

Project Elysium

Project Elysium



Materiale prodotto con il
consenso della casa
editrice
Rose&Poison



Avventura per Sine Requie

Campo di Rieducazione

Antefatto

Additional Credits

Creatore:

Nadir, Thorin

Supervisore:

Arayan72, Karagounis

Nel campo di rieducazione di Dachau i medici del Reich eseguivano esperimenti segreti nell'ambito del progetto "Plutone" sotto la supervisione, da Berlino, del Dott. Spitz in persona, il Gran Pontefice del IV Reich.

Il progetto Plutone è il progetto medico segreto e personale di Spitz che tratta di ricerche folli e prive della minima etica per lo studio dei Morti e delle loro capacità.

Ma qualcosa a Dachau è andata storta: in un modo non ben chiaro i Morti sono sfuggiti al controllo delle Totenkopf-SS (**e non interessa per l'avventura la maniera in cui i Morti si sono liberati**): i Morti hanno ucciso tutti e ovviamente queste persone uccise si sono "risvegliate" a loro volta: inoltre il comandante del campo, il sottufficiale Hermann Mayersonn, è diventato un Morto Diabolicus con dei poteri di illusione.

Stranamente le prime voci di un' assenza totale di comunicazione tra l'equipe di Dachau e il comando centrale della Medicina del Reich sono giunte alle orecchie di Wolfe e non del più diretto interessato Spitz...

Wolfe ha preso subito la palla al balzo e per scoprire di più sui folli esperimenti segreti del collega ha inviato 5 uomini ad indagare di cui solo 2, un medico di classe A e un sottufficiale delle Waffen-SS a lui fedele, sono a conoscenza dei sospetti di Wolfe riguardo a Dachau come possibile sede degli esperimenti del progetto Plutone.

Il loro incarico è quello di raccogliere tutto il materiale riguardante le attività mediche e i documenti contenuti nel centro comando.

Inoltre, come da BG, il membro delle SS in realtà fa il triplo gioco ed è al servizio di Spitz e quindi a fine avventura dovrà cercare di uccidere gli altri per non lasciare testimoni.

L'arrivo a Dachau

Il viaggio dei 5 membri della squadra sarà piuttosto lungo e non molto comodo dato che useranno una camionetta della Wehrmacht per

raggiungere e superare le colline che separano la capitale del Reich da Dachau.

I continui sobbalzi della camionetta sulla strada dissestata non vi aiutano a riposare durante le ore del vostro viaggio ed inoltre il paesaggio collinare sempre uguale a se stesso tutto intorno rende ancor più noioso il tutto.

Finalmente giungete sulla sommità dell'ultima collina e in lontananza potete scorgere la cittadina di Dachau circondata da mura, mura che a quanto pare non sono più efficaci a respingere i Morti, dato che queste orrende creature sono all'interno della città e stanno lottando con i soldati ivi presenti.

Inoltre notate che alcuni Morti portano sulle spalle delle persone ancora vive e si allontanano in direzione sud, cioè verso il fiume Amper. (la direzione del campo di rieducazione N.d.R).

I PG essendo sulla sommità di una collina non faranno mai in tempo ad intervenire, dato che ci vogliono circa 10 minuti per scendere dal pendio...

Appena arrivano in città potranno avere alcune informazioni:

- **Da qualche giorno gli assalti dei Morti si sono notevolmente intensificati**
- **Le Totenkopf-SS di stanza al campo di Dachau da qualche giorno non si fanno più vedere in paese per comperare approvvigionamenti e anche durante gli assalti non si vedono.**
- **Dopo ogni razzia i Morti portano via qualche persona ancora viva e scappano in direzione del campo.**

A questo punto i PG dovrebbero decidere di andare al campo a controllare...

Arrivo al campo di rieducazione

E' già pomeriggio inoltrato quando vi mettete in viaggio per raggiungere il campo di rieducazione. La strada non è molto lunga, e giungete in vista del campo dopo il tramonto.

Di fronte a voi, subito dopo il ponte che attraversa l'Amper, vi pare di scorgere alcune figure che si muovono ciondolanti davanti al cancello principale del campo... Quell'andatura inconfondibile non vi lascia dubbi: Morti.

E a quanto pare sono interessati alla vostra camionetta, ma soprattutto al carico di carne fresca al suo interno!!!

I Morti sono circa 6 (a discrezione del cartomante possono anche essere meno nel caso i PG siano solo 4...) e salvo enormi castronerie da parte dei PG (tipo un PG che esce da solo dalla camionetta sparando all'impazzata...) hanno la possibilità di cavarsela in molti modi diversi (tra i quali anche cercare di "forzare" il blocco dei morti ed entrare nel campo).

Nel caso in cui forzino il blocco di Morti dopo essere entrati l'eccessiva velocità acquisita per superare i Morti, nonché il colpo che il camion prenderà sfondando il cancello di ferro, farà ribaltare la camionetta (senza conseguenze per i PG). Anche nel caso in cui affrontino i Morti con le armi la camionetta risulterà danneggiata o dai Morti, o dalle stesse armi dei PG e una volta entrata nel cortile principale non funzionerà più, quindi dovranno proseguire a piedi anche in questo caso...

Il vostro mezzo è ormai inservibile e vi trovate nel cortile principale. File di baracche dove vengono reclusi gli "esseri inferiori" si trovano ai lati di questo spazio aperto.

Sulla vostra sinistra riconoscete subito il vostro obiettivo: il centro di comando del campo è vicino a voi e potrete arrivarci con facilità, se non fosse per la miriade di Morti che sta uscendo proprio da lì e che vi sta per circondare e fare a pezzi...

A questo punto i PG dovranno cercare riparo in una delle baracche e devono anche farlo in fretta...

La baracca in cui entrate è un grande spazio spoglio, con pochissime finestre con sbarre in ferro e una fila di 20 letti a castello su entrambi i lati lunghi di tale costruzione rettangolare. A parte una stufa semidistrutta e un tavolaccio con 4 sedie non c'è altro all'interno.

La porta può essere sprangata solo dall'esterno e quindi per tenere lontani i Morti dovranno barricarsi usando letti e quant'altro per sigillare l'entrata.

N.B. I Morti li seguiranno fino alle baracche, ma non riusciranno ad entrare (se i PG si ricordano di sbarrare la porta ovviamente...) e quindi i PG saranno al sicuro... Se passano

la notte in una delle baracche scopriranno la mattina che i Morti hanno lasciato l'area e sono misteriosamente spariti (richiamati da Mayersonn per permettere di stanare i PG).

Se invece qualcuno dei PG volesse fare l'eroe e tentasse ad uscire e a fare qualcosa di molto azzardato, allora per lui non ci sarà scampo: sarà la morte!!!

A questo punto i PG possono raggiungere la costruzione principale del campo: il centro di comando.

Il centro di comando di Dachau

Entrate nell'edificio a pianta rettangolare che è, o per meglio dire era, il centro nevralgico del campo, dove si monitoravano i prigionieri e da dove soprattutto si decidevano gli esperimenti del progetto Plutone...

Il centro di comando ha due livelli, il piano terra in cui siete appena entrati, sede di uffici e il livello superiore che contiene gli alloggi degli ufficiali, sottufficiali e soldati. La locazione dei laboratori e degli archivi dei documenti è ignota.

Piano Terra: (mostrare la mappa ai PG)

Le uniche stanze importanti sono l'Armeria, lo Studio Medico, la Camera a Gas Illusoria e la Cucina. Per il resto rimangono 2 uffici per funzioni varie (smistamento della posta, burocrazia del campo), una sala mensa e il centro comunicazioni.

ARMERIA: l'armeria è chiusa da una porta blindata. Solo chi possiede le speciali chiavi potrà aprire questa porta. Le suddette sono in possesso di uno qualunque dei sottufficiali della Wehrmacht **(ne troveranno uno al primo piano e uno in cucina)** oppure addosso al soldato addetto agli armamenti (riconoscibile da un particolare stemma sulla divisa e **anche lui sarà possibile trovarlo al primo piano**).

Entrate nella stanza utilizzata dai soldati per rifornirsi di armi e munizioni. Trovate al suo interno mitragliatori, pistole P-38 e anche un lanciafiamme e un paio di taniche di benzina di ricambio, nonché tante scatole di munizioni e un vasto assortimento di bombe a mano ed esplosivi.

CUCINA E SALA MENSA: La cucina è aperta e sui muri sono presenti chiazze di sangue e tutto è in

disordine, stoviglie per terra e piatti rotti sono segni dell'assalto dei Morti al suo interno. Dentro ad aspettare i PG vi sono 2 morti vestiti con grembiuli da cuochi e con dei gradi militari di soldati semplici che con le loro espressioni ebebi gironzolano per la cucina, ma quando vi vedono vengono verso di voi... Il piatto forte del giorno oggi siete voi!

Trovate nelle stesse condizioni della cucina anche la sala mensa: sangue dappertutto, tavoli e sedie frantumate o rovesciate, nonché i muri traforati da decine e decine di pallottole sparate nel vano tentativo di difendersi...

CAMERA A GAS ILLUSORIA: Questa stanza in realtà non è altro che un archivio con le informazioni sui militari e tutte le loro schede di servizio. Il comandante del campo Hermann Mayersonn è un Diabolicus con poteri di illusione e ha trasformato questa stanza in uno "scherzo" ai danni dei PG...

I PG possono (e anzi dovrebbero!) sospettare qualche stranezza: non ha senso piazzare una piccola camera a gas all'interno di una caserma!!!

Il soldato della Wermacht con poteri di premonizioni può in realtà vedere al di sotto del velo illusorio e intravedere quindi gli archivi dietro ai muri delle docce...

La porta che avete di fronte si apre su una stanza molto particolare... Un locale completamente spoglio in mattoni e sulla sommità una serie di dieci docce sono l'unico dettaglio della stanza...

Ma non è solo ciò che vedete che vi sconvolge: non credete al vostro udito, ma tutti quanti le sentite... Sembrano urla, urla strazianti di persone che implorano pietà e piangono...Le urla sono sempre più forti e sempre più disperate, ma dopo qualche secondo è tutto finito: torna il silenzio...

Se i PG decidono di entrare nonostante la stranezza e la visione del soldato della Wermacht subiranno lo "scherzetto" del Diabolicus:

Entrate dentro a quella che non vi lascia dubbi essere una camera a gas: non ne avete mai vista una, ma ve l'hanno descritta più volte in ogni sua possibile variante...

Appena oltrepassate la soglia una pesantissima sbarra in acciaio cala sull'entrata e la sigilla (la lastra è in realtà illusoria: la porta è ancora spalancata! Una estrazione su Volontà potrà permettere ai PG di non credere a ciò che vedono.); ma non è tutto... Mentre disperati

battete sulla porta i pugni e cercate un modo per aprirla dalle docce comincia ad uscire non la classica acqua, ma bensì gas nervino... Ma del resto siete in un campo di rieducazione e ve lo aspettavate...

A questo punto un' estrazione per vedere il grado di terrore dei PG è d'obbligo...

STUDIO MEDICO: lo studio medico è chiuso da un'altra chiave particolare, ma quella che i PG hanno trovato prima NON la aprirà... Ne serve un'altra in possesso di uno dei 3 medici di classe A presenti nel campo. I PG ne potranno trovare uno al piano di sopra (gli altri due sono uno nei laboratori segreti e l'altro è in giro da qualche parte...).

Un altro modo per aprire la porta è eventualmente usare gli esplosivi trovati in armeria... Ma nessuno dei PG ha competenza con gli esplosivi e quindi bisognerà estrarre un bell'arcano maggiore per determinare le conseguenze...

Lo studio medico non è molto grande: un letto per il paziente è presente sul lato nord, mentre una scrivania con una sedia in pelle da una parte e una più spartana sedia in legno dall'altra si trovano al centro della stanza. Un armadietto con dentro farmaci vari e un mobile (chiuso a chiave e con dentro i documenti di interesse del medico, cioè quello sugli esiti degli esperimenti...) completano l'arredamento della stanza.

Dietro l'armadio dei medicinali si può scorgere una superficie liscia e grigia, simile a quella della porta blindata d'ingresso... E' la porta segreta che conduce al sotterraneo e quindi ai laboratori segreti del progetto "Plutone".

Per aprirla è sufficiente la chiave presa prima dal medico Morto, oppure si può ritentare con gli esplosivi e quindi con gli arcani maggiori...

PIANO PRIMO: (mostrare la mappa ai PG)

Le uniche stanze importanti sono una Camera di uno dei sottufficiali delle Totenkopt-SS di stanza a Dachau, il Corridoio con il tavolo del sottufficiale di giornata, una della Camere dei sottufficiali della Wermacht e la Camerata dei soldati della Wermacht.

Per il resto rimane la Stanza di Mayersonn (comandante del campo di Dachau), una stanza di un altro sottufficiale delle SS, altre due camere

dei sottufficiali della Wermacht e i bagni pubblici dei soldati.

CORRIDOIO: appena terminate di salire le scale vi trovate in un lungo corridoio che attraversa a tutto spessore la caserma. Fori di proiettile e pezzi di cadaveri smembrati rendono conto di uno scontro tra soldati e Morti... Per quei morti di cui vedete i pezzi è finita male, ma l'esito globale della battaglia è andato a tutto svantaggio dei vivi, come vi dimostrano dei versi gutturali dietro di voi provenienti da 3 Morti... Uno di loro è proprio vicino alla postazione del sottufficiale di giornata, mentre gli altri due sono più vicini alle scale e quindi più vicini a voi... Uno di loro porta sull'uniforme lo stemma di riconoscimento del soldato addetto agli armamenti (**addosso a lui si trova la chiave che apre l'armeria**).

CAMERA DEI SOTTUFFICIALI DELLA WERMACHT: in questa stanza trovate due letti ancora sfatti, un grande armadio con una delle ante spalancate e due comodini con delle lampade di cui una è ormai frantumata al suolo...In questa stanza non vi sono altri segni di lotta a parte la lampada rotta e sulla scrivania ivi presente c'è ancora una pistola riposta nella fondina, segno che il Morto che ora vedete parzialmente nascosto dietro l'anta dell'armadio con addosso una divisa con i gradi da sottufficiale non ha avuto il tempo di reagire (**il sottufficiale ha addosso la chiave dell'armeria**)...

CAMERATE DEI SOLDATI: La porta è sprangata dall'interno!!! **(i soldati che erano sopravvissuti si sono rinchiusi qui, ma alcuni di loro erano stati feriti gravemente dai morti e si sono risvegliati all'interno con i loro ex-commilitoni ancora vivi ed è cominciata una disperata battaglia...)** A questo punto i PG dovranno cercare di sfondarla e l'operazione non sarà così difficile...

Entrate in un ambiente enorme. Una serie di letti a castello con al loro fianco dei comodini, o meglio ciò che ne resta, e degli attaccapanni con delle divise della Wermacht ancora appese indicano che qui alloggiavano i soldati semplici.

La camerata sembra un campo di battaglia: bossoli ovunque e muri crivellati di colpi; membra sparse per tutto il pavimento e addirittura una bruciatura sul muro nord, dovuta con tutta probabilità ad un lanciafiamme, indicano una strenua resistenza da parte dei soldati... Strenua, ma inutile, dato che all'interno sono rimasti solo tre Morti che vengono verso di voi, uno di loro non rea un soldato, ma porta un camice da medico con i simboli del Reich

(questo è uno dei medici di classe A che possiede la chiave per entrare nello studio medico e quindi nei laboratori segreti sotterranei)...

CAMERA DEL SOTTUFFICIALE DELLE SS: questa camera ha un solo letto, un grande armadio e una scrivania in legno pregiato con una sedia in pelle... Inoltre riuscite ad intravedere un bagno privato... Ed è proprio da lì che esce un altro Morto con la solita inespressività in volto che però, con vostra somma sorpresa cambia istantaneamente in un ghigno feroce e crudele, ma soprattutto fa una cosa che non avete mai visto fare ad un morto: con movimenti rapidissimi corre verso la parete opposta, salta sul muro, fa due passi su questo e poi si lancia verso di voi... non avete di fronte il solito Morto idiota!!!

Questo Morto è un Ferus: agile, veloce, potente. Se la prenderà per primo con il soldato armato di lanciafiamme. Lo atterrerà e poi scapperà via: i PG dovranno cominciare a dargli la caccia e se non lo fanno ogni tanto il Ferus ricomparirà per effettuare qualche attacco "mordi e fuggi" al fine di indebolirli...

PIANO INTERRATO: LABORATORI SEGRETI.

Una volta aperta la porta blindata segreta presente nello studio medico vi trovate di fronte ad una scalinata che scende verso il basso. L'interruttore dell'illuminazione non funziona ed è piuttosto buio...

Dopo una ventina di gradini arrivate in un locale che sembra una sala pre-operatoria: vi sono armadietti con dei camici verdi, mobili con cassetti contenenti degli strumenti chirurgici, un lavandino e una scrivania con una sedia su cui è seduto un Morto vestito con un camice bianco da medico. Questo morto però non si muove minimamente (**è un larvalis e quindi non attaccherà i PG**). Una porta blindata (**apribile con la solita chiave del medico**) separa questo locale dal laboratorio vero e proprio.

Entrate in una stanza più grande: sangue rappreso dappertutto, un tavolaccio operatorio al centro della stanza con ancora legato sopra un Morto particolarmente agitato sono le prime cose che saltano ai vostri occhi. Dopo notate su un lato della stanza la presenza di due piccole celle, destinate verosimilmente a contenere i prigionieri destinati ai folli esperimenti del progetto Plutone, mentre dalla parte opposta vi è una scrivania ed

un mobile separati dal resto della stanza tramite un vetro: sembra una specie di postazione di osservazione per monitorare gli esperimenti e contemporaneamente stare al riparo da molto frequenti schizzi di sangue delle vittime...

Solo qualche secondo più tardi notate una figura nell'oscurità in fondo alla stanza: porta una divisa delle SS e il teschio sul suo berretto non lascia dubbi sul corpo di appartenenza, le Totenkopf-SS. Appuntate sul suo petto sono presenti diverse onorificenze... Altri non può essere che il comandante Mayersonn, il quale vedendovi vi saluta...

Mayersonn è un diabolicus e come tutti questi Morti è molto difficile distinguerlo da un vivente... Mayersonn cercherà di ingannarli per poi coglierli di sorpresa...

Il soldato della Wermacht con i poteri può avere una visione (piuttosto generica, ad esempio vedrà Mayersonn che si ciba di un braccio umano...) per capire l'inganno e non cadere vittima del comandante di Dachau.

Sconfiggendo Mayersonn il sottufficiale dell SS potrà trovare i documenti che interessano a Wolfe (ma soprattutto al suo vero capo Spitz) nella scrivania al di là del vetro di protezione e una volta ottenuto ciò che vuole dovrà cercare di uccidere i 3 soldati della Wermacht per compiere fino in fondo la missione.

Anche in questo caso il soldato avrà una premonizione dell'accaduto qualche secondo prima e potrà reagire e avvisare i compagni...

RUDOLF KANTOROWITZ

Nazionalità: tedesca
Professione: medico genetista di classe A
Famiglia: Ricca
Tarocco dominante: Il Papa
Reputazione: 1

Nasci 48 anni fa a Berlino.

La tua è una famiglia molto ricca: tuo padre, Karl Heinz Kantorowitz, è uno dei più ricchi industriali della Germania: proprietario delle più importanti acciaierie della nazione. Ha fatto la sua fortuna nel periodo della grande depressione dopo la prima guerra mondiale.

Hai sempre avuto un rapporto difficile con tuo padre: ti avrebbe voluto al suo fianco a guidare le imprese commerciali della famiglia. Ma tu non ti sei mai sentito portato per quel genere di attività. Volevi fare qualcosa che fosse utile agli altri: la medicina era il tuo obiettivo.

Tuo padre si rifiutò di pagarti però gli studi, convinto che questo ti avrebbe fatto desistere dai tuoi propositi. In quegli anni, però, stava nascendo il movimento nazional-socialista e molte tue amicizie ti hanno portato ad avere contatti con quell'ambiente. Il Partito Nazional-Socialista si offrì, infine, di pagarti gli studi come medico, anche per avere un ascendente verso un uomo potente come tuo padre non sapendo che lui era contrario a questa tua scelta. In questo modo ti legasti a diverse figure importanti nell'ambiente nazista. In particolare il professor Wolfe, un eminente luminare, divenne una tua figura guida. Dopo il risveglio dei morti nel '44 decidesti di lasciare il tuo incarico di medico internista per intraprendere studi da genetista per comprendere questa nuova piaga che affligge l'umanità.

I tuoi contatti con il partito e la tua amicizia con il professor Wolfe, eminente genetista dei Reich, ti hanno permesso di fare una rapida carriera e arrivare in breve tempo ad avere la qualifica di Medico Genetista di classe A del Reich, titolo concesso solo ai più fedeli e capaci medici della nazione.

Negli ultimi giorni Wolfe ti ha fatto chiamare e ti ha messo a parte di alcuni suoi timori e sospetti sugli esperimenti condotti in gran segreto dal dott. Spitz che lavora per conto delle SS.

Wolfe è venuto a conoscenza che alcuni di questi esperimenti sono condotti nel Centro di Rieducazione di Dachau. È anche venuto a sapere che negli ultimi giorni succedono cose strane intorno a quel centro e si sono anche persi i contatti con i medici che lavorano lì. Wolfe è sicuro che presto le SS scopriranno la cosa e vorrebbe che tu ti recassi sul posto per indagare e vedere se riesci a recuperare i documenti degli ultimi esperimenti svoltisi. Sarai accompagnato da un sottoufficiale delle Waffen-SS che fa il doppio gioco ed è fedele a Wolfe che vi procurerà una scorta per arrivare a Dachau e dei permessi per entrare.

Punti vita: 8

Caratteristiche:

Conoscenze	7	Aspetto	4	Coordinazione	3	Affinità occulta	2
Intuito	6	Comando	5	Destrezza man.	4	Distanza dalla morte	12
Memoria	7	Creatività	5	Forza fisica	2	Equilibrio mentale	4
Volontà	7	Socievolezza	4	Riflessi	2	Karma	4

Abilità Primarie:

Leggere e Scrivere	6 (+3)
Lingua (francese)	4 (+2)
Osservare	6 (+3)
Persuadere	4 (+2)

Abilità Secondarie:

Medicina generale	4 (+2)	Chirurgia	4 (+2)
Tanatologia	4 (+2)	Genetica	4 (+2)
Teratologia	4 (+2)	Farmacia	2 (+1)
Pronto soccorso	2 (+1)		

RUDHI GOLLER

Nazionalità: tedesca
Professione: soldato della Wermacht
Famiglia: normale
Tarocco dominante: La Papessa
Reputazione: 1

Nasci 30 anni fa a Monaco.

Proviene da una famiglia modesta. I tuoi genitori facevano gli artigiani e avevano una piccola bottega ma gli affari andavano piuttosto male e così fin da giovane sei stato costretto a cercarti un lavoro. Avevi, comunque, una grande passione per gli studi e così, grazie anche ad una maestra amica di tua madre, sei riuscito a portare a termine almeno gli studi primari. La passione ti ha spinto ad intraprendere in solitario anche studi più avanzati spesso facendoti prestare i libri, in particolare sei sempre stato attratto dai racconti sull'occulto e il mistero. Fin da piccolo ti sei accorto di avere dei dejavu: a volte vedevi delle cose e ti sembrava di averle già viste. Non hai mai capito bene come ti succedeva la cosa. Poi, crescendo, questa cosa ha iniziato a capitarti più spesso. Fino a che, all'età di circa 16 anni, hai iniziato ad avere delle vere e proprie visioni ad occhi aperti di cose che sarebbero accadute di lì a poco. Col sopraggiungere della guerra ti arruolasti nell'esercito e portato a combattere in Italia. Più volte le tue visioni salvarono la tua vita e quella dei tuoi compagni anche se nessuno di loro voleva crederti alla fine iniziarono a guardarti in modo strano e ti soprannominarono "Il Visionario". Dopo il risveglio dei Morti la tua unità tornò in Germania. In questi anni la maggior parte delle tue visioni hanno avuto come soggetto i morti e la cosa ti sta innervosendo. Hai anche da poco scoperto che puoi cercare di stimolare la ricezione di queste visioni ad esempio toccando un oggetto e concentrandoti su di esso o sul suo proprietario. La cosa non funziona sempre, anzi a dire il vero ha funzionato solo qualche volta ma sei convinto che con un po' di esercizio potresti arrivare a controllare questo tuo dono.

Il tuo sergente sembra però ora aver bisogno di te per un qualche noioso compito di scorta...

Punti vita: 8

Caratteristiche:

Conoscenze	7	Aspetto	3	Coordinazione	3	Affinità occulta	6
Intuito	6	Comando	2	Destrezza man.	3	Distanza dalla morte	16
Memoria	5	Creatività	2	Forza fisica	3	Equilibrio mentale	5
Volontà	6	Socievolezza	2	Riflessi	3	Karma	6

Abilità Primarie:

Leggere e Scrivere	4 (+2)	Rissa	4 (+2)
Usare arma (ascia)	4 (+2)	Correre	2 (+1)
Usare arma (pistola)	4 (+2)	Osservare	2 (+1)

Abilità Secondarie:

Uso fucile	4 (+2)
Guidare mezzi pesanti	2 (+1)
Artiglieria	3 (+1)

OTTO KHOLER

Nazionalità: tedesca
Professione: soldato della Wermacht
Famiglia: normale
Tarocco dominante: L'eremita
Reputazione: 0

Sei nato 22 anni fa nella Berlino che si preparava alla seconda guerra mondiale. Di famiglia modesta, la tua giovane età ti ha fatto conoscere un solo tipo di mondo: un mondo in cui i morti camminano. Ti ricordi poco del tuo passato dopo l'incidente. Con i tuoi commilitoni non ami parlarne molto e quando qualche nuovo soldato sente mormorare la tua storia e i spinge a chiederti qualche dettaglio per lo più ti limiti a rispondergli che è stato solo un vecchio incidente nulla di speciale. La verità è che quei fatti ti hanno segnato molto profondamente. Al riemergere dal coma avevi dimenticato buona parte dei tuoi ricordi precedenti le uniche cose che ti erano rimaste ben impresse sono proprio gli attimi tremendi in cui il tuo intero plotone venne annientato. Sono passati ormai 4 anni da allora ma tutte le notti incubi ti assalgono ancora ad attanagliarti la mente. Eri una recluta allora. Assegnato ad una divisione motorizzata dell'esercito. Il tuo plotone si spostava su due mezzi corazzati nelle campagne a sud di Parigi: la linea di frontiera con le terre dei morti. Ma quali siano ora veramente le terre dei morti non ti è più tanto chiaro. Allora però, pensavi che il filo spinato potesse tenere i morti fuori dal territorio del Reich e soprattutto non pensavi che quelle stupide parodie di esseri umani potessero ordire piani tanto astuti. La camionabile che corre lungo il confine era infatti ostruita da un grosso albero. Avreste potuto abbastanza agevolmente aggirare l'ostacolo con i vostri mezzi blindati, ma il vostro giovane tenente riteneva suo dovere "mantenere in perfette condizioni le strade del Reich". Beh quello fu l'ultimo dovere che portò a compimento... Dette l'ordine agli uomini del primo mezzo di scendere per spostare l'ostacolo ma questi non bastavano così fece scendere anche gli altri. Solo tu sei rimasto sull'ultimo mezzo: eri addetto alla mitragliatrice avresti dovuto coprire i tuoi compagni. Non hai mai capito da dove siano sbucati quei figli di puttana, tu sapevi che erano lenti e poco furbi, ma questi erano velocissimi e sembravano cacciare in branco. Nel giro di un attimo erano addosso ai tuoi compagni i quali presi alla sprovvista e lontano dai loro mezzi furono presi dal panico. Fu allora che incominciasti a sparare... sparavi ai morti e ai tuo compagni a tutto quello che si muoveva in mezzo a quell'orgia di corpi morti e vivi. Chissà quanti ne hai uccisi tu e quanti sono stati sbranati dai morti... poi il nastro della mitragliatrice si è inceppato. Uno di loro deve aver aggirato la camionetta perché hai sentito un forte colpo alle spalle che ti ha buttato all'interno del mezzo corazzato, la porta cadendo deve essersi chiusa e bloccata sopra di te... per questo oggi sei ancora qui... Quando ti sei svegliato dei corpi non restava più nulla, nemmeno un cadavere ne nient'altro a parte le tracce di sangue. Sei tornato alla base unico sopravvissuto del tuo plotone...

Punti vita: 8

Caratteristiche:

Conoscenze	4	Aspetto	4	Coordinazione	4	Affinità occulta	3
Intuito	5	Comando	2	Destrezza man.	4	Distanza dalla morte	14
Memoria	3	Creatività	4	Forza fisica	4	Equilibrio mentale	3
Volontà	5	Socievolezza	3	Riflessi	4	Karma	5

Abilità Primarie:

Leggere e Scrivere	2 (+1)	Rissa	4 (+2)
Osservare	2 (+1)	Usare arma (ascia)	4 (+2)
Usare arma (pistola)	4 (+2)	Usare lanciafiamme	4 (+2)

Abilità Secondarie:

Uso fucile 4 (+2)
Intrufolarsi 4 (+2)
Artiglieria 4 (+2)

GREGOR HELL

Nazionalità: tedesca
Professione: sottufficiale della Wermacht
Famiglia: povera
Tarocco dominante: Il Diavolo
Reputazione: -3

Sei nato a Wittenberg 54 anni fa.

Proviene da una famiglia molto modesta di contadini. A te il lavoro della terra non è mai piaciuto. Avresti probabilmente preferito studiare o intraprendere qualche mestiere differente che passare tutte quelle ore sotto il sole in mezzo a campi vuoti e tristi, ma i tuoi non potevano permettersi di pagarti un'istruzione.

La tua infanzia è passata così tra le tue fughe di casa per non dover sottostare al duro lavoro dei campi, passata a bighellonare in giro per la regione rubacchiando frutta e uova nelle fattorie per poi tornare infine a casa e subire la collera di tuo padre e la sua cintura che non ti risparmiava. Tu odiavi quella cintura e anche lui, lo odiavi perché non poteva darti nulla di più di una zappa con cui dissodare il terreno e sapevi che nulla avrebbe potuto cambiare la situazione.

Poi la guerra arrivò a sconvolgere anche il tuo paese tu eri ancora giovane ma pur di scappare di casa decidesti di arruolarti convinto che nulla poteva essere tremendo come casa tua. La guerra e gli orrori della trincea negli anni successivi minarono questa tua convinzione. Finita la guerra l'esercito era la tua sola casa: la tua famiglia e la tua casa erano state distrutte e a te non rimaneva di meglio da fare che intraprendere la carriera militare.

Nonostante la tua scarsa cultura ti guadagnasti i gradi per meriti sul campo. Poi l'avvento del nazismo e la seconda guerra mondiale ti travolsero quando già pensavi di ritirarti dall'esercito a vivere in campagna. Il bisogno di veterani ti innalzò ben presto al grado di sergente dopo che i primi giovani "ufficialetti" morirono come mosche durante la campagna di Russia.

Per diversi mesi la tua unità fu addetta alla sorveglianza dei prigionieri russi. I tuoi superiori scoprirono in te un insolito talento per far parlare i prigionieri, trovavi gusto nel vedere da vicino la sofferenza degli altri sentivi come se quella ripagasse in qualche modo quella provata da te nel corso della tua vita.

Fu lì che ti procurasti la grave ferita che ti privò di un occhio a causa dello scoppio di una granata russa. Passasti molti mesi in infermeria privo di coscienza, unico sopravvissuto della tua unità. Al tuo risveglio un nuovo orrore, forse peggiore di quelli che avevi visto fino ad ora, aveva colpito il mondo: i Morti.

Finita rapidamente la guerra anche il sogno di ritirarsi in campagna magari a coltivare la terra... che strana ironia... svanì nel nulla, i morti sono i padroni della maggior parte delle campagne e fuori dalle città è abbastanza pericoloso stare. Ancora una volta l'esercito aveva bisogno di te...

Sei stato contattato da un sottufficiale delle SS un giovane presuntuoso che ti ha chiesto di recuperare un paio di uomini come scorta per accompagnare lui e chissà quale alto papavero civile da qualche parte... questo genere di compiti non ti piace molto e ancora meno lavorare al comando di quelle schifose SS... tuttavia la paga per questi servizi speciali è doppia...

Punti vita: 8

Caratteristiche:

Conoscenze	4	Aspetto	5	Coordinazione	5	Affinità occulta	4
Intuito	4	Comando	5	Destrezza man.	5	Distanza dalla morte	14
Memoria	4	Creatività	4	Forza fisica	6	Equilibrio mentale	4
Volontà	4	Socievolezza	2	Riflessi	5	Karma	4

Abilità Primarie:

Leggere e Scrivere	2 (+1)	Rissa	4 (+2)
Osservare	4 (+2)	Usare arma (ascia)	4 (+2)
Usare arma (pistola)	4 (+2)	Usare arma (mitra)	2 (+1)

Abilità Secondarie:

Uso fucile	4 (+2)	Interrogare	4 (+2)
Impartire ordini	4 (+2)	Perquisire	2 (+1)

FREDERICH HASSEN

Nazionalità: tedesca
Professione: sottufficiale delle SS
Famiglia: povera
Tarocco dominante: L'Imperatore
Reputazione: 2

Sei nato 35 anni fa nei sobborghi di Salisburgo.

Sei il terzo figlio di una famiglia molto povera. Tuo padre perse il lavoro quando tu eri ancora piccolo e si è dato al bere diventando un manesco ubriacone. La tua infanzia è perciò stata piuttosto difficile. Ti sei barcamenato con mille lavoretti e furtarelli arrivando a mettere in piedi e a guidare una piccola banda.

La tua occasione si è presentata quando la Germania ha compiuto la riunificazione con l'Austria. Allora eri ancora molto giovane, ma la nuova dirigenza nazista cercava giovani volenterosi che si arruolassero nelle squadre locali delle SS che tenessero sotto controllo gli austriaci poco contenti del nuovo stato delle cose.

Le tue doti di comando e la tua astuzia vennero ben presto notati e così da semplice volontario entrasti a far parte a tutti gli effetti delle Waffen-SS. La tua carriera non è stata priva di ostacoli ma nel giro di qualche anno ti è valsa il grado di sergente.

Il tuo desiderio però è quello di entrare nella cerchia degli ufficiali. La nuova direzione delle SS sorta dopo il risveglio dei morti ti affascina. Gli ufficiali delle SS sembrano avere un potere immenso e tu aneli a farne parte a ricevere la seconda iniziazione che ti permetterà di diventare un ufficiale. Sai che è molto difficile essere ammessi in quella ristretta cerchia, ma dopo qualche anno di tentativi forse hai trovato il modo. Il dottor Spitz sembra essersi interessato a te, sa che il professor Wolfe si intromette troppo nei progetti di ricerca segreti delle SS e ti ha incaricato da qualche anno di contattare il professor Wolfe e far finta di voler fare il doppio gioco e passargli informazioni. Wolfe è caduto nel tranello e ormai da diversi anni riceve i tuoi rapporti che non sono altro che abili informazioni pilotate da Spitz per depistare i suoi sospetti. Wolfe deve avere anche qualche altro informatore, ma in tutto questo tempo non sei riuscito a capire di chi si tratta.

Sei stato contattato da Wolfe perché è venuto a conoscenza di recente di un qualche guaio occorso al Centro di Rieducazione di Dachau dove sospetta che si tengano alcuni degli esperimenti di Spitz e ti ha chiesto se puoi recarti sul posto ad indagare insieme ad un suo collega medico procurando anche una scorta armata e dei lasciapassare. Tu hai preso tempo e informato il dottor Spitz, il quale ti è sembrato molto preoccupato a queste notizie e ti ha chiesto di assecondare la richiesta di Wolfe. Il tuo compito sarà però di non lasciar uscire nessuno vivo dal Centro di Rieducazione e di distruggere tutti i documenti che troverai all'interno inerenti gli esperimenti svoltisi nel caso le cose al Centro di Rieducazione fossero finite fuori controllo.

Punti vita: 8

Caratteristiche:

Conoscenze	6	Aspetto	6	Coordinazione	4	Affinità occulta	2
Intuito	6	Comando	7	Destrezza man.	4	Distanza dalla morte	12
Memoria	6	Creatività	6	Forza fisica	4	Equilibrio mentale	4
Volontà	6	Socievolezza	3	Riflessi	5	Karma	4

Abilità Primarie:

Leggere e Scrivere	4 (+2)	Persuadere	6 (+3)
Osservare	4 (+2)	Usare arma (ascia)	2 (+1)
Usare arma (pistola)	4 (+2)		

Abilità Secondarie:

Interrogare	6 (+3)	Perquisire	4 (+2)
Strategia	4 (+2)	Impartire ordini	6 (+3)
Tattica	2 (+1)	Uso fucile	2 (+1)

Personaggi Non Giocanti

Hermann Mayersonn (morto diabolicus)

Punti vita: 8

Caratteristiche:

Conoscenze	-	Aspetto	5	Coordinazione	7	Affinità occulta	9
Intuito	8	Comando	8	Destrezza man.	-	Distanza dalla morte	0
Memoria	7	Creatività	6	Forza fisica	7	Equilibrio mentale	2
Volontà	14	Socievolezza	4	Riflessi	7	Karma	5

Abilità Primarie:

Leggere e Scrivere	4 (+2)	Persuadere	4 (+2)
Osservare	4 (+2)	Usare arma (ascia)	2 (+1)
Usare arma (pistola)	4 (+2)	Usare mitra	2 (+1)

Abilità Secondarie:

Tattica	4 (+2)	Perquisire	4 (+2)
Impartire ordini	6 (+3)	Strategia	6 (+3)
Interrogare	4 (+2)		

Mayersonn ha il potere di comandare tutti gli Homo mortuus ferus che da vivi erano stati soldati sotto il suo comando e che anche da morti non si capisce come sembrano ancora rispondere ai suoi ordini come cani ad un padrone. Sembra anche essere in grado di intimorire i Simplex con la sua sola presenza (in questo modo si spiega come mai i simplex abbandonino l'assedio dei pg).

Informazioni Aggiuntive

Titolo originale del documento: Campo di Rieducazione

Descrizione: Avventura da torneo per il gioco Sine Requie, pubblicato da Rose&Poison.

Documento originale: <http://www.gdritalia.it>

Versione: 1.0

Ultimo aggiornamento: 22/11/2005