il test che Ruprecht vorrà sottoporre ai soggetti selezionati sarà appunto farli avvicinare sempre di più ad Efisio, finché non giungerà la notte in cui il burattino arriverà all'ospedale...a quel punto, verranno obbligati a ricoprire un ruolo importante...ovviamente senza avvisarli che quello che si troveranno davanti non sarà un qualcosa di umano...

- **Efisio Marchesi** Tar. Dom.: L'Appeso

Aspetto: Un vecchio di quasi settant'anni, magro, pieno di ferite e cicatrici, poiché torturato dalle SS. È quasi calvo, con pochi capelli rimasti dietro, ha la barba che sta ricrescendo sul viso consumato, e dei baffi bianchi sporchi di sangue secco.

Storia: Scopri fin da giovane di avere il Dono di dare vita ai burattini. L'ultimo burattino che ha creato è una bambola di legno con l'aspetto di sua figlia, Maria Antonietta, che è morta alla tenera età di dieci anni per via di una malattia...la bambola ha le sembianze della figlia, sia i capelli che il vestito, uguale a quello della figlia il giorno della sua morte, ed essa è l'ultimo ricordo che l'uomo ha di sua figlia. Per aver aiutato degli eretici ha nascondersi, viene catturato da Frate Pietà e spedito nel IV Reich, alla mercé delle SS. Sono proprio quest'ultime a scoprire il suo Dono, e dopo varie e lunghe torture, le quali hanno scombussolato la sua sanità mentale, ha confessato che è riuscito a mettersi a contatto con la bambola...e che essa sta correndo, di notte, dall'Italia alla Germania, per liberarlo. Ormai Efisio è un uomo distrutto. La morte di sua figlia prima, e le torture delle SS recentemente hanno minato il suo equilibrio psichico. Quello che ora vuole è che il suo ultimo burattino lo raggiunga, uccida le SS che lo hanno torturato, e poi lo uccida, ponendo fine ai suoi tormenti.

- **Maria Antonietta, la "figlia" di Efisio** Tar. Dom.: Il Bagatto

Dopo che Efisio è riuscito a mettersi a contatto con essa, nella mente della povera bambola sono sorte le immagini e il dolore delle torture che suo padre ha dovuto subire. Essa ha un solo obiettivo: trovare suo padre e liberarlo. Non ha alcuna intenzione di uccidere gente che non c'entra nulla con le SS...se però qualcuno tenterà di fermarla, allora diverrà spietata.

ORE 22.00 – L'INTERROGATORIO

E' il 15 Ottobre 1957. I PG (a parte l'agente della Gestapo, ma a quello ci arriveremo) verranno chiamati dal direttore dell'ospedale, **Dominik Wexler**, nel suo ufficio, al secondo piano, che dirà loro che il vice-comandante medico delle SS, **Raimond Pöpel**, gli ha chiesto di mettere su una squadra di quattro medici per occuparsi del prigioniero-paziente italiano. Dominik ha scelto i PG perché sono quelli che sono stati di più a contatto con quel paziente; detto questo, egli si prenderà la briga di suddividere i vari compiti:

- il **PG Swen Ziegler**, che conosce l'italiano, dovrà fare da traduttore per le SS, che vogliono interrogare il prigioniero;

- la **PG Doreen Eichmann** dovrà impedire che il prigioniero muoia, nel caso le SS ci vadano giù pesante nel torturarlo;

- e poi Dominik chiederà al **PG Otwald Diederich** se preferisce occuparsi del test psichiatrico sul paziente o del test occultista, basato sulla Scala Warwich (è un test che, da 1 a 10, indica se vi sono presenze paranormali). Dirà che lui pensa che sia inutile, ma che le SS lo hanno richiesto. Chi gestirà Diederich dovrà scegliere uno dei due test, il test scartato sarà invece affibbiato al **PG Dirk Herz**.

Infine, consegnerà il fascicolo del paziente alla PG Doreen Eichmann, dicendo di aggiungerci, alla fine dell'interrogatorio, i risultati del test psichiatrico e occultista, e di portare il fascicolo alla segreteria all'ingresso dell'ospedale, che poi provvederà a portarlo nel grande Archivio dove stanno tutti i fascicoli.

Dirà inoltre che, dopo che le SS li avranno congedati, potranno andare a dormire nel dormitorio per i medici, al piano terra, dato che avranno il turno di notte, e che verranno svegliati sulle 03.00 di domani.

- Dominik Wexler Tar. Dom.: La Morte

Individuo spregevole e cinico, è il direttore dell'ospedale di Inzell. In teoria, sarebbe un medico di classe A, ma è arrivato a quella posizione più tramite delle conoscenze che tramite competenze personali. Obeso e basso, sui 60 anni, può anche essere pericoloso...in quanto le sue conoscenze nella malavita lo hanno aiutato più di una volta a sbarazzarsi di soggetti che lo avevano infastidito. Non ha alcun interesse verso Swen, detesta Dirk, rispetta Otwald e considera Doreen la sua puttana. Infatti è stato lui a prenderla sotto la sua ala protettiva dopo il '44, in cambio del suo corpo, ed è stato sempre lui a farla diventare medico di classe B, nonostante la giovane età. Sa che Doreen ha bisogno di lui, e per quanto possa detestarlo, sa che non avrebbe mai la forza per tradirlo.

I PG sanno che le SS si trovano lì nel secondo piano, che è quasi del tutto privo di pazienti proprio per lasciare lo spazio adeguato a quei soldati, e una volta giunti alla sala operatoria dove le SS si sono stanziati, troveranno due soldati fuori dalla porta che chiederanno loro i documenti. Una volta fatti vedere, li lasceranno entrare.

Nella sala, il vecchio italiano è legato al tavolo operatorio, con gambe e polsi bloccati da delle cinte. L'unica luce presente nella sala è quella della lampada centrale, che illumina il tavolo operatorio, e quindi il vecchio. Vengono accolte da una SS imponente che si presenta come il Vice-comandante Medico Pöpel, che ordinerà subito ai PG di disporsi e iniziare.

Il fascicolo clinico del paziente recita:

Nome: Efisio Marchesi

Razza: Italiano

Nato a: Roma, Sanctum Imperium

Età: 64 anni

Prigioniero di guerra sotto la custodia delle SS.

- Il paziente riporta cicatrici in tutto il corpo derivanti da tortura.

- Vi sono anche delle ferite più recenti, che erano tutte gravi ma che sono state operate in passato, e ora non sono così tanto danneggiate

- Ginocchio destro incrinato
- Svariati ematomi nella zona dei reni
- Lievi tagli sul braccio sinistro
- Bruciature di sigaretta sul viso

-Per nessuna ragione il paziente dovrà morire. Ordine del Comandante Medico SS Karl Ruprecht.

Firmato: *Dominik Wexler*

L'interrogatorio funzionerà così:

- il vice-comandante medico Pöpel farà delle domande al paziente, che il PG Swen Ziegler dovrà tradurre superando una prova di Lingua(Italiano), che servirà sia a tradurre la domanda che a capire la risposta. Se fallirà la prova, Swen snocciolerà la domanda in un italiano scadente, ed Efisio risponderà che non ha capito bene...a quel punto Swen potrà riprovare una seconda volta, ma se anche alla seconda Efisio non risponderà alla domanda, verrà colpito dal vice-comandante (danno da B+0 in una zona priva di ferite. Una volta finite le zone prive di ferite, il vice-comandante SS si

accanirà sulle zone già ferite). Con un Fante, Swen sbaglierà completamente la traduzione, dicendo qualcosa di buffo che farà ridere Efisio: ciò irriterà il comandante, che penserà che il prigioniero non solo non voglia collaborare, ma si permette pure di prenderlo in giro, e quindi lo colpirà nella zona del corpo dove Efisio ha più ferite, ma solo in questo caso.

- La PG Doreen Eichmann dovrà occuparsi della rianimazione del paziente tramite dei farmaci, nel caso la vitalità del paziente vada tra 0 e -1, con una prova riuscita di Chimica Farmaceutica. La vitalità del paziente rimarrà sotto zero, ma almeno sarà “cosciente” abbastanza per sentire e rispondere alle domande (a -2 il paziente morirà).

La dottoressa potrà inoltre fare una prova di Pronto Soccorso per far recuperare le ferite al paziente (anche le ferite nelle zone evidenziate nel fascicolo potranno essere abbassate).

Le SS, non vorrebbero mai uccidere il paziente, ma nel caso straordinario che il paziente subisse una Ferita Mortale, si dovrà procedere con un intervento, tramite una prova di Medicina e Chirurgia, da parte della pg dottoressa. Nel caso succeda e la prova venga passata, la dottoressa dirà che il paziente è sopravvissuto ma che non potrà più rispondere alle domande poiché rimarrà incosciente per un bel po'. Le SS allora faranno attendere i PG nella sala insieme a loro, dicendo che le risposte del prigioniero alle loro domande sono molto importanti, e che se il paziente si risveglierà, i medici dovranno essere presenti per continuare l'interrogatorio. In questo caso, i PG rimarranno dentro fino alle 24.00...a quel punto, tramite una radio presente nella sala, il vice-comandante chiamerà Karl Ruprecht spiegandogli la situazione. Egli ordinerà quindi di finire l'interrogatorio e congedare i PG. **NOTA:** Ovviamente, dovreste cercare di evitare che Efisio muoia: se capiterà che subisca una Ferita Mortale, fate in modo che la dottoressa venga aiutata anche dagli altri PG, ottenendo un bonus alla prova di Medicina e Chirurgia (con una Regina, Efisio sopravvivrà finendo in coma). Nel caso di un Fante...e che sfiga però, rega!

- Al PG che si occuperà del test di psichiatria, gli verrà detto dal Cartomante di fare un check in Psichiatria quando le domande del vice-comandante Popel saranno terminate. Se fallito, il PG ipotizzerà che Efisio soffre probabilmente di delirio paranoide, e sarà finita lì la sua analisi. Con un Fante, gli sembrerà completamente sano..forse un po' eccentrico, ma sano...

Se riuscito, sarà sicuro che si tratti di delirio paranoide, e che potrebbe esserci qualcosa da approfondire (*vedi più avanti*).

- Al PG che si occupa del test occultista della Scala Warwick, gli verrà detto dal Cartomante che dovrà fare la prova in Occultismo a partire da quando inizierà l'interrogatorio. Se fallito, semplicemente l'indicatore di presenze paranormale risulterà zero. Con un Fante, il pg avrà sbagliato ad impostarlo e l'indicatore gli indicherà in meno di un secondo, una presenza di livello 10. A questo punto, dovrà fare un test di Paura, che se fallito con un seme nero, lo porterà a muoversi in giro per la stanza, in modo nervoso. Se perdurerà nel girare per la stanza per 3 round, il vice-comandante, irritato, lo cacerà dalla sala.

Se il check su Occultismo riuscirà, alla fine dell'interrogatorio, il PG noterà che il test segnala una forza paranormale presente nella stanza, di livello 4.

NOTA: se utilizzate il PG Otwald Diederich nella prova di Occultismo, essendo lui un possessore di un Dono, cioè Contattare le Presenze, se deciderà di utilizzarlo durante l'interrogatorio, lui, e solo lui, vedrà una bambina di 10 anni, vestita elegantemente con una gonna ampia, e i boccoli in testa, divisi con due lacci per capelli, che accarezza la testa di Efisio. Attorno a lui, il tempo sembra essersi fermato, Otwald non potrà muoversi o parlare, ma si sentirà connesso mentalmente con la presenza. Accortasi che Otwald riesce a vederla, si rivolgerà a lui, dicendo semplicemente *“A breve, mia sorella sarà qui...”*, prima di scomparire.

- Le domande

I PG sentiranno le domande del vice-comandante Pöpel, anche se non capiranno a cosa si stia riferendo. Se chiederanno informazioni in merito, verrà loro risposto che è un segreto militare.

- *“Sta arrivando?”*

“Oh ma certo che sta arrivando...sta arrivando per scacciare voi corvi neri...brutti uccellacci eh eh...mi avete fatto davvero male...e quindi non piacete neanche lei. Vi ucciderà tutti, maledetti

corvacci”

- “Com’è fatto?”

“È piccola e molto elegante, con un bellissimo vestitino...gliel’ho fatto io...anche se è un vero peccato...è probabile che si sporcherà di sangue...”

- “Quali sono le sue capacità?”

“Lei è molto veloce...mooolto veloce...velocissima...non riuscirete neanche a vederla..”

- “Quali sono i suoi punti deboli?”

“Lei non ha punti deboli...non si fermerà finché non l’avrete completamente fatta a pezzi”

A questo punto, il vice-comandante chiederà al PG dedito al test psichiatrico se voglia approfondire la sua analisi, parlando personalmente con Efisio. Se il PG avrà fallito il check, dirà che non avrà altre domande. Se l’avrà passato, il Cartomante dica al PG che, se vuole, potrà decidere di parlare con Efisio cercando di capire di più riguardo alla “lei” a cui si riferisce il vecchio. In questo caso, basterà che il PG, dopo che Swen avrà fatto tre check in Lingua(Italiano), faccia un check di Psichiatria. Se il check fallisce, il PG non riuscirà a capire di cosa il vecchio stia parlando. Se riuscito, il PG potrà scoprire delle cose importanti, filtrandole da tutti i deliri del vecchio, ovviamente solo se le prove di Lingua(Italiano) saranno riuscite.

Per ogni prova di Lingua(Italiano) riuscita, Efisio parlerà di qualcosa relativo a questa “lei”.

1 – *“Lei è la cosa più preziosa che mi è rimasta...e mi hanno portato lontano da lei. Ma quando arriverà, dopo non potranno più farmi del male, i corvacci. Pensano di riuscire a prenderla...ahah illusi...lei è molto timida, odia i posti grandi...per questo non riusciranno a vederla...li ucciderà senza far rumore..”*

2 – *“Bisogna trattarla bene...non ce l’ha con voialtri..voi siete solo condannati a questa esistenza in questo tremendo posto...ma i corvi...i corvi sono malvagi fino al midollo. Quindi vi voglio avvisare...vi lascerà stare se voi lascerete stare lei...se invece aiuterete i corvacci o la intralcerete, lei non avrà pietà neppure di voi, poveri agnellini...”*

3 – (Solo se le altre due prove saranno state superate, Efisio anziché darle del “lei”, la chiamerà **Maria Antonietta**, aggiungendo che si tratta di sua figlia) *Sento che è vicina..lei sta arrivando...questa notte ne vedremo delle belle. Spero solo che la mia pazzia non l’abbia contagiata e che non si confonda...*

A questo punto, sia se venga fatto il secondo test psichiatrico sia che non venga fatto, il vice-comandante dirà ai PG di rimanere lì in sala, perché contatterà tramite la radio il comandante medico, che non è presente nell’ospedale, per chiedergli se necessita ancora della presenza dei medici una volta finito l’interrogatorio. Il vice proverà a contattare il suo superiore un paio di volte, finché alle 24.00, il comandante medico dirà che i PG possono essere congedati.

I PG verranno quindi fatti uscire dalla sala, e andranno a dormire nella stanza di riposo per medici...però prima, la PG Doreen Eichmann dovrà passare dalla segreteria all’ingresso a lasciare il fascicolo medico su Efisio Marchesi.

Qui, la PG lascerà il fascicolo alla segretaria **Irma Arendt** (donna sui 30, timida, di bell’aspetto, con capelli castani a caschetto e grossi occhiali rotondi) e verrà salutata dal **dottor Lars Schrimmer**, un medico conosciuto per la sua eleganza, ma anche per il suo sadismo, di poco più di 40 anni, con capelli neri pettinati e sbarbato, che lascerà passare davanti a lui la PG (dandole pure un pizzicotto sul culo), in modo da rimanere solo con la segretaria (la PG immaginerà che voglia provarci con lei). Fatto questo, Doreen potrà raggiungere gli altri PG e mettersi a dormire.

- **Birgit Beutler, agente della Gestapo (facoltativo – in caso di quinto giocatore)**

In una stanza al piano terra, intanto, si trova la PG agente Birgit Beutler, che fa da scorta ad un ricco signore e alla sua figlia malata. Descrivete che si trova nella stanza, che ha già cenato, dato che le è stato già portato del cibo insieme a quello per il signore e la bambina, e che ha passato tutta il giorno lì, e che è molto stanca. Rimarrà lì dentro, sonnecchiando, finché alle 24.45 non sentirà delle urla e successivamente delle persone correre. Rimarrà lì dentro la stanza, dato che il suo compito è proteggere l’uomo e sua figlia. Dopo circa un quarto d’ora, vedrà un Morto Simplex tentare di sfondare la porta. Utilizzando una raffica di colpi, riesce a sbrindellarlo. A quel punto deciderà di

barricare la porta col letto e il materasso, finché, dopo poco più di un'ora, saranno salvati tutti e tre da delle SS, che li porteranno della mensa, dove si troveranno insieme ad un sacco di persone fra dottori, infermieri, pazienti e altro personale dell'ospedale.

ORE 24.30 – L'ARRIVO DELLA BAMBOLA

A partire da mezzanotte, cioè da quando la bambola prenderà vita, si risveglierà già all'interno di Inzell, in un vicolo, essendoci già arrivata la sera prima, e si dirigerà verso l'ospedale.

Arrampicandosi sul tetto dell'edificio, entrerà dentro i condotti dell'aria, avendo la possibilità di muoversi quindi per tutto l'ospedale.

Verso mezzanotte e mezza, si ritroverà di fronte alla grata del condotto d'aria che passa davanti all'ingresso dell'ospedale. Ed è qui che avviene il dramma.

Efisio, ormai con la psiche distrutta già da tempo dalle torture inflittele, ha cominciato ad associare le SS a dei corvi, per via del colore delle loro divise, e ha condiviso questi pensieri alla mente della bambola. Il problema è che Maria Antonietta non sa come siano fatte le SS...per questo si convince che tutte le persone vestite di nero siano SS e quindi nemici del suo creatore.

E di fronte a lei, dalla grata posta sopra la porta, riesce a vedere il dottor Lars Schrimmer, impegnato a parlare a una ormai spazientita segretaria...il problema è che il dottore indossa un elegante e lungo cappotto **nero**...

La bambola allora forza, senza far troppo rumore, la grata del condotto dell'aria, attendendo di colpire. E infatti, ad un certo punto, il dottore saluta la segretaria e si avvia verso la porta...è in quel momento che la bambola, rapida, salta sul dottore e con le sue forbici gli taglia la gola, per risaltare subito dentro la grata aperta del condotto dell'aria.

- I fatti dopo l'omicidio (La segretaria Irma Arendt e Il dottor Lars Schrimmer)

La segretaria, mentre stava per uscire dal bancone della segreteria col fascicolo di Efisio Marchesi in mano, vedrà semplicemente il dottore accasciarsi a terra in una pozza di sangue. A quel punto urlerà, tenterà di far scattare l'allarme, che però non funzionerà (*Karl Ruprecht ha dato ordine di disattivare sia l'allarme che gli ascensori per non facilitare il test ai medici "prescelti", ma questo solo le SS lo sanno*), quindi correrà (non accorgendosi di avere ancora il fascicolo in mano) a chiamare le SS, che però si barricheranno al secondo piano, temendo un attacco diretto verso di loro. Dopo questo, tornando giù di corsa, passando per il primo piano, si è fermata a riprendere fiato, appoggiando il fascicolo su un tavolo della Sala Operatoria 7B, e dimenticandoselo lì. Tornata al piano terra, ha chiamato due infermieri e due medici per andare nella riserva delle armi dell'ospedale (fatta costruire in caso di Morti fuori controllo), e prendere delle accette e delle scuri. Tornata di fronte all'ingresso dell'ospedale, il corpo non ci sarà più...vi sarà solo una scia di sangue, che indica che qualcuno è strisciato via...la segretaria allora intuisce che il dottore può essere ancora vivo e che si sia trascinato via per cercare cure, quindi decide di seguire insieme agli altri la scia di sangue, che termina in una stanza adibita a laboratorio di chimica.

Quello che la segretaria non immagina è che Schrimmer si è risvegliato come Morto Atrox, e che stava tendendo una trappola. Infatti, dopo che la segretaria è entrata nel laboratorio insieme agli altri quattro del personale ospedaliero, l'Atrox ha ucciso i quattro, e poi, accortosi che la segretaria si era rifugiata in un angolo, bloccata dalla paura, ha preso dello spago, gli ha legato polsi e caviglie a dei mobili della stanza, l'ha imbavagliata, ha preso uno dei quattro cadaveri del personale, lo ha portato nell'angolo opposto della stanza e gli ha strappato braccia e gambe...il piano sadico dell'Atrox sarebbe stato che, una volta risvegliatosi come Morto, esso si sarebbe trascinato lentamente (avendo rimasto solo corpo e testa) verso la segretaria, e lei avrebbe visto avvicinarsi lentamente la sua fine, subendo ogni singolo secondo di terrore, per poi morire di una morte lenta e dolorosa, divorata a partire dalle gambe.

Dopo questo, l'Atrox ha preso gli altri tre cadaveri, ha fissato una trappola dalla porta del laboratorio (*vedi in seguito*) e li ha abbandonati in giro per il piano terra...ovviamente le persone si sono accorte del Morto che girava...ma tutte quelle che urlavano e che erano troppo vicine a lui, venivano immancabilmente falciate e uccise.

Nel frattempo, ha fissato una seconda trappola dal bancone della segreteria (*vedi in seguito*) e si è diretto al primo piano, dove ha ucciso altre persone e creato altre trappole (*vedi in seguito*), nascondendosi poi permanentemente in questo piano.

- I fatti dopo l'omicidio (le SS)

Dopo l'avviso da parte della segretaria di un omicidio, il vice-comandante dà ordine a tutte le SS di barricarsi al secondo piano, dato che intuisce che si tratti del burattino di Efisio. Chiamerà anche il comandante Ruprecht nel frattempo, che darà ordine di non abbandonare la posizione fino a nuovo ordine. Dopo circa un'ora di "barricamento", quindi verso le 01.30 di notte, a quel punto Ruprecht chiamerà di nuovo il vice-comandante, e oltre a dirgli che ha dispiegato le truppe esterne delle SS attorno all'ospedale, darà i seguenti ordini:

- Rimarranno una quindicina di uomini al secondo piano a tenere d'occhio il prigioniero.
- Le restanti SS avranno il compito di neutralizzare la minaccia dei Morti e di portare i superstiti in un luogo sicuro, dove raggrupparli tutti (*la mensa, appunto*).
- Dopo aver fatto ciò, avvisare i superstiti che rimarranno confinati dentro l'ospedale fino a nuovo ordine, e che se qualcuno tenterà di uscire dall'ospedale sarà eliminato.
- Eliminare chiunque sia ferito in modo grave, poiché potrebbe morire in qualsiasi momento, diventare un Morto e divenire così una nuova minaccia.

- I fatti dopo l'omicidio (la bambola)

Per tutto il tempo in cui l'Atrox metteva a soqquadro l'ospedale, Maria Antonietta ha girato per i condotti dell'aria di tutto l'ospedale, dal piano terra al secondo piano, cercando di pensare a tutti i modi possibili su come attaccare le SS. Efisio, mentalmente, sa che sarebbe un suicidio per la bambola attaccare direttamente, per cui per il momento le dice di aspettare finché le SS non cominceranno a girare per l'ospedale, così quando si isoleranno, potrà ucciderle una per una. E così, la bambola ritorna al piano terra, dove incontra un giovane paziente dell'ospedale, che scappa per i corridoi vestito con un giubbotto in pelle **nero**. La bambola, scambiandolo per una SS, decide di attaccarlo provocandogli delle ferite al petto e allo stomaco...così facendo però, gli lacera il giubbotto, aprendolo dal davanti. A quel punto, la bambola si blocca, poiché nota che il nero non è più il colore dominante in lui, avendolo aperto sul davanti e quindi avendo lasciato visibile il vestito da paziente...così si accorge che quella non è un SS, e decide di ritornare dentro il condotto dell'aria da cui era uscita. Il ragazzo, terrorizzato, si rifugerà dentro il piccolo deposito d'armi dell'ospedale (*vedi più avanti*).

ORE 02.30 – IL RISVEGLIO DEI PG

I PG, per tutto il tempo del macello combinato dall'Atrox e dagli altri Morti, non si sono accorti di tutto il trambusto, vuoi perché erano stanchi, vuoi perché le pareti della stanza di riposo sono veramente spesse...comunque, verranno svegliati dal qualcuno che gratta sulla porta. La porta ha nella parte superiore una zona rettangolare fatta con del vetro. Essendo un vetro che non consente una visione pulita ma distorta, i PG potranno intuire che si tratti di un Morto con una prova di Osservare(Media), notando così le ferite sulla faccia della persona. Potranno quindi decidere se aspettare lì i soccorsi o aprire la porta e fuggire. Se aspetteranno lì, dopo 5 minuti sentiranno il rumore di una mitragliata ed il morto che si allontana dalla porta, per venire poi completamente sbrindellato da una seconda mitragliata di una SS, che si è messa di fronte alla porta dei PG. Dopodiché, la SS aprirà la porta, ordinando ai PG di seguirli.

- **SE** però sceglieranno di correre oltre il Morto, si procederà per Risoluzione, ma se l'ultimo che esce dalla porta non supererà una prova di Correre, allora il Morto lo attaccherà.

Alla fine del corridoio troveranno una SS, che intimerà loro di fermarsi, poi sparerà una raffica al Morto e ordinerà ai PG di seguirlo.

Mentre si muoveranno con l'SS per il piano terra dell'ospedale noteranno ogni tanto delle macchie di sangue nei corridoi e corpi smembrati o fatti a pezzi. Vi è un silenzio tombale, interrotto dal rumore dei copri che fremono sul pavimento e dai passi dei giocatori. Non hanno idea di cosa sia successo...sono sicuri che l'allarme non abbia suonato, perché altrimenti si sarebbero svegliati, quindi intuiscono che esso non funzioni...fortunatamente almeno le luci dell'ospedale sembrano funzionare.

In entrambi i casi i PG verranno portati dentro la mensa dell'ospedale.

Nella mensa, il PG Birgit Beutler, se è presente, vedrà entrare gli altri PG.

La mensa è molto grande, ed è piena di persone, fra dottori, infermieri, pazienti e altro personale dell'ospedale. Ha due entrate, le quali hanno una SS a fare la guardia ad esse.

Appena entrati, i PG verranno avvicinati da Dominik Wexler, che spiega che ci sono dei Morti che sono andati fuori controllo e hanno ucciso molte persone, anche se non ha idea di come sia potuto accadere...sicuramente il fatto che l'allarme non funzionasse, per qualche strana ragione, ha contribuito a far sì che molti venissero colti di sorpresa.

Mentre sono lì che aspettano, sentiranno un'esplosione provenire dal primo piano...

Dopo una ventina di minuti, l'SS che aveva salvato i PG, che nel frattempo era uscita dalla stanza, si avvicina a Wexler, sussurrandogli all'orecchio se sa dove si trovano i PG. Il direttore indicherà il gruppo dei giocatori senza indugiare, e l'SS si avvicinerà a loro dicendo:

“Per ordine del vice-comandante medico SS Raimond Pöpel, siete stati incaricati di svolgere una missione. Dovrete recuperare il fascicolo inerente al prigioniero Efisio Marchesi e portarlo dal vice-comandante, al secondo piano. Avrete comunque un minimo di supporto per svolgere questa missione. Se vi rifiuterete di compierla, verrete accusati di alto tradimento e giustiziati”.

Se sarà presente nel gioco l'agente Beutler, essa verrà richiamata dall'SS, che le dirà che da questo momento il suo compito sarà fare da scorta agli altri PG, mentre gireranno per l'ospedale.

Se invece non sarà presente, sarà quell'SS lì a fare da scorta ai PG.

(NOTA: dite al PG Dirk Herz che a questo punto sentirà il bisogno di farsi un discorso motivante allo specchio, in base all'Abitudine Ossessiva nel suo background...se chiederà all'SS di andare in bagno nella mensa prima di iniziare la missione, glielo consentirà)

LA RICERCA DEL FASCICOLO (PIANO TERRA)

NOTA: Se il PG Otwald Diederich proverà il Dono di Contattare le Presenze in qualsiasi piano dell'ospedale, sentirà solamente la voce di una bambina, (se ha già utilizzato il Dono durante l'interrogatorio, la riconoscerà come la voce della bambina che accarezzava Efisio) che gli dirà: *“Sei troppo lontano, non posso allontanarmi, devo vegliare su mio padre...torna qui nella stanza se vuoi parlarmi...”.*

NOTA2: Se i PG vorranno cercare dei kit di Pronto Soccorso li troveranno in giro per l'ospedale estraendo un Arcano Maggiore.

Usciti dalla mensa, alla PG Doreen Eichmann verranno in mente due cose: la prima è che il posto più plausibile dove si possa trovare il fascicolo è la segreteria, la seconda è che a lei e agli altri serviranno delle armi per difendersi.

Se sono insieme alla PG Birgit Beutler, potranno decidere fra di loro tranquillamente se è meglio andare dalla segreteria o andare prima dal deposito; se invece sono insieme all'SS, soltanto con una prova di Persuadere(Difficile) riusciranno a convincerla a passare prima dall'armeria e che devono avere anche loro la possibilità di difendersi.

A questo punto ci sono due strade da intraprendere:

- Il piccolo deposito d'armi

Esso si trova in fondo ad un corridoio del piano terra, dopo tre scalini che procedono verso il basso, oltre una porta.

Se tra i PG c'è l'SS, essa sarà la prima ad entrare, altrimenti, se non c'è, decidano i PG. In ogni caso, al primo PG che aprirà la porta gli verrà sparato contro un colpo di pistola.

Se nel caso ci sia l'SS, quando entrerà, i PG, ancora fuori, sentiranno uno sparo, e vedranno l'SS accasciarsi a terra. Essa infatti sarà colpita mortalmente al cuore (*si risveglierà come Morto Simplex dopo sette minuti*).

In entrambi i casi, i PG non riusciranno a vedere nulla, dato che la luce è spenta.

Se accenderanno l'interruttore della luce, di fianco alla porta, all'interno della stanza, riusciranno a vedere un tavolo ribaltato in fondo alla stanza, e una pistola fumante che spunta da dietro il tavolo.

Quello che ha sparato è il ragazzo attaccato dalla bambola, che indossa ancora il giubbotto nero lacerato, e che si è rifugiato nel deposito, ha preso una Walther P38 e si è nascosto lì. Il paziente, delirando, dirà ai PG *“Andatevene! Via via! Viaaaaah!! Se non chiudete la porta, lei mi troverà!!”.*

A quel punto, Il Cartomante dica ai PG Dirk e Otwald di fare una prova di Memoria. Se qualcuno di loro due la supererà, o anche entrambi, si dica che si ricordano, a giudicare dalla voce, che il ragazzo si chiama Martin Klein, un giovane di 24 anni che soffre di allucinazioni momentanee quando è preso dal panico o sotto stress, e che i ricchi genitori l'hanno mandato in questo ospedale

perché venisse curato. Si dica ai PG psichiatri che hanno fatto delle sedute con lui, che lo conoscono, e che sanno che posso provare a calmarlo (prova di Persuadere).

Se riuscirà, il giovane si calmerà e dirà loro di entrare e di chiudere la porta.

Se non vi riusciranno, il ragazzo non si ricorderà di loro ed intimerà loro di chiudere la porta e di andarsene, o sparirà.

A questo punto, se i PG non chiuderanno la porta o entreranno nella stanza, entreranno in combattimento con il giovane, e quindi si andrà avanti per Risoluzione. Martin ha una Luger P08, colpisce con 3 o meno, e ha 7 colpi nel caricatore. Ha inoltre 2 Ferite al Torace e 2 Ferite al Ventre. Se per caso, quando gli sarà rimasto un colpo solo, non avrà ancora ucciso/cacciato dalla stanza i PG, utilizzerà l'ultimo colpo per spararsi alla tempia urlando *“La bambina non riuscirà mai ad avermi ahahahh!!!”* (si risveglierà come Morto Simplex tre minuti dopo).

Se riusciranno calmarlo, Martin racconterà loro che si stava nascondendo da una bambina che ha tentato di ucciderlo: *“Ho sentito le persone urlare e scappare, e così ho capito che stava succedendo qualcosa di brutto...le pillole per la mia malattia non le avevo ancora prese, quindi sapevo che rischiavo qualche allucinazione...ma non volevo venir sbranato vivo! Quindi mi sono messo il mio giubbotto e ho corso per raggiungere la porta e uscire dall'ospedale...e poi...e poi...non ricordo come, ma il petto e la pancia han cominciato a farmi male...e il giubbotto si era squarciato, c'era del sangue...caddi seduto a terra e la vidi...la bambina, coi capelli rossi e un paio di forbici in mano...stava lì a fissarmi coi suoi occhi vitrei...e poi la vedo andarsene. Ho incominciato ad avere delle allucinazioni, e sono corso per l'ospedale, c'era sangue ovunque...nel corridoio, nelle pareti...e alla fine, mi sono barricato qui...ho sparato perché avevo paura, non volevo...”*.

Il deposito è abbastanza piccolo, una stanza di una decina di metri, con un tavolo e delle sedie in fondo ad esso, mentre a destra e a sinistra vi sono dei ripiani con delle accette, scuri e pistole Luger P08 e Walther P38. Si dica ai PG che potranno prendersi dietro solo una pistola e, oltre al caricatore inserito, altri due caricatori da tenere in tasca (e ovviamente, o una sola accetta o una sola scure a giocatore).

Per quanto riguarda Marvin, potranno decidere se lasciarlo lì o portarlo alla mensa. Le SS, dopo aver controllato le ferite, lo lasceranno entrare, essendo le ferite lievi. Chiaramente, se diranno che per sbaglio ha ucciso una SS, non farà una bella fine...

- La segreteria

La segreteria, che si trova vicino alla porta d'uscita, è composta semplicemente da un bancone e dietro di esso, attaccato al muro, vi è un grande scaffale con dentro, divise per nome, tutte le pratiche da portare all'Archivio.

Ora, a questo punto della storia, vi sono varie alternative:

- **SE** non è presente la PG Birgit Beutler, e quindi i restanti PG sono scortati dall'SS, quest'ultima si muoverà per prima dietro al bancone, verso lo scaffale, per aiutare i PG a cercare il fascicolo, il problema è che l'Atrox aveva piazzato una trappola: dal laboratorio di chimica infatti, dopo che aveva legato la segretaria, aveva preso un becker di acido e dello spago trasparente, l'aveva legato attorno al becker, posizionandolo sopra lo scaffale, e aveva fissato l'estremità del filo restante verso il basso, dal bancone...così chiunque sarebbe passato dal di là, avrebbe tirato con il proprio corpo il filo, e il becker di acido gli sarebbe caduto in testa.

Ed infatti, l'SS passando di là, attiverà questa trappola, e gli cadrà sopra la testa, rompendosi, il becker contenente l'acido, sciogliendogli letteralmente la testa, cervello compreso (*la bocca però resterà intatta...si risveglierà come Morto Simplex cinque minuti dopo*).

- **SE** è presente la PG Birgit Beutler, e quindi i restanti PG non saranno scortati dall'SS, allora arriveranno alla segreteria e vedranno un SS avanzare lentamente verso di loro, capendo che si tratti di un Morto per via della parte superiore della testa, completamente assente.

- **SE** non è presente Birgit, ma l'SS di scorta è già stata fatta fuori perché sono passati prima dal deposito armi, allora la trappola c'è ancora...in questo caso, appena arrivati alla segreteria, quando avranno una visione completa di essa, il Cartomante faccia fare una prova di Osservare ai PG, aggiungendo che sembra loro che ci sia qualcosa fuori posto, ma non capiscono bene cosa...

Per chi supera la prova, capirà che la cosa fuori posto si trova sullo scaffale dei fascicoli, ed è un becker con uno strano liquido verde, molto sospetto...

Se si avvicinano lentamente, senza passare dal bancone e stando fuori da esso, e se fanno una prova di Osservare(Media), potranno notare lo spago che passa, dal bancone fino allo scaffale, legato al becker, intuendo che si tratti di una trappola...

Se invece non riusciranno nella prima prova di Osservare, il primo che passerà dal bancone avrà diritto ad estrarre un A.M. per evitare che l'acido gli cada addosso. Se il risultato sarà negativo...il becker gli cadrà addosso, si consiglia quindi un Test Distanza dalla Morte.

NOTA: se perquisiranno l'SS morta, troveranno un'accetta, una Walther P38 con tre caricatori disponibili, e un MP40 con tre caricatori disponibili.

Con una prova di Chimica Farmaceutica sul corpo dell'SS, una volta che l'avranno reso inoffensivo, si potrebbe scoprire che la testa è stata sciolta da dell'acido.

Se poi i PG non hanno visto il becker cadere (quindi se non erano scortati dalle SS), con una prova di Osservare tra il bancone e lo scaffale troveranno per terra il contenitore in vetro in pezzi ed uno spago...a quel punto può venir loro l'intuizione che si trattava di una trappola.

Con una prova di Perquisire riuscita dallo scaffale saranno sicuri che la cartella non c'è.

A quel punto, sentiranno urla di dolore e delle richieste di aiuto, provenire dal corridoio a destra della segreteria...potranno decidere se andare verso le urla oppure andare a controllare nell'Archivio (dove vengono portati tutti i fascicoli dei pazienti).

- Il laboratorio di chimica

Se i PG seguiranno le urla e le richieste di aiuto, sentiranno che provengono dal corridoio, più precisamente dal laboratorio di chimica. Le luci del corridoio proietteranno le ombre dei PG sul pavimento del laboratorio, attraverso lo spazio lasciato dalla porta, che è semiaperta. La segretaria rinchiusa lì dentro, noterà le ombre e griderà per avvisare i PG del pericolo: *"LA PORTA!!! ATTENTI ALLA PORTAAA!!!!"*. A questo punto i PG potranno decidere di aprirla lentamente spingendola con un braccio o aprirla brutalmente con un calcio...in entrambi i casi saranno abbastanza fortunati da far sì che il secondo becker d'acido, piazzato dall'Atrox, più piccolo del becker della segreteria, non cada addosso al PG che apre la porta. Se però un PG decide di aprirla e di passare nello stesso momento, il becker gli cadrà addosso, e l'acido gli infliggerà 3 Ferite alla Testa e 2 Ferite al Collo.

All'interno del laboratorio, noteranno in un angolo la segretaria Irma Arendt, legata polsi e caviglie ai mobili, urlare dal dolore, e un Morto Simplex, senza braccia e gambe, che placidamente le sta divorando un piede, lasciandole solo il muscolo (4 Ferite alla Gamba Sinistra)

Il Morto potrà venire preso e allontanato e fatto a pezzi con facilità.

Servirà una prova di Persuadere(Media) o di Impartire Ordini(Media) per far calmare la donna, che anche se liberata, continuerà a urlare e piangere. Una volta calmata, potrete farvi raccontare l'accaduto...chiedendole cos'è successo, lei racconterà (*in base al paragrafo - I fatti dopo l'omicidio (La segretaria Irma Arendt e Il dottor Lars Schrimmer)*) di come il dottor Schrimmer sia morto all'improvviso, di come abbia cercato aiuto e di come il dottore sia diventato un Morto con un sorriso (*fate fare una prova di Tanatologia(Medio) alla PG Doreen, e se superata, saprà che si tratta di un Morto Atrox e saprà anche di cosa è capace*) e abbia ucciso il suo gruppo e intrappolato lei (*non accennerà al fascicolo in questa prima parte del racconto*).

Quando le chiederanno se sa dove si trova il fascicolo che la PG Doreen le aveva lasciato, la segretaria ci penserà un attimo su, e dirà che quando ha visto il dottore cadere a terra...lei aveva il fascicolo in mano perché voleva portarlo all'Archivio...e che quindi è corsa subito al secondo piano...tenendolo in mano senza accorgersene. E quando è tornata giù, passando dal primo piano, si era fermata a riprendere fiato dalla sala operatoria 7B...e quando è passata al deposito armi non l'aveva più, quindi la segretaria penserà di averlo lasciato in quella sala operatoria del primo piano.

La segretaria, dopo aver raccontato ciò, pretenderà di essere portata al sicuro da qualche parte...allora i PG potranno portarla dalla mensa... da dove uscirà un SS di guardia, che guarderà la ferita e dirà che potrà accedere alla mensa, ma che se peggiorerà, la dovranno uccidere.

Se i PG non la cureranno prima, con una prova di Pronto Soccorso o Medicina e Chirurgia, dopo un'ora la ferita si infetterà mentre la donna sarà dentro la mensa, dato che nessuno l'avrà aiutata. Le SS di guardia noteranno questa cosa, la sbatteranno al muro, la uccideranno e la faranno a pezzi.

- **SE** invece i PG saranno passati prima dall'Archivio e dopo dal laboratorio di chimica, la ferita

della donna sarà a 5, non a 4, e se la porteranno alla mensa senza aver fatto prima una prova riuscita di Pronto Soccorso o Medicina e Chirurgia al piede della donna, per ridurre la Ferita Critica, l'SS guarderà la ferita della donna, poi la prenderà di forza, sbattendola contro un muro del corridoio e puntandole il mitra contro.

I PG potranno convincere disperatamente l'SS a non ucciderla con una prova di

Persuadere(Difficile): se la supereranno, l'SS ordinerà di medicare la ferita prima di riportarla nella mensa; se la falliranno, l'SS sparirà una raffica mortale contro la segretaria, uccidendola, per poi prendere l'accetta infilata nella cinta e farla a pezzi davanti ai PG.

- L'Archivio

Se i PG ignoreranno le urla e decideranno di recarsi dall'Archivio per cercare il fascicolo, dato che si trova molto distante nel primo piano, rispetto alla mensa, alla segreteria e al laboratorio di chimica, il Cartomante estragga un A.M. per verificare se incontrano dei Morti.

Avvicinandosi sempre di più all'Archivio, se fanno una prova di Ascoltare, potrebbero sentire delle urla in lontananza, provenienti dalla direzione dell'Archivio. Una volta giunti all'inizio del corridoio che porta all'Archivio, saranno sicuri che le urla, rabbiose e violente, provengono da dentro l'Archivio...potrebbero intuire che si tratti di un Morto...fate fare dunque una prova di Tanatologia alla PG Doreen Eichmann, che se verrà superata, saprà che quelle urla continue e bestiali, sono di un Morto Ferox, presente dentro l'Archivio. Il Cartomante dica dunque alla PG che ella sa che molto probabilmente se anche uno solo si avvicineranno di più all'Archivio, il Morto fiuterà la sua presenza e lo attaccherà.

Quello che i PG non sanno infatti è che dentro l'Archivio, uno degli archivisti è un Morto Ferox, e che appena i PG saranno a metà corridoio, il Ferox correrà per tutto l'Archivio, sfondando la porta di esso, e correndo per il corridoio, contro i PG.

Se riusciranno miracolosamente a sopravvivere al Ferox, potranno provare a cercare il fascicolo di Efisio nell'Archivio con una prova di Perquisire, ma, ohibò, anche se riuscita, non lo troveranno.

NOTA: Come detto precedentemente, se i PG saranno passati prima dall'Archivio che dal laboratorio di chimica, le Ferite della segretaria aumenteranno a 5.

E se per caso, nonostante tutto, penseranno di non andare a veder le grida di aiuto della segretaria, il Cartomante faccia notare che potrebbe essere importante andare a sentire quelle urla, perché se salveranno una persona e la porteranno alla mensa, le SS potrebbe ricompensarli o dare loro una mano...

LA RICERCA DEL FASCICOLO (IL PRIMO PIANO)

Quando i PG si dirigeranno verso le scale del primo piano, il Cartomante estragga un Arcano Maggiore per vedere se incontrano dei Morti.

I PG Doreen e Swen, sapranno senza problemi dove si trova la sala operatoria 7B, a differenza dei due PG psichiatri, che per saperlo dovrebbero fare una prova di Orientamento. La PG Birgit invece, non lo sa proprio.

NOTA: giunti al primo piano, dite al PG Otwald Diederich sentirà che la dipendenza da antidolorifici (Disturbo Mentale Lieve, da background) sta aumentando, quindi dovrà trovarne al più presto (ditegli che potrà estrarre un A.M. mentre camminano per il piano per trovare una sala con dei flaconi di antidolorifici, oppure fare una prova di Perquisire se capita di fermarsi in qualche stanza, oppure che potrà aspettare di arrivare alla Sala Operatoria 7B, dove è sicuro che ci siano dei flaconi, ma ditegli che più aspetterà, più potrebbero esserci delle conseguenze per via della dipendenza(*vedi più avanti*)).

NOTA2: Delle stanze specifiche descritte in seguito, solo la stanza allagata contiene dei flaconi di antidolorifici.

- Le trappole (il Simplex speciale)

Una volta giunti al primo piano, la prima cosa che noteranno sarà una porta sulla sinistra, che viene sbattuta ripetutamente dall'interno...Il Cartomante dica loro che intuiscono automaticamente che si tratti di un Morto Simplex.

Se uno dei PG deciderà di mettersi o di passare di fronte alla porta, fate estrarre al malcapitato un A.M. ...se il risultato sarà positivo, noterà che vi è un filo collegato con una estremità al chiavistello della porta e con l'altra ad un infisso del corridoio, in modo che il filo stia proprio in mezzo e che, se qualcuno ci prendesse in dentro con il corpo, il peso porterebbe il chiavistello a girare ed il Morto

ad uscire. Se invece il risultato del tarocco sarà negativo, avrà attivato la trappola: il chiavistello girerà ed il Simplex uscirà dalla porta (i risultati ovviamente possono variare, a scelta del Cartomante).

Agendo tramite Risoluzione da quando la porta si aprirà, i PG potrebbero anche respingere dentro il Morto e richiudere la porta, oppure affrontarlo.

Se decidessero di affrontarlo c'è da prendere in considerazione una cosa: l'Atrox, dopo che le SS giunte nel primo piano se ne sono andate o sono ritornate al secondo, ha piazzato altre trappole, una di queste è un normalissimo Simplex, bloccato dietro la porta, a cui però dentro la bocca l'Atrox ha fissato, nelle due arcate dentali, due provette di azoto liquido.

Quindi, il primo morso che il Simplex darà ad un giocatore, oltre ai danni da Morso normali, farà esplodere le due provette di azoto, il quale entrerà dentro la ferita provocando ulteriori danni. Essendo l'azoto liquido a così bassa temperatura da poter bruciare, è da considerarsi come se aggiungesse 3 Danni a quel particolare Morso.

Dopo questo primo attacco, i morsi che il Simplex farà in seguito ritorneranno normali, ma causeranno sempre un danno in meno, poiché l'azoto esplosivo in bocca gli avrà congelato la muscolatura e la mandibola, rallentando l'efficacia dei suoi attacchi.

Questo Simplex speciale ha Coordinazione 2.

- La sala esplosa

Muovendosi verso la sala operatoria 7B, i PG passeranno davanti ad una sala, completamente bruciata, in cui è attivo l'antincendio. Vi sono anche due corpi bruciati.

Con una prova di Intuito potranno intuire che è qui che è avvenuta l'esplosione che hanno avvertito in precedenza, dal piano terra, e che probabilmente si trattava di una trappola del dottor Schirmer.

Con una prova di Perquisire(Medio) potranno capire che i due cadaveri sono delle SS, che le armi che avevano sono inservibili e che, a giudicare da dei pezzi di ferro trovati, probabilmente sono state usate delle bombole di ossigeno per fare l'esplosione.

Non vi è nient'altro di utile qui dentro.

- Le trappole (la stanza allagata)

Superata la sala esplosa, in un corridoio vedranno dell'acqua uscire da sotto una porta, creando una pozza sul pavimento. Aprendo la porta, oltre a far uscire ulteriormente dell'altra acqua, noteranno che si tratta di una stanza di infermieristica, che i due lavandini stanno continuando a far uscire acqua, traboccando da essi, che tutto il pavimento è allagato (quasi tre dita d'acqua), e che al centro della stanza, vi è un uomo, fisso su di una barella, legato braccia e gambe, che tiene stretti in pugno dei cavi elettrici, oltre ad averne un bel po' stretti fra i denti.

I cavi provengono da una luce al neon del soffitto, che è stata smontata.

I PG potrebbero semplicemente ignorare l'uomo, che mugolerà richieste di aiuto, oppure aiutarlo...in quel caso, non dovranno fare nessun tipo di prova, ma lasciate che la tensione salga fra i giocatori, facendo intendere loro che se anche solo uno di quei cavi tocca a terra loro sarebbero fulminati istantaneamente senza prove di Distanza della Morte.

A meno che uno dei personaggi non getti il cavo deliberatamente nell'acqua, i PG, insieme, riusciranno a prendere i cavi dalle mani e dalla bocca dell'uomo e legarli insieme in modo da accorciarli, per far sì che non tocchino terra.

Se saranno solo uno o due dei PG a tentare di salvare l'uomo, dovranno fare una prova di Destrezza Manuale(Banale) per legare i fili insieme. Solo con un Fante il cavo scivolerebbe dalla mano di un PG e cadrebbe in acqua. Con un fallimento, il nodo fra i cavi regge, ma il PG sa che non durerà molto...

Una volta salvato, l'uomo dirà di essere un infermiere, e che si era nascosto dopo che si è sparsa la notizia di Morti presenti nell'ospedale. Dopo che ha sentito un'esplosione, è uscito allo scoperto per cambiare nascondiglio, nascondendosi nella stanza di infermieristica, dove ha incontrato il Morto che sorride, che lo ha stordito.

Dopo essersi risvegliato, si è accorto di essere legato, che la stanza si stava riempiendo d'acqua e che il Morto gli stava mettendo dei cavi elettrici in mano e in bocca.

Se i PG chiedono informazioni in più riguardo all'Atrox, l'infermiere dirà che ha notato che il Morto aveva la gola ricucita e che sanguinava dal braccio destro e la gamba destra, e nient'altro.

NOTA: Se il PG Otwald Diederich non avrà ancora trovato degli antidolorifici, sia dopo aver estratto gli A.M., sia dopo aver fallito la prova di Perquisire in questa stanza, gli effetti della

dependenza aumenteranno, dandogli un malus di -1 a tutte le Caratteristiche di Fiori, -1 a Percezione e Volontà, -1 a Socievolezza, che rimarranno finché non avrà trovato dei flaconi.

- Le trappole (il miscuglio chimico)

Se i PG avranno saputo dall'infermiere delle ferite dell'Atrox, una volta usciti dalla stanza allagata, dite loro che vedono, automaticamente, delle macchie di sangue più o meno uniformi, tipo una scia, presenti dall'uscita della stanza in poi...fate intuire ai PG che si tratti del sangue dell'Atrox, perso per via delle ferite.

Giunti alla fine del corridoio, i PG si troveranno di fronte a qualcosa di strano...quattro barelle, disposte in verticale, che bloccano più o meno l'uscita del corridoio, e sopra di esse vi è un tavolo in legno, con sopra molte provette, alambicchi e liquidi chimici.

I PG Swen e Doreen sanno che la sala operatoria 7B si trova sulla destra, una volta usciti dal corridoio, e che quella è la strada più breve per arrivarci. Sanno anche che potrebbero tornare indietro e fare la strada più lunga, ma questo comporterebbe la possibilità di incontrare dei Morti. *(Il Cartomante dovrà estrarre appunto due A.M., prima di far giungere i PG alla sala operatoria, per verificare se incontrano dei Morti, in due incontri differenti).*

I PG potrebbero fare anche una prova di Chimica Farmaceutica(Medio) per riuscire a capire che cosa succederebbe se quelle sostanze si mischiassero. Superando la prova, saprebbero che la reazione chimica sarebbe di forma gassosa, e che quindi potrebbe intossicare i PG se la inalassero. Per attraversare quel punto del corridoio senza smuovere le barelle e quindi far rovesciare il tavolo con la roba chimica, bisognerà che i PG superino una prova di Intrufolarsi.

Se anche uno solo dei PG la fallirà, il tavolo cadrà e le boccette si romperanno. La reazione chimica gassosa impiegherà un round per formarsi, durante il quale i PG potranno decidere o di dividersi, o che i restanti superino le barelle oppure di tornare indietro e fare la strada lunga.

NOTA: I PG potrebbero anche decidere di prendere delle sedie, salire sopra esse, e togliere le boccette una ad una. In quel caso, se cercheranno delle sedie, nelle prime stanze che troveranno muovendosi a ritroso dalle barelle, a destra e sinistra, ne saranno presenti almeno una dozzina...che fortuna! Il problema è che le gambe di queste sedie sono state danneggiate e rese instabili dall'Atrox. I PG che ci salgono sopra potrebbero notarlo con una prova di Intuito, che traballano un po'. Se non lo noteranno, dopo circa una decina di secondi le sedie cederanno. A quel punto, dite ai PG di estrarre un A.M. per verificare se sono caduti indietro o di fianco, oppure addosso al complesso di sgabelli, facendo cadere tutto e innestando la reazione chimica).

Superando le barelle, a destra si troverà la strada per andare verso la sala operatoria con il fascicolo, a sinistra invece vi saranno le tracce di sangue, probabilmente dell'Atrox, che continuano.

La reazione gassosa rimarrà ferma in quell'incrocio del corridoio. Se i PG ci passeranno attraverso dovranno fare un test in Forza Fisica o subire 1 Danno alla Vitalità, che continueranno a subire ogni ora, finché non moriranno o finché non troveranno una cura, impiegando mezz'ora di tempo in un laboratorio chimico e superando una prova di Chimica Farmaceutica(Medio) *(fate notare questa possibilità ai PG nel caso venissero contagiati).*

Se attraverseranno la nube tossica coprendosi la bocca e naso con la mano o trattenendo il respiro, dovranno fare un test di Forza Fisica(Banale) per non venir infettati.

- La sala operatoria 7B

Dopo l'incrocio con la trappola chimica, basteranno quasi due minuti per giungere alla sala, dove, sopra un tavolino, troveranno il fascicolo medico di Efisio Marchesi.

A questo punto potranno decidere o di ripassare dalla trappola chimica, sia se sia attivata o no, oppure di fare il giro lungo (come sanno i PG Swen e Doreen) per giungere alle scale per il secondo piano. Se decidono di prendere la strada più lunga, il Cartomante estragga due tarocchi, come scritto in precedenza.

- Il Dottor Atrox

Se i PG avranno l'insana idea di seguire le tracce di sangue a sinistra dell'incrocio con la trappola chimica, noteranno che proseguono per un po', finché non vedranno che le macchie entrano in una stanza buia...e lì dentro (i PG non lo sanno ma possono intuirlo) vi è l'Atrox. Esso era entrato lì per ricucirsi le parti ferite al braccio e alla gamba, e fiuterà la presenza del gruppo, e si nasconderà sotto il letto.

La stanza sarà un piccolo e buio reparto medico, con un letto per pazienti, coperto da quelle tende che circondano il letto, impedendo la visuale. La luce non funziona.

Sopra il letto vi è un Simplex tagliato a pezzi, al quale l'Atrox ha inciso e ritagliato un sorriso, per far sì che venisse confuso per lui, facendo abbassare la guardia ai giocatori.

Se i PG toglieranno la tenda e vedranno il corpo, la PG Doreen, se in passato è riuscita nella prova di Tanatologia per sapere se conosceva cosa fosse un Morto Atrox, potrà fare una prova di Medicina e chirurgia(Difficile) per accorgersi che il sorriso di quel Morto è stato inciso chirurgicamente, e non è "naturale", come dovrebbe essere quello di un Atrox.

Potrà inoltre fare una prova di Memoria, per vedere se si tratti del dottor Schirmer e, se superata, saprà che il dottore, quando lei lo ha incontrato, portava un cappotto nero, ma il corpo mutilato sul letto un cappotto non ce l'ha...in ogni caso, il volto è troppo deturpato per sapere se si tratti del dottore, anche se una ferita ricucita alla gola e delle ferite al braccio e alla gamba destra ci sono...

L'Atrox non ha alcuna intenzione di combattere, dato che non ha la possibilità di tendere un agguato efficace in quelle condizioni, e resterà per tutto il tempo sotto il letto, finché i PG non se ne saranno andati. Se però uno dei PG dirà esplicitamente di voler guardare sotto il letto, o farà un Asso in una prova di Perquisire (cosa che lo porterà a controllare tutta la stanza, e di conseguenza anche sotto al letto) vedrà una serie di zanne bianche che formano un sorriso...prima di venire attaccato dal dottore. A quel punto, una volta scoperto, l'Atrox lotterà fino alla fine, finché non sarà reso inoffensivo o tutti i PG non saranno morti. Anche se scapperanno, il Morto li inseguirà.

LA BAMBINA (SECONDO PIANO)

Una volta giunti al secondo piano, i PG potranno dirigersi verso la sala con le SS ed Efisio. Non troveranno Morti sul loro cammino, in quanto l'Atrox, sapendo del numero elevato di umani pericolosi presenti nel secondo piano, non vi è entrato.

Però, mentre si dirigeranno verso la sala, passando per i corridoi, i PG potranno notare, in momenti diversi, circa due corpi fatti a pezzi, di due SS...

Giunti di fronte alla porta, le due SS di guardia fuori intimeranno ai PG di presentare i documenti, per poi farli entrare. Dentro la sala, il vice-comandante Pöpel chiederà ai PG del fascicolo. Dopo averglielo dato, lo sfoglierà, leggendo per qualche minuto...poi chiederà ai PG se hanno notato qualcosa di strano mentre cercavano il fascicolo.

Se i PG faranno riferimento ad una "bambina", al fatto che ha quasi ucciso un giovane e che forse ha ucciso un dottore, che è rinato come Atrox nel secondo piano...il vice-comandante incomincerà a riflettere...dopo un po', si rivolgerà ai PG esclamando: *"Ho una supposizione riguardo a come agisce questa...bambina (e mentre lo dice ride maliziosamente), ma per confermare questa mia tesi ho bisogno che voi svolgiate un'altra missione: vi assegnerò uno dei miei uomini, e quello che dovrete fare sarà muovervi in giro per il secondo piano...e quando si presenterà la bambina, se sopravviverete, tornate a riferirmi cosa è successo"*.

- Il primo incontro

I PG non potranno rifiutarsi, pena la morte. Quindi verranno fatti uscire con una SS, che si metterà davanti a loro, ed incominceranno a girare per il piano.

Dopo una decina di minuti, ad un certo punto, da un condotto dell'aria situato in alto, nel corridoio, salterà fuori la bambola, che piomberà sulla testa della SS, tagliandole la gola con le forbici.

A quel punto, quando l'SS crollerà a terra, i PG vedranno la vera natura della bambina...ovvero quello di un burattino di legno, una bambola con un vestito elegante con gonna, e due lacci che dividono i capelli boccoli in due parti, sporca di fango, sporcizia e sangue...i PG dovranno fare un test di Terrore. La bambola rimarrà a fissare i PG per qualche secondo.

Mentre i PG saranno immobili, o urleranno in preda al panico, o anche se per caso ci sarà qualcuno di loro che riuscirà a mantenere il sangue freddo...sarà comunque troppo tardi per compiere azioni...la bambola risalterà dentro al condotto e fuggirà.

Una volta tornati dal vice-comandante, che li accoglierà con un sorriso, chiederà: *"Allora? Avete visto la vera natura della...bambina?"*. Se i PG chiederanno spiegazioni, il vice-comandante dirà loro che la bambina è un burattino vivente, e che il vecchio (Efisio Marchesi) è colui che gli ha donato la vita...per questo è molto prezioso per le SS, ed è di vitale importanza che la bambola venga catturata viva, per far sì che possa venir studiato questo strano fenomeno. La bambola ha già ucciso sei dei suoi uomini per il piano, mandati in perlustrazione, che poi hanno dovuto essere fatti

a pezzi. È proprio per questo che il vice-comandante aveva chiesto ai PG di andare a verificare con l'SS...ora è sicuro che la bambola non attacca chi non è vestito di nero, e che se attaccasse qualcuno vestito di nero, ma che si togliesse subito quella parte (come per il fatto del giovane paziente col giubbotto nero) la bambola resterebbe stordita per un po', indecisa sul da farsi.

Il vice allora prenderà la giacca della divisa di una SS dicendo ai PG che uno di loro dovrà indossarla, poi dovranno uscire e attirare la bambola, e che quando essa attaccherà, il PG con la divisa nera dovrà togliersela subito. A quel punto, quando la bambola sarà stordita, i PG dovranno precipitarsi su di lei, bloccandola., per poi riportarla nella loro sala.

Dopo aver sentito queste cose, Efisio parlerà per la prima volta da quando siete tornati nella sala, urlando *"NO! NON FATELO! NON POTETE PERMETTERE CHE IL SEGRETO DEI BURATTINI CADA NELLE MANI DEI CORVI!"*. Verrà zittito con uno schiaffo da una SS.

Se i PG chiederanno come mai questo piano non possano metterlo in pratica le SS stesse, il vice-comandante dirà che c'è un motivo valido se sono stati incaricati proprio i PG, e che se si rifiuteranno, saranno considerati come Traditori della Patria e uccisi immediatamente.

A questo punto ci sono vari scenari:

- Il piano del vice-comandante

Se i PG seguiranno il piano del vice, gireranno per una decina di minuti per il secondo piano, finché la bambola non tenterà di attaccare il PG con addosso la divisa nera. Se quel PG si toglierà la divisa, dopo l'attacco della bambola, e se in quel lasso di tempo gli altri PG non la attaccheranno, la bambola si bloccherà per un round. A quel punto i PG, potranno tentare di bloccarla con un Test di Forza Fisica. Se più della metà dei PG riuscirà nel test, l'avranno bloccata prendendola da braccia e gambe, e facendole cadere le forbici. Potranno dunque portarla senza ulteriori problemi dal vice-comandante, che darà ordine a tutte le SS di prenderla e metterla dentro ad una gabbia, coperta da un telo, che avevano portato appositamente per lei.

Se però saranno solo la metà dei PG o meno a riuscire nel test di Forza Fisica, la bambola potrà fare un test di Coordinazione per riuscire a divincolarsi dalla stretta dei pochi che la tenevano ferma. A quel punto, capendo che si tratta di persone che vogliono ostacolarla, le attaccherà senza pietà.

- Il piano della presenza

Se il PG Otwald dovesse riuscire ad attivare il Dono mentre si trova nella stanza, se lo attiva prima di aver incontrato la bambola per la prima volta, vedrà la presenza della bambina che gli dirà: *"Non ancora...dovrai prima incontrare mia sorella...dopo verrò io a cercarti..."*. Infatti dopo che sarà tornato dall'incontro con la bambola (oppure attiverà il Dono solo dopo questo fatto), e dopo che il vice-comandante avrà esposto il suo piano ed Efisio avrà urlato, la presenza ritornerà visibile agli occhi di Otwald, mentre tutto intorno il tempo si ferma, e sussurrerà: *"Ti prego, ferma questa follia...insieme possiamo farlo. La mia sorellina è spaventata e arrabbiata perché nostro padre sta soffrendo...ma tu, tu potresti darmi una mano: se tu mi prometti di aiutarmi, dirò alla mia sorellina di non farvi del male, ma tu dovrai nascondertela sotto il camice...poi, una volta rientrati dentro questa sala con una scusa qualsiasi, senza rivelare che avete preso la mia sorellina, ella scivolerà giù nascondendosi nella sala, e incomincerà ad attaccare di sorpresa tutti questi soldati...bisogna nascondersela, è l'unico modo per farla entrare qui dentro...è l'unico modo per salvare mio padre...mi aiuterai?"*.

Se il PG rifiuterà, la presenza scomparirà e non si farà più vedere.

Se accetterà, la presenza lo ringrazierà e dirà che andrà subito ad avvisare la bambola.

Fatto ciò, ovviamente chi tiene il PG Otwald dovrà giocarsela bene: meglio raccontare tutto ai propri compagni o meglio tenere la cosa per sé? Questo sarà compito del giocatore.

Quindi, quando i PG si recheranno a cercare la bambola, la troveranno immobile in mezzo ad un corridoio, dopo una decina di minuti.

-SE qualcuno la attaccherà, lei reagirà e lo colpirà finché non avrà ucciso l'assalitore; ovviamente, se anche altri la attaccheranno, reagirà finché non avrà ucciso anche gli altri. Se anche il PG Otwald alla fine l'attaccherà, gli sembrerà di vedere la presenza della bambina dietro alla bambola, che lo fisserà con sguardo rabbioso: la bambola a quel punto, smettendo di lottare col primo PG che l'ha attaccata, si scaglierà contro lo psichiatra, attaccandolo finché non l'avrà ucciso.

-SE invece nessuno la attaccherà, la bambola resterà immobile, e quando il PG Otwald si avvicinerà,

lei, lentamente si avvicinerà a lui, e incomincerà ad arrampicarsi, aggrappandosi dietro la sua schiena, nascosta dal camice dello psichiatra

- La vendetta della bambola (primo finale)

Ovviamente il vice-comandante chiederà come mai sono tornati e perché non hanno la bambola con loro, e il PG Otwald potrà inventarsi mille scuse possibili avendo il pregio “Parlantina”, abbastanza per tenerlo impegnato...ovviamente solo se il giocatore che lo interpreta è abbastanza furbo da ricordarsi del pregio del suo personaggio. Nel frattempo la bambola, molto lentamente, scenderà da dietro la schiena di Otwald, e incomincerà a muoversi lentamente per la stanza, muovendosi dietro e sotto gli oggetti a contatto con la parete, finché non attaccherà la prima SS.

A quel punto, le restanti SS si accorgeranno della bambola e cominceranno a sparare in giro per la stanza, per tentare di colpirla. Qualcuna di loro proverà anche ad accendere la luce della stanza, ma le luci si fulmineranno proprio nel momento in cui verranno accese (a parte la lampada centrale che illumina il tavolo dove vi è Efisio)...e ad Otwald gli sembrerà di vedere la presenza della bambina con la mano infilata dentro l'interruttore della luce...

I PG, considerando la tempesta di piombo presente nella stanza, avranno un round per scegliere cosa fare, come ad esempio, nascondersi o uscire dalla stanza. Se usciranno dalla stanza, non subiranno niente. Se rimarranno riparati dentro la stanza, fate pescare loro un Arcano Maggiore, per verificare se vengono colpiti dai proiettili vaganti sparati dalle SS.

Nella stanza sono presenti al momento dell'attacco 7 soldati delle SS, più il vice-comandante, e le due SS di guardia fuori dalla porta, che entreranno appena gli spari inizieranno.

Dopo circa tre minuti di piombo, tutte le SS dentro la stanza, vice-comandante compreso, saranno morte.

A quel punto, la bambola, lorda di sangue e piena di graffi, ma ancora intera, salirà sul tavolo con Efisio (ancora illeso, in quanto le SS non avevano intenzione di rischiare di ucciderlo, e poi era visibile, stando sotto la luce della lampada operatoria), e gli appoggerà la mano sulla testa, accarezzandolo. A quel punto Efisio sussurrerà, piangendo: *“Maria Antonietta, figlia mia...alla fine ce l'hai fatta...hai sconfitto i corvi e siamo di nuovo insieme...ora avrai un ultimo compito da fare, poi potrai tornare nel Paese dei Balocchi...poi staremo insieme per sempre...”*.

Detto questo, Efisio farà un lungo sospiro, e i PG vedranno la bambola aprire le forbici e appoggiarle alla gola di Efisio, tagliandogli la giugulare. In pochi secondi, il sangue uscirà a fiotti da Efisio, che morirà quasi subito. A quel punto, la bambola cadrà dal tavolo e rimarrà immobile per terra. Non si risveglierà più.

Al PG Otwald gli sembrerà sentire una voce di bambina che gli sussurra: *“Grazie...”*.

- La vendetta della bambola (secondo finale)

Se, una volta tornati con la bambola nascosta, uno dei PG dovesse avvisare le SS che la bambola è presente nella sala o che la tiene nascosta il PG Otwald, sia se lo sussurrerà al vice-comandante, che farà un cenno ai suoi soldati, sia se lo urlerà, facendo allertare tutte le SS, comunque la bambola scivolerà da sotto la schiena dello psichiatra, e incomincerà a correre in cerchio per la stanza.

A questo punto si ripetono le stesse cose: i PG possono uscire o rimanere nella stanza, ed estrarre un Arcano Maggiore per i colpi vaganti, ma a differenza del primo finale, dopo che la bambola avrà ucciso tutte le SS, essa, essendo state messe in allerta le SS, avrà subito diversi colpi in pieno. Il Cartomante dovrà dunque estrarre tre tarocchi per determinare le zone dei colpi subiti dalla bambola (colpi a danno P+2, più un ulteriore danno per la vulnerabilità ai danni perforanti, per un totale di P+3 danni).

NOTA1: Se durante l'estrazione dei tarocchi uscisse L'Innamorato, allora la bambola sarà stata colpita la Cuore (il suo punto vitale), e morirà prima di aver finito di uccidere le SS (che rimarranno in 4-3-2, in base a quando è stato estratto. Qualsiasi altra parte, testa compresa, danneggerà la bambola ma non la fermerà.

NOTA2: Nel caso uscissero tarocchi che investono la stessa zona, e subisse più di 6 Danni, allora la parte si staccherà. Se perdesse una delle due Braccia, Spalle o Gambe, o il Ventre o il Torace, la bambola diverrà molto limitata nel muoversi, e le SS, ottenuto questo vantaggio, ne approfitteranno per prenderla e catturarla, infilandola nella gabbia.

Dopo il calcolo, e dopo aver ucciso le SS, la bambola si dirigerà verso il PG che ha fatto la spia, e

tenterà di ucciderlo, facendo colpi mirati al Collo.

Terminato questo, si dirigerà verso Efisio, che ripeterà le parole di addio e verrà ucciso dalla bambola.

- La vendetta della bambola (terzo finale)

Se sarà proprio il PG Otwald a denunciare la presenza della bambola al vice-comandante, urlandolo o sussurrandoglielo, la presenza della figlia di Efisio si materializzerà urlando tutto il suo odio verso il traditore, ma sarà visibile solo per lo psichiatra, che dovrà fare una prova di Terrore, un'unica prova, che se superata, allora sarà libero di agire, ma se fallisce anche solo una volta, rimarrà in quello stato per tutto il finale. Dopo che la bambola, colpita dai tre colpi di mitra MA ancora intera, avrà finito di uccidere le SS, a quel punto si dirigerà verso il PG Otwald, che, se sotto effetto del Terrore, verrà ucciso dalla bambola, che gli taglierà la gola mooolto lentamente, senza test Distanza dalla Morte, mentre il PG si immagina di sprofondare in una fossa stracolma di cadaveri che lo divorano.

Se invece avrà superato la prova di Terrore, la bambola tenterà di ucciderlo con dei colpi mirati, ma il PG potrà reagire e combattere.

Dopodiché, ucciderà Efisio e cadrà immobile.

CONCLUSIONE

- SE che i PG avranno catturato la bambola, il vice-comandante Pöpel avviserà il comandante Ruprecht tramite radio, per poi scortare i giocatori fuori dall'ospedale, dove si troveranno davanti il comandante medico SS Karl Ruprecht in persona. L'SS è vestito da ufficiale, con un cappotto nero, berretto e pieno di medaglie, con guanti neri in lattice, e una maschera di ferro addosso (*vedi "Karl Ruprecht" del fumetto "Hellboy", per farvi un'idea*), che con una voce metallica dirà: *"Avete fatto un lavoro eccellente. Siete stati un ottimo esempio per tutti i medici del IV Reich. Grazie a voi, il nostro glorioso impero ha appena ottenuto la chiave per scoprire un nuovo mistero e ottenere maggiore potere. Verrete ricompensati egregiamente per questo"*. Detto ciò, Ruprecht li farà scortare fuori, dove verranno caricati su un furgone (verrà caricata anche la PG Butler, se presente). L'ultima cosa che vedranno i PG sarà l'entrata dell'ospedale, prima che il le porte del furgone vengano chiuse.

- SE invece i PG non l'avranno catturata e la bambola sarà immobile, ed Efisio morto, potrebbero avvisare, una volta tornati di sotto, le SS a guardia della mensa. Una di esse allora, uscirà rapidamente dalla mensa, per andare a controllare la situazione al secondo piano e confermare che non c'è più nulla da fare. Avviserà dunque il comandante per radio, e tornerà di sotto, dirà ai PG di seguirlo e li porterà nel corridoio. Dall'ingresso poi entrerà Ruprecht che dirà ai PG: *"Non è andata come speravo...è un vero peccato. Sarebbe stato molto utile per il IV Reich scoprire il segreto e il potere dei burattini...però siete sopravvissuti fino alla fine...chissà se ne valete davvero la pena?"*. Verranno dunque scortati dentro il furgone.

(La stessa cosa capiterà se i PG decideranno di dormire in una stanza in uno dei piani, senza avvisare le SS nella mensa. All'alba, verranno svegliati dalle SS, che sono entrate nell'ospedale per ripulirlo e portare fuori i superstiti, che li porteranno dal comandante)

FINE

E qui, l'avventura finisce!

A questo punto potrete decidere, nella prima conclusione, di procedere con lo schema dell'avventura one-shot "La Casa dei Ricordi" (presente nel manuale *"Sine Requie – Olocausto di Terrore"* o nella nuova ristampa de *"Sine Requie – IV Reich"*), per vedere se i PG saranno davvero degni di divenire SS, magari dando un giorno di tempo in più per via del grande servizio reso.

Oppure, con la seconda conclusione, potrete far semplicemente uccidere i PG dal comandante perché hanno fallito il test, oppure farli comunque giocare all'avventura one-shot, ma senza bonus del giorno aggiuntivo, magari perché, nonostante la bambola non sia stata catturata, Ruprecht è rimasto comunque impressionato dal loro valore e dal fatto che siano sopravvissuti...decidete voi.

Di seguito, le statistiche dei PNG e delle Creature, e le immagini dei PNG.

STATISTICHE PNG & CREATURE

Maria Antonietta, la “figlia” di Efisio

Int 5	Asp 4	Coo 8	Aff.occ. 8
Mem 6	Com 1	Des 5	Dist. Morte 0
Per 6	Cre 6	For 4	Eq.ment. 1
Vol 5	Soc 2	Mir 1	Kar 5

Arma: Forbici affilate (T+0)(3 Azioni) Risol.: 24

Vulnerabilità (applicare i modificatori ai danni inflitti al burattino in base all'arma utilizzata):

Taglio	Contundente	Perforante	Fuoco
+2	-2	+1	+3

Dottor Lars Schrimmer, Morto Atrox

Int 8	/	Coo 5	/
Mem 4	/	Des 6	/
Per 7	Cre 2	For 6	/
Vol 10	/	/	Kar 1

Armi: Morso (M+1)(2 Azioni) Risol.: 23
Artigli (T-1) (3 Azioni)
Accetta (T+1) (3 Azioni)

Ferite: 3 Ferite al Collo
1 Ferite al Braccio Destro
1 Ferite alla Gamba Destra

Soldato SS

Int 4	Asp ?	Coo 5	Aff.occ. ?
Mem ?	Com 5	Des 5	Dist. Morte /
Per 5	Cre ?	For 7	Eq.ment. 2
Vol 9	Soc 4	Mir 5	Kar 3

Armi: Walther P38, MP40, Accetta Risol.: 22

Abilità: Armi da fuoco 7(+2), Ascoltare 6(+1), Borseggiare 7(+2), Interrogare 8(+3), Osservare 7(+2), Raggiungere 6(+2), Rissa 7(+2), Uso -Mitra- 7(+2), Uso -Pistola- 8(+3), Uso -Ascia- 8(+3)

Speciale: Immunità ai Malus dovuti alle ferite e Immunità ai Test su Paura, Orrore, Terrore.

Simplex SS

Vol 2
Coo 4
For 6
Kar 1

Armi: Morso (M+0) Risol.: 7

Ferox Archivista

Per 4
Vol 8
Coo 5
For 6
Kar 1

Armi: Morso (M+1) Graffio (T+0) Risol.: 18