



“UNA SERATA BERLINESE”

Breve avventura introduttiva per Sine Requie “IV Reich”
Impiegata come partita dimostrativa a Lucca Games 2003
Avventura per 2-5 giocatori

Personaggi Giocanti consigliati:

- *Un Ispettore della Gestapo
- *Un agente della Gestapo
- *Un giornalista del “Reichwehrheit”
- *Un attore di teatro
- *Un’attrice del cinematografo

Premessa:

Questa avventura, molto breve, si svolge nella Birreria “Der Sturm” (“La Tempesta”) alla periferia di Berlino durante il giorno dell’ “Alba Dorata”, il 2 Agosto, una ricorrenza in cui migliaia di cittadini del Reich si affollano nelle strade per ammirare le parate della Wehrmacht e per ascoltare i discorsi pubblici dei Quadrunviri e del Cardinale di Berlino.

L’avventura inizia alle 20, quando oramai molte persone sono tornate alle loro case, le parate sono finite, e rimane solo nell’aria l’odore della festa ormai trascorsa. Sarà ancora possibile vedere attraverso la vetrata della birreria, alcune persone che felicemente si affrettano verso casa: un soldato semplice della Wehrmacht, in divisa, cammina con la propria fidanzata, una madre insieme al figlio di circa 8 anni che sventola una bandierina del Reich...

In questa avventura i personaggi entreranno nel cuore della Germania dominata dal IV Reich. Vivranno una normale serata in una nota birreria, tra chiacchiere, buona birra e fumo di sigaretta, riscaldata anche dall’antipatico incontro con una SS, fin quando la relativa tranquillità non sarà rotta dall’eccidio di un folle, un cecchino pronto a vendicarsi dei soprusi del Reich.

“Der Sturm”

Il locale, scarsamente illuminato e spesso fumoso, è costituito da due grosse stanze, la prima, dove è posizionato il lungo e scuro bancone e cinque piccoli tavolini rotondi, dominata da una grossa vetrata attraverso la quale è possibile osservare il largo viale di fronte (il Nibelungenstrasse, la “strada dei Nibelunghi”), la seconda, più appartata, con altri dieci tavoli, un caminetto e una porta che si affaccia sul retro del locale.

Il locale è ancora vuoto (ad eccezione dei Personaggi, che si troveranno nella prima stanza), ci sarà soltanto Abegg, il proprietario, vestito con una vecchia divisa da SA (una unità paramilitare costituita dal partito nazista nei suoi primi anni), che porterà loro da bere e se vorranno, si metterà a disquisire di banalità sulla giornata appena trascorsa o parlerà delle notizie appena sentite alla radio (che tiene accesa sul bancone e dalla quale si può udire adesso la Nona Sinfonia di Beethoven).

Lasciate, in questo momento dell’avventura, che i Personaggi Giocanti possano parlare tra loro e conoscersi meglio.

Evento n.1– La SS

Un caporale delle SS (Heinz Adenauer) entra nel locale col suo dobermann. Il soldato è vestito con la sua divisa nera e con una fascia rossa raffigurante una svastica sul braccio destro. Ha una fondina alla cintura (è armato con una Walther P38). Se tra i P.G. ci sono uno o più appartenenti alla Gestapo, la SS sorriderà loro sardonicamente, in tono di scherno (tra Gestapo e SS vi sono da sempre gelosia e rivalità, specie da quando la Gestapo non è più sotto diretto controllo delle SS), e poi si metterà vicino al bancone a parlare col proprietario, facendogli normali domande sulla situazione del giorno (sarà palese che, comunque, Abegg sia innervosito,

anche se tenterà di essere spigliato e simpatico). Se dovesse nascere (cosa abbastanza comune e che la SS sarà capace facilmente di animare) un alterco tra il caporale e i P.G., questi non farà niente, se non limitarsi a sorridere ironicamente nel caso sia stato provocato da agenti della Gestapo, ma passerà alla denuncia se a mancargli di rispetto sarà stato un civile. Se qualche agente della Gestapo infuriato chiedesse al caporale di risolvere il battibecco con un duello, egli sarà ben lieto di dare soddisfazione e di sistemare il rivale a pugni (sul retro della birreria). Non accetterà duelli con armi bianche o con armi da fuoco, non per viltà, ma perché espressamente messi fuorilegge dal Generale Reichmann in persona (chi muore poi si “rialza” e diviene potenzialmente pericoloso per tutta la comunità). Se nulla di tutto questo dovesse succedere, il caporale e il suo cane si allontaneranno dopo 10 minuti dal locale.

Heinz Adenauer (SS-Rottenführer)

Aspetto: un giovane biondo, alto più di un metro e ottantacinque, dal fisico robusto, con freddi occhi azzurri e un sorriso di scherno perennemente dipinto sul volto.

Personalità: uno spaccone fanatico, devoto alla causa nazista. Detesta la Gestapo, considerandolo un gruppo di rammolliti, e non perde occasione per schernire tutti i poliziotti che gli capitino a tiro. Per il resto è un burattino nelle mani dei suoi superiori.

Tarocco Dominante: Il Giudizio.

Aspetto	7	Cultura	3
Comando	3	Intuito	4
Creatività	2	Memoria	3
Socievolezza	2	Volontà	7
Coord.	6	Affinità occ.	5
Dest. Man.	5	Dist. Morte	12
Forza fisica	7	Eq. Mentale	3
Riflessi	6	Karma	1
Risoluzione	14		
Rissa	6 (+3)		
Uso Pistola	4 (+2)		
Particolarità: non subisce malus alcuno nel caso di ferite. E' immune alla Paura.			

Evento n.2– Il Morto

Mentre i Personaggi saranno intenti a bere e a discutere tra di loro, il Cartomante richiederà un tiro su Ascoltare con malus di 2.

Nel caso qualcuno riesca nel check, il Personaggio Giocante sentirà chiaramente un urlo femminile provenire dalla strada (una passante).

Se i P.G. usciranno subito dal locale, troveranno alcune persone che, a debita distanza, osservano il cadavere di un uomo (un semplice passante) freddato con un colpo di fucile alla testa, i P.G. hanno pochi minuti di tempo prima che si rialzi come *mortuus simplex*. Naturalmente adesso i P.G. sono sotto il tiro dell'omicida, un cecchino, che sparerà sicuramente un colpo su di loro se non hanno preso delle precauzioni.

Se invece nessun P.G. riuscisse nel tiro “Ascoltare”, il Cartomante richiederà, dopo qualche minuto, un check su Riflessi: un uomo sulla quarantina, ben vestito, è appiccicato alla vetrata del locale e sta osservando i P.G. a bocca aperta, con un'espressione ebete e vuota, la parte destra della testa è coperta di sangue (infatti, come sarà chiaro in seguito, è stato centrato da un proiettile di un cecchino).

Se ancora nessuno riuscisse nel tiro, sarà Abegg ad accorgersi del Morto, oppure potete decidere che il Morto rompa la vetrata per attaccare i P.G. (che saranno da considerare Sorpresi per il primo round).



Homo mortuus simplex (appena deceduto)

Aspetto	0	Cultura	0
Comando	0	Intuito	0
Creatività	0	Memoria	1
Socievolezza	0	Volontà	3
Coord.	3	Affinità occ.	0
Dest. Man.	0	Dist. Morte	0
Forza fisica	4	Eq. Mentale	0
Riflessi	2	Karma	1
Risoluzione	6		
Attacchi	Morso 0		

Speciale: ricordate che i morti deceduti da breve tempo sono molto pericolosi, avendo un corpo ancora resistente alle armi quanto quello di un vivente. Ricordate inoltre che il morso dei Morti è temibile, in quanto portatore di serie infezioni (vedi pagina 8 del modulo “Sine Requite - Il Giudizio”).

Evento n.3– Il cecchino

Sul campanile della vicina Chiesa Teutonica “Joseph Goebbels” si è appostato un giovane cecchino, che eludendo la sorveglianza, è riuscito ad arrivare armato fino al centro di Berlino per compiere la sua vendetta contro i nazisti. E’ appostato sul campanile da circa mezz’ora e ha già fatto fuoco tre volte. Solo adesso ha sparato contro un passante davanti alla “Der Sturm”. Passeranno altri 20 minuti prima che un camion della Gestapo arrivi nella Nibelungenstrasse e faccia irruzione nella Chiesa. Intanto i P.G. saranno sotto assedio.

Il cecchino spara senza esitazione su ogni passante, ha un fucile MAS Mle da 7.5mm (Danno: Perforazione +1) con 5 colpi nel caricatore, altri 27 colpi in una giberna e un mirino telescopico. Appena termina i colpi nel caricatore lo ricaricherà, perdendo un round intero (in cui non potrà far fuoco). Il cecchino ha anche ucciso con un coltello il Reverendo della Chiesa Teutonica e ha rinchiuso il cadavere in un armadio della sacrestia (il Reverendo si è già risvegliato e sta tentando di uscire).

Jean – Il Cecchino

Aspetto: un giovane di 17 anni, di origine francese, vestito spartanamente, che ha deciso di vendicarsi di ciò che i tedeschi hanno fatto alla sua amata Francia sparando sulla folla della capitale.

Tarocco Dominate: L’Innamorato

Aspetto	5	Cultura	5
Comando	3	Intuito	3
Creatività	4	Memoria	4
Socievolezza	4	Volontà	6
Coord.	6	Affinità occ.	2
Dest. Man.	5	Dist. Morte	14
Forza fisica	5	Eq. Mentale	3
Riflessi	4	Karma	2
Risoluzione	12		
Uso pugnale	2 (+1)		
Uso fucile	4 (+2)		

Speciale: può estrarre due A.M. per definire l’entità e la locazione del danno grazie al mirino montato sul fucile. Data la distanza spara con un malus di 2, che si estinguerà non appena i P.G. saranno abbastanza vicini alla Chiesa da essere entro 100 metri.

I P.G. dovranno riuscire in un tiro Osservare per capire da dove provengano i colpi, ma rischieranno di essere colpiti dal cecchino (che sparerà non appena vedrà qualcuno a tiro). Se i P.G. si metteranno a correre verso la chiesa il cecchino avrà un ulteriore malus di 1 per colpire (che non avrà se i P.G. usciranno dal locale con tutta calma, ignari di ciò che sta accadendo).

Se uno dei P.G. riuscirà ad entrare in chiesa (tiro Ascoltare per sentire il Reverendo rinchiuso nell’armadio) e a salire di soppiatto sul campanile senza essere sentito dal cecchino (tiro confronto tra una manovra di Intrufolarsi del P.G. e un tiro Ascoltare del cecchino) nascerà una colluttazione tra i due.

Jean tenterà di tutto per non essere catturato vivo, fino anche a gettarsi dal campanile se si dovesse vedere perso.

Evento n.4 Il Reverendo

Se qualcuno fosse così insensato da aprire l'armadio del Reverendo (pensandolo magari ancora vivo) oppure se il Cartomante dovesse ritenere questo evento appropriato, il Reverendo riuscirà ad uscire dall'armadio in cui è rinchiuso... per cibarsi di carne umana.

Il Reverendo

Aspetto: un uomo grasso e sbavante di 45 anni, con capelli bianchi, e una tonaca nera con una stola rossa coperta di svastiche dorate. Il Reverendo, deceduto da almeno mezz'ora, *si è* risvegliato come un *Homo mortuus maior*.

Aspetto	0	Cultura	0
Comando	0	Intuito	0
Creatività	0	Memoria	1
Socievolezza	0	Volontà	3
Coord.	4	Affinità occ.	0
Dest. Man.	2	Dist. Morte	0
Forza fisica	5	Eq. Mentale	0
Riflessi	3	Karma	1
Risoluzione	7		
Attacchi	Morso 0		

Particolarità: se dovesse vedere, tra le sue vittime, qualche fedele della Chiesa Teutonica, si fermerà per un round, in cui rimarrà imbambolato, prima di continuare ad attaccare per sbranare carne viva.

Epilogo:

Premiate con punti Avanzamento i P.G. che hanno saputo calarsi nell'atmosfera della Berlino del 1954. L'avventura sarà perfettamente terminata se i P.G. cattureranno il cecchino (per essere interrogato dalla Gestapo e poi lasciato alle SS) ed eviteranno spargimenti di sangue (meglio se avvertiranno che il Reverendo è probabilmente morto e sta tentando di uscire dall'armadio della sacrestia!) prima dell'arrivo dei rinforzi della Gestapo.

Se i P.G. si saranno comportati al meglio avranno i loro nomi sulla prima pagina del "Reichwehrheit" del giorno successivo e saranno nominati dalla radio "Nationalsozialistische Stimme" come "esempio da seguire ed imitare per il popolo tedesco".

Wilhelm Abegg

Proprietario della birreria "Der Sturm"

Personalità: Wilhelm è stato uno dei primi fedeli sostenitori di Adolf Hitler nella sua attività politica intrapresa dopo la fine della I Guerra Mondiale. Wilhelm era allora un giovane reduce che aveva trovato un posto di lavoro in un'acciaieria di Monaco su cui il fascino del futuro dittatore aveva una particolare presa. Iscrittosi nelle SA agli albori del Partito Nazista, Abegg ha trovato poche possibilità per fare carriera e in parte, si è allontanato dall'ideale nazista col passare del tempo; egli è convinto che con la morte di Hitler la Germania abbia perso l'unico uomo capace di essere un giusto e retto capo politico e che gli attuali Quadrunviri non siano all'altezza del loro nobile compito. Naturalmente Wilhelm tiene accuratamente per sé queste convinzioni e mostra agli altri di essere un fervido sostenitore della politica del IV Reich.

Nel 1945 ha aperto la sua birreria a Berlino, che in poco tempo è divenuta il ritrovo degli intellettuali berlinesi.

Aspetto: è un grasso omone sulla cinquantina, con capelli bianchi, due grossi baffoni e un perenne sorriso stampato sulla faccia paonazza. Durante le feste più importanti è regola vederlo vestito con la sua vecchia divisa da SA (che oramai gli sta molto, molto stretta) e le sue medaglie appuntate sul petto. Ama parlare a tutti di una piccola radio che tiene sempre accesa sul bancone: un regalo personale del Führer nei primi momenti della militanza nel partito. Dietro al bancone tiene sempre una solida ascia, sempre pronta per ogni evenienza.

Segreti: Wilhelm ha un figlio di 23 anni, Philipp, che lo aiuta con la birreria. Nel 1940, Wilhelm ha avuto un figlio, Herbert, affetto dalla Sindrome di Down. All'età di 10 anni il bambino, dopo un controllo medico, è stato prelevato dalle Totenkopf SS e portato in una "clinica" dove sicuramente lo avrebbero curato: da allora non si è più saputo nulla di lui. La moglie di Wilhelm è morta nel 1952, uccisa dal dolore per la perdita del figlio; tuttora Abegg soffre silenziosamente di questo avvenimento: ne parlerà solo con le persone verso cui nutre una cieca fiducia.

Tarocco Dominante: L'Innamorato.

Frase tipica: "Questa era la birra preferita dal Führer!"