

Nebbia Nazista

Il materiale presente in queste pagine è di proprietà intellettuale dell'autore Romano Mancini, fatta eccezione per i personaggi, l'ambientazione e le immagini originali 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

Antefatto:

Wachau è un'apparente cittadina tranquilla all'interno del reich a circa 6 ore di treno da Dresda.

La città fu liberata dai morti nel Gennaio del 1954, al suo interno vi è tutto ciò di cui una moderna città del Reich ha bisogno: Un'ospedale, una centrale della Gestapo, un grande centro acquisti eretto per soddisfare unicamente il fabbisogno della cittadina, gestito dalla famiglia Weiss, una chiesa teutonica con un buon cappellano, un piccolo ghetto di inferiori da sfruttare per il bene della popolazione ariana e soprattutto... Un'inceneritore.

Purtroppo in questa piccola e tranquilla sta per scoppiare l'inferno.

Un gruppo di scienziati, capitanati dalla SS Standartenfuhrer Rudolf Spitz ha ottenuto l'approvazione delle alte sfere del reich di velocizzare alcuni degli esperimenti che si trovano in fasi di stallo o che necessitano di maggiore sperimentazione sul campo, oltre che ad un nuovo progetto inedito.

I progetti inclusi nell'esperimento nome in codice: "Nebbia" ovvero "Nebelprojekt" sono:

- 1- Spinne, ovvero i ragni ibridi umanoidi.
- 2- Belgemir Fase 2, ovvero giganti morti con la peculiarità di essere sottomessi al controllo di Alfred Kraam
- 3- Reich Wolf, i quali saranno collaudati per l'ennesima volta sul campo qui a Wachau ma con compiti più complicati
- 4- Nachtfalter, i quali, già usati contro i partigiani verranno testati anche sulla cittadinanza locale per testare la loro migliorata capacità visiva.

"I Reich Varg sono un'arma perfetta del Reich...il loro valore in battaglia, il loro stato immortale, la loro fedeltà al Reich ne fa un esempio per tutto il popolo Tedesco."

-Generale H.R. Reichmann

Il nuovo progetto, Cod.00S nome in codice "Nebel des Reich" consiste in un gas nervino che ha una consistenza simile ad una fitta

nebbia e si espande nell'aria per un raggio di 20 Km.

Qualsiasi persona respiri la "Nebbia" viene infettata dal Gas Nervino, il quale ha un'insorgenza che va tra le 2 alle 8 ore.

Gli effetti della Nebbia sono molteplici: Eccessiva Sudorazione, Spasmi muscolari, Paranoia, Aumento e diminuzione anormale della pressione cardiaca, Allucinazioni, Ustioni Chimiche e infine la Morte.

Va fatto notare che questi effetti, secondo gli studi effettuati dall'equipe di Spitz, una volta passato il periodo di insorgenza della Nebbia, diverranno continui e in stato di avanzamento solo se rimarrà a contatto con la Nebbia per un periodo di tempo prolungato.

L'obiettivo finale dell'equipe di Spitz (la quale sarà affiancata da Kraam per il controllo dei Reich Wolf e dei Belgemir assieme ad un intero reparto armato delle Waffen SS per impedire che nessuno lasci la città) è dimostrare il funzionamento del Gas nervino, degli esperimenti sopracitati e di valutare la capacità di reazione umana ad un evento ai limiti del paranormale.



Das Abenteuer...

1° Sezione: Der Nebel Kommt

E' il 5 Luglio 1957 e sono le 8:30 del mattino quando Wachau arriva il primo treno della giornata (l'ultimo purtroppo che gli abitanti mai vedranno), e da esso scendono svariate persone per i motivi più disparati (usate il treno per far calzare all'interno dell'avventura qualsiasi genere di personaggio, dal medico di classe B al soldato della Wehrmacht all'agente della Gestapo, dato che tutti loro si incontreranno alla fine della prima sezione e tutti perché staranno fuggendo dalla "Nebbia" (ci arriviamo dopo).

Date ad ogni personaggio il modo di vivere parte della sua vita quotidiana, ad esempio un agente della Gestapo sarà di Pattuglia, un Medico si potrebbe trovare in sala operatoria o in pausa mentre un semplice civile potrebbe star facendo colazione al Bar.

Dopo alcuni eventi di vita quotidiana che gestiremo a seconda dei PG potremo far iniziare davvero l'avventura.

Ogni personaggio, così come goni cittadino, potrà notare in lontananza, all'incirca provenire da tutte le direzioni una strana nebbia molto fitta.

Date modo ad ogni personaggio di scegliere cosa fare.

IMPORTANTE: Qualora un personaggio decida di scappare dalla nebbia dovrà effettuare un test su Correre -Banale- per allontanarsi da essa, anche se prima o poi rimarrà senza posti in cui scappare dato che arriva da tutte le direzioni.

NEL CASO in cui un personaggio non si curi della Nebbia incombente, una volta che ne sarà avvolto effettuate in segreto un test su Forza Fisica per determinare se vi sarà l'attivazione del Gas all'interno dell'organismo del soggetto. In caso di successo ripetete il test tra un'ora (in game ovviamente) con una penalità di -1 cumulativa ogni volta che viene superato. In caso di fallimento tirate un D8 per determinare il numero di ore necessarie per l'insorgenza, ripetete il tiro in caso di 1.

Dopo poche ore dall'avvistamento della nebbia i personaggi inizieranno a notare cose molto strane, le macchine si fermeranno all'improvviso, le radio saranno costantemente disturbate, e chi sarà più sfortunato inizierà a trovare cadaveri (o peggio

Morti) all'interno della Nebbia o poco fuori da essa intenti ad assalire un vivo.

Gli effetti della nebbia non saranno l'unica difficoltà che i personaggi dovranno affrontare per poter sperare di sopravvivere. Oltre ad essa vi saranno i vari esperimenti genetici del reich. Sarà molto difficile vedere chi (o peggio) cosa si trovi all'interno della nebbia, di fatto ogni tiro di osservare effettuato al suo interno va effettuato con una penalità di -3.

Inoltre se si entrerà nella nebbia si correrà il rischio di venire attaccati da uno dei numerosi morti al suo interno, oppure da uno degli svariati "Campioni" liberati per l'occasione.

In questo caso si effettuerà un test su Karma. (Si tira con la statistica più alta tra i PG).

Il test si effettua inizialmente con un vantaggio, e si acquisisce uno svantaggio per ogni ora che si passa all'interno di essa (oltre che alla contaminazione).

Seguono diversi Casi:

Successo Pieno - Nulla

Successo - Un morto casuale (effettuare altro test su karma)

Mezzo Successo - Uno Spinne (dal quale ci si dovrà nascondere per evitare di essere attaccati)

Fallimento - Un Reich Wolf

Fallimento completo - Un Belgemir

NOTA: Essendo che gli esperimenti hanno l'ordine di attaccare qualsiasi cosa all'interno della nebbia, qualora i personaggi riescano a trovare un luogo chiuso dove essa non sia già presente, le creature smetteranno di inseguirle (tranne i morti regolari ovviamente).



Come se non bastassero delle creature assetate di sangue celate da una nebbia che non ne consente la precisa individuazione, oltre ad esse vi sono anche gli effetti della nebbia stessa. La nebbia non minerà solo la salute fisica dei personaggi, ma anche quella mentale.

Come abbiamo già menzionato qui: *“una volta che ne sarà avvolto effettuate in segreto un test su Forza Fisica per determinare se vi sarà l’attivazione del Gas all’interno dell’organismo del soggetto. In caso di successo ripetete il test tra un’ora (in game ovviamente) con una penalità di -1 cumulativa ogni volta che viene superato. In caso di fallimento tirate un D8 per determinare il numero di ore necessarie*

per l’insorgenza, ripetete il tiro in caso di 1.” Gli effetti della

nebbia si manifesteranno una volta superato il periodo di insorgenza, gli effetti saranno continuativi SOLO nel caso si rimanga al suo interno. Qualora ciò accada i personaggi dovranno effettuare un test su Forza Fisica e uno su Equilibrio Mentale. Qualora quello su forza fisica fallisca il personaggio perderà un punto in tale caratteristica e una volta raggiunto lo 0 morirà di collasso cardiaco, oltre che sperimentare un’orrenda allucinazione pre-morte.

Qualora quello su Equilibrio Mentale fallisca il personaggio perderà un punto in tale caratteristica e una volta raggiunto lo 0 oltre che a impazzire totalmente, attaccherà tutte le persone a lui più vicine in preda ai deliri dovuti alle fortissime allucinazioni che la nebbia provocherà.

Quando un personaggio si troverà a 3 o meno di Equilibrio Mentale e dovrà di conseguenza sviluppare un disturbo (ammesso che già non lo abbia), questo nuovo disturbo sarà per forza collegato alla nebbia. Inoltre non appena i personaggi toccheranno equilibrio mentale 3, inizieranno ad avere orrende allucinazioni nel caso vengano assaliti da morti o dagli altri esperimenti. Le allucinazioni potranno essere spettri del loro passato oppure bestie infernali venute dall’inferno.

Una volta che i PG saranno nel pieno dell’orrore avranno ben tre luoghi nei quali potersi rifugiare dalla nebbia e dalle sue creature:

- 1- L’ospedale, che è attualmente presidiato da circa 8 agenti della Fuerbrigade.
 - 2- La stazione della Gestapo, la quale è uno dei posti più sicuri della città in quanto blindata per impedire attentati da parte di gruppi sovversivi
 - 3- Il centro acquisti Weiss, il quale dispone di un sistema antipanico a chiusura ermetica che impedisce a qualsiasi cosa di entrare e/o di uscire
- Qualsiasi altro luogo in cui i personaggi proveranno a rifugiarsi per sfuggire alla nebbia sarà terribilmente inadeguato e facilmente assaltabile dalle creature all’interno della nebbia e dai morti.

Effettuare un test su Karma con svantaggio (con la caratteristica del PG che ha il punteggio superiore all’interno del gruppo) per determinare se il luogo alternativo che troveranno reggerà per alcuni giorni o quasi immediatamente assediato dai morti all’interno della nebbia.

Seguono diversi Casi:

Successo Pieno – 3 Giorni

Successo – 2 Giorni

Mezzo Successo – 1 Giorno

Fallimento – Mezza Giornata

Fallimento completo – 1 ora.

Si precisa che l’unico edificio presente in città che ha scorte a sufficienza per un periodo prolungato è il centro d’acquisti all’ingrosso Weiss, e che in altri luoghi sarà possibile trovare provviste (tranne alla stazione della Gestapo che dispone di razioni d’emergenza che bastano per una settimana per un gruppo di 15 persone) che durino a sufficienza da consentire la sopravvivenza del gruppo.

Sono riportati di seguito i 3 scenari che riguardano i tre luoghi principali della città in cui i sopravvissuti si rifugeranno, rispettivamente: Ospedale, Caserma della Gestapo e Centro acquisti Weiss, i quali saranno tre destinazioni possibili per i PG.



2° Sezione: Landschaft

1- Das Krankenhaus

L'ospedale è forse uno dei luoghi più inquietanti all'interno della cittadina oltre all'inceneritore. Presidiato 24 ore su 24 da 8 agenti della Fuerbrigade in caso i medici non riescano a gestire un risveglio improvviso tra i pazienti. Il primario dell'ospedale è il medico di classe A Markus Urbrich Olfen, una persona davvero peculiare ed inquietante.

L'ospedale è molto più piccolo di una struttura generica come ad esempio quelli presenti nelle grandi città.

Presenta solo due piani oltre che ad un piano terra. Al piano terra vi è la reception con una piccola sala d'attesa e un paio di camere per i pazienti, al primo piano invece vi sono le numerose sale operatorie con tanto di altre stanze per pazienti, al secondo i vari reparti che riguardino la sperimentazione su morti o cavie umane prelevate dai campi di rieducazione.

Al terzo invece vi è la mensa con le scorte alimentari (per una durata massima di tre giorni dato che nell'ultimo periodo l'ospedale non è potuto rifornirsi per mancanza temporanea di fondi) e i magazzini con le scorte mediche.

L'ospedale avrà una solida linea di difesa grazie agli agenti della Fuerbrigade di stanza lì, tuttavia gli agenti reggeranno solo finché ci saranno scorte a sufficienza almeno per loro, nonostante tutto nemmeno loro riusciranno a resistere a lungo e molti di loro periranno per mano dei mostri all'interno della nebbia nel tentativo di cercare scorte

Segue una tabella delle situazioni giornaliere all'interno dell'ospedale.

Giorno 1: Nonostante lo sgomento iniziale quasi tutti i pazienti dell'ospedale sono riusciti a mettersi in salvo e a rifugiarsi all'interno

Giorno 2: Il primario dell'ospedale Markus Urbrich Olfen, provvede al razionamento delle scorte nonostante sia a conoscenza che esse non basteranno a sfamare tutti per più di un altro giorno.

Giorno 3: Viene organizzata una spedizione per sopperire alla necessità di cibo, vengono mandati 3 agenti della Fuerbrigade alla ricerca di scorte, solo uno di loro farà ritorno, e in preda ai deliri racconterà di essere stato assalito da un troll prima di svenire per lo shock.

Giorno 4: La nebbia inizia a sembrare meno fitta, di conseguenza viene organizzata una

nuova spedizione dove vengono mandati in avanscoperta altri 3 agenti, uno di loro pur di non uscire si suicida piantandosi un bisturi nell'occhio. Gli altri due tornano con scorte che basteranno solo per due giorni

Giorno 5: Non accade nulla degno di nota.

Giorno 6: I sopravvissuti iniziano ad essere nervosi date le pessime condizioni e la totale assenza di cibo che è appena terminato.

Giorno 7: Il primario, sotto pressione per la situazione per la quale si ritrova, uccide i pazienti più vecchi per procurare delle scorte alle persone all'interno dell'ospedale e permettergli di sopravvivere più a lungo.

Giorno 8: Dati i bombardamenti si cerca di organizzare un'ennesima spedizione. I 5 agenti usciti per fare scorte non fanno ritorno. L'ospedale è privo di difese.

Giorno 9: Alcuni pazzi attaccano l'ospedale a colpi di pietre e pezzi di pietra, i sopravvissuti resistono a stento e la nebbia penetra in tutto il primo piano.

Giorno 10: Il Primario fa di tutto per assicurare la sopravvivenza sua e dei suoi pazienti, una donna impazzita per la fame e per la disperazione lo uccide con un bisturi in un impeto di rabbia per poi scappare in preda al terrore mentre alcuni sopravvissuti fuggono dall'ospedale verso le fogne. Il dottor Urbrich risvegliatosi come Homus Mortus Atrox, fa letteralmente a pezzi i restanti sopravvissuti.

Giorno 11: Non ci sono sopravvissuti. L'ospedale è caduto.

Markus Urbrich Olfen

Primario dell'ospedale di Wachau e medico di classe A

Storia:

Figlio di una famiglia nobile è entrato all'università per studiare medicina e ha completato gli studi con il massimo dei voti per poi dilettarsi in numerosi esperimenti sui prigionieri dei campi di concentramento durante il secondo conflitto mondiale, durante il risveglio il dottore ha perso la moglie e il figlio oltre che a tutta la sua famiglia, e questo secondo molti ha portato un repentino cambio di mentalità nel dottore, il quale, tutt'oggi, considera la vita umana nulla più che un mezzo per soddisfare la sua voglia di conoscenza oltre che a cavie per i suoi numerosi esperimenti.

Aspetto:

Il dottor Urbrich (come è comunemente chiamato da tutti) si rivela esteticamente come la cosa più vicino ad un morto. Un tempo era un bell'uomo tuttavia il suo corpo è stato deturpato dai numerosi esperimenti ai quali si è auto-sottoposto con l'aiuto della sua equipe.

Carattere:

Il dottore rivela di avere un ottimo equilibrio psico-fisico, tuttavia si nota un attaccamento morboso del dottore riguardo i suoi esperimenti e verso i morti che utilizza come cavie da laboratorio, a prima vista si potrebbe presentare come una persona estremamente inquietante, ma in realtà è una persona dotata di forte humor (nero) nonostante sia fortemente indelicato.

Tarocco Dominante: La Morte

Gli eventi precedentemente riportati sono il sunto di ciò che accadrà qualora i PG non siano presenti o non partecipino attivamente il loro ruolo tra i sopravvissuti.

Con la presenza dei PG gli eventi potrebbero prendere una piega molto diversa, sia positiva che negativa a seguito delle loro azioni

IMPORTANTE: Durante il giorno 4 in tutta la città dalle 8:00 alle 15:00 la nebbia si abbasserà in tutta la città garantendo ai personaggi una linea d'uscita sicura per fare scorte o tentare di fuggire, durante questo lasso di tempo i PG non incontreranno mai alcuno dei mostri presenti all'interno della nebbia ma solo svariati tipi di morti, i quali saranno stati già in gran parte maciullati dagli spinne. Sarà richiesto un test su Karma con Vantaggio per evitare di incontrare dei morti.



2- Der Gestapo-Kaserne

Al contrario dell'ospedale la centrale della Gestapo è di gran lunga un luogo più sicuro e organizzato per sovvenire a questo genere di "attentati", dato che questa sarà l'opzione più plausibile e probabile che verrà in mente a tutti i presenti.

La caserma si presenta come un edificio ben strutturato, compatto e ben difeso.

A guardia del cancello vi sono ben 3 agenti di stanza a rotazione di due ore a cambio. Il cancello, oltre ad essere sorvegliato dagli agenti è inoltre protetto da due Kerberus e da recinzioni con filo spinato. All'interno della caserma si possono osservare 4 piani: Il piano terra, dove si trova la reception con l'elenco dei ricercati e qualche volantino di propaganda assieme ad un paio di celle. Al secondo piano vi sono i locali di intelligence, dove lavora la scientifica e gli uffici dei vari ispettori, il terzo con l'ufficio dell'ispettore generale e con di fianco la mensa per tutti gli agenti di stanza, infine vi è un piano interrato con una porta blindata dietro la quale si trovano armeria e poligono di tiro.

A capo della caserma del Borgo di Wachau c'è l'Ispettore Generale Sebastian Rudgard, un uomo di una severità totale, dedito completamente ai suoi compiti e alla sua carica, tanto da trascurare gli aspetti mondani e i vantaggi che comporta essere un Ispettore Generale.

All'interno della base vi sono scorte sufficienti per almeno 4 giorni, oltre che ad una ottima fornitura di armi da fuoco e di munizioni. Di fatto chiuse a chiave negli armadietti vi sono:

4 Mauser C/96 con relativi caricatori (vuoti) più un pacchetto contenente 100 proiettili.

2 Mauser Kar 98K con 10 servatoi da 5 proiettili ciascuno

2 Accette

1 serbatoio di miscela incendiaria e 1 di azoto, praticamente un rifornimento intero per un singolo agente.

3 MP40 con relativi caricatori (vuoti) più un pacchetto contenente 120 proiettili.

1 Panzerfaust con un solo razzo (non inserito ovviamente) come munizione

3 Giubotti antiproiettile

3 Elmetti

Giorno 1: Nonostante il panico generale in città, l'ispettore generale Sebastian Rudgard prepara diversi uomini per mantenere l'ordine e con i quali respingere questo "attacco terroristico". Per prima cosa l'ispettore fa razziare un mercato generico nelle vicinanze per ottenere scorte, poi si concentra nel pattugliare la zona con una squadra di 4 uomini, ma nessuno di loro farà ritorno.

Giorno 2: 2 uomini spaventati fuggono dalla caserma privi di uniforme e con le mani alzate implorando di essere risparmiati, vengono freddati sul posto da due colpi dell'Ispettore Generale.

Giorno 3: Vengono innalzate delle difese contro la nebbia e possibili razziatori e/o terroristi, oltre a 10 agenti di cui due di guardia, vi sono due kerberus all'interno della caserma assieme all'ispettore e a due suoi collaboratori.

Giorno 4: Visto che la nebbia non sembra essere fitta come i giorni precedenti alcuni agenti vengono fatti uscire per fare scorte e tornano nel giro di poco tempo e con un carico di cibo abbastanza da sfamare tutti per settimane intere, l'ispettore soddisfatto ordina a 3 agenti di ripartire nel primo pomeriggio per cercare sopravvissuti ed eventualmente cercare di capire cosa stia succedendo, a tarda sera non è ancora tornato nessuno. La nebbia, o qualcosa al suo interno, gli ha presi.

Giorno 5: L'ispettore Generale, incapace di risolvere la situazione ordina ai suoi uomini di fare delle ronde per cercare di capire cosa stia succedendo, escono due coppie da due agenti una a distanza di un ora dall'altra. La prima non fa ritorno, la seconda mandata in suo soccorso, torna priva di un membro, il sopravvissuto racconta di aver visto delle creature con dei simboli del reich sulla divisa aggredire e fare a pezzi il suo compagno, dopo di che l'agente, in preda ai deliri viene fatto sbattere dall'ispettore in cella per alto tradimento.

Giorno 6: I pochi agenti sopravvissuti iniziano lentamente ad impazzire e a cadere preda della paranoia, e, dopo una feroce discussione con l'ispettore generale la situazione precipita e l'ispettore uccide a sangue freddo con la sua ludger l'agente superstite.

Giorno 7: Durante la notte gli agenti superstiti legano l'ispettore generale, lo stordiscono e lo gettano in mezzo alla nebbia mentre è ancora legato. Pochi minuti dopo,

mentre è in preda ai deliri a causa della nebbia e per la rabbia viene trovato da un gruppo di morti dai quali viene divorato vivo di fronte agli occhi di tutti.

Giorno 8: Arrivano i bombardamenti e la caserma, assieme a tutto ciò che c'era al suo interno viene completamente distrutta e ridotta in macerie. Non ci sono sopravvissuti. La Caserma è caduta.

Gli eventi precedentemente riportati sono il sunto di ciò che accadrà qualora i PG non siano presenti o non partecipino attivamente il loro ruolo tra i sopravvissuti.

Con la presenza dei PG gli eventi potrebbero prendere una piega molto diversa, sia positiva che negativa a seguito delle loro azioni

IMPORTANTE: Durante il giorno 4 in tutta la città dalle 8:00 alle 15:00 la nebbia si abbasserà in tutta la città garantendo ai personaggi una linea d'uscita sicura per fare scorte o tentare di fuggire, durante questo lasso di tempo i PG non incontreranno mai alcuno dei mostri presenti all'interno della nebbia ma solo svariati tipi di morti, i quali saranno stati già in gran parte maciullati dagli spinne. Sarà richiesto un test su Karma con Vantaggio per evitare di incontrare dei morti. Inoltre durante il 4° giorno, se i personaggi usciranno per fare scorte potrebbero incontrare gli agenti venuti in soccorso, ma solo se il test su karma darà un trionfo estremamente positivo (quello con il teschio bianco).

Sebastian Rudgard

Ispettore Generale a capo della caserma del borgo di Wachau

Storia:

Nato nei primi del 900 l'ispettore Generale della caserma del borgo di Wachau è un esempio ed un modello per tutti i suoi colleghi. Figlio di una famiglia benestante molto dedita alla vita mondana, viene costretto fin da piccolo a dedicarsi alla vita "dei piani alti" e ne matura un profondo disgusto, la sua vita non presenta avvenimenti degni di nota fino al giorno in cui non legge il Mein Khampf per la prima volta. Di conseguenza si tesserà al partito nazionalsocialista dove pur di venire ben accetto si trasforma lentamente in un uomo di ferro. Da quel momento ad oggi tutta la sua vita è volta solo ad essere un saldo

pilastro del reich, caso contrario, non sarà meglio del parassita che era da giovane.

Aspetto:

L'ispettore Generale è vestito sempre con una divisa linda e pinta di tutto punto che fa ripassare in tintoria almeno 3 volte la settimana e che tiene sempre con i gradi ben in vista, porta dei capelli biondi ben pettinati ai limiti del maniacale e ha una postura marmorea.

Carattere:

L'ispettore Generale è una persona dal carattere ferreo, un uomo tutto d'un pezzo che vive per il suo lavoro e che non ha bisogno di altro per essere felice, è raro vederlo contento ma quando lo è vi è un solo motivo: ovvero un'operazione si è risolta in modo eccellente e tutti i suoi uomini sono stati utili al reich.

Tarocco Dominante: L'Imperatrice



3- Das Einkaufszentrum

Il centro acquisti è una struttura posizionata nel centro della città dove è praticamente circondato da un distretto interamente commerciale e da una piccola piazza. Il centro acquisti è un edificio composto da 2 piani molto grandi: il piano terra, dove vi sono i reparti con i negozi misti, e il primo piano, nel quale vi sono più piccoli negozietti alimentari che possono sfamare 50 persone per circa una settimana. Il centro acquisti non è il massimo in sicurezza, di fatto al suo interno vi è stanziato solo due agenti della Gestapo a causa della mancanza di personale, tuttavia il centro acquisti può essere facilmente sigillato dall'interno tramite inferriate ed è ben gestito dal suo presidente: La signora Helen Weiss.

Helen Weiss

Direttore del Centro acquisti Weiss

Storia:

Nata nel 1902 figlia di una famiglia di ricchi industriali, si è sempre data da fare per mostrare a tutti che era degna del suo titolo, fin quando un giorno, dopo quasi una vita passata a sforzarsi per farsi riconoscere dei meriti che nessuno voleva donarle, prese con sé una cospicua somma di denaro e si trasferì a Wachau dove conobbe un contadino che divenne il suo compagno di vita e dal quale ebbe un figlio che divenne militare in gioventù, e che ormai non vede da molto, ma al quale indirizza molte lettere. Ultimamente però, suo marito Reinhard Shulbert è affetto da una malattia che lo sta lentamente uccidendo ed è ridotto a poco più di un vegetale, ed Helen teme di perdere il suo amato marito più di qualsiasi altra cosa, motivo per cui ultimamente è sempre molto stanca e irascibile.

Aspetto:

Helen era senza alcuna ombra di dubbio una donna bellissima, (questo almeno un tempo) oramai purtroppo non solo la sua salute ma anche il suo aspetto riflettono la sua condizione di stress. Malcurata e trasandata alterna il suo pessimo umore ad un vestiario quantomeno guardabile.

Carattere:

Helen è sempre stata una persona forte e risoluta, dal carattere solare e deciso, ormai però a causa della condizione di suo marito è ridotta ad uno spettro di sé stessa.

Tarocco Dominante: La Torre

Giorno 1: Arriva la nebbia e di conseguenza molte persone rimangono bloccate all'interno del centro acquisti mentre facevano la spesa mattutina, staff incluso, in totale all'interno del centro acquisti vi sono esattamente 52 persone, le scorte basteranno per una settimana se ben razionate.

Giorno 2: Vengono istituite una serie di regole per garantire la sopravvivenza di tutti, dato che è chiaro che chi esce difficilmente fa ritorno, le regole sono tre:

- 1- Le scorte verranno razionate in modo da garantire un pasto sufficiente per tutti, ognuno mangerà e berrà il minimo necessario da assicurarne la sopravvivenza
- 2- E' assolutamente vietato accedere alle scorte e consumarle senza permesso oltre che a rubarle e fare del male alle altre persone
- 3- Chi infrangerà una delle seguenti regole verrà buttato fuori dal centro acquisti con il minimo necessario per sopravvivere

Giorno 3: Non accadono eventi degni di nota

Giorno 4: Data la parziale dissipazione della nebbia, viene organizzata una piccola spedizione composta dalla direttrice del centro acquisti, un agente della gestapo e 3 sopravvissuti più forzuti, solo la direttrice farà ritorno verso le 16:00 del pomeriggio e affermerà che il resto del gruppo è stato preso dai morti pur di consentirle di salvarsi. Inoltre le scorte termineranno a breve e la spedizione è stata un fallimento.

Giorno 5: Durante la notte viene scoperto un sopravvissuto intento a cibarsi di alcune scorte, il trasgressore viene sottomesso non prima di aver colpito e tramortito ben 2 persone. Viene cacciato immediatamente dal centro acquisti, non verrà mai più rivisto.

Giorno 6: Le scorte stanno per terminare ed un gruppo di 5 disperati cercano di rubare le rimanenze e fuggire in modo da sopravvivere ma vengono scoperti e cacciati via, uno di loro, in preda al panico tenta di assalire gli altri sopravvissuti, ma viene tramortito e infine impiccato per poi essere fatto a pezzi prima che si risvegli.

Giorno 7: Le scorte sono terminate, a breve inizieranno i problemi

Giorno 8: Alcuni sopravvissuti affermano di aver visto la direttrice Helen tenere per se delle scorte segrete, ma la notizia viene smentita da altri, c'è un clima di tensione tra i

sopravvissuti e i bombardamenti non aiutano affatto.

Giorno 9: I sopravvissuti cacciati il giorno 6 ritornano ad assaltare il centro acquisti con armi di fortuna ma dopo aver fatto 6 vittime vengono presi ed impiccati. I loro corpi morti verranno macellati assieme a quelli delle vittime per sfamare i sopravvissuti per nemmeno un giorno

Giorno 10: Le persone iniziano pian piano a perdere il controllo, la tensione e la fame si fanno sentire, tanto che una donna pur di non morire di fame, si butta dal primo piano spezzandosi le gambe e morendo poco dopo divorata da un morto che passava di lì

Giorno 11: Un uomo ormai in preda alla disperazione esce dal centro acquisti in cerca di provviste, poco dopo essere uscito, una mano gigante lo afferra e lo porta via oltre la nebbia e nessuno sa che fine abbia fatto.

Giorno 12: Giunge al centro acquisti un uomo che dice di essere della Gestapo. Si rivela essere l'agente uscito il giorno 4 che afferma che la direttrice gli abbia sparato ad una gamba dopo che erano stati assaliti da dei morti per poi lasciarlo lì a morire perché si erano rifiutati di accompagnarla in ospedale dal marito morente. Le persone sconvolte dalla rabbia e dalla fame impiccano la Direttrice e tentano di macellarla ad esecuzione conclusa, la quale nel frattempo si è risvegliata come ferox ed inizia a compiere una strage

Giorno 13: Il centro acquisti è ormai un covo di morti.

Gli eventi precedentemente riportati sono il sunto di ciò che accadrà qualora i PG non siano presenti o non partecipino attivamente il loro ruolo tra i sopravvissuti.

Con la presenza dei PG gli eventi potrebbero prendere una piega molto diversa, sia positiva che negativa a seguito delle loro azioni

IMPORTANTE: Durante il giorno 4 in tutta la città dalle 8:00 alle 15:00 la nebbia si abbasserà in tutta la città garantendo ai personaggi una linea d'uscita sicura per fare scorte o tentare di fuggire, durante questo lasso di tempo i PG non incontreranno mai alcuno dei mostri presenti all'interno della nebbia ma solo svariati tipi di morti, i quali saranno stati già in gran parte maciullati dagli spinne. Sarà richiesto un test su Karma con Vantaggio per evitare di incontrare dei morti.

Inoltre se i personaggi vorranno uscire al gruppo di esplorazione il giorno 4 la direttrice scapperà non appena li vedrà in difficoltà senza fare altro, in caso venga combattuta si limiterà a schivare e a fuggire (coordinazione 4, correre +0) e se abbattuta si risveglierà come ferox.

3°Sektion: Das Ende des Albtraums

Infine i modi per sopravvivere sono davvero pochi e i personaggi non avranno molta scelta, vi sono però diversi modi per salvarsi da questo incubo macabro e celato

La loro prima opzione è quella di garantire la sicurezza del posto in cui si trovano, cosa che risulterà molto difficile in tutte e tre le casistiche; L'ospedale è a corto di scorte e di sicurezza, La Caserma è a corto di scorte, è sotto una specie di regime ed come se non bastasse, salterà in aria l'ottavo giorno (test su correre Medio per evitare di venire colpiti altrimenti test di distanza dalla morte che risulta in una ferita da 4 in una zona casuale del corpo in caso di successo) e infine il centro acquisti che, seppur ben rifornito di scorte brulica di sopravvissuti (che potrebbero essere cacciati o macellati per garantire la sopravvivenza dei PG, basterà infatti che rimangano 25 persone, PG inclusi all'interno della struttura per garantire la sopravvivenza di tutti fino all'ultimo giorno).

Nel caso di assenza di un vero e proprio rifugio o se i personaggi si ritrovassero a girare senza meta in città, potrebbero notare, con un test su osservare Difficile (Medio se si dispone di una fonte di Luce) un tombino che porta ai condotti fognari che potrà essere aperto con un test su forza fisica Assurdo (Difficile con l'ausilio di una persona, Medio con l'ausilio di due, Usuale con tre e Banale con quattro)

All'interno delle fogne vi sono i condotti nei quali la nebbia non è penetrata e con un test su Orientamento Usuale sarà possibile ritrovarsi dopo alcune ore di cammino verso un condotto che si apre verso l'esterno dal quale non proviene nebbia.

A quel punto i personaggi si ritroveranno oltre i confini piazzati dagli scienziati **VEDI PROGRAMMA DELLA NEBBIA** e avranno due scelte, fuggire o tentare di comunicare con i soldati.

In entrambi i casi l'avventura termina qui, se i PG fuggiranno vedranno pochi giorni dopo vedere l'incidente riportato come attacco

terroristico (cosa ovviamente falsa) su tutti i giornali e giornali radio e loro saranno gli unici testimoni della verità a tutti celata.

Nel caso in cui tentino di avvicinare il posto di blocco i soldati chiederanno loro da dove provengono, se risponderanno di provenire da Wachau i soldati apriranno immediatamente il fuoco su di loro uccidendoli tutti, caso contrario verranno semplicemente allontanati dai soldati e gli verrà intimato di non proseguire oltre e di andarsene.

Se uno dei personaggi potesse ottenere una testimonianza concreta o una prova (come ad esempio una foto) potrebbero poter aver in mano la chiave per svelare il complotto nel quale si sono ritrovati (come ad esempio la foto di un Reich Wolf) potrebbero venire contattati da delle organizzazioni sovversive, magari dai cavalieri teutonici o dai partigiani, oppure potrebbero (in modo abbastanza scellerato) tentare di portare le prove in un aula di tribunale o semplicemente fuggire nella speranza di non venire uccisi.

Qualsiasi sia il finale, sarà certamente un buon spunto per una prossima avventura (magari come sequel della medesima).

L'avventura è finita.

Assegnate i punti avanzamento.



NebelProjekt

Programma delle Waffen SS e dottor Spitz per l'inizio degli esperimenti

5 Luglio 1957 ore 08:30

Viene rilasciata la Nebbia dai confini Nord, Sud, Ovest ed Est della città

Ogni uscita dalla città è presidiata da Waffen SS che sparano a vista a chiunque cerchi di fuggire

Ogni accesso alla città è ora bloccato

LA CITTA' E' ORA BLINDATA.

5 Luglio 1957 ore 08:40

Utilizzando un dispositivo di disturbo elettromagnetico vengono disabilitati tutti i mezzi di trasporto e le radio presenti nel raggio di 20 Km².

Non sarà possibile alcun tipo di comunicazione non verbale per i successivi 13 giorni, delle staffette provvederanno alla consegna dei comunicati più urgenti.

5 Luglio 1957 ore 08:50

Giunge sul Posto l'SS Hauptsturmfuher Alfred Kraam assieme a 2 blindati ciascuno contenente 7 Reich Wolf.

TOTALE UNITA' DISPIEGATE: N.14

5 Luglio 1957 ore 09:00

L'SS Hauptsturmfuher Alfred Kraam ordina ai suoi Reich Wolf di prendere posizione in luoghi strategici all'interno della nebbia e di eliminare chiunque si trovi al suo interno.

5 Luglio 1957 ore 09:30

Vengono attivati i Nachtfalter, ognuno di essi ha il compito di monitorare gli avvenimenti all'interno della città e di riportare i casi più emblematici

UNITA' DISPIEGATE: N.50

5 Luglio 1957 ore 10:00

La Nebbia ha completamente coperto la città, l'esperimento della durata di 13 giorni può avere inizio.

5 Luglio 1957 ore 16:00

La percentuale di morti all'interno della città è del 25% della popolazione originale, l'esperimento procede senza intoppi.

5 Luglio 1957 ore 22:00

Vengono rilasciati gli Spinne all'interno del territorio della città, il loro compito è di eliminare alcuni morti per non compromettere in modo inevitabile l'esperimento, non è permesso l'assalto agli umani se non in caso si venga visti chiaramente.

UNITA' DISPIEGATE: N.20

6 Luglio 1957 ore 06:00

Rapporto giornaliero: La nebbia inizia a fare i primi morti.

L'esperimento prosegue.

7 Luglio 1957 ore 06:00

Rapporto giornaliero: Richiesta l'attivazione del progetto Belgemir II
L'esperimento prosegue.

7 Luglio 1957 ore 06:15

Richiesta accolta, verranno rilasciati i Belgermir sotto il comando di Kraam.

7 Luglio 1957 ore 07:00

Vengono rilasciati i Belgemir all' interno della città.

UNITA' DISPIEGATE: N.5

8 Luglio 1957 ore 06:00

Rapporto giornaliero: Nessun cambiamento, si attendono istruzioni.

L'esperimento prosegue.

9 Luglio 1957 ore 06:00

Rapporto giornaliero: Nessun cambiamento, si attendono istruzioni.

L'esperimento prosegue.

9 Luglio 1957 ore 08:00

COMUNICAZIONE URGENTE

La nebbia inizia a dissiparsi pian piano, richiesti nuovi agenti da immettere nell'aria.

9 Luglio 1957 ore 15:00

La Nebbia è stata completamente ripristinata.

L'esperimento Prosegue

10 Luglio 1957 ore 06:00

Rapporto giornaliero: Nessun cambiamento, si attendono istruzioni.

L'esperimento prosegue.

10 Luglio 1957 ore 14:00

Vengono avvistati dai Nachtfalter 8 civili in fuga nel settore Sud, verranno prontamente eliminati.

10 Luglio 1957 ore 14:05

I civili sono stati intercettati ed eliminati, non vi è alcun superstite.

11 Luglio 1957 ore 06:00

Rapporto giornaliero: Nessun cambiamento, si attendono istruzioni.

L'esperimento prosegue.

12 Luglio 1957 ore 06:00

Rapporto giornaliero: Nessun cambiamento, si attendono istruzioni.

L'esperimento prosegue.

13 Luglio 1957 ore 06:00

Rapporto giornaliero: Viene osservata un'alta percentuale di morti all'interno della città, si indaga.

L'esperimento prosegue.

13 Luglio 1957 ore 08:00

Viene osservato che la percentuale di morti all'interno della città (circa l'80%) è troppo elevata, sono richiesti dei bombardamenti mirati per sfoltire il numero di morti presente in città

13 Luglio 1957 ore 09:33

Dei bombardamenti mirati colpiscono la città in punti strategici, la stazione della Gestapo è distrutta nel processo, i sopravvissuti al loro interno sono stati presi in pieno. Non ci sono superstiti.

14 Luglio 1957 ore 06:00

Rapporto giornaliero: Nessun cambiamento, si attendono istruzioni.

L'esperimento prosegue.

14 Luglio 1957 ore 07:00

Viene Osservato che molti dei sopravvissuti si sono rifugiati all'interno dei condotti fognari, la nebbia verrà introdotta all'interno di questi ultimi, e saranno inviati dei Reich Wolf di supporto

UNITA' DISPIEGATE: N.20

15 Luglio 1957 ore 06:00

Rapporto giornaliero: Viene osservato che i sopravvissuti ammontano all' 8% dall'inizio dell'esperimento

L'esperimento prosegue.

16 Luglio 1957 ore 06:00

Rapporto giornaliero: Per far sì che il flusso di nebbia all'interno della città sia costante viene rimossa dai condotti fognari.

L'esperimento prosegue.

17 Luglio 1957 ore 06:00

Rapporto giornaliero: Nessun cambiamento, si attendono istruzioni.

L'esperimento prosegue.

17 Luglio 1957 ore 06:30

COMUNICAZIONE URGENTE

Viene ritrovata una zona non segnata nel vecchio condotto fognario, la zona va sigillata immediatamente per impedire la fuga di superstiti.

E' RICHIESTO L'UTILIZZO DI OGNI MEZZO NECESSARIO

17 Luglio 1957 ore 06:40

L'uscita è ora presidiata da ben 3 drappelli di SS. La fuga è tutt'ora impossibile.

17 Luglio 1957 ore 08:30

Ben 50 persone hanno provato in vano a violare il presidio d'uscita. Tutti e 50 i sopravvissuti sono stati eliminati e i loro corpi bruciati. Non vi è alcun superstite.

18 Luglio 1957 ore 06:00

Rapporto giornaliero: La percentuale di sopravvissuti all'interno della città è quasi pari a 0, la nebbia viene lasciata dissipare.

L'esperimento volge al termine

18 Luglio 1957 ore 08:30

La nebbia si è completamente dissipata, vengono inviati dei drappelli della Fuehrbrigade a far pulizia dei morti.

Vengono ritirati: Reich Wolf, Belgermir, Nachtfalter e Spinne rimasti in città

Verrà fornito supporto medico e psicologico ad eventuali sopravvissuti e i soggetti verranno studiati da vicino nei mesi a venire.

L'esperimento è concluso

Il risultato è un Pieno Successo

Firmato

SS Standartenfuhrer Rudolf Spitz