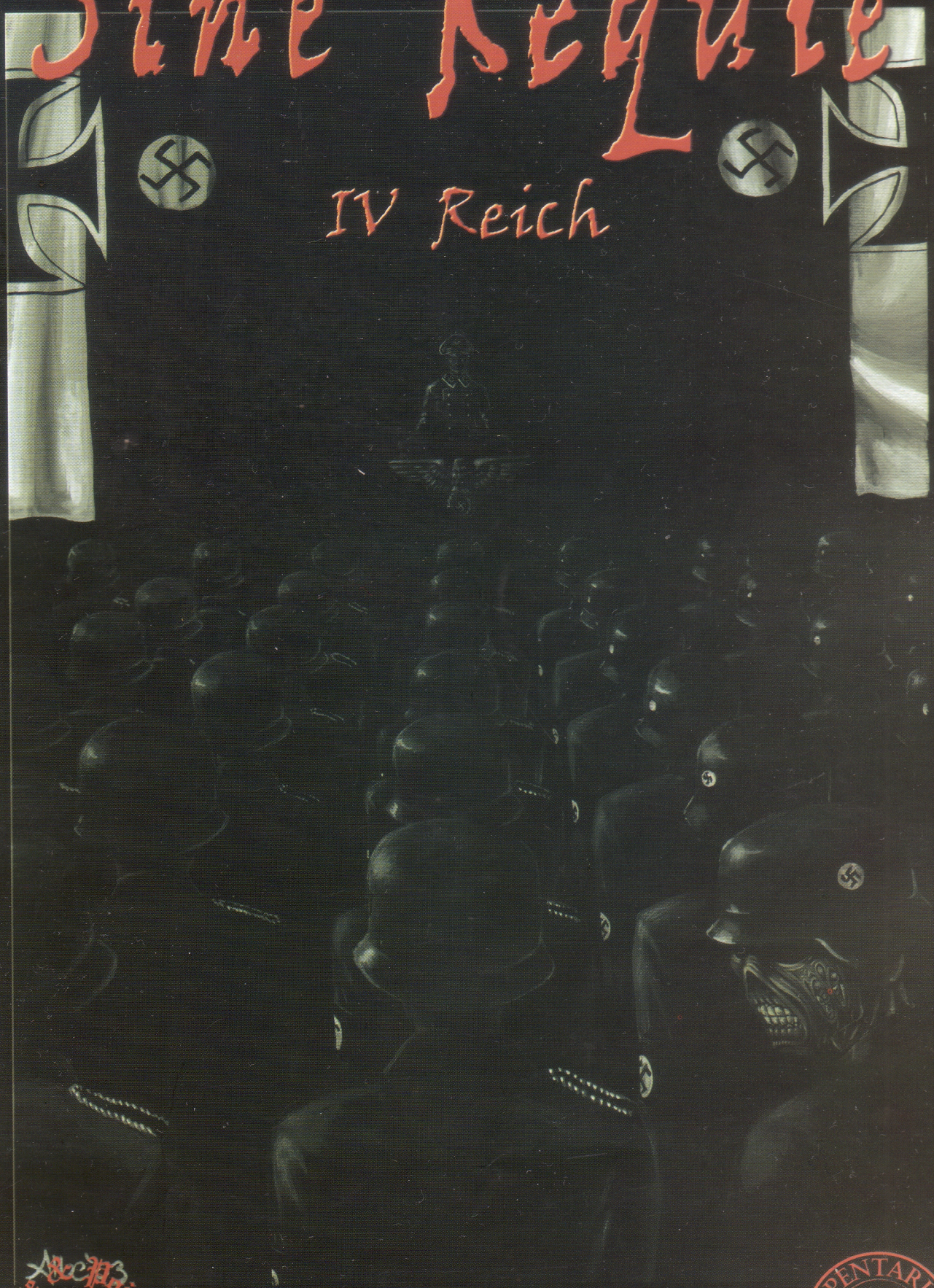
Sine Requie

IV Reich



Rose de Poison

SERPENTARIUM GAMES

Sine Requie

IV Reich

Scritto e sviluppato da:
Matteo Cortini e Leonardo Moretti

Daun'idea di:
Leonardo Moretti Matteo Cortini Francesco Casto

Copertina di Alberto Bontempi

Illustrazioni interne di:
Michele Benevento
Alberto Bontempi
Ursula Equizzi

Impaginazione e grafica:
Sergio Giovannini

Art director:
Sergio Giovannini

Edito da Rose & Poison

ATTENZIONE

In "Sine Requie" si possono trovare riferimenti ad ideologie politiche estremiste e a visioni intolleranti e violente della religione. Ricordiamo ancora che noi, come autori del gioco, non supportiamo nessun tipo di ideologia né politica né religiosa e rispettiamo qualsiasi tipo di culto e visione politica, purché le idee da essi proposte non siano in alcun modo contrarie alle leggi dello Stato e ai principi fondamentali di rispetto e tolleranza reciproca. La violenza contenuta in questo volume è solo immaginaria. Ripetiamo ancora che chiunque si senta offeso in qualsiasi modo dal contenuto di questo gioco è pregato di NON ACQUISTARLO. "Sine Requie" è un Gioco di Orrore e tratta quindi di argomenti macabri e violenti, ci scusiamo quindi con chiunque possa sentirsi leso, ma non è nostra intenzione recare offesa a nessuno o essere autori di qualsiasi tipo di propaganda.
QUESTO E' SOLO UN GIOCO!

Leonardo Moretti

Albe '03

Cronologia del reich

1944

5 Giugno — "Il Giorno delle Iene". Hitler, Himmler e Göring cadono vittima di un gruppo di ufficiali avversi al regime nazista.

6 Giugno — "Il Giorno del Giudizio". I Morti camminano sulla terra. Attacco delle truppe Alleate in Normandia. Reichmann (o quello che rimane di lui) assume il comando delletruppe tedesche. Lo sbarco alleato fallisce.

12 Giugno — Le micidiali V1 e V2 bombardano Londra radendola al suolo.

14 Giugno — Le truppe alleate si ritirano parzialmente dal teatro di guerra italiano.

28 Giugno — Viene formato un governo provvisorio per far fronte all'emergenza dei Morti.

4 Luglio — Le truppe americane si ritirano dal continente. La Wehrmacht abbandona Parigi ritirandosi per far fronte alla minaccia dei Morti in patria.

6 Luglio — Arriva in Germania la notizia dello scoppio di bombe atomiche negli Stati Uniti.

8 Luglio — "Il Giorno del Trionfo". La guerra contro gli Alleati termina con la vittoria della Germania.

15 Agosto — Le truppe tedesche invadono la Svezia. Alcune navi di superstiti provenienti dagli Stati Uniti vengono affondate da U-Boat tedeschi.

16 Agosto — Viene dato un nuovo assetto al panorama medico tedesco. I medici verranno divisi in classi. I cambiamenti permangono tuttora.

20 Agosto — Le truppe tedesche si ritirano dalla Russia assestandosi sulle posizioni attuali. Molte divisioni della Wehrmacht rimangono senza cibo e viveri: non faranno più ritorno.

26 Agosto — Cadono i contatti con il Giappone.

5 Settembre — Si forma il Quadrunvirato di Berlino. Vengono stilate le "Leggi del Reich", ancora più dure delle "Leggi di Norimberga" del 1935. La Gestapo diventa indipendente dalle SS. Si forma la nuova Gestapo. Reichmann riordina le SS su nuovi principi. Nasce il "IV Reich".

1945

Gennaio — Viene dato ordine di rafforzare le mura delle città. Vengono presi provvedimenti per lo smaltimento dei corpi.

18 Gennaio — Invasione della Svizzera, che potrà opporre ben poca resistenza contro gli assalitori. La Germania si impossessa degli ingenti fondi monetari dello stato.

20 Gennaio — Il IV Reich pone Sebastian Gobel come Borgomastro della Svizzera, dando un'apparente indipendenza al paese.

1 Febbraio — Viene stampato il Nuovo Marco del Reich.

24 Aprile — Il progetto di sterminio è terminato. Non vi sono più tracce, in Germania, del popolo ebraico o di culti o partiti antinazisti.

1946

Febbraio — I pozzi petroliferi della Svezia e della Norvegia entrano in azione.

12 Maggio — I tedeschi costruiscono nella notte il "Confine Ariano", un muro di cinta che divide Parigi in due settori distinti: quello est in mano al Reich e quello ovest ai partigiani e ai sopravvissuti.

1949

10 Marzo — Esperimento atomico su Guernica.

23 Marzo — Attacco delle truppe tedesche alle basi dei partigiani a Parigi Ovest. Le truppe tedesche, visto l'ingente numero di Morti presenti in quel lato della città, si ritirano a Parigi Est.

3 Giugno — Viene fondata la Feuerbrigade, comandata dal colonnello Hausemann.

1950

2 Ottobre — Viene fondata la Chiesa Teutonica.

1954

Adesso...



Il IV reich

La Germania, uscita vincitrice dalla guerra, riesce, grazie ad una ferrea organizzazione, a sopravvivere al Giorno del Giudizio e al risveglio dei Morti. Il IV Reich si considera degno successore del III Reich del quale assorbe ideologia e politica. La differenza sostanziale rispetto al vecchio regime è che il potere non è accentrato nella figura di un singolo Führer, ma è in mano ad un Quadrunvirato.
I confini attuali dello stato tedesco sono ben diversi da quelli della Germania del 1944.
I territori del IV Reich comprendono buona parte dell'Europa centrosettentrionale, estendendosi dalle Alpi al Mar del Nord, da Parigi ai confini con la vecchia Russia. I confini sono marcati da recinzioni e da filo spinato: nei punti nevralgici sono stati disposti delle postazioni di guardia al fine di evitare che nessuno entri o esca dalla Germania senza permesso (i trasgressori vengono puniti con la reclusione o la morte).
Il territorio è diviso in zone. Ognuna di queste zone ha un tasso di pericolosità segnato sulla cartina con diversi colori: Bianco (zona sicura: ci si può avventurare tranquillamente) Verde (zona media: meglio andarci in gruppo e ancor meglio se armati, i controlli sono meno rigidi e può capitare di imbattersi in qualche Morto) Rosso (pericolo: zone mal pattugliate o non pattugliate affatto. Avventurarsi qui è poco più sicuro che andare nelle Terre Perdute).

"Lode a Te mio Kaiser
difensore della Grande Germania
scudo, spada, guerriero eterno.
Dammi la forza di lottare
Dammi il coraggio di morire
Dammi la volontà di continuare
finchè tutto non sarà Tuo
finchè i Tuoi figli non saranno puri,
finchè ogni popolo sarà Tuo schiavo,
e strisceranno,
coi loro Principi, coi loro Dei."

"Mein Kaiser",
Preghiera della Chiesa Teutonica (1952)

Teniamo comunque di conto che, normalmente, gli unici luoghi veramente sicuri sono i Borghi e la loro periferia.
Borgo è il nome con il quale viene designata una città del Reich. Un Borgo è quasi sempre protetto da un muro di cinta, ha poche entrate sempre guardate da membri della Gestapo o, in casi più estremi, da truppe della Wehrmacht. Le comunicazioni tra Borgo e Borgo sono affidate a colonne di camion scortate da militari che, una volta alla settimana, si dirigono da un Borgo all'altro per portare viveri, carburante e posta. Vi sono inoltre contatti via telegrafo (dalla Sezione Postale del Reich del Borgo), tramite telefono (in pochi lo possiedono) e radio.
Sono state costruite strade che collegano direttamente i Borghi tra di loro e con le Fattorie e le Industrie del Reich nel caso siano fuori da un centro abitato (cosa peraltro rara). Il modo di vivere e la cultura sono fermi al 1944. I costumi, la morale e la moda sono quelli del tempo, solo estremizzati dalla mentalità nazista. La figura della donna risulta più emancipata rispetto al 1944, visto che per superare i momenti difficili si è dovuto far conto su ogni membro della cittadinanza. Le donne quindi possono occupare cariche politiche importanti (quali quelle di medico, poliziotto o Borgomastro) anche se la totale parità è ancora ben lungi dall'essere raggiunta e la maggioranza delle donne è occupata nei lavori domestici.
Per quanto riguarda l'informazione è consentita la pubblicazione di un solo quotidiano il "Reichwehrheit" ("La Verità del Reich") ed esiste una sola stazione radio: la "Nationalsozialistische Stimme" ("Voce Nazionalsocialista"); ogni libro stampato dalla tipografia del Reich ha subìto il vaglio del Comitato di Censura della Gestapo.
Le maggiori fonti di divertimento per i cittadini del Reich sono costituite dalle birrerie (sempre presidiate da due poliziotti della Gestapo per evitare risse), il teatro (un passatempo più elitario) e il cinematografo (dove vengono trasmesse pellicole rigorosamente incentrate sugli ideali nazisti). Il problema fondamentale della vita nel IV Reich è il senso di angoscia che regna nella popolazione: nessuno può sentirsi tranquillo perché i controlli della Gestapo sono ferrei quanto frequenti e chi ha contravvenuto a qualche Legge anche involontariamente viene duramente punito.



Il Quadrunvirato di Berlino

Il 5 settembre 1944 si forma, nelle stanze del Reichstag (il parlamento berlinese), un'assemblea atta a decidere le sorti della Germania. Dopo un intero giorno di consultazioni appare chiaro che non vi sono le prerogative per eleggere un nuovo Führer. Il generale Reichmann, il più influente uomo dell'assemblea, si vede preclusa la strada per divenire il nuovo dittatore da una maggioranza eterogenea di personalità (medici, industriali, politici, militari) che temono l'eccessiva potenza del nuovo capo delle SS.
Si opta quindi per affidare il governo della Germania ad un quadrunvirato, per evitare che un singolo possa prendere il potere in un momento così delicato.
Fanno parte del "Quadrunvirato di Berlino": il Generale Reichmann (uscito parzialmente sconfitto dai lavori diplomatici dell'assemblea del Reichstag), il Dottor Frederich Wolfe (capo della nuova classe medica), Franz Heisen (al quale viene affidato il compito di riformare la Gestapo) e Uwe Puch (candidato come Borgomastro di Berlino, a lui sarà affidato il compito di vigilare sulla politica economica del nuovo stato).
Il Quadrunvirato si riunisce una volta al mese per decidere le sorti del Reich.

La politica cittadina

Ogni città del Reich è guidata dal Borgomastro della città (che deve rendere conto al Borgomastro di Berlino) al quale sono affidati compiti prettamente economici e organizzativi (e che spesso subisce pressioni dalla classe industriale della città). Altre due figure di rilievo sono: l'Ispettore Generale e l'Ispettore d'Ordine del distretto cittadino della Gestapo; a loro spetta il compito di mantenere l'ordine pubblico. Non è da sottovalutare l'importanza di Vescovi e Cardinali della Chiesa Teutonica: una loro parola sugli affari cittadini può avere spesso un rilevante peso politico.
Ogni città ha un Giudice del Reich che amministra la legge. Ogni giudizio viene emesso nel Palazzo di Giustizia (la costruzione più importante della città, perché sede del Borgomastro). Non esistono avvocati privati. Ogni città dispone di due avvocati pagati dallo stato: uno è la difesa, l'altro l'accusa.
Non vengono quasi mai emesse condanne a morte, spesso si ricorre ai lavori forzati nelle miniere o, nei casi peggiori, alla deportazione in Campi di Rieducazione gestiti dalle "milizie-nere".
"La legge è uguale per ogni uomo" si legge sul banco del Giudice: dobbiamo considerare, però, che chi non è tedesco o ariano non viene classificato come "uomo" dalla mentalità nazista.

L'economia tedesca

L'economia tedesca poggia la sua forza su due pilastri: la politica industriale e quella agricola. Le industrie tedesche sono piccole ma numerose e la loro capacità di lavoro è notevole. Per ogni fabbrica vi sono almeno due poliziotti della Gestapo atti a controllare che il lavoro sia eseguito nel migliore dei modi e senza frodi. L'agricoltura, invece, è nelle mani di piccole comunità che vivono in zone sicure del territorio tedesco, spesso protette da un piccolo numero di soldati della Wehrmacht stanziati nelle vicinanze (l'approvvigionamento

Uwe Puch: Quadrunviro del Reich

Storia: Uwe, giovane architetto e militante del partito nazista, si ritrova ad essere il portavoce dei grandi industriali tedeschi al Reichstag. Uwe, persona mite ma uomo di grande dialettica, capisce da subito che il suo ruolo dovrebbe essere quello di un semplice fantoccio nelle mani di industriali berlinesi che preferiscono agire nell'ombra. Questi facoltosi uomini hanno visto in Uwe un ottimo soggetto per imporre all'interno del Quadrunvirato le loro idee e i loro progetti ed avere quindi un peso politico. Se Uwe divenisse il nuovo Führer, allora la Germania andrebbe in mano ai potenti dell'acciaio, dell'industria militare e del petrolio. Tra questi industriali ve ne sono alcuni che si sono riuniti segretamente formando una coalizione (chiamata "Il Pugno Invisibile") al fine di prendere il controllo di tutta l'industria tedesca e governare il nuovo Reich tramite un Führer "fantoccio" da usare come uomo "di facciata". Il Generale Reichmann, naturalmente, sospetta qualcosa e non vede l'ora di poter scoprire i nomi di questi uomini per escogitare un modo per eliminarli. Uwe stesso non conosce i nomi di coloro che tirano le redini del "Pugno Invisibile", ma sa solo una cosa: chiunque siano lo stanno sottovalutando.
Carattere: Dietro un'apparenza mite ed indifesa, si nasconde una mente calcolatrice e furba. Uwe, capito il suo grande peso politico, finge di sottostare ai voleri dei nobili e degli industriali di Berlino, ma in realtà sta usando il loro appoggio per prendere definitivamente il potere come Führer ed eliminare il "Pugno Invisibile" e tutta l'élite tedesca.
Aspetto: Uwe è un giovane di 33 anni. Porta corti capelli castani ed il suo fisico è esile. Veste con anonime giacche marroni sulle quali spicca la spilla di Quadrunviro del Reich. Uwe fa di tutto per apparire una stolta pedina in mano ad una lobby invisibile, ma in realtà è pronto a prendere il potere non appena gli si presenterà l'occasione.
Tarocco Dominante: Le Stelle

"Tutto è così soffocante. Tetro. Buio. Inerme
Guardo le persone passare sotto il mio balcone.
I vestiti sono divise; i gesti sono consoni, rituali, freddi e usuali.
Adoro utilizzare molti aggettivi, inutili, superflui, ingombranti, inopportuni forse, ma tremendamente Miei e una volta pensati, detti, scritti nessuno potrà togliermeli.
Qua nulla ha più un senso, presto non ci riconosceremo più nemmeno tra di noi: tutti perfetti, tutti orgogliosi, nessun difetto, nessuna debolezza, tutti al massimo, tutti uguali.
Sono solo, nel mio appartamento a Berlino centro, la mia unica compagnia è un'ottima bottiglia di vino, vino tedesco, ariano anch'esso, s'intende, non come mio figlio, no, non come mio figlio.
Piccolo, troppo piccolino e quei capelli così scuri...
Troppo piccolino.
Troppo piccolino.
Il Führer non sarebbe mai stato orgoglioso di lui...era così piccolo, così scuro, come l'anatroccolo della favola, ma lui non diverrà un cigno e sono le sue ceneri che ora attraversano, nel vento, i cieli, che si confondono con le nubi, che filtrano la luce di Dio...
Perché deve esserci, deve esserci un Dio. Che mi perdoni o che mi vendichi, perché oltre la morte non può esserci solo putredine, violenza, fame e poi il nulla, perché qualcuno deve fermare questa follia e io sono solo un uomo con una bottiglia mezza piena di vino...
...mezza vuota di vino.
Penso a come era il mondo vent'anni fa, quando ero giovane, stupido e ignorante, quando rincasare tardi era eccitante e non pericoloso, prima della guerra, quando il mondo e l'uomo erano ancora in armonia.
Ancora grida, fuori, militari ubriachi, posti a nostra protezione, come carcerieri, guardiani dello zoo.
Guardo la bottiglia.
Vuota.
L'annata? Ottima: il 1952, oggi è un novello, ma questa l'avrei aperta per il suo decimo anno, e poi ho quella della laurea, del matrimonio, del nipotino...
Ho un bel cerchio alla testa, non so se ancora ha ancora un senso scrivere.
Penso a mia moglie, reclusa in ospedale, come sarà triste, come sarà disorientata, ma non me la fanno vedere perché la stanno interrogando: presunta copula con uno...uno come me.
Dio crudele e beffardo, perché non mi hai fatto capace di creare una prole dignitosa?
Anche la laurea è finita, ora il matrimonio, in una sola boccata, poi il nipotino e sarò pronto.
E andrò in strada a gridare il mio odio, il mio orgoglio, la mia Fede e gli Orrori del Reich.
E a parlare sarà la Luger, otto parole, tutte simili ma differenti, ognuna per una nuova tragedia; e anche dei padri ariani stasera verseranno lacrime e, forse, del buon vino."

Questa lettera fu trovata nella casa del pluriomicida Jacob Dunnenz,
che la notte del 6 dicembre '53 uccise quattro giovani Agenti della Gestapo.
Arrestato l'8 dicembre e destinato al Campo di Rieducazione di Dachau.
Nessuna ulteriore notizia e' stata fornita alla vedova Dunnenz.



è di fondamentale importanza nell'economia del Reich). In ogni città vi è un numero di negozi proporzionati rispetto ai bisogni della popolazione (nessun tipo di concorrenza). I porti della Danimarca sono ben guardati, perché è qui che arrivano le petroliere provenienti dai pozzi in Svezia e Norvegia. Da questi pozzi dipende il funzionamento dei macchinari industriali della Germania. Il petrolio, bene preziosissimo, viene comunque razionato e il suo prezzo al mercato nero è altissimo. Ogni carico di petrolio viene portato nelle raffinerie e poi smistato. La valuta tedesca attualmente in corso è il Nuovo Marco. La valuta cartacea è di grosse dimensioni. Viene stampato in valute da ½, 1, 2, 5 (in moneta) e da 10, 20, 50, 100 e 500 (cartacea) Marchi. Questa moneta è l'unica che abbia valore in Germania, anche se talvolta si possono scambiare Dobloni e Scudi Papali (fatti d'oro e argento) con Marchi.

La Chiesa Teutonica

La Chiesa Teutonica è un'istituzione religiosa fondata dal Generale Reichmann (col consenso degli altri quadrunviri) nel 1950 con due scopi. Il primo è quello di estirpare ogni altro tipo di sentimento religioso non conforme alle dottrine del nazismo dalla Germania, il secondo è quello di rafforzare il fanatismo e la fede dei cittadini nella causa ariana. La Chiesa Teutonica ha come luoghi di culto le vecchie chiese cattoliche e protestanti e per certi versi può ricordare queste due tradizioni religiose.
Le chiese adibite al nuovo culto si presentano più cupe e claustrofobiche di quelle preesistenti: le antiche e variopinte vetrate sono state eliminate e sostituite da pesanti drappi neri o rossi riportanti simboli cari all'ideologia nazista. L'interno delle chiese risulta buio, illuminato solamente da qualche decina di candele, dove non sia stato possibile rimuovere statue o icone in maniera adeguata esse risulteranno sfregiate, mutilate o coperte da volgari manifesti propagandistici del Reich, le delicate pitture sono coperte da confuse mani di vernice o scritte che riportano le nuove preghiere al Führer. Ideologicamente questa nuova istituzione riprende la tradizione cristiana, stravolgendone i contenuti. I libri di culto sono il Mein Kampf di Adolf Hitler e la Nuova Bibbia del Reich (nella quale la figura del Messia viene indicata come Führer e lo scopo finale è quello della salvezza della razza ariana).
Il culto, comprendente messe e funzioni con al centro la figura del Kaiser, viene amministrato da sacerdoti. Il punto cruciale del culto è la fede nel ritorno del Messia-Führer in un nuovo corpo per riportare l'ordine sul mondo e creare il Totalitarismo Nazista, che coincide con il perduto Paradiso Terrestre.
I sacerdoti hanno tre gradi: Reverendo, Vescovo e Cardinale. Il posto di Papa è vacante, perché sarà occupato dal nuovo Messia (capo religioso e politico insieme) al momento del suo ritorno sulla terra. Momentaneamente il ruolo di capo è svolto dal Cardinale di Berlino Andreas Kassner.
L'istituzione della Chiesa Teutonica muove ancora i primi passi, ma già si sta insediando prepotentemente nella mente dei cittadini del Reich.
Reichmann, desideroso di possedere il pieno controllo dell'istituzione, ha messo segretamente in atto un progetto per far divenire il Vescovo Otto Goddel (in realtà già membro del Consiglio dei 13) il nuovo Cardinale di Berlino.

Vita quotidiana nel IV Reich

La vita dei cittadini del IV Reich è scandita da regole fisse. I giorni lavorativi sono 6, da Lunedì al Sabato. Domenica è giorno di riposo. Negozi, fabbriche e uffici adottano un orario lavorativo di 10 ore giornaliere: dalle 8 di mattino fino alle 13 e dalle 14 alle 19. Dopo cena sono aperte solo le birrerie, i pochi alberghi per i viandanti, i rari cinematografi. La popolazione vive per lo più in basse abitazioni, i più ricchi in ville al centro o alla periferia della città e spesso hanno cani da guardia o sorveglianti pagati per la loro protezione. Gli operai più poveri vivono nelle periferie vicino alle fabbriche in case composte da poche stanze. E', però, impossibile trovare veri indigenti o barboni nelle città, in quanto l'accattonaggio costituisce reato. Gruppi di due o più poliziotti armati vigilano le strade sia di giorno che di notte. Alle 24 scatta il coprifuoco che durerà fino alle 7 di mattina. Chiunque venga trovato nelle vie cittadine durante il coprifuoco viene interrogato e spesso passa la notte nelle celle della centrale di polizia della Gestapo. L'ubriachezza é tollerata, a meno che non diventi molesta, caso in cui viene punita con severe manganellate. La prostituzione in apposite case di piacere è pratica legalizzata: il distretto di polizia più vicino riscuote le tasse per il Reich una volta al mese, consultando attentamente i registri contabili di ogni attività.
Abolite le feste religiose tradizionali, rimangono due le giornate dedicate allo svago: l'8 Luglio "Il Giorno del Trionfo", che ricorda la vittoria del Reich nella II Guerra Mondiale, e il 2 Agosto "L'Alba Dorata", data che ricorda l'avvento al potere del nazismo. Queste due giornate sono ricordate con feste nelle piazze delle città, musica della banda cittadina, un discorso del Borgomastro e una funzione della Chiesa Teutonica.
La gloria del Reich viene cantata e invocata nei luoghi lavorativi e scolastici ogni mattina all'entrata, e piccole manifestazioni di umile servilismo sono all'ordine del giorno: i bimbi negli asili dipingono quadretti per i genitori e per i membri del Quadrunvirato, le donne riempiono di attenzione militari e poliziotti, ai quali nessuno manca di rispetto, anche perché in Germania attirarsi le inimicizie degli strumenti del potere equivale a fallimento o a morte.
Queste regole e abitudini vengono meno quando ci si allontana dalle grandi città, come ad esempio nelle fattorie disseminate in Polonia o nei paesini Svizzeri, dove i controlli sono minori anche se più brutali e sommari, a scapito di un aumento della tensione e della paura degli abitanti.

Ogni città di medie dimensioni ha una stazione ferroviaria. Giornalmente alcuni treni ben sorvegliati da membri della Gestapo partono da Berlino per congiungere la capitale con le altre città. Questi treni portano viaggiatori, posta e viveri. I vagoni adibiti al trasporto di materiale molto importante (armi, valuta ecc..) sono spesso sorvegliati da una scorta armata composta da soldati della Wehrmacht.
Riguardo alla religione, i rapporti tra Chiesa Cattolica e Chiesa Teutonica si fanno di giorno in giorno più tesi. La Chiesa Teutonica ha sempre più potere e presa sulla popolazione. Molte chiese cattoliche vengono abbandonate dai sacerdoti che fanno ritorno in Italia, mentre i pastori della Chiesa Teutonica innalzano ogni giorno nuovi templi per il loro culto.
La vita nel IV Reich è spesso accompagnata da un sordo terrore. Talvolta è sufficiente essere denunciati per subire gravi punizioni o per sparire per sempre. All'interno della popolazione esistono gruppi di individui avversi al regime che conducono una vita tutt'altro che semplice: ogni mossa falsa può costar loro la vita.
A Berlino, accanto a prestigiosi teatri e cafè d'epoca dove regnano il lusso e lo svago, si stagliano edifici sinistri come la Grande Fornace, un enorme palazzo in tetri mattoni rossi sovrastato da due grosse ciminiere dalle quali fuoriesce un denso fumo biancastro. In questo luogo vengono portati i cadaveri fatti a pezzi dalla Feuerbrigade per essere definitivamente eliminati. Molto spesso la Feuerbrigade pattuglia gli ospedali, luoghi di dolore dove i malati più gravi vengono saldamente legati ai letti da cinghie di cuoio per terrore di un loro eventuale risveglio.

Wehrmacht

L'esercito tedesco, terminata la II Guerra Mondiale, risultò per lo più inutile. Molte divisioni della Wehrmacht vennero sciolte e gli uomini in servizio arruolati nella nuova Gestapo. Le potenti corazzate navali del Reich sono per lo più inservibili e molte di esse giacciono abbandonate nei porti (non esistono più nemici capaci di affrontare battaglie marittime); le uniche navi in uso sono quelle mercantili utilizzate per il trasporto del petrolio dalla Svezia alla Germania. Solo alcuni battaglioni della vecchia fanteria corazzata permangono come unità di sicurezza per le frontiere. Molte unità tedesche, trovandosi abbandonate in Russia alla fine della guerra hanno visto mancare i viveri e le reti di comunicazione con la madre patria.
La scarsa utilità di un esercito è giustificata anche dalla mancanza di un nemico da fronteggiare, in quanto l'unico vero nemico (i Morti) risulta particolarmente resistente alle comuni armi da fuoco.
Soltanto nell'ultimo anno assistiamo ad un notevole riordino delle forze armate voluto da Reichmann che sa benissimo che l'Unione Sovietica non è stata debellata dai Morti.

"Tu sei troppo giovane per sapere quello che è realmente successo. Forse non mi trovi adatto a fare il sergente? Forse non ti sembro adatto a darti ordini, piccola recluta impettita?
O forse è perché tu porti il tuo elmetto ben piazzato sulla testa, la tua giacca sempre a posto con i bottoni lucidi, mentre io me ne frego di queste cose?
Io mi faccio la barba quando voglio e se mi va di andarmene in giro per questa fottuta fattoria a torso nudo, io ci vado e basta!
Prova pure a farmi rapporto al sottotenente, quando arriverà, ma io ho dalla mia parte i miei gradi!
Cosa credi? Di essere migliore di me?
Senti!
Quando avevo 20 anni, mi hanno mandato al fronte orientale nella III PanzerDivision. Sono restato là fino al '44 e ti assicuro che lì sono sopravvissuti solo i più forti. Ho visto amici con i piedi congelati e con le viscere fuori dalla pancia!
Questi gradi e questa croce di ferro me li sono guadagnati combattendo!
Adesso mi hanno messo qui, a guardia di questa fattoria piena di contadini cacasotto con solo un Panzer vecchio come mia nonna!
E per di più con un gruppo di 25 reclute fresche fresche con ancora il latte alla bocca!
Ringrazia il cielo che in fondo sono un tenero!
Siamo in una zona verde, ma questo non ci salverà dall'arrivo di quelle carogne! Prima o poi li vedremo spuntare all'orizzonte e marciare contro di noi, desiderosi di farci a pezzi.
Poi vedremo a cosa ti servirà la tua uniforme impettita quando il tuo corpo sarà diviso in cinque parti da quei cadaveri marci!
Ora torna alla tua ronda e lasciami bere il mio whisky in pace."

Sergente Hans Woodroffe ad una recluta

Unica produzione ancora attiva è il carro armato "Tiger", il più potente mezzo corazzato della Seconda Guerra Mondiale, dotato di un cannone 88 mm. a lunga gittata. Tuttora impiegato, anche se con piccole modifiche (incentrate soprattutto all'aumento dell'autonomia) è rimasto praticamente identico all'originale, essendo il mezzo più sicuro per spostarsi fuori dalle aree depurate dai Morti.
Alcuni "Tiger" modificati con un potente lanciafiamme al posto del cannone sono impiegati dalla "Feuerbrigade", un corpo speciale della Gestapo impegnato nella distruzione dei Morti talora anche alla frontiera con le Terre Perdute.
Per quanto riguarda l'aeronautica tedesca, la Luftwaffe conta solo pochi piloti. La produzione di aeroplani militari è stata bloccata con la fine della guerra, anche se sembra che negli ambienti scientifici si parli di alcuni nuovi progetti a

riguardo. Molti aerei modello Junkers Ju 52 sono ancora usati come aerei da trasporto merci, mentre per quanto riguarda gli aerei da guerra, i modelli ancora presenti sono i caccia Messerschmitt Bf 109, il Junker Ju 87 Stuka e il bombardiere pesante Heinkel He 177 Grief. L'uso degli aerei militari è comunque limitato a compiti di ricognizione visto anche l'oculato utilizzo che viene fatto del carburante.
Senz'altro il mezzo più imponente della Luftwaffe è il "Grande Göring", un enorme zeppelin costruito dagli ingegneri del IV Reich, che ha la particolarità di ospitare al suo interno un intero laboratorio di ricerca medica e scientifica. Viene usato in casi di estrema importanza in cui è necessaria una presenza di medici e ricercatori su un'area non liberata dai Morti.
Nel campo della missilistica rimangono pronte per l'utilizzo le famigerate V-1 e V-2, i missili radioguidati che sono stati usati per radere al suolo Londra con bombardamenti incessanti al fine di piegare la resistenza inglese.



Colonnello Augustus Hausemann, Comandante della Divisione Grossdeutschland

Storia: arruolatosi volontario agli albori del regime, Hausemann si mise in luce per il suo coraggio dapprima sul fronte francese, e poi nell'Afrika Korps di Rommel, sotto il quale diventò ufficiale. Trasferito poi nuovamente in patria, Hausemann, ormai colonnello, fu uno degli eroi del 6 giugno del '44. Considerato da Reichmann "il miglior soldato del Reich", gli venne affidato nel '49 il comando della Divisione Grossdeutschland , che detiene tuttora.
Carattere: Hausemann, seppur lontano dall'essere un fanatico, è la quintessenza del soldato del Reich. Ligio al dovere, efficientissimo e coraggioso, riesce a catalizzare attorno al suo grande carisma un grande consenso popolare. Purtroppo, è totalmente avulso dalla mentalità e dai giochi della politica, motivo per cui difficilmente potrà raggiungere un ruolo di vero potere.
Aspetto: il colonnello è alto e massiccio, con i capelli ormai bianchi rasati cortissimi, ed innumerevoli rughe sul volto fiero. È sempre vestito in alta uniforme con la croce di ferro appuntata sul petto, ed i suoi occhi chiarissimi hanno uno sguardo deciso e scrutatore.
Tarocco dominante: La Forza

Hans Woodroffe Sergente della Wehrmacht.

Storia: Hans ha combattuto come soldato semplice sul fronte orientale fino al 1944, anno in cui diserta e ritorna in patria. Visti i cambiamenti politici, Hans, ritenuto disperso in guerra, ritorna nella Wehrmacht, dove viene insignito del grado di sergente e della croce di ferro. Adesso guida un piccolo distaccamento di circa 30 soldati posto a guardia di una fattoria nell'ex territorio polacco nei pressi di Jelenia Gora.
Carattere: Hans è un alcolizzato e un fannullone. Un pessimo esempio per i suoi soldati. La fattoria non è poi così importante, altrimenti gli ufficiali non l'avrebbero messo a capo del distaccamento. Hans ha comunque ottime doti di comando (anche se rudi) dovute alla sua esperienza al fronte in Russia, solo che è troppo pessimista e disilluso per credere a concetti come quelli di "onore", "amore per la patria" ed "estremo sacrificio". E' comunque un buon soldato, che nei momenti critici, tira fuori il meglio di sé. Dietro la sua dura scorza si nasconde un animo profondamente umano e pratico.
Aspetto: Alto un metro e 78, Hans ha un fisico asciutto ma potente. Porta capelli corti perennemente arruffati. Si taglia la barba solo una volta alla settimana e spesso gira per la fattoria a torso nudo, infischiandosene delle regole.
Tarocco Dominante: L'Imperatrice

Panzer-division "Grossdeutschland"

La Divisione Grossdeutschland è un corpo speciale della Wehrmacht che ha lo scopo di bonificare le regioni periferiche della Germania dagli innumerevoli Morti viventi risvegliatisi dal fallimentare sbarco alleato. La principale differenza tra gli uomini della Divisione Grossdeutschland ed i soldati regolari della Wehrmacht sta nell'equipaggiamento e nella lucida follia che guida gli uomini di questa divisione. Essi sono dotati di lanciafiamme e granate incendiarie, ed i loro mezzi corazzati, i carri "Feuerbach", sono simili a quelli impiegati dalla Feuerbrigade. Questa unità è composta esclusivamente da uomini perfettamente addestrati ed indottrinati, il cui alienante compito ha però portato sull'orlo della follia. Essi, infatti, abituati ad affrontare grandi contingenti di morti viventi ed a considerarli come "capi" da abbattere, tendono per lo più a non avere rispetto alcuno per la vita e per l'umanità in generale. Questi soldati ostentano una freddezza che può essere solo figlia della follia, come dimostra il fatto che tutti i veterani della Divisione Grossdeutschland (almeno 2 anni di servizio) non provano alcuna paura nei confronti dei Morti. Il comandante in capo è il colonnello Augustus Hausemann, eroe di guerra e valoroso soldato del Reich, osannato dalla popolazione come un mito vivente, dal grande senso del dovere ma dallo scarso peso politico: è infatti considerato dai veri pezzi grossi niente di più che un'importante pedina da giocare al meglio per aggiudicarsi il maggior consenso possibile nell'opinione pubblica.

Gestapo

Con questo nome si designa la polizia militarizzata del IV Reich.
La Gestapo è suddivisa in Distretti e Squadre. Ogni città ha come minimo un Distretto ed ognuno di essi è composto da almeno tre squadre di dieci elementi l'una. Ogni poliziotto della Gestapo porta casacca e pantaloni grigi, un berretto grigio a cui si sostituisce un elmetto dello stesso colore nei casi di emergenza ed è armato con pistola (o fucile) e manganello (ma molti sono addestrati a utilizzare anche asce e lanciafiamme per opporsi più efficacemente ai Morti). A capo di ogni Distretto vi è un Ispettore Generale che comanda gli altri Ispettori preposti al comando delle Squadre.
Ogni Ispettore veste con un cappotto lungo di colore grigio chiaro con un cappello da ufficiale ed è armato di pistola.
L'Ispettore Generale porta al braccio destro una fascia rossa con croce uncinata in campo bianco.
La Gestapo ha inoltre degli agenti in borghese e degli agenti segreti infiltrati nelle altre nazioni per portare informazioni utili al Reich.
La Polizia vigila che siano rispettate "Le Nove Leggi del Reich", promulgate nel 1944, all'alba della fondazione del nuovo Reich. Le Leggi sono abbastanza generiche e quindi ogni Ispettore può dare la propria interpretazione di Tradimento, Morale e Rispetto.
Nel caso due Ispettori si trovino in disaccordo sarà l'Ispettore Generale a decidere il da farsi.
Ogni Distretto ha una sua area di influenza, anche se non è raro che alcune squadre vengano mandate al di fuori del loro raggio di influenza per mansioni speciali.

Le leggi del IV Reich

Non è tollerato alcun tradimento verso il Reich o verso alcun suo rappresentate.

Sono considerati cittadini del Reich solo gli appartenenti alla razza ariana.

E' vietato intrattenere rapporti con membri di razze inferiori.

E' vietato mancare di rispetto ad un rappresentante del Reich.

E' vietato allontanarsi dal perimetro cittadino se non previa richiesta scritta al Distretto più vicino.

E' vietato custodire cadaveri (parti o interi) in abitazione o interrati, senza aver avvisato un Ispettore.

E' vietato tacere o tener nascosta una malattia, propria o di un parente o conoscente.

Non riferire contravvenzioni alle regole conosciute anche se commesse da altri è tradimento.

Rubare, uccidere e contravvenire alla morale è considerato tradimento.



Nel caso sia riscontrato un caso di Tradimento, allora il colpevole, sempre che sopravviva all'arresto, viene portato davanti al Tribunale del Reich e giudicato da un Giudice. Di solito le pene vanno dai lavori forzati per un certo periodo di tempo al Soggiorno Rieducativo in appositi campi di lavoro alla cui tutela sono preposte le SS e dai quali nessuno è mai tornato.
In caso di Alto Tradimento (con pericolo per l'intero Reich) le Squadre hanno il dovere di passare il compito di repressione alle SS.
Ogni città ha inoltre almeno un Distretto Speciale di Ordine, comandato da un Ispettore di Ordine, composto da un numero variabile di uomini (dai 10 ai 20) che hanno due compiti: vigilare sulla sicurezza dei cittadini (le mansioni, cioè di comuni pompieri) e disinfestazione (bruciare morti-viventi o cadaveri nel caso ve ne siano in città).
Ogni Squadra d'Ordine (detta anche "Feuerbrigade") adotta una divisa del tutto simile a quella delle comuni Gestapo, ad eccezion fatta per il colore che è rosso.
Una Squadra d'Ordine chiamata per un intervento di disinfestazione si armerà (oltre alle normali pistole in dotazione) di mitra, alcuni lanciafiamme ed almeno un Panzerfaust. In caso di interventi di alta pericolosità, la Feuerbrigade può utilizzare gli speciali carri Feuerbach. Nel caso la situazione sia ad altissimo pericolo, il compito di disinfestazione viene passato alla I Divisione.
Il capo della Gestapo è Franz Heisen "Supremo Ispettore Generale del Reich". Heisen, entrato in carica poco prima del "Giorno delle Iene", è uno dei 4 reggenti della nazione tedesca e fa parte del "Quadrunvirato di Berlino".



Franz Heisen
"Supremo Ispettore Generale di Berlino"

Storia: Heisen, militante del partito nazista, si distingue durante la guerra per l'opera di repressione e di vigilanza nella Gestapo. Terminata la guerra, appoggiato dalla maggioranza degli uomini della polizia segreta tedesca, decide di prendere il potere e farne un vero e proprio corpo di polizia a tutti gli effetti, indipendente dal controllo delle SS. L'appoggio dei suoi subordinati gli garantisce una certa influenza, che lo ha aiutato a diventare uno dei 4 membri del quadrunvirato che adesso governa sulla Germania, attendendo di eleggere un nuovo Führer.
Carattere: Heisen è taciturno e solitario, spesso chiuso nei suoi pensieri. E' costantemente ossessionato dall'idea di tradimento e vive ogni giorno sul filo del rasoio. Teme le SS e soprattutto Reichman; sospetta, infatti, che le SS stiano tramando qualcosa di losco per prendere il potere sul IV Reich.
Pensa ad un modo per liberarsi dell'oppressione delle "milizie-nere" che sente come nemici all'interno della sua stessa nazione. Queste paure, lo portano a non essere sufficientemente attento ad altri problemi esterni che possono minacciare l'integrità della Germania.
Aspetto: Il Supremo Ispettore è alto e slanciato. Si veste in maniera elegante. Gli occhi neri e sospettosi sono coperti da un paio di occhiali da vista. Le labbra sottili sembrano costantemente contratte; i capelli corti spiccano per il loro colore scuro.
Il modo di parlare di Heisen è lento ma deciso. Un occhio attento può rilevare alcuni tic delle mani, indice della paranoia e dell'insicurezza dell'Ispettore.
Tarocco Dominante: L'Eremita.



Medicina

Il livello di ricerche mediche in Germania è senz'altro il più alto del mondo.
Molte energie sono spese in studi medici visto che l'utilizzo di nuove conoscenze porta spesso a scoperte che si rivelano utili per la gloria del IV Reich. La qualifica di medico è sinonimo di un alto status, visto che questa professione è riservata alle menti più fulgide e, in generale, ai rampolli di famiglie ricche o titolate.
I medici si formano alla Università del Reich di Berlino in un corso della durata di 5 anni, dopodiché possono scegliere un ramo di specializzazione tra quelli di seguito elencati:

Medicina Generale Umana: sono quei medici che scelgono di curare attivamente gli ammalati. Sono chirurghi di ottima preparazione e, in genere, lavorano negli ospedali col compito di primari o direttori. La specializzazione consta di cinque anni di studio sotto la guida di un primario.

Medico Frenologo: sono medici che studiano la Frenologia, secondo la quale la conformazione del cranio umano mette in luce le caratteristiche della personalità dell'individuo. Naturalmente questa visione sta alla base delle teorie razziste a fondamento del IV Reich. La specializzazione ha la durata di 1 anno.

Medicina Bellica Avanzata: vengono studiate sostanze psicotrope atte a sviluppare il potenziale bellico umano o veleni per debellare un eventuale nemico. Specializzazione che richiede due anni di tirocinio.
Nota: una parte degli specialisti in Medicina Bellica Avanzata (10 in tutto) sono membri delle SS e seguono il colonnello Spitz che sta portando avanti delle ricerche segrete in questo campo.

Medicina Genetica Sperimentale: questa branca della medicina studia la genetica e il suo utilizzo nei campi più disparati. Questi medici di laboratorio si dividono in tre gruppi.
Medici di classe C: sono preposti al lavoro di laboratorio vero e proprio. Seguono gli ordini dei medici di classe B.
Medici di classe B: comandano i medici di classe C fungendo da direttori. Inoltre servono i medici di classe A nelle loro ricerche segrete nella veste di tecnici di laboratorio.
Medici di classe A: sono i più preparati usciti da svariati anni di tirocinio come medici di classe B. A loro spetta il compito di dirigere le ricerche e di proporne delle nuove. Tutti gli studi che li coinvolgono sono rigorosamente segreti e solo alcuni medici di classe B possono conoscerne le finalità. In alcuni casi estremi alcune ricerche restano segrete anche per alcuni studiosi di classe A.

Progetti di Medicina Sperimentale

Wolfe ha dato inizio ad alcuni progetti di genetica. Alcuni sono ancora in fase embrionale, mentre altri stanno dando i primi frutti. Qui sono citati quei progetti che stanno già dando i primi risultati accettabili.
Il codice accanto al nome indica il livello di segretezza del soggetto. Per entrarne a conoscenza un medico deve essere almeno di quella classe.
Un codice R indica un progetto diventato di pubblico dominio, mentre un progetto S è riservato solo ad un medico specificamente designato ed ai suoi assistenti. I progetti S in corso sono portati avanti dal Dott. Spitz grazie ad un mandato speciale del Generale Reichmann.

Barone e Dott. Frederich Wolfe
Medico Genetista Sperimentale di classe A e Frenologo del Reich
Capo dell'Ordine dei Medici tedeschi
Quadrunviro del Reich.

Storia: Wolfe, nato da una famiglia nobile, si dedica fin da giovanissimo agli studi medici. Mente promettente e geniale, diventa ben presto un'istituzione vivente per i medici tedeschi. Costretto ad entrare nel partito nazista per proseguire gli studi, si ritrova ad essere una delle persone più adatte al comando della nuova Germania ed entra così a far parte del "Quadrunvirato di Berlino". Wolfe vive nel suo castello di Ortrudthal oppure nella sua villa nella periferia berlinese con la moglie e i tre figli.
Carattere: Wolfe risulta avere un carattere affabile ed estremamente socievole. Persona completamente assorta negli studi medici, non si cura delle aspettative e del regime, ma antepone al suo prestigio la tutela e la sicurezza dei cittadini del Reich.
E' particolarmente attraente per la sua socievolezza e per la totale mancanza di superbia.
Wolfe è un vero genio e disdegna profondamente il colonnello Spitz, che reputa un pazzo. Egli è irritato del fatto che Spitz sia l'unico medico che possa portare avanti una ricerca del tutto segreta grazie all'incarico di Reichmann e sospetta che dietro gli interessi filantropici del dottore si celi qualcosa di ben diverso.
Aspetto: Wolfe è alto, slanciato e robusto e appare molto più giovane rispetto alla sua effettiva età (45 anni). I suoi capelli sono biondi e gli occhi color nocciola; gli zigomi prominenti danno al suo viso un taglio deciso e forte.
Tarocco Dominante: Il Papa.

Nota: non dobbiamo dimenticare, comunque, che Wolfe è un medico nazista e che il concetto di "etica" posseduto dai medici del IV Reich è molto diverso da quello attuale. Tutto è concesso per la gloria del Reich ed il benessere dei suoi sudditi!



Progetti in corso

Progetto "Sigfrido". Codice A

Questo progetto, iniziato alla fine del 1945, si basa sulla manipolazione genetica di feti umani. Donne di età compresa tra i 16 e i 26 anni vengono fecondate artificialmente nell'Ospedale Centrale di Berlino e tenute in osservazione.
A 7 mesi viene indotto un travaglio artificiale e il neonato viene posto in un'incubatrice.
La donna riceve, quindi, un premio in Marchi dal Reich e viene rimandata a casa con l'obbligo del silenzio (pena l'accusa di Tradimento) e senza il proprio bambino.
La manipolazione genetica crea individui identici di entrambi i sessi.
Questi bambini sono alti e biondi, i loro occhi sono azzurri e si distinguono subito per la spiccata intelligenza e prestanza fisica.
All'età di 8 mesi, i bambini vengono portati in una casa di accoglienza segreta (Codice A) fuori dal perimetro cittadino, dove vengono cresciuti da tutrici e infermiere.
Un tutore in divisa li istruisce fin da piccoli su quelli che sono i fondamenti della cultura di un buon nazista, indicandoli come "la Razza Eletta".
Ginnastica, Matematica, Letteratura e Storia del Reich sono le discipline fondamentali. Viene posta una particolare attenzione nell'insegnamento di valori quali: il coraggio, la fedeltà alla patria e l'odio verso il nemico.
Dopo anni di aborti assistiamo adesso alla crescita di un primo nucleo di 20 bambini di età massima 8 anni che tuttora vivono nella clinica.
Presto, nelle idee dei medici, tutta la popolazione tedesca sarà costituita da bambini di razza ariana. Per ora non si sono manifestati effetti collaterali nel progetto, ma forse è ancora troppo presto per poter essere sicuri del buon esito dell'operazione.

Progetto "Cerbero". Codice B

Sono stati incrociati ed educati cani Dobermann al fine di dare una prole feroce e fedele.
Su questa discendenza sono stati fatti esperimenti di genetica al fine di creare Dobermann di estrema potenza.
Il risultato sono dei cani bicefali alti il doppio rispetto ad un esemplare normale della stessa specie.
Questi cani, violenti quanto fedeli al padrone, rappresentano una macchina da guerra biologica di inaudita portata.
Molti di questi esemplari sono stati abbattuti perché mal riusciti. In totale si contano, comunque, cinque di questi animali ancora nascosti nei laboratori.
Un caso particolare è dato dall'esemplare chiamato "Cerbero", unico esemplare a tre teste, che è stato affidato a "Servizio di Guardia Attiva" in un luogo segreto.

Progetto "Plutone". Codice S

Il progetto personale e segreto del Dott. Spitz e della sua equipe.
Vengono portati avanti esperimenti sulla natura dei Morti. Gli esperimenti sono efferati e mancano di qualsiasi forma di etica. Spesso vengono utilizzati uomini e donne (oltre ad animali) per gli esperimenti più folli e crudeli.

Progetto "Reich Vargs". Codice S

Queste ricerche sono volte alla comprensione del perchè alcuni cadaveri si risveglino come Morti di tipo Ferox e Atrox. La scoperta delle cause del risveglio di questi pericolosi Morti potrebbe permettere alle SS di creare un plotone di queste creature da utilizzare come soldati feroci e invincibili. Naturalmente, come tutti i progetti guidati dalla equipe di Spitz, anche il progetto "Reich Vargs" è contraddistinto dall'enorme dispendio di vite umane sacrificate per la ricerca.

Ricerche di tipo meccanico/tecnologico sono passate in secondo piano rispetto alla scienza medica. Le potenti fabbriche navali e belliche della II Guerra Mondiale sono solo un ricordo del passato. In questi anni non ha avuto senso costruire carri armati o nuove armi quando il nuovo nemico (i Morti) non può essere danneggiato. Solo negli ultimi 3 anni, il regime ha deciso di intensificare il lavoro industriale, facendo fiorire numerose piccole industrie (anche a carattere bellico).

Gli scienziati del Reich (in tutto 38 elementi) hanno provveduto a costruire cinque piattaforme per l'estrazione del petrolio nei territori occupati della Svezia e della Norvegia, dove attualmente lavorano un alto numero di operai. La raffinazione del petrolio avviene nei territori della ex-Danimarca in una raffineria che conta più di 400 operai.

Gli scienziati tedeschi, inoltre, benché i fondi a loro disposizione siano scarsi, stanno continuando il progetto per la costruzione della bomba H. Questa ricerca viene sovvenzionata segretamente da Reichmann che vede in essa la possibilità di allargare il proprio dominio sul mondo. Per ora è stato portato a termine solo un test nucleare nella città di Guernica, in Spagna, dove è stato sganciato da un bombardiere un piccolo ordigno. Per ora le ricerche sono in alto mare, ma si vocifera che sia stato inviato un gruppo di ricercatori e di militari a visionare gli effetti delle Bombe H sganciate sul territorio degli Stati Uniti. Per ora, comunque, nessuno della squadra ha fatto ritorno.

Un caso particolare è quello del Dott. Denkanov (ricercatore russo fuggito dalla sua patria e rifugiatosi in Germania) che ha collaborato con le SS per alcuni mesi. Denkanov, Dottore Meccanico Avanzato in patria ha suscitato subito il vivo interesse di Reichmann. Il Dottore, infatti, esperto nel montare parti meccaniche su corpi umani, ha ridonato la vista al Colonnello Generale Fremmen grazie ad una sua macchina atta a rimpiazzare gli occhi dell'ufficiale nazista. L'operazione, perfettamente riuscita, ha destato stupore nel Consiglio dei 13, completamente ignaro dei progressi tecnici compiuti dall'Unione delle Città Socialiste Sovietiche.

Denkanov, però, nel praticare l'operazione, ha scoperto lo stato di non-morte di Fremmen e per questo, visto l'enorme potenziale del dottore, è stato fatto passare per la II° Iniziazione che avrebbe fatto di lui un ufficiale delle SS. Purtroppo per Reichmann, Denkanov non ha superato l'iniziazione e adesso è un cadavere idiota che si dimena nella fossa del castello di Wohlmar.

Il 18 Gennaio del 1945, le truppe del IV Reich invadono l'indifesa Svizzera. Le truppe della Wehrmacht prendono possesso dei punti nevralgici della nazione, mentre le squadre delle SS mettono mano alle tesorerie delle banche svizzere, nelle quali sono presenti ingenti capitali provenienti da varie nazioni europee. Il 20 Gennaio viene posto Sebastian Gobel come Borgomastro di Zurigo. In apparenza la figura di Gobel dovrebbe garantire una parvenza di indipendenza allo stato svizzero, visto che la Svizzera è l'unico territorio del Reich al quale viene accordata una minima autonomia.

Di fatto la Svizzera è territorio tedesco, occupato dai nazisti, dove vigono tutte le normali leggi del resto del Reich. Il Quadrunvirato ha voluto dare alla popolazione del paese un'apparenza di indipendenza, per evitare che le forti pressioni etniche e religiose del vicino Stato Papale facessero presa sulla mentalità dei cittadini svizzeri, i quali, spinti dal malcontento, avrebbero potuto creare problemi d'ordine al Reich.

L'atmosfera in Svizzera è quella di una città occupata da un invasore. Apparentemente la vita dei cittadini è cambiata di poco (eccetto per la presenza dell'esercito tedesco con le sue leggi); a discapito della tranquilla apparenza del paese, è proprio qui che si consumano le più losche faide e vengono portati avanti gli intrighi di varie fazioni in lotta.

Nascosti tra la popolazione, infatti, vi sono gruppi di partigiani filo-papali che vogliono far in modo di creare il substrato adatto per un'insurrezione popolare anti-nazista. La presenza dei Cavalieri Teutonici è forte come anche quella del controspionaggio della Gestapo. In questo territorio sono anche presenti molti membri appartenenti alla Stella del Mattino. Tutte queste forze lottano per portare informazioni atte alla sconfitta dei rispettivi nemici..

SEBASTIAN GOBEL
BORGOMASTRO DI ZURIGO

Storia: Gobel, durante la guerra, è un politico svizzero segretamente in contatto con i nazisti. Terminata la guerra viene a lui accordato l'incarico di governare la Svizzera. In realtà Gobel è solo un fantoccio in mano ai politici del Reich, i veri comandanti della nazione.

Carattere: Gobel è un vigliacco e un perdente. Uomo mediocre, ostenta un potere che non ha, facendo la voce grossa con i cittadini e inchinandosi, invece, davanti ai funzionari nazisti.

Aspetto: Sebastian Gobel ha 50 anni. Uomo abbondantemente sovrappeso, porta occhiali ovali, un paio di piccoli baffetti e un grosso riporto col quale tenta (invano) di coprire la sua notevole calvizie.

Tarocco Dominante: Il Giudizio.

...tutto era iniziato come una noiosa giornata di pattuglia nell'area rossa di Colonia.
Era una fredda mattina di marzo, quando, armati e un po' assonnati, ci mettemmo in marcia verso il nostro obbiettivo.
Fu allora che iniziarono le stranezze, durante quella dannata marcia.
Ero assorto nei miei pensieri quando il plotone viene arrestato; agenti delle SS pare abbiano da ridire su qualcosa; uno mi si avvicina e mi scruta.
Mi chiede di identificarmi, poi continua a osservarmi con occhio indagatore: "assomigli a un uomo che mi salvo' la vita tanti anni fa...".
Ora, io non credo di essere impazzito o di confondere la realta' col sogno, ma semplicemente queste furono le stesse parole che udii da un'agente delle SS, ben diverso da quello di oggi, due anni or sono... stesse parole, stesso tono indagatore, ma sono certo, non era lui, non si dimentica un incontro ravvicinato con uno di quei diavoli...
Ero ancora immerso in questi pensieri quando, finalmente, ci rimettemmo in marcia.
La nostra missione era quella di accertarsi della veridicita' di voci, secondo le quali un gruppetto di Morti (circa dieci, quindici), penetrato dalle aree circostanti, stesse mettendo in pericolo gli onesti abitanti del Borgo e avesse effettivamente attaccato alcuni viventi.
Trovammo cio' che cercavamo all'interno di una vecchia abitazione dismessa: una decina di Morti ciondolavano attorno ai resti di due o piu' abitanti del Borgo e appena ci videro ci vennero incontro "a braccia aperte"; questa e' un'espressione che usiamo tra noi per indicare il loro modo di attaccare, privo di guardia o protezione... oggi ne parlo in modo scherzoso, ma le prime volte avevo una fifa del diavolo, e molti miei colleghi sono morti con negli occhi solo un Morto che li accoglieva "a braccia aperte"...
Erano troppo vicini per utilizzare i lanciafiamme e poi erano all'interno di un'abitazione, area infiammabile, dovevamo servirci solo delle normali armi da fuoco: attaccammo con tutto cio' che avevamo, fino a terminare i proiettili, ma tre di loro erano ancora in piedi e Klaus, di fianco a me, fu afferrato da uno di questi; nel tempo che impiegai a ricaricare il fucile quel bastardo gli aveva gia' scarnificato parte del braccio e della mano.
Non potei sparare subito, rischiavo di colpire a morte Klaus, fu Hainz a sparare, ma ormai le condizioni del nostro collega erano critiche, privo della mano e di parte del braccio sarebbe morto di li' a poco, non poteva certo marciare ne' giungere all'ospedale, presto si sarebbe addormentato per svegliarsi come una carogna affamata.
Sapeva che cio' che stavamo facendo era la prassi, lo aveva fatto spesso anche lui, su altri colleghi, ma non smetteva di piangere ed implorare.
Uscii mentre l'aria veniva saturata dal rumore del seghetto da ossa, era uno spettacolo che preferivo risparmiarmi, almeno di prima mattina.
Stavamo tornando al campo quando incrociammo un furgone che usciva dalla zona verde.
Volevamo perquisirlo ma l'Ispettore, dopo aver parlato con l'autista (che gli fece anche vedere un foglio) ci diede ordine di lasciarlo passare.
Il mio sguardo incrocio' quello dell'uomo alla guida: alto, biondo, un ariano puro, con una profonda cicatrice sulla guancia sinistra.
Ora io sono sicuro di non aver mai visto prima quell'uomo ma non ho prove e certo nessuno mi credera' mai, ma quello che accadde non posso scordarlo: l'autista ferma il camion, si sporge dal finestrino, mi indica e mi chiede di identificarmi.
Lo faccio.
"Assomigli a un uomo che mi salvo' la vita tanti anni fa..." mi dice prima di ripartire.
"Chi era, signor Ispettore?" chiedo.
"Lascia stare ragazzo..."
"Insisto signor Ispettore!"
"Milizie Nere, SS... contento?"
Rimasi inebetito a guardare il camion sparire nella polvere.

Da "Ricordi di un poliziotto della Gestapo" Adolf Hunziker edizione autoprodotta e non approvata dal Reich, distribuita di contrabbando.
L'autore morirà per mano sconosciuta una settimana dopo l'uscita del libro.
I continui riferimenti a mezze verità sulla natura delle SS, presenti nel libro sono il movente principale dell'aggressione ai sui danni, ma non sarà avviata nessuna indagine per scoprire l'identità degli assassini.
Il corpo di Adolf verrà bruciato assieme alla quasi totalità delle copie del suo libro.

Sette segrete in Germania

Le "SS"

Durante il regime nazional-socialista, nasce il gruppo militarizzato denominato SS (Schutzstaffeln "Squadre di Protezione").
Inizialmente formatesi come gruppo militare a difesa del nascente partito nazista, si espanderà in brevissimo tempo mettendosi in luce durante la II guerra mondiale per la sua ferocia e per la sua fanatica devozione alla causa ariana.
Capeggiati da Himmler (amico e consigliere del Führer) fin dal 1929 sono cresciuti da un piccolo numero di unità fino ad arrivare a 39 Divisioni predisposte anche al combattimento al fronte (Waffen-SS).
Dopo la morte di Himmler il comando è passato al suo braccio destro, il colonnello Herman Rupert Reichmann che ha riportato le SS ad essere un ristretto gruppo d'élite di circa 1000 elementi.
Le SS sono predisposte a compiti di repressione ed epurazione nei confronti dei nemici del Reich, dimostrando una tale ferocia da essere temuti dagli stessi appartenenti al Partito Nazista.
Le divise nere e il teschio sul berretto contraddistinguono questa milizia fanatica e crudele. Mancare di rispetto ad una SS equivale in Germania al suicidio.

Storia: Le SS, fondate da Himmler, come braccio violento del Partito Nazista, diventano durante la guerra un'organizzazione atta ad estirpare e reprimere ogni forza che si opponga al regime.
Avversari politici, malati fisici e mentali, omosessuali, ebrei, minoranze etniche ed oppositori (anche interni allo stesso partito Nazista) vengono uccisi nel nome della superiorità della razza ariana e dell'ideologia nazional-socialista, di cui le SS si sentono i più degni rappresentanti.
La svolta di questa organizzazione militare avviene, però, il 5 giugno del 1944. Il giorno precedente il "D-Day" (lo sbarco in Normandia delle Forze Alleate) viene tuttora ricordato come "Il Giorno delle Iene". In questo fatidico giorno, infatti, un gruppo ben organizzato di ufficiali dell'esercito tedesco capeggiati dal colonnello Von Stauffemberg, in contatto con gli Alleati, mise in atto un piano per assassinare i maggiori capi del regime e decretare la definitiva resa della Germania, consegnandola nelle mani del nemico.
Cadde, ucciso dalle mani dei sicari, lo stesso Führer Adolf Hitler. Morirono, nello stesso giorno, anche Göring e Himmler e fu assassinato dalla stessa mano il Colonnello Reichmann (fedele secondo di Himmler) mentre si apprestava a dirigere la difesa in Normandia.
Sfortunatamente per gli Alleati qualcosa andò storto.
Posto tra i cadaveri dimenticati di una vicina fossa comune... Reichmann si risvegliò.

Prese le redini del comando, organizzò la controffensiva dell'Asse, ricacciando indietro le forze nemiche e facendo giustiziare tutti i partecipanti al tradimento.
Decise quindi di prendere il posto di Himmler al comando delle SS, sciogliendo la maggior parte delle divisioni e facendo ritornare le "Squadre di Protezione" ad un piccolo gruppo d'elite.

Organizzazione: Reichmann è tuttora il capo delle Milizie Nere (altro nome delle SS) con il grado di Reichsführer-SS (Generale supremo). Dopo la vittoria contro gli Alleati ha guadagnato il titolo di "Eroe del Reich" e tuttora fa parte del Quadrumvirato a capo del IV Reich.
Le SS sono composte in tutto da oltre mille uomini, dei quali solo 13 hanno il grado di ufficiali.
Per entrare nelle SS si deve sottostare ad una prima misteriosa iniziazione da parte degli ufficiali, alla quale segue un'altra (considerata più effettiva) per entrare nel Circolo dei 13.
Ogni membro delle SS deve avere due precisi requisiti: essere di pura razza ariana e avere una fede cieca nell'ideologia nazista.



Talvolta le "Milizie nere" spiccano per la totale devozione nei confronti degli ufficiali. L'ordine di un ufficiale viene sempre eseguito ciecamente.

Waffen-SS: preposte alla repressione nelle città e al di fuori di esse. Sono tuttora strutturate come un corpo militare della Wehrmacht.
Aertze-SS: sono medici che seguono le ricerche segrete del Dott.Spitz. In tutto sono composte da 20 dottori coadiuvati da Spitz.
Totenkopf-SS: è ciò che resta della divisione "Testa di Morto", la parte più temuta e fanatica delle SS. A loro spetta il compito della gestione dei Campi di Rieducazione. In pratica sono preposti alle esecuzioni di massa e allo "Smaltimento Rifiuti Umani".

Segreti: tutti gli ufficiali delle SS sono Morti. Reichmann, tornato in vita completamente cosciente, ha fondato il "Consiglio dei 13" come nucleo della sua milizia.
Ogni ufficiale ha superato il suicidio rituale proposto da Reichmann per diventare membro dei 13. Gli attuali ufficiali hanno tutti mantenuto la completa lucidità e controllo del proprio corpo, cosa che rende questa setta unica e terribilmente pericolosa.
Il Consiglio dei 13 segue insegnamenti misterici ed esoterici impartiti dal Gran Maestro Reichmann, che mette così in pratica i suoi rituali di occultismo e cannibalismo.
Le teorie di Reichmann sono incentrate sulla superiorità della razza ariana e sul diritto dei nuovi dei-immortali ariani di cibarsi delle razze inferiori.
Il Gran Maestro ha, infatti, dato disposizione di continuare il progetto di sterminio nei campi di concentramento per portare carne fresca al Consigli dei 13.

Scopi: Far trionfare la Germania e l'ideologia nazista sopra tutto. Reprimere i contestatori e sterminare le razze inferiori.

Particolarità: I soldati e i sottufficiali delle SS sono personalmente vagliati da Reichmann che (mediante il I° Rituale d'Iniziazione) li pone sotto un costante controllo ipnotico. Una SS non potrà mai tradire Reichmann; inoltre ogni soldato è completamente insensibile al dolore grazie all'ipnosi avanzata e non teme assolutamente la morte. Le Milizie nere risultano quindi degli automi nelle mani del Gran Maestro.

Rituali:
Iniziazione Minore (I° Iniziazione)
Ogni soldato che vuole entrare a far parte delle Milizie Nere deve sottostare a questo rito messo a punto dal Consiglio dei 13 riunito nel castello di Wohlmar (Dimora personale del Gran Maestro).
Ogni iniziando viene sepolto dentro una bara dopo aver ingerito droghe ipnoinducenti. L'effetto di questi preparati viene

Herman Rupert Reichmann
Eroe del Reich - Reichführer-SS
Gran Maestro - I grado

(il primo titolo sotto il nome si riferisce al grado militare, il secondo al grado segreto all'interno del "Consiglio dei 13")

Età: apparente 40 anni.
Storia: Reichmann nasce in un sobborgo berlinese agli inizi del secolo. Cresciuto in povertà, carico d'odio verso la società, entra presto a far parte del Partito Nazista, del quale abbraccerà fanaticamente le idee e soprattutto l'aspetto razzista.
Entrato nelle SS ancora giovanissimo, si distingue per la dedizione alla causa, attirandosi così le simpatie di Himmler che ne farà il suo secondo.
Di pari passo con il crescere di status all'interno del partito, si manifesta in Reichmann il desiderio di approfondire studi a carattere esoterico che lo rendono ossessionato da tematiche occultiste.
Reichmann si dedica anche a studi medici, soprattutto nel campo dell'ipnosi (mesmerismo).
Il 5 giugno 1944 subisce il tradimento degli alti ufficiali della Wehrmacht e da essi viene ucciso.
Il giorno dopo risorge da una fossa di cadaveri come *mortuus diabolicus*, completamente cosciente e desideroso di vendetta.
Carattere: Reichmann è fondamentalmente un superbo e un fanatico reso ancora più pericoloso dall'estrema capacità analitica della sua mente. Reichmann è freddo, cinico e determinato; il suo carattere manipolativo si abbatte su coloro che lo incontrano, tanto da destare rispetto e simpatia anche in coloro che gli si oppongono. Ciò è, in realtà, dovuto alla capacità di mesmerizzatore potenziata dai nuovi poteri da Morto. Tutto ciò fa del Gran Maestro uno degli esseri più pericolosi del pianeta.
Aspetto: Veste sempre nell'alta divisa da Generale Supremo. I suoi occhi sono di un azzurro intenso e i capelli sono cortissimi e bianchi.
Lo sguardo è ferocemente penetrante e terribilmente immobile, visto che può evitare di muovere le palpebre a piacimento.
Il suo portamento è austero e ogni suo comportamento è volto alla manipolazione degli altri.
Tarocco dominante: Il Diavolo.
Particolarità: Il Gran Maestro è a conoscenza di vari rituali e poteri, che però usa oculatamente per evitare di destare sospetti. I due poteri che usa maggiormente sono:
Mesmerismo
Deve poter fissare negli occhi la vittima per almeno 2 round. Può così imporre un comando (non suicida) alla vittima, che lo compirà senza rendersi conto di essere stata influenzata. Questo potere viene usato anche per destare fiducia e simpatia negli altri.
Per resistere è necessario effettuare un tiro sotto Volontà.
Occhi di Morte
Questo potere permette di incutere terrore cieco in un individuo. Tiro Volontà o fuggire a gambe levate.

Dott.Rudolf Spitz
Standartenführer
Colonnello medico delle SS
Gran pontefice del Reich - III grado

Storia: Spitz è stato uno dei più grandi chirurghi e macellai tedeschi durante la II Guerra Mondiale. I suoi esperimenti sui prigionieri gli hanno dato una fama sinistra anche rispetto agli altri medici militari. Alla fine del 1944 incontra Reichmann e, colpito dalle sue teorie, decide di entrare nelle SS.
Spitz ha superato brillantemente la II° Iniziazione e adesso è uno dei 13 col grado di "Gran Pontefice".
Spitz, adesso, si prende cura di alcuni orfanotrofi, dai quali, in realtà, preleva bambini come cibo per gli ufficiali del Consiglio.
Spitz, è osteggiato, però, dai Medici Genetisti-Sperimentali del Reich e dal loro capo, il Dott.Wolfe (Quadrunviro del Reich), che sospetta qualcosa dei traffici di bambini.
Inoltre porta avanti insieme ai medici della Aertze-SS il Progetto segreto denominato "Plutone" sullo studio della morte al fine di comprendere il meccanismo del risveglio cosciente.
Carattere: Spitz è un folle. Incarna perfettamente l'immagine del dottore pazzo. I suoi discorsi sono farneticazioni razziste e spesso non mantiene un filo logico nelle sue esposizioni.
Sottovalutarlo è, però, il più terribile degli errori, perché in realtà la sua mente, benché dilaniata dalla pazzia, risulta calcolatrice e cinica all'estremo.
Aspetto: Spitz porta costantemente il camice da dottore con le mostrine da SS sul bavero.
Il suo volto è piccolo e assomiglia a quello di un topo.
La cute è glabra; gli occhi piccoli ed inquietanti sono coperti da un paio di minuti occhiali rotondi.
Le dita sono lunghe, ossute e sproporzionate rispetto alla piccola statura del medico.
Tarocco Dominante: Il Matto.
Particolarità: Spitz ha un'intelligenza geniale e la sua memoria è infallibile, come la sue capacità di calcolo. Conosce a menadito prodotti medicinali e veleni di qualsiasi tipo e il suo udito è sviluppatissimo.
Spitz, come *mortuus diabolicus*, è particolarmente attratto dalla carne giovane (bambini e adolescenti) prediligendola a quella degli adulti.

potenziato dal fattore ipnotico del complesso rituale messo in atto dal Consiglio dei 13.
Dopo 3 giorni l'iniziando (affamato,disidratato e cianotico) viene dissotterrato; i pochi sopravvissuti si potranno dire SS.
Questo rituale spoglia ogni SS di tutti i ricordi del passato, inserendo al loro posto altri ricordi fittizi che incitano all'odio verso le altre culture e alla fedeltà verso le SS.
Spesso vengono indotti ricordi simili, o del tutto uguali, in più soldati per renderli maggiormente controllabili, cosicché molte SS condividono tra di loro gli stessi ricordi e convinzioni.

Iniziazione Maggiore (II° Iniziazione)
Questo rituale è utilizzato per far entrare un sottufficiale nel Consiglio dei 13. Questo avviene solo se uno dei 13 viene distrutto e risulta necessario rimpiazzarlo.
Neanche i sottufficiali delle SS sanno che gli ufficiali dell'organizzazione sono in realtà Morti, quindi non hanno la minima idea di cosa li può attendere.
Il rituale (lungo e laborioso) è di un'inaudita ferocia ed è completamente avvolto nel mistero.
L'apice del rito consiste nel suicidio rituale, momento in cui il Consiglio porge all'iniziando un calice contenente veleno che deve essere bevuto per dimostrare la fedeltà al IV Reich fino alla morte (nella storia del Consiglio sono avvenute alcune piccole variazioni al rito, come ad esempio per l'iniziazione di Von Faust).
Successivamente si pone l'iniziando in un'enorme fossa di cadaveri e si attende il suo risveglio.
Se sarà un risveglio cosciente, allora l'iniziazione è superata, altrimenti sarà un altro morto-vivente ad aggiungersi al numero dei Morti.



Fremmen
SS-Oberstgruppenführer
Colonnello Generale
Gran Cavaliere Sterminatore
II grado

Storia: il Maggiore Fremmen è tristemente conosciuto per gli eccidi e le torture commesse nei campi di concentramento; al suo operato si devono migliaia di morti. Durante la guerra era già agli ordini di Himmler come SS.
Durante gli ultimi giorni della guerra è caduto vittima di un bombardamento dell'artiglieria russa in uno dei campi di concentramento in Polonia.
Sfigurato e orribilmente dilaniato, Fremmen si è rialzato come *mortuus diabolicus*. Tornato a Berlino di nascosto e dato per morto, si è recato da Reichmann e, saputo del "Giorno delle Iene" e della nuova natura del Colonnello Reichmann, ha deciso di servirlo come ufficiale delle nuove SS.
Promosso al grado di Colonnello Generale delle SS è a capo della Terza Divisione, la Divisione Totenkopf "Testa di Morto", che tuttora porta avanti il progetto di sterminio nella parte est della Germania per rifornire di carne fresca il Consiglio dei 13.
Carattere: Fremmen è silenzioso quanto spietato. Non esiste carattere... solo cieca ferocia in un corpo morto.
Aspetto: Fremmen ha il corpo completamente bendato. Gli occhi, danneggiati irreparabilmente dalle schegge del bombardamento, sono state sostituiti da un marchingegno russo creato dal Dott.Denkanov e costituito da due lenti mobili.
Fremmen indossa sempre la sua divisa da alto ufficiale delle SS insieme a lunghi guanti neri di pelle.
Il corpo del Generale ha una particolarità: continua a decomporsi come un normale cadavere anche cibandosi di carne umana fresca. Per questo motivo emana costantemente odore di formaldeide a causa degli esperimenti di conservazione del Dott. Spitz con la formalina.
Inoltre il corpo di Fremmen è coperto da bende per nascondere le cicatrici e le suture dovute alle mutilazioni subite.
Tarocco Dominante: La Morte

Gregor Von Faust
SS-StandartenFührer
Colonnello delle SS-Totenkopf
Cavaliere Ariano d'Oriente e d'Occidente
VII grado

Storia: Von Faust, Colonnello delle SS già durante la Seconda Guerra Mondiale, ritorna a Berlino subito dopo la vittoria della Germania nel conflitto mondiale. Noto per la sua crudeltà e per la sua brama di potere, Von Faust, ignaro dei cambiamenti avvenuti nelle nuove SS di Reichmann, si figura una propria scalata politica fino ai vertici delle "Milizie Nere" per poi prendere il posto stesso del Generale Reichmann. Il Colonnello Von Faust si reca il 7 Agosto 1945 al cospetto del Generale Reichmann nel castello di Wohlmar per giurargli fedeltà. In realtà Von Faust nutre già l'idea di eliminarlo per poter prendere il posto di Generale Supremo. Per sua sfortuna, però, il Generale Reichmann legge nei pensieri del Colonnello e decide di accettare la richiesta di Von Faust e di ammetterlo tra gli ufficiali delle SS, ma non certo come Von Faust si aspettava. Nello stesso giorno il Colonnello viene sottoposto ai rituali della Seconda Iniziazione. Al culmine del rituale Reichmann decide però di apportare una piccola variazione al rito: Von Faust viene decapitato anziché avvelenato. Dopo un intero giorno, Von Faust risorge come *mortuus diabolicus*, a lui verrà dato il titolo di "Cavaliere ariano d'Oriente e D'Occidente" col grado di Colonnello (Standartenführer) all'interno delle SS-Totenkopf comandate da Fremmen. Per il solo pensiero di aver voluto tradire Reichmann, però, Von Faust è costretto a vivere portando la propria testa separata dal corpo...mai il titolo di Colonnello "Testa di Morto" fu più calzante.
Carattere: Von Faust vive costantemente nell'ombra, si fa vedere solo di notte, quando è più facile nascondere i tratti della sua nuova faccia. Von Faust risponde fedelmente agli ordini impartitigli da Fremmen e come lui si dimostra crudele e terrorizzante. A differenza di Fremmen, però, sa essere freddo e calcolatore, tanto da saper rimandare il piacere di un'esecuzione per avere dei vantaggi maggiori. In realtà, nei recessi della sua mente, non ha abbandonato il desiderio di prendere il posto di Reichmann, ma evita anche solo di pensarlo per paura di eventuali gravi punizioni.
Aspetto: il Colonnello veste sempre in divisa. Porta con se costantemente (o la fa portare ad un sergente) una scatola nera, nella quale è contenuta la sua testa. Sulle sue spalle, invece, è posta la testa inespressiva di un manichino. Von Faust si fa raramente ricevere in pubblico, le uniche volte che vorrà dialogare con qualcuno che non sia una SS lo farà nel suo studio privato o di notte nella più totale oscurità.
Tarocco Dominante: La Torre
Segreti: Von Faust porta sempre con se la propria testa in una scatola metallica rivestita di velluto nero. La voce del Colonnello proverrà dalla scatola, infatti il corpo decapitato non necessita della normale vista per poter agire o camminare (come tutti i normali Morti). Se la testa dovesse essere distrutta, il resto del corpo non morirà e non subirà cambiamenti di sorta, anche se gli sarà impossibile parlare.
Come potere di *mortuus diabolicus*, Von Faust è l'unico Morto ad essere del tutto immune alla Fame; il suo corpo non si putrefà pur non cibandosi di carne viva.

La "Stella del mattino"

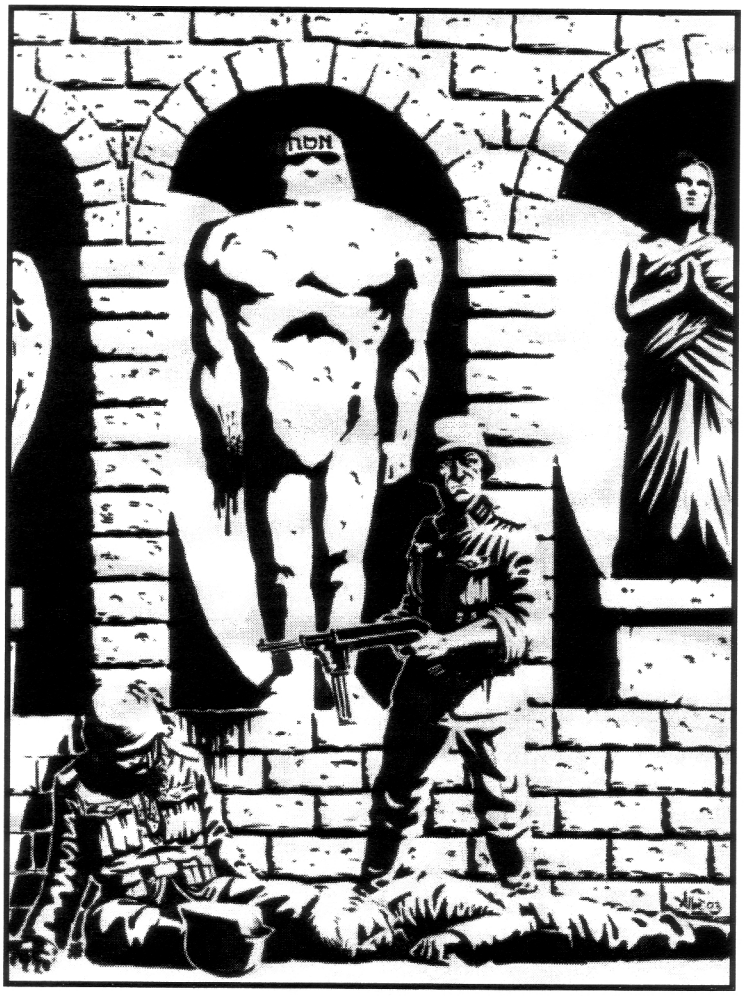
La "Stella del Mattino" è un'organizzazione fondata nel 1945 (II anno del Reich) dai superstiti del popolo ebraico, trucidato dalle deportazioni di massa nei lager messe in atto dal III e IV Reich. Questo gruppo conta circa duemila persone (uomini e donne), sparse in Germania e nei paesi limitrofi (Italia, Svizzera, Russia, Terre Perdute) dove agisce infiltrandosi tra la popolazione e anche all'interno di organizzazioni di regime.
Il capo dell'organizzazione è Il Grande Re di Israele, mentre ogni Sinagoga (un certo numero di affiliati riuniti assieme in un tempio segreto) è controllata da un Rabbino.
L'organizzazione è ancora del tutto sconosciuta anche ai gradi più elevati della Gestapo. Se qualcosa dovesse trapelare significherebbe la definitiva fine degli ebrei in Germania

Scopi: rovesciare la dittatura Nazista tramite l'eliminazione dei suoi capi.
Riportare l'Ebraismo ad essere una religione accettata dalle masse. Fondare uno stato dove l'Ebraismo sia la religione predominante.

Riti: Gli ebrei si ritrovano una volta al mese a pregare nella Sinagoga più vicina (rigorosamente costruita sottoterra e di piccole dimensioni) vista la pericolosità di ogni riunione.
Ogni rito viene celebrato dal Rabbino.
Rimangono in uso tutte le tradizioni dell'ebraismo anche se ogni ebreo può esservi esentato nei casi che questo comprometta la segretezza dell'organizzazione.

Particolarità: il Re, e forse alcuni Rabbini, detengono ancora la conoscenza dell'antica Cabala ebraica. Questo sapere magico si esprime grazie a dei rituali di grande potenza. Tutto quello che si sa deriva da racconti o interrogatori, peraltro sempre molto imprecisi e poco affidabili.

Golem: questo rito estremamente laborioso, richiede 9 mesi per il suo completamento e crea un essere animato asservito al suo padrone. Il Rabbino deve costruire una figura umana di pietra alla quale imprimerà la vita con l'uso di parole magiche e di balsami e incensi particolari.
Il Golem, così animato, seguirà i desideri del suo padrone. Il Golem può essere distrutto da esplosivo e colpi contundenti o dalla volontà del Rabbino stesso.
Può accadere che questo essere di pietra si liberi dal controllo del Rabbino (per ogni compito affidatogli è richiesto un tiro su Arte Occulta riuscito), se ciò accade non vi è modo di riguadagnare ascendente sul Golem, che va quindi distrutto meccanicamente. Il Golem non ha né la capacità di parola né quella di usare oggetti complessi, ma solo di combattere a mani nude e di spostare pesi. Comprende comandi solo in ebraico antico.



Sogni del profeta Daniele: questo rito richiede due ore di tempo e l'utilizzo di una Menorà (candelabro a 7 braccia) la combustione di incensi e l'uso di un abito cerimoniale. Il rituale permette all'officiante di inviare la propria immagine ad un uomo prescelto che, nel sonno, percepirà ogni parola che gli sia rivolta, senza però poter rispondere. Questo è un modo sicuro per raggiungere altri Rabbini senza lasciare tracce o rischiare la vita dovendosi spostare.

Molti altri sono i rituali Cabalistici conosciuti solo dai Rabbini più dotti in questa arte.
Questi rituali sono sempre utilizzati oculatamente.

David
Grande Re Di Israele

Storia: nessuno conosce la vera identità del Re, vista la pericolosità di ciò; anche il nome è tradizionale e non è quello effettivamente posseduto dal capo della Stella del Mattino. Tutto ciò che riguarda questa figura è avvolto nel mistero.
Carattere: le poche volte che qualche Rabbino ha ricevuto ordini dal Re, questi sono arrivati tramite sogni.
Aspetto: nessuno ha potuto vederlo, però gli si attribuiscono le qualità dell'antico Re David, raffigurandolo come un giovane dall'aspetto austero su di un trono.
Tarocco Dominante: La Giustizia

Cavalieri Teutonici

La setta dei Cavalieri Teutonici ha la doppia funzione di proteggere i Cristiani Cattolici in Germania e fungere da organo di spionaggio della Santa Sede nel Reich. La setta, la cui esistenza è nota, in Germania, soltanto ai pochi Cattolici tedeschi degni di estrema fiducia, ha infatti il compito di destabilizzare politicamente ed ideologicamente il Reich e la Chiesa Teutonica di Germania. Nessuno è ufficialmente a conoscenza dell'esistenza dei Cavalieri Teutonici, anche se qualche sospetto di un'azione spionistica e destabilizzante da parte della Chiesa di Roma comincia a penetrare negli alti quadri delle SS e della Chiesa Teutonica. La setta è composta da non più di un centinaio di elementi in tutto, che sono gerarchicamente divisi come segue:
Cinquanta circa classificati come "Fedeli", ovvero gli agenti operativi.
Una trentina di "Accoliti", ovvero i coordinatori e superiori diretti degli agenti operativi.
Una decina di "Maestri", ovvero coloro che organizzano le strategie della setta e tengono i contatti con l'Italia.
Un "Gran Maestro", la cui identità è segreta.
Sono i "Fedeli", in gruppi di sei individui, a proteggere alcuni luoghi sacri della cristianità e a celebrarvi, di notte e in assoluta segretezza, la Messa, alla quale giungono gli ultimi tedeschi che non si sono voluti piegare alla folle dottrina del Reich. Gli "Accoliti" si occupano dei lavori più rischiosi come fabbricare e distribuire le Ostie, le candele o altro e di buttare fumo negli occhi alla polizia tedesca.
Tutti gli appartenenti alla setta dei Cavalieri Teutonici hanno come simbolo una croce nera su campo bianco. I contatti tra i Maestri e gli Accoliti e tra questi ed i Fedeli avvengono tramite un complesso sistema di parole d'ordine e messaggi cifrati, e mai di persona. Una volta ogni anno, all'equinozio di

"Era già passata la mezzanotte, quando il mio informatore di fiducia mi sveglia di soprassalto suonando furiosamente il campanello della mia abitazione. "cose grosse!" mi dice. Mi sono fatto mezza Dortmund in bicicletta in meno di un secondo, portandomi dietro taccuino e macchina fotografica. Quando sono arrivato alla vecchia villa di periferia che mi aveva indicato ho capito cosa c'era di tanto fenomenale. Era l'abitazione del vecchio colonnello Schweren...sì...proprio lui ....quello che si è beccato la croce di ferro del IV Reich per l'opera compiuta nei campi di concentramento dal '43 al '45 e poi si è beccato il benservito dal Generale Reichmann, quando si è sbarazzato di tutti i vecchi ufficiali delle SS.
Insomma la villetta pullulava di poliziotti. Io mi avvicino al primo che se ne stava lì all'ingresso e gli mostro il tesserino di giornalista del "Reichwehrheit" e lui mi fa passare. Non esagero se ti dico che l'abitazione del colonnello sembrava un museo in miniatura...pieno zeppo di gingilli e statuette prese da ogni parte del mondo. Si sa...il vecchietto aveva sempre amato questa roba...tipico gusto da SS in pensione. Insomma...c'era anche l'Ispettore capo lì... vado per salutarlo e...per poco non vomito. Per terra c'era, nello studio, quel che rimaneva del povero Schweren, sembrava quasi che gli fosse cascato addosso un pilastro di cemento.
Era un ammasso di carne poggiato per terra...come se fosse finito in un macchinario della Krupp che lo avesse stritolato. Lo spettacolo non era dei migliori, infatti accanto a me una delle giovani reclute della Gestapo non ha retto a quella vista e si è afflosciata a terra come una pera cotta!
Ma la cosa che più mi ha colpito era quella statua accanto al cadavere del colonnello. Cavolo...un energumeno di pietra grezza... con dei simboli in chissà quale lingua scolpiti in fronte...senz'altro non un capolavoro, ma mi chiedevo da quale paese l'avesse preso il vecchio Schweren. Mi risposi che forse era un ricordo di quando era capitano nell'Afrika Korps. Insomma...faccio due foto al povero colonnello, qualcun'altra in giro per la casa, mentre i poliziotti mettono tutto a soqquadro per capirci qualcosa, visto che l'abitazione era sbarrata dall'interno e non c'era modo alcuno di entrarvi (la Gestapo ha dovuto sfondare la porta). Me ne sto per andare quando ripasso per l'ultima volta dallo studio e do un'occhiata al colosso di pietra: te l'assicuro (non avevo ancora bevuto neanche un goccio quella sera) e te lo giuro sulla testa di mia madre: non era nella stessa posizione in cui l'avevo visto appena ero entrato.
Rimango impietrito e per poco non me la faccio addosso! Sto per balbettare qualcosa quando mi sento afferrare alle spalle: un tipo con una divisa nera mi dice qualcosa, ma sono troppo impaurito per ascoltare. In men che non si dica mi prende la macchina fotografica, la sbatte per terra mandandola in mille pezzi e mi ritrovo scaraventato fuori dalla villetta.
Mentre sono a terra alzo gli occhi e cosa vedo?: una Mercedes nera modello speciale riservato agli ufficiali delle SS, con due belle aquile sulle portiere.
Qualche pezzo grosso doveva essere venuto insieme ai propri sgherri a dare l'estremo saluto al vecchio commilitone.
Quindi anche per stavolta niente articolo e una bella notte in bianco...ma se ripenso a quella statua...ti assicuro che mi viene la pelle d'oca!"

Racconto di Hernest Kluger, giornalista del "Reichwehrheit" (in stato di ubriachezza), ad uno sconosciuto avventore della "Dortmunder Brauerei" (Birreria di Dortmund).

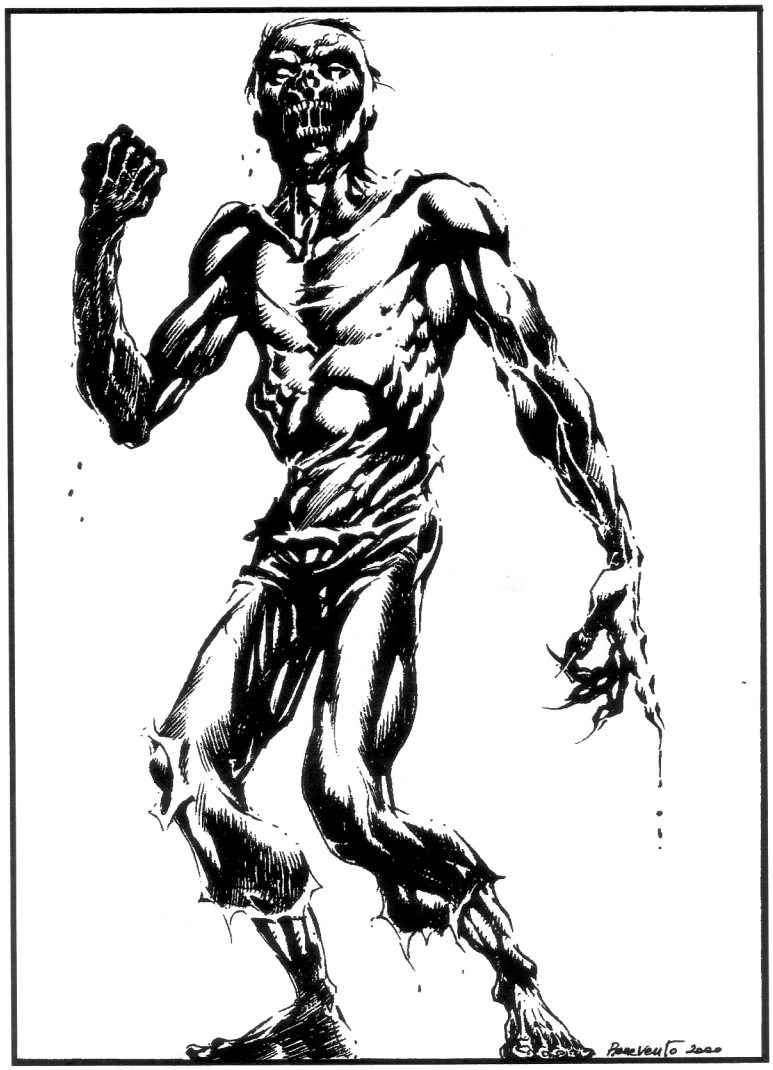
primavera, i Maestri dell'Ordine si riuniscono con il Gran Maestro ed un "ambasciatore" dei Cavalieri Templari italiani in un luogo sicuro, la rocca di Marienburg nella Prussia orientale, scelta sia per la sua storia (fu l'ultima roccaforte dei primi Cavalieri Teutonici) sia per la sua lontananza dai centri del potere del Reich (in effetti si trova praticamente sul confine sovietico).
I Fedeli della setta sono tutti ben addestrati e soprattutto estremamente motivati, ai limiti del fanatismo, considerando il Reich il regno del demonio sulla terra. La loro azione contro il Reich, ben coordinata dai superiori, si espleta soprattutto con sabotaggi ed omicidi politici, che debbono ovviamente essere orchestrati per apparire come morti accidentali, o meglio ancora come regolamenti di conti tra fazioni avverse, per scatenare in questo modo violente faide tra le diverse consorterie facenti capo ai quadrunviri.
L'identità del Gran Maestro dell'Ordine dei Cavalieri Teutonici è sconosciuta, soltanto il Papa in persona ne conosce il vero nome, per tutti gli altri egli è soltanto il Gran Maestro "Hermes". Il segreto, custodito gelosamente per l'incolumità della persona stessa, ha dato adito a numerose ipotesi, più o meno inverosimili e fantasiose, sull'identità di Hermes: tutti concordano nel dire che si tratti senza dubbio di un personaggio di spicco dell'ambiente politico o economico del Reich.

Scopi: mantenere viva la Fede Cattolica in Germania, destabilizzare e distruggere il IV Reich.

Figli della Bestia

I "Figli della Bestia" non sono una vera e propria setta, ma una congrega di schiavi, presenti nel Sud della Svizzera e nel Nord d'Italia.
Alcuni adorano Marcus, che spesso appare ai loro occhi in maniera molto diversa da come è in realtà, altri lo servono odiandolo ma senza potersi ribellare.
I suoi enormi poteri (non esiste altra creatura con poteri pari ai suoi), gli permettono di richiamare e guidare i vivi anche a distanza di molti chilometri; anche ordini suicidi vengono seguiti alla lettera senza opporre resistenza (solo chi ha Affinità Occulta maggiore o uguale a 8 può tentare un tiro Volontà per resistergli).
Ma questo non è l'unico suo potere, egli è capace di entrare nei sogni dei suoi schiavi e spingerli ad autoledersi come preferisce e può guidarne la mente fino a modificarne i sensi così da far loro vedere e udire ciò che vuole, per questo molti considerano Marcus un adulto, una specie di mago o di "Principe dell'oscurità" potente e crudele.
Egli è in realtà potente e crudele ma in una maniera molto personale: i suoi istinti sopiscono una ragione che non ha avuto modo di sviluppare, non conosce cosa sia la coscienza, il rimpianto, né quale valore abbia la vita, le poche nozioni che ha le ha rubate alle menti altrui, il suo unico pensiero è la sua necessità: avere sempre cibo fresco. I Figli della Bestia sono circa un centinaio e sono scarsamente organizzati tra loro, spesso non si conoscono nemmeno, essendo Marcus che li sceglie e li dirige mentalmente quando ne ha bisogno. Non hanno segni di riconoscimento anche se spesso sono pieni di cicatrici e tagli che "la Bestia" ama infliggere loro durante il sonno.
Sono costretti a vivere ai margini della società e a commettere frequenti rapimenti, specie di giovani e bambini, per compiacere il loro padrone; inutile dire che questa vita li costringe, sia in Italia, che nel Reich, a fare i conti con un'alta mortalità per mano della legge.
Marcus è di fatto il più potente *Mortuus diabolicus* esistente, ma dipende interamente da sua madre (un *Mortuus simplex*) per nutrirsi.

Scopi: nessuno. L'unico motore che muove i Figli della Bestia è la fame di carne umana di Marcus.



"...Nascosta al mondo, sprofondata nei meandri di una caverna sulle cime alpine al confine tra Italia e Svizzera, conservata dai ghiacci eterni dei ghiacciai, striscia la più paurosa e grottesca figura di questi tempi bui.
Marcus è il suo nome, Bestia, Demone, Mostro, Divinità, sono aggettivi che gli si addicono.
Alcuni lo chiamano "Il Cristo defunto", per me Demone va più che bene.
Io lo conosco bene.
Io sono suo padre.
Lui lo sente e mi ha risparmiato, almeno per ora, ma temo che morirò presto; è nei miei sogni e mi costringe a fare certe cose, certe cose che...non so per quanto ancora potrò accontentarlo.
Non so cosa accadrà quando mi rifiuterò di nutrirlo.
E' la creatura più mostruosa di cui abbia notizia, è così inumana, così malvagia...
La sua nascita risale a molti anni fa, quando mia moglie Caterina, un'italiana, fu rapita dalle SS.
Capitava spesso, allora, che persone di "razza impura" venissero fatte sparire; spesso prima subivano ogni abuso possibile e venivano fatte a pezzi, altre volte, venivano lasciate a morire in alta montagna da dove non sarebbero mai tornate, gettate dentro gole, pozzi, burroni. Su di loro le Milizie Nere sfogavano il loro sadismo, le loro frustrazioni e la loro crudeltà.
Questa era la legge di quei primi giorni d'occupazione tedesca e molti di noi morirono per combatterla, altri, come me, ebbero paura e poterono solo piegare la testa e subirla.
Fu così per Caterina, mia moglie, ormai prossima al parto, la più bella ragazza del paese, la più dolce femmina della regione: stuprata, seviziata, impiccata e lasciata a penzolare dalla volta di quella grotta così buia, così fredda, così tetra.
Non so cosa accadde la notte in cui mi fu strappata: ebbi un sogno orribile, vidi ciò che veniva fatto a Caterina, sentii le sue emozioni, il suo dolore, la sua rabbia, la sofferenza, la disperazione, la rassegnazione, poi vidi lui, Marcus, aprire gli occhi, vidi una pozza, tanto sangue, e le Milizie Nere che tornavano indietro, prendendo le proprie armi e facendo fuoco tra loro sparandosi addosso, sulle gambe, sul torace, al volto, finché tutto non finì in un lago di sangue, membra tremolanti e resti umani in convulsione.
Poi vidi casa mia e vidi me stesso nel letto, mentre non avevo pace, le mie mani gocciolavano sangue e i miei occhi serrati versavano lacrime.
Mi svegliai e mi guardai i palmi, insanguinati.
Un solo nome, Marcus, mi rimbombava in testa, il nome di mio figlio, mai nato.
Spinto da una forza che non proveniva da dentro di me ma da qualche parte nei boschi e nelle montagne a Sud, mi incamminai per lunghi e tortuosi sentieri fino a giungere sotto a un grande ghiacciaio.
All'entrata di una caverna.
Tanti piccoli particolari non lasciavano dubbi, era la grotta che avevo visto nel mio sogno, era il simbolo della mia viltà, della mia accettazione dei soprusi della mia mancanza di spina dorsale.
Ero immerso nei miei pensieri quando udii il pianto di un bambino provenire dall'interno della grotta.
Corsi a perdifiato:- Sono vivi- pensai, - il mio sogno era solo un sogno, sono vivi e per Dio da oggi li difenderò a costo della vita, mai più mi piegherò, mai più cederò alle prepotenze, so dove trovare armi e dove si riuniscono i Partigiani, andremo via oppure lotteremo e saremo felici e potremo finalmente...-
Alla vista di quello spettacolo i miei pensieri morirono nella confusione e per poco non svenni.
Non troverò mai le parole per descrivere l'orrore che mi si parò davanti agli occhi, non sono uno scrittore, non conosco i trucchi narrativi e le parole magiche capaci di trasmettere sentimenti ed emozioni così pure e primordiali, così confuse e terribili, così uniche e irripetibili, ma farò del mio meglio per descrivere l'orrore a cui ero davanti e che servo ormai da troppi anni.
Sparsi per il pavimento della grotta erano i corpi di almeno quattro uomini, tra i brandelli di carne si riconoscevano ancora pezzi di stoffa e lustrini appartenenti alle SS, più avanti, era solo il buio e il pianto di mio figlio, di Marcus.
Accesi la torcia elettrica e la puntai davanti a me.
Ebbi uno scossone quando il corpo di Caterina, impiccato alla volta della caverna, ebbe un sussulto e alzò le braccia nella mia direzione, come per ghermirmi; era quasi irriconoscibile, il volto bluastro, la lingua gonfia e penzolante, il corpo, nudo, pieno di sangue e fango.
Poi nuovamente quel pianto, quel lamento, fu allora che vidi Marcus, mio figlio, a terra, in una pozza di sangue e liquidi fetali, il cordone ombelicale ancora attaccato all'utero della madre.
Il corpicino bianco latteo, le piccole labbra blu scure non mentivano, mio figlio piangeva e si dimenava ma ormai erano solo i conati di un corpo tornato dalla morte vuoto dell'anima e dei sentimenti.
Mestamente, piangendo, mi voltai per uscire dalla caverna quando una forza mi fermò, era il piccolo, aveva fame, non so come lo capii ma lo capii, presi un pezzo di un cadavere, il cuore nero di uno di quei bastardi tedeschi e lo portai alla bocca di Caterina.
Ella lo sbranò e lo inghiottì, assieme alla propria lingua, vidi io stesso qualcosa come un grumo discendere dal cordone ombelicale, da madre a figlio, in grossi bocconi pulsanti, e Marcus fu sazio e smise di piangere.
Fuggii.
Fuggii a gambe levate ma ancora oggi, quando quella cosa ha fame e mi chiama so che devo portargli carne umana. Siamo molti oggi, in Svizzera e in Italia, tutti schiavi di quell'essere immondo, così potente che nessuno può nulla.
Dieci giorni fa, nella grotta, il "Tempio della Bestia", facevano mostra di sé i corpi di quattro Templari, tutti morti suicidi sotto il controllo di Marcus. Se neanche i Templari del Papa possono opporsi a quest'abominio cosa resta da fare, cosa?"

Lettera ritrovata il 13/09/1953 nella tasca di un cadavere abbattuto sulle Alpi Svizzere da un gruppo di Cacciatori di Morti.

BURATTINAI



La setta dei "Burattinai" è la più misteriosa e occulta dell'Europa.
Nata intorno al 1700, raggruppa un centinaio di elementi, accomunati dal possedere "il Dono", operativi in Italia, Germania, Terre perdute e, in misura inferiore, Russia.
Il "Dono" consiste in una dote artistica nel costruire fantocci, bambole, pupazzi e burattini e "magica" nel dare loro la vita.
"Il Dono"è innato e si trasmette in una famiglia saltando sempre una generazione (dal nonno al nipote e così via).
I Burattinai vengono iniziati all'arte dell'intaglio, del cucito e di ciò che serve per creare pupazzi bellissimi, già dal settimo anno di età da un Burattinaio esperto, spesso il nonno e solo dopo dieci/quindici anni di pratica divengono bravi abbastanza (Abilità Costruire Burattini a grado 9) da poter esser iniziati ai segreti occulti della setta.
I riti di iniziazione magica sono segreti e tramandati a voce all'interno di ogni famiglia di Burattinai, durano tre giorni al termine dei quali l'apprendistato del giovane è ufficialmente terminato. Segue un periodo di tre anni di pellegrinaggio e meditazione da parte dell'adepto che non potrà, in questo periodo, né esercitare né far ritorno alla propria casa.
E' in questi anni che il Burattinaio impara valori importanti quali sacrificio, solitudine, gioia, amicizia, amore, pericolo, si rafforza fisicamente e psicologicamente e conosce il mondo.

Il "Dono" è il grande potere di "creare burattini vivi" tramite un complesso processo rituale.
I burattini così creati hanno la capacità di vivere ogni notte: dallo scoccare della mezzanotte alle prime luci dell'alba.
Quando una bambola viva viene creata il Burattinaio ha precisi obblighi verso quest'ultima:
-Patto di non interferenza- per cui il Burattinaio deve vendere o regalare il burattino e non dovrà farne un uso personale...i Burattinai non possono creare burattini e tenerseli o il loro effetto primario svanisce (vedi seguito).
Patto di Cura- per cui un Burattinaio deve sempre -soccorrere e riparare un burattino che gli viene portato (o che va da lui da solo...), pena il ricevere gli stessi danni sul proprio corpo nel giro di tre giorni.
-Patto di Segretezza- per cui un Burattinaio non può sciogliere il segreto sulla vita dei burattini o sui suoi poteri- pena la perdita di questi ultimi.
I burattini possono essere creati con scopi e modalità differenti, ma generalmente sono creature socievoli tra loro, tendenzialmente non violente, spesso dispettose, il cui scopo principale è quello di difendere la casa ove trovano alloggio nascondendosi alla vista degli uomini.
Un'eccezione è costituita da una famiglia tedesca: i Merlinger. Questa famiglia costruisce solo bambole maligne, col preciso scopo di nuocere e, per renderle più efficaci, le dotano di armi nascoste come lamette, spilli avvelenati, polveri incendiarie.
Un burattino ed il suo creatore hanno un legame particolare: Se il burattino muore il Burattinaio prova un dolore lancinante che può anche costringerlo a letto per più giorni.
Se il Burattinaio muore (definitivamente), tutti i burattini da lui creati da meno di trent'anni muoiono e quelli che sopravvivono percepiscono un fortissimo dolore per la mancanza del "Padre" che li porta spesso a divenire introspettivi, solitari e violenti.
Il Burattinaio può, sognando (e facendo un tiro su Affinità Occulta), vedere e sentire ciò che avviene attorno a ognuno dei propri burattini quando essi sono svegli e dar loro degli ordini che i burattini percepiranno come una voce (il "Padre"), che potranno o meno ascoltare (tiro su Comando).
Un'altra famiglia che fa un uso particolare del "Dono" sono i Putkiniev, rifugiati nel sottosuolo di Nuova Stalingrad, essi contravvenendo in parte al primo Patto ne conservano molti che usano, nottetempo come spie e sabotatori di superficie per poi lasciarli ai bambini degli asili comuni, non potendo del resto andarli a vendere o regalare in superficie dove i controlli sono attivi.
In alcuni casi, nelle città più grandi, dove più radicata è la tradizione dei Burattinai e vi abitano più famiglie appartenenti alla setta (e magari qualche inconsapevole collezioni-

sta), si sono formati clan e società di burattini con una gerarchia e un capo, società simili a quelle umane ma le cui tracce svaniscono con le prime luci dell'alba.
Uno di questi luoghi è Bergantino, in Italia; un paese dove da secoli si tramanda la tradizione dei burattinai, ma anche delle giostre, cosicché queste due arti sono andate fondendosi in modo misterioso e affascinante.
Si dice che di notte, a Bergantino, decine di burattini scendano nelle strade e che ogni giostra si animi di vita propria; si dice anche che due Frati Inquisitori e un Commissario con i loro Conversi al seguito siano giunti per indagare ma non siano più usciti dalla Casa del Terrore.
Come gli uomini, anche i burattini hanno un Tarocco Dominante che ne determina carattere e Destino, ma questo non è casuale; è legato alla natura del loro "Cuore".
Il "Cuore" è un oggetto che, contenuto in ogni burattino, ne contiene l'anima e la magia.
La creazione del "Cuore" è il momento più importante e allo stesso tempo il motivo intimo della creazione di un burattino; non ha importanza il valore o il materiale dell'oggetto, ma il Burattinaio deve racchiudervi dentro un Desiderio, un Sentimento o un Sogno.
Quando il burattino trova un nuovo padrone la richiesta contenuta nel "Cuore" viene esaudita e il Burattinaio ne riceve gli effetti che, anche se non potenti e mai eclatanti, sono abbastanza per renderne la vita più dolce e agevole.
Un Burattinaio può creare, in un lustro (5 anni), tanti burattini animati quanto è il suo punteggio in Affinità Occulta.
Un Burattinaio non potrà mai avere meno di 7 in Affinità Occulta.
Il processo di creazione di un burattino richiede sei giorni: nei primi tre viene costruito il corpo del burattino (arte-Costruire Burattini- difficile), il quarto giorno viene creato "il Cuore"(Affinità Occulta), il quinto giorno viene unito al corpo ed il sesto giorno si conclude il rito con l'esposizione alla luna obbligatoriamente piena (Affinità Occulta). Un solo errore inficia tutto il procedimento.

Burattini e Morti
Un Burattinaio che muore e risorge è sentito dai suoi burattini come un'aberrazione, una mostruosità; la prima notte dopo la morte del "Padre" tutte le creature da lui create lo cercheranno per ucciderlo, ridandogli così la pace eterna e morendo a loro volta.

"...lo trovammo lì sdraiato sul selciato, freddato alle spalle da un colpo di fucile.
Attorno a lui decine e decine di pupazzi: molti di quelli che aveva costruito nella sua misera e felice vita.
Perché si trovavano lì? Forse anche loro lo amavano come li amava lui e si sono radunati per un ultimo addio...ma cosa sto dicendo...sono solo pupazzi...sarà stato solo un macabro spregio, l'ultimo, del cane che l'ha ammazzato.
Non si era ancora risvegliato...sembrava avere un sorriso sereno, povero pazzerello, ci mancherà."

Dal discorso funebre per il defunto signor Koller
Monaco, 1951

Cosa pensano (o sanno) in Germania

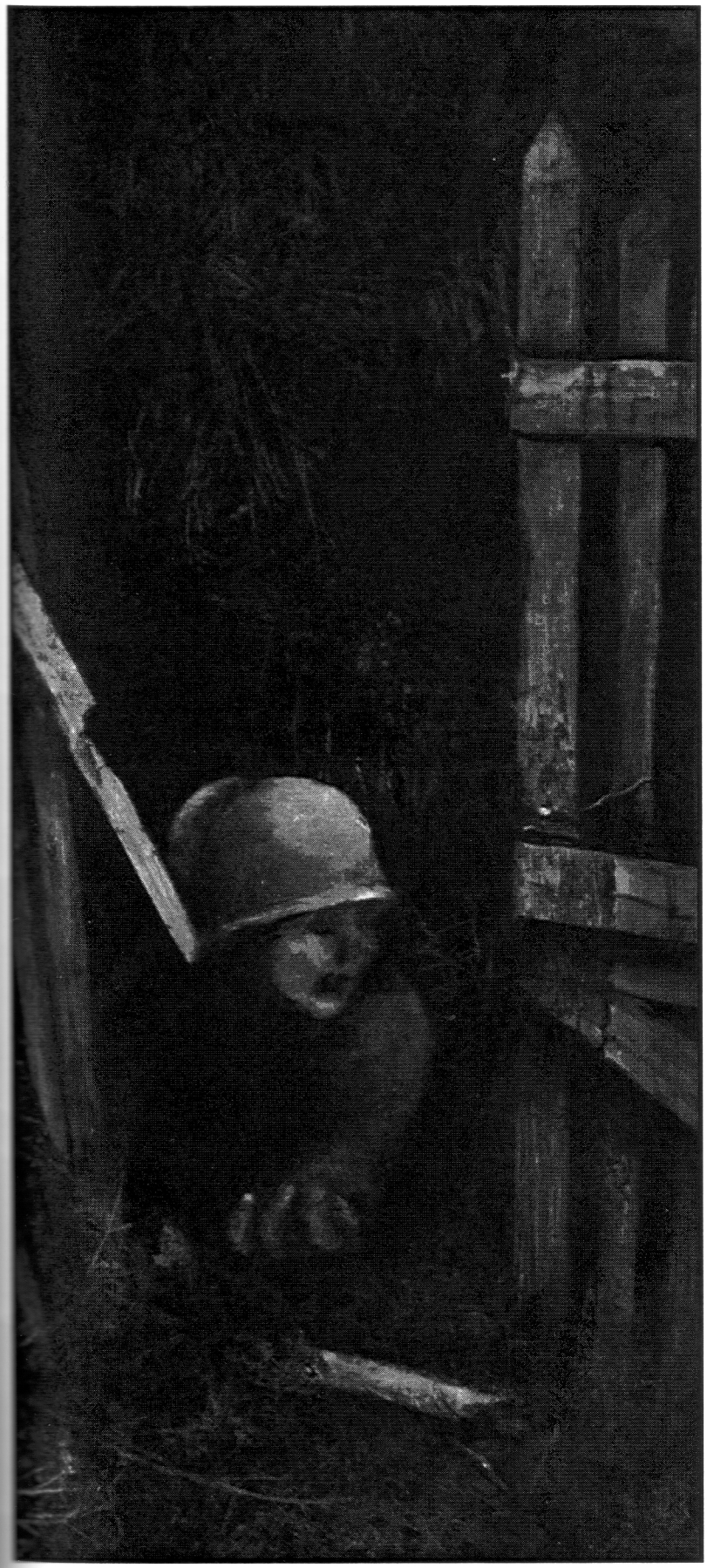
Questa è una breve visione di cosa si pensi o sappia in Germania a proposito di:

Se stessi
Cittadino ignorante tedesco: "Siamo una razza superiore, per questo abbiamo resistito al Giorno del Giudizio. Lode al Reich. Quando tornerà il Messia la razza ariana governerà il mondo e schiaccerà gli ultimi esemplari delle razze inferiori."
Cittadino tedesco medio: "La ferrea organizzazione del Reich non lascia molto spazio all'estro personale, ma ci difende da una fine peggiore. Lunga vita al Reich."

Italia
Cittadino medio del IV Reich: "Sono solo una massa di contadini bigotti...quando il nostro spazio vitale si sarà esaurito potremmo assoggettare quella massa di villani"
Sebastian Gobel, Borgomastro di Zurigo: "E' sempre bene tenersi amici questi fanatici...prima o poi potrebbero tornare utili. Alcuni tedeschi sono ancora cattolici, quindi sarà bene fingere di essere dalla loro parte finché il Reich non li annienterà".
Alte sfere della Wehrmacht: "Il nostro popolo si illude credendo nella pace fra il Reich e lo Stato Papale: non appena sarà eletto un nuovo Kaiser brinderemo tutti intorno al trono del Papa"
Generale delle SS Reichmann: "Sarà bene che si preparino alla disfatta finale. Questa volta non saremo pietosi con loro come in passato. L'unica croce che adoreranno dopo l'attacco della razza superiore sarà la croce uncinata!"

Russia
Cittadino medio tedesco: "E' un bene che i russi siano stati inghiottiti dal gelo...il pericolo bolscevico non è più un problema"
Dott.Spitz, Colonnello medico delle SS: "La razza bolscevica sarà presto ridotta alla più totale schiavitù...i cittadini ariani del Reich non dovranno più preoccuparsi del lavoro quando avremo quei cani come nostri servi personali".
Generale delle SS Reichmann: "La cavalcata delle valchirie! Ecco cosa sentiranno i russi prima di morire! Sarà l'inno della vittoria mentre i nostri panzer schiacceranno quegli inutili insetti rossi! La piaga del comunismo sarà debellata e la bandiera del Reich sventolerà sulla cima delle loro arroganti città di metallo!"
Alte sfere della Wehrmacht: "Forte Kaliningrad è una realtà da tenere nascosta al popolo tedesco. Armiamoci e rafforziamoci prima che il nemico russo ci sorprenda impreparati".

Terre Perdute
Cittadino tedesco: "Quando la Wehrmacht avrà ripulito quei posti saranno ottimi campi coltivabili per i nostri coloni"



Avventure in Germania

Il Cartomante che voglia svolgere un'avventura in Germania dovrà ricreare un'atmosfera di assoluta tranquillità dove però il pericolo per la propria vita sia sempre in agguato. Il IV Reich è un ottimo territorio per ambientare avventure di tipo investigativo e di spionaggio, visti i grandi attriti che vengono segretamente covati all'interno delle organizzazioni sia segrete che non. Fate in modo che i Personaggi percepiscano il marcio che esiste dietro all'apparenza di pulizia e rigore.

Bossoli

Giocatori: consigliati 4 Giocatori esperti.
Personaggi: un Ispettore della Gestapo, un Medico di classe C o B e vari poliziotti della Gestapo (che possono essere sia uomini che donne), uno dei quali esperto nella guida.

Storia

I Personaggi sono membri di una Squadra di poliziotti della Gestapo. Descrivete una normale notte in uno dei Distretti di Monaco, dove i Personaggi vegliano nel caso ci sia bisogno di loro. I Personaggi passeranno la notte a sonnecchiare (meglio non davanti all'Ispettore Generale) a giocare a carte, a discutere fra di loro e ad ascoltare la radio. Alle 4 del mattino i Personaggi riceveranno una chiamata telefonica della Baronessa Von Shautze (una giovane vedova che vive in una villa alla periferia est della città, una delle poche persone ad avere un telefono). La Baronessa è estremamente allarmata perché sostiene di aver visto, attraverso le finestre della sua abitazione, il proprio vicino aggirarsi mugolante per la casa. I Personaggi si precipiteranno sul luogo assieme al Medico che per legge deve trovarsi nel Distretto nei casi vi sia il sospetto di un caso di risveglio.

Eventi in ordine cronologico

La corsa contro il tempo

La Baronessa si è però dimenticata di avvertire i nostri Personaggi che non si è limitata ad avvertire la Squadra del Distretto, ma che ha anche avvisato direttamente l'Ispettore Generale che ha a sua volta dato il compito alla Squadra d'Ordine della Feuerbrigade di recarsi sul posto. Mentre i Personaggi salgono sulla loro camionetta vedranno il camion rosso della Squadra d'Ordine sfrecciare in direzione est. A questo punto chiedete al Personaggio che guida il camion (o all'Ispettore) se sia intenzionato a superare il camion della Squadra d'Ordine... Nel caso i Personaggi non vogliano, oppure l'autista fal-

lisca un confronto di guida col P.N.G. che guida il camion della Squadra d'Ordine della Feuerbrigade (che ha 5 punti all'abilità "Guidare camion" e 5 a Riflessi) i loro colleghi arriveranno prima e tenteranno di dare fuoco alla casa per liberarla dal Morto (soluzione alla quale i P.G. dovranno opporsi con decisione)... E' bene che il Cartomante sottolinei ai Giocatori che la Squadra d'Ordine sta effettivamente andando a svolgere la LORO missione... inoltre esiste da sempre una forte competizione tra le normali Squadre della Gestapo e le Squadre d'Ordine.

La Squadra d'Ordine

Se i Personaggi arriveranno prima dei loro colleghi, nascerà un'accesa disputa tra l'Ispettore P.G. e L'Ispettore d'Ordine su quale delle due Squadre debba affrontare il caso. Giocate bene questa parte, interpretate bene la personalità dell'Ispettore d'Ordine: un fanatico esaltato che non vede l'ora di appiccare il fuoco e far rispettare le Leggi del Reich a modo suo. Se il Personaggio Giocante vincerà la disputa allora l'Ispettore d'Ordine si ritirerà insieme alla sua Squadra promettendo però terribili conseguenze (falso...non farà assolutamente niente).

La Casa

I Personaggi dovranno sfondare (o scassinare) la massiccia porta d'entrata (necessita di un tiro su Forza Fisica con un malus di 3). La villa appartiene all'ex Capitano Theodor Enker, un veterano che ha combattuto sul fronte orientale durante l'ultimo conflitto: dalla casa proviene un sordo ma ben percettibile mugolio. Entrati nella casa i Personaggi saranno attaccati dal cadavere del Capitano che però non potrà nuocere più di tanto. Il Capitano è vestito con la sua vecchia divisa da ufficiale della Wehrmacht, il braccio destro è amputato (una ferita di guerra che ha costretto Enker ad una forzata pensione), ma la cosa veramente rilevante è che i denti sono serrati da un laccio legato intorno alla testa che gli blocca il morso. Non appena i Personaggi avranno bloccato il Morto (operazione semplicissima) si accorgeranno del colpo di proiettile che ha perforato la fronte dell'ex ufficiale (il proiettile da 9mm è entrato nel muro alle spalle di una raffinata poltrona...il Capitano è stato legato e giustiziato mentre era seduto). Tra i denti serrati è ben visibile un bossolo da fucile da 7,92mm. L'ispezione della casa rivelerà alcune tracce:

Un vecchio diario sopra la scrivania: è il diario tenuto dall'ufficiale durante la guerra. Sono state strappate via 10 pagine che comprendono i giorni dall'1 al 10 Dicembre 1942. Leggendo il diario (3 ore di lettura) risulterà chiaro che l'ufficiale sia stato in territorio polacco nel periodo mancante. Per rendere ancora più suggestiva questa parte vi consiglio di scrivere qualche parte del diario, soprattutto una dove parlate di un evento passato descrivendolo solo con due parole: "doloroso ma inevitabile".
Non ci sono tracce di impronte, ma è ben visibile una finestra rotta dall'esterno al primo piano. Probabilmente l'assassino si è arrampicato per poi entrare nella casa.
Inoltre molte bottiglie di liquore vuote sono sparse per terra. Nel caso il Medico voglia procedere all'autopsia del cadavere prima che questo venga bruciato nel forno crematorio, troverà che lo stomaco dell'ufficiale è pieno di liquore (il cadavere emana un forte odore d'alcol). La Baronessa può confermare di non aver mai visto Enker ubriaco.

L'investigazione

Interrogare la Baronessa è del tutto inutile, visto che i rapporti col Capitano si limitavano ai saluti. Fate in modo da dare qualche falsa pista ai Giocatori: inventatevi una domestica addetta ai lavori e alla cucina, portate i Personaggi al funerale di Enker dove possono incontrare qualche lontano parente o qualche suo ex commilitone (che non saprà niente sui fatidici 10 giorni mancanti del diario).

Il secondo omicidio

Dopo un giorno in cui i Personaggi brancoleranno nel buio più totale, questi ultimi verranno avvisati dall'Ispettore Generale di Amburgo che si è verificato un caso di omicidio del tutto simile a quello del Capitano Enker nella sua città. I Personaggi (solo i P.G., il resto della squadra rimarrà a Monaco) saranno inviati con un treno speciale nella città di Amburgo dove potranno osservare il cadavere del Sergente Martin Gunter nella sala delle autopsie dell'ospedale militare. Le modalità dell'omicidio sono le stesse di quelle del Capitano, con l'eccezione del fatto che il delitto è avvenuto di giorno. Visto che Gunter era sposato, l'assassino ha aspettato un giorno in cui il Sergente non dovesse andare in caserma e mentre la moglie si allontanava ad acquistare del cibo ha colpito. Il cadavere è pieno di liquore ed è stato ritrovato un bossolo da 7,92mm tra i denti serrati del Morto. Gli oggetti principali del defunto sono stati presi dalla Gestapo e sono a disposizione dei Personaggi. Elencate una serie di oggetti insignificanti e di nessun utilizzo. Se i Personaggi vorranno dare un'occhiata alla casa del Sergente, benché sia già stata perquisita, potranno tranquillamente farlo: la moglie sarà felice di aiutarli (anche se è estremamente sconvolta dall'accaduto). Parlare con la moglie di Martin non servirà a molto, ma la perquisizione accurata della casa (tiro su "Cercare/Perquisire" con malus di 3) rivelerà una nicchia segreta sotto la carta da parati dove il Sergente teneva una vecchia bottiglia di liquore e due fotografie: una ritrae il Sergente durante la guerra (nella foto è un Caporale) insieme al Capitano Enker (non ancora mutilato) e tre altri soldati (un Sergente e due soldati semplici). L'altra ritrae il Caporale Gunter insieme ad uno dei soldati semplici che appare anche nell'altra foto: il

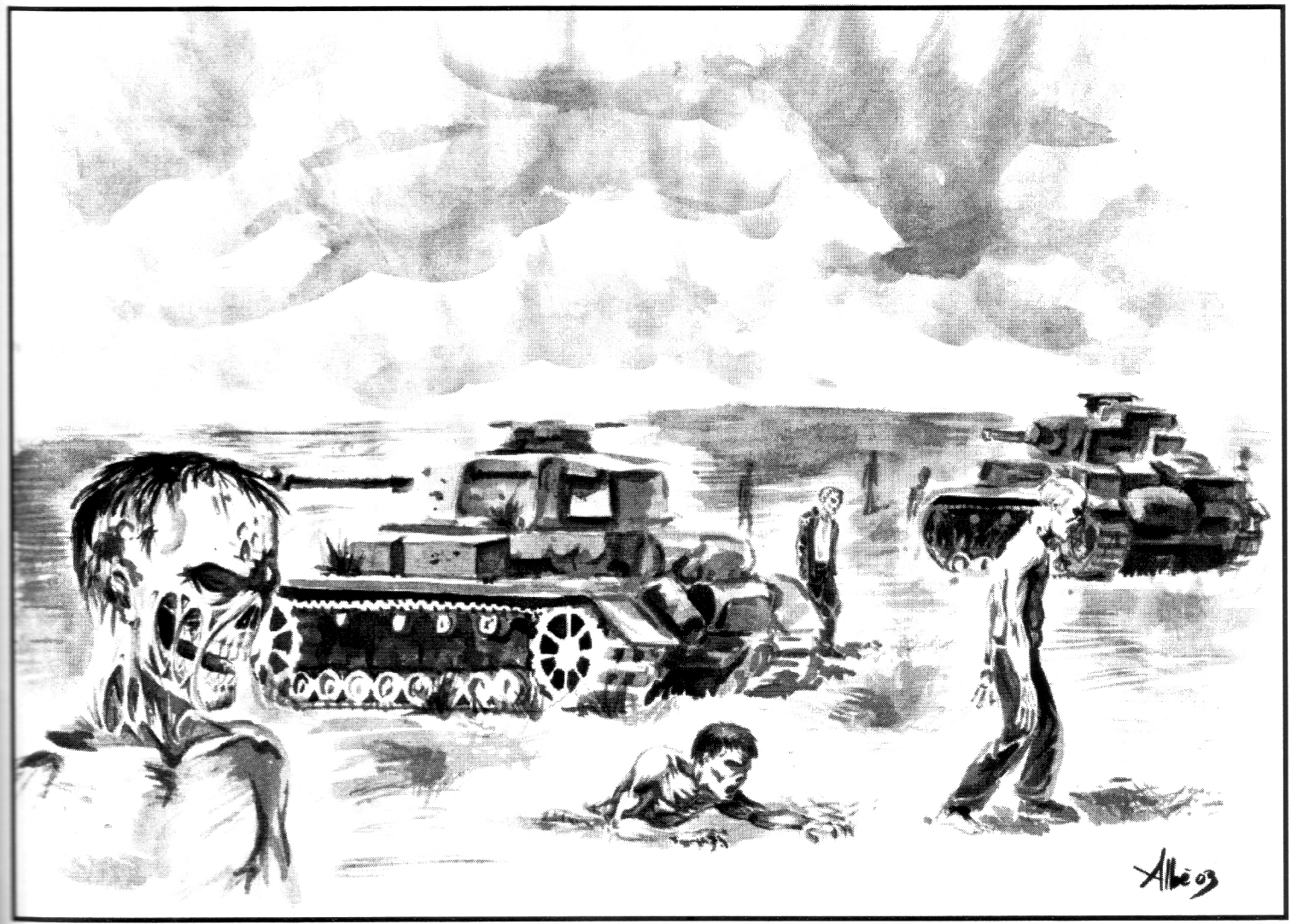
soldato è senza divisa e sembra che sia impegnato in lavori agricoli mentre parla col commilitone. Un tiro di "Riflessi" rivelerà che nella foto c'è un particolare sfocato: con una lente di ingrandimento oppure un tiro su "Riflessi" con malus di 2, si noterà che è un cartello con scritto "Monaco 5 km". Un tiro sulla Caratteristica "Memoria" con un malus di 5 farà ricordare ai Personaggi il punto preciso in cui si trova il cartello (visto che tutti i Personaggi vengono da Monaco).

I nodi vengono al pettine

Tramite accurate ricerche all'archivio della vicina caserma salteranno fuori i nomi dei tre commilitoni: il Sergente Jorgen Verstund (defunto in uno scontro a fuoco con dei partigiani in territorio polacco), il soldato Franz Shenn (è ritratto insieme al Caporale nella seconda foto, ma nessuno sa dove si trovi adesso) e il soldato Eric Juggel (deceduto in battaglia a Stalingrad) . Se i Personaggi si dirigeranno nella zona indicata dalla foto troveranno l'ex soldato Shenn (sposato e padre di due pargoli) nella sua fattoria. Se il soldato (visibilmente terrorizzato dalla presenza della Gestapo) verrà informato della morte dei commilitoni (né il giornale né la radio ne hanno parlato) scoppierà a piangere e racconterà questa storia.

La Storia del soldato Franz

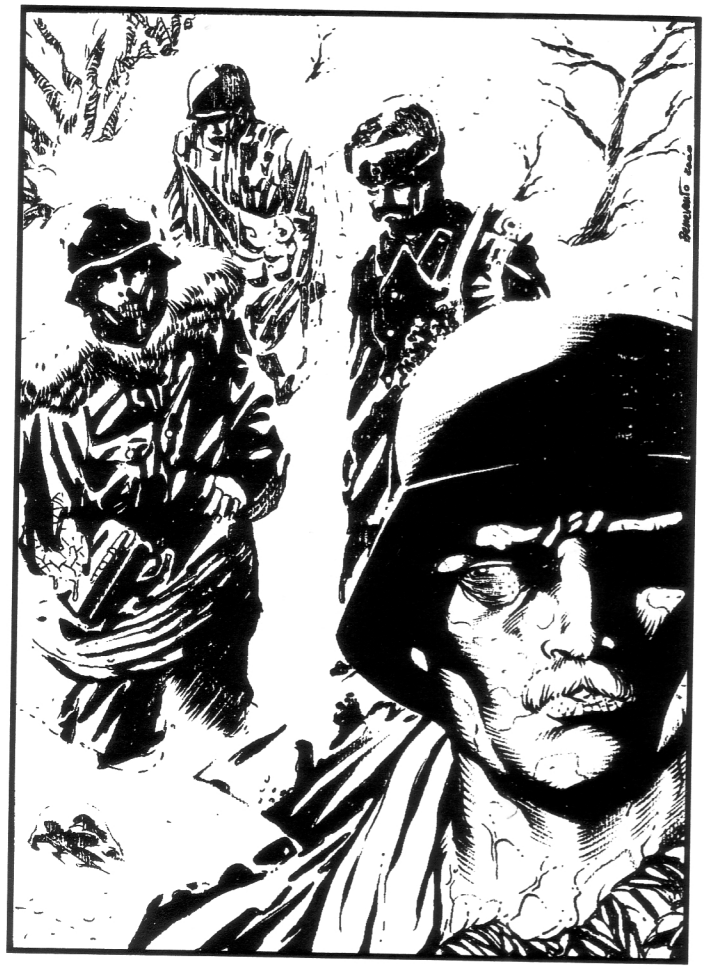
Franz racconterà sinceramente come si svolsero gli eventi tra l'1 e il 10 Dicembre del 1942: "Il plotone comandato dal Capitano Enker stanziò per alcuni giorni in territorio polacco per poi dirigersi al fronte per combattere i russi. Di quel plotone facevano parte anche il Caporale Gunter, il Sergente Verstund, il soldato Juggel oltre, naturalmente, a me. Il 9 Dicembre noi cinque ci allontanammo di qualche chilometro dall'accampamento dove stanziavamo insieme al resto del plotone per un giro di ispezione verso una fattoria distante circa 10 chilometri. La fattoria era abitata da una famiglia di semplici contadini polacchi tra i quali spiccava per bellezza una giovane ragazza. Passammo lì la notte e tutto fu tranquillo finché il Caporale Gunter non trovò la botola per la canti-



na dove i contadini tenevano il loro vino ed il liquore migliore. La botola era ben nascosta ed il vino era stato accuratamente celato alla vista dei militari che erano passati prima di noi. Non so dirvi come, ma iniziammo a bere quel liquore finché non fummo completamente ubriachi. Il Capitano Enker parlò con i contadini e li avvertì ridendo che se la sarebbero vista brutta per aver voluto fregare dei soldati del Reich...era ubriaco fradicio e a stento si reggeva in piedi. Solo il Sergente Verstund era rimasto sobrio e ci guardava con un'espressione di malcelato disgusto. Tutto successe in un attimo: il Capitano si avventò sulla giovane ragazza tentando di strappargli i vestiti mentre in una mano teneva la sua Luger. Il Sergente Verstund si scagliò contro di lui colpendolo al volto con un pugno, ma mentre il Capitano cadeva a terra si udì un colpo: il Sergente cadde colpito a morte da un proiettile della pistola di Enker. Eravamo tutti paralizzati dal terrore ed incapaci di pensare. Ricordo solo che il Capitano ordinò di sparare e noi lo facemmo. Di quel momento non ricordo niente, né gli spari, né le urla: solo il rumore dei bossoli che cadevano a terra. Ce ne andammo in silenzio lasciando lì il cadavere del Sergente, ma prima demmo fuoco alla casa come per cancellarla per sempre dai nostri ricordi. Dicemmo che erano stati i partigiani, che ci avevano attaccato, che avevamo risposto al fuoco, che il Sergente si era battuto eroicamente ma era morto. Da allora nessuno parlo più di questa storia...poi il Capitano perse un braccio a Stalingrad per colpa di una granata e se ne tornò ad Monaco, Juggel fu crivellato da una raffica di mitra, il Caporale, però, si portò sempre dietro una di quelle bottiglie di liquore, forse per ricordarsi sempre quello che aveva fatto. Io ho semplicemente voluto dimenticare, ma prima o poi viene il tempo di pagare...io l'ho semplicemente aspettato."

La vera storia

Il Sergente Verstund non morì quel 9 Dicembre, fu solo ferito. Si risvegliò dal suo stato di incoscienza mentre la casa bruciava e si allontanò ancora ferito. Fu salvato da un gruppo di partigiani che appresero da lui molte informazioni sull'esercito tedesco, informazioni utili per i russi. Verstund passò tutta la guerra con i polacchi e fino ad adesso ha vissuto in Polonia, dove ha una sua famiglia e vive sotto falso nome nella stessa fattoria (adesso ricostruita) dove "morì" nel 1942. Il desiderio di vendetta non lo ha mai abbandonato ed adesso è riuscito a scoprire dove vivevano i suoi ex commilitoni grazie a vecchie conoscenze nell'esercito. Verstund si è presentato a Berlino a casa di un vecchio amico adesso Colonnello dell'esercito che non sapeva minimamente che il Sergente fosse stato dato per morto e gli ha semplicemente chiesto di poter rintracciare i propri camerati per "riabbracciarli". I Personaggi possono decidere di rintracciare la fattoria in Polonia grazie al racconto di Franz sperando in qualche connessione con Verstund (effettivamente scopriranno tutta la verità e cattureranno l'ex Sergente che non opporrà resistenza). Se i Personaggi tenderanno una trappola usando Franz come esca (naturalmente una trappola intelligente), l'assassino ci cascherà in pieno, non sospettando di essere stato scoperto.
Se i Personaggi arresteranno Verstund (o lo uccideranno) e racconteranno tutta la storia all'Ispettore capo, saranno premiati dallo stesso Supremo Ispettore Generale di Berlino con una Croce di Ferro di Seconda Classe. L'assassino verrà giustiziato pubblicamente, mentre si tacerà sui misfatti del Capitano e degli altri. Franz Shenn e la sua famiglia, però, perderanno la fattoria (che verrà espropriata ed assegnata ad un'altra famiglia più meritevole) e vivranno il resto della vita nella più assoluta povertà.
Se i Personaggi lasceranno che Franz sia assassinato senza fare del male a Verstund ("fallendo" quindi la missione datagli dall'Ispettore capo) torneranno a Monaco, dove il P.G. Ispettore sarà degradato a semplice poliziotto. Se parleranno con Verstund e lo convinceranno a non uccidere Shenn, questi, vista la famiglia dell'ex commilitone, desisterà e tornerà in Polonia. In questo caso la Squadra di P.G. tornerà a Monaco senza infamia e senza lode (sempre che tutti i membri mantengano l'assoluto riserbo).



IL VAMPIRO DI UELZEN

Questa avventura è progettata per 7 Personaggi Giocanti, nel caso i giocatori siano in numero inferiore, gli altri Personaggi saranno da considerarsi P.N.G.

Descrizione dei Personaggi Giocanti:

Ispettore Hermann Gren
L'Ispettore della Gestapo mandato ad investigare sul caso. Comanda i due agenti e i due membri della Feuerbrigade affidati come supporto. E' un uomo di 53 anni, basso e tarchiato, con folti capelli bianchi; un uomo pratico e logico, assolutamente avulso da ogni tipo di superstizione.
Tarocco Dominante: L'Imperatrice.

Agente Bergmann
Uno dei poliziotti della Gestapo. E' un uomo di 40 anni, completamente terrorizzato dalla missione affidatagli, molto superstizioso che tenterà per quanto possibile di evitare il pericolo.
Tarocco Dominante: La Torre.

Agente Maltus
L'altro agente della Gestapo. E' un giovane di 23 anni. Ha poca esperienza, ma è pronto a lanciarsi in questa missione per spirito di avventura. Seguirà fedelmente gli ordini dell'Ispettore.
Tarocco Dominante: Il Mondo.

Agente d'Ordine Surke
Uno degli agenti della Feuerbrigade. E' un ragazzo di 19 anni appena arruolato nella Sezione d'Ordine. Questo giovane riottoso e fanatico tenterà di mettersi ben in mostra e guarderà gli agenti della Gestapo con superiorità. E' armato con un'ascia e un MP40.
Tarocco Dominante: L'Innamorato.

Agente d'Ordine Fluss
E' il più anziano dei due agenti della Feuerbrigade. Nel caso L'Ispettore dovesse essere impossibilitato a comandare (morto o impazzito) sarà lui a dirigere le operazioni. E' un uomo di 36 anni, guardingo e sospettoso anche se collaborativi e corretto. Porta con se una mitragliatrice MG 42.
Tarocco Dominante: La Giustizia.

Prof. Heugen Martins
Questo impettito uomo di 60 anni, dai capelli brizzolati e dal portamento austero, è uno dei maggiori (e dei pochi) "ricercatori" di occultismo di Amburgo. E' stato contattato dalla Gestapo come "esperto" per questo caso. Simpatico, ma estremamente saccente per quanto riguarda il suo settore di conoscenze (ovvero tutto ciò che sia inspiegabile), questo "professore" (come ama farsi chiamare) si è portato dietro in una piccola valigia un set completo anti-vampiro, (comprendente aglio, una croce in metallo, una mannaia in argento, paletto e pioli di frassino, una bottiglietta di acqua santa) convintissimo di trovarsi di fronte ad un "provabilissimo caso di manifestazione vampirica".
Tarocco Dominante: Il Papa.

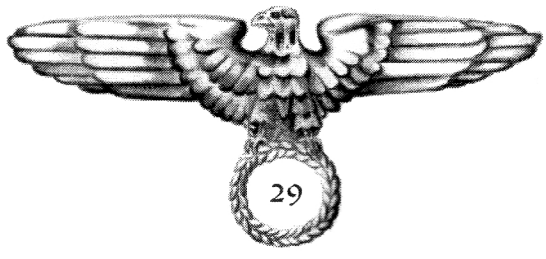
Dott. Karl Profk, medico di classe C
Questo dottore di 32 anni, silenzioso e schivo, è stato inviato per dare una lettura "scientifica" del caso. Porta con sé una borsa contenete il necessario per il pronto soccorso e tre siringhe metalliche contenete un veleno di Potenza 4 e Classe 2. In segreto è in stretto contatto con un membro delle SS, un medico di classe B che gli ha garantito onori e gloria (e una promozione sicura) se riuscirà a riportare "il vampiro" integro a Berlino per farlo analizzare dalla sua equipe (a capo della quale c'è nientemeno che il Dott. Rudolf Spitz).

PROLOGO

Uelzen è un piccolo Borgo posto nella brughiera di Luneburgo, a Sud di Amburgo e a Est di Brema.
Consta di circa 25 abitazioni, una Chiesa (Teutonica), poche botteghe artigiane e una piccola locanda, chiamata "Aschenbecher" (Portacenere).
Nel Borgo sono stanziati cinque uomini della Wermacht dotati di fucili, asce, un lanciafiamme e un furgone con tre taniche di benzina.
Poco distante, verso Est, Uelzen è dominata dal lugubre castello del Barone Klaus Von Büren.
A Uelzen sono stati perpetrati strani omicidi e sono avvenute misteriose sparizioni, da circa un mese la popolazione vive nel terrore passando le notti barricata nelle proprie case o nel salone principale della locanda "Aschenbecher", l'unica del Borgo.
Tutti i cadaveri ritrovati erano stati privati del sangue e avevano profonde ferite da morso sul collo.
Nella zona circostante sono stati anche abbattuti due creature, anch'esse totalmente prive di sangue.
La popolazione teme seriamente la presenza di un... vampiro e ha richiesto, per voce di Padre Hass, l'intervento della Gestapo di Amburgo.
Il compito dei P.G. sarà quello di scoprire cosa sta succedendo, svelare chi o cosa sta dietro a questi omicidi, ritrovare le persone scomparse e tranquillizzare la popolazione in preda al terrore.

INIZIO

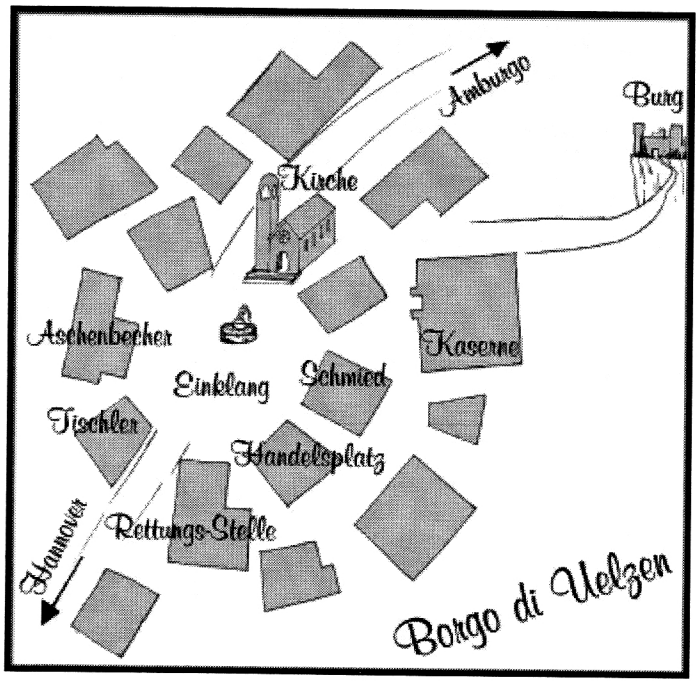
Iniziate l'avventura con l'avvicinamento dei P.G. al paese di Uelzen attraverso la tortuosa strada che lo collega ad Amburgo.
I Personaggi sono su di un furgone della Gestapo, guidato da uno degli agenti, e, mentre stanno attraversando lentamente



il malandato ponte in pietra sul fiume Ilmenan, potete dare loro la possibilità di conoscersi e dialogare tra loro, scambiarsi idee, conoscenze, pareri.
Prima di giungere al borgo potranno ammirare, su un'aspra collina a Est, il vecchio, maestoso castello dei Baroni Von Büren
Giungeranno a Uelzen alle 3 di pomeriggio circa del 2 Ottobre 1954.

Uelzen

Il piccolo borgo è interamente raccolto attorno alla piccola piazza rotonda "Einklang" (Accordo), al centro della quale si trova una grande fontana semidistrutta (l'acqua fuoriesce dalla bocca di un nobiluomo oramai irriconoscibile e privo di entrambe le braccia e di buona parte del busto) e una fonte di acqua potabile.
Attorno alla piazza sono visibili: la piccola Chiesa Teutonica (una Chiesa Protestante ritoccata e snaturata), le poche botteghe aperte (un fruttivendolo, un fabbro, un falegname, un macellaio, un emporio che vende di tutto, un piccolo centro di pronto soccorso con annesso studio medico) e l'Aschenbecher (la locanda), nella fascia più esterna si trovano le case e la piccola caserma che ospita i soldati della Wermacht. Infine, attorno al borgo, oltre lo squassato muro di cinta, in un'area di circa due chilometri, sono presenti campi coltivati a frutta, frumento, o pascoli su cui sonnecchiano placidamente pecore e bovini. Trai campi e i pascoli sono ancora visibili le macerie delle case che un tempo costituivano buona parte della cittadina.
Sono palesemente evidenti, su tutte le porte (tranne che su quella della caserma), delle collane d'aglio fresche dall'odore nauseante che impregna tutto il paese. Collane d'aglio sono presenti anche sul portone della Chiesa, al collo della statua sulla fontana e a tutte le finestre visibili.
La maggior parte della popolazione si trova nei campi o nelle botteghe a lavorare, i Personaggi saranno accolti in piazza Einklang da tre soldati, armati di tutto punto (uno ha persino il lanciafiamme acceso) e visibilmente nervosi.



Soldati
I soldati di presidio a Uelzen appariranno nervosi e spaventati, hanno richiesto anche loro l'intervento di nuovi militari, sono decisamente sull'orlo di una crisi di nervi, tre giorni addietro due loro compagni, di guardia nella piazza Einklang sono scomparsi. La mattina seguente sono state trovate tracce di sangue, i loro fucili e alcuni oggetti personali vicino alla fontana ma di loro nessuna traccia: nessuno ha sentito spari, urla o quant'altro.
Informeranno i P.G. che dal paese, a partire dalla notte del 29 Agosto, sono scomparse già dodici persone, inoltre il 30 Settembre i corpi di tre paesani sono stati ritrovati esanimi nei loro letti, privi della benché minima goccia di sangue, con uno squarcio sul collo, e ora sono incatenati al pronto soccorso, in custodia del Medico del paese, il Dott. Kloz.
I soldati daranno queste informazioni di getto, subito all'arrivo dei P.G., sono in attesa di essere sostituiti e non muoveranno un dito per aiutarli nelle indagini, hanno troppa paura.
Non usciranno più dal Comando, nemmeno per chiudere il pesante portone delle mura di cinta, e non permetteranno a nessuno di entrarvi.

I FATTI

Il borgo di Uelzen, contava 78 paesani, 5 soldati, 1 sacerdote e il solitario e rispettato Barone Klaus Von Büren, da sempre Borgomastro.
Trentacinque giorni fa ci fu il primo agghiacciante accadimento: la scomparsa di un ragazzo di sedici anni; il popolo chiese aiuto al Borgomastro ma egli non rispose, le porte del castello, per la prima volta dopo secoli e secoli, restavano chiuse alle grida dei popolani. Due giorni dopo, una sera subito dopo il tramonto, il ragazzo fu rivisto, nei boschi vicini, vagava senza meta e quando vide gente fuggì nella vegetazione. I testimoni raccontarono che sembrava uno scheletro e la sua pelle era così bianca che rifletteva la luce della luna come fosse stata ceramica. Seguirono altre sparizioni e l'abbattimento di due creature riportanti entrambi le stesse caratteristiche: un pelle bianchissima e niente sangue, neppure una goccia, entrambi i cadaveri riportavano una brutta ferita a lato del collo, simile a un morso, un singolo morso umano. A oggi ben 15 uomini sono morti o scomparsi, per ultimi i due soldati di guardia. Tra questi, due sono stati abbattuti, altri tre sono stati catturati e portati in catene al pronto soccorso prima che si rianimassero. Hellen, figlia del Dott. Kloz, è stata vista aggirarsi in paese una notte di tre

settimane prima, anch'essa bianca ed esangue mentre chiamava languidamente un proprio spasimante. La mattina seguente il ragazzo è stato ritrovato nelle propria casa pallido, slavato, morto ed è stato fatto a pezzi prima che potesse risvegliarsi. Attualmente è ragionevole aspettarsi che attorno al borgo ci siano almeno otto di queste creature (ribattezzate "sudari" o "vampiri minori" dai paesani) in agguato ed Hellen, senz'altro una vampira vera e propria o comunque più potente.
A questi va aggiunto il Barone di cui nessuno sa più nulla.

Popolani
Tutti in paese sono convinti della presenza di uno o più vampiri; le leggende sono chiare, loro si difendono dai succhiasangue con corone d'aglio ed evitando di uscire da soli la notte. Alcuni di loro vorranno aiutare i P.G., altri ne avranno timore.

Personaggi Non Giocanti rilevanti

Reverendo Hass
Un uomo sulla sessantina, raggrinzito, calvo e con due profonde occhiaie.
Non crede ai vampiri, staccherà sprezzante la corona d'aglio dalla porta della Chiesa non appena se ne accorgerà (sono i paesani che la applicano continuamente). Ha richiesto lui l'arrivo della Gestapo, per fermare questo delirio, per riportare il paese alla normalità. L'unica cosa cui egli sia disposto ad ammettere è che ci sono molti Morti, in paese e fuori, che lo stato di questi è decisamente poco comune (ma chi può dire che qualche sostanza chimica o veleno non possa produrre quegli strani effetti) e che quelli fuori sono inverosimilmente aggressivi e pericolosi, ma senz'altro sono semplici Ferox, non vampiri come sostengono i paesani. Guarderà con non celato odio chiunque utilizzi simboli e credenze cristiane, ha infatti requisito e bruciato molti crocifissi e certo farebbe lo stesso anche con ciò che possiede il Prof. Martins.
Padre Hass sospetta del Dott. Kloz, un po' per ignoranza, un po' per gelosia di un mestiere, quello del dottore, al quale egli anelava ma che non riuscì mai a raggiungere. Parlando ai P.G. tenterà, senza farsi sentire da nessun altro, di insinuare in loro il dubbio che siano stati gli strani studi del Medico ad aver originato l'orrore nel paese, del resto Hellen, la figlia del dottore, è stata tra le prime a sparire ed è stata l'unica ad avere avuto l'ardire di spingersi fin dentro il paese con assoluta tranquillità...inoltre chi l'ha vista può testimoniare che non sembrava assolutamente Morta, non stava ciondoloni, con le braccia molli come i Morti normali né appariva selvaggia come i Ferox.
Cercando nell'abitazione del reverendo, che farà di tutto per ostacolarli, arrivando a minacciarli o strattonarli con la forza, è possibile trovare il vecchio libretto universitario riportante i miseri successi dell'allora studente Hass Bern, alcuni libri di chimica e biologia e, nascosta in una nicchia nel muro dietro questi, un astuccio in argento contenente morfina, una siringa in alluminio, tutto l'occorrente per disinfettarla, un flacone di soluzione fisiologica e un laccio di cuoio.
Hass ha continui incubi e visioni riferiti a battaglie, uccisioni, sangue, in un superstizioso e crudele medioevo, ha visto il Barone Klaus su una montagna di cadaveri, lordo di sangue con una risata ebete sul volto, ha visto un bambino orfano tra le sue braccia e ha sentito un nome: Leste. Non ha idea di cosa ciò significhi, non crede a nulla, non ha nemmeno fede in ciò che professa, sa solo che la morfina è capace di scacciare gli incubi dalla sua mente. Non parlerà di questi sogni almeno che i P.G. non ritrovino l'astuccio e lo mettano alle strette o si intrufolino nella sua abitazione nottetempo trovandolo sotto effetto della droga.

Locandiere
Ruperth, uomo grasso e peloso simile a un orso bruno è il vero capo carismatico di Uelzen, è nella sua locanda che ogni notte si riuniscono quasi tutti i quaranta paesani rimasti per farsi forza a vicenda e, perché no, bere, fumare e tirare tardi in barba al coprifuoco. Può fornire molti indizi e dicerie sul conto di altri paesani, ma parla volentieri solo con chi gli è simpatico, cioè con chi mangia e beve molto, paga bene e non tenta di dargli ordini.
Conosce inoltre la vita di Hass, la sua delusione nell'essere costretto per inettitudine ad abbandonare gli studi, la profonda gelosia covata per il Medico e la bella figlia Hellen, forse specchio di un'altra ombra del suo confuso passato. Sospetta che "il Prete", come lo appella solitamente, sappia più di quanto dice, oppure sia folle, visto che non crede alla presenza dei vampiri, al punto di privarsi della protezione dell'aglio. Sa che Hellen andava spesso dal Barone e, secondo le malelingue, fosse divenuta la sua amante.

La locanda è costituita da un fabbricato a due piani: al pian terreno vi è una grande sala con un vecchio camino sempre acceso e un gran numero di sedie rispetto ai pochi e malconci tavolini (le sedie sono di foggia molto diversa tra loro, ogni abitante ne ha infatti portata almeno una da casa). Di lato al camino sta un lungo bancone dietro al quale Ruperth ha il suo trono di superalcolici, birre, vini, biscotti e frittelle. Ruperth ha, ad aiutarlo, sua moglie Edna, una donna magra, schiva e remissiva. Al piano superiore si trovano le camere: una, la più grande, è privata, le altre cinque sono tutte in affitto e libere; constano di due letti, armadio, comodino e lampada a gas, mentre il bagno è in comune ed posto in fondo al corridoio.

Medico
Noto semplicemente come "Medico", il Dott.Kloz è un uomo, vedovo, di circa 60 anni. Appare come un basso e canuto ometto, che porta due robusti occhiali da vista e non guarda mai in faccia le persone con cui dialoga. In passato è stato un ricercatore geniale prima di avere uno scontro verbale con



l'allora giovanissimo dottor Spitz ed essere relegato a medico di campagna prima, poi, con l'avvento del Giorno del Giudizio, a medico condotto del piccolo borgo di Uelzen (Reputazione 2 oppure 5 ma solo per i Medici).
Lavorava, fino al mese passato, a un composto bellico segreto, una sostanza che fosse capace di distruggere i corpi non appena aveva inizio una massiccia coagulazione del sangue; sarebbe bastato somministrarlo ai moribondi e ai Morti perché il loro corpo si distruggesse entro breve tempo. Purtroppo il composto, testato in segreto su alcuni animali, non ha dato frutti. Ora i suoi studi sono sospesi, il Dott. Kloz è infatti in una profonda crisi da quando sua figlia Hellen è scomparsa.
La notte in cui sono scomparsi i militari ha udito strani passi e crede di aver riconosciuto l'incedere del Barone, caratteristico per l'uso maniacale del proprio bastone da passeggio. Sospetta che il Barone sia il vampiro e chiederà ai P.G. di ucciderlo. Ha preparato per loro un bottiglione contenente un liquido trasparente e cristallino, un potente esplosivo che brucia al contatto con l'aria, confezionato da lui personalmente per far saltare il castello.
Egli crede che il Barone sia morto in seguito a una grave malattia da lui stesso diagnosticata: è l'unico a saperlo e non lo dirà ai P.G. a meno che non lo scoprano personalmente per non ledere, nonostante tutto, la riservatezza su un proprio paziente. Pensa che il Sacerdote sia un vecchio astioso pazzoide e non si cura di lui.

Studio medico
Sembra più un laboratorio sgomberato distrattamente ed in fretta: dagli angoli più bui e da sotto i mobili spuntano provette, alambicchi, contenitori per strane sostanze e una forte mescola di odori pungenti satura l'aria rendendola opprimente. Appunti sui lavori del Dottore sono sparsi ovunque, mentre le cartelle mediche sono disordinatamente riposte in uno schedario.
Dalle cartelle mediche, che chiaramente il Dottore non mostrerà di buon grado ai P.G., risulterà che il Barone Klaus Von Büren soffriva di un male gravissimo, una malattia autoimmune che lo costringeva spesso a letto e non gli permetteva di sostenere luci intense e che si era aggravato, tanto che sulla cartella alla voce prognosi il dottore aveva segnato "infausta" stimando che potesse vivere una, forse due settimane, dal giorno dell'ultima visita, avvenuta quarantatre giorni prima. Un'altra cartella potrà attrarre i P.G.: Hellen aveva accusato disturbi generali il giorno precedente alla propria scomparsa, il padre aveva ordinato una piccola serie di analisi endocrinologiche. La notte stessa, il 10 Settembre, ella è scomparsa.
Tra le cartelle anche una che indica una grave intossicazione contratta dal Reverendo Hass, pare che stesse quasi morendo quando il falegname lo portò al pronto soccorso. Gli furono fatte varie lavande gastriche e nel giro di due settimane poté tornare alla propria vita. Varie volte fuggì dall'ambulatorio e fu ritrovato in sacrestia o nel suo appartamento addormentato o semi incosciente, forse per una reazione tra i farmaci somministratigli e il tossico ingerito, tuttora sconosciuto (in realtà aveva bisogno della morfina, ma questo il dottore non poteva immaginarlo). Nel pronto soccorso adiacente sono incatenati ai letti tre vampiri minori, (Ferox in strane condizioni secondo il dottore) tutti nelle stesse condizioni: bianchi, esangui, con una ferita al collo. I Ferox tenteranno in furiosamente di liberarsi dalle catene, dimenandosi e mugolando orrendamente giorno e notte.

Frau Güte
L'emporio è gestito da Frau Güte (Signora Bontà), una vecchietta accogliente e vivace quanto raggrinzita. Nel piccolo e affollato emporio ("questo negozio è malandato, ma pieno di belle cose dentro come me eheh" ama dire la vecchia signora) si può trovare di tutto, fornelli, bombole del gas, arnesi da cucina, da maniscalco e da falegname, cibi raffinati, spezie e stoffe pregiate, candele e giornali, libri di cucina o di esoterismo (di poca rilevanza come può osservare chiunque abbia Occultismo almeno a grado 3). Il Barone prendeva molti scritti di occultismo, rivelerà Frau Güte, e l'ultima volta che lo ha visto fece un mucchio di strane richieste: volle stoffe, incensi, spezie, e piccoli cunei in ferro battuto, nonché un costosissimo calice in oro massiccio invenduto da quasi quarant'anni. La "Signora Bontà", fino a 12 anni prima era in servizio presso Mathausen, era una delle donne che affiancavano i soldati delle SS nel campo; ha torturato, personalmente, più di 50 tra ebrei e polacchi. Ha ancora al petto lo stemma col teschio e le tibie incrociate che contraddistingue le SS (riconoscibilissimo da tutti i P.G.) e nell'emporio è possibile trovare oggetti in pelle umana e macabri soprammobili fatti con arti e altri organi umani impagliati o essiccati (le ragioni del Reich e le Leggi Razziali sono accettate dai Personaggi, essendo loro "buoni tedeschi", ma la vista di tali macabri trofei è comunque fastidiosa, in alcuni casi perfino sconvolgente, come per i Giocatori potrebbe esserlo la vista dei resti di un macello ai giorni nostri). L'appellativo Frau Güte le fu dato mentre "lavorava" nel campo di concentramento e ancora ella lo considera orgogliosamente il proprio nome. Pensa che il Dott. Kloz sia una brava persona, ma la figlia "era un po' svegliotta..." non dirà altro per rispetto della povera ragazza. Crede invece che il Reverendo abbia lo sguardo malato, folle, che non si sia mai amalgamato alla popolazione del Borgo, è arrivato qua solo nove mesi prima, nessuno sa niente del suo passato, secondo lei non ha una vera Fede nel Führer, non conosce o non ricorda alcuni importanti passi del Mein Kampf (che la simpatica vecchietta tiene in bella vista sul banco e probabilmente conosce a memoria), per questo, due mesi fa, la brava signora ha tentato di avvelenarlo portandogli biscotti confezionati all'uopo (come rivelerà con assoluta innocenza ai Personaggi che sembreranno essere dei buoni e ferventi nazisti), ma purtroppo il dottore riuscì a salvarlo...pazienza. Riguardo a quel sempliciotto del

falegname che lo ha portato dal Dottore... anche a lui meriterebbe una bella lezione... adesso attenderà l'uccisione del vampiro, poi penserà lei a riportare "ordine e disciplina" a Uelzen. Al gruppo apparirà presto chiaro che la vecchia è completamente suonata e pericolosa. La vecchia signora non lascerà la propria bottega per nessuna ragione, durante la notte vi si barricherà dentro e si difenderà con una vecchia ed oliata doppietta!

Il falegname
Gremm il falegname, tipo schietto e deciso, dirà sottovoce ai P.G. che il Barone, tre giorni prima che sparisse la prima persona, gli ritirò un lavoro commissionatogli settimane prima, un oggetto che non credeva avrebbe più costruito...una bara! Disse che doveva risistemare i poveri resti di un vecchio avo sepolto nella cripta di famiglia la cui bara era ormai fatiscente, andò lui stesso a recapitarla fino al castello. Due notti dopo la scomparsa di Hellen molto legno fu rubato dal suo laboratorio, e anche collante, chiodi e attrezzi, e la notte seguente è scomparso Franz, il suo aiutante...si stanno costruendo delle bare, di questo ne è certo! Anche se il legno preso fino ad adesso non basta certo per tutti loro, ma probabilmente vi era molta legna nel castello

Vampiri minori
Tali creature sono dei Ferox con particolarità uniche: sono totalmente privi di sangue, sembrano più intelligenti e "umani" dei loro "cugini", attaccano in gruppo e sempre di notte, sfruttando il loro fiuto eccezionale o altri misteriosi sensi, movendosi nelle tenebre con agilità e decisione. Non si nutrono di carne ma bensì di sangue (solo ed esclusivamente preso da un vivente) succhiandolo dalle grosse vene e arterie delle loro vittime come veri vampiri. Possono attaccare il borgo durante la notte. Utilizzateli in gruppetti di 2-4 individui quando il gruppo di P.G. meno se lo aspetta, ricordate che sono creature agili, veloci, aggressive e mortali. Se volete potete far attaccare il Comando da un gruppo di queste creature, in tal caso il Comando andrà a fuoco (colpa del lanciafiamme) e ne usciranno due dei soldati trasformati in Ferox pronti a cibarsi dei P.G.
Un'altra possibilità è quella di far arroccare i P.G. in una delle case semidistrutte fuori dal villaggio (chiaramente di notte) mentre i Ferox attaccano. Per le caratteristiche di queste creature vedere le statistiche del *Homo mortuus ferus* nel manuale Sine Requie "il Giudizio".

Il Barone Klaus Von Büren
Il Barone è un uomo maturo, alto e con capelli biondi ed una folta barba; ha circa quarant'anni, da sempre appassionato di leggende, religioni, occultismo e magia. Come i suoi predecessori anch'egli è sempre stato difensore e protettore del borgo e, con l'avvento del IV Reich ne è divenuto Borgomastro. Nobile ma assolutamente privo di denaro liquido conserva ancora il castello, molti dei boschi attorno al borgo (dove è il solo a poter girare armato, esclusi i soldati della Wermacht o i poliziotti della Gestapo) e tutte le ricchezze rimaste nel castello quali mobili, gioielli, stoviglie, oggetti in oro e argento e armi e armature risalenti fino al 1300 dalle quali mai si separerebbe, se non altro per orgoglio. Vive allevando poderosi mastini, eccellenti sia nella guardia che nella caccia, e delle prede che riesce a uccidere nei propri boschi. E' vigoroso e spericolato, coraggioso e caparbio, una decina d'anni prima, nel '45, uccise da solo, aiutato solo da alcuni suoi cani, ben sei lupi in un'unica battuta di caccia, riportando ferite gravi e la morte di entrambi i suoi animali. Da allora è considerato un eroe dalla popolazione locale, che lo vede come un cavaliere pronto al sacrificio, invincibile e nobile come nelle fiabe.
Le passioni del Barone lo hanno però portato sull'orlo della follia, vivere uccidendo e lottando come una bestia feroce (uccide le proprie prede usando preferibilmente le antiche armi di casa come mazze, asce, pugnali, piuttosto che fucili) lo aveva già portato all'isolamento più totale, nessuno lavora più all'interno del castello, dove da ormai tre anni vive da solo, assieme ai suoi cani.

La Leggenda

La sua grande passione per le leggende di famiglia lo ha portato a scoprire uno dei più bui periodi della Baronia, in cui un Klaus Von Büren, un suo antenato omonimo del 1350 fece trucidare ben trentadue popolani nelle proprie celle sotterranee senza alcun valido motivo. Quando il popolo insorse e penetrò nel castello, sotto la guida di padre Hass, ritrovarono i corpi straziati e dissanguati e il Barone, su una catasta di corpi che erano i suoi parenti e servitori, sporco di sangue ed ebbro di follia. Lo uccisero come si confaceva allora, piantandogli un paletto di frassino nel cuore e decapitandolo con un'ascia d'argento, dopodiché incendiarono i resti maledetti del Vampiro di Uelzen. L'unico sopravvissuto al massacro fu il piccolo Leste von Büren, il figlio in fasce del vampiro che fu allevato da padre Hass. Leste fu un uomo amato e rispettato, protesse la popolazione con ogni sua forza, in cambio parlare delle oscure vicende di suo padre divenne tabù e nel corso degli anni i ricordi si affievolirono, nel corso della generazioni l'intera leggenda fu dimenticata. La storia del vampiro di Uelzen, seppur sconosciuta alla popolazione locale, è abbastanza nota e facilmente ritrovabile in una buona biblioteca.

Il Vampiro di Uelzen
Ciò che portò alla follia il giovane Barone fu la vista di una raffigurazione del proprio avo...praticamente identico a lui, e il ritrovamento in un baule polveroso delle cantine, di un manoscritto Gaelico, il "Wishwer", contenente formule magiche e oscuri segreti. Iniziò così a darsi a studi misterici e tenebrosi, a rituali e misteriose liturgie, aiutato dall'isolamento nel quale si era ormai segregato, complice il suo status e la

malattia. Non era inconsueto non vedere il Barone nel borgo per giorni o settimane e nessuno si preoccupò quando la notte del 28 Agosto venne salutata da un flebile grido proveniente dal castello.
Klaus Von Büren aveva compiuto il sacrificio rituale, avvelenandosi e dissanguandosi mediante l'attenta recisione di ogni grossa vena e arteria superficiale. La notte seguente si risvegliò, la sua ossessione era divenuta una realtà: egli era il Vampiro di Uelzen.
Il Barone è un "demone", un *mortuus diabolicus*, ma crede di essere divenuto un vampiro come nelle leggende grazie ai suoi esperimenti di magia e alchimia. Ha delle capacità sovrannaturali: può dare ordini mentali, insinuarsi nei pensieri così da dominarli; inoltre tutti i vivi che dissangua si risvegliano come "vampiri minori", anch'essi con la medesima capacità...è per via del dissanguamento, dei suoi esperimenti magici, o è un fatto totalmente inspiegabile? (E' comunque interessante per il Dottore delle SS...).Ha tentato di rendere Hellen, la sua amata, simile a lui ma ella non è morta, anche se è convinta di esserlo. Klaus è conscio che ella potrebbe essere viva, che l'esperimento potrebbe non aver funzionato, ma teme di scoprire un tale orrore, egli ama Hellen e non riuscirebbe a immaginare un'eternità senza lei al suo fianco. Se messo alle strette Klaus Von Büren ammetterà tranquillamente di essere un vampiro con la sicurezza e la spavalderia di chi crede d'essere comunque invincibile.

Aspetto	7	Cultura	6
Coord.	7	Affinità occ.	9
Comando	6	Intuito	7
Dest. Man.	5	Dist. Morte	-
Creatività	5	Memoria	5
Forza fisica	6	Eq. Mentale	1
Socievolezza	4	Volontà	7
Riflessi	7	Karma	-

Abilità
Correre 6 Osservare 6
Rissa 6
Schivare 6 Acrobazia 4
Uso Armi (tutte quelle medioevali) 6
(tutte le altre abilità sono da considerarsi pari a 1)
Possiede poteri mentali tali da percepire, indurre, controllare i pensieri altrui.

Equipaggiamento e Note: Può possedere qualunque arma medioevale, in più avrà al proprio fianco un fucile 98 K (n° colpi 5, danno: Perforazione +2). Veste con abiti lussuosi e scuri ma vecchi e consunti, ha lunghi capelli biondi e occhi chiari, magnetici e affascinanti, ha modi cortesi e pacati e non è mai impulsivo.

Il castello dei Baroni Von Büren
Le condizioni del castello sono a dir poco imbarazzanti, le scale che portano ai piani alti sono crollate o pericolanti, ogni sala è ingombra di sporcizia e piccoli corpi pelosi di topi rinsecchiti e altri piccoli mammiferi, il salone principale accoglie, su un tappeto vermiglio circolare il Barone su un piccolo trono laccato in oro, alle sue spalle un focolare di dimensioni impressionanti brucia irrequieto.
Ai piedi del Barone stanno due mastini con grossi collari e lo sguardo feroce (attaccheranno i P.G. se questi si dimostreranno ostili nei confronti del loro padrone o di Hellen).
Ai lati di questo salone stanno altre sale in pessime condizioni con mobili e oggetti preziosi spaccati, sporchi, consunti. Al piano interrato, nelle cantine, i P.G. potranno trovare due bare (una molto curata, una più artigianale) e la cella in cui è recluso Franz, l'aiuto falegname scomparso.
Nel cortile interno, una giungla di piante infestanti e alberi secolari ricoperti d'edera, all'interno di un recinto sono custoditi gli altri cani del Barone: un adulto e quattro cuccioli.
Esiste un passaggio segreto che dalla base del costone di roccia su cui poggia la Rocca porta a una stanza delle cantine; il passaggio è praticamente introvabile (tiro Cercare con malus di 5), nessuno lo conosce (neppure il Barone), ma è perfettamente visibile nella planimetria del castello custodita al catasto di Amburgo.
Il Castello è aperto solo durante la notte, di giorno è praticamente impossibile penetrarvi all'interno. Ricordo che i P.G. sono membri della Gestapo, non faranno mai saltare il castello se non hanno motivazioni più che valide o una solida pazzia. Se i P.G. vorranno entrare (chiaramente ne avranno la possibilità solo nottetempo) saranno cortesemente invitati a farlo dal Barone stesso che darà, inizialmente, l'impressione di essere relativamente in salute e all'oscuro degli ultimi fatti.

Mastini
Sono creature muscolose e possenti, il loro collo è protetto da un grosso collare borchiato, la loro aggressività è seconda solamente alla fedeltà per il loro padrone.

Punti Vita Max 8
Arma Morso
Danno Morso +3

Note: Addestrati all'aggressività
Caratteristiche / Abilità:

Coord.	5
Forza fisica	7
Riflessi	3
Intuito	6
Volontà	6
Fiuto	5
Ascoltare	2
Correre	6
Schivare	4

Hellen
Hellen, la bella figlia del Dott. Kloz, non è morta ma pensa di essere la serva vampira del Barone. Ama Klaus, da cui aspetta segretamente un figlio, e lo proteggerà a costo della vita.

E' possibile trovarla a fianco del Barone, elegantemente vestita e truccata o nella cella dove è recluso l'aiuto falegname per cibarsi col suo sangue.
Franz l'aiuto falegname è tenuto vivo in una sala del castello, Hellen si nutre spesso del suo sangue e lo nutre con alcuni agnelli trafugati e molto vino per tenerlo buono.
Hellen aspetta un figlio dal Barone, se sopravvivrà darà alla luce il bimbo morendo di parto, il piccolo sarà affidato alle cure del Reverendo Hass e sarà chiamato Leste...la maledizione continua.

Aspetto	7	Cultura	3
Coord.	4	Affinità occ.	2
Comando	2	Intuito	4
Dest. Man.	2	Dist. Morte	16
Creatività	3	Memoria	3
Forza fisica	2	Eq. Mentale	3
Socievolezza	5	Volontà	3
Riflessi	4	Karma	4 (1)

Equipaggiamento e Note:
Veste un lungo abito bianco di seta sporco e logoro, ha sempre il mano un piccolo coltello affilato che adopererà, poco efficacemente, per difendere colui che ella crede il proprio padrone.

Franz
Il giovane aiutante del falegname è blandamente incatenato al muro (è sempre ubriaco potrebbe andare in giro e ferirsi), nudo e accasciato in posizione fetale: troppi orrori hanno ridotto la sua povera mente ad un orrido baratro di delirio dove l'ebbrezza del vino si mescola alla follia pura.

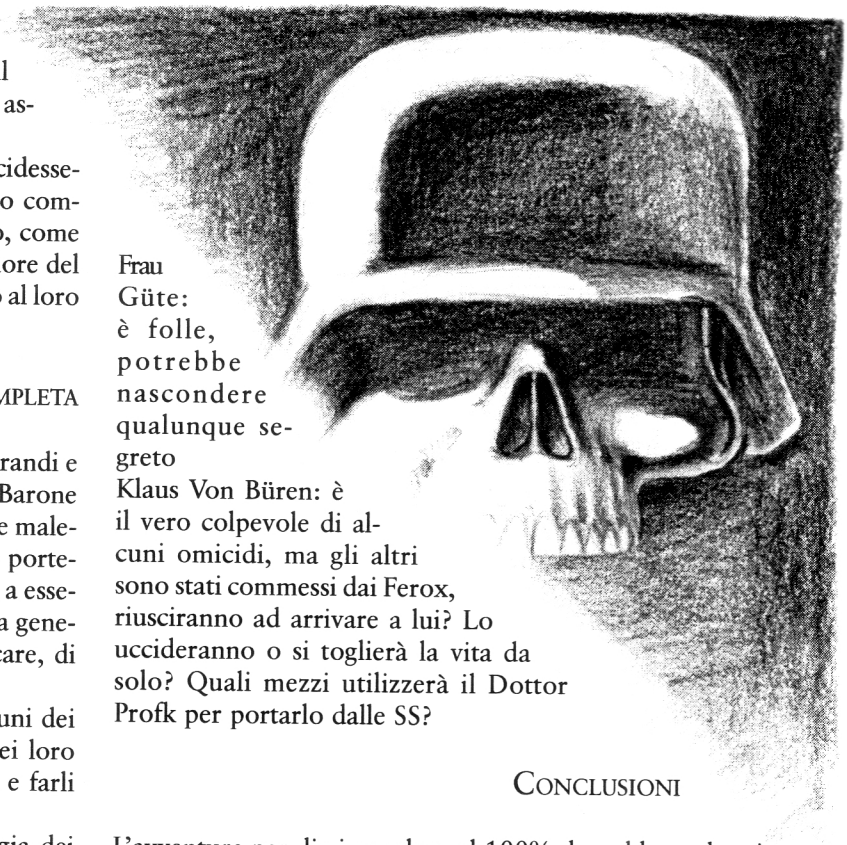
L'offerta del Vampiro
Ricordo ancora che è difficilissimo entrare di giorno senza ledere le proprietà del Barone e che, essendo egli il Borgomastro, la Gestapo dovrebbe avere la certezza assoluta che i delitti siano a suo carico prima di irrompere con la forza, altrimenti un'azione del genere potrebbe costare loro il posto e forse potrebbero persino essere accusati di "Tradimento". Se i Personaggi saranno invitati a entrare dal Barone, egli si accomoderà nella sala principale, sul trono davanti al camino, e spiegherà tranquillamente e gentilmente le proprie ragioni. Innanzitutto egli dirà di sapere solo di tre omicidi, due commessi da lui, uno da Hellen, e della scomparsa di Franz che, come ammetterà tranquillamente, tiene in cantina per permettere anche a Hellen di cibarsi (ella non vuole più uccidere...). Effettivamente gli altri omicidi sono stati commessi dai Ferox in libertà creati involontariamente dal Barone stesso con i suoi omicidi. Aggiungerà che Franz non è stato rapito, ma ha chiesto esplicitamente di entrare a castello, promettendo che avrebbe servito il nobiluomo e la sua signora in cambio di un po' di alcool... nessuno lo dirà in città, ma Franz come altri giovani, è un alcolista incallito, del resto il borgo non offre altro svago. Non sapeva nulla neppure degli strani Ferox che evidentemente si sono moltiplicati con le sole loro forze.
Tenete presente che intanto egli farà ricorso ai propri poteri, in pratica tutto ciò che i Giocatori diranno (che sarà più o meno quello che i Personaggi penseranno) sarà captato dal "Vampiro" che potrà anche insinuare pensieri fasulli e comandare o interrompere azioni (in quest'ultimo caso sarà necessario un tiro Confronto tra la Volontà del Barone e quella della vittima) e in particolare si concentrerà nel disarmare (senza assolutamente ferire) chi ha armi capaci di recargli seri danni come lanciafiamme, esplosivo, mitragliatrici, o nel convincere i suoi interlocutori della ragionevolezza delle sue argomentazioni.
Questa sarà la proposta del Barone: lascerà vivi tutti i Personaggi, sconfiggerà personalmente i Ferox (se da mortale uccideva i lupi da immortale può cacciare i Ferox...) suoi antagonisti diretti nella caccia ai vivi e riporterà il borgo alla normalità. Avrà bisogno di poche vite all'anno, avendo scoperto che il sistema usato con Franz è efficace, comodo e sicuro. Farà presente che nessuno, ad Amburgo, crederà loro se racconteranno di aver ucciso il Borgomastro (per di più un nobile) perché era divenuto vampiro... e le conseguenze per tutti loro sarebbero senz'altro gravi. Se invece loro perissero per mano sua sarebbe abbastanza credibile se lui chiamasse il Comando dicendo che i giovani, eroici funzionari del Reich sono periti riuscendo comunque a fermare tutti gli abominevoli Ferox che infestavano la brughiera.
E' inoltre certo di essere una leggenda vivente, un predestinato e che mai nessuno potrebbe fermarlo, minaccerà velatamente di poter risorgere dalle proprie ceneri per vendicarsi anche tra trenta, cinquanta, cento anni...potrebbero i Personaggi convivere con l'orrore di essere uccisi per vendetta dal suo ritorno in una qualunque notte della loro vita?
Non è invece più piacevole pensare di tornare alle proprie case, alle proprie famiglie ai propri amori lasciandosi l'orrore alle spalle, accettando la proposta del Vampiro?

Suicidio

Se il Barone Klaus Von Büren scoprirà di essere solo un Morto comune (es: sopravvivrà ai paletti di frassino, all'esposizione alla luce solare o all'acqua santa) si distruggerà buttandosi nel fuoco dell'enorme camino sempre acceso del salone principale del castello.
Giocate questa parte con estrema attenzione e tensione emotiva, è di fatto la parte più importante e coinvolgente dell'avventura, lasciate che affiori l'umanità del Barone, di un uomo costretto alla solitudine, all'isolamento, alla lotta e al contatto con la morte dalla propria condizione insieme nobiliare e selvaggia, un uomo che adesso vede i suoi grandi miraggi d'immortalità e riscatto umano infrangersi irreparabilmente, che infine scopre la mostruosità che è diventato, che la comprende così profondamente e intimamente da compiere l'estremo sacrificio.



Stessa reazione di autodistruzione si verificherà se i Personaggi uccideranno Hellen ma in questo caso il Barone tenterà di vendicarsi brutalmente contro gli assassini prima di buttarsi nelle fiamme.
Attenzione: ciò non dovrebbe succedere, se i P.G. uccidessero un civile indifeso e confuso come Hellen fate loro comprendere come sarebbero passati dalla parte del torto, come diverrebbero loro i veri mostri, giocate sul grande dolore del Vampiro, sull'inversione dei ruoli e mandateli incontro al loro tragico destino.



Frau Güte: è folle, potrebbe nascondere qualunque segreto
Klaus Von Büren: è il vero colpevole di alcuni omicidi, ma gli altri sono stati commessi dai Ferox, riusciranno ad arrivare a lui? Lo uccideranno o si toglierà la vita da solo? Quali mezzi utilizzerà il Dottor Profk per portarlo dalle SS?

La Storia Completa

Tutto ebbe inizio nel 1194 quando uno stregone dai grandi e oscuri poteri fu incarcerato e giustiziato dall'allora Barone Speiz Von Büren. Il mago prima di perire tra le fiamme maledisse il figlio dei Von Büren, Klaus, e tutti coloro che porteranno quel nome, a perire nella follia e nella violenza, a essere arso vivo come un mostro per mano della Chiesa e a generare un figlio che lo dimenticherà e lo farà dimenticare, di nome Leste, come il mago.
Fu così che le generazioni dei Von Büren videro alcuni dei loro figli perire in situazioni drammatiche e i figli dei loro figli rinascere dalle ceneri del padre per dimenticarli e farli dimenticare.
In un libro conservato a Amburgo, esiste la genealogia dei Von Büren, in un libro sulle maledizioni (sempre ad Amburgo) è possibile ritrovare la storia suddetta
(il Personaggio esperto di miti e leggende potrà tirare due A.M. per verificare casualmente se, tra le notizie riportate nel suo libro d'appunti, siano presenti anche queste).
Questi i Klaus Von Büren che la storia ricordi:
1190-1232 morto carbonizzato nelle proprie sale nel castello. Ebbe un unico figlio di nome Leste.
1312-1350 ucciso come vampiro e arso vivo. Lascia un figlio di nome Leste allevato da padre Hass.
1491-1531 morto in guerra nell'assedio di un convento in Italia, arso vivo dall'olio bollente. Lascia un figlio di nome Leste.
1715-1756 morto in situazioni misteriose, il cadavere fu trovato con un paletto nel cuore e semicarbonizzato nella brughiera di Luneburgo. Lascia un figlio di nome Leste.

L'Investigazione

Fate in modo che i P.G. parlino con tutti i Personaggi principali, divertiteli a sviarli e confonderli, del resto risulterebbe presto scontato che il vampiro abiti nel castello se non hanno tracce fuorvianti. Ricordate:
Reverendo: fa uso di droghe, è giunto in paese da poco, hanno già tentato di ucciderlo, potrebbe volersi vendicare?
Dott. Kloz: in cosa consistevano veramente i suoi studi? Ha ucciso il Barone con una falsa terapia? Cosa ha fatto della figlia sapendo che era incinta?

Conclusioni

L'avventura per dirsi conclusa al 100% dovrebbe vedere i P.G. sconfiggere tutti i Ferox nella zona, uccidere Hellen perché non generi il figlio del Barone, mettendo così fine alla maledizione (e alla casata dei Von Büren). Inoltre dovrebbero catturare il Barone e lasciarlo al Dottore del gruppo senza andare con lui a Berlino, Spitz potrebbe infatti offrire al Dottore la possibilità di entrare nella sua equipe come Medico di classe B (con tutto quello che comporta) ma farebbe senza dubbio sparire gli altri testimoni per proteggere il "Progetto Plutone". I P.G. potrebbero poi denunciare il Reverendo per uso di stupefacenti, la vecchia dell'emporio per tentato omicidio e riabilitare la figura del Dott. Kloz come Ricercatore (per opera, magari, del Dottore del gruppo).
Quest'avventura è molto difficile da risolvere, anche perché se i Personaggi non torneranno ad Amburgo per apprendere per intero la leggenda è probabile che fungeranno solo da perpetuatori della maledizione. Premiate i P.G. con un buon numero di Punti Avanzamento.

E per finire....

Perché le vittime del Barone di trasformavano in Ferox così simili a vampiri? Perché le vittime di questi "vampiri minori"si trasformano anch'esse in tali creature? Che i rituali di Von Büren abbiano funzionato davvero? Oppure il Dott. Kloz ha sperimentato il suo preparato bellico sulla figlia e sul Barone a loro insaputa generando risultati imprevisti?
A queste risposte potrà rispondere solo il vostro...chiaroveggente....Cartomante.

Scivolando nel baratro della follia
mi godo questi momenti
in cui il sonno della ragione
genera recessi
di felicità"

(William Dasty)



Sine Requie

Sine Requie - IV Reich
Prima edizione (c) L. Moretti e M. Cortini 2003

Adatto ad un pubblico adulto