

Aquile e topi - Campagna per Sine Requie Anno XIII

Introduzione



*Un inno alla brigata Verlaine – une histoire
passionnante et dangeureuse.*

Nota dell'autore e avvertenze

L'autore dichiara che il materiale non fotografico presente nell'intera campagna è di sua proprietà intellettuale, fatta eccezione per i personaggi e l'ambientazione originale di *Sine Requie Anno XIII*, di Matteo Cortini e Leonardo Moretti. È consentita la riproduzione, parziale o totale, dell'opera e la sua diffusione per via telematica a uso personale dei lettori, purché non a scopo commerciale.

Aquile e topi è una campagna che prende a piene mani dai racconti contenuti nei seguenti manuali:

- *Sine Requie Anno XIII: Terre Perdute*
- *Sine Requie Anno XIII: IV Reich*
- *Sine Requie Anno XIII: Tomo dei Morti Vol I*

Per il Cartomante è necessario reperire e conoscere questo materiale per poter narrare le avventure riportate di seguito. Gran parte del materiale è mera rielaborazione di elementi presenti nei manuali sopracitati e le informazioni riportate a riguardo sono volutamente lasciate parziali.

~Federico “Scaevus” Vercellini



Indicazioni per il Cartomante

Questa campagna non è stata originariamente pensata per la pubblicazione. Ha dovuto quindi passare un lavoro di riscrittura per rendere ogni sessione coerente e perché fossero inserite molte informazioni che al momento della narrazione erano solo nella mente dell'autore. Ciò non significa che quello che troverete siano documenti completi. La narrazione è frutto di un'idea di base poi modellata sulle scelte dei primi giocatori e che dunque ha trovato una coerenza nel gioco stesso, lasciando su carta solamente una traccia. Ci sono quindi almeno due conseguenze.

Uno. Alcune parti della descrizione solo lasciate volutamente "aperte", in particolar modo i momenti di transizione tra una sessione e l'altra e i conseguenti inizi/conclusioni. Utilizzate queste aperture per far vivere i vostri personaggi: la vita in Parigi Ovest è piena di sorprese e pericoli, anche solo per la ricerca di un rifugio, la costituzione di una vera squadra o la semplice sopravvivenza tipica delle Terre Perdute Occidentali.

Due. È tecnicamente possibile giocare molte delle 12 sessioni di cui è composta *Aquile e topi* come one-shot a sé stanti o giocarne solo alcune. Ciò dipenderà da come si muoverà la squadra, dalla mortalità delle varie missioni, dalla sensibilità del Cartomante e mille altre cose ancora.

Per questi due motivi, aggiungo un indice organico e completo delle sessioni, sottolineando i punti salienti in ognuna. In questo modo sarà possibile al lettore orientarsi e allo stesso tempo scorgere a colpo d'occhio la progressione delle sottotrame.

Indice delle sessioni

ATTO PRIMO - sbrogliare il groviglio

I - Il nido

- > cadavere appeso alle volte delle fogne (Osservatore)
- > luce rossa tra le nuvole (Nachtfalter)
- > esperimenti genetici del Reich
- > c'è una spia che passa informazioni (Maus)

II - La Louisiane

- > incontro con Bridget Von Hammersmark (Maus)
- > introduzione di Sophie, figlia dell'oste (Osservatore)

III - La Casa Rossa

- > falsa lettera di Sophie (Osservatore)
- > informazioni su costruzione di muro intorno al Louvre per nascondere "arma" (Louvre)
- > messaggio crittato su spia francese (Maus)
- > foto di Saint-Chapelle su Île de la Cité (Osservatore e Nachtfalter)
- > Fraternità

ATTO SECONDO - si tendono i fili

IV - Vento di libertà

- > sobillare rivolta dei francesi in fabbrica di armamenti tedesca
- > infiltrarsi in postazione radio della fabbrica e mandare messaggio di attacco
- > sabotaggio del complesso con Egalité
- > scoprire progetto segreto di carro armato (Ameise)
- > segno dei sognatori del Dio sole (Louvre)

V - Rifornimenti!

- > spedizione fuori Parigi presso fattoria cristiana (Fraternità)
- > brigata Voltaire, violenti antipapalini unici disponibili
- > incontro con spedizione del Sanctum Imperium
- > un morto nella fattoria di cristiani dovuto a Nachtfalter che l'ha preso e fatto cadere, colpa a Voltaire (Nachtfalter)

VI - Nuove Leve

- > Addestramento di nuove leve
- > testimoni su carro armato gigantesco (Ameise)
- > attacco di predoni

VII - La Spia

- > incontro con Kaiser nelle catacombe
- > possibile traccia verso Caza: i tre moschettieri (Maus)

VIII - Alla Napoleone

- > Rendez-Vous per...Louvre! (Louvre)
- > Spinne

ATTO TERZO - Il bandolo della matassa

IX - Ameise

- > scortare pezzo d'artiglieria della De Gaulle fino a Jardin du Luxembourg
- > Panzer IX "Ameise" (Ameise)

X - La Moschea

- > nazisti stanno rastrellando parti di città
- > in moschea qui si è rintanato Caza, per dare informazioni ai tedeschi e fuggire (Maus)

XI - Sainte-Chapelle

- > foto di edifici sull'Île de la Cité
- > attraversamento della Senna e pericolo morti
- > laboratorio segreto abbandonato (Nachtfalter)
- > incursione dell'Osservatore da Notre-Dame (Osservatore)

XII - Il Louvre

- > oltrepassare confine ariano, infiltrazione come ricognitori
- > incontro con "normalità" militare nazista
- > distruggere - per qualcuno scovare! - "arma"

Aquile e topi - Campagna per Sine Requie Anno XIII

I – Il nido



Un *rendez-vous* tra ambasciatori delle brigate della Resistenza partigiana francese ha deciso di approfittare di un cambio di guardia delle sentinelle naziste per sferrare un importante attacco alla tour Eiffel e impadronirsi del nido di cecchini.

Mentre alcuni membri della Robespierre attaccheranno il ponte e i rifornimenti dei nazisti, una piccola squadra d'avanguardia dovrà scortare un tiratore scelto fino alla torre per prendere possesso delle postazioni di tiro o renderle inservibili. A essere scelti sono uomini appartenenti a differenti brigate perché il compito comporta molteplici ostacoli.

Dettagli per il Cartomante

- Il gruppo di PG non è definito, ma alcune abilità devono essere presenti e più distribuite possibile tra i personaggi: un alto uso fucile e un'arma con ottica, capacità di demolizione e/o artiglieria, orientamento, lingua tedesco.
- Questa avventura è l'inizio di una possibile campagna, perciò valutate bene come organizzare il gruppo in vista di successive e mortali sessioni.
- La mappa fornita può essere ritagliata al bisogno, così da aggiungere/togliere parti a seconda della lunghezza della sessione. Questa avventura può essere giocata come one-shot.

Trama

15 febbraio 1957

Siete riuniti durante il *rendez-vous* in una ex fabbrica di filati nella periferia Ovest di Parigi. I partigiani intorno a voi si scambiano saluti e informazioni prima che il concilio inizi. Si sentono alcuni parlare di avvenimenti accaduti davanti a Notre Dame cinque giorni prima: sembra ci sia stato uno scontro a fuoco con i nazisti finito nel sangue. Alcune voci parlano anche di un morto con un ghigno disumano...e di una carneficina accompagnata da scritte sataniche e corpi mutilati appesi all'interno di un edificio.

Gli uomini vengono raggiunti dall'ordine che viaggia sulle incerte gambe di Nicolas "Il Rosso" Malès, comandante della Brigata Marat. È un po' alticcio ed è possibile sentire il puzzo dell'alcol che ha tracannato fino a un quarto d'ora prima.

"Compagni, questo è un grande giorno per la Francia libera e comunista. I nostri indomiti avventurieri saliranno dalle fogne fin sulla punta più alta di tutta Parigi ... sì ormai la punta è saltata in aria, ma lasciatemi finire, per Dio! ... porterete la bandiera rossa fin su quei sozzi nidi delle aquile tedesche e le scacerete con il fuoco, mentre di sotto la Robespierre si occuperà di conquistare il ponte. Vi muoverete in concomitanza con loro, quindi agirete alle 22, con il favore delle tenebre. Sincronizzate gli orologi perché ...ah, nessuno di voi ha un orologio... Marcel! MARCEL! Vieni qui. Ecco [prende l'orologio da polso al partigiano e lo porge a un PG] questo vi servirà. [Rivolto a Marcel] E tu basta fare storie, credi forse che nella Russia Sovietica un bene di lusso possa essere di tua esclusiva proprietà? Mai qualcuno che pensi alla Causa, cazzo..."

Dicevo, i crucchi sono organizzati, sulla torre hanno approntato un rifugio disposto di radio e persino di una torretta mitragliatrice! Ma approfittare del cambio della guardia sarà uno scherzo per voi prodi... prendete possesso del nido, strumentazione compresa, e predisponetelo per

combattere quei mangia-crauti. Scortate quest'uomo fin là sopra e spirerà un vento nuovo, vento di socialismo! Tu, quello con il fucile: questo manipolo è nelle tue mani.”

Nel covo:

Sono le 15 e per i PG è possibile preparare il **piano d'azione** mentre è in corso il *rendez-vous*, nascosti in un ex azienda tessile adibita a temporaneo Quartier Generale della Resistenza.

Gli **ordini** sono:

- coordinare ascesa alla Torre con attacco della Robespierre alle 22
- prendere possesso del nido sulla Tour Eiffel
- predisporre materiale bellico e telecomunicazioni presenti del nido per combattere fanteria in arrivo sul lato opposto

Hanno **disponibili**

- carta delle fogne [00_mappa]
- armi in dotazione (ogni PG dovrà naturalmente essere già fornito, in caso di mancanze si potrà reperire qualcosa tra gli altri partigiani)
- torce elettriche (in numero 2)
- kit da scasso (n.1)
- kit pronto soccorso (n.1)

Necessario in decisione:

- Far coordinare ascesa con attacco della Robespierre
- Decisione tattica e tecnica su quale percorso prendere

Cosa si può sapere in più:

- edifici in rosso sono gli unici rimasti in piedi
- alcuni accessi sono visibili dalla torre
- percorso lungo sono minimo due ore di cammino
- percorso lungo è poco battuto ma diviso da fogne di Parigi Est
- percorso lungo è evitabile mediante opera di demolizione mirata, passando da una fogna ad un'altra (test di **orientamento** difficile per sapere in anticipo dov'è il punto preciso) nei pressi dell' Ecole Militaire.

- percorso breve permette di risparmiare un'ora di tempo e un lungo cammino
- alcuni partigiani dicono che Ecole Militaire sia inagibile (riferito solo con test di **socievolezza**)

Nelle fogne:

- il posto è malsano e starci più di un'ora genera un **malus a percezione**. Fumi maleodoranti e pareti sgradevolmente viscide al tatto si mischiano a gorgogli di tubature ormai rotte e squittii di grossi ratti. Possibilità di intravedere una lontra.

- è necessario passare sopra una scivolosa **trave** di sostegno per cambiare lato del canale (test di **coordinazione**); se si cade test facile su **nuotare**. Ricorda: l'acqua può rovinare le armi da fuoco.

- Cadavere gira per le fogne (test su **terrore**): è spogliato della giubba e martoriato dalla sapiente mano di un coltello con incisioni geometriche, in alcuni casi profonde fino all'osso. **Medicina e chirurgia** farà capire che alcuni muscoli sono stati asportati con cura. E' completamente rivestito di filo spinato, che gli tiene legata una delle braccia. **Osservare** - Sulla fronte, un simbolo che ricorda un occhio e' inciso nella carne.

- Serve **demolizione** per farsi largo nei canali di scolo: alla destra dell'Ecole Militaire la volta in mattoni è franata. Si può demolire con una piccola carica o aggirare l'ostacolo uscendo.

Serve anche per demolire muro di divisione alla sinistra dell'Ecole se si vuole fare il percorso breve (il muro innalzato dai partigiani si scopre con test di **demolizione, osservazione e ascolto** di eventuali rantolii, topi o scrosci)

Dopo demolizione si scopriranno due morti simplex tra le macerie.

All'esterno:

- con un test riuscito su **osservare** si può notare uno scintillio rosso tra le nubi.

- **Ecole** Militaire è quasi un rudere e presenta molti passaggi coperti dal **filo spinato**. Test su **intrufolarsi** o **destrezza manuale** per tagliare con attrezzi da scasso.

- Un **cecchino nemico** è rimasto nel nido; spererà a vista se riuscirà a individuare i PG (test su **osservare** con bonus mirino, lo passa con 6). Può prendere dalla distanza restando coperto dal bunker,

quindi solo tiro fortunato potrà ferirlo. Quando i PG saranno vicini alla torre dovrà uscire dal nascondiglio per colpirli. È armato con un kar98k (al test per **colpire** serve 7 o meno con modificatori a seconda di distanza, P+2, 5 colpi, inc. lieve – regina di picche) con telescopico e con una P38 (con cui prende con il 6, P+1).

- **Parco** sotto torre è **minato** nella sua parte Ovest da numerose bouncing Betty a pressione (P+3 (3)). Il lavoro è stato fatto di fretta ed è possibile lavorare a sminarle manualmente. Test medio su **demolizione** o un **osservare (difficile)** per individuare il campo minato, **destrezzza manuale** per sminare con bastone o coltello, **lanciare** per far partire la mina, tiri su **perquisire (medio)** per trovare passaggio sicuro.

Sulla torre:

In realtà i tedeschi sanno di quest'operazione, per questo sarà relativamente semplice arrivare al nido: è una **trappola**. Il loro piano è quello di far arrivare i partigiani e far esplodere il piccolo rifugio con un **esplosivo** temporizzato mediante miccia a lenta combustione.

→ Fornire ai PG alcuni segnali per dare possibilità di capire il piano:

- cecchino tedesco è zoppo e lasciato solo dai commilitoni;
- nazista sarà disperato e incline a patteggiare resa, dicendo la verità;
- strumentazione radio già resa inservibile con accorgimenti da esperti;
- mitragliatrice è un residuato bellico.

È possibile salire alla torre dalla punta ormai recisa solo mediante le scale. Sono interne alla struttura e quindi è davvero improbabile essere colpiti da proiettili; sono a pianerottoli, ma man mano che si sale diventano a chiocciola.

Solo verso la fine della salita, a 2/3 dell'altezza originaria, è stato aggiunto un **corridoio esterno** senza paratie che si inerpica a spirale per la struttura e porta alla sommità, il piccolo bunker.

In questo momento, se i PG sono in orario, parte l'offensiva della Robespierre sul ponte. Una trentina di partigiani divisi in manipoli, alcuni dei quali a cavallo, sferrano un attacco da più parti.

Arrivati qui i PG saranno minacciati dal tedesco rimasto. Egli fingerà di essere determinato a restare ma basterà una prova di contatto perché si scopra la sua volontà di collaborare (test su **mercanteggiare raggirare persuadere** in **tedesco** a seconda dei casi; volontà del cecchino pari a 6). Se si arrende o

collabora confesserà che un esplosivo con miccia a lenta combustione farà saltare in aria il bunker. Lui è stato lasciato di guardia perché zoppo e ormai inservibile.

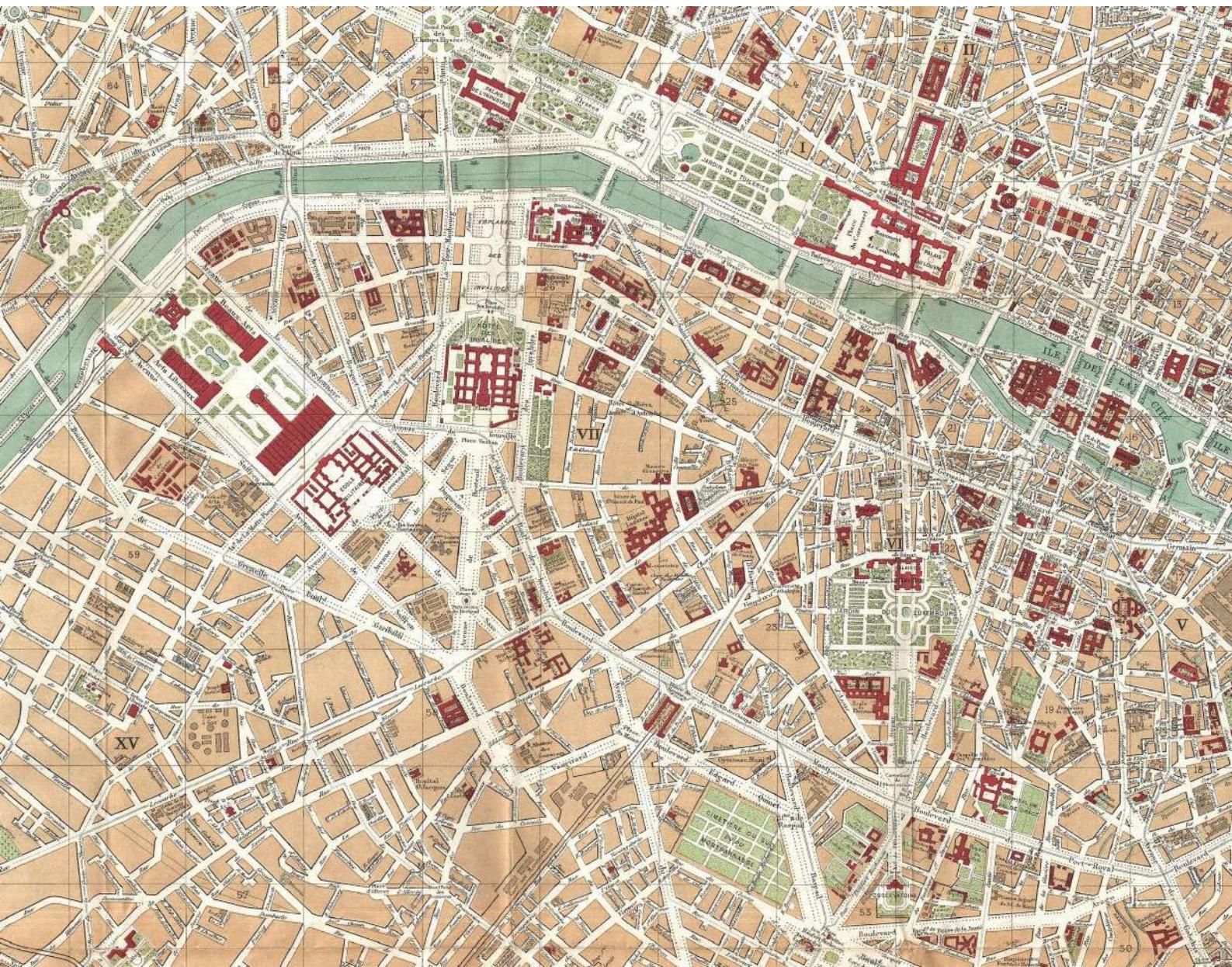
Nel nido:

- strumentazione **radio** manomessa ad arte, un non esperto non riuscirebbe a capire che la manomissione è stata occultata (test **telegrafia**)
- torretta mitragliatrice **Maxim MG.08**, ad un occhio più o meno esperto di **artiglieria** è un modello ormai in disuso, quasi vetusto.
1 azione a turno, 25-80 metri, P+2(3/5), Inc. Estremo (Re e regine nere), 100 colpi con 10 turni di ricarica o con aiutante no ricarica.
- **fari** per controllo del terreno sottostante con motore rotto, ormai inservibile (è possibile aggiustarlo con **artigianato -meccanico-**). Offrono bonus al tiro e aiutano la Robespierre (tiri contrapposti su **arcani minori** per decidere di sorte intermedia della battaglia).
- Una piccola **cassa blindata**. Si può provare ad aprirla con demolizione o scasso. Al suo interno pistola lanciarazzi Heeresmodel, un paracadute (utilizzabile solo con **paracadutismo**) e documenti criptati [01_messaggio_urgente]. A una prova di **intuito** e **traduzione**, sono indicazioni di luoghi di rifornimento tedeschi.
- **Offensiva tedesca** sul ponte. La trentina di partigiani divisi in manipoli di cinque uomini, alcuni a cavallo, ha finora mantenuto la posizione sul ponte, tenendo i tedeschi sull'altra sponda. Ora però sembra che i nazisti si siano riorganizzati e che stiano respingendo i francesi che hanno osato di più. In campo un mezzo blindato, due uomini in camice, un cecchino, una ventina di SS e quelli che sembrano uomini possenti oltre ogni ragionevole aspettativa (**arcano maggiore** per assalto tre turni dopo comparsa).

Possibile aiutare la Robespierre e modificare sorti della battaglia sparando dall'alto:

- > **uccidere cecchino** nemico sull'altro lato della Senna che tenta di distruggere luce di posizione ed eliminare occupanti della torre
- > uccidere i cinque Bruti (morso -1, botta 0; forza 9; percezione 4; volontà 2; coordinazione 5; karma 3; risoluzione 14)
- > guadagnare tempo per ritirata

La risoluzione della battaglia verrà gestita con **arcano maggiore** (vantaggi e svantaggi da decidere in base a come si è svolto lo scontro in precedenza).





10 Februar 1957

Messaggio riservato per Oberleutnant Krantz, Caspar

Informazioni da agenti della SiPo confermano attacco francese alle ore 22 del giorno 15 febbraio corrente mese. Si impone al comando della torre Eiffel:

- sabotaggio apparecchi radio
- dismissione di ogni apparato bellico utile
- preparazione zona ad un eventuale incursione nemica come precedentemente deliberato
- esecuzione del cambio di guardia secondo protocollo

Major (E) und Kommandeur



Aquile e topi - Campagna per Sine Requie Anno XIII

II – La *Louisiane*



I tedeschi sapevano della sortita partigiana a conquista della Tour Eiffel. Il Reich deve avere degli infiltrati all'interno della Resistenza e sulla Dumas è caduto il sospetto di collusione con il nemico. Per questo motivo è l'affidabile gruppo che si è infiltrato fin sulla torre ad essere incaricato di incontrare il contatto tedesco in un'osteria poco fuori Parigi Est.

Nota per il cartomante

La sessione è totalmente ispirata a una delle scene più famose di *Bastardi senza gloria*, film di Quentin Tarantino. La visione è caldamente consigliata prima di narrare l'avventura.

Consegna della missione

Vi sono state fornite due uniformi tedesche adatte alle vostre taglie: una divisa da ufficiale dell'esercito e una da soldato semplice. Siete vicini al punto indicato dalla stessa spia al comando come luogo di incontro: la Louisiane, una locanda appena fuori Parigi.

Il piano prevede che due di voi si presentino all'appuntamento con il contatto, una spia della Dumas infiltrata a tempo pieno tra le fila tedesche, mentre i restanti stiano a coprire la zona all'esterno. Il contatto sarà riconoscibile dal suo segno di riconoscimento, un fiore di cardo. L'obiettivo è trovarla e scortarla in Parigi Ovest.

Trama

Non fate fatica a trovare la locanda, ma avete una brutta sorpresa: è ricavata da uno scantinato. Intorno ci sono alcuni edifici perlopiù abbandonati, ma non siete molti distanti dal territorio occupato dai nazisti.

Scesi alcuni scalini si entra in un piccolo disimpegno decorato con mobili in legno e una scala chiocciola che scende verso il basso. Rumori di risate e parole in tedesco si accompagnano al suono dei bicchieri.

Nella piccola sala della locanda stanno un bancone di legno massello e quattro tavolacci da pub. Il locale ha i muri con mattoni a vista e travi di legno a sostegno.

Oltre all'oste, un uomo calvo che fuma mentre pulisce distrattamente il banco, e alla cameriera, una giovanissima ragazza, ci sono quattro soldati tedeschi che bevono in compagnia di una donna avvenente. Stanno iniziando a giocare a "Chi sono?", scrivendo su delle carte da gioco bianche. Due dei quattro sono armati con un mp40, lasciato sul tavolo dietro di loro.

A un tavolo, più defilato, sta un uomo con la divisa da ufficiale della Wermacht. Beve da solo da un grosso boccale di birra. A ben guardare tiene una pistola nella fondina. **Eviterà di avere contatti con chiunque altro nella locanda.**

Tutti tranne l'ufficiale hanno un fiore all'occhiello: un cardo. La donna al tavolo ha vicino a sé un intero mazzo di cardi.

I giocatori potranno intuire abbastanza facilmente che lei è il contatto, dato che in breve tempo cercherà di farli partecipare alla tavolata e farà molte allusioni all'attività della resistenza francese. Alcuni potranno anche riconoscerla: è Bridget Von Hammersmark, apprezzatissima e famosa attrice del Quarto Reich!

Bridget è una donna vulcanica e passionale, che non teme nessun tipo di "palcoscenico". Di origine belga, lavora nel Reich ed è il sogno proibito di molti tedeschi ma detesta nel profondo l'ideologia nazista. Per questo motivo ha accettato di lavorare per la brigata Dumas è fare la spia. Conosce perfettamente il francese e il tedesco e possiede doti nascoste. Il suo tarocco è il Matto: è una delle poche persone nel Reich che può permettersi di esplicitare la sua stravaganza e anzi farne un vanto.

Durante la serata, fate intervenire spesso la cameriera: in parte cercherà di sedare gli animi se si scalderanno troppo, in parte sarà attratta dalla personalità eccentrica della Von Hammersmark. Fate in modo che si possa poi notare la sua assenza a fine serata, prima che i PG se ne vadano. Questo PNG potrà essere importante più avanti.

Chi è rimasto all'esterno noterà l'arrivo di due uomini della Gestapo che accompagnano un ufficiale; le guardie restano fuori e pattugliano la zona, il loro comandante entra. È riconoscibile come un pezzo grosso di Parigi Est: Hans Landa.

Landa è chiaramente ubriaco e i giocatori potranno accorgersene facilmente: in breve tempo, notata la bella donna al tavolo, egli tenterà un goffo approccio.

È il momento di lasciare spazio a prove di recitazione/lingua, dato che i personaggi dovranno parlare con l'ufficiale che, seppur in stato alterato, potrebbe scoprire che non sono tedeschi. Nel caso in cui uno di loro dovesse compiere anche solo un errore, al gruppo si unirà l'ufficiale della Wermacht presente all'altro tavolo, che non resterà più in disparte ma cercherà di mettere in difficoltà i personaggi.

Obiettivi e conclusione

L'obiettivo dei giocatori sarà dunque quello di scortare all'esterno Bridget e permettere il viaggio di ritorno. Scopo secondario sarebbe riuscire a disfarsi dell'alto ufficiale senza destare troppi sospetti, ma sarà un compito davvero arduo.

Una volta terminata questa avventura, Bridget diventerà un contatto stabile del gruppo di PG. È altresì possibile renderla lei stessa un PG. Nel materiale aggiuntivo è riportata la sua scheda.

I PG a questo punto dell'avventura sono ormai diventati un gruppo e riconosciuti come tale dal resto della Resistenza. Se vorranno sarà possibile avere un rifugio proprio e cominciare a diventare una vera, piccola squadra d'azione. Nel materiale aggiuntivo sono disponibili alcune foto utili a immaginare il panorama parigino e un eventuale riparo per i personaggi.

Equipaggiamento

Note e Appunti

Storia e Vita del Personaggio

Fotografia del Personaggio

buAquile e topi - Campagna per Sine Requie Anno XIII

III – La Casa Rossa



Una lettera giunge nelle mani della squadra: è Sophie, la figlia dell'oste. Al contrario del suo fedifrago padre, la ragazza si è infiltrata tra i tedeschi ma ha rischiato la vita per portare alcune informazioni presso la Resistenza. Allegato alla busta c'è un plico riservatissimo nel quale si accenna a lavori di costruzione intorno al Louvre. Implorando di non essere denunciata in nessun modo al Comando, la giovane chiede di essere incontrata un'ultima volta alla Casa Rossa, prima di scomparire...

...senza mai essere stata veramente quella che dice di essere. La figlia dell'oste non ha mai scritto questa lettera: Sophie è un'invenzione dei sadici piani dell'Osservatore, il quale persegue la sua opera di distruzione facendo proseguire la guerra tra le due fazioni intervenendo a favore dell'una o dell'altra. Uno degli uomini della squadra non è solo una pedina ma un alfiere sotto l'occhio attento della Provvidenza.

Note per il Cartomante

Per affrontare questa sessione è necessaria la conoscenza di un *Homo mortuus atrox* presentato nel manuale *Sine Requie Anno XIII: Terre perdute* e in *Tomo dei Morti Vol. I*, a cui rimando totalmente per le informazioni e la scheda: l’Osservatore. A lui è collegato un fondamentale racconto che spiega l’origine della lettera a pag. 93 del Tomo dei Morti vol. I.

La sessione è tutta giocata nell’ambiente chiuso della casa rossa, descritto nei suoi dettagli. È necessario preparare una mappa seguendo le informazioni proposte, già ordinate mediante lettere e simboli per rendere più facile l’identificazione sul supporto scelto: un rozzo supporto può già essere dato dall’allegato pdf [Mappa_casa].

Durante la sessione i giocatori troveranno moltissime informazioni per le quali sono stati preparati dei supporti adatti e che si possono trovare in allegato. Ogni indizio è stato raccolto dall’Osservatore durante la sua caccia e il suo scopo è quello di mettere i PG in condizioni di contrastare le forze naziste. L’obiettivo permanente di questo atrox è far permanere la guerra il più a lungo possibile, senza che nessuna delle due parti prevalga sull’altra in modo definitivo. In termini di gioco, ogni particolare documento porterà a degli sviluppi semi-indipendenti nella trama descritti nelle successive sessioni e porteranno quindi il gruppo di gioco a scelte su quali piste indagare.

Premessa

Fate un test di arcani maggiori basato su Volontà tra i PG (o i PNG, se Bridget Von Hammersmark farà parte permanentemente del gruppo) che più sono stati a contatto con la cameriera della sessione *La Louisiane*. Fate in modo che trovi, fuori dal rifugio o da dove passa la notte, gli sia recapitata la lettera di Sophie [nel materiale è Lettera_plico]. Il “fortunato” personaggio il cui destino segnato sarà il peggiore crederà ciecamente alla lettera e costi quel che costi andrà all’appuntamento, se necessario anche solo. A coloro che andranno si aggiungerà Bridget.

Trama

La Casa Rossa è un edificio abbandonato, famoso tra le fila della Resistenza per essere uno dei pochi nel suo quartiere ad aver resistito ai bombardamenti ed essere ancora in piedi. Si trova in una zona poco battuta dai partigiani e ignorata anche dai nazisti per il poco valore strategico. *Memoria* – sapete che è stata anche un posto per rendez-vous partigiani, ma è in disuso da anni.

Costruita su due piani più un sottotetto, gran parte della sua facciata è ricoperta dai secchi rami di quella che era edera ma il rosso mattone spicca ancora sopra il tetro color marrone.

La porta e le finestre sono tutte sbarrate dall’interno con assi di legno notevolmente robuste.

Le finestre del piano di sotto hanno delle inferriate che rendono impossibile l’entrata, mentre quelle del secondo hanno solo un balconcino in ferro battuto.

Il retro della casa non si vede a causa della presenza di un cortile interno cinto da un alto muro di cemento. Gli unici accessi visibili sembrano essere una **finestra semiaperta al secondo piano (P)** e **uno dei finestrini rotti del sottotetto (*)**.

- A) Grande anticamera, poltrone di pelle accompagnano il visitatore. La moquette bordeaux sulle pareti è molto polverosa e opprimente. L'entrata è bloccata da un pesantissimo armadio di legno massello trascinato fin lì da una stanza adiacente. Solo un test su *Forza fisica (-2)* fatto da due uomini potrà farlo spostare.
- B) un disimpegno decorato con quadri di famiglia orna una grande scala d'epoca che porta al secondo piano. Il corrimano e gli scalini sono in pietra ed è ancora rimasto il tappeto rosso che viene tenuto a terra da pesanti aste d'ottone.
- C) Un corridoio si apre davanti a voi; armature di varia foggia e misura sono scompostamente adagiate alle pareti. Sembra che qualcuno si sia divertito a ricomporle in modo sgraziato e innaturale.
- D) Una stanza dedicata alla genealogia di famiglia; ci sono quadri, alberi genealogici, antichi reperti sotto vetro o riposti in grandi armadi a muro. Uno spesso strato di polvere fa da coperta a qualsiasi oggetto nella stanza, che pare intonsa. Una porta, chiusa, proietta un filo di luce e sembra dare verso l'esterno. *Percezione (-4)* – odore di putrefazione arriva da dietro uno dei muri, meno spesso degli altri; a ben guardare, c'è una piccola toppa per chiave.
- +) un cortile esterno circondato da muri in cemento molto alti, impossibili da scavalcare senza un sussidio. Lo spiazzo è erboso ma manca vegetazione in parecchi punti, quasi come fosse stata bruciata. *Osservare* - Appoggiati al muro rifiuti d'ogni genere: lattine, taniche di benzina parzialmente piene, bidoni di olio esausto, etc.
- E) Una stanza segreta per la servitù è accessibile da una porta nascosta chiusa a chiave. Qui dentro l'odore di putrefazione è fortissimo; un morto con le ossa rotte si sporgerà per prendere chi capita a tiro. Il morto sembra caduto dall'alto di un buco dalla stanza di sopra.
- F) stretto sgabuzzino pieno di ragnatele, sporco, scope *Perquisire* – è un Carcano M91 con ottica perfettamente oliato e tirato a lucido.
- G) sala completamente spoglia; anche la carta da parati è stata strappata, ne restano solo alcuni pezzi qua e là. L'unica cosa presente è un pianoforte a coda, perfettamente funzionante e ben tenuto. *Creatività* - Guardando bene si nota che è di marca tedesca, non francese.
- H) Una grossa stanza da pranzo, con un lungo tavolo in legno. È ancora apparecchiato come è stato lasciato dalla famiglia che qui ci viveva, con vasi, porcellane, centrini e fiori ormai appassiti e secchi. *Perquisire* - Le posate non ci sono. *Osservare* - Una botola sul tetto fa accedere al passaggio 5 (è un'intercapedine tra stanze con spioncini).
- I) Un curioso studio è la stanza d'angolo; dovrebbe essere illuminata da due larghe finestre, che però sono sprangate. Le assi di legno sugli stipiti stonano a confronto del legno massello e laccato di cui è costruito la bella scrivania, un piccolo scrittoio e le sedie imbottite. *Perquisire* - Nei cassetti, oltre a scartoffie, c'è un documento criptato con la sigla della Gestapo [nei materiali come Contatto_Gestapo]. Chi sa leggere il tedesco capirà che parla di contatto tra servizi segreti e spia "Maus".
- J) vecchia biblioteca le cui librerie sono state buttate a terra, presumibilmente a formare un piano d'appoggio. A giudicare dai segni e dai resti dell'altro mobilio, qualcuno ha tagliato il legno e l'ha portato via. Alcuni libri sono accatastati uno sull'altro, altri hanno le pagine strappate. A terra, aperti, libri di poesie di Verlaine.

K) a terra oggetti casalinghi d'ogni tipo dai coperchi di pentola ai pitali da notte, fatti a pezzi e sparpagliati... quasi a formare una scritta (*lingua tedesco* - è in tedesco, *ich sehe*)

L) Salite le scale, vi trovate in una stanza con quattro porte. Le scale proseguono ancora un piano, ma la porta di sopra è chiusa a chiave. Presumibilmente è il sottotetto.

M) Uno dei bagni della magione. Il gabinetto pare otturato. *Seguire tracce* - Spostando il gabinetto si apre un buco che porta al piano di sotto, alla stanza E. Vi investe un forte odore di putrefazione: un morto molto scomposto si agita nel buio gorgogliando dei versi mostruosi.

N) questo passaggio era adibito a mostra di una enorme collezione di farfalle ed imenotteri. Ora tutti i quadri e le mensole sono state svuotate, alcune buttate a terra e rotte. Sulle pareti laterali due parole sul muro bianco, fatte schiacciando gli insetti: *JE* e *VOIS* (io vedo in francese).

O) stanza da letto intonsa, *Perquisire* - nei cassetti del comò alcuni legacci

P) Una grossa stanza alla quale rimane sono un nudo pavimento e muri completamente bianchi. È perfettamente pulita, in ogni suo angolo. La finestra è aperta, ma la porta d'accesso è chiusa a chiave (*Scassinare -2*).

Q) salone da ricevimento con un grosso camino; *Seguire tracce* - da qui si può accedere al passaggio 5 (intercapedine tra varie stanze con spioncini)

R) la stanza è un salotto privato, ancora ammobiliato come una volta; qualcosa turba però la vista: una serie di posate sono state conficcate nel muro a forza per tenere alcuni fogli e fotografie. *Memoria* – sono fogli ormai stinti, articoli di giornale in cui non si riesce a leggere cosa c'è scritto; le foto ritraggono invece Saint-Chapelle su Île de la Cité [Sainte_Chapelle].

S) Un corridoio a "elle" si snoda sul versante sud della casa. Del filo spinato, probabilmente di seconda mano a giudicare dalla sporcizia, è svolto lungo il muro e appeso a dei piccoli chiodi. Tutta la parete è ricoperta da due giri di spine.

T) cassetti erboristici, a ognuno dei quali è associata un'etichetta in una grafia difficilmente leggibili (*Leggere e scrivere* – sono nomi propri); al loro interno – *Orrone* pezzi di muscoli asportati chirurgicamente e mantenuti sotto soluzione.

U) Un uomo senza vestiti e privo di sensi, ha cavi di batteria collegati al corpo. *Memoria* - Si può riconoscere come un partigiano della Fraternité. Nella stanza c'è anche un piccolo scrittoio con penna, carta e calamaio, nonché foto della Casa Rossa; una lettera comincia così "Carissimo Jean, so che mi stai cercando, perché un Uomo di Dio non dimentica un altro Uomo di Dio" [materiale a pagina 93 del volume *Tomo dei morti I*]. A fianco, un appunto scritto in tedesco: sono indicazioni su pattuglie del sito LVR [Sito_LVR].

V) un piccolo bagno per le camere adiacenti; la vasca è piena d'acqua putrida, sporca di terra, non si vede il fondo. Tracce di sporco sono ravvisabili a terra e sulle pareti. *Volontà* - Sul fondo della vasca, tra molli parti umane, c'è una chiave (è quella del sottotetto).

X) Un piccolo generatore produce corrente mediante benzina, è un po' rumoroso ma la stanza è grossolanamente insonorizzata.

Z) nella stanza c'è un cadavere di donna, che sbatte con poca forza contro la porta di legno. È una giovane ragazza che, sebbene sia ormai orrendamente sfigurata e emani un tipico puzzo di putrefazione, trasmette serenità. Non si è ancora risvegliata. Dai tagli che ha su tutto il corpo, deve essere morta da alcuni giorni.

*) è un sottotetto, ampio quasi un quarto dei piani di sotto, che dà sulla strada principale. Ampi finestrini fanno entrare la pungente aria di Parigi, il cui panorama si stende tutto sotto questa casa. Si può scendere ai piani di sotto attraverso la scala di L.

Come utilizzare L'Osservatore

Agisce:

- Dopo rinvenimento cadavere
- Dopo parziale esplorazione
- Nel caso in cui uno dei PG dovesse allontanarsi troppo dal gruppo o avere un crollo psichico

Azioni:

- Utilizzerà i passaggi tra una stanza e l'altra e la fragilità dei muri
- Potrebbe rapire uno dei PG, ma difficilmente andrà fino in fondo. Il suo obiettivo è farli soffrire e utilizzarli come giocattoli per le sue strategie di manipolazione
- manifestazioni di forza
- uccisione del partigiano della fraternité davanti agli occhi dei presenti

Obiettivi e conclusione

Una volta che i PG saranno riusciti a fuggire dalla Casa Rossa incontreranno due PNG appartenenti alla Brigata Fraternité: avevano ricevuto una lettera da un loro compagno, il prigioniero trovato nella Casa, e lo stavano cercando. Saranno ben disposti e aiuteranno i PG.

L'obiettivo principale dei giocatori in questa sessione sarà uscire sani di mente dalla Casa Rossa, nonché recuperare quante più informazioni possibili da questo luogo. Di seguito le associazioni tra indizio trovato e sessioni "sblocate":

- L'uomo prigioniero e la lettera riportata a pagina 93 del Tomo dei Morti vol.I dà invece la possibilità di riferire dell'accaduto alla brigata Fraternité, dando più profondità a "Aquile e Topi 5: rifornimenti!" e a "Aquile e Topi 6: nuove leve", nonché rinforzare la pista di una spia per "Aquile e Topi 7: la spia"
- [contatto_Gestapo] apre a "Aquile e Topi 7: la spia"
- [Sainte_Chapelle] apre a "Aquile e Topi 11: Sainte Chapelle"
- [Sito_LVR] fornisce informazioni utili per affrontare "Aquile e Topi 12: il Louvre"

+

I

D

J

H

K

G

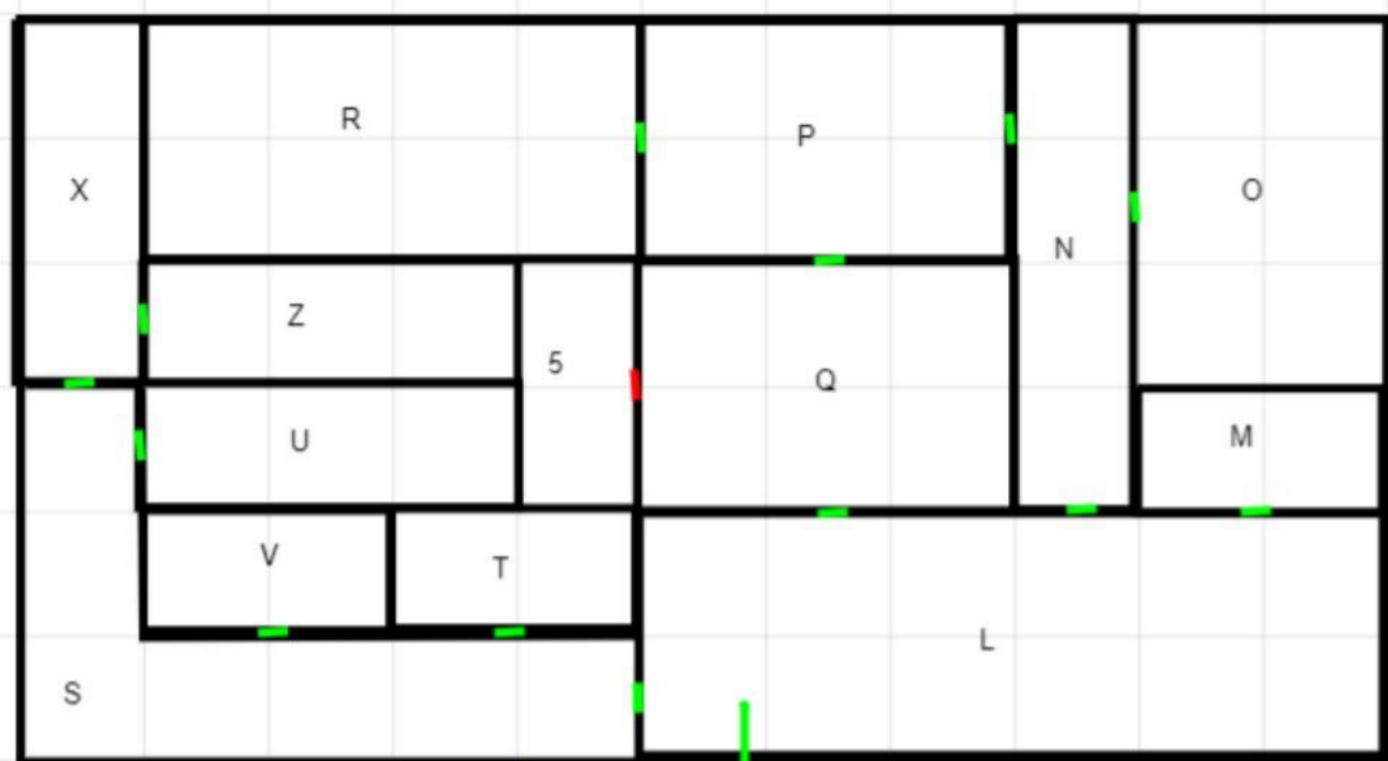
F

C

E

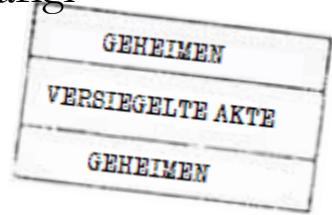
B

A



Geheime Staatpolizei – Distretto I Parigi

Sezione D



OGGETTO: ORDINI OPERATORE P587 "KAI SER"

Maus pronto al contatto. Ora ritrovo: 4.30. Treffpunkt 54.

Ordini: recupero materiale, rilancio accordi con *Maus*.

Signorina Von Hammersmark.

mi dispiace essere dovuta scappare dalla locanda prima di poterle parlare ma ne andava della mia vita. Sono stata informata del vostro arrivo e mio padre mi ha ordinato di fuggire quando ha capito che la situazione poteva diventare tesa. Forse mio padre non è stato il parigino più coraggioso della storia di Francia ma non era un semplice leccino dei nazisti; la nostra famiglia conosce i segreti di alcuni dei tedeschi che frequentavano la Louisiane, compreso il colonnello Landa. In questo momento ho trovato rifugio presso una famiglia di Parigi Est e non posso tornare da voi. I tedeschi si accorgerebbero della mia fuga e il Comando della Resistenza non esiterebbe a uccidermi come collusa con il IV Reich.

Bridget, ho rischiato la vita per portarle questa lettera e questo plico con parte delle informazioni in mio possesso. Si faccia trovare alla Casa Rossa la notte stessa in cui riceve questa lettera. Mi troverà là mentre ritorno a Parigi Est, alla mia forzata prigionia. La prego, non dica nulla al Comando e si faccia viva al più presto.

Che Dio mi perdoni

Sophie



5.Okttober 1957

Al Magnifico Direttore dei lavori Franz Sondermann.

Invio la presente al fine di comunicarLe lo stato dei lavori di potenziamento infrastrutturale intorno al sito LVR. I genieri dell'OKW hanno terminato il progetto per l'innalzamento di una cinta di 6 metri che nelle intenzioni dovrà coprire l'intero perimetro del sito, rendendo sicura l'area e contenendo l'Arma al suo interno. Il muro ovest è già in funzione ma non si può dire lo stesso del resto della struttura.

Le fondamenta saranno gettate già nei prossimi giorni e posso garantire un'esecuzione ancora più rapida di quanto avvenuto per il Confine Ariano grazie all'uso di manodopera locale e dei Diener gentilmente concessi dal SS Standartenfuhrer Dott. Spitz.

Si richiede un rinforzo di guardia presso il lato sud, al fine di evitare attacchi dai sobborghi occupati. Il lato est sarà ultimato per ultimo a causa dei più grandi pericoli ambientali.

Lunga vita al IV Reich
Ingegnere capo OKW, Alphonse Dietrich



FURERIA IV REGGIMENTO "HEINRICH HIMMLER"

OKH

OGGETTO: RICHIESTA RINFORZI SITO LVR DA PARTE DI BORGOMASTRO FRANZ SONDERMANN

Richiesta parzialmente accettata dopo sopralluogo del sovrintendente alla struttura *LVR*. Dalla relazione: struttura incompleta e con falte strutturali. Necessario un aumento dell'attuale organico di numero 15 (quindici) uomini.

Saranno fornite squadre per le operazioni di sorveglianza, pattuglia e difesa interna ed esterna. Numero complessivo di effettivi impiegati: 30.

Rinforzo del lato ovest non richiesto.

Rinforzo del lato est impellente causa *untertoten*.

Rinforzo del lato nord in vista di compimento.

Rinforzo del lato sud non dovuto: presunti attacchi dai sobborghi occupati non coincidono con minaccia reale.

Rinforzi saranno attivi il giorno 10 del corrente mese.

La turnazione sarà effettuata insieme all'organico precedentemente presente.

Composizione pattuglie a disposizione del progetto BXL "ZURUCHALTUNG"

- lato ovest n°: 0. Nota: notevole forza esistente

//

- lato est n°: 20 soldati. Nota: grande presenza di *toten*

Plotone Fehu-Uruz-Nauthiz-Ehwaz

Fucilieri

Genieri

Mitragliatori leggeri

Mitragliatori pesanti

- lato nord n°: 5 soldati. Nota: controllo interno

Squadra Elhaz

Fucilieri

- lato sud n°: 5 soldati. Nota: pattuglia Confine Ariano

Squadra Raidho

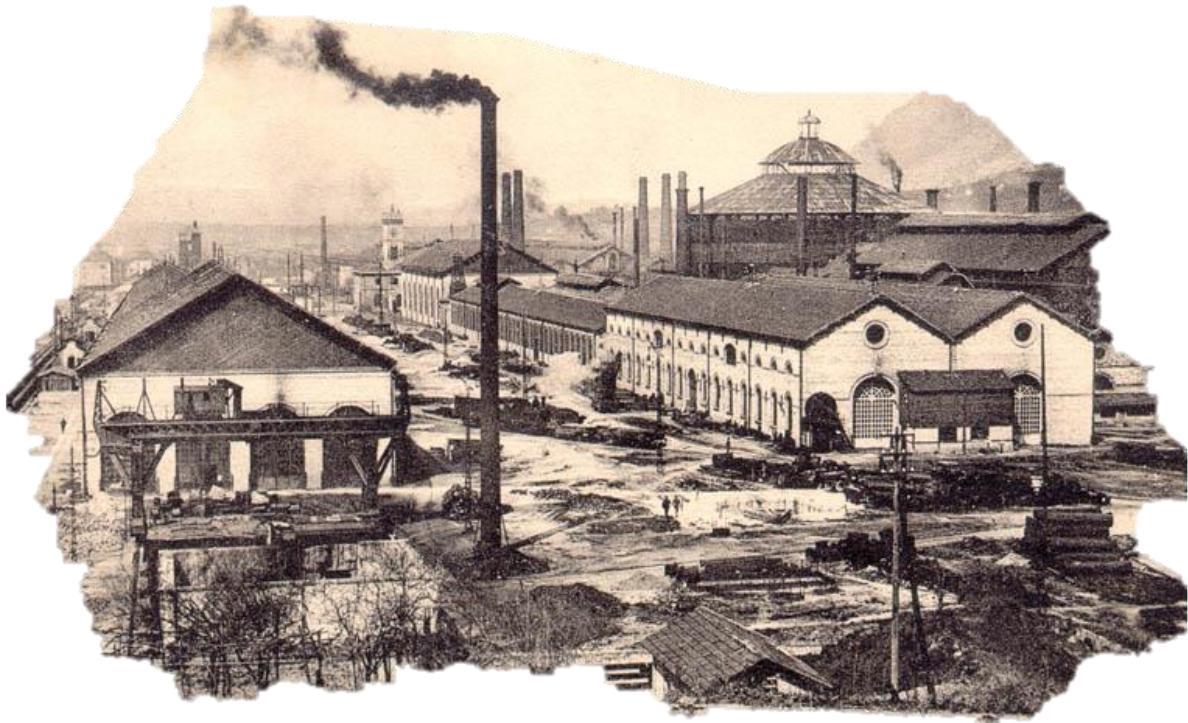
Fucilieri

Mitragliatori pesanti

15.März 1957

Aquile e topi - Campagna per Sine Requie Anno XIII

IV – Vento di libertà



Le acciaierie Emprunt, una volta gioiello della siderurgia francese, sono ora in mano al nemico. Quasi un centinaio di uomini tra francesi e “indesiderati” sono impiegati in questo polo siderurgico alle porte di Parigi. Alcuni partigiani della Dumas si sono intrufolati nello stabilimento, sobillando la rivolta tra i lavoratori sfruttati in modo disumano dai tedeschi. Secondo il Comando, i tempi sono maturi perché spiri vento di libertà anche nelle acciaierie Emprunt: un attacco congiunto delle brigate Egalité e Montesquieu dovrà cogliere di sorpresa le forze tedesche stanziate all’interno; la squadra avrà un compito molto più delicato: riuscire a infiltrarsi nella postazione radiofonica della fabbrica per lanciare il messaggio d’attacco per i rivoltosi. Gli ordini sono di liberare più operai possibile per farli unire alla Resistenza e sabotare l’impianto.

La squadra verrà invitata a prendere parte a una importante riunione in cui sarà presente il capo brigata della Egalité, il quale spiegherà il piano nei suoi dettagli.

Nuova missione: attacco alle acciaierie Emprunt. Quali le parti del piano:

- Distruzione confine ariano, che è parte della fabbrica, in due punti
 - Primo punto è attacco dell'Egalité, descritto più sotto (A)
 - Il secondo è della squadra con appoggio della Montesquieu (B)
 - Entrata nel capannone della direzione e presa dei mezzi di comunicazione (C)
 - Lettura del comunicato (D)
 - Sabotaggio dell'altoforno nell'altro capannone (E)
 - Aiutare operai a fuggire a bordo dei mezzi dell'Egalité (F)
-
- **(A) Attacco dell'Egalité** al confine Ariano con mezzi
 - Forze Naziste: fanteria di guardia (8 uomini), mitragliatrice pesante (2 uomini), e torretta con cecchino (3 uomini)
 - Egalité: 1 jeep con obice piccolo (4 uomini), 2 furgoni (8 uomini), 1 carro Sherman (5 uomini)
 - Supporto della Montesquieu: 7 tiratori a cavallo

 - **(B) Distruzione mirata** di parte del confine ariano della squadra con appoggio della Montesquieu.
 - Squadra: un certo numero di specialisti
 - Montesquieu: 3 fanti leggeri (sten, fucile, fucile)
 - Filo spinato da rimuovere lungo la scarpata
 - Spari dalla torretta: 1 cecchino e 2 fucilieri

 - **(C) Entrata nel capannone della direzione** e presa dei mezzi di comunicazione
 - Guardia interna Gestapo: 5 uomini (equipaggiati con 3 pistole, 1 fucile, 1 mitra); difenderanno la persona del direttore George Buchenwald. Saranno negli uffici della direzione, intenti a dare fuoco a materiale sensibile mentre si sentono le urla isteriche di Buchenwald.

- progetti parti di carro armato enorme sono documenti a cui è stato dato fuoco: se le guardie sono sconfitte in meno di 5 turni si troveranno dei rimasugli.
- postazione radio va aperta con scassinare
- (D) Lettura del comunicato per fomentare operai e loro **sollevazione**.

Et par le pouvoir d'un mot

Je recommence ma vie

Je suis né pour te connaître

Pour te nommer

Liberté¹
- Test su impartire ordini/persuasione + volontà per decidere quantità di uomini che si ribellano
- Arcano Maggiore con V/S in base alla quantità per decidere della situazione che si troveranno ad affrontare i PG
- (E) **Sabotaggio dell'altoforno** nell'altro capannone
 - Guardia interna Wermacht: 5 uomini (2 mitra, 2 fucili, 1 pistola)
 - segno sognatori dio sole su un muro di uno spogliatoio
- (F) Aiutare operai a fuggire
 - Durante la fuga arriverà un piccolo contingente di **SS-Panzerdivision Leibstandarte Adolf Hitler – LAH** con cui si scatenerà un conflitto all'aperto. I PG potranno così conoscere l'orrore dei militari SS

Rune SS, braccio sinistro “AH”, spalline LAH, distintivo grimaldello

SS LAH: 1 panzer Tiger (5 uomini: 2 mitra, 3 fucili), 1 jeep (4 uomini, 4 fucili)

¹ è un brano clandestino che s'intitola Liberté, scritto realmente dall'autore Paul Eluard durante l'occupazione nazista della Francia

Aquile e topi - Campagna per Sine Requie Anno XIII

V – Rifornimenti!



Cibo e vettovaglie! Ecco ciò che rallegra davvero la truppa partigiana, ancor più che la speranza nel sol dell'avvenire. I rifornimenti sono dislocati in una fattoria a sud di Parigi, coltivata da uomini vicini alla Fraternité. Ma c'è di più: alcuni beni di sussistenza sono stati portati da una spedizione di italiani, desiderosi di aiutare la causa partigiana. Purtroppo per il recupero sono disponibili solo alcuni membri della Voltaire, notoriamente antipapalini, a cui non è stato detto nulla riguardo alla provenienza delle merci. Serve dunque qualcuno di affidabile che si occupi della faccenda...

Note per il Cartomante

Ai fini della sessione, è necessario aver letto il racconto di Jean Bittain sull'Osservatore in *Sine Requie Anno XIII: Terre Perdute*, le osservazioni relative ai Nachtfalter in *Sine Requie Anno XIII: Quarto Reich* e ciò che sappiamo su Fratello Remy (templare che viaggia nelle terre perdute francesi per portare il verbo cristiano e aiutare i partigiani (*Sine Requie Anno XIII: Sanctum Imperium e Terre perdute*).

Per il cuore della sessione, cioè il salvataggio della carovana, consiglio di usare una mappa con diversi segnalini per individuare le posizioni relative di PG e PNG avversari.

Trama

È il 23 di marzo quando un giovane uomo della Fraternité viene presso il vostro covo. È padre René, uno dei partigiani che è venuto in soccorso di alcuni di voi alla Casa Rossa.

Devo parlarvi di un incarico importante che Don Jean vorrebbe affidarvi...

Presso una delle fattorie a sud di Parigi sotto la nostra protezione sta arrivando un carico della massima importanza: cibo e armi provenienti dal Sanctum Imperium in aiuto a noi combattenti. Il Papa ci concede la grazia del suo aiuto, nonostante il gravissimo pericolo della traversata della Francia abbandonata. Purtroppo la maggior parte dei nostri uomini è impegnata nella difesa contro la rappresaglia nazista degli ultimi giorni e gli unici disponibili all'azione di recupero sarebbero quei senzadito della Voltaire... Don Jean si fida del vostro operato e sono qui per chiedervi di portarvi alla fattoria e recuperare quel ben di Dio, scortando poi gli uomini del Papa fino al rifugio della mia brigata.

Orientamento - Sfortunatamente, oggi piove che Dio la manda ma riuscite ad arrivare al posto indicato (a seconda del test per le 12 o per le 15, orario in cui le risorse della fattoria saranno più esigue).

La fattoria recuperata dalla Fraternité è in fondo un bel posto in cui vivere. Fatta da due casolari cinti da una recinzione metallica, gode della sorveglianza discontinua dell'Egalité ed è preda di pochi assalti essendo la concentrazione umana di questi territori molto esigua. All'interno della recinzione ci sono un pozzo, pochi campi coltivati e anche una stalla con qualche animale: alcune mucche vi scrutano da dietro le loro mangiatoie e sembrano quasi consapevoli di essere una vera ricchezza in mano a fortunati contadini che vivono una vita quasi normale.

Ad aspettarvi c'è un uomo a rappresentanza della decina presenti nella fattoria, Auguste. Egli porta un colletto bianco da sacerdote e, con malcelata sopportazione, vi invita a prendere posto all'interno. Qui ci sono 3 uomini della Voltaire che, piedi sui tavoli, si stanno giocando a carte l'ultimo goccio di alcol.

Auguste: *Potrete aspettare qui l'arrivo di Fratello Remy, che penso arriverà prima delle quattro di pomeriggio. Vogliate scusarmi ma devo andare a completare la semina insieme a Suor Adele.*

Uomo della Voltaire: *Certo, vai pure prete! Ci mancherebbe toglierti l'unica donna che puoi avere, vai pure a sbatterti quella suorina con la faccia da sorcio!*

Sono effettivamente dei bruti: non si preoccupano molto dell'igiene, sono sboccati all'eccesso e l'unica cosa curata che traspare dal loro aspetto sono le innumerevoli armi bianche che si portano addosso.

Società - Uno di loro, mentre gli altri giocano, sta raccontando di un episodio successogli non troppo tempo prima. Il suo nome è Jean Bittain. **Racconterà la storia sull'Osservatore riportata nel manuale *Sine Requie Anno XIII: Terre perdute*.**

Alle 17 non piove più, ma la carovana non arriva. C'è fango ovunque, potrebbe aver avuto dei problemi durante il tragitto.

Ascoltare - si possono sentire degli spari in lontananza. Si rende necessario recuperare il carico.

La strada è in una piccola depressione del terreno inondata dal fango: non è molto consigliabile passarci dentro, ma i carri hanno dovuto farlo per via della fitta macchia di alberi nel quale avrebbero entrare in caso contrario. La carovana di fratello Remy, due pesanti carrozze tenute insieme da un sistema di funi e ganci, è rimasta impantanata in un passaggio molto fangoso ed è sotto l'attacco di un'orda di morti (12, di cui 10 simplex un maior e un ferox), *Osservare (-3)* - più 2 Ferus che tentano di confondersi tra gli altri e infangandosi. I cavalli sono fuggiti, tranne uno che è finito preda di alcuni morti.

Fratello Remy sta combattendo con un lungo e lucente spadone a due mani che brandisce con una forza che ha del disumano. Attorno a lui ci sono **2 missionari** che, armi in pugno, stanno difendendo il carico e un **vecchio francescano** indifeso che prega (*Osservare (-3)* – in realtà ha una bomba incendiaria appesa al collo); altri **3 uomini** giacciono a terra divorati dai morti.

Dal carro esce a fatica **un giovane** con in mano un'arma.

I 3 della Voltaire si lanceranno all'arma bianca contro i morti, con sprezzo del pericolo e una buona dose di incoscienza, ma con buone capacità di combattimento ravvicinato. *Percezione contrapposta a intrufolarsi* – un uomo della Voltaire, non Bittain, non si farà scrupoli ad eliminare un papalino in tonaca invece di soccorrerlo.

Nella carovana, ormai inservibile a causa della rottura di un asse delle ruote anteriori dovuta allo sforzo di disincastrarla, è possibile trovare moltissimi oggetti.

- 50 razioni di cibo in scatole di cartone e alluminio, con stampigliata l'immagine di una croce e le lettere S.I.
- 10 torce di legno
- 60 fiammiferi
- cartina della Francia
- 12 m di catena di ferro
- 4 lampade ad olio
- 5 lt di olio
- 5 kg di tabacco
- utensili da meccanico
- 3 zappe

- 3 forconi
- 5 accette
- 3 sacchi di sementi
- 5 Carcano M91
- 3 Carbin M1
- 1 doppietta
- 1 bomba a mano a frammentazione

Quando e se la squadra tornerà presso la fattoria sarà tarda sera. Sarà possibile - *Osservare (-2)* - scorgere una flebile luce con riflessi rossastri nella notte, posizionata tra le fronde di un albero vicino a una stalla. **È un Nachtfalter (o uomo-falena), esperimento genetico nazista che controlla gli spostamenti della resistenza.**

Durante la notte, il silenzio viene infranto dalle urla di un uomo e dal rumore di un pesante colpo. A terra, il cadavere di un uomo della Fraternité che faceva il turno di guardia all'esterno, nei pressi della carovana: ha la testa fracassata e probabilmente una gamba rotta. **A compiere l'efferato omicidio è stato lo stesso Nachtfalter che qualcuno può avere scorto qualche ora prima: preso un uomo e portato in alto l'ha fatto poi precipitare a terra.**

Gli uomini della Voltaire non avranno un alibi se non quello dei propri compagni.

Aquile e topi - Campagna per Sine Requie Anno XIII

VI – Nuove leve



L'arrivo degli stranieri ha portato piacevoli novità per la squadra, ora occupata a proteggere il carico nella fattoria della Fraternité. È qui che vengono raggiunti da un nuovo ordine: occuparsi dell'addestramento di una parte delle nuove leve fornite dall'incredibile azione alle acciaierie.

Note per il Cartomante

L'importantissimo ed eccezionale rendez-vous che accadrà durante questa sessione sarà un ottimo modo per il cartomante di raggiungere alcuni obiettivi:

- Far conoscere direttamente Dorison, Stoltz e Caza: saranno fondamentali per le sessioni successive
- Rafforzare l'elemento politico diplomatico interno alla resistenza, facendo capire quali sono i rapporti di forza interni
- Far incontrare i PG con PNG già incontrati
- Sviluppare eventuali sottotrame di sua invenzione

Per sfruttare appieno la sessione, è di fondamentale importanza leggere la parte dedicata alle brigate sul manuale *Sine Requie Anno XIII: Terre perdute*.

Trama

27 marzo 1957

Padre René vi ha lasciato il tempo e vi ha offerto il cibo necessario per riprendervi. Gli ordini sono cambiati: dato l'ingente carico, il Comando ha dato disposizione di mantenere la postazione finché altre truppe arriveranno a prelevare i rifornimenti. Prima di loro, però, arriverà un convoglio con molti uomini: sono le nuove leve guadagnate con l'azione dell'acciaieria! Sono in 30, altri sono già stati ricollocati per gestire le perdite oppure mandati nei ricoveri all'esterno della città. Avete il dovere di cominciare ad addestrare le truppe alla battaglia e selezionarli secondo le loro qualità.

Una seconda sorpresa arriverà nel pomeriggio: in gran segreto gli stessi capi della Resistenza o loro delegati passeranno in rivista le nuove truppe per decidere della loro sorte. I PG potranno modificare il destino di alcuni di loro: un geniere tedesco conteso tra Stoltz e Caza, con mediazione di Dorison in favore del tedesco; un possente lavoratore di fonderia tra Blanche e Bec, che senza interventi finirà in favore del primo.

Delegati della De Gaulle -> 2*

Scelgono i più preparati in quanto a meccanica

Cecile Dorison – Dumas -> 1

Sceglie un uomo che si dimostra capace di parlare fluentemente tre lingue

Delegati della Egalité -> 4*

Prendono molti uomini per ripagare le perdite subite

Don Jean Thirault – Fraternité -> 1

Uno degli uomini è stato infermiere e richiede di essere accolto

Delegati della Liberté -> 1

Uno dei superstiti si occupava degli impianti elettrici della fabbrica

Nicolas Il Rosso Males – Marat -> 0

Blanche schernisce il Rosso, visibilmente ubriaco tanto da non ribattere

Melissa Stella Shales – Montesquieu -> 5

Hanno subito le maggiori perdite, scelgono i migliori cavallerizzi

Rainer Stoltz – Napoleone -> 2/3

Prendono i tedeschi presenti nel campo di lavoro per ragioni politiche

Renoir Blanche – Robespierre, Rousseau -> 7/8

Prende i migliori tiratori del gruppo, facendo leva sulla grandezza della sua brigata e ponendosi come il capo della resistenza

Anthon Caza – Vercingetorige -> 2/3

Dopo un'attenta e arrogante disamina, prenderà con sufficienza i due "meno peggio" e litigherà con Stoltz per avere il terzo

Philippe Bec – Voltaire -> 0/1

Con poca convinzione, Bec cercherà di portare a casa almeno un uomo ma farà molta fatica a tenere testa agli altri comandanti in quanto a oratoria

Alla squadra dei PG potranno essere assegnati due degli operai dell'acciaieria:

- Marcel, giovane ragazzo con la passione del disegno, sognatore del Dio Sole (potrebbe essere un ottimo PG o PNG per la sessione "Aquile e topi 12: il Louvre")
- Thierry, un fabbro ed esperto di meccanica, testimone della costruzione di un carro armato gigantesco (apre a informazioni su "Aquile e topi 10: Ameise")

Quando il Comando se ne sarà andato (non più tardi delle 20) uno sparuto gruppo di predoni attaccherà la fattoria. Attirati dallo strano numero di spostamenti fino a quel momento, saranno chiassosi e irruenti, ben poco tattici e prevalentemente vestiti da civili. Sono 10 ed equipaggiati a questo modo:

Camionetta Volkswagen Kubelwagen

4 uomini

- **Gewehr**
1, 20-40, P+2, 8, alto, 2 [7]
- **Canne mozze**
1, 5-20, P+3/+1 (1/2), 2, no, 1 a colpo [6]
- **Mauser C/96, ascia**
1, 10-20, P0, 10, alto, 2 [4] 2, T+2 [8]
- **P38, machete**
2, 15-30, P+1, 8, medio, 2 [5] 3, T+1 [5]

Cavalli

4 uomini

- **Arco corto, tomahawk**
1, 10-50, P+1*, 1 [8] 3, 4-10, T0 [8]
- **Garand M1**
1, 20-50, P+2, 8, medio, 3 [7]
- **Lancia, machete**
1, 10-20, P+2 [5] 3, T+1 [6]
- **Revolver cal.22, machete**
2, 10-30, P0*, 6, no, 1 a colpo [8] 3, T+1 [4]

Moto

2 uomini (squadra mortaio)

- **Mortaio, accetta**
1, 50-150, P+4 (4)A, 1, medio, 1 [5] 3, T+1 [5]
- **Revolver cal.45**
1, 10-30, P+2, 6, no, 1 a colpo [6]

Aquile e topi - Campagna per Sine Requie Anno XIII

VII - La spia



Il punto di incontro 54 descritto nell'indizio ritrovato nella Casa Rossa è, secondo le informazioni degli uomini della Dumas, una zona delle catacombe che si estendono nel sottosuolo parigino. Non si sa con precisione quale sia, ma è certo che faccia parte dei cunicoli che una volta erano sotto il controllo partigiano, ma che ora sono stati abbandonati; sarà dunque necessario esplorare una zona dei tumuli. Sarà davvero questo il luogo a cui si riferisce il messaggio in codice? E soprattutto, sarà utile per scoprire l'identità di *Maus*?

Premessa

La Dumas ha compiuto il suo lavoro: grazie all'eroico sacrificio di un'infiltrata all'interno della sezione spionaggio della Gestapo, la Resistenza è venuta in possesso dell'informazione secondo la quale il Treffpunkt 54 sarebbe una parte delle catacombe parigine, nello specifico una di quelle mai mappate e successivamente dismessa dalla Vercingetorige.

Sarà dunque necessario inoltrarsi nel buio delle antiche catacombe per intercettare l'incontro tra i nazisti e il cosiddetto *Maus*. Le catacombe sono un intrico di cunicoli scavati nella roccia che vennero utilizzati dalla chiesa fino alla fine del XIX secolo come luogo di sepoltura e tumulazione alternativo. I primi partigiani francesi si nascosero qui agli inizi del regime nazista.

I cunicoli possono essere esplorati, ma sarà bene per i personaggi portare torce, martelli per sfondare muri, attrezzi da scasso, piedi di porco e maschere antigas per proteggersi dai miasmi del sottosuolo. Un test su **tattica** o intuito potrà aiutare i pg nella scelta dell'equipaggiamento.

Trama

Due ragazzi della Vercingetorige vi scortano nei sotterranei. Dopo qualche minuto di camminata, vi portano di fronte ad un grande portellone d'acciaio chiuso da innumerevoli chiavistelli. Viene aperto a fatica, scoprendo un passaggio più stretto e non illuminato, con pareti scavate alla buona. I due vi fanno cenno con il capo di proseguire e dicono ad uno di voi come riaprire la porta dall'interno, fornendo una speciale chiave di metallo esagonale, grande quanto la testa di un neonato.

Vi lasciate alle spalle le comuni fogne; il passaggio nel quale vi insinuate vi porta, dopo qualche centinaio di metri, in una zona apparentemente diversa dal sottosuolo al quale siete abituati: un cunicolo costruito non di soli mattoni, ma circondato da pareti di roccia calcarea sapientemente erosa e, a tratti, decorata. Dopo qualche metro, un architrave in pietra porta l'iscrizione *Arrete! C'est ici l'empire de la mort* (punto 9).

L'aria in alcuni tratti dei cunicoli è pressoché irrespirabile e servirà una prova di **forza fisica** per resistere ai miasmi per più del tempo concesso dalla propria **volontà** (differenza tra risultato e propria caratteristica indica il numero di turni cui si può resistere). In caso non si passi il test di forza fisica, un fumble significa svenimento mentre gli insuccessi di differente gravità possono dare adito a visioni di spettri diafani, allucinazioni percettive e sonore che possono metterli uno contro l'altro, distorsioni della strada che sembra modificarsi e, infine, scheletri che si animano e inseguono il personaggio.

In alcuni punti (8, 10, 13, 35) sono presenti delle trappole ormai dimenticate che si possono evitare solo con un test di **osservare** riuscito. Sono tutte differenti:

- 8 è un fucile da caccia a strappo

- 10 è una bocca di lupo
- 13 è trappola per volpi
- 35 è porta finta con massi

La spia tedesca starà attendendo Maus precisamente nel punto 43 alle 4:30.

La spia è un uomo prestante, ma dai tratti non chiaramente tedeschi: potrebbe essere facilmente scambiato per un non ariano e dunque per l'infiltrato. Veste con un lungo impermeabile grigio e un cappello che lo rendono quasi invisibile se non fosse per la brace della sigaretta che tiene tra le labbra. L'infiltrato francese non si presenterà all'appuntamento e, dopo quindici minuti di nervosa attesa dopo l'ora dell'incontro, la spia tedesca farà per andarsene.

Si potrà provare a **raggirare** la spia **recitando** di essere il contatto francese. Se questo sarà fatto con successo, il tedesco darà un libro ai pg (*I tre moschettieri* di Dumas, scritto in francese – solo un test riuscito su **memoria** da parte di chi ha conosciuto la Dorison, capobrigata della Dumas, collegherà a lei il testo) e consegnerà una lettera informale (in essa si fa esplicita richiesta per informazioni sull'esatta dislocazione delle truppe traditrici tedesche capitanate da Stoltz, lasciando intendere che alcune informazioni siano già state fornite ai nazisti). Se difficili prove di **socievolezza** verranno superate, la spia dirà che è felice di incontrare qualcuno che odia Stoltz quanto loro e chiederà il motivo per cui era stata fatta una richiesta così singolare come il libro.

Nel caso in cui invece si decida per un'azione “di petto”, la spia proverà a scappare attraverso i cunicoli usando il proprio **orientamento**.

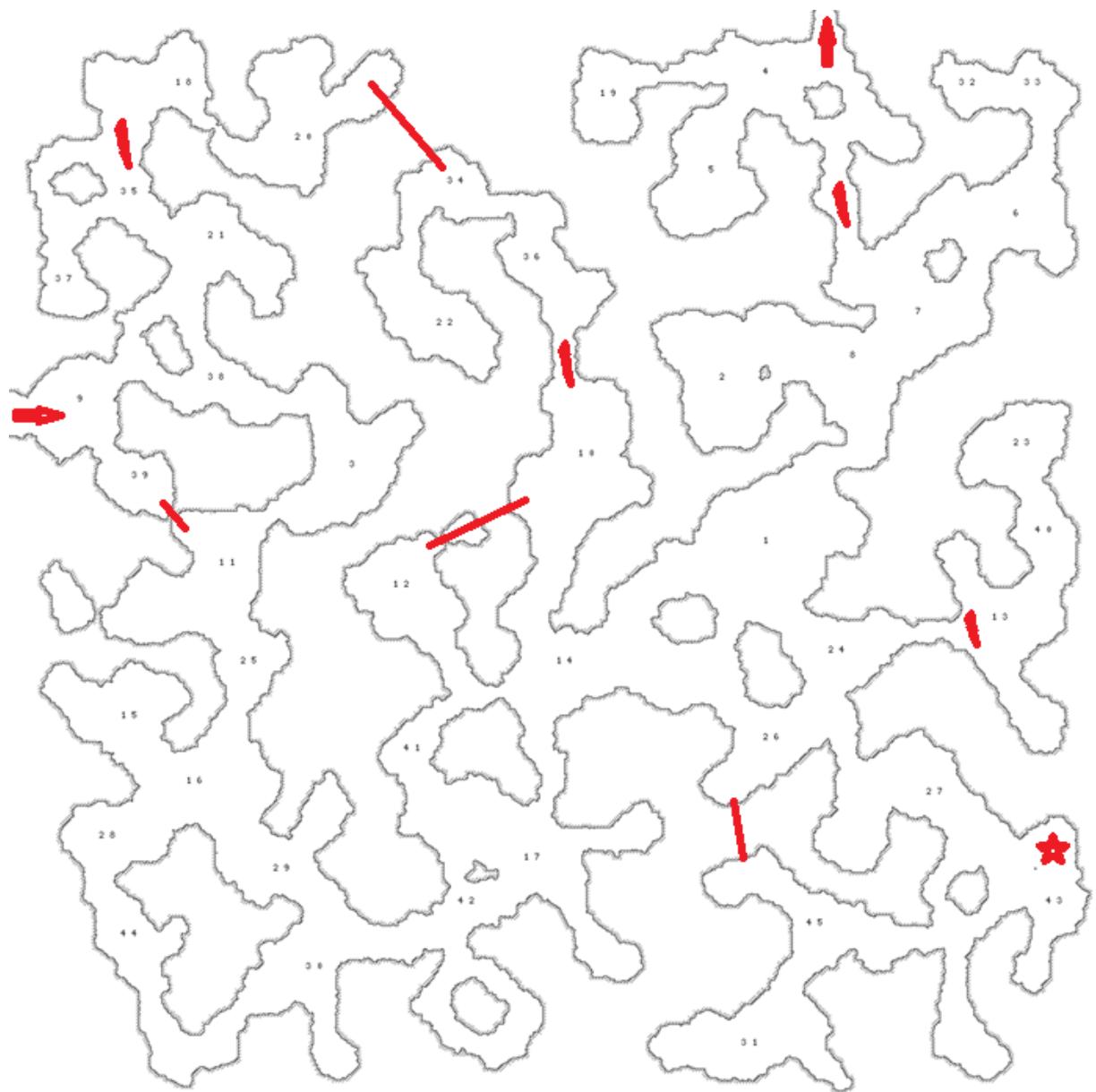
Nel caso dovesse staccare i pg di 3 punti in correre, proverà a **intrufolarsi** e **usare** la sua **pistola** da un anfratto nascosto.

Nel caso dovesse passare per i punti 8, 10, 13, 35 e fallisse un test di osservare, cadrebbe in una vecchia e dimenticata trappola della Vercingetorige (riferimento consigliato: [il sito encyclopedia delle armi](#)). Un test di volontà deciderà del tempo che gli rimane prima di morire.

Nel caso dovesse arrivare al punto 4 durante la fuga, una prova di **destrezza manuale** deciderà del suo uso della chiave esagonale data ai tedeschi dall'infiltrato francese.

Il nome della spia è Kurt Hohenstaufen, nome in codice *Kaiser*, e lavora per la Gestapo, sezione D. È esperto nell'utilizzo della pistola e possiede una rarissima Welrod (P0,1 azione, 8 colpi, inceppamento lieve, 3 azioni di ricarica, silenziata, 50m, 32.acp, due caricatori) con la quale prende con il 7. Correre 6, intrufolarsi 7, orientamento 5, osservare 5, volontà 5.

Egli non conosce l'identità dell'infiltrato francese Maus, ma gli è stato detto che detesta il comandante della Napoleone. Perquisire la spia porterà a scoprire la Welrod e due caricatori, nonché un'usurata chiave esagonale utile a fuggire dalla porta 4, un documento sensibile (la richiesta di informazioni sulla Napoleone) e un libro, *I tre moschettieri* di Dumas.



Aquile e topi - Campagna per Sine Requie Anno XIII

VIII – Alla Napoleone



È troppo tardi per evitare l'attacco alla Napoleone, ma forse è possibile salvare qualche vita umana avvertendo la brigata di Stoltz del pericolo imminente. Ignari del pericolo, i partigiani stanno progettando piani futuri.

Trama

La brigata Napoleone si trova vicino al rifugio della squadra, dunque non sarà difficile arrivarci in poco tempo. Il posto che è stato scelto è il cimitero di Vaugirard, un piccolo camposanto protetto da una cinta di mura in cemento e un cancello di ferro opportunamente avvolto di filo spinato. A farvi entrare, dopo che avete attirato l'attenzione facendo del rumore, è Rainer Stoltz in persona.

“State attenti a dove mettete i piedi, signori. Non vorrei che vi macchiaste le scarpe”, dice indicando il suolo sporco di sangue. *“Purtroppo ci abbiamo messo del tempo a mettere in sicurezza questo posto, ma grazie a Dio le lapidi e le tombe sono state provvidenziali. I cadaveri non sanno evitarle e diventano facili prede delle nostre lame. Curioso, no? I cimiteri sono diventati assai più utili di quanto non lo fossero prima...ma venite, là dentro farà più caldo”*. Indica con un gesto un mausoleo al fondo del cimitero, di fianco a un grande spiazzo. L'interno è molto spoglio, ma nondimeno accogliente. Due piccoli bracieri bruciano in nelle nicchie della costruzione, mentre alcune casse e zaini sono ammassati in altre zone dell'edificio. All'interno sono presenti 6 uomini: altri sono impegnati in un'azione contro il nemico.

“Penso che se avete fatto la fatica di venire fino a qui avrete qualcosa di cui parlarmi, ma la cosa incredibile è che io avrò una proposizione per voi! Non si dice così? Perdonatemi, devo assolutamente migliorare il mio francese ma non so a chi rivolgermi. Ne va delle nostre vite, il solo imparare una lingua, Mein Gott! Mai avrei detto che nell'Apocalisse mi avrebbe salvato studiare il francese”

Se i PG racconteranno a Stoltz di quanto appreso dall'incontro con la spia (qualcuno ha passato informazioni sulla Napoleone ai nazisti), lui risponderà nel modo riportato qui sotto. *“Ah. Questo mi coglie di sorpresa, anche se non del tutto. Sapevo di essere nel loro mirino, lo sapevo da quando sono fuggito. Strappare le mostrine non è servito a nulla... permettetemi però di rimandare la nostra conversazione, perché so che dobbiamo trasferirci e so anche dove. Aiutateci a chindere baracca. Si dice così?”*.

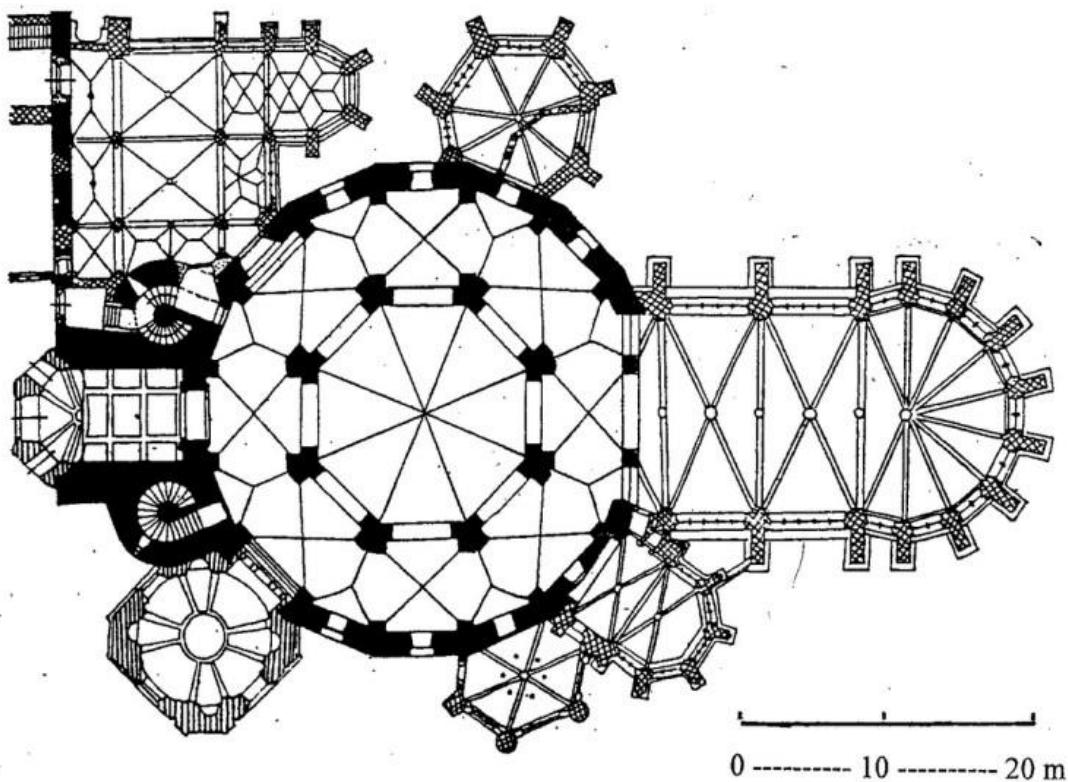
Una volta giunti all'interno del mausoleo e sistematisi, Stoltz avrà da proporre una missione ai PG.

“Ebbene, avrei da proporvi una missione molto delicata, per cui mi serviranno gli uomini migliori dell'intera Resistenza. Voi c'eravate il 17 settembre? Io non ero già più dalla parte sbagliata della barricata. Il disastro di quel giorno lo conosciamo tutti...decine e decine di spaventosi morti feroci si sono sparsi per parigi ovest alla ricerca di partigiani da stanare...finché qualcosa non li ha fermati, come se stessero in ascolto. Qualcosa li ha fermati, li ha fatti rivoltare contro gli stessi nazisti e li ha portati a tornare verso Est. Molte voci dicono che le bestie fuggirono in un luogo preciso...”

“AAAAAAAARGH!” Un essere deformo, dalla vaga forma umanoide, è caduto sopra un uomo della Napoleone dall'alto del tetto del mausoleo. Le sue fattezze sono puramente mostruose: la testa, glabra

come il resto del corpo, è incassata nelle spalle e sarebbe invisibile se non fosse per due grandi occhi azzurri senza pupille. La pelle è bianca lattea, quasi untuosa, e possiede otto arti, quattro gambe e quattro braccia che paiono molto lunghe e forti. Su queste ultime sono assicurate numerose e rugginose lame di baionetta che tranciano il corpo di un malcapitato partigiano tedesco. A una velocità inaudita, il mostro scatta verso una parete e la risale, come fosse un ragno. **La creatura descritta è uno Spinne, creatura partorita dai laboratori genetici del Reich (i riferimenti nel manuale *Sine Requie Anno XIII: Quarto Reich*).**

Lo Spinne si nasconderà nel buio della volta e sarà difficile individuarlo (**Osservare -3**). Farà a pezzi più persone possibili perché questo è il suo ordine, puntando soprattutto a chi ha una divisa.



Conclusioni

Se i personaggi sopravviveranno, ci sarà la possibilità che Stoltz termini il suo discorso. Per capire se questo accadrà, fate un tiro di arcano maggiore calcolando vantaggi e svantaggi in base a queste azioni dei PG:

- il modo in cui si sono comportati con Stoltz durante la sessione “Nuove Leve”

- le loro azioni durante la lotta contro lo Spinne: avranno fatto squadra e aiutato la Napoleone?

Se il risultato sarà negativo, il comandante di brigata si ammutolirà e non vorrà più condividere le sue informazioni con i PG. IN caso sia positivo, Stoltz dirà:

"Il Louvre. È lì che dobbiamo andare se vogliamo mettere fine alla guerra, perché lì deve stare ciò che ha permesso la fine del massacro!"

Si apre quindi la possibilità di giocare la sessione “Aquile e topi 12: Il Louvre” facendosi accompagnare da Stoltz e alcuni suoi uomini. In caso non si fosse aperto questo finale, i giocatori sanno comunque molto della questione e potranno capire da sé che il luogo misterioso è il Louvre. Non saranno però supportati dalla Napoleone nel caso in cui volessero intentare la pericolosissima spedizione.

Aquile e topi - Campagna per Sine Requie Anno XIII

IX - La moschea



Il topo è in trappola! Messo in ansia dal mancato collegamento con i tedeschi e timoroso di una loro rivalsa dopo che Kaiser non si è più messo in contatto con lui, Maus ha fatto una mossa azzardata: dopo giorni di tensione si è spinto a mettersi in contatto diretto con i tedeschi che sapeva essere più vicini, ovvero una postazione di nuova installazione presso la Moschea. Pedinandolo, la Dumas è riuscita a capire che si è rintanato nell'edificio ed è corsa ad avvertire i suoi vecchi compagni di brigata.



Note per il cartomante

La spia che la squadra sta cercando, il famigerato Maus, non è nient'altro che Anthon Caza, capobrigata della Vercingetorige. I motivi del suo gesto sono spiegabili con il suo background, spiegato in *Sine Requie Anno XIII: Terre perdute*.

Premessa

La Dumas è riuscita a rintracciare il possibile infiltrato nella Resistenza, Maus. Hanno individuato una comunicazione tra la radio di una postazione partigiana e i tedeschi. Non è stato possibile intercettare la totalità dello scambio, ma è chiaro che l'infiltrato è fuggito dalla Resistenza e si è stanziato all'interno di una moschea, nuovo presidio nazista tra le rovine parigine.

Trama

Da un'ispezione dall'esterno o da un edificio posto più in alto della moschea sarà possibile osservare alcune dinamiche all'interno.

Sono presenti tredici persone. Una squadra sarà di guardia, disposta ai TRE (1,4,5) ingressi valicabili (edificio 100x40m). L'ufficiale della squadra sta invece discutendo animatamente in francese con un uomo, fatto prostrare in ginocchio; di fianco a loro, una SS.

La seconda squadra è invece al lavoro nei lati del cortile centrale: stanno scavando delle buche nei giardini e sembra che siano qui da un bel po', a giudicare dal caos.

I nazisti sono qui per trovare un manufatto islamico che, a dire dello studioso, potrà cambiare le sorti della guerra. Esso è descritto come un talismano appartenuto a un antico necromante che lo utilizzava per non essere preda del volere dei jinn durante i rituali. Il potere è in realtà ora quello di non essere fiutati dai morti.

È una pietra rossa cangiante incastonata in un supporto d'oro; guardando al suo interno, con un test di affinità occulta si potrà intravedere un cielostellato e delle dune rosse; sullo sfondo, una piramide. Questo talismano si trova in un vaso sigillato nascosto nel giardino della moschea, chiuso con strisce recanti iscrizioni in arabo (recitano *"non aprite o la morte scenderà su di voi prima del tempo"* ma solo lo studioso può saperlo). Se si aprirà il vaso si sarà pervasi da uno spirito cannibale verso il pg/png più vicino per turni pari a 10 - *scarto test di volontà*.

SS e SQUADRA 1 e 2 (schede in fondo al documento)

Ogni SQUADRA è composta da: Ufficiale + 3 wermacht + granatieri

SS, Gunther Grass

Luger P08, 1, P+1*, 8, RegN+ReP, 2 azioni

ufficiale wermacht 1, Adrian Alter

Kar98k 1, 100-250/500, P+2, 5, RegP, 1 a colpo

Accetta 3, T+1

ufficiale wermacht 2, Benedict Fuks

Revolver cal.45 1, 10-20/30, P+2, 6, 1 a colpo

Pugnale da combattimento 3, T+1

6x soldati wermacht

Gewehr 43 1, 100-250/500, P+2, 10, RegN+ReP, 2 azioni

baionetta 1, P+1

Scure 2, T+2

2x granatieri

MP40 2, 15-30/60, P+1(3/5), 30, regP, 3 azioni

granata 1, 10-20/40, P+3(4)[A], RegP

Maus, Anthon Caza

FN browning, 2 15-25/50, P+1, 13, RegN, 2 azioni

Mazza

Conclusioni e obiettivi

I PG si troveranno di fronte a un vero dilemma: catturare o uccidere Maus sarebbe sicuramente un gran colpo che impedirebbe la diffusione di informazioni vitali per la sorte di Parigi Ovest. D'altra parte, se si sapesse che un capobrigata importante come Caza è in realtà un collaboratore nazista, l'intera Resistenza potrebbe crollare. Un obiettivo secondario importante sarebbe mettere le mani sull'artefatto islamico: non essere fiutati dai morti sarebbe non solo una benedizione, ma anche un aiuto insperato per affrontare la sfida della sessione 12: il Louvre.

Aquile e topi - Campagna per Sine Requie Anno XIII

X - Ameise



I nazisti attaccano! Una postazione partigiana temporanea della Robespierre nei pressi del Jardin du Luxembourg è sotto attacco da parte di un titanico carro armato. La De Gaulle chiede immediato aiuto per trasportare alcuni pezzi di artiglieria fino al teatro dello scontro per provare a reprimere l'avanzata tedesca che sembra in procinto di annientare parte della resistenza. Arrivati sul posto, si vedrà il dispiegamento di forze alleate che subirà immediatamente una perdita a causa del crollo di un edificio dopo un tiro di artiglieria nemica.

Note per il cartomante

In questa sessione si deve gestire una battaglia campale, perciò la mappa ricopre un ruolo fondamentale. Tra i materiali è presente una mappa disegnata a mano per aiutare a dispiegare le forze in campo. Non è ovviamente vincolante, ma può rivelarsi un buon aiuto.

Ameise, il carro “formica” protagonista di questa sessione, è descritto in *Sine Requie Anno XIII: IV Reich* nelle sue specifiche.

Premessa

La squadra si prende qualche giorno di riposo. Le prime avvisaglie della fine dell'idillio stavolta tardano ad arrivare, ma giungono in modo chiaro. Quelli che la squadra vorrebbe fossero tuoni sono cannonate. Colpi di artiglieria, a cui rispondono come un'orchestra mortai, mitragliatrici, fucilate, spari. Tutto ciò avviene però lontano, verso Sud Est. Barthomieu Leclerc, il capo della De Gaulle, salta giù da un furgone che fa slittare le sue gomme sui sassi di fronte al covo. Hanno al traino un cannone, di quelli rubati al nemico. Urla: *"attaccano al Jardin du Luxembourg! Tutti gli uomini in forze scendano per aiutarci!"*.

Trama

I giocatori, una volta arrivati al jardin du Luxembourg, si troveranno davanti una battaglia campale tra truppe partigiane e nazisti.

Di seguito l'elenco delle forze in campo, con i riferimenti lettera-numero per capire i posizionamenti sulla mappa. Sotto alle indicazioni particolari per il carro armato speciale sono indicati i punti deboli che i partigiani potranno sfruttare per vincere la battaglia.

PARTIGIANI

De Gaulle (16 in tot)

G1. 1 camion con traino (4 uomini, Bianco alto)

MAS36, 7,5mm, 1 azione, 100-250, 500, P+1, 5 colpi, lieve, 1 a colpo o tutto in 3 azioni

Carbin M1, 30US, 2 azioni, 100-300, 600, P+1, 30 colpi, medio, 2 azioni

Cannone anticarro, 3 granate

1 azione, 1500 m, P+3AA, 1 colpo, lieve, 4/3

G2. (4 uomini, Bianco piccolo)

MAS36, 7,5mm, 1 azione, 100-250, 500, P+1, 5 colpi, lieve, 1 a colpo o tutto in 3 azioni

Carbin M1, 30US, 2 azioni, 100-300, 600, P+1, 30 colpi, medio, 2 azioni

G3. 1 furgone modificato “Radio Londra” (3 uomini, Bianco basso)

lame T+2 (B+2), rostri P+2 (B+2), seghe a motore T+3 (B+2)

3 PP su portiere

2x Sturmgewehr44, 8 mm Kurz, 2 azioni, 100-300, 600, P+2(3/5), 30 colpi, alto, 3 azioni

Carbin M1, 30US, 2 azioni, 100-300, 600, P+1, 30 colpi, medio, 2 azioni

Bazooka, 1 missile

1 azione, 20-100, 700, P+5AA, 1 colpo, lieve, 2/2-1/10

G4. 1 jeep blindata 2 PP (3 uomini, Blu basso)

3x Sten, 9mm, 2 azioni, 15-20, 40, P+1 (3/5), 30 colpi, medio, 5 azioni

Bazooka, 2 missili

1 azione, 20-100, 700, P+5AA, 1 colpo, lieve, 2/2-1/10

G5. Demolitori (2 uomini, Blu piccolo)

2x Sten, 9mm, 2 azioni, 15-20, 40, P+1 (3/5), 30 colpi, medio, 5 azioni

Mina Anticarro Pesante

P+5(AA)

Rousseau (10 in tot, Gialli piccoli)

10 uomini molto esperti, squadre da 2

X1. (bici)

FM 24/29, 7,5mm, 2 azioni, 50-500, 1000, P+1(3/5), 25 colpi, lieve, 3 azioni [SR]

MP40, 9mm, 2 azioni, 15-30, 60, P+1(3/5), 30 colpi, lieve, 3 azioni

X2. (Giallo Alto), cavallo

Sturmgewehr54, 8 mm Kurz, 2 azioni, 100-300, 600, P+2(3/5), 30 colpi, lieve, 3 azioni

Carcano M91, 6,5mm, 1 azione, 100-400, 1000, P+1*, 6 colpi, lieve, 1 a colpo o tutto in 3 azioni

X3. (Giallo Basso)

Sturmgewehr54, 8 mm Kurz, 2 azioni, 100-300, 600, P+2(3/5), 30 colpi, lieve, 3 azioni

MP40, 9mm, 2 azioni, 15-30, 60, P+1(3/5), 30 colpi, lieve, 3 azioni

Panzerbüchse, 5 colpi

10 mm, 2 azioni, 20-100, 200, P+4AA, 5 colpi, medio, 3

X4. (bici)

FM 24/29, 7,5mm, 2 azioni, 50-500, 1000, P+1(3/5), 25 colpi, lieve, 3 azioni [SR]

MP40, 9mm, 2 azioni, 15-30, 60, P+1(3/5), 30 colpi, lieve, 3 azioni

X5. (Giallo Alto), cavallo

Sturmgewehr54, 8 mm Kurz, 2 azioni, 100-300, 600, P+2(3/5), 30 colpi, lieve, 3 azioni

Carcano M91, 6,5mm, 1 azione, 100-400, 1000, P+1*, 6 colpi, lieve, 1 a colpo o tutto in 3 azioni

Robespierre

30 uomini, squadre da 3, Verdi piccoli

R1.

MP40, 9mm, 2 azioni, 15-30, 60, P+1(3/5), 30 colpi, lieve, 3 azioni

Gewehr 43, 7,92mm, 1 azione, 100-250, 500, P+2, 10 colpi, Alto, 2 azioni

R2. (Verde Basso)

Sturmgewehr44, 8 mm Kurz, 2 azioni, 100-300, 600, P+2(3/5), 30 colpi, alto, 3 azioni

Mauser Kar98K, 7,92mm, 1 azione, 100-250, 500, P+2, 5 colpi, lieve, 1 a colpo o tutto in 3 azioni

R3.

Sten, 9mm, 2 azioni, 15-20, 40, P+1 (3/5), 30 colpi, medio, 5 azioni

Gewehr 43, 7,92mm, 1 azione, 100-250, 500, P+2, 10 colpi, Alto, 2 azioni

Walther P38, 9mm, 2 azioni, 15-25, 50, P+1, 8 colpi, medio, 2 azioni

R4.

MP40, 9mm, 2 azioni, 15-30, 60, P+1(3/5), 30 colpi, lieve, 3 azioni

Sten, 9mm, 2 azioni, 15-20, 40, P+1 (3/5), 30 colpi, medio, 5 azioni

Walther P38, 9mm, 2 azioni, 15-25, 50, P+1, 8 colpi, medio, 2 azioni

R5. (Verde Basso)

MP40, 9mm, 2 azioni, 15-30, 60, P+1(3/5), 30 colpi, lieve, 3 azioni

Mauser Kar98K, 7,92mm, 1 azione, 100-250, 500, P+2, 5 colpi, lieve, 1 a colpo o tutto in 3 azioni

R6.

MP40, 9mm, 2 azioni, 15-30, 60, P+1(3/5), 30 colpi, lieve, 3 azioni

Sten, 9mm, 2 azioni, 15-20, 40, P+1 (3/5), 30 colpi, medio, 5 azioni

R7.

MP40, 9mm, 2 azioni, 15-30, 60, P+1(3/5), 30 colpi, lieve, 3 azioni

Walther P38, 9mm, 2 azioni, 15-25, 50, P+1, 8 colpi, medio, 2 azioni

R8.

Sten, 9mm, 2 azioni, 15-20, 40, P+1 (3/5), 30 colpi, medio, 5 azioni

Walther P38, 9mm, 2 azioni, 15-25, 50, P+1, 8 colpi, medio, 2 azioni

R9.

Sturmgewehr44, 8 mm Kurz, 2 azioni, 100-300, 600, P+2(3/5), 30 colpi, alto, 3 azioni

Gewehr 43, 7,92mm, 1 azione, 100-250, 500, P+2, 10 colpi, Alto, 2 azioni

R10.

Sturmgewehr44, 8 mm Kurz, 2 azioni, 100-300, 600, P+2(3/5), 30 colpi, alto, 3 azioni

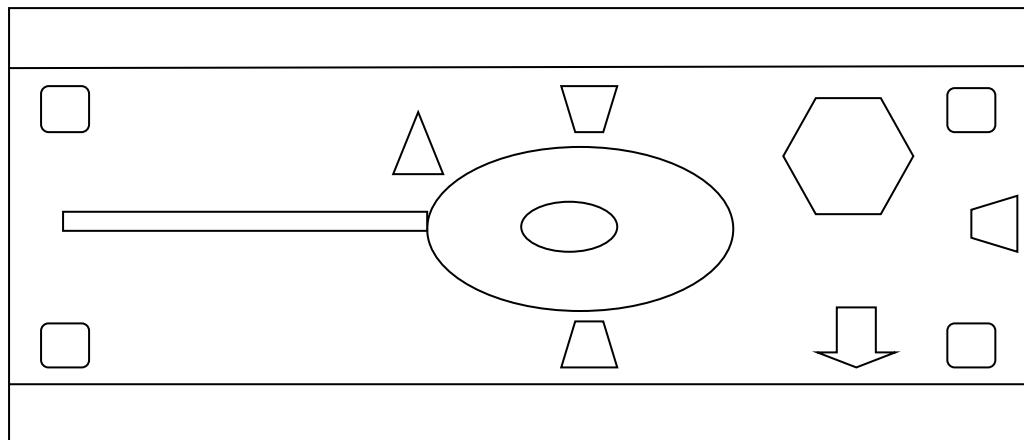
Gewehr 43, 7,92mm, 1 azione, 100-250, 500, P+2, 10 colpi, Alto, 2 azioni

NAZI

Panzer IX "Ameise" (13 uomini)

- Cannone antifanteria (4 uomini)
1 azione, 1500m, P+4[4], 6, 1 colpo, lieve, 4/5
- Mitragliatrice laterale MG34, 500 colpi (2 uomini)
MG34, 7,92mm, 2 azioni, 200-600, 1200, P+2(3/5), 100 colpi, medio, 10 azioni; ogni 200 colpi, cambio canna
- Mitragliatrice retro MG34, 500 colpi (2 uomini)
MG34, 7,92mm, 2 azioni, 200-600, 1200, P+2(3/5), 100 colpi, medio, 10 azioni; ogni 200 colpi, cambio canna
- Manovre (5 uomini)
MP40, 9mm, 2 azioni, 15-30, 60, P+1(3/5), 30 colpi, lieve, 3 azioni
Gewehr 43, 7,92mm, 1 azione, 100-250, 500, P+2, 10 colpi, Alto, 2 azioni

| Tarocco | Zona U | Zona C | Armatura | B | T | P | M | S |
|----------------------------|------------|--------------------|----------|---|---|---|---|---|
| Bagatto | Torace | Radio di controllo | (A)2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| Papessa | Gamba sx | Cingolo | (A)3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 |
| Imperatrice | Spalla sx | Fari | No | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| Imperatore | Spalla dx | Fari | No | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| Papa | Gamba dx | Cingolo | (A)3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 |
| Innamorato | Cuore | Cannone | No | 2 | 5 | 5 | 2 | 3 |
| Carro | Ventre | Corazza fr | (AA)4 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 |
| Giustizia | Torace | Corazza fr | (AA)4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 |
| Eremita | Torace | Corazza fr | (AA)4 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 |
| Ruota della fortuna | Inguine | Serbatoio* | No | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 |
| Forza | Braccio dx | MG | (A)1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| Appeso | Ventre | Corazza fr | (AA)4 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 |
| Morte | Testa | Turretta | (A)2 | 4 | 2 | 5 | 4 | 3 |
| Temperanza | Braccio sx | MG | (A)1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 |
| Diavolo | Collo | Turretta | (AA)2 | 3 | 6 | 3 | 5 | 3 |
| Torre | Testa | Turretta | (AA)2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Stelle | Ventre | Corazza fr | (AA)4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 |
| Luna | Braccio sx | Motore | (A)6 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 |
| Sole | Braccio dx | Motore | (A)6 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 |
| Giudizio | Gamba dx | Cingolo | (A)3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 |
| Mondo | Gamba sx | Cingolo | (A)3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 |



Punti deboli:

- alto consumo
- peso sproporzionato
- scarsa manovrabilità
- enorme (+2 al colpire)

- Soluzione definitiva è far esplodere condotti sotterranei di irrigazione, a cui si può arrivare mediante ingressi da alcune delle costruzioni per la manutenzione del parco.

Okw

28 uomini, squadre da 4

N1, N2, N3, N4.

Sturmgewehr44, 8 mm Kurz, 2 azioni, 100-300, 600, P+2(3/5), 30 colpi, alto, 3 azioni

Gewehr 43, 7,92mm, 1 azione, 100-250, 500, P+2, 10 colpi, Alto, 2 azioni

MP40, 9mm, 2 azioni, 15-30, 60, P+1(3/5), 30 colpi, lieve, 3 azioni

Walther P38, 9mm, 2 azioni, 15-25, 50, P+1, 8 colpi, medio, 2 azioni

N5.

Sturmgewehr44, 8 mm Kurz, 2 azioni, 100-300, 600, P+2(3/5), 30 colpi, alto, 3 azioni

Gewehr 43, 7,92mm, 1 azione, 100-250, 500, P+2, 10 colpi, Alto, 2 azioni

Walther P38, 9mm, 2 azioni, 15-25, 50, P+1, 8 colpi, medio, 2 azioni

Lanciagranate, 20-50, 100, P+3(4)A, medio, 4 azioni

N6.

Gewehr 43, 7,92mm, 1 azione, 100-250, 500, P+2, 10 colpi, Alto, 2 azioni

MP40, 9mm, 2 azioni, 15-30, 60, P+1(3/5), 30 colpi, lieve, 3 azioni

Walther P38, 9mm, 2 azioni, 15-25, 50, P+1, 8 colpi, medio, 2 azioni

Mauser Kar98K, 7,92mm, 1 azione, 100-250, 500, P+2, 5 colpi, lieve, 1 a colpo o tutto in 3 azioni

N7.

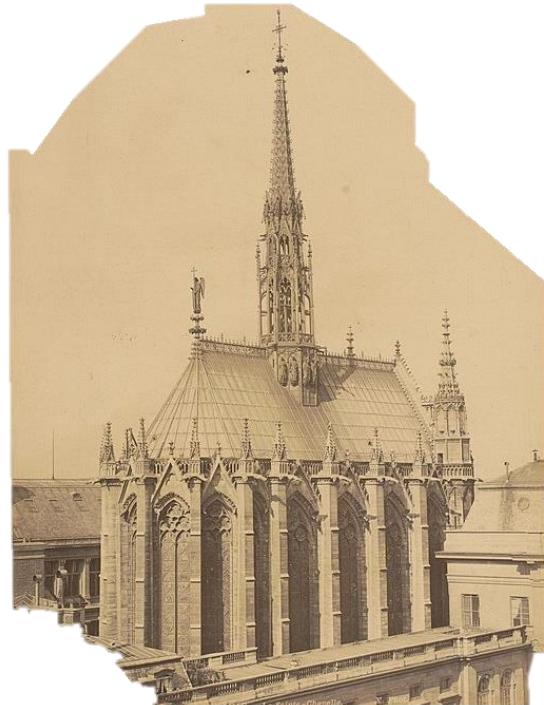
Sturmgewehr44, 8 mm Kurz, 2 azioni, 100-300, 600, P+2(3/5), 30 colpi, alto, 3 azioni

Gewehr 43, 7,92mm, 1 azione, 100-250, 500, P+2, 10 colpi, Alto, 2 azioni

MG34, 500 colpi (2 uomini) 7,92mm, 2 azioni, 200-600, 1200, P+2(3/5), 100 colpi, medio, 10 azioni; ogni 200 colpi, cambio canna

Aquile e topi - Campagna per Sine Requie Anno XIII

XI – Sainte Chapelle



Sainte-Chapelle, il misterioso indizio trovato nella Casa Rossa. Cosa conterrà? Quel che è davvero importante è che la squadra deve andare a fondo di questo mistero, quindi questa diventa di converso tappa necessaria. Ed è proprio questo ciò che vuole l'Osservatore, che dall'alto di Notre-Dame aspetta solo loro.

Premessa

Lasciate spazio ai vostri giocatori per prepararsi alla pericolosa spedizione, fornendo qualche informazione prima che si avventurino nei pressi del luogo misterioso.

Con un sopralluogo vi siete avvicinati all'Île de la Cité e avete visto che per raggiungerla avete bisogno di passare la Senna in un posto abbastanza stretto [normalmente è larga 150m; qui diventa 50m e profonda 4,5m]. Voci dicono che legati al fondo del fiume ci siano dei cadaveri messi apposta dai nazisti, ma non sapete quanto crederci.

Gli unici modi possibili per attraversare sembrano due: costruire una zattera di fortuna per arrivare alla riva opposta oppure, con un sistema di corde, attraversare quel che resta del ponte ormai crollato. Sarebbero circa una decina di metri da fare ma sapete che è possibile con corde e arpioni – e sistemi di sicurezza.

Sarebbe poi una cosa da fare di notte: non sembrano esserci morti sull'isola e la cosa più preoccupante è il vicino Confine Ariano. I tedeschi non hanno visuale su dove sarete, ma di giorno sareste estremamente esposti a qualsiasi minaccia non prevista come le ronde sul fiume.

Trama

Attraversare la Senna è molto pericoloso: numerosi morti feroci sono legati con catene e pesi al fondo, in modo che non possano scappare ma fungano da deterrente. Benché gonfi d'acqua e marci, dunque facili da distruggere, i cadaveri possono comunque essere letali.

La Senna

Una volta sul posto, sarà possibile capire che ci sono diversi modi principali per attraversare il fiume che, largo 150m, è qui ridotto a 70m ed è profondo 4m:

- munirsi di un'imbarcazione (questa sarà possibile costruirla a casa, con *artigianato falegname*), anche se ci sarà il pericolo dei morti ancorati al fondo
- se visto o cercato, passare per una grossa tubatura, colante acqua (a metà strada test di *karma* con due vantaggi per capire se reggerà; si può capire che è pericolante con test di *osservare* o *demolizione*) e ostruita (bisognerà spostare un detrito di cemento che blocca il tubo: spaccarlo con armi bianche per 4 turni con *uso arma su forza fisica*) che si snoda sotto il letto del fiume
- i ponti in direzione Ovest sono crollati, ma qualcosa rimane ancora in piedi. Si potrebbe tentare di creare un passaggio di corde e arpioni (la distanza residua è di 10m)

Vedi mappa di Parigi.

L'esterno

Sainte-Chapelle si trova a sinistra del ponte, mentre a destra sta la piazza spoglia di Notre-Dame. Bisognerà stare attenti a non farsi vedere, perché la strada continua verso il ponte e il confine ariano.

La chiesa ha la facciata rivolta verso Ovest e non è molto grande; intorno, alcune case sono rimaste in piedi come pure il luogo sacro. È in stile gotico ma la sua bellezza è solo un ricordo sbiadito. Le parti più basse sono state

sprangate dall'interno con assi di legno un po' ovunque mentre le vetrate superiori sono infrante. Il campanile torre è invece interamente sprangato.

Non sembrano esserci entrate aperte al piano terra, quindi ci si deve [arrampicare](#) per qualche metro fino al loggiato oppure svellere con [forza](#) alcune assi.

[Vedi foto.](#)

L'interno

La chiesa all'interno è rimasta come è stata abbandonata; evidentemente nessuno l'ha usata come rifugio. Ha però subito il bombardamento in maniera singolare: il tetto sovrastante l'altare è caduto proprio su di esso, lasciando un'apertura circolare che fa vedere il cielo.

Sulla sinistra, l'entrata della cripta segnalata da un cartello.

Più avanti, sempre sulla sinistra, le scale senza corrimano che porta fino alla sommità, immersa nel buio. Solo alcuni spiragli dalle assi che proteggono le finestre fanno entrare raggi di luce.

Sulla destra, dove c'è la rientranza del breve tratto di croce, la statua di una donna. [Osservare -5](#) Porta in mano uno stelo dorato, sul quale sono fissati due occhi finti... e uno vero ([Ormore](#)). Deve aver grondato sangue, perché la mano della santa ha chiazze di sangue raggrumato da chissà quanto tempo.

[Vedi mappa e foto dell'interno.](#)

La cripta

Nel piano della cripta, nulla di quanto ci si aspetterebbe: le scale ci sono ancora, ma quello che doveva essere una tipica parte sotterranea di molte chiese è stata stravolta. Le volte ci sono ancora, ma il pavimento è stato evidentemente ribassato con degli scavi, come si vede dai segni alle pareti. Su queste ci sono qua e là anche segni non bene identificabili, ma che somigliano a sporche impronte di mani strisciare sui muri.

[Orientamento](#) I locali sono stati ampliati di molto e sembra siano grandi almeno quanto metà della chiesa. Delle pareti divisorie in mattoni sono state innalzate a formare delle stanze.

Il posto, più ci si addentra, non è poi così lurido eccezion fatta per il pavimento, [Osservare](#) che è allagato e deve aver subito un'inondazione di una certa entità.

I) Era un magazzino: sui molti scaffali ormai arrugginiti si possono trovare oggetti di vario tipo, dalla sussistenza primaria al materiale medico. A sinistra dell'entrata un generatore di corrente collegato a un sistema elettrico provvisorio, con i cavi a vista. Non c'è benzina all'interno.

II) Pare una via di mezzo tra un pronto soccorso e una sala operatoria. C'è un lettino, un tavolo operatorio, dei macchinari clinici, attrezzi da chirurgo, lampade fisse, armadietti, un lavabo e uno specchio. Sul lato vicino alla porta, una scatola rossa affissa al muro contiene un'accetta da usare "in caso di pericolo". [Perquisire](#) Sotto al lettino, una piccola tanica di benzina.

III) è la stanza proiezioni (vedi oltre).

IV) è insieme uno studio e un archivio: una scrivania, una poltrona e alcune sedie comode accompagnate da

molti armadietti con etichette. Alcune sono state rovesciate e sono finite nel putridume del pavimento, altre sono perfettamente integre. Sulla porta, una targhetta *Dottor K. Hesse, CLA*.

Sono presenti materiali da cancelleria e ciò che ci si aspetta di trovare nell'ufficio di un fumatore (tabacco e accendino), sebbene abbandonato da tempo. *Perquisire* Solo se si sa cosa si cerca si può trovare documentazione interessante dal codice 10A, che parla degli esperimenti sui feti e della fortissima fotofobia presentata dalla maggior parte dei casi esaminati; il resto sono scartoffie di controlli clinici, radiografie e burocrazia medica. V) quattro letti rifatti e interi, ma schizzati di fango e sporchi di lerciume. L'odore qui è quasi insopportabile. Non sembrano molto comodi. Le pareti sono completamente spoglie e la stanzetta è quasi claustrofobica. Un armadio chiuso sta dirimpetto l'entrata, è vuoto e marcio d'acqua anche sulla parete di fondo. Con *Osservare* su *Intuito* si può capire che la perdita d'acqua può essere arrivata da qui: dietro l'armadio è nascosta la breccia nel muro; ha ceduto a causa del peso dell'acqua uscita da un condotto saltato per la pressione, visibile ora che è stato spostato il legno; si potrebbe passare nell'intercapedine di questo condotto stretto e umido se accucciati. Porta a Parigi Ovest ed è quello che passa sotto il letto del fiume.

La stanza proiezioni

Una stanza meno comune delle altre e insolitamente scarna, eccezion fatta per alcune sedie lasciate in ordine, un telo bianco al muro e un proiettore con all'interno un nastro dall'etichetta *10A – Geburt 193*. Se fatto partire, sul telo bianco verrà proiettato un filmato della durata di circa 4 minuti.

Mostrerà il parto di una donna; i locali sembrano quelli che sono appena stati visitati, ma diversi anni fa. La donna, tra strepiti e dolori, viene sedata da quelli che sembrano dei medici mentre delle voci in tedesco descrivono la scena. Ciò che la donna espelle non è però un bambino... è una grottesca, ignobile caricatura di un feto, con il cranio abnorme e due occhi con le sole pupille, rossi ed esagerati rispetto alle dimensioni della testa, le cui urla coprono quasi le grida di giubilo dei presenti nel filmato. La creatura – non osereste definirla bambino – è rachitica, quasi scheletrica, e ha ossa lunghe e strette. Tra le braccia e il corpo, pliche di pelle cadente e floscia. Le voci tedesche riferiscono altre caratteristiche fisiche del neonato (fotofobia e danni al nervo oculare in caso di esposizione prolungata alla luce forte, per chi ha *lingua tedesco*), chiamandolo Bambino Falena. E' richiesto un test su *Orrore*.

Il campanile

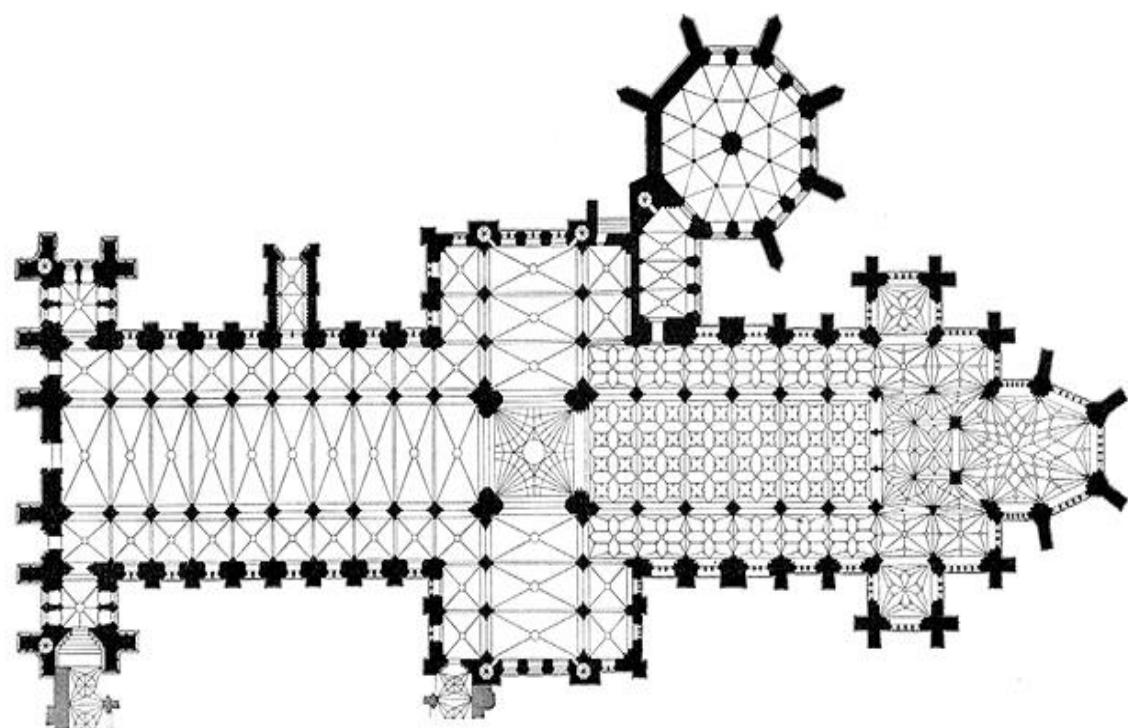
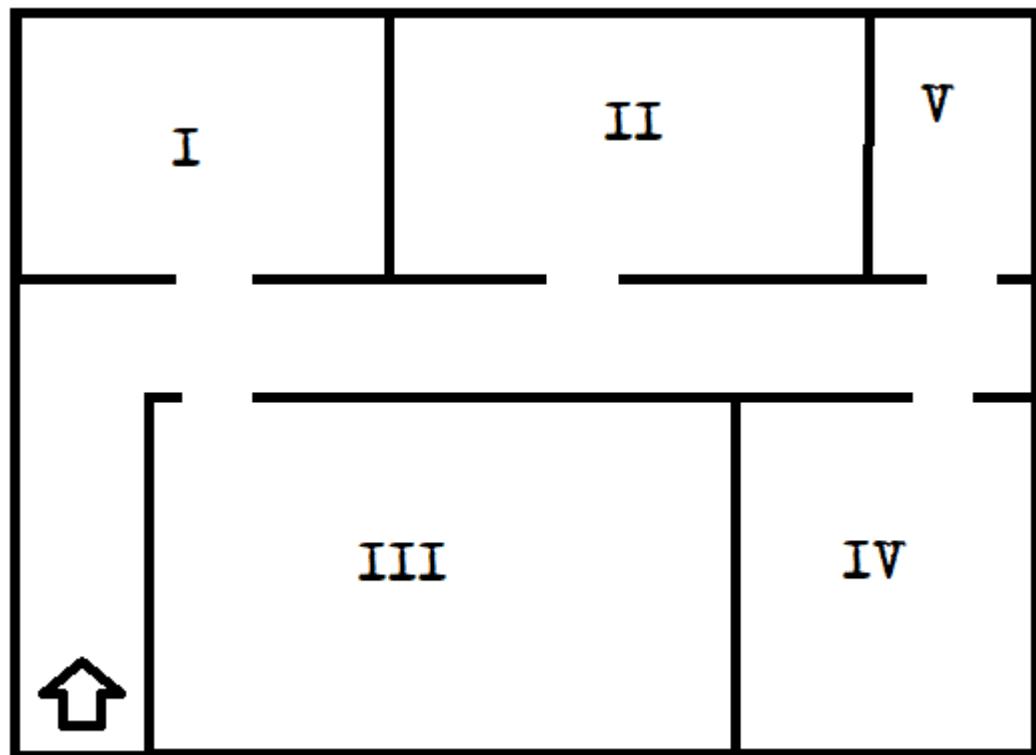
La torre-campanile è per forza di cose molto buia: tutte le finestre sono state infatti sigillate. Si può salire ai piani tramite una scala esagonale con pianerottoli, che lascia un vertiginoso spazio alla sua destra durante la salita: non ci sono parapetti e la torre è parecchio larga.

Se si passerà *Ascoltare*, si potrà sentire una voce gracchiante intonare vecchie canzoni di propaganda nazionalista tedesca [audio nei materiali]. In cima, appesi alle travi del tetto, stanno 4 Nachtfalter che non attaccheranno i PG se non in caso di estremo pericolo o vicinanza e fuggiranno dalle finestre rotte, prendendo uno dei pg per provare a farlo cadere dalla torre.

Da qui in alto è possibile *Osservare* all'esterno; chi lo farà potrà vedere l'Osservatore sul tetto di una casa di fronte, con imbracciato un fucile che punta verso l'alto. Quando verrà visto, sparerà un caricatore in aria.

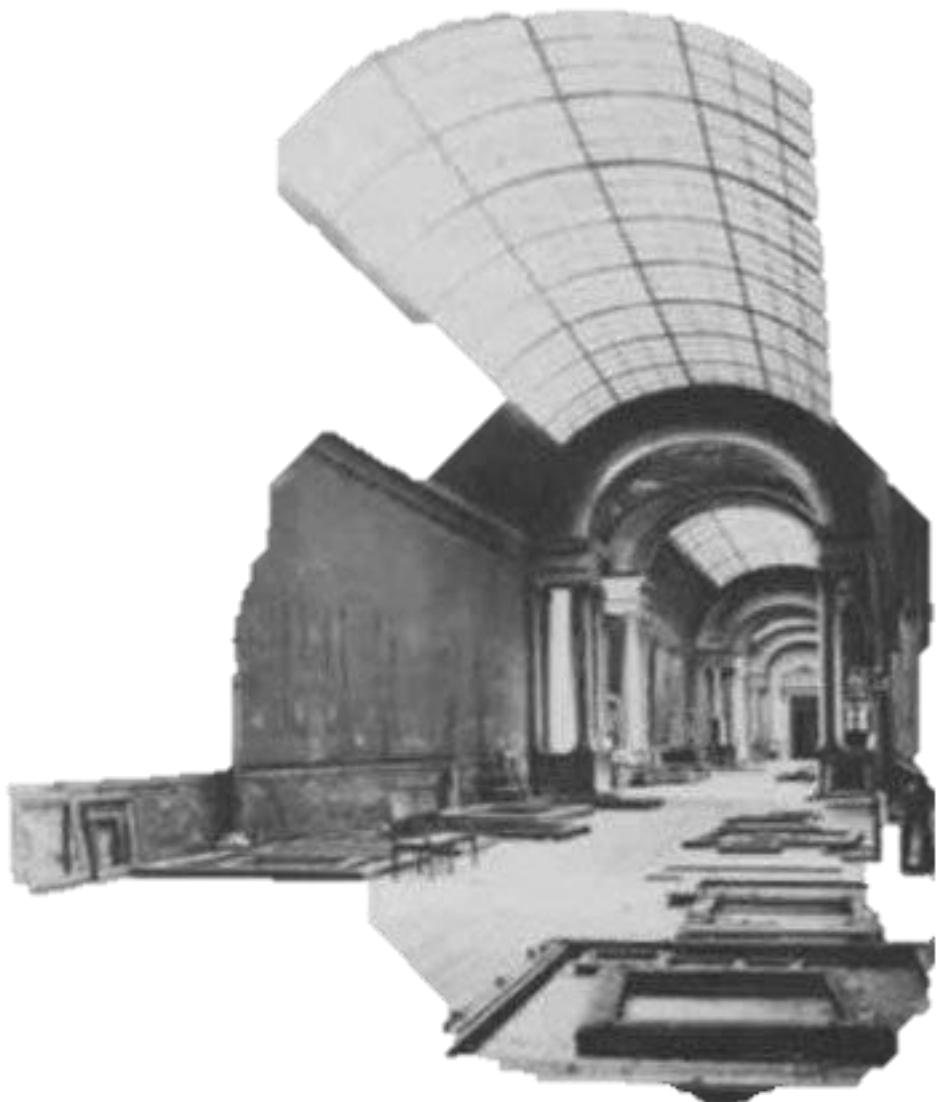
È una trappola! Da questo momento ci vorranno solo **cinque minuti** perché arrivi una pattuglia nazista a controllare cosa succede sull'Île de la Cité; l'Osservatore approfitterà del panico dei PG per sparare mirato a chiunque uscirà dalla Chiesa, ma vorrà lasciarne uno in vita perché torni dai suoi compagni. Non esiterà a colpire anche i nazisti perché questo sia possibile.

Se i PG si barricheranno all'interno o non lo vedranno dall'esterno, L'Osservatore procederà con l'intrufolarsi nella cripta tramite il tubo esploso per eliminarli silenziosamente con le sue lame.



Aquile e topi - Campagna per Sine Requie Anno XIII

XII – Il Louvre



Finalmente, il Louvre. Anni di speranza, angosce e voci portano qui, in una terra di nessuno posata tra le fauci del nemico nazista. I tedeschi fortificano da tempo il sito, costruendo muri impenetrabili...per tenere confinato ciò che è lì dentro. Ma questo i partigiani ancora non lo sanno.

Note per il cartomante

In questa sessione sono presenti molti riferimenti a elementi canonici. I Diener, creature provenienti dai laboratori nazisti, sono descritti in *Sine Requie Anno XIII: IV Reich* come pure i Reich Varg. Questi hanno spazio anche in *Sine Requie Anno XIII: Terre Perdute* insieme alla creatura che dimora dentro al Louvre. Per godere al meglio di questa sessione, sarebbe ideale che uno dei personaggi giocanti fosse un sognatore del dio sole.

Premessa

Se i PG hanno agito bene, avranno come compagno di avventura il capobrigata della Napoleone, Stoltz. In caso contrario, ignorate questa premessa e narrate ai vostri giocatori i preparativi personalizzati per intraprendere quella che potrebbe la loro ultima, grande avventura.

L'ora si avvicina. Stoltz vi ha chiesto di recarvi presso un'abitazione abbandonata vicina alla Senna, fuori dal perimetro della città.

Qui alcuni uomini dell'Egalità, ancora bagnati e con qualche ferito, dicono di aver portato a termine una missione importante, quando bussano alla porta del casolare. È Stoltz che, con fare allo stesso tempo grave e compiaciuto, deve dare una notizia mentre, insieme ad alcuni uomini dell'Egalità, distribuisce armi ed equipaggiamento.

“Il piano è pronto, signori, i mezzi pure. Possiamo iniziare con l'operazione LVR!”, esordisce. “Non vi mentirò, ciò che andremo a fare sarà solo per spiriti forti, ma sono sicuro che voi siate in grado di fare questo in nome della Libertà, quella con la L maiuscola. Penetreremo in quel dannato Louvre e quanto è vero Iddio entreremo in possesso dell'Arma contenuta al suo interno di cui parlano i dispacci nazisti.

Abbiamo studiato i cambi di guardia e tenuto sotto controllo alcuni canali di comunicazione tedeschi e con nostra grande sorpresa abbiamo compreso che al muro ovest i cambi arrivengono via fiume, con un molo approntato per l'occasione. È stata fatta recentemente richiesta dal sottoufficiale in capo alla parte ovest di una squadra che supplisca alcuni ricognitori mancanti. Nei loro elenchi figurano straordinariamente anche reclute della Wermacht locali, dunque la copertura sarà più semplice del previsto. Quel che dovremo fare sarà infiltrarci come falso rinforzo, dopo aver intercettato la squadra regolare: stava arrivando via fiume, ma la Montesquieu insieme all'Egalité sono riusciti a prendere possesso dell'imbarcazione e a eliminarla.

Non sarà difficile entrare, con i documenti creati ad arte dalla Dumas sulla scorta dei tanti plichi di cui siamo entrati in possesso. Una volta inseriti sotto falsa identità, saremo liberi di decidere come proseguire, ma la via maestra sarà ovviamente fingerci la squadra di ricognizione interna e operare sotto questa copertura. Come Ulisse a Troia, entreremo nelle fauci del lupo e gli caveremo il cuore!”

Trama

Informazioni in mano ai partigiani con riferimenti alle mappe in loro possesso (vedi materiali):

- dal 10 marzo 30 soldati di stanza, operazione BXL “ZURUCHALTUNG” cioè “riservatezza”
- Ovest – Blu. È confine ariano. H (5 pesanti), N (5 fucilieri), presenza di civili (2 ingegneri, 10 operai, 10 diener)
- Nord – Verde. Costruito, verso borgo, pattugliato da forze di polizia
- Est – Marrone. In costruzione, R (5 pesanti), E (5 fucilieri)
- Sud – Giallo. in fase di rinforzo, U (5 Genieri), F (5 leggeri), forte presenza di untertoten
- Viola – Area riservata.
- Manodopera locale e uso di Diener concessi da un colonnello medico

La barca è in acqua circa 500 metri prima del Louvre. Il **muro** di confine visto dal fiume è molto alto, fatto di cemento e **rinforzato** con filo spinato e rocce sporgenti. È però presente un **molo** al centro della parte ovest, il quale porta a un accesso controllato del confine.

In alto, su una piattaforma al di sopra della doppia **porta metallica** che dà sul molo stanno a guardia due vedette, una con mitragliatrice e una con fucile. Di sotto usciranno un ufficiale e un soldato, anch'essi armati di pistola e fucile d'assalto. Riflettori sono puntati sulla barca, che non verrà esaminata se nulla uscirà da essa.

Serviranno doti di *recitazione* e di *lingua tedesca*, ma solo alcuni dovranno fingersi ufficiali per mostrare i falsi documenti e valicare il confine ariano.

“Le dirò la verità, Herr offizer. Sono molto lieto di vederla e ricevere rinforzi perché gli uomini sono allo stremo. Purtroppo abbiamo subito lievi ma continue perdite e sarà un sollievo dare agio ai soldati di stanza qui.”

Varcando il confine e i controlli, ciò che si para davanti a voi è una buona parte del Louvre che sembra essere stata convertita in caserma. Numerosi locali e una grande parte di cortile interno sono adibiti ad uso militare.

Le **difese** sono rivolte verso l'interno, tranne che qui a Ovest, cioè sull'effettivo confine. Oltre il gigantesco **spiazzo**, a **Est** è presente un'altra caserma simile a questa, interna alla città che dà sul cortile con muri fortificati e privi di entrate. A **Nord**, un edificio meno imponente fortifica il cortile, anche qui senza nessuna via d'accesso.

Una volta all'interno, il sottoufficiale chiederà di parlare subito con il caposquadra nel circolo graduati, mentre gli altri saranno liberi di girare per la caserma. Il comandante spiegherà:

*“pochi giorni fa ho inviato degli uomini per un normale controllo al muro di contenimento. La **squadra di ricognizione**, già attiva nel nostro complesso, è stata impiegata per avventurarsi nell'area riservata, ma non ha più fatto ritorno. A giudicare dal frastuono e dai segni esterni si sono anzi verificati crolli in una porzione del muro dell'edificio centrale, in un passaggio che porta ai sotterranei. È indispensabile recuperare gli eventuali superstiti e tornare per fare una relazione scritta dell'accaduto, per promuovere le dovute operazioni ingegneristiche. Nessuno in caserma ha l'autorizzazione a inoltrarsi nell'area riservata e abbiamo dovuto aspettare voi, altra squadra attrezzata. Domattina potrete inoltrarvi là dentro. L'**area di contenimento** dell'arma su cui vi hanno già istruito a Berlino è quella più interna, segnata in viola sulla mappa e costituita dalla maggior parte dell'edificio centrale, che però è in buona parte distrutto. Nostri colpi di mortaio hanno abbattuto la parte ovest, lasciando in piedi l'antica entrata e una parte del lato verso il borgo. Quest'oggi vogliate usufruire della caserma per riposare”*

Il comandante potrà aggiungere informazioni utili riguardo all'intero complesso LVR. **Parte sud** è parzialmente sguarnita di fortificazione perché attacchi di diversi tipi (dinamitardi ma anche meccanici) hanno indebolito la posizione più volte. I tedeschi sospettano un sabotaggio dei francesi, forse interno alla città stessa (ma sono i sognatori tra i militari ad eliminare le difese di nascosto).

Punti di interesse della **caserma ovest**:

- **Entrata dal molo**

Porta blindata con piattaforma di vedetta per due operatori, uno pesante e uno leggero. Da qui si vede la riva opposta, con le sue macerie e l'incredibile calma. Se si parlerà con le vedette, diranno che la cosa curiosa è che gli attacchi dei morti sono veramente infrequenti. Si vedono più partigiani che toten.

- **Infermeria**

Sono qui ricoverati 5 soldati (3 della F, 2 della U, entrambe di stanza a sud); i 3 di loro appartenenti alla F sono rimasti feriti in uno scontro con un morto feroce arrivato dalle macerie verso la Senna (indicheranno su una mappa la locazione, cioè l'ultimo tratto di fortificazione sud). Non diranno di più, se non grazie a una prova estrema di **socievolezza** che li inviterà a dire che il morto aveva una divisa da SS e che il resto della squadra è morto. i 2 restanti invece sono illesi, ma presentano vistosi sintomi di devianza mentale. Mostrano timore verso qualunque divisa e sono restii a parlare con chiunque. Parleranno solo se interrogati sul Dio del Sole, dicendo che li aspetta e che non possono stare qui, devono aiutarlo.

- “ovile” con diener
piccolo ovile dove sono tenuti gli esperimenti genetici Diener, in totale 7. Potranno essere richiesti dalla squadra. “*Si sono rivelati completamente inutili e inadatti alle mansioni di trasporto materiali, troppo deboli. Ho sentito dire che sono utili solo allo sminamento, a patto di metterci un bel peso sopra. Potete anche prendervene uno, per quanto mi riguarda*”.
- dormitori
insieme di stanze più o meno grandi per tutti i camerati
- mensa comune
Se si parlerà con gli operai o gli ingegneri, si potranno sentire tanti discorsi diversi. I più interessanti sono quelli sulla leggenda del fantasma del Louvre, che attira dentro di sé i più deboli di cuore.
- poligono di tiro e armeria
I racconti dei soldati saranno di partigiani ammazzati sulle rive della Senna e legati al fondo. In armeria ci si potrà allenare
- circolo graduati
è dove si incontrerà il comandante della caserma
- passaggio verso parte Nord per scambi
Un semplice passaggio sempre piantonato, difeso da due portelloni chiusi con combinazioni conosciute solo dal comandante. Da qui arrivano i rifornimenti da Parigi.
- portellone centrale
è una porta blindata verso l’edificio centrale, chiusa come un compartimento stagno. Viene aperta solo in casi di estrema emergenza.
- cancellata
posta nel cortile interno, è una lunga rete di filo spinato e acciaio anticarro che divide lo spiazzo in due parti. Oltre, la zona riservata mangiata dalle erbacce.

Nel Louvre

L’ala rossa è un cumulo di macerie; Il tetto è crollato quasi tutto e ciò che rimane in piedi sono solo le pareti laterali, che ora contengono solo macerie. Si potrà passare da qui con grandissima difficoltà e sarà pericoloso. È possibile trovare un passaggio verso l’esterno e quindi alla riva della Senna. Da qui si può anche accedere alla caserma sud, sguarnita sul lato del fiume.

Parete di contenimento è situata nella parte alta dell’ala centrale. È parzialmente crollata, alcuni uomini rimasti sotto sono morti e stanno cercando di uscire dalle macerie, senza successo. Si presenta come

una parete aggiuntiva di mattoni e malta, ben costruita ma fatta parzialmente saltare dall'azione di un esplosivo.

Togliendo alcuni mattoni e macerie si può passare dall'altra parte, cioè dove iniziano le scale che portano ai sotterranei del museo. Esso si presenta quasi labirintico.

Ci sono 3 Cadaveri dell'ex squadra. Se liberati, verranno verso i pg e cercheranno di fargli del male, ma continueranno verso l'uscita, come se stessero scappando. Uno di loro non ha più le mani.

I sotterranei si presentano completamente bui e colmi di cose accatastate. Nelle grosse stanze in cui sono riposte statue, scatole e tele si possono trovare

- segni del passaggio di alcune persone, difficili da individuare; non sembrano però militari
- in alcune stanze è presente il segno dei sognatori. Se si passa un test di affinità occulta potranno essere rilevati con più facilità.
- dopo qualche tempo, si scorgerà la luce di una tenue fiaccola. Se si segue la luce, si andrà verso l'interno della parte egizia.

Arrivate in uno stanzone in cui si scorgono moltissime casse, ma poste in modo più ordinato.

La fiaccola illumina una grande cassa di legno orizzontale, che pare semiaperta. Dentro di essa, una gatta (si veda parte dedicata al Louvre su Terre Perdute).

Intorno sono visibili alcuni giacigli fatti con del pagliericcio e alcuni oggetti (una bottiglia, degli stracci, un pacchetto di sigarette). In alto, su una delle casse, sta una grande lastra di pietra con il disegno dell'occhio di Ra.

Lo stanzone è di forma rettangolare e ha al suo interno 13 varg nascosti nell'ombra. Sono fermi immobili, ma se si passerà loro molto vicino si potranno sentire i suoni delle mandibole. Quando tutti i pg avranno passato l'entrata, essi si sposteranno furtivamente circondandoli.

Nella mente della gatta, sono venuti tutti per essere mangiati, dunque non sarà aggressiva, ma se uno sarà ostile, i Varg faranno il loro dovere e attaccheranno tutto ciò che si muove.

Solo con un buon test di [perquisire](#) si potrà vedere, nell'angolo in fondo a sinistra, l'imbocco di un tunnel scavato certamente con attrezzi rudimentali; al suo interno, rozzi picconi rotti e segni di mani scorticcate. Tunnel scavato da alcuni fedeli negli anni a mano e con attrezzi di fortuna; con [orientamento](#) si può capire che da una parte porta verso Parigi Est, dall'altra verso parete sud crollata.

Se è presente uno dei personaggi più legati all'Osservatore, magari quello che ha ricevuto la lettera di Sophie, possibili visioni a seconda di un test su affinità occulta:

Provi un dolore lancinante alla testa, che ti fa piegare in due. Mentre ti tieni le tempie, i tuoi occhi bruciano e, una volta aperti, stai guardando un posto che non è questo. Sei nella caserma ovest, e dove ti giri vedi solamente soldati tedeschi che vengono mangiati vivi dalle bestie che ti sono intorno. Il comandante viene trafitto alla gola da uno di questi abomini mentre voi partigiani assistete illesi alla scena.

Provi un dolore lancinante alla testa, che ti fa piegare in due. Mentre ti tieni le tempie, i tuoi occhi bruciano e, una volta aperti, vedi tutto come se fosse alla luce del sole: questi abomini che vi circondano saltano sopra le vostre teste, massacrandovi. Senti distintamente un tuo compagno urlare il tuo nome mentre una di queste cose gli apre il torace con le fauci. Chiudi e riapri gli occhi. Il dolore è passato e i tuoi compagni ti guardano incuriositi.

Provi un dolore lancinante alla testa, che ti fa piegare in due. Mentre ti tieni le tempie, i tuoi occhi bruciano e, una volta aperti, percepisci solo un grande candore. Dal lattiginoso sfondo emerge una voce simile alla tua, ma più distante e disturbata da fremiti d'ali d'insetto: *"i falsi dei vanno fermati, bisogna impedire che si compia la loro volontà. La guerra non deve finire."*

L'eventuale PG sognatore o il giocatore che fallisce nel modo peggiore un test su volontà, verrà invitato a essere un sacrificio e lo farà con piacere quasi sessuale; in caso tutti passino la prova, il personaggio con meno volontà in assoluto verrà invitato da un Varg ad avvicinarsi alla gatta. La gatta comincerà a rodergli una mano, fino a staccare tutte le dita, per poi continuare con buona parte dell'avambraccio. Il personaggio diventerà automaticamente un sognatore del Dio Sole. Se sarà stato portato un Diener, sarà lui a perdere volontà per primo e essere vittima della gatta, ma comunque andrà scelta una “vittima” del potere mentale della gatta.

Dopo aver fatto ciò, la gatta chiederà aiuto. Al sognatore verrà detto di demolire completamente la parete (oppure di liberare il corridoio verso l'esterno in mancanza di mezzi). Il piano della gatta – e degli eventuali sognatori – è uccidere tutti i presenti nella caserma e prenderne il controllo, per poi fare fuggire i suoi aiutanti umani. Questo potrà salvare la vita ai pg, ma mettere a repentaglio la sicurezza di Parigi Ovest.

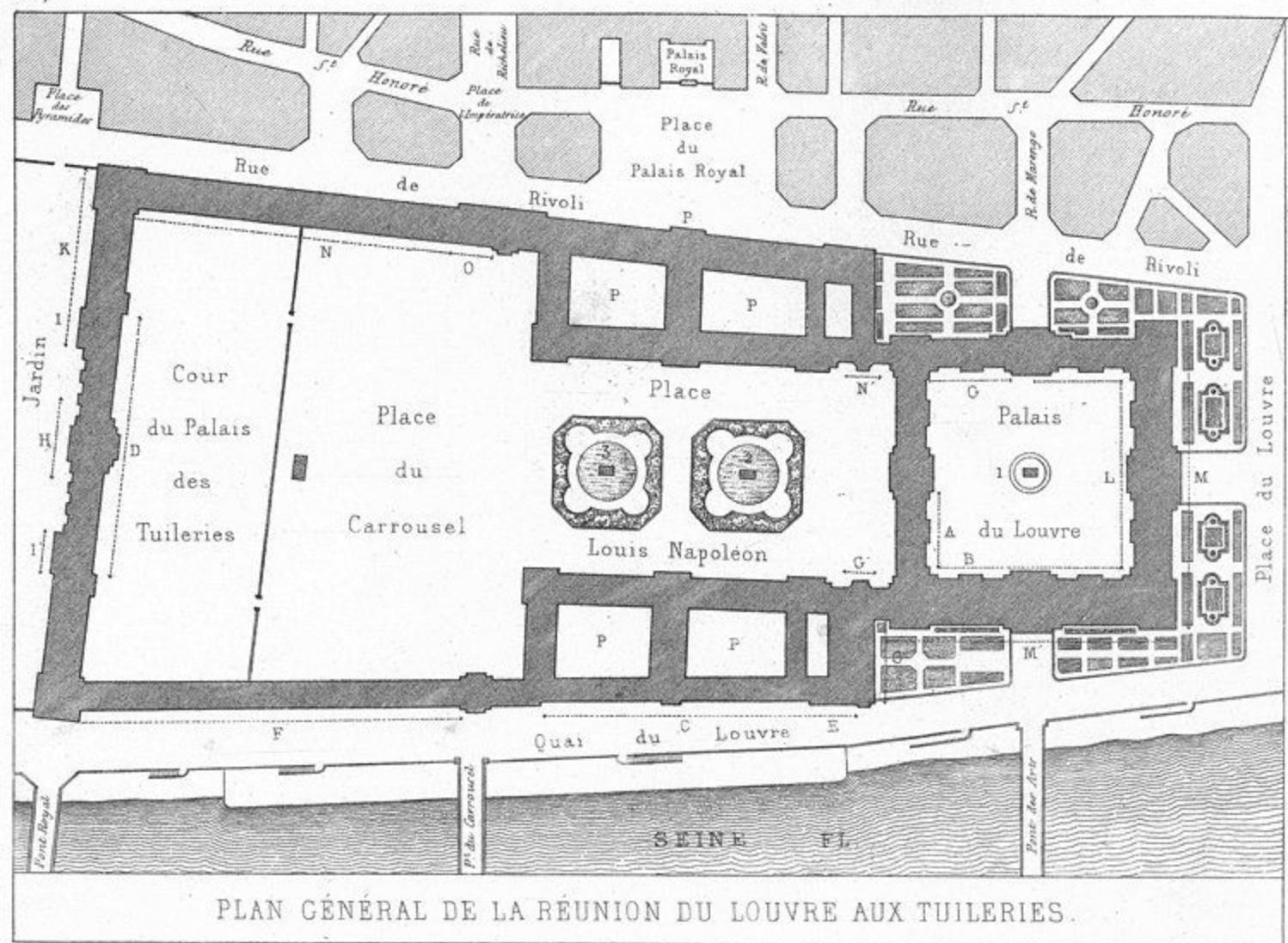
Al personaggio che sarà sotto effetto del potere mentale della gatta potrete segretamente dire queste parole:

Nella tua mente si fa largo una voce nuova, simile alla tua ma più suadente e leggera. La ascolti senza esitazione *“liberami e sarai libero. Niente più fatica, finalmente casa”*. Nella tua mente, un ricordo

che sai non essere tuo: la parete di contenimento, integra, vista dall'interno; no, non è un ricordo, ma una visione! Sei lì e ordini di piazzare una carica per farlo crollare definitivamente. Subito dopo, senti il sangue scorrere veloce nelle tue vene. Nei tuoi occhi è impressa l'immagine dei mostri che fanno a pezzi il comandante della caserma, mentre tu entri vittorioso insieme a Lei.

Conclusioni e obiettivi

È evidente che, per come è pensata questa sessione, la probabilità di uscirne vivi è molto scarsa. Tuttavia, ciò che può accadere in seguito è tutto “oltre” ciò che il manuale *Terre perdute* ci dice sulla situazione all'anno XIII, perciò le possibilità sono infinite. Cosa decideranno i giocatori? Assisteranno alla fuga dalla prigione di questa creatura seguendola e divenendo suoi fedeli oppure si opporranno, venendo annientati? Aiuteranno la gatta solo inizialmente, per poi unirsi ai tedeschi in una lotta per la sopravvivenza? Proveranno a fuggire verso Parigi Est?



Renvois du PLAN

- A . François I^e et Henri II.
- B . Pierre l'Escot. (1540-1559)
- C . Catherine de Médicis.
- .. Henri III. (1564)
- .. La partie sup^{re} sous Henri IV.
- D . Catherine de Médicis. (1564-1572)
- E . Henri IV. Dupérac.
- .. (La partie supérieure.)
- F . Henri IV. (1564-1572) Ducerceau.
- G,G. Louis XIII. (1624) Lemercier
- G'. Catherine de Médicis
- .. Louis XIII. Lebrun.
- H . Philibert Delorme.
- I,I. Jean Bullant.
- K . Louis XIV. Lefèvre.
- L . Louis XIV. (1660)
- .. Claude Perrault.
- M,M. Louis XIV. (1670)
- .. Claude Perrault.
- N,N. Napoléon I^e (1806)
- .. Percier et Fontaine
- O . Louis XVIII. (1820)
- PPPP Napoléon III. (1852-1857)
- .. Visconti - Lefuel.
- 1 . Statue de François I^e
- 2 . Statue de Louis XIV
- 3 . Statue de Napoléon I^e

