

ESODO 21.24



Silda del Grifone



Sine Requie



ESODO 21.24

Avventura per il torneo organizzato dalla Gilda del Grifone e dai Revelsh Blind Beholders

Valevole per il Campionato GDR 2013

CREDITI

Ideazione e sviluppo (in ordine alfabetico):

Sara (Sif) Borella – Marco (Mark) Colla – Dino (Shardan) Destefano – Luca (Elfoscuro) Riccio - Gabriele (Wolf) Vissio

Grafica e impaginazione:

Alessandro (Nardone) Adamo – Luca (Elfoscuro) Riccio – Andrea Rospi

Locandina:

Eleonora Musso

Correzioni:

Nadia (Silvara) Baldisseri, Daniele (Cadfael) Milanesio

Playtester:

Alessandro (Nardone) Adamo, Nadia (Silvara) Baldisseri, Andrea Maria Antigone (Tam) Barbera, Diego (Galahad) Barbera, Alessandro (Alone) Bena, Valter Carignano, Cristiano (Dissidio) Carulli, Gabriele (Magic MMX) D'Antuono, Andrea (Endriu) De Fazio, Marco (Arad) Femia, Barbara (Winry) Fregona, Gianmarco (DJ The Emperor) Gaviglio, Marco (Pardo) Giardino, Giuseppe (Android) Giudice, Renato (Milo Greenbottle) Mauro, Daniele (Cadfael) Milanesio, Sara (Kira) Monfardini, Luca (Sinkha) Mulè, Roberto (Random) Pozzati, Davide (Ravakain) Rospi, Alessio (SJ) Seri, Federico (Aza) Veggian, Clara (Leannan) Vironda, Ferdinando (Zarf) Marzuoli.

Ringraziamo inoltre:

Asterion Press per averci fornito il materiale di consultazione *Sine Requie Anno XIII*

Simone Delladio per il disegno del Fantasma dell'Opera

Daniele Odorico per il layout dei background.

SOMMARIO

1	INTRODUZIONE PER I MASTER	2
1.1	Ordine di lettura consigliato	2
1.1.1	<i>Introduzione per i giocatori</i>	2
1.2	<i>Sine Requie Anno XIII</i> (ambientazione).....	2
1.2.1	<i>Le Terre Perdute</i>	2
1.2.2	<i>Il IV Reich</i>	3
1.2.3	<i>I Mercanti Itineranti</i>	5
1.2.4	<i>I Morti</i>	5
1.3	Il sistema di gioco.....	6
1.3.1	<i>Gli Arcani Minori</i>	6
1.3.2	<i>Gli Arcani Maggiori</i>	6
1.3.3	<i>Caratteristiche</i>	7
1.3.4	<i>Abilità</i>	8
	Tabella 1: Abilità.....	8
1.3.5	<i>Quando pescare un Arcano</i>	9
	Tabella 2: Utilizzo degli Arcani	9
1.4	Antefatto.....	9
1.4.1	<i>Il rabbino Mordecai Reuzel</i>	9
1.4.2	<i>Dopo il Giorno del Giudizio</i>	10
1.5	Soluzione dei personaggi.....	10
1.5.1	<i>Conrad Weber / Daniel Frankenbergern (La Temperanza)</i>	10
1.5.2	<i>Jürgern Körtig / Isaak Neumann (Le Stelle)</i>	11
1.5.3	<i>Lyse Keller / Myriam Zevi (la Giustizia)</i>	12
1.5.4	<i>Gus Sauer / Pavel Marczin (Il Mondo)</i>	13
1.6	Avventura in breve.....	14
1.6.1	<i>Kleine Festung (il Campo)</i>	14
1.6.2	<i>Theresienstadt</i>	14
1.6.3	<i>Jungbunzlau</i>	14
1.6.4	<i>L'arrivo in città</i>	15
1.6.5	<i>L'omicidio a casa Seidel, Annenstaße 4</i>	15
1.6.6	<i>L'omicidio di Fritz Schuster, Willemsstraße 2</i>	15
1.6.7	<i>Il forno (La stella del mattino), Postplatz 6</i>	15
1.6.8	<i>L'Omicidio del Borgomastro, Himmlergaße 23</i>	16
1.6.9	<i>La vecchia Sinagoga</i>	16
	Tabella 3: Gli eventi che portano all'inizio dell'avventura.....	16
1.7	Note per i master.....	16
1.7.1	<i>Leggere le parti lette: descrizioni e dialoghi</i>	17
	Tabella 4- Tempistiche dell'avventura	18
1.7.2	<i>Preparazione al gioco</i>	19

2	SCENE DELL'AVVENTURA – PARTE I.....	20
2.1	Inizio Avventura.....	20
2.1.1	<i>Generalità.....</i>	20
2.1.2	<i>Kleine Festung (durata da 30' a 50').....</i>	21
2.1.3	<i>Theresienstadt (durata da 20' a 30').....</i>	25
	Tabella 5: Informazioni Standard Theresienstadt.....	25
3	SCENE DELL'AVVENTURA – PARTE II	32
3.1	Jungbunzlau.....	32
3.1.1	<i>Generalità.....</i>	32
3.1.2	<i>Il viaggio (durata 10').....</i>	32
3.1.3	<i>Prima di arrivare al Borgo</i>	32
3.1.4	<i>Il Borgo di Jungbunzlau (durata 5').....</i>	32
	Tabella 6: Informazioni Standard Jungbunzlau.....	33
3.2	Le Indagini sugli Omicidi.....	35
3.2.1	<i>Annenstraße 4, Omicidio Seidel (durata 20').....</i>	35
3.2.2	<i>Willemgasse 2, Omicidio Schuster (durata 10').....</i>	39
3.3	La Stella del Mattino (durata 30').....	41
	Tabella 7: Contenuto del magazzino.....	42
3.4	Il Distretto 2 (durata 20')	44
4	SCENE DELL'AVVENTURA - PARTE III	47
4.1	L'Omicidio del Borgomastro e La Sinagoga.....	47
4.1.1	<i>Himmlegasse 23, Omicidio del Borgomastro (durata 15').....</i>	47
	Tabella 8: Combattimento & Arcani Maggiori	49
4.1.2	<i>La Sinagoga (durata da 15' a 25').....</i>	50
4.1.3	<i>Il golem.....</i>	51
	Tabella 9: Combattimento Golem.....	53
5	FINALI	55
5.1	Finali.....	55
5.1.1	<i>Finale Rosso.....</i>	55
5.1.2	<i>Finale Viola (Alla fine delle 3 ore e 30').....</i>	55
6	APPENDICE.....	57
6.1	Interpretazione degli Arcani Maggiori	57
	Tabella 10: Interpretazione Tarocchi.....	57
6.2	Abilità.....	59
	Tabella 11: Riepilogo delle abilità di ogni PG.....	59
6.3	Elenco degli allegati.....	60
	Tabella 12: Elenco degli allegati (con grafica).....	60
6.4	Nomi utili.....	63

INDICE DELLE TABELLE

Tabella 1: Abilità.....	8
Tabella 2: Utilizzo degli Arcani.....	9
Tabella 3: Gli eventi che portano all'inizio dell'avventura.....	16
Tabella 4- Tempistiche dell'avventura.....	18
Tabella 5: Informazioni Standard Theresienstadt.....	25
Tabella 6: Informazioni Standard Junghunzlau.....	33
Tabella 7: Contenuto del magazzino.....	42
Tabella 8: Combattimento & Arcani Maggiori.....	49
Tabella 9: Combattimento Golem.....	53
Tabella 10: Interpretazione Tarocchi.....	57
Tabella 11: Riepilogo delle abilità di ogni PG.....	59
Tabella 12: Elenco degli allegati (con grafica).....	60

Publicazione amatoriale, intesa al solo scopo di intrattenimento.

Copyright © 2013

Associazioni culturali Revelsh Blind Beholders (<http://www.revelshblindbeholders.net>) e La Gilda del Grifone (<http://www.grifone.org>).

Sine Requie Anno XIII è un gioco di ruolo scritto da Matteo Cortini e Leonardo Moretti e pubblicato da Asterion Press S.r.l.

Manuali di riferimento:

Sine Requie Anno XIII; IV Reich Anno XIII; Terre Perdute Anno XIII

Gli autori si dissociano drasticamente dal pensiero politico e morale di alcuni personaggi e ambienti descritti, le informazioni seguenti sono da considerarsi puramente finalizzate al gioco e non alla vita reale.

“NESSUNA DELLE IDEOLOGIE QUI PRESENTATA PUÒ SERIAMENTE ESSERE PRESA IN CONSIDERAZIONE DA UNA PERSONA INTELLIGENTE”.

– Matteo Cortini e Leonardo Moretti



"Non indagare i misteri di Dio e la natura del cielo; poiché sei mortale, curati di ciò che è mortale. " (Proverbi 25, 17)

È un mondo alla deriva quello di *Sine Requie*, un mondo dove la sopravvivenza è il valore più importante, in particolare modo per quelle minoranze decimate dalla follia Nazista durante la guerra e dalla fame implacabile dei morti dopo il Giorno del Giudizio.

La Stella del Mattino è una di queste minoranze, ciò che resta del popolo ebraico in Europa. Un popolo che, nonostante le persecuzioni, è riuscito a sopravvivere e oggi agisce segretamente all'interno del IV Reich, assegnando alla vita di ogni singolo suo membro un valore incalcolabile.

Ciò che resta di un popolo, le sue tradizioni, la sua storia, il suo retaggio è affidato a poche cellule di uomini e donne, costrette a muoversi in un territorio ostile, sotto falsa identità, imitando in tutto e per tutto i comportamenti di coloro che li odiano più di ogni altra cosa.

I pochi segreti che questa gente custodisce rappresentano la storia e la speranza per il futuro. Quando uno di questi segreti, forse il più leggendario, viene messo in pericolo a causa degli esperimenti delle SS, la Stella del Mattino si muove e affida a uno sparuto gruppo di uomini una missione improba. Affrontare i nazisti, batterli sul loro territorio, con l'aiuto di chi in questo orribile mondo è sopravvissuto, con l'aiuto di Re David, con l'aiuto di Dio.

1 INTRODUZIONE PER I MASTER

1.1 ORDINE DI LETTURA CONSIGLIATO

Consigliamo a tutti i master che si avvicinano a *Esodo 21.24* di cominciare la lettura, in primo luogo, dall'introduzione destinata ai giocatori; proseguite con i prossimi paragrafi, in particolare dando risalto al capitolo riguardante l'ambientazione. Verrà infine segnalato quando dedicarsi alla lettura dei background dei personaggi.

1.1.1 INTRODUZIONE PER I GIOCATORI

Il documento è destinato ai giocatori che desiderano comprendere meglio il mondo in cui i loro personaggi si muoveranno. Le informazioni disponibili prevedono un compendio sull'ambientazione di *Sine Requie* e sul relativo sistema di gioco. Queste informazioni sono riassunte per i master nei seguenti capitoli.

1.2 SINE REQUIE ANNO XIII (AMBIENTAZIONE)

Sine Requie è un gioco di ruolo horror scritto da Matteo Cortini e Leonardo Moretti.

È ambientato in un 1957 alternativo, nel quale, durante il D-Day, il 6 giugno 1944, i morti sono tornati in vita. Questa data viene ricordata come "Il Giorno del Giudizio".

La maggior parte del mondo è divenuta un ammasso di macerie, dove i pochi sopravvissuti cercano di resistere contro la fame di coloro che un tempo erano esseri umani. Queste lande desolate vengono chiamate "Terre perdute", i territori dove i veri regnanti sono i morti e la loro fame, dove gli uomini vivono come topi, lottando per arrivare a vedere una nuova alba.

In Germania il Reich si è arrogato la vittoria della Seconda Guerra Mondiale. I territori del Reich sono controllati con pugno di ferro, gli uomini e le donne tedesche pagano per la propria sopravvivenza il prezzo della feroce dittatura e delle brutali leggi del Reich fatte rispettare dalle temutissime SS e Gestapo.

Nei territori dell'est un nuovo dittatore di metallo ha creato delle titaniche città alveare, dove ha realizzato il vero comunismo perfetto: gli uomini sono tutti uguali, schiavi della macchina denominata Z.A.R.

Quella che una volta si chiamava Italia oggi è conosciuta come Sanctum Imperium. La chiesa Romana ha preso il potere assoluto rendendo queste terre un luogo anacronistico, dove, accanto ad automobili, sfilano Templari in armatura e inquisitori.

Nel nord Africa si vocifera che i faraoni si siano risvegliati riprendendo le terre che un tempo gli erano appartenute.

Sebbene il mondo di *Sine Requie* sia molto ampio, ci limiteremo a descrivere, nei paragrafi che verranno, solo gli elementi di ambientazioni utili all'avventura. Per qualsiasi approfondimento su altri temi, consigliamo la lettura del manuale base di *Sine Requie Anno XIII*.

1.2.1 LE TERRE PERDUTE

Questa vasta regione comprende tutto ciò che fu devastato dalla fame dei Morti. Restano pochi sopravvissuti, nascosti in case diroccate, in fabbriche e fortezze.

La vita nelle terre perdute è sempre in pericolo e solo i più forti o fortunati sopravvivono. Vagare per questi luoghi è pericoloso; oltre alla furia dei morti, gli uomini di queste lande devono temere sciacalli, banditi e tutto ciò che l'umanità di peggio ha da offrire in tempi come questi.

Nella nostra avventura sfioreremo le terre perdute, ma non le esploreremo realmente. È importante tenere a mente che oltre il filo spinato o le mura che circondano le città, i luoghi sono quelli descritti in precedenza.

La chiave di interpretazione per il master che si avvicina a quest'avventura è la sensazione di angoscia che pervade ogni luogo dell'Europa.

Chi vive spostandosi da un posto all'altro è consapevole delle difficoltà, dell'orrore che presto o tardi è costretto ad affrontare.

1.2.2 IL IV REICH

Non così differente dal suo precedente, il nuovo Reich ritrova nelle sue regioni una vita ai margini della normalità, schiacciata dalle ferree leggi di un nuovo partito nazional-socialista, dalla paura e dalla diffidenza.

L'apparente normalità nasconde crimini e orrori, esperimenti mostruosi e lotte intestine tra le varie organizzazioni che controllano il Reich.

Oltre questo, l'incessante e violenta furia dei morti fuori le mura dei Borghi o i singoli morti che si possono annidare anche all'interno delle città.

Il nuovo Reich è governato da un quadrumvirato eletto dal Reichstag, i cui membri sono:

- il **Reichführer Reichmann**, comandante supremo delle SS;
- il **Dott. Wolfe**, un aristocratico, uno dei più importanti medici tedeschi;
- **Franz Heisen**, capo della temuta Gestapo che rappresenta tutta la nuova polizia del Reich, indipendente dalle SS;
- **Uwe Puch**, Borgomastro di Berlino, ma anche il portavoce delle forze economiche che mandano avanti il Reich.

1.2.2.1 I BORGI

Il borgo è un agglomerato cittadino circondato da mura, con lo scopo di preservare i vivi dalla fame dei Morti.

Esistono borghi più o meno sicuri, per quanto non esista luogo in cui si possa essere realmente al sicuro. L'organizzazione del borgo è affidata al Borgomastro, ovvero il sindaco della città. Seguono altre figure come gli ispettori della Gestapo e gli ecclesiastici della Chiesa Teutonica. Quindi troviamo i Giudici e altre forme di potere.

Come in qualsiasi cittadina, non mancano ubriachi e malviventi: ladri, assassini, stupratori, falsari, ecc.

La vita dell'uomo medio è un'esistenza di terrore e di repressione. Non esistono libertà civili, la stampa è controllata, i tribunali corrotti e compiacenti (soprattutto nei confronti di chi detiene il potere). Esistono poche leggi, ma un'infinità di cavilli che vengono spesso utilizzati per favorire chi può permetterselo.

Il prezzo per l'errore è altissimo, può variare da un semplice pestaggio alla deportazione in un campo di rieducazione gestito dalle temutissime SS, dal quale nessuno torna mai.

La delazione è all'ordine del giorno. Moltissimi cittadini subiscono perquisizioni o la deportazione stessa perché denunciati da qualche infido delatore. L'onere della prova non esiste, così come la presunzione di innocenza, che resta a discrezione del giudice.

1.2.2.2 IL COPRIFUOCO

In ogni città del Reich vige un coprifuoco che vieta di uscire per le vie durante le ore notturne (dalle 24 alle 7 di mattina). Chi viene intercettato in questo orario dalla Gestapo viene portato in commissariato per un chiarimento che si può tramutare anche in alcuni giorni di carcere. Commettere questo errore una seconda volta può portare dritto in un campo di rieducazione, come ogni volta che si commette un secondo errore nel Reich.

1.2.2.3 LA GESTAPO E LE LEGGI DEL REICH

La Gestapo, "Polizia segreta di Stato" è la polizia che protegge i Borghi del Reich dai "traditori", cioè dai nemici interni del Reich.

Con la nuova organizzazione imposta dal quadrumviro Heisen, la Gestapo organizza la polizia interna dei borghi. In ogni Borgo esistono uno o più distretti, vere e proprie caserme di polizia con diverse squadre, ciascuna comprendente circa dieci elementi. Le squadre di polizia fanno riferimento a un ispettore che a sua volta fa capo all'Ispettore Generale.

La polizia scientifica è la Kripo, che può avere al suo interno medici e tecnici esperti in balistica, in impronte digitali e materiali biologici.

Non fatevi ingannare, la Gestapo è e resta un'organizzazione potentissima che solo tra i vari compiti si occupa della sicurezza dei Borghi; esistono elementi che operano ai massimi livelli di segretezza all'interno delle sue file.

Le leggi del Reich, come abbiamo detto, sono poche e semplici:

- ☛ **Non è tollerato alcun tradimento verso il Reich o verso alcun suo rappresentante.**

- ☉ *Sono considerati cittadini del Reich solo gli appartenenti alla razza ariana.*
- ☉ *È vietato intrattenere rapporti con membri di razze inferiori.*
- ☉ *È vietato mancare di rispetto ad un rappresentante del Reich.*
- ☉ *È vietato allontanarsi dal perimetro cittadino se non previa richiesta scritta al Distretto più vicino.*
- ☉ *È vietato custodire cadaveri in abitazione o proprietà, anche se interrati o contenuti con altri mezzi, senza aver precedentemente avvisato un Ispettore.*
- ☉ *È vietato tacere o tener nascosta una malattia, propria, di un parente o di un qualunque conoscente.*
- ☉ *Non riferire contravvenzioni alle regole conosciute anche se commesse da altri è tradimento.*
- ☉ *Rubare, uccidere e contravvenire alla morale è considerato tradimento.*

1.2.2.4 LA FEUERBRIGADE (LE BRIGATE DEL FUOCO)

Sono un corpo speciale, il cui scopo è quello di eliminare il pericolo dei Morti all'interno del Borgo. Come per la Gestapo, le brigate sono divise in distretti.

1.2.2.5 LA WEHRMACHT

È ciò che è rimasto del vecchio esercito tedesco. Le armi sono le stesse di dieci anni fa. Le forze armate tedesche sono sotto il controllo dell'OKW, l'Alto comando delle forze armate.

All'interno dell'OKW esiste una divisione in tre Alti Comandi per le tre tipologie di forze armate, ossia esercito, marina e aeronautica.

1.2.2.6 LE SS

Quando si parla di vero orrore si parla di SS (Squadre di Sicurezza), ovvero delle temute "milizie nere". Se si consideravano dei mostri le vecchie SS, occorre ricredersi una volta incontrate le nuove.

Riformate dal Reichführer Reichmann che ha reclutato solo gli uomini più fedeli, crudeli, fanatici e di pura razza ariana.

Sono il terrore del Reich, gelidi, impassibili, senza alcuna pietà e orribilmente sadici.

Alle SS sono affidati diversi compiti e la stessa organizzazione è divisa in più gruppi; alcuni si occupano dei campi di Rieducazione, terribili lager dove in realtà non avviene nessuna rieducazione, ma segretissimi esperimenti su cavie umane.

Nella nostra avventura, le SS (un gruppo) rappresenteranno gli antagonisti dei nostri personaggi, quindi tenete a mente quel che abbiamo scritto; la loro sola presenza fa gelare il sangue nelle vene di chi gli è intorno, gli abitanti si dileguano in fretta, i sottoposti tremano di paura, specialmente se hanno commesso qualche errore.

1.2.2.7 LA STELLA DEL MATTINO

Per l'opinione comune gli Ebrei erano una lobby armata e violenta che è stata finalmente cancellata dalla faccia del Reich. La maggior parte delle persone non ricorda più gli anni della guerra, le deportazioni e l'orrore dei campi di concentramento e chi lo rammenta tiene la bocca chiusa ben sapendo quanto pericolose siano certe affermazioni.

Dunque il IV Reich per l'uomo comune è libero dagli Ebrei.

Ovviamente le cose non stanno così e sia la Gestapo che il quadrumvirato sono perfettamente consapevoli che alcuni ebrei si nascondono ancora nelle città tedesche.

La Stella del Mattino è una congrega che ha lo scopo di preservare la memoria del popolo ebraico. Il luogo più importante della congrega è la sinagoga. Ovviamente non esistono vere e proprie sinagoghe, gli appartenenti alla Stella del Mattino si riuniscono in cantine o luoghi protetti per recitare le scritture e tramandare le tradizioni.

Si pensa che un'entità di nome Re David, sia l'ideatore della congrega. Quest'essere che per alcuni è un uomo, per altri la voce di Adonai¹, giunge in sogno rivelando le sue intenzioni e i segreti della cabala ebraica. I rabbini sono coloro che hanno udito la voce di Re David e sono di fatto le guide spirituali della Stella del Mattino.

Il numero delle congreghe sparse per il Reich non è ben chiaro, la mancanza di risorse economiche e la costante azione della Gestapo rende difficile per questo gruppo fidarsi di chi che sia.

Alcune congreghe con giovani rabbini si prefiggono l'obiettivo di sconfiggere l'odioso regime nazista organizzando attentati e azioni di sabotaggio.

¹ Uno dei più diffusi nomi di Dio nella Bibbia.

1.2.3 I MERCANTI ITINERANTI

Questi uomini viaggiano spesso in gruppo portando merci da un borgo all'altro. È loro permesso portare armi, sebbene possano essere imbracciate solo in caso di estremo pericolo e mai nei pressi o all'interno dei Borghi.

Questo lavoro non necessita di alcuna patente o certificato riguardante la purezza del sangue.

Per diventare un mercante itinerante basta un investimento iniziale per acquistare le merci e per un mezzo proprio, avere fiuto per gli affari, ma soprattutto avere il coraggio di lasciare la sicurezza dei borghi. Spesso i mercanti itineranti sono ottimi cacciatori di morti.

1.2.4 I MORTI

Il Dottor Pelagatti ha scritto un famoso libro che ha conosciuto la sua seconda edizione e descrive diverse tipologie di "Morti"; tale libro si intitola *Sine Requie* e descrive sia i morti che parte delle esperienze di questo dottore.

Sebbene nel corso dell'avventura non incontreremo moltissimi morti, è bene sapere di cosa parliamo.


Intanto spendiamo qualche parola sul "Risveglio": ciò che serve sapere è che tutti i morti si risvegliano, nessuno escluso. Esistono diverse teorie in proposito, ma nessuna di esse è conclusiva.


I Morti in *Sine Requie* sono estremamente pericolosi e si cibano di carne viva; non basta colpirli alla testa per neutralizzarli, l'unico metodo efficace per rendere innocuo un morto è quello di tagliarlo a pezzi e bruciare i suoi resti.


Il morso di un morto non è contagioso, alcuni morti possono utilizzare utensili, altri sono più forti e veloci del normale, alcuni non sono distinguibili dai vivi. I morti ricercano "Carne Viva"; ciò significa che, se si cibassero di una preda e questa dovesse morire, i morti cercherebbero subito una nuova vittima.


Non potendo elencare tutte le creature di *Sine Requie*, ci limitiamo a descrivere le più importanti.


Classificazione dei morti:


- 


Homo Mortuus Larvalis (Larva): questa tipologia è la più debole. Si risvegliano solo parzialmente, il corpo di questi esseri è spesso immobile e non sono in grado di cacciare. Questi morti si cibano solo se qualche vivente gli fornisce del cibo (carne viva).
- 

Homo Mortuus Simplex (Morto o Simplex): più comunemente chiamati "Morti", sono la sottospecie più numerosa al mondo. Sono lenti, hanno il passo malfermo, è possibile che ciondolino in una posizione o che restino immobili finché non fiutano una preda, i loro sensi sono del tutto inefficaci. La loro pericolosità sta nel numero, spesso si incontrano in gruppi di 100 o 200 elementi.
- 

Homo Mortuus Obnoxius (Consuetudinario): rarissimi, sono una sottospecie di morto che per qualche strana ragione ha mantenuto una certa memoria di quando era in vita. Sono innocui, anche perché molto spesso li si vede ripetere in eterno alcune attività di quando erano in vita. Ad esempio pettinarsi, lucidare auto, battere a macchina ecc.
- 

Homo Mortuus Ferox (Ferox): sono morti animati da una indicibile ferocia contro i viventi. Le loro notevoli prestazioni fisiche li rendono incredibilmente pericolosi. Hanno la stessa capacità di muoversi e correre di quando erano vivi.
- 

Homo Mortuus Ferus (Belva): simili ai Ferox, ma più facilmente riconoscibili. Hanno mantenuto una sorta di intelletto che gli consente di schivare, saltare, arrampicarsi, evitare i colpi ecc. La loro ferocia è pari a quella dei Ferox, ma le loro prestazioni fisiche sembrano potenziate.
- 

Homo Mortuus Atrox (Abominio): una delle categorie più pericolosa. Un morto sul volto del quale è stampato un orrido ghigno che esprime tutta la crudeltà che alberga nella mente di quest'essere. Gli Atroces sono intelligenti come e forse più di un uomo. Cacciano con furbizia, preparando agguati o con sofisticate strategie. Spesso capita che gruppo di dieci o quindici cacciatori di morti organizzino una spedizione per distruggerne uno.
- 

Homo Mortuus Inscius e *Diabolicus*: di queste due categorie ci occupiamo poco, anche perché i personaggi di quest'avventura non credono, come la maggior parte dei viventi, che possano esistere. Sono morti coscienti, sia della propria situazione, sia del proprio passato. La prima categoria, gli Inscii, sono coloro che si sono risvegliati portando con sé tutto il bagaglio di conoscenze e esperienze che avevano accumulato prima della morte, mantenendo anche le stesse potenzialità fisiche di un tempo. I Diabolici invece, oltre ad aver mantenuto la propria coscienza, si sono risvegliati più forti e potenti di prima e pare che alcuni di essi possiedano poteri misteriosi e particolari.

1.2.4.1 LA CLASSIFICAZIONE DEI MORTI NEL IV REICH

Nel IV Reich i morti sono classificati semplicemente come:

- Untertoten (morti inferiori) che comprendono tutti quelli che sono più lenti e stupidi di un essere umano e con una forza paragonabile ai vivi;
- Übertoten (morti superiori), cioè tutti quelli che per forza e velocità battono gli umani vivi e sono inoltre dotati di una rudimentale astuzia che li rende particolarmente letali;
- Bewusstoten (morti coscienti), quelli risvegliatisi con una coscienza pari o superiore a quella che avevano prima di morire, forza e poteri sono solo ipotizzati, essendo la tipologia sulla quale si hanno meno riscontri.

1.3 IL SISTEMA DI GIOCO

A differenza di molti giochi di ruolo, *Sine Requie* non prevede l'utilizzo di dadi. La risoluzione delle azioni è infatti affidata all'utilizzo dei Tarocchi.

I Tarocchi sono un mazzo formato da 72 carte, sono suddivisi in due sottogruppi: il primo è di 22 carte illustrate con figure simboliche, chiamate Trionfi o Arcani Maggiori (da adesso A.M.), l'altro in 56 carte suddivise in 4 semi, gli Arcani Minori (da adesso a.m.).

Gli a.m. includono 4 figure: il Fante, il Cavaliere, il Re e la Regina e 10 carte numerate dal 1 (asso) al 10. I semi delle carte sono: Cuori/Coppe, Quadri/Denari, Fiori/Bastoni, Picche/Spade.

1.3.1 GLI ARCANI MINORI

Gli a.m. vengono utilizzati per effettuare test sulle Caratteristiche o sulle Abilità. In entrambi i casi quello che viene richiesto per effettuare check con successo è di pescare una carta dal valore pari o inferiore a quello richiesto. L'asso e le figure hanno però un significato ben preciso:

- ♣ **Asso:** rappresenta un "Successo Critico", cioè un'azione riuscita al meglio, spesso oltre le migliori aspettative del personaggio.
- ♠ **Fante:** rappresenta un "Fumble", o "Insuccesso Critico", un'azione dall'esito così catastrofico da portare conseguenze tali da arrecare danno al personaggio; l'azione potrà risultare ridicolmente fallita o potrà portare a conseguenze realmente drammatiche.
- ♥ **Regina:** rappresenta un "Insuccesso ma...", un'azione cioè che, pur non essendo andata a buon fine, può avere avuto risvolti secondari inaspettatamente positivi. Se non c'è possibilità che la situazione abbia aspetti positivi, l'azione si risolverà semplicemente in un fallimento.
- ♦ **Re:** indica un "Successo però..." un'azione andata a buon fine ma con inaspettati risvolti negativi. Anche in questo caso, qualora non fosse possibile avere aspetti negativi, l'azione è considerata un successo.
- ♣ **Cavaliere:** indica indecisione, immobilità, esitazione, dubbio. L'azione non avrà luogo.

Nel testo verranno indicate diverse situazioni in cui occorrerà far pescare ai giocatori un a.m. Ovviamente, non potendo elencarle tutte, sarà il Cartomante (master o narratore) a stabilire quando opportuno affidarsi a una prova con gli a.m.

Indicativamente, quando un giocatore cerca di utilizzare una sua abilità o una sua caratteristica, è opportuno eseguire un test con gli a.m.; tuttavia, *Esodo 21.24* è un'avventura tendenzialmente narrativa, è consigliato limitare al meno possibile l'utilizzo degli a.m., specialmente quando risulta evidente che essi rallenterebbero il gioco.

1.3.2 GLI ARCANI MAGGIORI

Gli A.M. sono una serie di 22 carte numerate con numeri romani, dalla 0 alla 21. In *Sine Requie* i tarocchi non hanno alcuna facoltà divinatoria, ma servono per gestire le sorti dei personaggi.

Mentre con gli a.m. si ha un confronto numerico tra la carta estratta e il numero che sancisce il successo, con gli A.M. non si gestiranno semplicemente le Azioni, ma si potranno gestire, con un unico test, delle situazioni complesse che prevedrebbero l'impiego di molte azioni.

Vuol dire che il giocatore non dovrà più annunciare l'intenzione del suo Personaggio di compiere un'azione, ma dovrà semplicemente spiegare come intende affrontare una situazione. Insomma si passa dal gestire le singole Azioni a una gestione molto più libera e narrativa, meno precisa, ma più snella e rapida.

Quando il cartomante decide di far eseguire un test con gli A.M., ciascun giocatore spiega come vuole far affrontare al suo personaggio l'azione contingente, pescherà un tarocco e lo mostrerà al Cartomante che ne interpreterà il significato descrivendone tutte le azioni che ne conseguono.

Ciascun A.M. ha un significato. Il Papa: il personaggio rimane indeciso e irresoluto osservando lo svolgersi degli eventi totalmente inconsapevole delle conseguenze degli avvenimenti. Il Carro: la carta porta a un successo trionfale, in qualunque caso, che farà guadagnare al Personaggio l'ammirazione di tutti presenti.

Esempio: *il Cartomante descrive la scena: "Un Morto avanza verso di te, sei in una stanza di una vecchia villa, sei solo". Il Giocatore: "Cerco velocemente qualcosa per difendermi".*

Si estrae un A.M.: (il Papa). Cartomante: "Sei terrorizzato. Non riesci a muoverti. Rivoli di sudore ti imperlano la fronte mentre l'essere avanza verso di te. Ti sembra di essere in un incubo dal quale non riesci a uscire. Il morto ti è addosso. Ti ghermisce. Ti morde un braccio, dilaniandotelo. Il sangue esce copiosamente dalla ferita mentre tu la osservi ancora impietrito".

Altro esempio: *Cartomante: "Un Morto avanza verso di te, sei in una stanza di una vecchia villa, sei solo". Giocatore: "Cerco qualcosa per difendermi". (Estrae il Carro). Cartomante: "Con un potente calcio allo sterno fai cadere a terra il Morto. Mentre lo schifoso essere si rialza raccogli da terra una pesante sedia di legno e lo colpisci più volte, spappolandogli la testa e rendendolo inoffensivo".*

L'utilizzo degli A.M. richiede uno sforzo importante da parte del Cartomante. Questi deve essere pronto a descrivere e dar vita all'A.M. pescato dal giocatore cercando di variare gli eventi e adattarli alla situazione di gioco.

I Trionfi non vanno mai letti o interpretati letteralmente; se un A.M. descrive una situazione che porterà al danno massimo, non vuol dire che chi lo ha pescato è destinato alla morte.

Un esperto cacciatore di morti che s'imbatte in un morto debole e malandato, vincerà probabilmente sempre lo scontro, anche se dovesse pescare un A.M. molto negativo. Però quel che varia è il modo in cui lo sconfigge. Prima di assestargli il colpo di grazia il Morto può mordergli la gamba recidendo il tendine di Achille e lasciandolo zoppo per il resto della vita. Il fucile si inceppa e il morto ghermisce il cacciatore strappandogli la carne dalla spalle e solo con un colpo del calcio, quando ormai il danno è fatto, il cacciatore riesce a liberarsi dell'essere.

Naturalmente questo vale anche al contrario, un cacciatore di morti esperto che si scontra incoscientemente con una Fossa Comune (un mostro molto potente), anche in caso di un A.M. molto positivo, probabilmente ci rimetterà la pelle.

1.3.2.1 TAROCCO DOMINANTE

Il Tarocco Dominante è una componente fondamentale in ogni personaggio: ne rappresenta il carattere, il destino e alcune peculiarità fisiche e caratteriali. È per certi versi la "stella" sotto la quale egli è nato.

Ad esempio Conrad, uno dei personaggi di quest'avventura, è nato sotto il segno del Tarocco Dominante "La Temperanza", ciò ci permette di delineare subito parte del suo carattere in quanto La Temperanza è il tarocco di *Persone equilibrate e pazienti, i dominati dalla Temperanza tendono ad essere armoniosi e tranquilli in ogni loro azione. Questi soggetti amano la compagnia, pur mantenendo una giusta "distanza di sicurezza" dalle persone e dalle situazioni della vita. È raro vederli con indosso abiti appariscenti, spesso infatti indossano vestiti anonimi e scelgono colori neutri.*

Ovviamente il carattere di un personaggio non si limita a questo, ma possiamo considerare il Tarocco Dominante come l'indole base di un personaggio.

Quando giocherete l'avventura, proporrete ai giocatori un allegato con le immagini dei personaggi e la descrizione del loro tarocco dominante. Questo è il criterio adottato per facilitare la scelta del personaggio da interpretare.





1.3.3 CARATTERISTICHE

Sine Requie prevede per ogni personaggio 16 Caratteristiche che permettono di delineare alcune peculiarità del personaggio. Ogni caratteristica delinea un aspetto del personaggio e può variare da 0 (assenza di caratteristica) a 10 (sviluppo massimo) con un punteggio medio che varia da 3 a 5. Le Caratteristiche sono divise in quattro gruppi di quattro, secondo il seme corrispondente:

- **Cuori (o coppe):** è il seme delle caratteristiche mentali (Intuito, Memoria, Percezione e Volontà).
- **Quadri (o denari):** indica le caratteristiche sociali (Aspetto, Comando, Creatività e Socievolezza).
- **Fiori (o bastoni):** è il seme delle caratteristiche fisiche (Coordinazione, Destrezza Manuale, Forza Fisica e Mira).
- **Picche o (spade):** indica le caratteristiche spirituali (Affinità Occulta, Distanza dalla Morte, Equilibrio Mentale e Karma).

Non è possibile entrare nel dettaglio su ciascuna caratteristica, ma riteniamo che la maggior parte siano abbastanza intuitive. Un giocatore che cerca di elencare la tavola periodica degli elementi farà affidamento alla Memoria, mentre quello che cerca di cucire una toppa alla Destrezza Manuale, il giocatore che spara dovrà fare i conti con la sua Mira e così via.

Spendiamo però due parole sulle caratteristiche del gruppo picche.

-  **Affinità Occulta:** misura il grado con cui il personaggio è capace di percepire il mondo dell'occulto. I personaggi con un alto grado di Affinità Occulta spesso possiedono doni particolari, come la pranoterapia, la telecinesi ecc.
-  **Distanza dalla Morte (DdM):** questo valore indica quanto siamo lontani dal trapassare. La caratteristica qui presa in esame non ha il classico *range* 1-10, ma parte da 11 e può arrivare fino a 21. Quando un personaggio è sul punto di morire, il Cartomante può richiedere un test su DdM. Il giocatore dovrà pescare un numero di A.M., pari al valore di DdM. Se tra questi è presente il Tarocco Dominante del personaggio, allora egli è salvo.
-  **Equilibrio Mentale:** il personaggio con un basso punteggio di Equilibrio Mentale può sviluppare dei disturbi mentali più o meno gravi.
-  **Karma:** A questo mondo esistono persone più fortunate di altre, oggetti che resistono allo scorrere dei secoli, altri che si rompono subito. La fortuna in quanto arbitro supremo dell'universo influenza tutte le cose, il Karma è riassumibile nel modo in cui l'universo ci guarda più o meno benevolmente. Quando un'azione è determinata dalla fortuna, il Cartomante può richiedere al giocatore un Test su Karma. Si pesca un A.M. e se ne descrivono gli effetti. Un personaggio con un alto valore di Karma, può pescare più A.M. Pesca il primo e, qualora non fosse di suo gradimento, può pescarne un secondo; se gli è consentito dal proprio valore di karma può ripetere l'operazione, ma in ogni caso è tenuto ad accettare l'ultimo arcano.

1.3.4 ABILITÀ

Le abilità servono a descrivere quello che il personaggio sa fare, ciò che ha appreso nella propria vita tramite l'esperienza, lo studio ecc. Arrampicarsi, perquisire, cantare, correre, medicina e chirurgia, ingegneria, usare un'arma sono tutti esempi di abilità.

Le abilità hanno un valore che va da 0 a 10 (Grado); tanto più alto è il grado di abilità, tanto maggiore sarà la competenza del personaggio in quella specifica attività.

La seguente tabella mette in correlazione il grado e la padronanza dell'abilità a cui si riferisce.

Tabella 1: Abilità

Grado	Mod	Descrizione
1	1/2	Mai fatto in vita tua.
2	+1	Sai arrangiarti
3	+1	Hai capito cosa fare, ma gli errori sono frequenti.
4	+2	Riesci nei compiti molto facili.
5	+2	Sei sicuro di ciò che fai.
6	+3	Inizi a essere proprio bravo.
7	+3	Risolvere questi problemi è routine...
8	+4	Sei molto apprezzato per quello che fai
9	+4	Sei un vero maestro!
10	+5	L'unico, il solo, l'inimitabile... il Mito!

Per effettuare un check sull'Abilità è necessario prima di tutto osservare il valore della caratteristica correlata all'abilità in questione, ovvero quale caratteristica si riveli utile all'abilità che si sta testando.

Ad esempio: se un chirurgo deve eseguire un'operazione, si affiderà alla sua abilità "Medicina e Chirurgia" associata alla caratteristica "Destrezza Manuale", ma se dovesse spiegare a un gruppo di studenti la stessa operazione, si affiderà sempre a "Medicina e Chirurgia" come abilità, ma l'assocerà alla caratteristica "Memoria".

Il grado di abilità conferisce un modificatore (1/2, 0, +1,+2), la somma di questo modificatore più la propria caratteristica diviso 2, rappresenta il punteggio sotto il quale un eventuale test con gli a.m. ha successo.

1.3.5 QUANDO PESCARE UN ARCANO

La maggior parte delle scene, se previsto, indica quali test occorre far fare ai giocatori, tuttavia ci saranno nel corso della partita situazioni non previste nelle quali dovrete scegliere cosa fare estrarre. Per garantire una linea comune a tutti i Cartomanti spendiamo qualche riga con degli esempi.

Tabella 2: Utilizzo degli Arcani

Test	Arcano	Abilità	Caratteristica	Descrizione
Cercare	Minore	Perquisire	Percezione	Perquisire un corpo, una stanza, un armadio, cercare un oggetto ecc.
Sentire rumori	Minore	Ascoltare	Percezione	Origliare, ascoltare una conversazione, ecc.
Creare un documento	Minore	Falsificare	Memoria o Destrezza Manuale	Per stabilire l'accuratezza del documento creato.
Manovre al volante	Minore	Guidare (veicolo)	Percezione	Il test dipende dal veicolo che si guida, se lo si sa guidare e dalla particolarità della manovra.
Intimidire, Impartire ordini	Minore	Impartire Ordini	Comando	Per estorcere informazioni con la forza, per farsi passare per un agente della Gestapo ecc.
Karma	Maggiore	Nessuna	Karma	Per tutti i test che non dipendono da un'abilità, ma dal caso.
Più Abilità insieme	Maggiore	Nessuna	Nessuna	L'arcano stabilirà l'esito dell'azione.
Combattimento	Maggiore	Nessuna	Nessuna	Qualsiasi "Combattimento" va risolto con gli A.M.

1.4 ANTEFATTO

Vengono ora presentate le vicende, i luoghi e i retroscena che hanno dato il via alla nostra avventura.

1.4.1 IL RABBINO MORDECAI REUZEL

Nel 1938 Mordecai Reuzel era un tranquillo commerciante di stoffe di circa 40 anni che viveva a Bumsła – come la chiamano gli ebrei (o Jungbunzlau, come la chiamano i tedeschi) - in Cecoslovacchia. In quell'anno la Germania invase i Sudeti, per poi arrivare all'annessione dell'intera Cecoslovacchia nel 1939. Da allora per la popolazione ebrea iniziò un vero inferno: le misure si fecero via via più restrittive, a partire dall'obbligo di portare al braccio la fascia con la stella di David, passando per l'esclusione dai diritti propri dei comuni cittadini e arrivando ai rastrellamenti per l'invio coatto verso i campi di concentramento.

Mordecai e la sua famiglia, composta dalla moglie e da un figlio di 4 anni (Esther e Josef Reuzel), erano sfuggiti ad alcuni rastrellamenti grazie a un piccolo bunker che si erano ricavati dietro a un armadio nel soggiorno nella loro abitazione in Annenstraße 4: uno spazio ristretto in cui avevano accumulato diverse lattine di cibo e borracce d'acqua. Nascondersi e sopravvivere non era facile, ma tutto precipitò quando un ex-collega di Mordecai – Fritz Schuster – denunciò la famiglia in cambio della taglia promessa dal governo nazional-socialista per la consegna di ebrei.

Un ufficiale delle SS – Marius Sommer – venne a prelevare la famiglia con un drappello di soldati: Mordecai fu messo per primo su una camionetta già carica di altri disperati; da lì vide il figlioletto cercare di fuggire spaventato e venir freddato da Sommer con un colpo di pistola alla testa. L'urlo della moglie fu l'ultimo suono che le sentì proferire. Ella infatti venne mandata al campo di Flossenbürg e non la rivide più. Mordecai invece fu destinato ad alcune fabbriche belliche in Boemia.

1.4.2 DOPO IL GIORNO DEL GIUDIZIO

Con il Risveglio nel '44 Mordecai riuscì a fuggire e giunse a Praga dove una sparuta comunità ebraica vi si nascondeva. Qui Mordecai, sotto il falso nome di Carl Schwartz, divenne un aiuto prezioso per la cellula, imparando molti segreti e pratiche cabalistiche dal rabbino praghese.

Infine, nel 1955 Mordecai sentì la chiamata di Re David e partì alla volta di Monaco di Baviera per formare una nuova cellula.

Si installò a Monaco come nuovo rabbino, ma le attività della cellula destarono alcuni sospetti e il 24 luglio 1957 venne catturato dalla Gestapo e internato al campo di rieducazione di Mauthausen-Gusen. Il rabbino Mordecai venne dato per morto dalla Stella del Mattino, ma non fu così.

Il 2 agosto venne portato alle Kleine Festung di Theresienstadt dove la Gestapo, avendone appreso la vera identità, lo sottopose a terribili torture per conoscere tutti i segreti dei rituali ebraici. Il 19 settembre Mordecai, esausto, non aveva ormai più nulla da raccontare; ciò nonostante egli non fu semplicemente ucciso. Grazie alle informazioni a lui estorte, la Gestapo cercò di rielaborare un rituale per l'evocazione di un golem, sfruttando il corpo del rabbino: dopo avergli dato un preparato che lo avrebbe ucciso, Mordecai avrebbe dovuto risvegliarsi come un morto superiore da loro controllabile. L'esperimento però andò storto, il mostro si risvegliò con un'ombra di coscienza ed eliminò i suoi aguzzini e i soldati che gli si pararono davanti nella sua corsa disperata verso casa, la città di Jungbunzlau, dove proprio il carnefice della sua famiglia, Marius Sommer, è ora il borgomastro.

Nella notte fra il 19 e il 20 settembre Re David comparve in sogno al rabbino di Dresda Avraham, chiedendogli di preparare la squadra per la missione di recupero.

1.5 SOLUZIONE DEI PERSONAGGI

Consigliamo a questo punto di leggere i background (o BG) dei personaggi (o PG).

1.5.1 CONRAD WEBER / DANIEL FRANKENBERGERN (LA TEMPERANZA)

Daniel Frankenbergern nasce nel 1911 a Magdeburgo, il padre medico è la sua figura di riferimento. Si appassiona fin da bambino alla *Cabala* e si laurea in medicina. Nel '40 si sposa con Ruth e l'anno seguente diventa padre di Josef. Data la situazione politica della Germania, la famiglia, di origine ebraica, tenta la fuga. A causa di un delatore, genitori e fratelli vengono deportati a Theresienstadt e da lì ad Auschwitz; lui riesce invece a corrompere la spia e fuggire con moglie e figlio. Nel '44 Ruth e Josef soccombono ai morti e lui si rifugia a Dresda facendosi passare per tedesco. Qui si ricicla come farmacista prendendo il nome di Conrad Weber e, dopo aver conosciuto per caso due ragazzini ebrei, fonda una nuova comunità della quale diviene punto di riferimento e che diventerà una cellula della Stella del Mattino con l'arrivo del rabbino Avraham.

1.5.1.1 TRATTI PSICOLOGICI

Rispettabile, onesto, garbato, modesto. È tormentato dall'aver perso la sua famiglia d'origine nei campi di concentramento e moglie e figlio a causa del Risveglio, perciò è estremamente paterno e protettivo verso i membri dell'organizzazione che considera la sua attuale famiglia. Religioso e attento a conservare la cultura e la memoria ebraica.

1.5.1.2 TRATTI FISICI

Di media altezza, capelli castani portati con la riga a lato, occhi castani. Abbigliamento curato ma non pretenzioso che dà l'impressione di una persona per bene alla prima occhiata.

1.5.1.3 ELEMENTI TECNICI

È il leader spirituale della missione, grazie alle sue conoscenze occulte è l'unico a sapere che per distruggere un golem basta cancellare la prima lettera della parola *emeth* che il mostro porta incisa sulla fronte. Molto religioso, riconoscerà subito elementi legati alla religione ebraica, come versetti della Bibbia o simboli cabalistici. Medico con il dono della pranoterapia (curare con il tocco delle mani).



Tarocco Dominante: La Temperanza

1.5.1.4 RAPPORTI CON GLI ALTRI

- **Rabbino Avraham:** ne ha molta stima e si fida delle sue visioni, scegliendo di credere che la voce di Re David sia davvero un messaggio divino.
- **JürgenKörtig/IsaakNeumann:** ha una grande stima per il lavoro che Jürgen fa per la Stella del Mattino, per quanto lo ritenga troppo ossessionato dalle missioni e si lasci poco coinvolgere dalla vita comunitaria. Conrad è cosciente del fatto che non sarà facile per Jürgen accettarlo come leader della missione (ma la componente occulta della stessa richiede le sue abilità), non vuole entrare in contrasto con lui, ma collaborare.
- **Lyse Keller/Myriam Zevi:** ragazza che ha sofferto moltissimo perdendo sia la famiglia d'origine a Dachau, sia la famiglia adottiva per opera della Gestapo. A Conrad ricorda le proprie sorelle che sono morte ad Auschwitz e si sente molto protettivo verso di lei. La stima molto anche per la sua attività di falsario per la Stella del Mattino. Negli ultimi tempi l'ha vista un po' isolata, vuol darle il suo sostegno.
- **Gus Sauer/Pavel Marczin:** è un contatto di Lyse e gli sembra un bravo ragazzo, tuttavia non si può fidare del tutto essendo estraneo alla cellula. Conrad preferisce stare attento a non scoprirsi troppo in sua presenza e portare un po' di soldi extra per corromperlo dovesse sospettare qualcosa. Gus non sa che Conrad e i suoi compagni sono ebrei.

1.5.2 JÜRGERN KÖRTIG / ISAAC NEUMANN (LE STELLE)

Nasce a Lubecca nel '23; il padre, suo idolo, è un eroe di guerra decorato con croce di bronzo e poliziotto. Grazie agli agganci del padre entra in un collegio militare nascondendo le origini ebraiche, collegio che abbandona nel '39 per diventare perito elettronico. I genitori lasciano il paese, ma lui sceglie di restare in Germania, operando come spia per rovesciare il regime nazista, sentendosi un tedesco oltre che ebreo. Con il Risveglio e l'avvento del IV Reich organizza una rete di solidarietà ebraica e, nel '52, si unisce alla Stella del Mattino di Dresda lavorando come telegrafista all'ufficio locale, dove raccoglie informazioni per le missioni.

1.5.2.1 TRATTI PSICOLOGICI

La causa della Stella del Mattino è tutto per lui, è meticoloso e maniaco del controllo, in ogni momento potrebbe esserci una spia da individuare o una missione da intraprendere. Non è molto religioso, ma dà una chance anche a ciò che gli appare strambo se torna utile all'organizzazione. Il suo sogno di diventare un militare è stato infranto, ma mantiene un aspetto marziale e si sente in continua competizione coi tedeschi. Per mascherare l'ansia fuma (se ha sigarette) o mastica bastoncini di liquirizia.

1.5.2.2 TRATTI FISICI

Alto, biondo, con occhi azzurri, sembra un vero ariano e sfrutta questa caratteristica a suo favore. Ha un taglio di capelli militare e un portamento rigido e marziale che lo fanno apparire gelido. Il suo aspetto vigoroso lo fa apparire più giovane della sua età, tanto che sul documento contraffatto la sua amica e falsaria Lyse gli ha tolto 6 anni.

1.5.2.3 ELEMENTI TECNICI

Ha iniziato in giovane età a lavorare come spia e informatore; ha ormai una fittissima rete di contatti e conosce praticamente tutte le cellule della Stella del Mattino in territorio tedesco. È in grado di riconoscere tracce e ricostruire scene del delitto.



Tarocco Dominante: Le Stelle

1.5.2.4 RAPPORTI CON GLI ALTRI

- **Rabbino Avraham:** lo considera un po' pazzo, ma si è sempre rivelato un ottimo informatore, quindi darà credito alla missione, perlomeno fin quando potrà capirne qualcosa di più.

- ☛ **Conrad Weber/Daniel Frankenbergern:** non lo considera adatto a guidare la missione attuale, troppo arrugginito sul campo, ritiene però che abbia un'importanza fondamentale per la coesione della cellula e starà attento che non gli succeda nulla.
- ☛ **Lyse Keller/Myriam Zevi:** la considera il migliore elemento della cellula per le sue abilità di falsario. Inoltre, la stima perché sa che è riuscita a fuggire da Dachau, dai Morti e anche dalla Gestapo. Ha promesso di insegnarle alcuni trucchi del mestiere per iniziarla al ruolo di spia.
- ☛ **Gus Sauer/Pavel Marczin:** il suo atteggiamento disordinato e la sua mancanza di compostezza lo irritano, tuttavia si rende conto che è impossibile attraversare il territorio fuori dalla città senza di lui. Si è fatto riferire da Lyse i dettagli sulla sua vera identità per ricattarlo in caso di problemi durante la missione.

1.5.3 LYSE KELLER / MYRIAM ZEVI (LA GIUSTIZIA)

Nata nel 1927 a Göttingen da una famiglia ebrea di orafi, con l'avvento del partito nazionalsocialista vive tutto l'orrore riservato al suo popolo. Dopo essere stata messa a lavorare coattamente per delle fabbriche militari a Stoccarda, la famiglia viene smembrata e, a Dachau, Myriam è l'unica a sopravvivere. Con il Risveglio e il caos che ne viene generato, fugge dal campo e viene accolta da una famiglia di dissidenti tedeschi che la nasconde e le insegna l'arte di falsificare documenti. Nel '50 il traffico viene scoperto dalla Gestapo e la ragazza si salva grazie ai suggerimenti di una strana voce che sente nella sua testa. Questa voce la guida attraverso il Reich fino alla cellula della Stella del Mattino di Dresda, dove ufficialmente lavora come orafa e come falsario per i suoi compagni.

1.5.3.1 TRATTI PSICOLOGICI

Molto religiosa e con grande forza interiore. Sa che morire è fin troppo facile e si impegna costantemente per sopravvivere. Considera la cellula la sua nuova famiglia e non ha nessuna voglia di perderla. Ha difficoltà a essere espansiva coi tedeschi (diversamente che coi suoi compagni), ma sa che ci possono essere anche brave persone fra di loro. Non sa se la voce che sente sia un aiuto divino o piuttosto frutto di una sua tara e ha perciò paura di confidarsi in merito.

1.5.3.2 TRATTI FISICI

A causa delle privazioni alimentari subite da ragazzina la sua costituzione resta sempre estremamente magra. Su un avambraccio ha un tatuaggio che copre il numero di matricola con cui l'avevano registrata a Dachau. Ha la pelle olivastra e i capelli tinti di biondo, raccolti in una treccia che gira intorno alla nuca.

1.5.3.3 ELEMENTI TECNICI

È in grado di creare ogni tipo di documento che possa servire al gruppo. La voce che sente nella sua testa le dà suggerimenti in caso di pericolo e, a volte, ha visioni complesse.

Nota: le lettere che scrive nel background sono scritte a sé stessa poiché gli eventuali destinatari sono tutti morti. Consideratelo una sorta di diario.

 Tarocco Dominante: La Giustizia

1.5.3.4 RAPPORTI CON GLI ALTRI

- ☛ **Rabbino Avraham:** guida spirituale, crede ciecamente che lui senta la voce di Re David.
- ☛ **Conrad Weber/Daniel Frankenbergern:** padre della comunità e fulcro della famiglia, la fa sentire sicura e non vuole rischiare di separarsene. È anche il suo medico curante. Ultimamente le voci nella sua mente sono aumentate, sta riflettendo se confidare a Conrad questo segreto.
- ☛ **JürgenKörtig/IsaakNeumann:** se ne fida ciecamente in quanto punta di diamante dell'organizzazione. In caso di guai lui saprà senza dubbio cosa fare. È affascinata dalle sue tecniche di indagine.

- ☛ **Gus Sauer/Pavel Marczin:** lo considera un bravo ragazzo un po' irruente, conosce il suo vero nome perché ha dovuto falsificarli un documento d'identità a causa di un suo violento litigio con la Gestapo, quindi c'è un rapporto di fiducia. È curiosa di vedere se come guida è così tosto come le racconta quando passa a venderle oro e preziosi in negozio. Sa di avere un ascendente fisico nei suoi confronti, ma non ritiene corretto sfruttarlo.

1.5.4 GUS SAUER / PAVEL MARCZIN (IL MONDO)

Nato nel 1928 a Holíč (Bratislava), in Cecoslovacchia, da una famiglia contadina, inizia fin da bambino ad aiutare lo zio mercante e contrabbandiere. Per due anni a partire dal Risveglio resta barricato a Holíč ed è costretto ad abbattere 5 dei suoi 7 fratelli. Nel '46 si unisce a una carovana di mercanti/cacciatori di morti e perde anche lo zio. Nel '47 resta quasi ucciso in uno scontro coi morti e da allora viaggia più leggero, ma pesantemente armato. Nel '54 viene arrestato per un battibecco con un agente della Gestapo, l'anno seguente si fa fare un documento con una nuova identità da Lyse Keller. Allarga la sua rete di contatti in tutto il Reich e nel '56 decide di raccogliere gli ingenti fondi che gli serviranno per avviare una propria lega mercantile. Attratto dal lusinghiero compenso, Gus accetta l'offerta di Lyse Keller e del suo gruppo.

1.5.4.1 TRATTI PSICOLOGICI

Ama l'azione, gli piace trattare con la gente, ma ha una certa antipatia per i nazisti. Ha un suo ideale riguardo al rapporto con il cliente che gli impedisce di rimangiarsi la parola data una volta che un accordo è stato siglato. Ha intuito che il gruppo che scorta fa parte probabilmente di una qualche minoranza, non denuncerebbe mai dei clienti, ma sa che loro potrebbero pensarla diversamente e che giocare a carte scoperte potrebbe essere pericoloso.

1.5.4.2 TRATTI FISICI

È un omeone alto e massiccio, con occhi chiari e lunghi capelli biondi raccolti in una coda disordinata. Le apparenze non contano molto per lui, preferisce stare comodo e pronto all'azione.

1.5.4.3 ELEMENTI TECNICI

Conosce tutte le piste percorribili, e non, del Reich, sa come muoversi in territorio aperto e come manovrare il suo furgone anche con le peggiori condizioni. Conosce molto bene le zone periferiche delle città e i mercati neri, ha contatti in diversi campi della Gestapo, compreso quello di Theresienstadt. Conosce i tipi di morti in circolazione e sa come abatterli o quando conviene fuggire.



Tarocco Dominante: Il Mondo.

1.5.4.4 RAPPORTI CON GLI ALTRI

- ☛ **Rabbino Avraham:** è un tizio che gli ha dato dei soldi, ottimo.
- ☛ **Conrad Weber/Daniel Frankenbergern:** gli sembra una brava persona, ma bisognosa di aiuto per cavarsela fuori dalla città. Il fatto che sembri tenere le corde del borsellino glielo rende simpatico.
- ☛ **JürgenKörtig/IsaakNeumann:** gli sta antipatico a pelle perché rigido e marziale. L'unica impressione positiva gli deriva di riflesso dalla stima di Lyse per Jürgen, ma muore dalla voglia di punzecchiarlo un po'. Ha notato che è un gran fumatore e non vuole lasciarsi sfuggire l'occasione di vendergli qualche stecca.
- ☛ **Lyse Keller/Myriam Zevi:** la considera una ragazza tosta con un dono straordinario nella falsificazione dei documenti. Vorrebbe convincerla a trafficare documenti con lui, perché lo ritiene un mercato estremamente redditizio che gli permetterebbe di dimezzare i tempi per avviare la propria lega mercantile. Inoltre prova una leggera attrazione nei suoi confronti.

1.6 AVVENTURA IN BREVE

L'avventura inizia all'ingresso della Grande Fortezza di Theresienstadt. Il golem è stato creato all'interno del campo di rieducazione Kleine Festung; Gus ha un contatto al suo interno che può farli accedere ai luoghi in cui è stata concepita la creatura.

In città c'è un ufficio del telegrafo nel quale lavora un vecchio collega di Jürgen, tale Carl Schmitt, è plausibile che gli eventi legati al golem, risultino in qualche comunicazione.

Il golem è fuggito e il rabbino che è al suo interno, la cui coscienza è devastata, cerca in qualche modo di riprendere il controllo della sua vita. Il suo ricordo più nitido è la casa in cui è cresciuto e dalla quale sono stati deportati sua moglie e suo figlio. È diretto lì, ma per quanto voglia raggiungere quel luogo, si rende conto di essere una sorta di abominio e desidera essere fermato. Lascia per tanto alcune briciole di pane, affinché qualcuno possa raggiungerlo e porre fine a questa maledizione.

1.6.1 KLEINE FESTUNG (IL CAMPO)

Al campo c'è Gerd Helmut, un pauroso furiere corrompibile con qualche manciata di sigarette o altri prodotti rari (es. cioccolata, caffè e cose simili). Guiderà il gruppo all'interno degli uffici fino al locale dove sono stati compiuti gli esperimenti sul "golem".

Due fascicoli riguardano l'esperimento: il primo rivela che la procedura di creazione (che Conrad conosce) è stata alterata dagli scienziati nazisti, inserendo all'interno del mostro d'argilla un Morto. Dal secondo fascicolo risulta invece chiaro che il soggetto per l'esperimento è un certo Carl Schwartz, arrestato agli inizi del '57. I dati dell'uomo sono stati cancellati, resta solo un vecchio indirizzo a Jungbunzlau, un piccolo borgo a un centinaio di chilometri da Theresienstadt.

Nella parte sfondata del laboratorio compare una scritta in yiddish: *Beresbit 28:21 (Genesi 28:21)*, un versetto della bibbia che recita: "E se ritorno sano e salvo alla casa di mio padre, il Signore sarà il mio Dio". Un chiaro riferimento al fatto che il mostro sta per tornare a casa.





1.6.2 THERESIENSTADT

Theresienstadt è un borgo protetto da mura, all'interno la vita scorre normalmente. Una piantina del luogo renderà più facile il movimento. Ci sono osterie, bordelli, uffici e tanto altro.

L'edizione del giorno del Reichwahrheit (il maggior quotidiano del Reich), tra i vari articoli, parla degli eventi avvenuti di recente a Theresienstadt; l'articolo è a firma di un certo Lucas Hoffman ed è chiaramente censurato.

Al telegrafo Jürgen, con una scusa, può accedere alle ultime comunicazioni tra il comando della Gestapo e il piccolo borgo, mentre tra i cittadini circolano varie voci alcune veritiere altre infondate.

I PG potranno scoprire:

-  La scia degli omicidi, incluso l'ultimo e più importante omicidio avvenuto a Jungbunzlau (un borgo a 70km da Theresienstadt).
-  L'ultimo omicidio è il primo che non coinvolge militari nazisti (Da Lucas Hoffman).
-  L'indagine è considerata dai piani alti nazisti come prioritaria.
-  Le SS stanno per arrivare a Theresienstadt.

Nel frattempo le SS raggiungono il borgo ed è il segnale per i PG che la festa è finita e il luogo deve essere abbandonato al più presto.

1.6.3 JUNGBUNZLAU

Questa città a meno di 100 chilometri da Theresienstadt è l'unico obiettivo possibile. I giocatori possono arrivarci unendo le informazioni ottenute al campo, oppure seguendo la scia di omicidi che l'essere ha provocato e che termina in città.

Il golem/Mordecai, in un impeto di rabbia ha appena ucciso la famiglia che si era insediata nella sua vecchia abitazione; il clima in città è molto teso, gli omicidi hanno attirato l'attenzione della Gestapo e del Borgomastro, che si stanno dando da fare per risolvere la questione prima dell'arrivo delle SS previsto per il giorno dopo.

1.6.4 L'ARRIVO IN CITTÀ

La città è in fermento, molte libertà civili sono state temporaneamente sospese, il Borgomastro della città tiene un discorso al municipio dove spiega le nuove regole e alcuni soldati le distribuiscono sotto forma di volantini ai cittadini e ai visitatori. Il motivo è che un commando delle SS giungerà presto in città e il Borgomastro ci tiene a fare un'ottima impressione. In questo frangente i PG vedranno per la prima volta il borgomastro.

A questo punto dovranno scegliere dove effettuare le proprie indagini. Ormai dovrebbe essere chiaro che il gruppo deve sforzarsi di restare unito, ma che lo faccia o che si divida, le alternative sono fondamentalmente due: seguire le tracce del mostro alla casa del primo omicidio o chiedere aiuto alla Stella del Mattino locale .

1.6.5 L'OMICIDIO A CASA SEIDEL, ANNENSTABE 4

Come abbiamo detto, il golem ha massacrato una famiglia, i PG dovrebbero visitare il luogo per tentare di ottenere qualche indizio. Risulterà evidente che l'assassino è lo stesso fuggito dal campo di Kleine Festung, un nuovo versetto è stato scritto col sangue, più precisamente *Beresbīt 37:38 (Genesi 37:28)* che recita: "Passarono alcuni mercanti madianiti; i fratelli tirarono su ed estrassero Giuseppe dalla cisterna e per venti sicli d'argento vendettero Giuseppe agli Ismaeliti. Così Giuseppe fu condotto in Egitto.". Si tratta di un riferimento a Giuseppe tradito e venduto dai fratelli, indizio che il golem lascia per indicare, per quanto la sua mente devastata glielo conceda, la prossima mossa.

Diversi elementi ebraici sono riscontrabili nel modus operandi dell'assassino, questi ha infatti raccolto dei ciottoli dalla strada per ricoprire i cadaveri, inoltre ha speso moltissimo tempo in questo luogo, girando per casa, spostando oggetti, dando modo ai PG di capire che l'assassino conosceva bene quest'abitazione.

Nel frattempo le SS e diversi soldati della Wehrmacht invaderanno la piazza e, casa per casa, faranno uscire tutti gli abitanti dall'isolato. Lyse sentirà la voce di Re David che le indicherà un nascondiglio dietro l'armadio dove potrà nascondersi insieme ai suoi compagni.

Assisteranno con terrore alle perquisizioni delle SS e avranno modo di sentire che un secondo omicidio è stato commesso in un'altra via della città.

1.6.6 L'OMICIDIO DI FRITZ SCHUSTER, WILLEMGAßE 2

Schuster è un personaggio noto, si tratta del nazista che ha venduto Mordecai e la sua famiglia alle SS durante la seconda guerra mondiale. La sua morte per mano del golem è la mossa preannunciata dal versetto ritrovato nel luogo del primo omicidio.





Anche in questa scena del crimine sono riscontrabili elementi ebraici ed è presente un altro versetto, *Šemot 21:24 (Esodo 21:24)*, che recita: "Occhio per occhio, dente per dente, piede per piede". Tale versetto preannuncia la vendetta finale.

Stavolta il golem ha lasciato un testimone: si tratta della moglie di Schuster, che al momento è in custodia al distretto della Gestapo.

1.6.7 IL FORNO (LA STELLA DEL MATTINO), POSTPLATZ 6

Tra i suoi contatti Jürgen possiede l'indirizzo di una cellula della Stella del Mattino in città. Questo luogo rappresenta innanzitutto un posto sicuro per i PG; inoltre, attraverso le informazioni della cellula è possibile capire cosa stia succedendo.

Le informazioni che si ottengono sono legate agli indizi che i PG hanno raccolto fino a quel momento.

-  Informazioni sul golem e su cosa sta cercando.
-  La storia del rabbino Mordecai.
-  Il collegamento che c'è tra Schuster e il golem.
-  Il ruolo del Borgomastro in tutta la faccenda.

In poche parole questo luogo serve per incrociare i vari indizi e avere un quadro complessivo della situazione.

1.6.8 L'OMICIDIO DEL BORGOMASTRO, HIMMLERGASSE 23

Se le informazioni raccolte dai PG sono corrette, risulterà evidente che la prossima mossa del golem sarà quella di far del male all'ufficiale delle SS che negli anni quaranta condusse il rastrellamento nel quale morì il figlio del rabbino Mordecai.

I PG non faranno in tempo a intervenire, ma anticiperanno la Gestapo giungendo per primi sulla scena del crimine. Qui verranno attaccati dal Borgomastro e sua moglie da poco risvegliatisi.

Non troveranno traccia del loro figlio minore, infatti questi è stato rapito del golem. L'ultimo versetto lasciato dal golem indica il luogo nel quale il mostro è diretto, cioè *M'lakhim 8:13 (1Re 8:13)*, che recita: "ho costruito per te un tempio maestoso, un luogo dove tu abiterai per sempre!".

1.6.9 LA VECCHIA SINAGOGA

Se si sono osservati i quadri con le mappe di Jungbunzlau al forno della Stella del Mattino o se si è fatto un sopralluogo all'ufficio reclami del distretto 2, non sarà difficile trovare l'ubicazione della vecchia sinagoga; questa si trova oltre le mura del borgo, tra macerie e detriti.

All'interno della sinagoga i PG incontreranno il golem/Mordecai che si appresta a sacrificare il figlio del borgomastro.

A questo punto sarà compito dei giocatori scegliere se permettere al mostro di concludere il suo rituale o interromperlo. La mente del golem non è del tutto andata, sarà ancora in grado di comprendere ciò che è giusto e ciò che è sbagliato.

I PG potranno tentare un dialogo con la creatura, risvegliare in lui ciò che rimane del rabbino Mordecai.

Questi, se convinto, chiederà ai giocatori di aiutarlo a porre fine a quell'esistenza mostruosa.

1.6.9.1 CRONOLOGIA DEGLI EVENTI PASSATI

Tabella 3: Gli eventi che portano all'inizio dell'avventura.

Data	Evento
24 Luglio 1957	Il rabbino Mordecai viene catturato nei pressi della sua abitazione di Monaco dalla Gestapo che ne ha scoperto la vera identità. Viene internato nel campo di Mauthausen-Gusen.
2 Agosto 1957	Mordecai viene portato a Theresienstadt nella Kleine Festung per essere torturato e oggetto di esperimenti per conto del IV Reich.
19 Settembre 1957	Mordecai ha consegnato tutti i segreti sulla creazione di un golem in mano alla Gestapo non riuscendo più a resistere alle torture. Alla Gestapo hanno studiato il procedimento e lo hanno modificato secondo il loro pensiero. Decidono di inserire all'interno del golem il rabbino Mordecai stesso. L'esperimento si rivoltò contro il suo creatore: il golem uccide i medici che lo hanno creato e fugge dal campo di rieducazione. Durante la notte Re David contatta Avraham, il rabbino della cellula della Stella del Mattino di Dresda.
20 Settembre 1957	Il rabbino Avraham organizza la missione dei PG. Gus raggiunge Dresda e viene assoldato dal resto del gruppo. Con il furgone in possesso del mercante, dopo avere fatto abbondanti scorte di benzina, il gruppo parte per Theresienstadt. Il golem nel frattempo scappa dal villaggio con il solo pensiero in mente di tornare a casa, a Jungbuzlau; nel tragitto incontra una pattuglia di soldati che viene brutalmente sterminata. Nella notte il golem giunge alla sua antica abitazione in Annenstraße 4 e, trovandola abitata da ariani tedeschi, perde il controllo uccidendo i nuovi inquilini, la famiglia Seidel.
21 Settembre 1957	Inizio avventura

1.7 NOTE PER I MASTER

In questa sezione vengono riportate una serie di "varie ed eventuali" propedeutiche all'avventura.

1.7.1 LEGGERE LE PARTI LETTE: DESCRIZIONI E DIALOGHI

Ci sono due tipologie di descrizioni nell'avventura. Le descrizioni a colpo d'occhio hanno la seguente formattazione:

Esempio descrizione colpo d'occhio









Queste sono delle descrizioni immediate di quello che vedono i PG e, nei limiti del possibile, il master ci si deve attenere (sarebbe un errore grave omettere una parte di descrizione immediata: è meglio leggere piuttosto che dimenticarsi qualcosa).

Le descrizioni dettagliate hanno invece la seguente formattazione:

Esempio descrizione dettagliata






Queste descrizioni sono da rendere solo se un giocatore lo richiede espressamente, o si mette ad analizzare o cercare qualcosa nel posto in cui si trova. Si può essere meno fiscali su queste descrizioni, anche se la loro lunghezza secondo noi spesso farà sì che comunque vengano lette o quasi.

1.7.1.1 LEGENDA PERSONAGGI

-  Conrad: 
-  Jurgen: 
-  Lyse: 
-  Gus: 

1.7.1.2 GESTIONE DELLE VISIONI DI LYSE

Nel corso della partita Re David invierà delle visioni a Lyse. Gli scopi di Re David non ci sono noti, tuttavia è importante chiarire come queste visioni debbano essere gestite. Per ogni visione è previsto un allegato cartaceo che ne descrive l'esperienza.

-  *Visione I – Theresienstadt:* l'allegato va consegnato quando i giocatori visitano la Kleine Festung, in contemporanea all'ingresso degli altri pg nel laboratorio se Lyse è in un altro luogo o a circa 40' di gioco.
-  *Visione II – Uomo sulla quarantina:* l'allegato va consegnato poco prima che i giocatori visitino casa Seidel, in contemporanea all'ingresso degli altri pg nella casa se Lyse si trova da qualche altra parte, o se Lyse visita la Stella del Mattino prima di aver visitato casa Seidel. [È molto importante che l'allegato venga consegnato fuori dalla porta della casa per non rovinare la suspense successiva].
-  *Visione III – Voce:* l'allegato va consegnato in casa Seidel dopo l'arrivo in piazza delle SS.
-  *Visione IV – Herr Schuster:* l'allegato va consegnato mentre i giocatori stanno visitando casa Schuster, in contemporanea all'ingresso degli altri pg nella casa se Lyse si trova da qualche altra parte, o dopo circa una mezzora dalla visita della casa del primo omicidio.
-  *Visione VI – Casa Sommer:* – l'allegato va consegnato a quindici minuti dalla fine.

1.7.1.3 TABELLE

Nello studio di quest'avventura ci s'imbatte in diverse tabelle. Alcune riguardano gli eventi dell'avventura e la loro cronologia, altre descrivono i dati tecnici dei PG. Un elenco completo delle tabelle è indicato dopo il sommario dell'avventura.

1.7.1.4 TEMPISTICHE DELL'AVVENTURA








Tabella 4- Tempistiche dell'avventura

	Tempo [min]
Scena 1: Inizio Avventura	5'
Scena 2: Kleine Festung	da 30' a 50'
Scena 3: Theresienstadt	da 20' a 40'
Scena 4: Viaggio	10'
Scena 5: Ingresso a Jungbunzlau	5'
Scena 6: Al parcheggio	10'
Scena 7: Omicidio Seidel	20'
Scena 8: Scena SS	7'
Scena 9: Omicidio Schuster	10'
Scena 10: La Stella del Mattino	30' (in diversi momenti)
Scena 11: Distretto 2	20'
Scena 11: Omicidio Borgomastro	15' (con combattimento)
Scena 13: Finale	Da 15' a 25'

1.7.1.5 DOMANDE AL CARTOMANTE E FAQ



DOMANDE TIPICHE GENERALI

-  [TUTTI]: *Se dovessero scoprire che siamo ebrei cosa accadrebbe?* La maggior parte dei tedeschi vi denuncerebbe, Gestapo, Wehrmacht e SS vi ucciderebbero o catturerebbero all'istante.
-  [TUTTI]: *Possiamo girare armati?* Generalmente i mercanti girano armati. Armi di grosso calibro attirerebbero comunque l'attenzione, l'uso delle armi da fuoco all'interno dei borghi è proibito.
- : *Cosa so del golem?* Sai che un tempo era una leggenda ebraica su un costrutto creato da un rabbino a Praga. Questo colosso di argilla divenne incontrollabile e fu distrutto dal proprio creatore. Attualmente alcuni rabbini hanno ricevuto in dono da Re David la conoscenza e il potere per costruire un golem. Conosci perfettamente il procedimento di costruzione e i riti cabalistici necessari, non possiedi, tuttavia, il potere per crearne uno. [Queste informazioni sono presenti nel BG di Conrad, tenetelo a mente in fase di valutazione].
- : *Cosa so del golem?* Per lo più è una leggenda ebraica su un costrutto creato da un rabbino a Praga mediante oscuri riti cabalistici. Oggi sapete che alcuni rabbini scelti da Re David sono in grado di creare simili costrutti. Vi è totalmente oscuro il procedimento, di certo Conrad lo conosce.
- : *So cos'è un golem?* (Ipotizzando che il nome salti fuori). Dovrebbe essere un mostro, non sai altro.
- : *Quale di questi documenti posso falsificare?* Qualunque, purché tu ne abbia già visto e studiato uno. [A Jungbunzlau]: Non conosci i permessi per poter circolare nella giornata di domani e per aggirare il coprifuoco, ma conosci le patenti di razza e quelle per il porto d'armi. Ti occorre una mezzora per ciascun documento.
- : *Posso creare un documento unico valido per tutti e quattro?* Sì.

1.7.1.6 LA RESA DELL'AMBIENTAZIONE

Il mondo di *Sine Requie* è cupo e minaccioso e ciò che si vuole rendere al giocatore è la sensazione di oppressione che i morti e le organizzazioni tedesche impongono agli abitanti dei borghi. Un file audio contenente una compilation di musiche a tema sarà messo a disposizione dei master.

La gestione di questo file è libera, ma non sarebbe male adattare le singole musiche alle scene, specialmente quelle più angoscianti.

Le SS rappresentano il nemico per eccellenza, la loro comparsa deve terrorizzare i personaggi e per farlo è necessario che il mondo attorno a loro si paralizzi all'arrivo delle squadre speciali.


Per facilitare questo effetto drammatico, occorre descrivere le città in assenza di SS, per quanto possibile, più tranquille, con meno restrizioni, con atteggiamenti più tranquilli da parte della popolazione. Rendere il tutto più teso e angosciante in presenza o all'arrivo delle SS.

Non esistono super eroi in *Sine Requie*, un morto farà sempre lo stesso effetto e il terrore di non farcela deve essere percepito da tutti, anche da coloro che sono leggermente più abituati ad assistere a simili spettacoli.

1.7.2 PREPARAZIONE AL GIOCO

Il comaster deve recuperare il "plico_master" all'interno del quale troverà: i quattro background più relative schede, gli allegati, il foglio di valutazione, una copia dell'introduzione per i giocatori più eventuali moduli da consegnare ai giocatori, un mazzo di tarocchi e lo schermo del master di *Sine Requie*.

Prima di dare il via alle danze è bene che master e comaster sistemino lo schermo del master di fronte alla loro postazione. Occorre dividere il mazzo dei tarocchi in Arcani minori e Arcani Maggiori. Dal mazzo degli Arcani Maggiori andranno tolti e ordinati come segue questi tarocchi:

-  L'Imperatore
-  Il Giudizio
-  Il Sole
-  L'Eremita
-  La Papessa

Quest'elenco rappresenta l'ordine di estrazione dei Tarocchi durante i due possibili combattimenti. Come leggerete, il primo combattimento verrà sempre risolto in un solo round, i primi quattro tarocchi verranno estratti da ciascun giocatore dopo che questi avrà descritto la sua azione. Il secondo combattimento, ammesso che ci sia, vedrà l'estrazione di un solo arcano, la Papessa, che rappresenterà da solo la somma delle azioni dei vari personaggi.

Tenete da parte questi 5 Arcani Maggiori e posizionate al centro del tavolo dopo averli mescolati separatamente i mazzi di Arcani minori e quello di Arcani Maggiori. Eventuali estrazioni non previste da avventura andranno risolte pescando normalmente.

Potete a questo punto fare accomodare i giocatori. Qualora non avessero letto l'introduzione per i giocatori, consegnate loro una copia dell'ambientazione e del sistema di gioco e concedetegli 10' di tempo per leggerla.

A questo punto porgete ai giocatori l'allegato_sceltaPG e lasciate scegliere a ciascun giocatore il personaggio che desidera interpretare. Quando tutti avranno scelto chi giocare, consegnate i background e le schede dei personaggi e fate partire il tempo. I giocatori avranno trenta minuti a disposizione per completare la lettura al termine dei quali rispondete a tutte le loro domande.

Quando tutti i giocatori sono pronti, fate partire il tempo dell'avventura e divertitevi.

2 SCENE DELL'AVVENTURA – PARTE I

In questa sezione vengono descritte le scene principali dell'avventura.

2.1 INIZIO AVVENTURA

Arrivati a Theresienstadt comincia per i PG la prima parte dell'avventura. Fondamentalmente sono due i luoghi di interesse: la grande fortezza che rappresenta il borgo vero e proprio e la piccola fortezza che accoglie il campo di Kleine Festung.

2.1.1 GENERALITÀ

- La Grande Fortezza, ovvero il borgo di Theresienstadt, era il vecchio campo di concentramento.
- La Piccola Fortezza, ovvero il campo di Kleine Festung, era adibita a prigione.
- Attualmente Kleine Festung è adibito a campo di rieducazione.
- Il furgone su cui viaggiano i PG è un Opel Blitz S con cassone in metallo.

Leggete la seguente descrizione e presentate il primo PNG che ha lo scopo di introdurre in città i PG.

☆ LE DUE FORTEZZE

Dopo un viaggio di quasi 80 chilometri siete infine giunti alla vostra meta. Avete viaggiato fra le merci del furgone di Gus cercando di darvi un contegno da mercanti itineranti, così come riportato sui vostri nuovi documenti fatti da Lyse. Oltre la collina si estende il piccolo borgo di Theresienstadt con le sue due fortezze. Il sole sorge lentamente facendosi strada tra tristi e minacciose nubi, rischiando da un lato il campo di Kleine Festung, sorvegliato da uno sparuto gruppo di soldati della Wehrmacht, e dall'altro la Grande Fortezza, ossia il borgo di Theresienstadt con le sue strade, i suoi uffici e i nuovi edifici dai colori sgargianti che cercano con la loro falsa imponenza di far dimenticare che oltre le mura esiste un mondo dove la morte cammina con i vivi e la sopravvivenza è l'unico valore che conta.

Parcheggiato il furgone nella zona predisposta per i mercanti perdetevi qualche attimo a guardarvi intorno, siete talmente assorti nei vostri pensieri che a stento vi accorgete dell'uomo alle vostre spalle, sembra un contadino di mezza età dal volto emaciato e dai radi capelli biondi.

«SiegHeil!».

👤 PNG: CONTADINO GABRIEL (DURATA 5 MINUTI)

Cordiale, curioso. Alto 1,74, capelli biondi, tarchiato, vestito rozzamente.

Conoscenze: Standard

- **(Si presenta così):** *Sieg Heil*, signori. Mercanti vero? Non se ne vedono molti da queste parti, cosa portate? Non che possa permettermi nulla, ma sono curioso.
- **(Che mi dici di questo posto?):** di solito è un borgo tranquillo. Quest'anno il mio raccolto non è andato molto bene, ci si spacca la schiena come al solito comunque.
- **(È successo qualcosa negli ultimi giorni?):** sì, state attenti perché una parte della recinzione è stata danneggiata l'altra sera e non è più nemmeno elettrificata. Deve esserci stato un incidente in città. Cose brutte.

- **(DOPO 5 MINUTI):** Mia moglie mi sta chiamando, scusate devo andare, i campi non si coltivano da soli, *Sieg Heil*.

Consegnate ai personaggi l'allegato Mappa Theresienstadt affinché si possano orientare. Spiegategli che gli hanno fatto parcheggiare il furgone in uno dei due parcheggi adibiti (sono il numero 15 sulla mappa). I parcheggi sono a metà strada fra grande e piccola fortezza, e vicino agli appezzamenti agricoli.




☆ THERESIENSTADT DETTAGLIATA

Theresienstadt è una delle tante città fortificate a un centinaio di chilometri dal confine con il Soviet. Il borgo è diviso in due parti: la Grande Fortezza a ovest e la Piccola Fortezza (Kleine Festung) a est. Proprio a est sorge un campo di rieducazione gestito dalla Gestapo che fino a prima del Giorno del Giudizio era la prigione vera e propria, mentre l'attuale villaggio era il campo di concentramento che ospitava migliaia di detenuti ebrei, la maggior parte dei quali morti di fame o trucidati dalla furia nazista. Attualmente nella Piccola Fortezza si conducono diversi esperimenti.

2.1.2 KLEINE FESTUNG (DURATA DA 30' A 50')

Il campo è gestito dalla Gestapo e non dalle SS, è bene farlo presente ai giocatori qualora dovessero chiederlo. I campi gestiti dalla Gestapo hanno meno sorveglianza e meno misure rigide al proprio interno. I PG hanno un contatto al campo grazie a Gus: il furiere Gerd Helmut, un pauroso e corrompibile soldato della Wehrmacht.

💭 DOMANDE RIGUARDANTI IL CAMPO


-  **[TUTTI]:** *Com'è la sorveglianza del campo?* Ordinaria amministrazione, circa una ventina di soldati, poca artiglieria pesante, mura e filo spinato, una manciata di torrette.
-  **:** *È plausibile che ci lascino entrare?* Non è insolito che i mercanti entrino nelle caserme o nei campi, i soldati sono tra i migliori clienti e merci come sigarette, riviste e cioccolato sono considerate ottime per il morale.
-  **:** *Che tipi di esperimenti si compiono in questo luogo?* Non ne avete idea, ma in genere le attività della Gestapo riguardano armi, spionaggio e interrogatori, è raro che si cimentino in esperimenti genetici o sui morti. Questo spiega in parte il motivo della scarsa sorveglianza.

☆ KLEINE FESTUNG

Ad accogliervi di fronte alla fortezza c'è ancora la macabra scritta: *Arbeit macht frei* - il lavoro rende liberi, tragico simbolo della follia Nazista. Un tempo adibita a prigione, la piccola fortezza è ora poco più di una caserma militare. L'ingresso è sorvegliato da una guardia della Wehrmacht, oltre il cancello si notano due edifici grigio opaco. Il cortile è semi deserto, ma nell'edificio alla sinistra sembra esserci discreta vita. Le guardie sulle torrette sembrano essere distratte e poco attente a ciò che avviene attorno.

2.1.2.1 ENTRARE A KLEINE FESTUNG

In linea di massima non sarà difficile entrare nel campo; i mercanti itineranti hanno accesso per vendere le loro merci. Il soldato di guardia però non consentirà l'accesso a tutti e quattro, tuttavia con un'abile parlantina o con un'alta ricompensa lascerà libero il passaggio.

 **PNG: GABRIEL GROBE (GUARDIA, SOLDATO SEMPLICE, WEHRMACHT).**

Annoiato, irascibile, poco incline alle discussioni.

- **(Si presenta così):** Alt! Documenti. Perché siete qui?
- **(Siamo mercanti itineranti, vorremmo vendere della merce, siamo in...):** Un momento devo chiedere. [chiama il comando con il telefono del posto di guardia] Un paio di voi possono entrare, gli altri devono aspettare qui.
- **(Perché non possiamo entrare tutti e quattro?):** Ordini.
- **(C'è tanta roba da portare / Qualsiasi altra scusa):** Sei sordo!? Ho detto che un paio di voi possono entrare, gli altri aspettano.
- **(Se insistono per entrare in quattro?):** (ad alta voce) Cazzo! Ho detto di no, quante volte te lo devo ripetere.
- **(Se ci lasci passare ho qui qualcosa per te?):** D'accordo ma non fate casino e se vi fanno storie sono cazzi vostri io vi ho fatto passare solo in due.
- **(Mi chiamo X, sono un agente della Gestapo [mostra documenti contraffatti]):** [Rischioso, il soldato lascerà passare il PG, l'azione si svilupperà normalmente, potrà essere contattato anche Gerd, ma l'azione comporterà una penalizzazione in fase di valutazione sul mantenere un basso profilo].

IL CORTILE

Il cortile è praticamente deserto, spicca vicino a una parete una vecchia e consunta forca da impiccagione, in fondo a destra ci sono pile marce di abiti da lavoro e attrezzi.

2.1.2.2 GERD HELMUT (IL CONTATTO DI GUS)

Gerd Helmut è un pauroso furiere corrompibile con qualche manciata di sigarette o altri prodotti rari. Guiderà il gruppo all'interno degli uffici fino al locale dove sono stati compiuti esperimenti sul golem.

LA FURERIA

È a tutti gli effetti un ufficio, ci sono diversi soldati, non si vedono ufficiali. C'è un discreto viavai di carte e documenti, l'ufficio si trova nella parte ovest del campo, ma da quel che avete visto è collegato all'altra parte del campo. Un sergente della Wehrmacht vi viene incontro allungando la mano verso Gus.

 **PNG: GERD HELMUT (FURIERE, SERGENTE, WEHRMACHT).**

Pauroso, corruttibile, imbranato, manca di autostima.

Intercalari tipici: “Avete fatto? Manca molto? Su forza sbrigatevi”

- **(Si presenta così):** Gus, finalmente, i camerati aspettavano la tua visita, ormai abbiamo finito tutto.
- **(Ho tanta roba, diamogli un'occhiata):** Perfetto, (rivolto ai colleghi) ragazzi fate una lista di quello che vi serve.
- **(Gerd ci serve un favore):** Vieni, parliamone nel mio ufficio.
- **(Vorremmo dare un'occhiata ai laboratori):** Sei pazzo!? Se vi becca un ufficiale rischiate brutto. Perché volete entrare in laboratorio?
- **(Una scusa qualunque per entrare in laboratorio):** Capito, ma ti costerà Gus.
- **(Se ci dai una mano ti ricompenseremo):** D'accordo, ma fate come vi dico, prendete quelle casse, dovevo portarle in un magazzino che è vicino al laboratorio, se ci ferma un ufficiale non dite nulla, fate parlare me, 5 minuti in laboratorio ti costerà una stecca, 3 barre di cioccolato e qualche rivista.

- **(Cosa c'è nelle casse?):** Camici e lenzuola.
- **(Abbiamo sentito strane voci sull'incidente del campo, cos'è successo realmente?):** Io non so molto sugli esperimenti che fanno i dottori, quello che so è che hanno creato una specie di mostro, qualcosa però è andata storta, ora quella cosa è da qualche parte ed è totalmente fuori controllo. Un gran casino per gli ufficiali, la cosa ha anche ucciso un medico.

2.1.2.3 IL LABORATORIO

Questa sequenza di scene è molto importante, dai documenti che i giocatori troveranno in laboratorio sarà possibile capire che la creatura creata dai tedeschi è una sorta di golem, alcune delle procedure applicate assomigliano ai rituali di cabala ebraica, il soggetto utilizzato per l'esperimento è morto ed è stato inserito all'interno della creatura. Quest'uomo, il cui nome dall'anagrafica dell'archivio corrisponde a Carl Schwartz, ha come unico indirizzo Annenstraße 4 a Jungbunzlau.

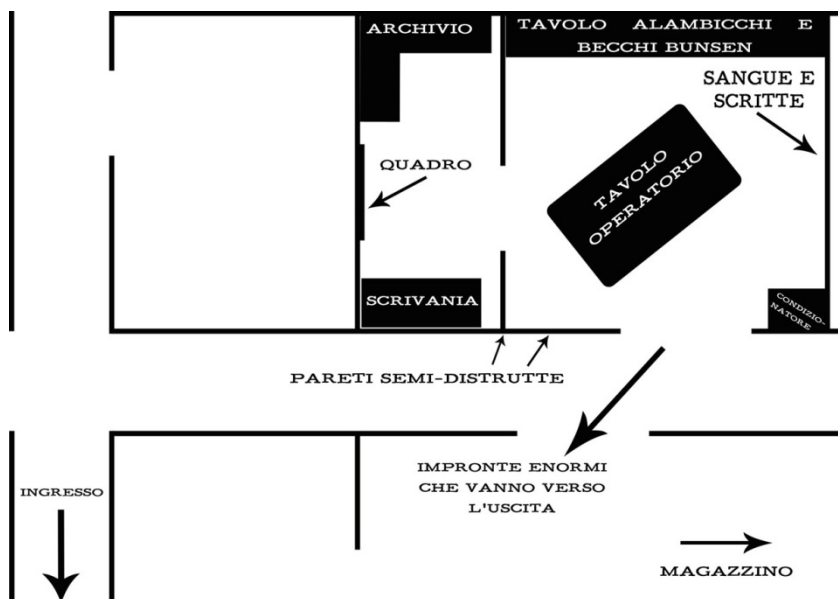
☆ IL CORRIDOIO

Oltrepassate la fureria passando per una serie di uffici, Gerd vi conduce giù per una breve rampa di scale, vi ritrovate in un corridoio dalle pareti color senape. Un paio di ufficiali stanno chiacchierando proprio di fronte alla porta del laboratorio, c'è un enorme squarcio sulla parete di fronte, Gerd vi conduce fino al magazzino. "Cazzo ragazzi, non possiamo entrare, meglio di no".

Gli ufficiali si allontaneranno poco dopo, la scena serve a creare un po' di tensione mentre i PG sono rintanati nel magazzino. Il magazzino è una stanza con tante casse, nelle casse si trova solo ciarpame inutile.

☆ IL LABORATORIO

[Consegnate l'allegato Mappa_Laboratorio] Il laboratorio è parzialmente distrutto, notate diverse macchie di sangue, segni di bruciato e una scritta sul muro in prossimità della porta dalla quale siete entrati, è in yiddish ed è segnata con il sangue: "Bereshit 28:21". [Consegnate l'allegato_Laboratorio]



La Scritta: è in yiddish e significa: "Genesis 28:21", è un versetto della Bibbia che recita: "E se ritorno sano e salvo alla casa di mio padre, il Signore sarà il mio Dio". [Solo Conrad lo ricorda a memoria, Lyse può fare un test su "conoscenze religiose"].

Il Quadro: raffigura un paesaggio agreste e rigoglioso dai colori accesi. Si tratta dello stesso quadro che il padre di Conrad descrive nel suo diario quando era detenuto a Theresienstadt.

Il Tavolo Operatorio: le gambe del tavolo, nonostante siano d'acciaio, sono piegate, ci sono diverse macchie di sangue incrostato. Appiccicato sotto al tavolo e, macchiato di sangue, c'è un documento. [Consegnate ai giocatori l'Allegato_Laboratorio_Tavolo].

L'Archivio: la parte sinistra del laboratorio è adibita ad archivio, c'è uno schedario con diversi fascicoli, uno di questi riguarda l'esperimento Golemtoten (golem morto). [Consegnate ai giocatori l'Allegato_Laboratorio_Archivio].

Elementi Cabalistici: se Conrad ricerca elementi comuni ai rituali di cabala ebraica, ne troverà diversi, a cominciare da uno scalpello con incise alcune parole in aramaico. Il documento Golem_toten non lascia più alcun dubbio, di fatto si è tentato di creare un golem, anche se il modus operandi non è esattamente quello ebraico.

Altro: se si cerca di ricostruire ciò che è accaduto, si capirà che la cosa legata al tavolo operatorio si è liberata strappando le cinghie di contenimento, ha devastato il laboratorio uccidendo qualcuno, ha scritto con il sangue dell'uomo ucciso la frase in yiddish e ha sfondato le pareti per fuggire. Le impronte fanno pensare a una creatura alta più di due metri, dalla forza spaventosa.



VISIONE LYSE

Quando i giocatori visitano la Kleine Festung, in contemporanea all'ingresso degli altri PG nel laboratorio se Lyse è in un altro luogo o a circa 40' di gioco. Consegnate al giocatore che interpreta Lyse la visione *Theresienstadt*.



EVENTO A TEMPO: DOPO 1H E 10 DI GIOCO, I PG SONO ALL'INTERNO DEL CAMPO.

Dopo un'ora e dieci di gioco o se i giocatori sono intenzionati ad abbandonare Theresienstadt, ovunque si trovino, assisteranno all'arrivo di un commando delle SS. Sappiamo infatti che, a causa del grave incidente, il controllo delle operazioni è passato dalla Gestapo alle SS. Se i giocatori dovessero trovarsi all'interno del campo di Kleine Festung descrivere la seguente scena.

2.1.2.4 LE SS AL CAMPO

Notate dalla finestra che due furgoni e un'auto lussuosa hanno appena varcato i cancelli del campo. Il terrore vi gela il sangue quando vedete scendere dall'automobile tre ufficiali delle SS.

L'uomo che è con voi [Gerd] è paonazzo, balbetta qualcosa e non riesce a smettere di tremare.

«Dovete andarvene, andatevene presto, se ci trovano rimpiangeremo di non essere morti».

I trasmettitori del campo emettono uno strano suono che di certo raggiunge tutta Theresienstadt. [usate il file audio relativo all'allarme Morto o descrivete il suono di una sirena]

«Achtung! Achtung! I cittadini sono pregati di prepararsi all'ispezione e di fornire il massimo supporto agli ufficiali delle SS in visita, non ci saranno altre comunicazioni».

La scena deve creare tensione e agitazione, la paura di Gerd deve essere convincente, ricordate che le SS rappresentano il nemico più temuto. Finire nelle loro mani, anche solo per un controllo può essere l'esperienza peggiore che esista.

I PG non avranno problemi ad abbandonare il campo, fate notare loro che gli ufficiali sono entrati nell'edificio e l'entrata del campo è libera.

2.1.3 THERESIENSTADT (DURATA DA 20' A 40')

Tabella 5: Informazioni Standard Theresienstadt.

Chi può saperlo	Informazione comunicata
Militari, Agenti della Gestapo, Impiegati al telegrafo, Giornalisti	A causa degli avvenimenti degli scorsi giorni, le SS stanno per arrivare in città per prendere il controllo delle operazioni.
Tutti	Alcune notti fa c'è stato un incidente al campo, abbiamo sentito spari, automobili che andavano e venivano. Il trambusto è durato per tutta la notte. Le voci dicono che qualcosa è scappato dal campo.
Agenti della Gestapo, Giornalisti, Impiegati al telegrafo	[Mediante Allegato_Telegrafo o Allegato_Giornalista] L'ultimo omicidio commesso è avvenuto a Jungbunzlau in Annenstraße, 4.
Tutti	L'articolo sugli incidenti avvenuti a Theresienstadt è stato censurato. Le cose non sono andate esattamente così; per esempio gli allarmi sono durati tutta la notte.
Tutti	Un tempo Theresienstadt era un campo di detenzione per gli ebrei e i prigionieri politici, ora le baracche sono state adibite ad altro utilizzo.

La Grande Fortezza ospita il borgo vero e proprio. Le strade e gli edifici appaiono in ottimo stato; ciò è dovuto al fatto che, per nascondere alla Croce Rossa il reale scopo del campo, i tedeschi costruirono e abbellirono le abitazioni e i negozi della città creando una grottesca messa in scena.

Oggi è abitata prevalentemente da germanici e inferiori: cechi, ungheresi, qualche polacco. La ferrovia collega la città al resto del Reich e, come durante gli anni di guerra, Theresienstadt rappresenta un importante snodo verso l'est Europa.

2.1.3.1 PANORAMICA

Il borgo è cinto da mura e, sebbene abbia un diametro di diversi chilometri, solo la parte centrale è abitata. Le baracche che un tempo accoglievano i prigionieri, sono adesso adibite a magazzini. Il centro del borgo accoglie diversi edifici: il distretto della Gestapo, la sede del *Reichwahrheit* locale (un quotidiano), alcuni bar, gli uffici postali, i depositi di carburante (fortemente sorvegliati), la stazione ferroviaria, ecc.

Il borgo è abbastanza attivo, per strada passano diverse persone, i bar hanno sempre qualche tavolo occupato, qualche agente della Gestapo passeggia per la piazza. Immaginate la vita di un paesino di provincia ed, eventualmente, descrivete lo stesso paesaggio.

2.1.3.2 LA PIAZZA CENTRALE

Oltrepassate l'angolo per ritrovarvi in una grande piazza. Al centro si erge la statua di Reinhard Heydrich, il Boia di Praga: svetta la sua figura avvolta dall'uniforme delle SS sopra un monte di schiavi morti, ebrei. Fiori freschi circondano l'opera quasi a ricordare che questo dannato IV Reich non è per nulla diverso dal precedente.

Questa descrizione ha lo scopo di creare un senso di agitazione e disgusto nei giocatori. Ricordate che Gus non è ebreo, c'è la possibilità che percepisca l'agitazione dei suoi compagni.

2.1.3.3 IL GIORNALE DEL MATTINO

Il giornale di Theresienstadt è l'edizione locale del *Reichwahrheit*, il più importante quotidiano del Reich. È risaputo che tale quotidiano è controllato dal governo, molti articoli sono soggetti a forte censura, alle volte tale censura non è neanche troppo velata. Sarà possibile reperire una copia [consegnare l'Allegato_Giornale] del giornale nei seguenti luoghi:








- In un bar qualsiasi. Al tavolo dove si siedono i PG c'è una copia.

- ☛ Agli uffici postali, c'è una zona con i giornali del giorno.
- ☛ È possibile acquistarlo presso alcuni distributori lungo le vie del paese al costo di 0.5 Reichsmark.

Il quotidiano è un'informazione gratuita, DEVE comunque saltar fuori da qualche parte se si gira per il borgo. Oltre a una serie di articoli inutili, c'è un editoriale fortemente censurato riguardante la fuga del golem avvenuta a Theresienstadt.



DOMANDE E INFORMAZIONI RELATIVE AL GIORNALE

- : **Come mai l'articolo è scritto così male e perché alcune frasi sono in neretto?** Probabilmente l'articolo è stato censurato, parte delle correzioni sono state fatte dalla sede centrale di Berlino con macchinari diversi.
- : **Come mai l'articolo è scritto così male e perché alcune frasi sono in neretto?** L'articolo è stato certamente pubblicato per intero e le correzioni sono avvenute in un secondo tempo, questo spiega i due diversi caratteri di stampa e la forma non coerente di alcune frasi. Per la prima stampa è stata utilizzata una Platina automatica Saroglia di fabbricazione italiana, mentre le correzioni sono state apportate con una modernissima Heidelberg Stella.
-  **[TUTTI]: Come continua l'articolo a pagina 12?** A pagina 12 c'è uno spazio bianco, il proseguo dell'articolo non è stato inserito.
-  **[TUTTI]: Quale redazione può aver scritto quest'articolo?** Sicuramente la redazione locale, l'articolo probabilmente non comparirà nell'edizione nazionale.
- : **C'è una sede del Reichwahrheit a Theresienstadt?** È probabile.
- : **C'è una sede del Reichwahrheit a Theresienstadt?** Sì, si trova nella piazza centrale.
-  **[TUTTI]: Chi è il Fantasma dell'Opera?** Un criminale francese uscito alla ribalta un anno fa per essere fuggito dal Teatro dell'Opera di Parigi dopo avergli dato fuoco. Negli ultimi mesi ha occupato le prime pagine dei giornali e pare che adesso vaghi per il IV Reich.

2.1.3.4 REDAZIONE DEL REICHWAHRHEIT

La sede locale del *Reichwahrheit* è in piazza, accanto al vecchio quartier generale delle SS che al momento non è occupato.
Ad accogliervi nell'edificio c'è una specie di banco informazioni e una segretaria dai capelli biondissimi, alla vostra destra una porta socchiusa oltre la quale si sente un fitto vociare e il rumore delle macchine da scrivere.

Si tratta di un giornale locale, non ci sono grandi firme, né l'abitudine di ricevere visitatori. In linea di massima i PG potranno chiedere di parlare con il giornalista Lucas Hoffman, autore del pezzo sull'incidente avvenuto al campo.
Nota: la censura nel IV Reich è un fatto noto, tuttavia non se ne parla, non se ne fa riferimento. Accusare il giornale di aver censurato un articolo è assai grave.



PNG: MARIA HILLEBRAND (SEGRETARIA).

Professionale, garbata. Alta 1,64, capelli biondissimi, magrolina, non interessata a comprare nulla da Gus.

- **(Si presenta così):** *Sieg Heil*, signori. Posso esservi utile in qualcosa?
- **(Vorremmo parlare con Lucas Hoffman):** È in redazione, un momento che ve lo chiamo (alza la cornetta) "Mi mandi Lucas, ci sono delle persone che lo cercano, uhm sembrano mercanti". Vi raggiungerà presto se volete accomodarvi (indica una fila di sedie di fronte al bancone).
- **(Vorremmo informazioni su quest'articolo):** Dovreste parlare con Lucas Hoffman, ve lo chiamo (vedi sopra).

- **(Avremmo delle riviste da vendervi):** Ehm, siamo un giornale, siamo noi a vendere e a pubblicare le riviste.
- **(Siamo mercanti, vorremmo vendere alcune delle nostre merci):** Vi consiglio di aspettare la chiusura, il direttore non fa entrare nessuno in redazione. [Inflexibile su questo punto].
- **(Quest'articolo è stato censurato!):** La vostra è una accusa molto grave, chiamerò il direttore e la Gestapo così potrete spiegare loro cosa intendete dire.
- **(No, ci scusi c'è stato un malinteso):** Sicuramente, posso fare altro per voi?
- **(Mi chiamo X, sono un agente della Gestapo [mostra documenti contraffatti]):** Da questo momento il PG otterrà tutte le informazioni che richiede senza sforzo.

 **PNG: LUCAS HOFFMAN (GIORNALISTA).**

Intelligente, curioso, disponibile. Alto 1,78, calvo, porta con sé una vecchia cartella.

- **(Si presenta così):** *Sieg Heil*, signori. Mi cercavate?
- **(Può dirci qualcosa a proposito di quest'articolo?):** È un articolo, cos'ha di tanto particolare?
- **(Vorremmo sapere come mai è stato censurato):** Hum... Maria, vado in pausa. Venite, parliamone da un'altra parte. (Li conduce in un bar poco distante, *Wirtshaus im Grün*).
- **(Cos'è successo quella notte?):** Come mai siete interessati alla faccenda, siete di un altro giornale?
- **(Menzogna, scusa plausibile, semplice curiosità):** Mi convince poco, ma fa nulla, sappiate però che se fate il mio nome negherò di avervi detto alcunché. Quella notte tutta *Theresienstadt* si è svegliata per via degli allarmi provenienti dal campo. Mi sono informato, in pratica un esperimento nei laboratori è sfuggito al controllo, ha ucciso un medico, un tale *Schneider*, ed è fuggito dal campo.
- **(Di che esperimento si tratta?):** Non saprei dirlo con esattezza, ma di certo si tratta di una creatura. Capisco che sia sfuggita al controllo, questo campo è gestito dalla Gestapo, non possiedono le misure di sicurezza delle SS, secondo me hanno fatto il così detto "passo più lungo della gamba", per questo le SS stanno arrivando.
- **(Le SS stanno arrivando?):** Sì, ho avuto accesso ai bollettini della Gestapo, ne sono successe di cose da quel giorno.
- **(Cos'è accaduto dopo?):** Ecco, ho documentato tutto (mostra una copia dell'*Allegato_Giornalista*), la creatura è fuggita dal campo e si è diretta a nord est, ha ucciso diversi soldati lungo il tragitto, probabilmente quelli mandati a catturarla, poi è arrivato alla città di *Jungbunzlau* e lì ha massacrato una famiglia. A quanto pare questo risulta il solo omicidio commesso ai danni di civili. Mi sono informato per bene, sono andato nelle zone dei primi omicidi, ma non ho trovato nulla di importante, volevo andare a *Jungbunzlau*, ma poi sono arrivati ordini dall'alto e l'articolo è stato bloccato.
- **(Possiamo tenere questo documento?):** Sì, nessun problema, ne ho fatto una copia, si tratta semplicemente della trascrizione delle comunicazioni tra il comando di Berlino e quello di *Theresienstadt*, ci ho aggiunto qualche nota personale come promemoria.
- **(Mi chiamo X, sono un agente della Gestapo/Altro ruolo coerente [mostra documenti contraffatti]):** Da questo momento il PG otterrà tutte le informazioni che richiede senza sforzo.

Leggete per bene l'*Allegato_Giornalista* per rendere il dialogo più preciso. Se non doveste ricordarvi cosa c'è scritto, prendetelo in mano e fate dire al giornalista che non si ricorda tutto, ma ha preso appunti.

Quel che deve emergere chiaramente da questa scena è che la creatura ha ucciso dei civili a *Jungbunzlau*, primo vero omicidio degno di nota, e che i comandi delle SS e della Gestapo stanno cercando di mantenere segreta questa storia e l'indirizzo dell'ultimo omicidio.

2.1.3.5 GLI UFFICI POSTALI

Normalissimi uffici di poste e telegrafi, c'è qualche abitante del borgo in coda agli sportelli. Gli impiegati sono in fondo alla sala, così come le macchine per i telegrafi, queste ultime separate da alcuni paraventi. [Rivolgendosi a Jürgen se è presente]: non vedi nei paraggi Fritz Meyer, il contatto che speravi di trovare, ma riconosci Carl Schmitt, un giovane ex collega di Dresda.

Parlando con Carl Schmitt o ottenendo in qualche modo accesso al telegrafo, è possibile ricevere l'Allegato_Telegrafo. È identico al documento che possiede il giornalista Lucas Hoffman, ma è privo dei commenti di quest'ultimo.

In linea di massima, con questo solo documento è possibile iniziare un'indagine poliziesca (sono infatti indicati i luoghi degli omicidi), senza però fare piena luce su alcuni retroscena (ad esempio, il fatto che l'ultimo omicidio sia l'unico perpetrato ai danni di civili). Per contattare Carl Schmitt, basta attirare la sua attenzione.

 PNG: CARL SCHMITT (IMPIEGATO UFFICI POSTALI).

Giovane, ingenuo, cordiale. Alto 1,68, bruno, fumatore. Disposto ad acquistare sigarette da Gus.

- **(Si presenta così):** Jürgen, qual buon vento, che ci fai così a sud?
- **(Sono qui con un gruppo di amici / mercanti):** Ah, mercanti, cerchi di arrotondare? Ti capisco, sono tempi veramente duri. Con la paga da impiegato non vai da nessuna parte.
- **(Come ti trovi qui?):** Si sta bene, è tranquillo, il lavoro è meno stressante rispetto a Dresda.
- **(Cos'è successo quella notte? Ho saputo che ci sono stati dei problemi):** Parliamone fuori, così intanto mi fumo una sigaretta. Tu fumi ancora? (Offre una sigaretta a Jürgen). È una faccenda un po' riservata, quindi, mi raccomando, discrezione. In pratica un esperimento è fuggito dai laboratori del campo. Ha sfondato le mura e si è diretto a nord est. Ha ucciso un mucchio di soldati e anche una famiglia a Jungbunzlau.
- **(Jungbunzlau, che città è?):** È a 70 chilometri da qui, in direzione est.
- **(Come procedono le indagini, ci sono novità sulla faccenda?):** Guarda, stavo appunto trascrivendo le comunicazioni degli ultimi giorni per l'archivio [mostra Allegato_Telegrafo].
- **(Posso tenerlo?):** Mi spiace collega, sai che i documenti non possono uscire, ma se hai tempo segnate, ma perché ti interessa tanto? (qualunque risposta andrà bene).
- **(Ti spiace se mando un telegramma?):** Ma ci mancherebbe, guarda, usa la mia postazione "Ragazzi è un collega di Dresda, tutto a posto". Avvertimi quando hai fatto. (Se Jürgen cerca nella postazione troverà l'Allegato_Telegrafo. Jürgen dovrà mandare un telegramma, questo telegramma verrà letto, non ci saranno conseguenze in termini di avventura, ma in fase di valutazione segnalate eventuali telegrammi compromettenti).
- **(Mi chiamo X, sono un agente della Gestapo/Altro ruolo coerente [mostra documenti contraffatti]):** Da questo momento il PG otterrà tutte le informazioni che richiede senza sforzo. [Nota: Jürgen verrà subito riconosciuto da Carl Schmitt, a quel punto dovrà inventarsi qualcosa per uscire da questa empassa].

2.1.3.6 DISTRETTO DELLA GESTAPO

All'interno dell'edificio c'è una grande confusione, ci sono ufficiali che corrono a destra e sinistra, un gran via vai di carte e documenti, un cadetto vi viene subito incontro. "Sieg Heil, serve aiuto?"

Certo non è il massimo della cautela andare a richiedere informazioni sul lupo nella sua tana. Tuttavia se i PG si presentano come mercanti verranno subito messi alla porta, se si presentano con credenziali false otterranno di parlare con un ufficiale, il quale rilascerà semplicemente l'Allegato_Telegrafo.

In caso di forte dubbio da parte degli ufficiali della Gestapo (causato da errori da parte dei PG), liquidateli con frasi del tipo: "Non mi convince la vostra storia, ma siamo in piena crisi, restate nei paraggi, avremo di certo modo di chiarire la questione più tardi".

 **TEST POSSIBILI**


FALSIFICARE(+2) Fallimento: Il documento può convincere chiunque, ma non un agente della Gestapo.



FALSIFICARE(+2) Successo: Il documento è talmente ben fatto da convincere anche un agente della Gestapo o delle SS.

2.1.3.7 BAR

Cafeteria Zentral: Riparato anche all'esterno, il locale è piccolo ma accogliente. Vi accomodate a un tavolo in attesa del cameriere, non ci sono molti clienti, sul tavolo c'è una copia leggermente stropicciata del *Reichwahrheit*. [Consegnate l'Allegato_Giornale].

Wirtshaus im Grün: Questo bar è poco frequentato, l'interno è abbastanza scuro e la pulizia non sembra essere eccellente. Accanto al bancone c'è una copia leggermente stropicciata del *Reichwahrheit*. [Consegnate l'Allegato_Giornale].

I bar sono luoghi in cui è possibile fare il punto della situazione, consumare qualcosa, vendere merce, chiacchierare con qualche cameriere o cliente. Di seguito riportiamo alcune possibili conversazioni. È importante rendere vivo il locale, far intervenire qualche PNG, in modo da arricchire l'esperienza di gioco.



PNP: INCONTRI VARI.

Cameriera, giovane, gentile come esige il suo ruolo.

- **(Si presenta così):** *Heil*, volete ordinare?
- **(Siamo di fuori città, ci puoi descrivere il luogo?):** A me non dispiace, anche se vorrei trasferirmi in una città più grande. Io praticamente sono venuta qui con i miei genitori dopo, sapete no?
- **(Dopo cosa?):** Qui era pieno di ebrei, sapete, prima che il Reich se ne liberasse.
- **(Cos'è successo quella notte? Ho saputo che ci sono stati dei problemi):** (vedi conoscenze standard)

Cliente anziano, garbato, curioso, raffinato.

Conoscenze Standard

- **(Si presenta così):** Perdonate, vi domando scusa per l'intrusione, ma è così raro vedere stranieri a Theresienstadt. Posso chiedervi come mai da queste parti?
- **(Siamo mercanti itineranti):** Interessante, è uno di quei nuovi mestieri vero? Del resto di questi tempi uno si arrangia come può e cosa commerciate?
- **(Di tutto, sigarette, abiti, cioccolato):** Cioccolato, davvero? Non ne mangio da prima della guerra. Ne avreste un po', mi piacerebbe farlo assaggiare a mio nipote.
- **(Cos'è successo quella notte? Ho saputo che ci sono stati dei problemi):** (vedi conoscenze standard)
- **(Com'è la vita da queste parti?):** Io vivo qui da sempre, lavoravo al campo quando era infestato dai ratti.
- **(Ratti?):** Gli ebrei, ne sono passati a migliaia da queste parti, a volte mi sembra ancora di sentirne la puzza.

Barista, mezza età, professionale, duro con i sottoposti, ma non maleducato.

Conoscenze Standard

- **(Siamo mercanti itineranti facciamo affari?):** M'interessano liquori, sigarette e cioccolato se ne avete.
- **(Posso darvi queste merci a tot):** Troppo, sono tempi bui, dovete abbassare il prezzo.
- **(Cos'è successo quella notte? Ho saputo che ci sono stati dei problemi):** (vedi conoscenze standard)

Prendete spunto da questi incontri per eventuali altri PNG sparsi per la città. È plausibile che Gus cerchi commercianti e negozi per vendere le sue merci, più o meno le trattative andranno come quelle per il barista. Le scene devono durare pochi minuti e non devono far perdere troppo tempo ai PG.

2.1.3.8 ALTRI LUOGHI VISITABILI

- ☉ Depositi di carburante: è possibile acquistare del carburante, costa intorno ai 100 Reichsmark al litro. La zona è fortemente sorvegliata, fate presente ai giocatori che, se volessero accedervi per rubare della benzina, l'azione comporterebbe dei rischi altissimi.
- ☉ Feuerbrigade: si trova accanto al distretto della Gestapo, è praticamente una stazione dei pompieri, solo che i mezzi sono equipaggiati anche con lanciafiamme per abbattere i morti.
- ☉ Negozi vari: alimentari, abiti, bigiotteria ecc. Gus può tentare di vendere parte delle sue merci ai negozianti. Tenete a mente che nei borghi esiste il razionamento, questi locali hanno poca merce o gestiscono il razionamento per conto del Reich. 1 kg di pane costa 0,50 Rm, 1 litro di vino costa dai 3 ai 5 Rm, 1 pacchetto di sigarette costa in media 5 Rm e la copia di un quotidiano costa 0,5 Rm.
- ☉ Ospedale e prigioni: normalissimi edifici. In entrambi i casi serve una scusa coerente con l'edificio per poter entrare.
- ☉ Parcheggio veicoli: la zona si trova a ridosso del ponte che collega Kleine Festung a Große Festung, non c'è sorveglianza ed è riservata agli stranieri (nessuno nel borgo, a parte i militari, ha un mezzo di proprietà) per lo più mercanti.
- ☉ Bordello: c'è, ma ricordate che il donnone ariano costa più della ragazza carina di sangue misto. Il costo di una prostituta varia dai 5 ai 40 Reichsmark a seconda della purezza del sangue.
- ☉ Uffici governativi, scuole ecc.: entrarvi non porterà a nulla, descriveteli come normalissimi edifici. Nel caso i giocatori lo chiedessero, il Borgomastro non è a Theresienstadt, non ha comunicato dove era diretto.

🕒 EVENTO A TEMPO: DOPO 1H E 10 DI GIOCO, I PG SONO ALL'INTERNO DEL CAMPO.

Dopo un'ora e dieci di gioco o se i giocatori intendono lasciare Theresienstadt, ovunque si trovino, assisteranno all'arrivo di un commando delle SS. Sappiamo infatti che, a causa del grave incidente, il controllo delle operazioni è passato dalla Gestapo alle SS. Se i giocatori dovessero trovarsi all'interno del campo di Kleine Festung descrivere la seguente scena.

2.1.3.9 LE SS MENTRE I PG SONO ALLA GRANDE FORTEZZA

[Usate il file audio relativo all'allarme Morto o descrivete il suono di una sirena] Un suono proveniente dall'altoparlante avvolge la cittadina «*Achtung! Achtung!* I cittadini sono pregati di prepararsi all'ispezione e di fornire il massimo supporto agli ufficiali delle SS in visita, non ci saranno altre comunicazioni». Attorno a voi sembra che il tempo si sia fermato, i sorrisi e il vociio si sono interrotti di colpo, sui volti delle persone si legge una sorta di ancestrale paura. Molti corrono lasciando cadere i sacchi delle razioni per rifugiarsi rapidamente in casa.

Sentite qualcuno dall'angolo sussurrare «SS, che il Führer ci aiuti».

La scena è simile a quella descritta per i PG che allo scadere dell'ora e dieci si trovano al campo. Occorre creare tensione e agitazione. Fate presente, qualora i giocatori cercassero rifugio da qualche parte, che possono tranquillamente raggiungere il furgone e lasciare la città.

➤ **TROUBLESHOOTING: SALTA LA COPERTURA DEI PG.**

S'intende che i giocatori hanno rivelato di essere Ebrei a qualcuno. Quest'ipotesi in un contesto normale significherebbe porre fine all'avventura con l'arresto immediato dei personaggi o con una caccia all'uomo senza quartiere. Nessuno nel Reich potrebbe ignorare una cosa del genere! Nel malaugurato caso che ciò avvenga, per far sì che si completino le ore di gioco previste, i master sono tenuti a lasciar correre, fingendo di non aver sentito, eventualmente spiegando ai giocatori che una simile rivelazione condurrebbe alla fine dell'avventura. Nel valutativo quest'infrazione verrà penalizzata pesantemente.

➤ **TROUBLESHOOTING: RESTARE IN CITTA' ALL ARRIVO DELLE SS**

Il clima in città deve cambiare, tutti saranno molto spaventati, alcuni locali potrebbero chiudere. Un ufficiale SS passerà e domanderà i documenti a uno dei personaggi. La scena deve creare inquietudine, ma non causerà danni ai giocatori. La Kleine Festung diventa inaccessibile, dal momento che Gerd, con le SS in giro, non accompagnerà mai i personaggi al laboratorio. La sede del giornale, il primo bar e l'ufficio postale non devono cambiare.

➤ **TROUBLESHOOTING: COME GESTIRE GLI ERRORI DEI PG**

Errori molto gravi andrebbero discussi con il super-master. In caso non fosse possibile, è importante che i giocatori si divertano e proseguano con la propria sessione di gioco. Le penalità verranno segnate nel roster di valutazione, quindi non c'è motivo di modificare troppo l'avventura.

3 SCENE DELL'AVVENTURA – PARTE II

3.1 JUNGBUNZLAU

Gli indizi portano al borgo di Jungbunzlau, qui comincia la seconda parte dell'avventura. Ci sono diversi luoghi da visitare e contatti da sfruttare. Il livello di tensione dovrebbe crescere col proseguo delle indagini.

3.1.1 GENERALITÀ

- Jungbunzlau è un borgo di 3500 abitanti; i PG arriveranno in città mediamente nel tardo pomeriggio, il coprifuoco è previsto per le 22 e 30.
- Jungbunzlau è decisamente più grande di Theresienstadt, infatti troveremo più distretti, più caserme della Feuerwehr e maggiore libertà di movimento durante la notte.
- Nel borgo è presente una congrega della Stella del Mattino che rappresenterà un punto centrale dell'avventura e un luogo sicuro per i PG.

3.1.2 IL VIAGGIO (DURATA 10')

Con ogni probabilità, i giocatori si ritroveranno a tirare le fila delle indagini a Theresienstadt durante il viaggio verso Jungbunzlau. In genere la scena dura dai dieci ai quindici minuti. Tuttavia la scena termina se c'è un momento in cui nessuno dei quattro giocatori parla; il master a quel punto comincia a leggere la descrizione di Jungbunzlau.

3.1.3 PRIMA DI ARRIVARE AL BORGIO

È possibile che i giocatori scelgano di visitare i luoghi in cui “la creatura” ha commesso i vari omicidi. (Vedi Allegato_Telegrafo o Allegato_Giornalista).

Il golem sta fuggendo verso casa a Jungbunzlau, uccidendo tutto ciò che cerca di ostacolarlo. In pratica le zone in cui sono stati commessi gli omicidi non sono altro che i luoghi in cui la Wehrmacht e la Gestapo hanno cercato di intercettare il mostro. Come aveva già annotato Lucas Hoffmann nei suoi appunti, non si troveranno informazioni utili alle indagini.

Luogo I (Campagne circostanti Polepy): notate tracce di una colluttazione, bossoli e zone di terra bruciate, sicuramente sono stati abbattuti dei Morti, per il resto la zona non sembra offrire indizi utili.

Qualsiasi altro luogo: tutto ciò che può essere avvenuto è stato ripulito, come per la zona precedente ci sono piccole tracce di uno scontro a fuoco, ma nessun indizio realmente utile.

3.1.4 IL BORGIO DI JUNGBUNZLAU (DURATA 5')

Jungbunzlau è situata al confine orientale del Reich e si estende per diversi chilometri. Una spessa cinta muraria separa il centro città dalla zona non sorvegliata. Appena raggiungete l'ingresso, notate che in città si stanno svolgendo diversi lavori. Ufficiali della Wehrmacht e agenti della Gestapo dirigono con grida e rimproveri i vari operai. Un uomo di cinquant'anni vestito in modo impeccabile sta tenendo un discorso.

«E con il duro lavoro di tutti faremo conoscere a Berlino i progressi compiuti dalla nostra città. Per garantire che i lavori procedano senza rallentamenti, tutti i cittadini appartenenti alle classi lavorative c e d, svolgeranno due ore supplementari al termine del proprio orario di lavoro. Sono revocate tutte le licenze, comprese quelle per malattia.

A causa del sovraffollamento dei seguenti locali, ospedali, manicomio, orfanotrofo, mensa dei poveri e ospizi, i suddetti verranno sgombrati. Chiunque avesse un parente in uno di questi locali è tenuto...»
I rumori della folla rendono poi difficile comprendere il resto del discorso.

Il motivo di tanta agitazione è dovuto al fatto che presto arriverà un commando delle SS e il Borgomastro, l'uomo che ha appena parlato, desidera impressionare gli alti ufficiali in visita.

Tabella 6: Informazioni Standard Jungbunzlau.

Chi può saperlo	Informazione comunicata
Tutti	Il Borgomastro di Jungbunzlau si chiama Marius Sommer.
Tutti (se l'omicidio è già avvenuto da un po' di tempo).	È stato ucciso un certo Fritz Schuster a Willemgaße 2.
Stella del Mattino, Gestapo, SS.	Ad Annestraße, 4 viveva un ebreo di nome Mordecai Reuzel.
Stella del Mattino, SS (All'ufficio Reclami)	Esistevano molti luoghi legati alla cultura ebraica a Jungbunzlau tra cui un'imponente Sinagoga.
Tutti	La casa del Borgomastro si trova in Himmlergaße 23.

3.1.4.1 I CONTROLLI ALL'ENTRATA


Si tratta di una pura formalità, un addetto domanderà i documenti ai PG e consegnerà loro l'Allegato_Ingresso_Jungbunzlau, un opuscolo contenente le restrizioni per i mercanti itineranti per poi indirizzarli all'area di sosta dei veicoli.

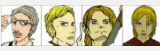



Le restrizioni:

- ☛ Il coprifuoco, salvo permessi speciali, è previsto per le ore 22 e 30.
- ☛ È vietato l'ingresso al borgo a tutti gli appartenenti a razze inferiori per l'intera giornata del 22 settembre. Fanno eccezione i cittadini residenti nel borgo da almeno un anno e i possessori di patente di razza con sangue ariano non inferiore all'75%.
- ☛ I mercanti itineranti possono parcheggiare i veicoli nella zona a loro adibita, tali veicoli non potranno essere spostati nella giornata del 22 settembre; per la sosta dei veicoli nella giornata del 22 settembre è prevista una sanzione di 15 Reichsmark.
- ☛ Per la giornata del 22 settembre è stata adibita una zona, al di fuori delle mura del borgo, per i mercanti itineranti o gli stranieri in visita a Jungbunzlau a cui è precluso l'accesso. (La zona è priva di sorveglianza).
- ☛ Le trattative di vendita sono soggette a sanzioni se comportano un rallentamento dei lavori nelle zone del centro borgo.
- ☛ I mercanti itineranti non possono rifiutare compravendite con clienti di pura razza ariana; per tali transazioni, i mercanti sono tenuti ad applicare uno sconto del 50% su qualsiasi acquisto.
- ☛ È previsto l'arrivo di alti ufficiali delle SS per la supervisione dei lavori della nuova stazione ferroviaria, si raccomanda la massima collaborazione e il rispetto delle norme cittadine.



DOMANDE RIGUARDANTI JUNGBUNZLAU

-  **[TUTTI]:** Sono normali queste restrizioni? No tutt'altro. Le restrizioni sono particolarmente dure e fortemente soggette alla discrezionalità di chi dovrà applicarle.

-  [TUTTI]: *C'è modo di muoversi per li borgo durante il coprifuoco?* Il borgo è grande e di certo non possiede il personale militare per controllare tutte le zone della città. Se si evitano le torrette in prossimità delle mura e le zone più centrali, è facile muoversi senza essere scoperti.
-  [TUTTI]: *Chi è l'uomo che parlava quando siamo arrivati?* Probabilmente il Borgomastro, l'edificio alle sue spalle è il comune. (Notizia confermata da qualsiasi passante).
-  : *Ho dei contatti a Jungbunzlau?* Qualche negoziante, ma sai per certo che sono di razza ariana e non perderanno occasione di svuotarti il furgone pagando pochi spiccioli. Alcuni mercanti organizzano spesso un mercato nero al di fuori delle mura del borgo.
-  : *Ho dei contatti a Jungbunzlau?* Sì (con discrezione) sai che in città c'è una congrega della Stella del Mattino. [Cosegnare a Jürgen l'allegato con i suoi contatti, *Contatti Stella del Mattino a Bumsla – Jungbunzlau*].

3.1.4.2 AL PARCHEGGIO (DURATA 10')

In questa scena compare Andrej Novak, un mercante itinerante boemo, vecchio concorrente di Gus ai tempi in cui questi si faceva chiamare ancora Pavel. Andrej sa che Pavel ha avuto problemi con la legge tempo fa e che la sua licenza di mercante nel Reich è stata ritirata. Il fatto che Pavel, ora Gus, continui a farlo è perfettamente normale, qualsiasi mercante beccato cambia nome e riparte, ma Andrej lo ha riconosciuto e non vuole farsi sfuggire l'occasione di stuzzicarlo un po'. La scena non deve durare più di dieci minuti.

La zona riservata ai mercanti è quasi completamente sgombra, parcheggiate senza difficoltà in una zona a ridosso delle mura, la sorveglianza da queste parti è praticamente assente, quando un altro veicolo si affianca al vostro. Appoggiandosi al sedile del passeggero, il conducente abbassa il finestrino, la faccia deformata in un sorriso soddisfatto, si rivolge a Gus: "Pavel, vecchio mio, mi sembrava di aver riconosciuto il tuo catorcio".

Fate presente a Gus di chi si tratta e all'occorrenza ditegli che tra i due non è mai corso buon sangue.

PNG: ANDREJ NOVAK.

Mercante itinerante, indisponente, meschino, opportunistico, vendicativo.

- **(Si presenta così):** [Rivolto a Gus] Hai una bella faccia tosta a girare ancora per il Reich, dopo quello che hai combinato, gli agenti qui sanno chi sei?
- **(Ti stai sbagliando amico, io mi chiamo Gus):** Stupidaggini, ti riconoscerei ovunque, tu e quel tuo catorcio. Credevo che non ti saresti mai più fatto vivo.
- **(Cosa vuoi?):** Quello che vuole qualsiasi mercante, fare affari. Stavo per lasciare la città quando ecco il mio colpo di giornata, mi domando se la Gestapo di questo borgo sa che sei un pregiudicato.
- **(Vuoi vendermi alla Gestapo?):** Venderti? No, ma per chi mi hai preso, diciamo solo che ci sto pensando, ma potrei essere disposto a cambiare idea.
- **(In cambio di cosa?):** Sarò buono, mi accontento del 40% del tuo carico. (Sarà disposto a scendere al 30% con una buona contrattazione, ma non meno).
- **(Scusi signore, ma cos'è questa storia?):** Pavel non lo hai detto ai tuoi compari? Il nostro amico Pavel è un pregiudicato inserito nelle liste della Gestapo, gli è proibito commerciare.
- **(Lui si chiama Gus, non Pavel):** Certo e io sono Greta Garbo. Hai cambiato nome Pavel, ma non le tue vecchie abitudini.
- **(E se io non ti pagassi?):** La Gestapo saprebbe che c'è un ex criminale in circolazione, sono certo che con l'arrivo delle SS ne sarebbero entusiasti.
- **([Dopo qualche minuto di provocazioni e se Gus non paga subito]):** Ti dice bene che sono di corsa, ho affari urgenti a Berlino e non posso approfittare di te come voglio, ma stai in campana, la prossima volta che ti becco ti chiederò anche gli interessi, ahah!

- **(Hai vinto, prendi quello che ti serve):** Molto gentile, è un piacere fare affari con te. Per quel che mi riguarda siamo a posto, spero di rincontrarti in un'altra città.

3.2 LE INDAGINI SUGLI OMICIDI

I giocatori sono giunti a questo punto perché sanno che l'ultimo omicidio della creatura è avvenuto a Jungbunzlau. Conoscono l'indirizzo e possono raggiungerlo tranquillamente.

3.2.1 ANNENSTRASSE 4, OMICIDIO SEIDEL (DURATA 20')

Il golem ha raggiunto la sua città natale e non è in grado di ragionare coerentemente, ma vede flash della sua vita passata mescolati agli orrori che ha subito all'interno del campo di Kleine Festung. Spinto più dall'istinto che da altro, raggiunge la sua vecchia casa ad Annenstraße4; dalla finestra osserva l'interno e lì, dove un tempo viveva la sua famiglia, vede diverse persone che non conosce. Una furia primordiale lo acceca e, senza alcun controllo, sfonda la finestra e assale gli occupanti della casa facendo una strage.

Dopo aver massacrato i corpi delle sue vittime, una parte di lui è sconvolta; senza capire il motivo delle sue azioni, raccoglie dei ciottoli dalla strada e li depone sui cadaveri, scrive col sangue un verso del testo sacro e vaga per la casa come faceva un tempo.

Raggiungete una piazza molto ampia, a parte qualche negozio, la maggior parte degli edifici sono abitazioni. Riconoscete immediatamente quella di Annenstraße 4 dai sigilli della Kripo attaccati sull'uscio socchiuso. Si tratta di una piccola abitazione indipendente a un solo piano. C'è un'unica finestra che dà sulla strada, deve essere stata sfondata, perché ora è chiusa e rattoppata da nastro adesivo e cartone. Entrare non sarà un problema, basta scavalcare i sigilli.



VISIONE LYSE

Poco prima che i giocatori visitino casa Seidel, in contemporanea all'ingresso degli altri PG nella casa se Lyse si trova da qualche altra parte, o se Lyse visita la Stella del Mattino prima di aver visitato casa Seidel, consegnate al giocatore che interpreta Lyse la visione *Uomo sulla quarantina*.

☆ INTERNO

All'interno c'è un soggiorno in grande confusione, si notano chiaramente alcune sagome, presumibilmente le parti dei cadaveri fatti a pezzi, e diverse macchie di bruciature. Alcuni ciottoli presi dalla strada sono sparsi per il soggiorno. Sulla parete c'è una frase riconoscibile, anche se in parte cancellata: "*Bereschit 37:28*" [Consegnate ai giocatori l'Allegato_Casa_Seidel]

L'abitazione conta quattro stanze. Il soggiorno è diviso in due zone, la parte sinistra con il tavolo da pranzo, le sedie e due porte che danno rispettivamente verso la cucina e le camere da letto, a destra un piccolo salottino con alcune poltrone, una grossa libreria e un mobiletto con sopra un vecchio grammofono. La cucina è angusta, c'è spazio per i fornelli e qualche ripiano. Le camere da letto sono due, una matrimoniale e l'altra con due letti e una scrivania; il bagno si trova tra queste due stanze.



TEST POSSIBILI



PERQUISIRE (fallimento): Non trovate nulla d'interessante, c'è troppo disordine per capire cosa è effettivamente successo.



PERQUISIRE (successo): dalle sagome sembra che ci siano dai 3 ai 5 morti, l'attacco è stato rapido, nessuno ha avuto il tempo di fuggire. La creatura ha cercato di usare il grammofono, ora rotto, ci sono tracce di sangue e polvere di argilla. Le stesse tracce sono sul letto matrimoniale nella stanza in fondo.



PERQUISIRE (automatico): a un'attenta analisi ti accorgi che le 4 probabili vittime sono state aggredite mentre erano sedute a tavola da qualcuno che ha sfondato la finestra. I corpi sono stati smembrati e i resti sparpagliati per tutto il soggiorno. L'autore della strage è sicuramente un essere di grosse dimensioni, alto almeno 2 metri e 30. Dopo la strage, qualcuno – probabilmente l'assassino – ha riordinato il tavolo e le sedie, ma in una posizione diversa dalla precedente, ha messo un disco sul grammofono (di musica popolare tedesca degli anni '30, il disco è in frantumi) ma non è riuscito ad accendere l'apparecchio che ora risulta rotto. Inoltre, l'assassino ha portato in casa dei ciottoli raccolti dal pavé della strada, li ha messi su quel che restava dei cadaveri che, una volta risvegliatisi, li hanno sparsi per la stanza. Infine si è steso sul letto matrimoniale nella stanza accanto per poi allontanarsi diverse ore dopo. Dalle tracce risulta evidente che chiunque sia entrato, conosceva bene questa casa. Per il resto ci sono tracce della brigata del fuoco e delle indagini condotte dalla Kripo.



TEOLOGIA (automatico): la disposizione delle tavola e delle sedie è all'uso ebraico, la scritta è in yiddish e dalla calligrafia, anche se deformata, risulta evidente che l'autore è un ebreo. [Se Jürgen rivela che i ciottoli sono stati messi sui cadaveri] I ciottoli posti sul corpo dei morti ricordano i rituali funebri ebraici.



EVENTO A TEMPO: MENTRE I GIOCATORI SONO IN CASA SEIDEL.

I giocatori non potranno uscire dalla casa prima che questo evento si verifichi. L'evento si può svolgere sia all'esterno che all'interno; qualora i giocatori si dividessero, le due scene andranno recitate separatamente. In pratica la piazza sarà invasa dalle SS e i giocatori si troveranno a dover vivere attimi di paura.

3.2.1.1 LE SS IN PIAZZA (DURATA 7')

Mantenete il pathos di questa scena molto alto, leggete con attenzione le descrizioni. È importante che i PG si godano per bene il momento di tensione e che si sentano davvero minacciati da quel che sta per accadere.



VISIONE LYSE (VOCE)

Leggete la seguente descrizione e arrivati alla parola “nazisti” consegnate al giocatore che interpreta Lyse la visione *Voce*.

L'allarme morto risuona nella zona, all'esterno vedete arrivare diversi furgoni e auto che circondano la zona. Alcuni ufficiali delle SS scendono dalle auto con estrema calma, mentre dai furgoni vedete decine di soldati della Wehrmacht che si lanciano nelle case e negli appartamenti, e trascinano fuori gli occupanti a forza di calci e pugni. L'esterno è una bolgia, grida, colpi di mitraglia, rumore di altri mezzi che sopraggiungono. In pochi secondi la piazza è inondata dalle divise brune dei **nazisti**.

Un maggiore delle SS, accompagnato da un ufficiale della Wermacht, si sta dirigendo verso casa Seidel.

[SE LYSE CONTROLLA LA LIBRERIA]

Dietro la libreria c'è un passaggio molto stretto, si tratta di un rifugio, probabilmente costruito da ebrei per scappare alla deportazione.

A questo punto i giocatori possono entrare nel rifugio o tentare la sorte all'esterno. Queste scene sono particolari perché non c'è interazione con il gruppo, quindi descriviamo ciò che avviene e come dovrebbe essere interpretato.

☆ IL RIFUGIO

Il rifugio è stretto e buio, ci sono alcune scatolette di cibo e borracce d'acqua, vi accalcate l'un l'altro per entrarci tutti, l'aria è quasi irrespirabile a causa delle dimensioni del bugigattolo e della polvere. Tirate a voi l'armadio un attimo prima che il maggiore delle SS e l'ufficiale della Wermacht facciano il loro ingresso in soggiorno. Da alcuni fori riuscite a vedere con chiarezza ciò che avviene all'interno della casa.

🎧 PNG: MAGGIORE SS.

Se il gruppo è unito, master e comaster devono recitare la scena insieme, interpretando rispettivamente il maggiore delle SS e l'ufficiale della Wermacht. Qualora la scena, per forza di cose, vedesse la partecipazione di uno solo dei due (il gruppo si è separato prima dell'ingresso in casa), le parti di dialogo devono essere narrate.

Per distinguere al meglio i ruoli, le battute del maggiore sono evidenziate in neretto; sempre in neretto, ma separata da parentesi quadre, si trova la descrizione di eventuali azioni compiute dal maggiore, azioni che il master deve sforzarsi di interpretare per rendere viva la scena. Al contrario, nessun formato speciale è utilizzato per le battute e le azioni dell'ufficiale della Wermacht.

In generale, le descrizioni da leggere ai giocatori appaiono con il solito formato, mentre i suggerimenti interpretativi sono riportati tra parentesi quadre (e non vanno ovviamente letti!).

Gelido, impassibile, armato di bastone, la divisa impeccabile, gli stivali perfettamente lucidi, lo sguardo da spietato rapace.

- **[Rivolgendosi all'ufficiale e squadrandolo come se fosse un insulso vermicciattolo] Aspetta fuori!**
- Qualcosa non va maggiore?
- **Qualcuno è stato qui dentro, aspetta fuori.**
- Signorsì.

Vedete che l'ufficiale si defila in attesa di ordini. All'esterno le grida tedesche sono sempre più forti, così come sono sempre più vicini i rumori degli spari. Il maggiore impugna un lungo bastone nero, la pelle è pallida come quella di un vampiro, i suoi occhi neri sono gelidi e imperscrutabili.

[Il master deve muoversi attorno ai giocatori, piegarsi a osservare vari punti del soggiorno, con movimenti lenti e misurati. Guardatevi attorno come se steste cercando qualcosa, poi fissate uno dei giocatori negli occhi per alcuni secondi. **NEL CASO QUALCHE GIOCATORE EMETTESSSE IL MINIMO RUMORE** girate la testa di scatto in direzione dei giocatori, battete i piedi sul pavimento come se steste cercando dei punti vuoti, fate lo stesso in prossimità dei giocatori come se steste battendo sulla libreria, chinatevi e accostate l'orecchio in prossimità dei giocatori, fate un leggero sorriso fissando negli occhi un giocatore.]

- **Questa casa è piena di topi. [Fate il gesto di spostare la libreria, il comaster interviene adesso]**
- Maggiore, perdonate, c'è stato un altro omicidio a Willemsstraße 2 è richiesta la vostra presenza.
- **Dove?**
- Willemsstraße 2, non è distante da qui.

[Il master deve osservare di nuovo la libreria, magari socchiudendo leggermente gli occhi; poi allontanatevi, ma prendete il comaster e sussurrategli qualcosa all'orecchio e muovete un dito come a indicare il soggiorno. Non state dicendo nulla al comaster, ma sembrerà ai giocatori che vogliate tenere sott'occhio la casa.]

In sintesi, la scena deve creare angoscia e suspense.

Il Maggiore delle SS ha riferito all'ufficiale della Wermacht di avvertire chi di dovere affinché la casa venga sbarrata e che l'accesso sia bloccato, inoltre vuole che venga eseguita una derattizzazione, perché ha sentito dei rumori di topi provenire da dietro i muri.

Potrebbero volerci ore prima che i PG decidano di avventurarsi fuori. Tuttavia la zona verrà sgomberata in fretta dalle SS e dai soldati.

Il tempo passa, il rumore degli spari all'esterno diminuisce fino a cessare, sentite i motori delle vetture partire e allontanarsi, l'esterno sembra essere tornato alla normalità.

I PG si muoveranno probabilmente con molta circospezione, volendo potranno ultimare le proprie indagini all'interno della casa per poi uscire all'esterno. Le finestre delle altre stanze sono chiuse da grate di ferro. La porta è l'unica via di fuga. Appena uno o più giocatori sono all'esterno recitate quanto segue.

«Ehil Voi fermatevi!»
 [Godetevi l'espressione terrorizzata dei giocatori e proseguite]
 «Oh, domando scusa, vi avevo scambiato per qualcun altro. Buona giornata».
 [Si tratta di un civile, un passante qualsiasi]

★ FUGGIRE IN PIAZZA

Uscite dalla casa e svoltate l'angolo, c'è una bolgia infernale, i colpi di mitraglia si alternano a grida e ordini nazisti. Un caporale della Wehrmacht e due soldati spuntano fuori da una porta laterale bloccandovi la fuga. Vi trascinano di forza verso la piazza accanto a una fila di altri uomini e donne.
 «In ginocchio» vi intima uno dei soldati puntandovi l'arma contro.
 La situazione è drammatica, i soldati non si fanno scrupoli a usare le maniere forti, alcuni cittadini vengono scaraventati all'interno di un grosso furgone, a nulla servono le grida e i pianti.
 Un capitano delle SS, una donna, si avvicina alla fila con la pistola in pugno, il suo viso è dolce e delicato in totale contrapposizione al suo guardo gelido e impassibile.

👤 PNG: CAPITANO SS.

Così come per la scena precedente, anche in questo caso master e comaster dovrebbero, se possibile, recitare la scena insieme.

Lo stesso formato del testo viene adottato per semplificare la lettura; in questo caso sono evidenziate in neretto le battute e le azioni del capitano delle SS.

Gelida, impassibile, armata di frustino, la divisa impeccabile, gli stivali perfettamente lucidi, il viso dolce e solare, ma lo sguardo da spietato assassino.

Vedete che il capitano delle SS, senza mostrare alcuna emozione, passeggia intorno a voi, fino ad arrestarsi di fronte a una donna inginocchiata.

[Passate attorno ai giocatori coinvolti, fermatevi a osservare negli occhi uno di loro; se il caso lo permette, accarezzategli il viso, poi passate a fianco rivolgendovi a un'immaginaria persona inginocchiata accanto a lui.]

- **Come ti chiami tesoro?**
- Sarah signora, mi chiamo Sarah.
- **Quanti anni hai?**
- 45 signora

Il capitano incomincia a battere ritmicamente il frustino sul palmo della mano.

[Attendete qualche secondo mimando il gesto e continuando a passeggiare, poi rivolgetevi ai soldati, ordinando perentoriamente.]

- **Prendetela.**

Al cenno del capitano i soldati afferrano la donna inginocchiata accanto a te.

- No, vi prego, vi supplico ho due figli...

La donna crolla per terra e viene subito picchiata da alcuni soldati che la trascinano verso il furgone, un ragazzino tenta di fuggire dalla fila, ma un soldato lo blocca prontamente spezzandogli una gamba col calcio del fucile. Il capitano delle SS, come se nulla fosse successo, continua l'ispezione della fila.

- **A chi tocca adesso?**

[Spostatemi verso l'altro giocatore, chinatevi verso di lui e fissatelo negli occhi per diversi secondi, poi sorridete come avete fatto prima, fategli le stesse domande fatte a Sarah, eseguite gli stessi gesti, ma prima di esclamare il fatidico "Portatelo/a via", fate sopraggiungere un soldato della Wehrmacht.]

- Capitano, perdonate, c'è stato un altro omicidio a Willemgaße 2 è richiesta la vostra presenza.
 - **Dove?**
 - Willemgaße 2, non è distante da qui.
- Vedete che il capitano si allontana da voi.

Se la scena ha colpito i giocatori, lasciateli qualche secondo per riprendersi, nel frattempo gridate degli ordini: “Spostate quel mezzo, ce ne andiamo”, “Tutti sui veicoli presto!”.

C'è chi crolla a terra svenuto, chi si trascina piangente, i pochi rimasti in piazza cercano di allontanarsi il più velocemente possibile. Attorno a voi vedete le truppe ordinate lasciare la piazza con la stessa rapidità con cui l'hanno occupata. Si sentono singhiozzi e lamenti, la piazza è piena di bossoli e macchie di sangue. Nel giro di dieci minuti, la folla rientra nelle proprie case; il silenzio che avvolge la piazza è deprimente.

Nota: la scena può avvenire in contemporanea con quella all'interno della casa. I tempi dovrebbero combaciare, eventualmente, prima della sessione, coordinatevi provando la scena.

3.2.2 WILLEMGAßE 2, OMICIDIO SCHUSTER (DURATA 10')

Dopo aver massacrato i membri della famiglia Seidel in Annenstraße, il golem cerca di raggiungere casa Schuster per vendicarsi di Fritz, l'amico che lo tradì durante la seconda guerra mondiale denunciandolo alle SS. Lo uccide strangolandolo con un tenda, mentre lascia in vita la moglie dell'uomo.

In Willemgaße sembra tutto abbastanza tranquillo, il numero 2 è proprio di fronte a voi, si tratta di una palazzina di 2 piani. Sulla strada un'automobile della Kripo si sta allontanando dalla zona. C'è qualche passante che non sembra degnarvi di attenzione.

3.2.2.1 APPARTAMENTO SCHUSTER

Salite al secondo piano del palazzo dove cominciano i sigilli lasciati dalla polizia, si notano chiaramente le tracce lasciate dalla Kripo e dalla Feuerwehr che vi conducono verso la porta dell'interno A.



Si tratta di un appartamento abbastanza piccolo, non c'è alcuna sagoma del corpo dell'omicidio, ma i segni di bruciatura nel corridoio fanno presumere che il morto sia stato abbattuto lì, c'è una scritta sullo specchio; è ancora sangue, recita *Šemot 21: 24*.



[Consegnate ai giocatori l'Allegato_Casa_Schuster]

Sul pavimento è marcata la posizione di un drappo della tenda. Su alcuni comodini ci sono delle foto che ritraggono un uomo e una donna sui cinquant'anni. Accanto alla porta c'è dell'attrezzatura con il simbolo della Kripo.

TEST POSSIBILI

  **PERQUISIRE (fallimento):** Non trovate nulla d'interessante, c'è troppo disordine per capire cosa è effettivamente successo.

  **PERQUISIRE (successo):** il drappo di tenda è forse l'arma del delitto; dalle foto sui comodini risulta evidente che in casa vivevano due persone, un uomo sulla cinquantina e una donna sulla quarantina, probabilmente marito e moglie. Ci sono tracce di argilla sul pavimento.

  **PERQUISIRE (automatico):** con un'attenta analisi ti accorgi che le persone in casa al momento dell'aggressione erano due (dalle foto un uomo di mezza età e una donna più giovane di lui). Una sola di queste è stata attaccata; dalle tracce sul drappo di tenda, è plausibile che sia stata strangolata, le tracce rivelano un'aggressione alle spalle. Il sangue usato per la scritta è stato preso dalla vittima quando era già morta, infatti non ci sono schizzi

di sangue. Ci sono tracce di argilla sul pavimento. La seconda persona è stata ignorata e si è allontanata dall'abitazione solo dopo che l'assassino è uscito dalla porta, come provano le impronte di calzature femminili sopra le tracce di argilla. Senza dubbio l'assassino è lo stesso di casa Seidel.



STORIA O RELIGIONE (*automatico*): lo strangolamento o il garrottamento (se gli viene rivelato da Jürgen o dal rapporto della Kripo) è una pratica con cui si uccidono i traditori o i delatori.

☆ L'ATTREZZATURA DELLA KRIPPO

Qualche agente della Kripo ha lasciato qui la sua attrezzatura, a parte gli strumenti del mestiere, c'è una cartella con il rapporto della perquisizione.

Ci sono alcune note tecniche, il rapporto dice:

“Le persone in casa a momento dell'aggressione erano due. Schuster Fritz, aggredito, trovato untermortet da squadra 1, moglie Karoline, sfuggita all'aggressione, trovata da squadra 1 e condotta al distretto 2 per accertamenti. La vittima, a una prima analisi, sembra essere stata strangolata, il corpo fatto a pezzi è stato trasportato all'obitorio per esame medico legale”.

La testimone, Schuster Karoline, è rimasta chiusa nella stanza da bagno diverse ore in stato di shock prima di riuscire a fuggire e dare l'allarme: probabilmente il delitto è stato compiuto durante le ore notturne.

C'è infine una nota dell'agente in calce: “dal comando SS e con l'autorizzazione del Borgomastro, le indagini sull'accaduto sono sospese fino a nuovo ordine”.



VISIONE LYSE

Mentre i giocatori stanno visitando casa Schuster, in contemporanea all'ingresso degli altri PG nella casa se Lyse si trova da qualche altra parte, o dopo circa una mezzora dalla visita della casa del primo omicidio, consegnate al giocatore che interpreta Lyse la visione *Herr Schuster*.



EVENTO A TEMPO: MENTRE I GIOCATORI SONO IN CASA SCHUSTER

Lasciate ai giocatori il tempo necessario per svolgere le indagini in casa Schuster, poi attivate l'evento. In pratica gli agenti della Kripo torneranno indietro per recuperare l'attrezzatura.

3.2.2.2 ARRIVO DELLA KRIPPO

Dall'esterno una vettura ha appena parcheggiato fuori dal palazzo. Sentite distintamente una voce dire: “Ho dimenticato la mia attrezzatura, se Vogel lo viene a sapere mi scortica, vado a prenderla”.

La scena ha lo scopo di velocizzare le azioni dei PG e creare un minimo di suspense, ma, a parte errori clamorosi da parte dei giocatori, non porterà a nessuna conseguenza.

I giocatori potranno nascondersi in casa, salire sul tetto, passare accanto all'agente per le scale senza che avvenga nulla di particolare.

All'occorrenza, se beccati all'interno della casa, potranno cavarsela raccontando di essere mercanti e di stare arraffando qualcosa, l'agente sarà corrompibile con poco.

➤ TROUBLESHOOTING: COLTI IN FLAGRANTE DALLA KRIPPO

Se i personaggi dovessero farsi beccare dall'agente della Kripo, risolvete rapidamente la cosa. L'agente è giovane e inesperto, scambierà i personaggi per comuni sciacalli. Gli farà vuotare le tasche accusandoli di aver rubato, racconterà un po' di soldi e qualche gingillo adducendo che questi oggetti erano nella casa, quindi sono corpo del reato e li lascerà andare.

3.3 LA STELLA DEL MATTINO (DURATA 30')

In città è presente una piccola congrega della Stella del Mattino che ha come quartier generale un piccolo forno presso PostPlatz, 6. Quest'informazione è inserita nell'elenco dei contatti di Jürgen [allegato *Contatti Stella del Mattino a Bumsla – Jungbunzlau*] **qualora chiedesse, una volta arrivato a Jungbunzlau, se possiede contatti, se conosce qualcuno o qualche luogo sicuro.**

La congrega è un punto centrale dell'avventura dove è possibile ottenere importanti indizi. La scena è dinamica e le informazioni reperibili variano in funzione di quel che i giocatori hanno scoperto. Più ampio sarà il quadro che i giocatori presenteranno ai membri della Stella del Mattino, maggiori saranno gli indizi che otterranno.

☆ IL FORNO

[Di giorno] Accanto ad alcuni negozi di abbigliamento c'è un piccolo edificio in muratura bianca, sulla facciata esterna una scritta sbiadita che recita solo "Bäckerei", panetteria. A pochi passi dall'entrata l'odore del pane appena sfornato invade le vostre narici.

[Di notte dalle 3 in poi] Non c'è anima viva per la strada, tutte le luci dei negozi sono spente eccetto quelle di un piccolo edificio in muratura bianca, sulla facciata si intravede a mala pena una scritta sbiadita che recita "Bäckerei", panetteria. Un forte profumo di pane fresco proviene dall'edificio, le cui luci all'interno sono accese.

Ovviamente il forno è aperto al pubblico di giorno. Esiste un segnale convenuto tra i membri della Stella del Mattino per riconoscersi:

Accesso: "Perché spendete denaro per ciò che non è pane, la vostra paga per cose che non saziano?" (*Isaia 55:2*).

Risposta: "Su, ascoltatevi e mangerete cose buone, e gusterete cibi succulenti".

La sicurezza è importante, senza la frase d'ordine e la corretta risposta, non sarà possibile interagire con la Stella del Mattino. Questo significa che se Jürgen manda qualcuno alla Stella del Mattino senza dargli le informazioni corrette, i giocatori si ritroveranno di fronte a un comunissimo panettiere.

Nota: il giocatore può anche non ricordarsi la frase e non avere l'allegato sottomano, ma di certo il personaggio Jürgen, se la ricorda, così come se la ricorderebbero gli altri personaggi qualora Jürgen la rivelasse loro.

🎧 PNG: BEN (PANETTIERE).

Garbato, affabile, impeccabile con i clienti, paffuto, dalla pelle leggermente olivastro, gli occhi grandi e marroni, gesticola molto.

- **(Buongiorno, siamo membri della Stella del Mattino):** Siete un'associazione? Dovete fare un ordine grande?
- **(Sappiamo che qui c'è una congrega della Stella del Mattino):** Questa è una panetteria, non so di cosa parliate. [Non cederà mai!]
- **(Perché spendete denaro per ciò che non è pane, la vostra paga per cose che non saziano?):** Su, ascoltatevi e mangerete cose buone, e gusterete cibi succulenti. [In maniera sfacciata e divertita se nel locale ci sono altri clienti].
- **(Dobbiamo vedere il rabbino / abbiamo bisogno di un rifugio):** Venite, da questa parte, oltre il forno c'è una porta nascosta, vi condurrà in sinagoga [Ovviamente in privato].
- **(Chi sei?):** Sono Ben, tutti mi chiamano Ben, il nome che avevo un tempo è cancellato, vivo qui da diversi anni, sono sopravvissuto ad Auschwitz, incontrare la Stella è stata la mia fortuna. Qui sono il panettiere, nel senso che non è solo una copertura, io sono un panettiere, lo ero anche prima della guerra.

☆ **LE STANZE SOTTERRANEE (CORRIDOIO)**

Venite guidati attraverso un corridoio in pietra reso stretto dagli scaffali sui quali sono accumulati sacchi di farina, lievito, sale e vari altri ingredienti. Sembra che gli affari della bottega, dopotutto, procedano bene. Scendete al livello sotterraneo passando di fronte a diverse porte fino ad arrivare a un pannello di legno.

☆ **LE STANZE SOTTERRANEE (LA SINAGOGA)**

Spostando un pannello di legno dietro una delle credenze del magazzino si entra in un altro ambiente, sobrio e pulito: vi sono alcune panche di legno appoggiate alle pareti, i muri sono ricoperti di quadri, la maggior parte rappresentanti vecchie piante di Jungbunzlau con i nomi degli edifici in yiddish, al centro una grande scrivania con un candelabro a 7 braccia e alcuni libri ingombranti e logorati dal tempo avvolti in un telo ricamato.

I quadri rappresentano con cura la città di Jungbunzlau prima che venisse trasformata in borgo. I confini sono molto più ampi ed è impressionante notare quanti edifici ebraici fossero presenti. Si contano tre diverse sinagoghe, scuole, un teatro, due cimiteri, persino un museo e altri edifici contrassegnati da una Stella di David.

Se i giocatori decidono di girare per la zona sotterranea ecco alcune stanze da poter descrivere.

☆ **LE STANZE SOTTERRANEE (LE CELLE)**

Una porta conduce a diverse stanzette ingombre di legno: la scorta per gestire il forno. Sul soffitto di una di queste stanze c'è una botola che probabilmente sbuca sul vicolo dietro il negozio e che viene usata principalmente per scaricare il legname; tuttavia, da una scala a pioli appoggiata poco lontano, sembra che sia anche l'uscita di emergenza.

☆ **LE STANZE SOTTERRANEE (IL FORNO)**

Proprio sotto il negozio c'è il forno vero e proprio. La stanza è calda e pulita; la farina risulta sparsa solo sul bancone e vicino al forno, mentre sembra che sia stata fatta molta attenzione a tenere pulito il resto del locale, che comunica con un piccolo magazzino in cui fanno bella mostra di sé diverse credenze con strumenti per impastare e ingredienti vari.

☆ **LE STANZE SOTTERRANEE (IL MAGAZZINO)**

La porta di questa stanza è l'unica ad avere una serratura blindata, ne capite il motivo quando ci entrate. Vi trovate all'interno di un magazzino nel quale sono depositate diverse armi e munizioni.

Tabella 7: Contenuto del magazzino.

Mitra x1	Munizione	x
	200 colpi	
Pistole automatiche x2	Munizioni	4
	caricatori.	
Arco ricurvo	Frecce x 20	
Fucili x2	Cartucce x60	
Kit di pronto soccorso x 2	Torce elettriche x2	
Utensili da falegname	Accette varie	

 **PNG: RABBINO YACCOV (EDMUND ERNST).**

Saggio, affidabile, carismatico, degno di fiducia, fa domande, cerca conferme, cerca di capire. [Non è un sommo oracolo, ma una persona]. Anziano dal volto scavato, occhi neri profondi e penetranti, magro, ma ancora prestante.

- **(Si presenta così):** [Con un gran sorriso] Oh finalmente, vi stavo aspettando, Re David in persona mi ha preannunciato il vostro arrivo. Per fortuna siete sani e salvi, venite, venite, il nostro Tempio è il vostro Tempio. [Se manca qualcuno del gruppo] Ah, ma non siete al completo, dove sono gli altri?
- **(Per questioni di sicurezza non li ho fatti venire / Sono fuori):** Qui non c'è pericolo e ho avuto visione di voi quattro, fai pure entrare tutti i tuoi compagni.
- **(Le sue domande):** [Da inserire qua e là nella conversazione] Cosa vi porta così lontani da Dresda? Avete incontrato grossi pericoli? Come mai mi fai questa domanda? Tu che sai in proposito? Perdonami ma sono una persona estremamente curiosa, ecc.
- **(Rabbi, abbiamo bisogno del vostro aiuto):** Tutto l'aiuto che vi occorre, possiamo offrirvi un posto dove dormire, cibo e acqua, anche del materiale dal nostro magazzino. Ma, cosa più importante, siete tra fratelli, possiamo offrirvi il conforto di una spalla amica.
- **(Non sappiamo se possiamo fidarci di Gus):** Io so solo che Re David mi ha annunciato di aspettare 4 persone e di aiutarle perché hanno una missione importante. Comunque se è la vostra guida/guardia del corpo non separatevene, seguite la volontà di Dio, noi sapremo gestire la situazione.

Le informazioni che seguono dipendono dalle informazioni che verranno fornite al rabbino.

- **(Le SS hanno creato un golem):** Il golem è una creatura potente e un segreto della nostra tradizione. Solo Re David può concedere la conoscenza necessaria per la sua costruzione. Se di fatto i nazisti hanno creato un golem, vi posso assicurare che sono stati aiutati e ciò che mi sgomenta di più è che può essere stato solo uno di noi, un rabbino che ha ricevuto il dono da Re David.
- **(Quali rabbini della Stella del Mattino sono in grado di creare un golem?):** Non sono in grado di fornire dettagli certi su questo argomento, sicuramente rabbino Levi a Dortmund [Dimensione cellula: rilevante. Status golem: dormiente], rabbino Jacob a Vienna [Dimensione cellula: elevata (+ di 30). Status golem: distrutto], rabbino Yona a Praga [Dimensione cellula: piccola. Status golem: attivo, ma ben nascosto] e rabbino Isaia a Varsavia (deceduto). [Dimensione cellula: media. Status golem: fuggito a est].
- **(Questi sono i DATI DEL GOLEM che abbiamo recuperato a Theresienstadt):** Uhm, terribile. Avendo distorto il rituale di creazione inserendo un morto al suo interno, il creatore del golem potrebbe avere difficoltà a controllarlo. Bisogna cercare di capire chi si trova al suo interno, perché anche se morto, con il rituale del golem, la sua mente potrebbe essere ancora viva e cercare un richiamo del suo passato.
- **(Pensiamo che GLI OMICIDI compiuti in Annenstraße 4, siano legati a un ebreo che viveva in quella casa anni fa):** Occorrerà fare un controllo. Gad [rivolto al braccio destro] occupatene tu. Sapete abbiamo un archivio di memoria storica, un lavoro di ricerca che portiamo avanti da anni, se in quella via viveva uno dei nostri lo scopriremo. [Ottenuti i dati dopo 5 min]. Avevate ragione, quella casa era abitata da un ebreo, Mordecai Reuzel, un uomo molto intelligente, un sopravvissuto dai campi tedeschi. Dopo il Giorno del Giudizio ha fondato la Stella del Mattino di Monaco. Qui leggo che risulta scomparso dall'inizio dell'anno. Che storia terribile, durante la guerra è stato tradito e denunciato da un certo Fritz Schuster, che ha venduto lui e la sua famiglia, una moglie e un figlio, alle SS. Sì, verissimo, ora ricordo chi fosse. Che Adonai lo protegga.
- **(Fritz Schuster è stato assassinato o Lyse descrive la visione 3 (Herr Schuster), sospettiamo che commetterà un altro omicidio, questo rabbino aveva dei nemici in città?):** Come qualsiasi altro ebreo del resto, ma ricordo che un mio buon amico mi parlò di quel giorno, quando le SS andarono a prendere Mordecai a casa sua. C'era un ufficiale SS incaricato del rastrellamento. Un pazzo sadico e borioso, catturò sua moglie e uccise a sangue freddo il piccolo, pensate aveva solo quattro anni.
- **(Chi era questo ufficiale delle SS?):** [Se i giocatori hanno già visitato i luoghi degli omicidi] Quando abbiamo sentito dell'omicidio in casa Schuster ho fatto fare delle ricerche. L'ufficiale nazista di cui vi ho parlato è Marius Sommer, oggi quel farabutto è il Borgomastro di Jungbunzlau. [Se i giocatori non hanno ancora visitato casa Schuster o Lyse non ha ancora avuto la visione Herr Schuster] Sui tedeschi abbiamo tantissime informazioni, ci metteremo a lavoro, ma temo ci vorrà qualche ora.
- **(Come siete venuti a sapere dell'omicidio in casa Schuster?):** Maria Sneider, una signora anziana che viene a prendere la crostata per il nipote sempre nel tardo pomeriggio, pare l'abbia sentito dire per la strada. [Smontate subito qualsiasi ipotesi complottistica ai danni della povera signora].

- **(Rabbi, io ho delle visioni [Lyse]/[Lyse ha una visione di fronte al rabbino]):** Ragazza mia, tu hai ricevuto la chiamata, Re David ti parla, ciò è molto strano, perché sei una donna, ma posso immaginare che in tempi come questi il Signore si rivolga a noi tutti indifferentemente dal nostro sesso. Non ti sarà facile dimostrare ciò che hai detto, ma non leggo in te alcuna traccia di menzogna; torna da me, insieme renderemo noto il tuo particolare dono.
- **(Pensiamo che il golem sia diretto verso un tempio o una sinagoga):** Ci sono molti luoghi antichi in questa città, luoghi che erano molto importanti per il nostro popolo. Avevamo una grande sinagoga a nord, oltre le mura. I nazisti ne fecero scempio, temo che ormai ne rimangano solo le rovine.
- **(L'assassino, il golem, scrive frasi in yiddish, pone dei ciottoli sui corpi ecc.):** I ciottoli che lascia sul corpo sono chiaramente un rito funebre in uso tra la nostra gente, solo un ebreo conosce l'yiddish, io credo che chiunque controlli quella creatura o [se hanno consegnato i dati del golem] il morto che ne è al suo interno sia uno di noi.
- **(Cosa rappresentano questi quadri?):** Un tempo la nostra città era un ricco centro culturale per il nostro popolo. Avevamo tre sinagoghe, delle scuole, un teatro e persino un museo. I nazisti ci strapparono tutto. Occuparono o bruciarono i nostri negozi, i nostri luoghi di ritrovo e quel che a loro sfuggì non resistette ai bombardamenti della guerra e al Giorno del Giudizio. Ora di quei luoghi non restano che ruderi abbandonati o rovine.

 **PNG: FLORIN KUHN (GAD DIENA).**

Riservato, un po' sospettoso, gentile, sarcastico.

- **(Avete qualche arma/viveri/bende ecc.?):** In magazzino abbiamo quel che serve, ma ricordate che anche noi abbiamo le nostre missioni, prendete quel che vi serve, ma lasciate il resto.
- **(Che tipo è il rabbino?):** Incontralo e dimmelo tu.
- **(Sei taciturno, nascondi qualcosa?):** Magari sono taciturno perché non vi considero all'altezza di una conversazione con me o forse nascondo davvero qualcosa [sorriso] o forse sono così di carattere.



VISIONE LYSE

Se i giocatori non sono ancora stati in casa Seidel, consegnate al giocatore che interpreta Lyse la visione *Uomo sulla quarantina*, possibilmente in presenza del rabbino.

3.4 IL DISTRETTO 2 (DURATA 20')

I distretti nei borghi più piccoli sono numerati. Si tratta di vere e proprie stazioni di polizia controllate dalla Gestapo. Le SS e la Gestapo stanno seguendo la scia di indizi lasciata dal golem, esattamente come i personaggi. Il loro quartier generale è al Distretto 2 in Steingaße, 33.

Sebbene le SS e la Gestapo siano indipendenti, per i fatti accaduti negli ultimi giorni si è, per così dire, creata una task force tra le due agenzie. Contenti o meno, i gruppi sono costretti a collaborare. Inoltre Jungbunzlau è un borgo di basso livello, gli ufficiali della Gestapo della città non hanno né l'esperienza, né il coraggio di opporsi apertamente alle SS mandate da Berlino, il cui prestigio è decisamente superiore.

Sarà possibile visitare il Distretto 2 e ottenere informazioni sulle indagini condotte dalle SS e dalla Gestapo. I luoghi di riferimento saranno gli uffici al secondo piano e l'obitorio.

3.4.1.1 GLI UFFICI DELLA GESTAPO

Si raccomanda di interpretare i vari PNG in modo appropriato e coerente con il loro grado. In particolare dovrebbe risultare evidente la differenza tra un ufficiale della Gestapo di Jungbunzlau e uno delle SS. I primi possono essere

indaffarati, garbati, addirittura socievoli. I secondi sono dei freddi e gelidi aguzzini. In nessun caso la differenza deve sfuggire ai giocatori che, come sempre, dovrebbero provare timore in presenza di un membro di quel branco.



☆ **PRIMO PIANO (UFFICI, INFORMAZIONI, DENUNCIE).**



Negli uffici del distretto c'è un discreto via vai. Impiegati e ufficiali camminano frettolosamente portando documenti o notizie a chi di dovere. Le scale per il piano interrato conducono all'obitorio, quelle per il secondo piano sono alla vostra sinistra, un cartello indica la presenza di diversi uffici tra cui le stanze per gli interrogatori, una nota segnala la presenza delle SS nell'ufficio "Reclami". Di guardia alle scale c'è un soldato semplice della Wehrmacht.

 **TEST POSSIBILI PER ACCEDERE AL SECONDO PIANO.**

  **PERSUADERE** (*fallimento*): mi spiace signori, ho avuto ordini di non lasciar passare nessuno senza autorizzazione.

  **PERSUADERE** (*successo*): prego passate pure.

  **FALSIFICARE** (*automatico*): giornalisti, soldati, impiegati, agenti della Gestapo possono salire senza problemi mostrando un semplice documento a cui il soldato di guardia darà a stento un'occhiata.

  **MERCANTEGGIARE** (*automatico*): con un paio di sigarette è possibile eludere la sorveglianza della guardia.

☆ **SECONDO PIANO (SALE INTERROGATORI, RECLAMI, AMMINISTRAZIONE, KRIPU).**

Non ci sono molte persone al secondo piano, probabilmente per via della presenza delle SS. L'ufficio reclami è in fondo a destra. Superati gli uffici di alcuni ispettori e i laboratori della Kripu vi ritrovate di fronte alle sale degli interrogatori; nella stanza alla vostra sinistra non sembra esserci nessuno, mentre dall'ufficio reclami due tenenti delle SS escono sul corridoio sbattendo la porta per venire nella vostra direzione.

I due ufficiali proseguono senza rallentare, il loro volto è un'orribile maschera di cera, vi fissano negli occhi senza battere ciglio, eccoli, sono a pochi metri da voi, vi fissano ancora, uno di loro ha portato la mano alla fondina della pistola. [Qualche secondo di pausa drammatica] Gli ufficiali proseguono diritto ignorandovi completamente e senza emettere un fiato.

☆ **STANZE DEGLI INTERROGATORI.**

Oltre la porta c'è un ufficio piuttosto spoglio; vedete una scrivania con sopra un registratore e una sedia nell'angolo più lontano della stanza, accanto a una lampada.

[Ascoltando la bobina] Due voci; un uomo dalla voce calma e garbata e una donna singhiozzante.

Uomo: Signora Schuster, si calmi e mi ripeta ancora una volta come sono andati i fatti.

Donna: Quella cosa è entrata, era enorme, un mostro orribile, ha scaraventato da un lato mio marito, poi ha strappato una tenda e... e lo ha strangolato.

Uomo: Cos'è successo dopo?

Donna: Glie l'ho detto, la cosa è andata via, ma io mi sono chiusa in bagno, avevo paura. Non so quante ora ci abbia messo a correre in strada e gridare aiuto...

Uomo: Ci descriva la cosa, quel morto.

Donna: Non era un morto, no, no, era un mostro fatto di pietra, gli occhi rossi e una forza terribile.

Uomo: Signora, è lo shock che parla, non esistono creature simili, ecco beva un po' d'acqua.

[L'uomo adesso parla a bassissima voce con qualcun altro, la prima parte della conversazione è incomprensibile, ma si capisce che il primo uomo è un agente della Gestapo e il secondo un ufficiale delle SS]

Gestapo: non so allora che dire tenente, mi è stato fatto capire che avremmo collaborato.
SS: voi dovete solo obbedire agli ordini, la Gestapo ha già fatto abbastanza danni.
Gestapo: la Gestapo non accetta ordini dalle SS, inoltre qui a Jungbunzlau non approviamo i vostri metodi.
SS: stia attento a quel che dice Herr Krauss, potrebbe pentirsene.
Gestapo: non osi minacciarmi, sono sempre l'ispettore capo, nel mio distretto decido io ...
[La porta si apre, entra qualcuno]
Gestapo: Ehm, maggiore [la voce assume un tono basso e servile]
SS: *Sieg Heil*
Maggiore: Herr Krauss, l'ho sentita gridare [il tono gelido e sibilante] c'è qualche problema?
Gestapo: Nessun problema maggiore, stavo discutendo con il... niente d'importante.
Maggiore: La vedo stressata Herr Krauss, forse è il caso che si prenda una pausa, lei non trova?
Gestapo: Ehm, grazie maggiore, torno nel mio ufficio.
Maggiore: Non tema, abbiamo tutto sotto controllo, il SUO distretto è in buone mani. I miei ufficiali hanno già ristretto il campo, abbiamo una lista di luoghi dove cercare l'esperimento. Spegnete quel coso.
[si conclude la registrazione].

Oltre a non lasciare dubbi sull'identità dell'assassino, il nastro suggerisce che nell'ufficio dove lavorano le SS ci siano informazioni utili su dove trovare la creatura.

☆ UFFICIO RECLAMI.

Sul vetro smerigliato della porta è stato incollato in cartello che riporta la scritta "SS" nascondendo la scritta "ufficio reclami". Attraverso il vetro non si vedono luci accese.

All'interno dell'ufficio non c'è nessuno, le SS sono fuori per indagini. Si trovano carte sull'inchiesta in corso, una mappa della regione che riporta i luoghi degli avvistamenti del mostro da Theresienstadt a Jungbunzlau, una mappa di Jungbunzlau con segnati luoghi usati un tempo dagli ebrei, fra cui una vecchia sinagoga.

☆ OBITORIO.

La stanza è deserta, ci sono alambicchi con dentro parti di corpo mozzate, orecchie, mucchietti di cenere. C'è una scrivania con qualche documento sopra e un cartello con su scritto "Torno subito".
[Se i giocatori non hanno trovato i documenti alla Kleine Festung, li troveranno sulla scrivania, consegnate loro gli allegati: Allegato_Laboratorio_Tavolo e Allegato_Laboratorio_Archivio].

4 SCENE DELL'AVVENTURA - PARTE III



VISIONE – LYSE (EVENTO A TEMPO)

A quindici minuti dalla fine della sessione, se i giocatori non sanno dove andare o non hanno visitato la villa del Borgomastro. Consegnate al giocatore che interpreta Lyse la visione *Casa Sommer*.

4.1 L'OMICIDIO DEL BORGOMASTRO E LA SINAGOGA

4.1.1 HIMMLERGASSE 23, OMICIDIO DEL BORGOMASTRO (DURATA 15')

DA QUESTO MOMENTO IN POI IL RITMO DEVE SALIRE, LE DESCRIZIONI SARANNO PIU' RAPIDE E LA SUSPENSE PIU' ALTA.

Unendo tutti gli indizi, i giocatori dovrebbero giungere alla conclusione che il golem stia operando una sorta di vendetta personale e che l'ultimo atto da compiere sia ai danni del Borgomastro. Ricordiamo che l'attuale Borgomastro era l'ufficiale delle SS incaricato del rastrellamento di casa Reuzel responsabile dell'assassinio del figlio del rabbino. Il golem/Mordecai raggiunge la casa del Borgomastro, sale al secondo piano, entra in camera da letto e uccide l'ex ufficiale delle SS e sua moglie. In una stanza adiacente scopre la presenza del figlio più piccolo del Borgomastro. Decide a questo punto di ultimare la sua vendetta rapendo il bambino per poi ucciderlo. Nel frattempo, la parte ancora razionale del golem traccia col sangue un ultimo messaggio.

Una villa antica. L'ingresso è chiuso e privo di sorveglianza, le mura della città distano poco meno di 500 metri. Per strada non c'è anima viva.

Non è possibile accedere dalla porta principale, gli occupanti sono morti, quindi non risponderanno all'eventuale suono del campanello.

☆ ENTRARE DAL RETRO

Il giardino è molto ampio e vi conduce sul retro della villa, notate subito profonde impronte sull'erba che portano fino a una porta spalancata.

I PG devono chiedere di accedere dal retro, se non lo fanno, non hanno modo di entrare in casa.

☆ CUCINA & SOGGIORNO

L'ingresso posteriore si apre sulla cucina: proseguite per il soggiorno, ci sono tracce di argilla sul pavimento, molti oggetti sono rovesciati, la scia prosegue verso il secondo piano.

☆ SECONDO PIANO

Lungo le scale ci sono diverse fotografie ingiallite che ritraggono l'uomo che avete visto all'ingresso della città, ma con una ventina d'anni in meno, vestito con la vecchia uniforme delle SS piena di decorazioni. Alcune foto più recenti lo ritraggono accanto a una bella donna bionda e un bimbo di 4 o 5 anni seduto sulle ginocchia. Proseguite verso una stanza da letto in totale disordine, alcuni mobili sono distrutti, il letto è sfondato, ci sono macchie di sangue sparse ovunque, sul pavimento accanto alla porta qualcosa è stato scritto con il sangue.

[Se i PG si avvicinano per leggere la scritta]

Wosh! [SPAVENTATE I GIOCATORI CON UN URLO SE È POSSIBILE] La porta alla vostra destra va in frantumi, un morto, un uomo anziano col torace sventrato irrompe nella camera da letto e subito si avventa su tutto ciò che è carne viva. Alle sue spalle c'è un'altra figura, si tratta di una donna, anch'essa morta, i capelli le sono stati strappati via con violenza lasciando scoperto il cuoio cappelluto lacerato, al posto del braccio destro un moncherino grondante sangue.

[La scritta viene letta in ogni caso: *M'lakhim 8:13*, Consegnate ai giocatori l'Allegato_Casa_Sommer].

4.1.1.1 IL COMBATTIMENTO

A questo punto i giocatori possono scegliere se ingaggiare il combattimento con i due morti oppure fuggire perdendo così la possibilità di ispezionare la stanza.

In caso di scontro occorre gestire la situazione con gli arcani maggiori, di seguito verrà spiegato come procedere. Non potendo descrivere nel dettaglio tutte le possibili conseguenze dei tarocchi, ci limiteremo a indicarne alcune come linea guida. Ricordate che il danno massimo in questa scena è il ferimento grave con perdita di sensi. La morte non è prevista in questo scontro.

Al termine dello scontro, in caso i personaggi abbiano usato armi da fuoco o si sia svolto un combattimento rumoroso, ricordate ai giocatori che i vicini potrebbero dare l'allarme. Dopo circa 10' dal combattimento (o dopo che i personaggi sono fuggiti, lasciando quindi la possibilità ai Morti di uscire dalla casa per le vie della città), partirà l'allarme Morto [usate il file audio relativo all'allarme Morto o descrivete il suono di una sirena].

■ INIZIATIVA

-   (LYSE)
-   (JÜRGEN)
-  MORTO UOMO
-   (GUS)
-   (CONRAD)
-  MORTO DONNA

SEQUENZA COMBATTIMENTO

È il momento di prendere il mazzo di Arcani Maggiori e posizionarvi sopra i primi quattro tarocchi che avete messo da parte a inizio avventura. La tabella seguente descrive il significato dei tarocchi e propone delle chiavi d'interpretazione di cui potrete servirvi per meglio rendere l'esperienza del combattimento.

Tabella 8: Combattimento & Arcani Maggiori

Tarocco	Descrizione	Azioni tipiche	Soluzione
	Il personaggio riesce con la propria forza e prepotenza a uscire fuori da qualunque situazione. La volontà dell'Imperatore lo aiuterà a uscire dalle situazioni più tortuose.	Il Morto avanza: Cerco qualcosa con cui difendermi. Il Morto avanza: Lo colpisco con il calcio del fucile / Gli sparo. Il Morto avanza: Attendo per capire cosa fare / Cerco di fuggire.	Smetti di guardarti intorno e ti avventi sul Morto. Lo spingi con tutte le sue forze fino a farlo cadere e aprirti una via di fuga. Ti avventi sul Morto con tutte le tue forze, il colpo che esegui è perfetto, il morto si gira e cade su sé stesso con la mascella frantumata liberandoti la via di fuga. Arretri fino alla parete, quando tocchi una pesante mazza di ferro. La prendi e la scagli contro il Morto facendolo cadere al suolo...
	Fallimento dovuto ad una scarsa capacità di giudizio degli altri, della situazione in cui ci si trova e delle proprie capacità.	Il Morto avanza: cerco qualcosa con cui difendermi. Il Morto avanza: Lo colpisco con il calcio del fucile / Gli sparo. Il Morto avanza: Attendo per capire cosa fare / Cerco di fuggire.	Il Morto ti sembra gracile. Ti butti contro di lui, pensando di vincerlo anche a mani nude, ma ti si avvinghia addosso mordendoti il braccio. Il Morto si muove lentamente, pensi di poterlo colpire a una gamba per renderlo innocuo, ma mentre prendi la mira, con uno scatto impensabile ti si avvinghia addosso mordendoti il braccio. Ti senti tranquillo e al di fuori della mischia, arretri tranquillo, ma inciampi su un tappeto, il Morto ne approfitta, ti si avvinghia...
	Successo pieno dovuto ad abilità personale e a capacità che risultano vincenti.	Il Morto avanza: cerco qualcosa con cui difendermi. Il Morto avanza: Lo colpisco con il calcio del fucile / Gli sparo. Il Morto avanza: Attendo per capire cosa fare / Cerco di fuggire.	C'è una sedia, ne stacchi una gamba e ti avventi sul Morto. Sfasci la testa del Morto con tre colpi bene assestati. Spari / Colpisci il Morto con estrema precisione. Il colpo gli sfascia la testa facendolo ruzzolare a un metro di distanza. Ti volti per fuggire ma il Morto ti è addosso, rapidamente prendi la prima cosa che trovi e colpisci il morto con assoluta precisione fino a sfasciargli la testa.
	Questa carta porta a un insuccesso che ha effetto durevole sul Personaggio, tanto che quest'ultimo sarà insicuro quando si troverà in una situazione simile.	Il Morto avanza: cerco qualcosa con cui difendermi. Il Morto avanza: Lo colpisco con il calcio del fucile / Gli sparo. Il Morto avanza: Attendo per capire cosa fare / Cerco di fuggire.	Non trovi nulla, il Morto ti è addosso e ti morde alla spalla, se riuscirai a sopravvivere, non uscirai mai più senza armi addosso. L'arma è viscida e ti sfugge dalle mani / s'inceppa e il Morto ti è addosso. Ti morde alla spalla, se riuscirai a sopravvivere farai in modo di controllare sempre le tue armi. Arretri velocemente, ma facendolo lasci esposto il tuo compagno che riceve un morso terribile al braccio. Se ne uscirete vivi non metterai mai più un compagno tanto in pericolo.

Dopo l'Estrazione

Anche se malconci, riuscite a uscirne, i pochi colpi inferti sono stati estremamente precisi. Vi liberate di quel che resta dei morti con calci, pugni e qualunque oggetto abbiate a portata di mano. Marito e moglie sono ora inoffensivi.

☆ CAMERETTA

È la stanza di un bambino: la tappezzeria decorata con figure di animali sorridenti sembra cercare di combattere contro la desolazione della stanzetta vuota. Ninnoli e libri di favole sono ben ordinati sugli scaffali, ma la ringhiera del lettino è incrinata e un orsetto di pezza giace solitario sul pavimento circondato da frammenti di argilla.

4.1.2 LA SINAGOGA (DURATA DA 15' A 25')

4.1.2.1 GENERALITÀ

- ☛ Si tratta dell'antica sinagoga, distrutta dai tedeschi durante la seconda guerra mondiale.
- ☛ L'edificio è segnato sia sui documenti delle SS che si trovano nell'ufficio Reclami del Distretto 2, che nei quadri all'interno della stanza di preghiera del forno della Stella del Mattino.
- ☛ Appare evidente che questo edificio è il più comodo da raggiungere dalla casa del Borgomastro.
- ☛ Se i giocatori non hanno osservato con attenzione i quadri o non sono entrati nell'ufficio reclami, devono per forza tornare alla Stella del Mattino per avere informazioni.

In genere si giunge a questa scena quando il tempo dell'avventura è ormai agli sgoccioli. Il master può in questo caso sorvolare su alcune descrizioni e condurre rapidamente il gruppo alla presenza del golem, che è rintanato all'interno dell'edificio, pronto a sacrificare il figlio del Borgomastro.

La tensione qui dovrebbe essere massima, utilizzate alcuni degli eventi descritti in seguito.

☆ OLTRE LE MURA DI JUNGBUNZLAU

Oltre le mura non c'è protezione, inutile sperare nella Großdeutschland. Occorre muoversi tra rifiuti e macerie. La presenza di morti in questa zona è evidente, lo testimonia il brivido che vi corre lungo la schiena, il tanfo di morte che circonda questi luoghi e ogni cigolio o rumore che vi fa sussultare.

Lasciate qualche secondo ai giocatori per calarsi in questo nuovo scenario. (Solo qualche secondo).

☆ LA SINAGOGA (ESTERNO)

Ormai siete di fronte all'edificio che stavate cercando. È una rovina dal fianco sventrato dai bombardamenti. Quel che rimane del tetto e delle pareti vi obbliga a entrare in un dedalo di detriti gelido e umido. A qualche centinaio di metri dalla vostra posizione notate alcuni corpi ridestarsi da sotto le macerie, il fiuto di quelle bestie non mente, lentamente si trascinano anche loro verso l'edificio.

Il pericolo non è imminente, i morti all'esterno sono lenti, marcescenti e piuttosto lontani dai PG.

☆ LA SINAGOGA (INTERNO)

Doveva essere un edificio immenso, vi inoltrate all'interno delle sue sale, percorrendo diversi corridoi scuri e angusti, l'umidità e il tanfo di questo antico luogo di culto è insopportabile.

4.1.2.2 EVENTI SCENOGRAFICI ALL'INTERNO DELLA SINAGOGA

- ☛ Una mano sbuca all'improvviso dalle macerie e afferra la caviglia di uno dei personaggi.

- ☛ [Sbattete la mano sul tavolo, emettete un rumore sordo]. Una parte del soffitto crolla su di te [un personaggio] mancandoti di qualche centimetro e alzando una leggera nuvola di polvere.
- ☛ [Emettete dei rantolii e dei versi] Delle mani sbucano da una finestra sbarrata cercando di afferrarti [un personaggio].
- ☛ Vi muovete su delle assi di legno [rumore] il tuo peso sfonda le assi e sprofondi fino al bacino nel legno marcio, i tuoi piedi non toccano terra.
- ☛ Svoltate per un corridoio molto scuro [rumore e braccia che si agitano] appena ti avvicini decine di pipistrelli si lanciano all'esterno, siete avvolti da queste piccole bestie che cercano una via di fuga.

Si consiglia di utilizzare al massimo due di questi episodi e solo se il tempo di gioco lo consente.

4.1.3 IL GOLEM





Cercate di rendere al massimo questa scena, la presentazione del mostro deve essere scioccante, incutere timore anche in chi sapeva esattamente cosa stava cercando. Servitevi di gesti, modificate l'inflessione della voce nelle parti più scioccanti ecc.

Un incubo di roccia e carne, ciò che avete di fronte va ben oltre ogni immaginazione. Un mostro gigantesco di argilla e lembi di pelle sanguinolenti. La testa è un cubo di pietra giallognola ricoperta di rivoli di sangue scuro, le mani... le mani sono di ossa e argilla, le unghie lunghe e affilate e infine gli occhi, gli occhi sono vivi e morti allo stesso tempo, due profonde caverne rossastre che circondano iridi che un tempo dovevano essere di un azzurro intenso. Vi assale lo sguardo del mostro e penetra nelle vostre menti fino a risvegliare gli incubi più profondi. Le braccia della creatura sono tese, due enormi magli di pietra che stanno per calare con furiosa forza su un infante terrorizzato e singhiozzante. Gocce di sangue scivolano dalle braccia del golem sui suoi biondissimi capelli. E dove il terrore impedisce anche il più mite grido di aiuto, sono i suoi occhi innocenti a implorare al posto delle parole.

TEST SU TERRORE (ESTRAZIONE PREGENERATA)

[Potete limitarvi a leggere i risultati senza far estrarre i tarocchi, mantenendo così fluida la scena]

Personaggio	Tarocco	Soluzione
		Nonostante il cuore che batte all'impazzata riesci a mantenere la calma.
		La paura è tremenda, le gambe tremolano e senti il ghiaccio nelle vene. Ogni tuo movimento è incerto e titubante. Ti senti come paralizzato.

Personaggio	Tarocco	Soluzione
		Mai avresti pensato di provare tanto orrore e tanta paura. La vista di quell'essere ti ha riportato di colpo ai momenti più terrificanti della tua vita.
		Nulla può smuoverti, neanche la vista di una così orrenda creatura. Sei calmo e vigile e hai la situazione sotto controllo.

4.1.3.1 COME INTERAGIRE CON IL GOLEM

- ☞ **Violenza:** qualsiasi azione violenta (sparare, lanciare oggetti, scagliarsi contro) porterà alla “Reazione I” (vedi sotto).
- ☞ **Diplomazia:** parlare in una lingua diversa dall'yiddish, gridare, intimare l'alt ecc., porterà alla “Reazione II” (vedi sotto).
- ☞ **Yiddish:** qualsiasi parola pronunciata in lingua yiddish porterà alla “Reazione III”.
- ☞ **Chiamare per nome:** chiamare il golem con il suo vero nome: Mordecai Reuzel, porterà alla “Reazione III” (vedi sotto).
- ☞ **Qualsiasi altra azione di interazione a distanza** porterà alla “Reazione II”.

☆ REAZIONE I

La reazione del golem è spaventosa, con furia animalesca si dimentica del bambino e travolgendo ogni cosa si scaglia con inaudita violenza verso di voi. [Emettete urla, gemiti e ringhiate feroci, descrivete la zona lasciando intendere che la furia del golem sta facendo a pezzi quelle quattro mura].
[Per i personaggi vittime di terrore, spiegate loro che l'adrenalina li ha risvegliati di colpo e che sono svegli e vigili]

La situazione è semplice, i quattro personaggi sono in semicerchio e il golem è in mezzo a loro. Nonostante la mole si muove con rapidità spaventosa. Non c'è modo di fuggire, bisogna combattere.


■ INIZIATIVA

  (TUTTI)

 (IL GOLEM)

Per questo combattimento si estrae un solo Arcano Maggiore, chiedete ai giocatori di fornirvi una strategia, una tattica o semplicemente fatevi dire da ciascuno di loro cosa intendono fare. Estraiete il tarocco e risolvete la situazione. Come è stato scritto inizialmente, anche in questo caso l'estrazione è pilotata.

Tabella 9: Combattimento Golem

Tarocco	Descrizione	Esempio di strategia.	Soluzione
	L'azione intrapresa avrà un esito positivo grazie all'utilizzo di una qualche conoscenza specifica. Nel caso l'azione sia meramente fisica non avremo il successo sperato.	Spariamo a più non posso.	Jürgen e Gus mirano alle giunture sperando di far crollare il mostro, ma Conrad urla a gran voce: "Alla fronte, mirate alla fronte". L'essere è sopra di voi, ha scagliato Lyse a metri di distanza con un solo colpo e ha stretto in una morsa terribile il collo di Jürgen. Con la forza della disperazione Gus carica il fucile / la pistola e spara. Il colpo fa esplodere la fronte argillosa del golem. [Leggere il Finale Rosso].
		Cerchiamo di immobilizzarlo.	Vi allargate in modo da non dare riferimenti al mostro che incespica fra panche e detriti. Cercate in giro qualcosa con cui immobilizzare il golem, ma purtroppo non trovate nulla, il mostro vi è addosso.
		Cerchiamo di fargli crollare addosso la Sinagoga.	Vi allargate in modo da non dare riferimenti al mostro che incespica fra panche e detriti. Jürgen e Gus si affiancano di fronte a una colonna e provocano la creatura affinché li carichi. Il golem si fionda con foga contro i due, che all'ultimo secondo si lanciano di lato. Nell'impeto, la creatura rovina sulla colonna e massi pesanti piovono dal soffitto sul suo corpo argilloso. Uno di questi gli sfonda la fronte, cancellando parte di un'incisione. [Leggete il finale Rosso].

➤ TROUBLESHOOTING: I GIOCATORI TENTANO DI RIMEDIARE*

Se in qualsiasi momento i giocatori dovessero cercare di placare la furia del golem chiamandolo con il suo vero nome o parlandogli in yiddish la creatura si placherà e l'azione porterà alla "Reazione III" (vedi sotto). [In fase di valutazione verrà tenuto conto del primo approccio nei confronti del golem].

*Questo Troubleshooting non si applica se la "Reazione I" è il risultato della "Reazione III" (vedi sotto)

☆ REAZIONE II

Le vostre parole sembrano perdersi nell'aria e la creatura non sembra capirle. La concentrazione del golem è tutta per il bambino che ha di fronte. Un urlo bestiale avvolge l'intera sala, la disperazione e l'odio profondo dell'essere si percepiscono nonostante quel ruvido strato di durissima argilla. [I giocatori hanno 10 secondi esatti per rimediare o...] Infine le braccia possenti piombano con forza indicibile sull'innocente creatura, chiudete istintivamente gli occhi per non assistere a quello scempio.

Attendete qualche secondo, se i giocatori non dovessero avere reazioni, tornate alla "Reazione I".

☆ REAZIONE III

Come tramortito, il golem abbassa le braccia puntando i suoi occhi rossi verso di voi. Impossibile dire quale flusso di pensieri attraversi il suo cervello, ammesso che abbia ancora un cervello. La creatura lancia un grido terribile, dimenandosi e travolgendo tutto ciò che ha intorno. Il bambino sembra non interessargli più [In questo momento può essere tratto in salvo].

La scena è grottesca, il gigante d'argilla sembra volersi strappare lo strato roccioso di dosso, si lancia da una parte all'altra della sala facendo tremare quelle deboli mura, si aggrappa alla parete strusciando le dita sul muro come se cercasse di scrivere qualcosa, poi si lancia verso di voi con una furia terribile per cadere in ginocchio quasi privo di forze. Ora che vi è a un passo di distanza leggete chiaramente incisa sulla sua fronte la parola

EMETH, il mostro metà uomo e metà golem si copre la testa oscurando la lettera E, per un istante percepisce lo sguardo di un uomo disperato.

Il rabbino Mordecai intrappolato nel golem si risveglia sentendo parlare nella sua lingua o sentendo pronunciare il suo nome. La sua mente è devastata, in qualche modo cerca di sfuggire da quella gabbia di argilla. Non può comunicare a voce, allora si getta ai piedi dei suoi fratelli implorando la fine. Cancellando la lettera e dalla sua fronte il golem cesserà di esistere.

- ☛ Se i giocatori cancellano la lettera “E” dalla fronte del golem → Andate al capitolo *Finali*.
- ☛ Se i giocatori dovessero tergiversare troppo o se si rifiutassero di cancellare la scritta dalla fronte del golem. Per sfruttarlo come arma, per tentare di salvare la vita del rabbino o qualsiasi altra motivazione. Tornate alla “Reazione I”, lo scontro sarà in questo caso decisivo senza possibilità di alcun rimedio → Andate al capitolo *Finali*.

5 FINALI

5.1 FINALI

Per ovvie ragioni, non esiste un finale bianco, del resto è *Sine Requie*. Al massimo qualche sfumatura di grigio o qualche finale rosso come il sangue. Fatto sta, che siamo giunti alla conclusione. Il finale è la conclusione della storia, nel nostro caso un arrivederci, perché il motto di *Sine Requie* parla chiaro: “Nessuna pietà, nessuna tregua, solo cieca ferocia”.

In quest'avventura sono previsti solo due finali. Uno di trama che consiste nella distruzione del golem, poco importa come avvenga.

L'altro finale si verifica se, al termine delle tre ore e trenta di gioco, i giocatori non sono riusciti a chiudere l'avventura. Ovviamente questo finale si applica solo in torneo, in eventuali campagne casalinghe, consigliamo di non imporre alcun limite di tempo.

5.1.1 FINALE ROSSO.

Si giunge a questo finale se i giocatori distruggono il golem. Tenete presente per il modo in cui sono state descritte le “Reazioni” della creatura. Essa può essere uccisa (mediante combattimento) o distrutta, eliminando la lettera “E” dalla parola Emeth incisa sulla sua fronte (poco importa se con uno scalpello, una pietra, un colpo di arma da fuoco... o, data la natura in parte di carne dell'essere, con l'abilità “pranoterapia” di Conrad). In ogni caso va letto questo finale.

Premi o sanzioni per eventuali altre azioni, ad esempio la morte del bambino, saranno prese in considerazione solo ai fini della valutazione.

[Questa scena deve essere recitata da master e comaster; mentre il master legge il finale il comaster deve recitare le scene descritte dando molta importanza alle espressioni facciali che devono essere il più pacifiche possibili].

L'essere si accascia su sé stesso mentre la dura argilla si sgretola fino a diventare polvere. Una figura alta e slanciata si compone, prima le braccia magre, poi le gambe, il tronco, il collo e infine la testa. La pietra gialla scompare e, disteso al suolo, c'è un uomo poco più anziano di Conrad. Un viso dai lineamenti delicati, una bocca sottile e adatta alla parola. Per un attimo i suoi occhi tornano a essere quelli del rabbino Mordecai. Vi osservano sereni, liberi da quel terribile e straziante tormento per poi chiudersi finalmente per un lungo e meritato riposo [Chiudete gli occhi, il master faccia una pausa di qualche secondo poi prosegua], un sorriso sembra incresparsi le sue labbra quando... [Aprite di colpo gli occhi, l'espressione deve tramutarsi, a risvegliarsi è un terribile atrox].

Fine, si conclude così l'avventura, in modo molto cinematografico, senza bisogno di aggiungere altro. Del destino dei quattro personaggi dopo il risveglio di Mordecai poco ci importa.

Fate però attenzione, i giocatori possono prevedere il risveglio e prepararsi di conseguenza. Nel caso avvenga iniziate la descrizione con frasi del tipo: “Siete lì, pronti, con le armi puntate ” o “Siete pronti a ogni evenienza”...

Non cambierà nulla se non in fase di valutazione. L'importante è descrivere questa scena in modo molto sentito. Se avete delle musiche di sottofondo dal tono angosciante, sentitevi liberi di utilizzarle. Un suono come di piatti o un tuono quando il morto apre gli occhi potrebbe essere un'ottima scelta.

5.1.2 FINALE VIOLA (ALLA FINE DELLE 3 ORE E 30').

Si giunge a questo finale solo se il tempo dell'avventura, le 3 ore e 30 previste, giunge al termine. Tuttavia consigliamo di applicare il finale solo se i giocatori non sono ancora entrati nella sinagoga finale. In questo caso fate sapere ai giocatori che il tempo di gioco è terminato (le voci dell'avanzamento si fermeranno qui), ma chiedetegli se desiderano concludere comunque la sessione.

In un qualsiasi momento in cui i giocatori sono all'aperto:

Una brezza gelida vi spinge a stringervi l'un l'altro. Sarà stato il vento o un oscuro presentimento. Il cuore cessa di battere per diversi secondi mentre con sgomento osservate sbucare dall'ombra diversi uomini in uniforme bruna. Di fronte a loro un ufficiale delle SS. Uno dei tanti, biondo, con la divisa impeccabile, lo sguardo cieco e fanatico.

Questa volta non è in grado di spaventarvi, i vostri sguardi carichi di compassione per un essere così insulso e abietto lo avvolgono come a voler proporgli un'ultima sfida, la più difficile di tutte.

Il rumore del mitra accompagna gli ultimi vostri pensieri, ma, mentre una stanchezza infinita vi conduce verso l'ultimo e meritato riposo, scorgete un'immane figura e due enormi occhi rossi alle spalle dei soldati nazisti.

Un'ultima voce sembra sussurrare alle vostre orecchie.

Occhio per occhio, dente per dente, piede per piede.

FINE

6 APPENDICE

6.1 INTERPRETAZIONE DEGLI ARCANI MAGGIORI

Tabella 10: Interpretazione Tarocchi.

	I Il Bagatto: rappresenta un successo rocambolesco, ma apparente, oppure un successo che porta conseguenze inaspettate e spesso negative.		II La Papessa: l'azione intrapresa avrà un esito positivo grazie all'utilizzo di una qualche conoscenza specifica. Nel caso l'azione sia meramente fisica non avremo il successo sperato.
	III L'imperatrice: possibilità di un aiuto inaspettato dovuto a qualcuno che si impietosisce o all'intervento di una persona potente. L'aiuto può arrivare anche da un altro personaggio giocante. Nel caso non ci sia possibilità alcuna di un aiuto esterno, l'esito sarà negativo.		IV L'imperatore: il personaggio riesce con la propria forza e prepotenza a uscire fuori da qualunque situazione. La volontà dell'Imperatore lo aiuterà a uscire dalle situazioni più tortuose.
	V Il Papa: il personaggio rimane indeciso e irresoluto osservando lo svolgersi degli eventi totalmente inconsapevole delle conseguenze degli avvenimenti.		VI L'innamorato: la situazione si risolve negativamente a causa della fiducia mal riposta in qualcosa o qualcuno, oppure a causa di una sbagliata interpretazione degli eventi.
	VII Il Carro: la carta porta ad un successo trionfale in qualunque caso che farà guadagnare al personaggio l'ammirazione di tutti i presenti.		VIII La Giustizia: il fato ti ha condannato. Nessuna possibilità di successo per l'azione che hai intrapreso. Maggiori sono le ingiustizie commesse dal personaggio, maggiore sarà la punizione inflitta dalla Giustizia.
	IX L'Eremita: questa carta porta a un insuccesso che ha effetto durevole sul personaggio, tanto che quest'ultimo sarà insicuro quando si troverà in una situazione simile.		X La Ruota della Fortuna: l'evento si rivelerà fortuitamente positivo, anche se non per meriti specifici del personaggio, bensì per sfacciata fortuna.
	XI La Forza: l'azione verrà portata a buon fine grazie a un impeto di risolutezza e coraggio.		XII L'Appeso: un insuccesso dovuto alle circostanze esterne contro il quale il personaggio non può niente.

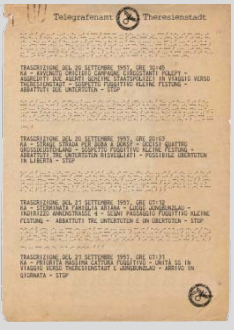
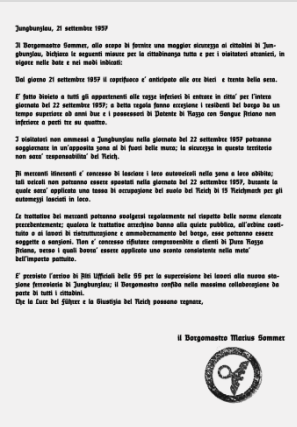
	<p>XIII La Morte: insuccesso grave e definitivo. Il personaggio subirà il maggior danno possibile dagli eventi senza possibilità di rimedio.</p>		<p>XIV La Temperanza: l'evento avviene, ma non tocca minimamente il personaggio. Qualunque cosa succeda non lo coinvolgerà minimamente.</p>
	<p>XV Il Diavolo: fallimento disastroso oltre ogni immaginazione. Tutto ciò che può andar male andrà male anche in maniera inspiegabile.</p>		<p>XVI La Torre: fallimento critico e disastroso che coinvolgerà tutti coloro che sono vicini al personaggio. Fallimento definitivo e inappellabile.</p>
	<p>XVII Le Stelle: successo perfetto. Era destinato che la situazione si risolvesse al meglio.</p>		<p>XVIII La Luna: insuccesso dovuto a insicurezza e paura. Talvolta un'azione apparentemente positiva si rivela col tempo frutto di fallimento.</p>
	<p>XIX Il Sole: successo pieno dovuto ad abilità personale e a capacità che risultano vincenti.</p>		<p>XX Il Giudizio: fallimento dovuto ad una scarsa capacità di giudizio degli altri, della situazione in cui ci si trova e delle proprie capacità.</p>
	<p>XXI Il Mondo: l'azione va a buon fine grazie alla conoscenza dell'ambiente e delle persone che circondano il personaggio. Talvolta è il dinamismo del personaggio che risolve la situazione.</p>		<p>0 Il Matto: la situazione si risolverà con un avvenimento improvviso, casuale e spesso irripetibile e incomprensibile. Raramente si può avere la comparsa di fenomeni inspiegabili.</p>




6.2 ABILITÀ

Vengono qua riportate le principali abilità utili all'avventura dei personaggi sommate alla caratteristica principale indicata tra parentesi. In caso di test particolari occorre sostituire il valore della caratteristica principale con quello che s'intende utilizzare.

Tabella 11: Riepilogo delle abilità di ogni PG.

	 Conrad	 Jürgen	 Lyse	 Gus
Ascoltare (Coo)	5	8	6	7
Correre (Coo)	1	4	7	8
Falsificazione (Mem)	-	-	11	-
Guidare (Per)	4	7	1	8
Impartire ordini (Com)	5	10	-	2
Interrogare (Com)	-	9	-	2
Intrufolarsi (Coo)	1	7	7	2
Lingua Yiddish (Mem)	11	5	6	-
Mercanteggiare (Soc)	6	1	3	9
Oratoria (Soc)	7	-	-	-
Orientamento (Per)	5	3	5	9
Osservare (Per)	5	8	6	8
Perquisire (Per)	4	10	3	6
Persuadere (Soc)	7	5	2	7
Pronto Soccorso (Mem)	11	-	5	-
Raggirare (Soc)	-	5	-	7
Rissa (Coo)	1	5	5	8
Scassinare (Des)	-	5	-	3
Seguire tracce (Per)	2	8	1	8
Telegrafia (Mem)	-	7	-	-
Teologia (Mem)	11	-	6	-
Uso Ascia (Coo)	-	-	-	8
Uso Fucile (Mir)	-	-	-	8
Uso Pistola (Mir)	4	7	5	7

Nome	Dove	Thumbnail	Descrizione
Allegato_Giornale	Zone varie [§]		<p>Giornale rinvenibile in svariati posti (bar, distributori, uffici postali), contiene l'articolo (censurato) sull'incidente e alcuni <i>easter egg</i> degli autori. Importante: è un'informazione gratuita, se visitano il borgo deve saltare fuori.</p>
Allegato_Giornalista	Redazione del Reichwahrheit [§ 2.1.3.4]		<p>Riporta gli stessi telegrammi che si possono trovare all'ufficio postale con l'aggiunta dei commenti di Hoffman.</p>
Allegato_Telegrafo	Uffici Postali – Distretto Gestapo [§ 2.1.3.5 – 2.1.3.6]		<p>Telegrammi con informazioni relative agli spostamenti e agli omicidi del golem, che non viene però nominato.</p>
Allegato_Contatti_Jürgen	Ovunque [§]	<p>[Contatti Stella del Mattino a Bumsla – Jungbunzlau] Edmund Ernst - vero nome: rabbino Yaccov (anziano, a capo della cellula) Flonn Kuhn - vero nome: Gad Diena (braccio destro del rabbino) Punto di ritrovo: bottega fornaio presso PostPlatz 6. La parola d'ordine alla SdM è una citazione da Isaia 55: 2 «Perché spendete denaro per ciò che non è pane, la vostra paga per cose che non saziano?» (risposta: «Su, ascoltatemi e mangerete cose buone, e gusterete cibi succulenti.») Cellula fin'ora poco attiva per quanto riguarda le missioni. Punti di forza: 1) rifugio sicuro; 2) fornai hanno permesso per uscire di casa per produzione pane durante alcune ore del coprifuoco.</p>	<p>Sono i contatti posseduti da Jürgen a Jungbunzlau; li può chiedere in qualunque punto dell'avventura dopo aver scoperto la destinazione del golem.</p>
Allegato_Ingresso_Jungbunzlau	Ingresso a Jungbunzlau [§ 3.1.4.1]		<p>Presenta le restrizioni del Borgomastro inerenti la giornata in corso, ovvero il 21 settembre, e il giorno successivo.</p>

Nome	Dove	Thumbnail	Descrizione
Allegato_Casa_Seidel	Casa della famiglia Seidel, Annestraße 4, Jungbunzlau [§ 3.2.1]		Particolare del salotto di casa Seidel con la scritta del golem.
Allegato_Casa_Schuster	Casa di Fritz Schuster, Willemgaße 2, Jungbunzlau [§ 3.2.2]		Scritta del golem sullo specchio presente nella casa di Fritz Schuster.
Allegato_Casa_Sommer	Casa del Borgomastro di Jungbunzlau, primo piano		Scritta del golem sul pavimento della casa del Borgomastro Marius Sommer.
Allegato_Mappa_Theresienstadt	Ingresso a Theresienstadt [§ 2.1.1]		Mappa della città di Theresienstadt con legenda dei punti di interesse e suddivisione fra Grande e Piccola Fortezza.

Nome	Dove	Thumbnail	Descrizione
Allegato_Mappa_Laboratorio	Laboratorio di Kleine Festung [§ 2.1.2.3]		<p>Mapa del laboratorio interno a Kleine Festung.</p>

6.4 NOMI UTILI

Inseriamo ora alcuni nomi comuni tedeschi per facilitarvi nella creazione di png che possano soddisfare le più svariate richieste dei giocatori.

Cognomi tipici tedeschi

Müller, Fischer, Schäfer, Wagner, Becker, Bauer, Hoffmann, Schulz, Koch, Klein, Wolf, Adler, Baum, Bosch, Gerber, Lang, Nagel, Probst, Unger, Weiss, Ziegler, Trommler, Schroeder, Seiler, Scherer, Rothschild, Schwab, Pabst, Ostermann, Koehler, Junker, Gaertner, Fleischer, Eichel, Decker, Berg, Amsel, Brandt, Drescher, Fuhrmann.

Nomi femminili

Aaltje, Ada, Adelfriede, Adonia, Alheit, Barbara, Bertha, Bianca, Brigitte, Christel, Clementine, Dagmar, Dietrun, Dortje, Ebergund, Elfrun, Elga, Erwine, Fieke, Franka, Frodegard, Gerda, Gertrude, Gislind, Goda, Hanja, Herdi, Ilga, Josefina, Kerstin, Letteke, Loni, Malwine, Margareta, Nora, Odila, Renka, Sabine, Sirke, Tiana, Ulrike, Ursel, Wera.

Nomi maschili

Adalwin, Adelbrecht, Aldo, Alfons, Barnd, Bodo, Bruno, Clemens, Cornelius, Dudo, Ed, Elmar, Emil, Enno, Frek, Frieder, Fulke, Gorg, Gottbert, Gunter, Hadrian, Heimo, Heineke, Heinrich, Heribert, Hinz, Hugo, Igor, Isbert, Julian, Kai, Keno, Kyrill, Landfried, Lebold, Leonhard, Manfred, Max, Norman, Otto, Peter, Rando, Rudi, Sten, Thorwald.



INTRODUZIONE

DISCLAIMER

Questo gioco tratta argomenti che possono risultare offensivi o angoscianti per alcuni. Di conseguenza sconsigliamo la lettura di questi stralci tratti dai manuali di *Sine Requie - Anno XIII* a persone immature o troppo sensibili.

Gli autori di quest'avventura si dissociano in maniera totale dalle ideologie presenti in questo compendio diffidando chiunque dall'emulazione di ciò che è riportato.

1.1 SINE REQUIE ANNO XIII (AMBIENTAZIONE)

Sine Requie è un gioco di ruolo horror scritto da Matteo Cortini e Leonardo Moretti.

È ambientato in un 1957 alternativo, nel quale, il 6 giugno 1944, durante lo sbarco in Normandia della Seconda Guerra Mondiale (il cosiddetto *D-Day*) i morti sono tornati in vita. Questa data viene ricordata come “Il Giorno del Giudizio”.



La maggior parte del mondo è divenuta un ammasso di macerie, dove i pochi sopravvissuti cercano di resistere contro la fame di coloro che un tempo erano esseri umani. Queste lande desolate vengono chiamate “Terre perdute”, territori dove i veri regnanti sono i morti e la loro fame, dove gli uomini vivono come topi, lottando per arrivare a vedere una nuova alba.

A partire dal Giorno del Giudizio ogni nuovo morto si rianima, contribuendo a portare terrore e desolazione in un mondo senza speranza.

Poche realtà sono riuscite a sopravvivere alla devastazione.

In **Germania** il *Reich* si è arrogato la vittoria della Seconda Guerra Mondiale. I territori del Reich sono controllati con pugno di ferro, gli uomini e le donne tedesche pagano per la propria sopravviven-

za il prezzo della feroce dittatura e delle brutali leggi del Reich, fatte rispettare dalle temutissime SS e Gestapo.

Nei **territori dell'est** un nuovo dittatore di metallo ha creato delle titaniche città alveare, dove ha realizzato il vero comunismo perfetto: gli uomini sono tutti uguali, schiavi della macchina denominata Z.A.R.

Quella che una volta si chiamava **Italia** oggi è conosciuta come *Sanctum Imperium*. La chiesa Romana ha preso il potere assoluto rendendo queste terre un luogo anacronistico dove, accanto alle automobili, sfilano Templari in armatura e inquisitori.

Nel **Nord Africa** si vocifera che i faraoni si siano risvegliati riprendendo le terre che un tempo gli erano appartenute.

Sebbene il mondo di *Sine Requie* sia molto ampio, ci limiteremo a descrivere, nei paragrafi che verranno, solo gli elementi di ambientazione utili all'avventura. Per qualsiasi approfondimento su altri temi, consigliamo la lettura del manuale base di *Sine Requie - Anno XIII*.

1.1.1 LE TERRE PERDUTE

La regione chiamata “Terre Perdute” comprende tutto ciò che fu devastato dalla fame dei Morti. Restano pochi sopravvissuti, nascosti in case diroccate, fabbriche e fortezze.

La vita nelle terre perdute è sempre in pericolo e solo i più forti o fortunati sopravvivono. Vagare per questi luoghi è pericoloso: oltre alla furia dei morti, gli uomini di queste lande devono temere sciacalli, banditi e tutto ciò che l'umanità ha di peggio da offrire in tempi come questi.

Chi vive spostandosi da un posto all'altro è consapevole delle difficoltà, dell'orrore che presto o tardi è costretto ad affrontare.





1.1.2 IL IV REICH

Non così differente dal famigerato III Reich, il IV Reich ritrova nelle sue regioni una vita ai margini della normalità, schiacciata dalle ferree leggi di un nuovo partito nazional-socialista, dalla paura e dalla diffidenza.

L'apparente normalità nasconde crimini e orrori, esperimenti mostruosi e lotte intestine tra le varie organizzazioni che controllano il potere.

Oltre questo, la vita è minacciata dall'incessante e violenta furia dei morti fuori le mura dei Borghi (si veda dopo), o dai singoli morti che si possono annidare anche all'interno delle città.

Il nuovo Reich è governato da un quadrunvirato eletto dal *Reichstag*; i suoi membri sono:

-  il *Reichführer Reichmann*, comandante supremo delle SS;
-  il *Dr. Wolfe*, un aristocratico, uno dei più importanti medici tedeschi;
-  *Franz Heisen*, capo della temuta Gestapo che rappresenta tutta la nuova polizia del Reich, indipendente dalle SS;
-  *Uwe Puch*, Borgomastro di Berlino, ma anche il portavoce delle forze economiche che mandano avanti il Reich.

1.1.2.1 LA RAZZA

Nel IV Reich solo gli appartenenti alla razza Ariana usufruiscono dei pieni diritti di cittadino. Una speciale patente viene invece rilasciata ai “*Germanici*”, coloro che possiedono almeno l'80% di sangue ariano. Tutti gli altri sono considerati subumani o impuri e trattati di conseguenza.



1.1.2.2 I BORGHI

Il Borgo è un agglomerato cittadino circondato da mura, con lo scopo di preservare i Vivi dalla fame dei Morti.

Esistono borghi più o meno sicuri, per quanto non esista luogo in cui si possa essere realmente al sicuro. L'organizzazione del Borgo è affidata al Borgomastro, ovvero il sindaco della città. A lui fanno riferimento altre figure come gli ispettori della Gestapo e gli ecclesiastici della Chiesa Teutonica. Seguono i Giudici e altre forme di potere.

Come in qualsiasi cittadina, non mancano ubriachi e malavitosi: ladri, assassini, stupratori, falsari ecc. La vita dell'uomo medio è un'esistenza di terrore e di repressione. Non esistono diritti civili, la stampa è controllata, i tribunali corrotti e compiacenti (soprattutto nei confronti di chi detiene il potere). Esistono poche leggi, ma vi sono un'infinità di cavilli che vengono spesso utilizzati per favorire chi può permetterselo.

Il prezzo per l'errore è altissimo: può variare da un semplice pestaggio alla deportazione in un campo di rieducazione gestito dalle temutissime SS, luogo dal quale nessuno torna realmente.

La delazione è all'ordine del giorno. Moltissimi cittadini subiscono perquisizioni o la deportazione stessa perché denunciati da qualche squallido delatore. L'onere della prova non esiste, così come la presunzione di innocenza che resta a discrezione del giudice.

1.1.2.3 IL COPRIFUOCO

In ogni città del Reich vige un coprifuoco che vieta di uscire per le vie durante le ore notturne (dalle 24 alle 7 di mattina). Chi viene intercettato in questo orario dalla Gestapo viene portato in commissariato per un chiarimento che si può tramutare anche in alcuni giorni di carcere. Commettere questo errore una seconda volta può portare dritto in un campo di rieducazione, come ogni volta che si commette un secondo errore nel Reich.

Per coloro che vivono alla macchia o che sono costretti a svolgere le proprie attività lontano da occhi indiscreti, il coprifuoco è in realtà un'opportunità. I Borghi sono grandi e le guardie poche. Per chi conosce le strade e sa come muoversi, la notte può essere il momento perfetto per agire: è il caso di ladri, maniaci, mercanti, sette segrete, sciocchi che cercano un brivido o tentano la sorte a tarda ora in strade praticamente deserte.

1.1.2.4 LA GESTAPO



La Gestapo, "Polizia segreta di Stato", è la polizia che protegge i Borghi del Reich dai "traditori", cioè dai nemici interni del Reich.

Con la nuova organizzazione imposta dal quadrumviro Heisen, la Gestapo organizza la polizia interna dei Borghi. In ogni Borgo esistono uno o più distretti, vere e proprie caserme di polizia con diverse squadre, ciascuna comprendente circa dieci elementi. Le squadre di polizia fanno riferimento a un Ispettore che a sua volta fa capo all'Ispettore Generale.

La polizia scientifica è la Kripo, che può avere al suo interno medici e tecnici esperti in balistica, in impronte digitali e sostanze biologiche.

Non fatevi ingannare: la Gestapo è e resta un'organizzazione potentissima e solo uno tra i suoi vari compiti consiste nell'occuparsi della sicurezza dei Borghi. Esistono al suo interno elementi che operano ai massimi livelli di segretezza.

1.1.2.5 LE LEGGI DEL REICH

Le leggi del Reich, come abbiamo detto, sono poche e semplici.

- ☛ *Non è tollerato alcun tradimento verso il Reich o verso alcun suo rappresentante.*
- ☛ *Sono considerati cittadini del Reich solo gli appartenenti alla razza ariana.*
- ☛ *È vietato intrattenere rapporti con membri di razze inferiori.*
- ☛ *È vietato mancare di rispetto ad un rappresentante del Reich.*
- ☛ *È vietato allontanarsi dal perimetro cittadino se non previa richiesta scritta al Distretto più vicino.*
- ☛ *È vietato custodire cadaveri in abitazione o proprietà, anche se interrati o contenuti con altri mezzi, senza aver precedentemente avvisato un Ispettore.*
- ☛ *È vietato tacere o tener nascosta una malattia, propria, di un parente o di un qualunque conoscente.*
- ☛ *Non riferire contravvenzioni alle regole conosciute anche se commesse da altri è tradimento.*
- ☛ *Rubare, uccidere e contravvenire alla morale è considerato tradimento.*

1.1.2.6 LE FEUERBRIGADE (LE BRIGATE DEL FUOCO)

Le Feuerbrigade sono un corpo speciale. Sono divise in *Feuerpolizei* e *Totenpolizei*. Le prime si occupano di attività di prevenzione urbanistica (spegnere incendi, crolli, ecc.). Le seconde hanno lo scopo di eliminare il pericolo dei Morti all'interno del Borgo. Come per la Gestapo, le Feuerbrigade sono divise in Distretti.

1.1.2.7 LA WEHRMACHT

La Wehrmacht è ciò che è rimasto del vecchio esercito tedesco. Le armi sono le stesse di dieci anni fa. Le forze armate tedesche sono sotto il controllo dell'OKW, l'Alto Comando delle Forze Armate.

All'interno dell'OKW esiste una divisione in tre Alti Comandi per le tre tipologie di forze armate, Esercito, Marina e Aeronautica.

1.1.2.8 LE SS



Quando si parla di vero orrore si parla di *SS* (Squadre di Sicurezza), ovvero delle temute "milizie nere". Se si consideravano dei mostri le vecchie *SS*, occorre ricredersi una volta incontrate le nuove.

Le *SS* sono state riformate dal Reichführer Reichmann che ha reclutato solo gli uomini più fedeli, crudeli, fanatici e di pura razza ariana.

Sono il terrore del Reich, gelidi, impassibili, senza alcuna pietà e orribilmente sadici.

Alle *SS* sono affidati diversi compiti e la stessa organizzazione è divisa in più gruppi: alcuni si occupano dei campi di Rieducazione, terribili lager dove in realtà non esiste nessuna rieducazione, ma segretissimi esperimenti su cavie umane.

Violenti, sadici, incorruttibili, ciecamente e fanaticamente votati alla causa del Reich, la sola presenza delle *SS* è in grado di generare terrore.

1.1.3 LE ORGANIZZAZIONI SEGRETE O CLANDESTINE

In mezzo alla rigida e inflessibile struttura del Quarto Reich riescono comunque a resistere alcune organizzazioni segrete.

1.1.3.1 LA SOCIETÀ DI THULE

La Thule-Gesellschaft è una loggia di studiosi dell'occultismo fondata nel 1918 da Rudolf von Sebottendorff, a Monaco, e che ha costituito la base portante per la nascita del Partito Nazionalsocialista dei Lavoratori Tedeschi (NSDAP, anche noto come Partito Nazista).

La glorificazione del razzismo e il culto della razza Ariana sono il centro del credo della Società, che, come si può immaginare, è del tutto allineata alle idee del Regime. Basti pensare che il motto della Thule-Gesellschaft è: "Ricorda che sei un tedesco. Conserva il tuo sangue puro!"

1.1.3.2 IL PUGNO INVISIBILE

Il "Pugno Invisibile" è un'associazione segreta formata nel 1944 da alcuni industriali tedeschi, con lo scopo di riuscire a prendere il controllo politico del nuovo Reich tramite l'elezione di un proprio emissario, del tutto asservito ai voleri della setta.

In un periodo di totale destabilizzazione, come quello seguito al Giorno del Giudizio, i grandi capitalisti hanno sentito la necessità di unirsi per preservare i propri beni da un possibile esproprio, nel caso in cui venisse eletto un nuovo Führer dalle idee meno conservatrici.

1.1.3.3 LA STELLA DEL MATTINO

Per l'opinione comune gli Ebrei erano una lobby armata e violenta che è stata finalmente cancellata dalla faccia della Germania. La maggior parte delle persone non ricorda più gli anni della guerra, le deportazioni e l'orrore dei campi di concentramento e chi lo rammenta tiene la bocca chiusa ben sapendo quanto pericolose siano certe affermazioni.

Dunque il IV Reich per l'uomo comune è libero dagli Ebrei.

Ovviamente le cose non stanno così e sia la Gestapo sia il quadrumvirato sono perfettamente consapevoli che alcuni ebrei si nascondono ancora nelle città tedesche.

La *Stella del Mattino* è una congrega che ha lo scopo di preservare la memoria del popolo ebraico. Il luogo più importante della congrega è la *Sinagoga*. Ovviamente non esistono vere e proprie Sinagoghe, gli appartenenti alla Stella del Mattino si riuniscono in cantine o luoghi protetti per recitare le scritture e tramandare le tradizioni.

Si pensa che un'entità di nome *Re David* sia l'ideatore della congrega. Quest'essere, che per alcuni è un uomo, per altri la voce di Yahweh, giunge in sogno rivelando le sue intenzioni e i segreti della *cabala* ebraica. I Rabbini sono coloro che hanno udito la voce di Re David e sono di fatto le guide spirituali della Stella del Mattino.

Il numero delle congreghe sparse per il Reich non è ben chiaro, la mancanza di risorse economiche e la costante azione della Gestapo rende difficile per questo gruppo fidarsi di chicchessia.

Alcune congreghe con giovani rabbini si prefiggono l'obiettivo di sconfiggere l'odioso regime nazista organizzando attentati e azioni di sabotaggio.

1.1.4 I MERCANTI ITINERANTI

Questi uomini viaggiano spesso in gruppo portando merci da un borgo all'altro. È loro permesso portare armi, sebbene possano essere imbracciate solo in caso di estremo pericolo e mai nei pressi o all'interno dei Borghi.

Questo lavoro non necessita di alcuna patente o certificato riguardante la purezza del sangue. Per diventare un mercante itinerante bastano un investimento iniziale per acquistare le merci e un mezzo proprio, avere fiuto per gli affari, ma soprattutto avere il coraggio di lasciare la sicurezza dei borghi. Spesso i mercanti itineranti sono ottimi cacciatori di morti.

1.1.5 I MORTI

Nell'ambientazione di *Sine Requie* il Dottor Pelagatti ha scritto un famoso libro che ha conosciuto la sua seconda edizione e descrive diverse tipologie di "Morti". Tale libro si intitola proprio *Sine Requie* e descrive sia i morti sia parte delle esperienze di questo dottore.







Intanto spendiamo qualche parola sul "Risveglio": ciò che serve sapere è che tutti i morti si risvegliano, nessuno escluso. Esistono diverse teorie in proposito, ma nessuna di esse è conclusiva.

I Morti in *Sine Requie* sono estremamente pericolosi. Si cibano di carne viva e non basta colpirli alla testa per neutralizzarli. L'unico metodo efficace per rendere innocuo un morto è quello di tagliarlo a pezzi e bruciare i suoi resti.

Il morso di un morto non è contagioso. Alcuni morti possono utilizzare utensili, altri sono più forti e veloci del normale, alcuni non sono distinguibili dai vivi. I morti ricercano "Carne Viva", il che significa che se si cibano di una preda e questa dovesse morire, i morti cercherebbero subito una nuova vittima.

Non potendo elencare tutte le creature di *Sine Requie*, ci limitiamo a descrivere le più importanti.

Classificazione dei morti:

-  *Homo Mortuus Larvalis* (Larva): questa tipologia è la più debole. Si risvegliano solo parzialmente, il corpo di questi esseri è spesso immobile e non sono in grado di cacciare. Questi morti si cibano solo se qualche vivente fornisce loro del cibo (Carne Viva).
-  *Homo Mortuus Simplex* (Morto o Simplex): più comunemente chiamati "Morti", sono la sottospecie più numerosa al mondo. Sono lenti, hanno il passo malfermo, è possibile che ciondolino in una posizione o che restino immobili finché non fiutano una preda, i loro sensi sono del tutto inefficaci. La loro pericolosità sta nel numero: spesso si incontrano gruppi di 100 o 200 Simplex.
-  *Homo Mortuus Obnoxius* (Consuetudinario): rarissimi, sono una sottospecie di morto che per qualche strana ragione ha mantenuto una certa memoria di quando era in vita. Sono innocui, anche perché molto spesso li si vede ripetere in eterno alcune attività di quando erano in vita, come ad esempio pettinarsi, lucidare auto, battere a macchina ecc.
-  *Homo Mortuus Ferox* (Ferox): sono morti animati da una indicibile ferocia contro i viventi. Le loro notevoli prestazioni fisiche li rendono incredibilmente pericolosi. Hanno la stessa capacità di muoversi e correre di quando erano vivi.

- *Homo Mortuus Ferus* (Belva): simili ai Ferox, ma più facilmente riconoscibili. Hanno mantenuto una sorta di intelletto che consente loro di schivare, saltare, arrampicarsi, evitare i colpi ecc. La loro ferocia è pari a quella dei Ferox, ma le loro prestazioni fisiche sembrano potenziate.
- *Homo Mortuus Atrox* (Abominio): una delle categorie più pericolose. Sono morti sul volto dei quali è stampato un orrido ghigno che esprime tutta la crudeltà che alberga nella loro mente. Gli Atroces sono intelligenti come e forse più di un uomo. Cacciano con furbizia, preparando agguati o con sofisticate strategie. Spesso capita che gruppi di dieci o quindici cacciatori di morti organizzino una spedizione per distruggerne uno.
- *Homo Mortuus Inscius* e *Diabolicus*: di queste due categorie ci occupiamo poco, anche perché i personaggi di quest'avventura non credono, come la maggior parte dei viventi, che possano esistere. Sono morti coscienti, sia della propria situazione, sia del proprio passato. La prima categoria, gli Inscii, sono coloro che si sono risvegliati portando con sé tutto il bagaglio di conoscenze ed esperienze che avevano accumulato prima della morte, mantenendo anche le stesse potenzialità fisiche di un tempo. I Diabolici invece, oltre ad aver mantenuto la propria coscienza, si sono risvegliati più forti e potenti di prima e pare che alcuni di essi possiedano poteri misteriosi e particolari.

1.1.5.1 LA CLASSIFICAZIONE DEI MORTI NEL IV REICH

Nel IV Reich i morti sono classificati semplicemente come:

- *Untertoten* (morti inferiori) che comprendono tutti quelli che sono più lenti e stupidi di un essere umano e con una forza paragonabile ai vivi;
- *Übertoten* (morti superiori), cioè tutti quelli che per forza e velocità battono gli umani vivi e sono inoltre dotati di una rudimentale astuzia che li rende particolarmente letali;
- *Bewusstoten* (morti coscienti), quelli risvegliatisi con una coscienza pari o superiore a quella che avevano prima di morire. La loro forza e i loro poteri sono solo ipotizzati, essendo la tipologia sulla quale si hanno meno riscontri.

Fine

* Immagini e testi o parte di essi sono stati estratti dai manuali *Sine Requie - Anno XIII e IV Reich - Anno XIII* di Matteo Cortini e Leonardo Moretti.
Edizioni Asterion Press S.r.l.



DISCLAIMER

Questo gioco tratta argomenti che possono risultare offensivi o angoscianti per certuni. Di conseguenza sconsigliamo la lettura di questi stralci tratti dai manuali di *Sine Requite - Anno XIII* a persone immature o troppo sensibili.

Gli autori di quest'avventura si dissociano in maniera totale dalle ideologie presenti in questo compendio diffidando chiunque dall'emulazione di ciò che è riportato.

1.1 IL SISTEMA DI GIOCO SINE REQUIE - ANNO XIII

A differenza di molti giochi di ruolo, *Sine Requite* non prevede l'utilizzo di dadi. La risoluzione delle azioni è infatti affidata all'utilizzo dei Tarocchi.

I Tarocchi sono un mazzo formato da 72 carte; sono suddivisi in due sottogruppi: il primo è di 22 carte illustrate con figure simboliche, chiamate Trionfi o Arcani Maggiori (da adesso A.M.), l'altro in 56 carte suddivise in 4 semi, gli Arcani Minori (da adesso a.m.).

Gli a.m. includono 4 figure (il Fante, il Cavaliere, il Re e la Regina) e 10 carte numerate dall'1 (asso) al 10. I semi delle carte sono: Cuori/Coppe, Quadri/Denari, Fiori/Bastoni, Picche/Spade.

1.1.1 GLI ARCANI MINORI

Gli a.m. vengono utilizzati per effettuare test sulle Caratteristiche o sulle Abilità. In entrambi i casi quello che viene richiesto per effettuare check con successo è di pescare una carta dal valore pari o inferiore a quello richiesto. L'asso e le figure hanno però un significato ben preciso:

- ♣ **Asso:** rappresenta un "Successo Critico", cioè un'azione riuscita al meglio, spesso oltre le migliori aspettative del personaggio.
- ♣ **Fante:** rappresenta un "Fumble", o "Insuccesso Critico", un'azione dall'esito così catastrofico da portare conseguenze tali da arrecare danno al personaggio; l'azione potrà risultare ridicolmente fallita o potrà portare a conseguenze realmente drammatiche.
- ♣ **Regina:** rappresenta un "Insuccesso, ma...", un'azione cioè che, pur non essendo andata a buon fine, può avere avuto risvolti secondari inaspettatamente positivi. Se non c'è possibilità che la situazione abbia aspetti positivi, l'azione si risolverà semplicemente in un fallimento.
- ♣ **Re:** indica un "Successo, però..." un'azione andata a buon fine ma con inaspettati risvolti negativi. Anche in questo caso, qualora non fosse possibile avere aspetti negativi, l'azione è considerata un successo.
- ♣ **Cavaliere:** indica indecisione, immobilità, esitazione, dubbio. L'azione non avrà luogo.



Indicativamente, è opportuno eseguire un test con gli a.m. quando un giocatore cerca di utilizzare una sua abilità o una sua caratteristica.

1.1.2 GLI ARCANI MAGGIORI

Gli A.M. sono una serie di 22 carte numerate dalla 0 alla 21. In *Sine Requite* i tarocchi non hanno alcuna facoltà divinatoria, ma servono per gestire le sorti dei personaggi.



Sistema di Gioco Sine Requite - Anno XIII



Mentre con gli a.m. si ha un confronto numerico tra la carta estratta e il numero che sancisce il successo, con gli A.M. non si gestiranno semplicemente le Azioni, ma si potranno gestire, con un unico test, delle situazioni complesse che prevedrebbero l'impiego di molte azioni.

Questo vuol dire che il giocatore non dovrà più annunciare l'intenzione del suo personaggio di compiere un'azione, ma dovrà semplicemente spiegare come intende affrontare una situazione. Insomma si passa dal gestire le singole azioni a una gestione molto più libera e narrativa, meno precisa, ma più snella e rapida.

Quando il narratore del gioco (il cosiddetto *Cartomante*) decide di far eseguire un test con gli A.M., ciascun giocatore spiega come vuole far affrontare al suo personaggio l'azione contingente. Pescherà un tarocco e lo mostrerà al *Cartomante* stesso, che ne interpreterà il significato descrivendo tutte le azioni

che ne conseguono.

Ciascun A.M. ha un preciso significato.

Esempio: significato del Papa: *Il personaggio rimane indeciso e irresoluto osservando lo svolgersi degli eventi, totalmente inconsapevole delle conseguenze degli avvenimenti.*

Esempio: significato del Carro: *la carta porta in qualunque caso a un successo trionfale che farà guadagnare al personaggio l'ammirazione di tutti presenti.*

Esempio: il Cartomante descrive la scena: "Un Morto avanza verso di te, sei in una stanza di una vecchia villa, da solo". Il giocatore: "Cerco velocemente qualcosa per difendermi".

Si estrae un A.M.: il Papa. *Cartomante: "Sei terrorizzato. Non riesci a muoverti. Rivoli di sudore ti imperlano la fronte mentre l'essere avanza verso di te. Ti sembra di essere in un incubo dal quale non riesci a uscire. Il Morto ti è addosso. Ti ghermisce. Ti morde un braccio, dilaniandotelo. Il sangue esce copiosamente dalla ferita mentre tu la osservi ancora impietrito".*

Altro esempio: *Cartomante: "Un Morto avanza verso di te, sei in una stanza di una vecchia villa, sei solo". Giocatore: "Cerco qualcosa per difendermi". Estrae il Carro. Cartomante: "Con un potente calcio allo sterno fai cadere a terra il Morto. Mentre lo schifoso essere si rialza raccogli da terra una pesante sedia di legno e lo colpisci più volte, spappolandogli la testa e rendendolo inoffensivo".*



I Trionfi non vanno mai letti o interpretati letteralmente; se un A.M. descrive una situazione che porterà al danno massimo, non vuol dire che chi lo ha pescato sia destinato alla morte.

Un esperto cacciatore di morti che s'imbatte in un Morto debole e malandato vincerà probabilmente sempre lo scontro, anche se dovesse pescare un A.M. molto negativo; quel che però varia è il modo in cui lo sconfigge. Il Morto può mordere al cacciatore la gamba, recidendogli il tendine di Achille e lasciandolo zoppo per il resto della vita prima che il cacciatore gli assesti il colpo di grazia. Oppure il fucile si può inceppare e il Morto ghermire il cacciatore strappandogli la carne dalla spalla; solo con un colpo del calcio, anche in questo caso quando ormai il danno è fatto, il cacciatore riesce a liberarsi dell'essere.

Naturalmente questo vale anche al contrario, come nel caso di un cacciatore di Morti esperto che si scontra da solo, incoscientemente, con una Fossa Comune (un mostro molto potente): anche in caso di un A.M. molto positivo probabilmente il cacciatore ci rimetterà la pelle.

1.1.2.1 TAROCCO DOMINANTE





Il Tarocco Dominante è una componente fondamentale in ogni personaggio: ne rappresenta il carattere, il destino e alcune peculiarità fisiche e caratteriali. È per certi versi la “stella” sotto la quale egli è nato.

Ovviamente il carattere di un personaggio non si limita a questo, ma possiamo considerare il Tarocco Dominante come l'indole base di un personaggio.

Ciascuno di noi ha un'indole precisa e, nel corso della vita, tutti noi abbiamo operato scelte che abbracciavano in pieno questo tratto caratteriale o che addirittura se ne discostavano completamente.





1.1.3 CARATTERISTICHE

Sine Requie prevede per ogni personaggio 16 Caratteristiche che permettono di delineare alcune peculiarità del personaggio. Ogni caratteristica delinea un aspetto del personaggio e può variare da 0 (assenza di caratteristica) a 10 (sviluppo massimo) con un punteggio medio che varia da 3 a 5. Le Caratteristiche sono divise in quattro gruppi di quattro, secondo il seme corrispondente:

-  **Cuori (o coppe):** è il seme delle caratteristiche mentali (Intuito, Memoria, Percezione e Volontà).
-  **Quadri (o denari):** indica le caratteristiche sociali (Aspetto, Comando, Creatività e Socievolezza).
-  **Fiori (o bastoni):** è il seme delle caratteristiche fisiche (Coordinazione, Destrezza Manuale, Forza Fisica e Mira).
-  **Picche o (spade):** indica le caratteristiche spirituali (Affinità Occulta, Distanza dalla Morte, Equilibrio Mentale e Karma).

Non è nostro obiettivo entrare nel dettaglio di ciascuna caratteristica ma riteniamo che la maggior parte di esse siano abbastanza intuitive. Un giocatore che cerca di elencare la tavola periodica degli elementi farà affidamento alla Memoria, quello che cerca di cucire una toppa alla Destrezza Manuale, il giocatore che spara dovrà fare i conti con la sua Mira e così via.

Spendiamo però due parole sulle caratteristiche del gruppo picche.

-  **Affinità Occulta:** questo valore misura il grado con cui il personaggio è capace di percepire il mondo dell'occulto. I personaggi con un alto grado di Affinità Occulta spesso possiedono doni particolari, come la pranoterapia o la telecinesi.
-  **Distanza dalla Morte (DdM):** questo valore indica quanto un personaggio è lontano dal trapassare. La caratteristica qui presa in esame non ha il classico *range* 1-10, ma parte da 11 e può arrivare fino a 21. Quando un personaggio è sul punto di morire, il Cartomante può richiedere un test su DdM. Il giocatore dovrà pescare un numero di A.M., pari al valore di DdM. Se tra questi è presente il Tarocco Dominante del personaggio, allora egli è salvo.
-  **Equilibrio Mentale:** il personaggio con un basso punteggio di Equilibrio Mentale può sviluppare dei disturbi mentali più o meno gravi.
-  **Karma:** A questo mondo esistono persone più fortunate di altre, così come oggetti che resistono allo scorrere dei secoli e oggetti che si rompono subito. La fortuna in quanto arbitro supremo dell'universo influenza tutte le cose; il Karma è riassumibile nel modo in cui l'universo ci guarda più o meno benevolmente. Quando un'azione è determinata dalla fortuna, il Cartomante può richiedere al giocatore un test su Karma. Si pesca un A.M. e se ne descrivono gli effetti. Un personaggio con un alto valore di Karma, può

pescare più A.M. (fino a un numero di A.M. ch verrà indicato sulle schede tecniche). Il giocatore pesca il primo A.M. e, qualora non fosse di suo gradimento, può pescarne un secondo; se gli è consentito può ripetere l'operazione, ma in ogni caso è tenuto ad accettare l'ultimo arcano.

1.1.4 ABILITÀ

Le abilità servono a descrivere quello che il personaggio sa fare, ciò che ha appreso nella propria vita tramite l'esperienza e lo studio. *Arrampicarsi, perquisire, cantare, correre, medicina, chirurgia, ingegneria e usare un'arma* sono tutti esempi di abilità.

Le abilità hanno un valore che spazia da 0 a 10 (Grado): tanto più alto è il grado di abilità, tanto maggiore sarà la competenza del personaggio in quella specifica attività.

La seguente tabella mette in correlazione il grado e la padronanza dell'abilità a cui si riferisce.

Tabella 1: Abilità

Grado	Mod	Descrizione
1	1/2	Mai fatto in vita tua.
2	+1	Sai arrangiarti
3	+1	Hai capito cosa fare, ma gli errori sono frequenti.
4	+2	Riesci nei compiti molto facili.
5	+2	Sei sicuro di ciò che fai.
6	+3	Inizi a essere proprio bravo.
7	+3	Risolvere questi problemi è routine...
8	+4	Sei molto apprezzato per quello che fai
9	+4	Sei un vero maestro!
10	+5	L'unico, il solo, l'inimitabile... il Mito!

Per effettuare un check sull'abilità è necessario prima di tutto osservare il valore della caratteristica correlata all'abilità in questione, ovverosia quale caratteristica si riveli utile all'abilità che si sta testando.

Esempio: se un chirurgo deve eseguire un'operazione, si affiderà alla sua abilità "Medicina e Chirurgia" associata alla caratteristica "Destrezza Manuale", ma se dovesse spiegare a un gruppo di studenti la stessa operazione, si affiderà sempre a "Medicina e Chirurgia" come abilità, ma l'assocerà alla caratteristica "Memoria".

Il grado di abilità conferisce un modificatore che verrà esplicitato nelle schede tecniche (1/2, 0, +1,+2); la somma di questo modificatore e della propria caratteristica, rappresenta il punteggio da non superare con gli a.m. per avere successo.

Esempio: se il dottore ha l'abilità "Medicina e Chirurgia" a 6 che quindi gli conferisce un modificatore di +3 e la caratteristica correlata in questo caso è "Destrezza Manuale", in cui ha 4 si avrà un punteggio totale pari a 4(caratteristica) +3(modificatore di abilità) = 7. Ogni carta estratta con un valore pari o inferiore a 7 indicherà un successo.



1.1.5 QUANDO SI PESCA UN ARCANO

Questa tabella descrive a titolo di esempio alcune delle azioni che richiedono un test sugli arcani Maggiori o Minori.

Tabella 2: Utilizzo degli Arcani

Test	Arcano	Abilità	Caratteristica	Descrizione
Cercare	Minore	Perquisire	Percezione	Perquisire un corpo, una stanza, un armadio, cercare un oggetto ecc.
Sentire rumori	Minore	Ascoltare	Percezione	Origliare, ascoltare una conversazione, ecc.
Creare un documento	Minore	Falsificare	Memoria o Destrezza Manuale	Per stabilire l'accuratezza del documento creato.
Manovre al volante	Minore	Guidare (veicolo)	Percezione	Il test dipende dal veicolo che si guida, se lo si sa guidare e dalla particolarità della manovra.
Intimidire, Impartire ordini	Minore	Impartire Ordini	Comando	Per estorcere informazioni con la forza, per ordinare a qualcuno di fare qualcosa ecc.
Karma	Maggiore	Nessuna	Karma	Per tutti i test che non dipendono da un'abilità, ma dal caso.
Più Abilità Insieme	Maggiore	Nessuna	Nessuna	L'arcano stabilirà l'esito dell'azione.
Combattimento	Maggiore	Nessuna	Nessuna	Qualsiasi "Combattimento" viene risolto con gli A.M.

Fine

** Testi e tabelle o parte di essi sono stati estratti dal manuale Sine Requite Anno XII di Matteo Cortini e Leonardo Moretti.
Edizioni Asterion Press S.r.l.*





PERSONAGGI

Daniel Frankenberg, Conrad Weber

rispetto per la vita era immenso, e vedermi aiutare il prossimo era già una autentica soddisfazione.

Ricordo che era maggio quando io e la mia Ruth ci siamo sposati; era bella come un mattino di primavera, la stessa primavera che in Germania stava tristemente tramontando.

Era il 1940 e in città l'atmosfera stava diventando insopportabile; d'un tratto anche i vicini di casa ci guardavano storto, eravamo solo Juden, sporchi ebrei.

Il fatto di essere stato educato al rispetto per la vita mi rende ancora più difficile capire i motivi di tanto odio. Mi piace pensare che gli insegnamenti di mio padre mi abbiano reso una persona diversa, migliore.

Nel febbraio del 1941 è nato mio figlio, il piccolo Josef. Che mondo potevo offrirgli? La Germania non era il posto dove allevare un bambino, decidemmo di fuggire in Inghilterra.

A giugno eravamo pronti, ma tutto andò terribilmente storto. Ancora non posso credere che siamo stati denunciati da chi più credevamo fidato: un amico di famiglia, Peter Becker. Se penso a tutte le volte che mio padre ha curato i suoi figli mi prende un'amarezza... Avevo nascosto qualche risparmio per il futuro di mio figlio, così quando seppi dell'imminente arrivo delle SS riuscii a corrompere lo spione e fuggire con Ruth e il piccolo: non avevamo più nulla e i soldi non erano bastati per comprare la fuga al resto della mia famiglia, che fu deportata. Quanto darei per poterli rivedere ancora una volta... Finirono a Theresienstadt, e da lì furono smistati verso Auschwitz.

Nessun rituale funebre, nessun ciottolo appoggiato sulla loro tomba, proprio nessuna tomba. Ringrazio l'Altissimo di avermi concesso di non aver dovuto assistere al loro Risveglio.

Riporto qui di seguito i nomi, affinché resti memoria del loro passaggio su questo mondo: Josef Frankenberg (1885) e Maria Cohen (1889): i miei genitori. Anna (1909), Esther (1912), Michael (1913), Jakob (1914), Samuel (1916), Sarah (1918) e Aaron (1923) Frankenberg: i miei fratelli.

Con molta fatica, pochi anni fa sono riuscito a recuperare questo stralcio del diario di mio padre, nascosto in una vecchia baracca di Theresienstadt. Lo riporto non solo per memoria, ma perché possa essere d'aiuto se io dovessi fallire in ciò che mi accingo a compiere.



Theresienstadt, 1 Luglio 1941

Abbiamo terminato questo viaggio terribile, stipati in un carro bestiame, uno sull'altro per giorni. Siamo arrivati a Theresienstadt di notte, forse perché nessuno ci vedesse. Uomini e donne separati. Penso alle mie figlie e a mia moglie, dove saranno adesso?

Theresienstadt, 4 settembre 1941

Oggi sono uscito dalla Grosse Festung, la Grande Fortezza, dove viviamo noi prigionieri, e sono stato condotto alla Kleine Festung, la Piccola Fortezza, dove vivono i militari. Non è mai un buon segno essere condotto là, e non ero certo che sarei tornato indietro. C'è circa un chilometro di strada e si

Daniel Frankenberg, Conrad Weber

attraversa un ponte su un fiume che scorre verso est. La Piccola Fortezza è innanzitutto una prigione, ed entrando sono stato scortato per un lungo corridoio con porte di metallo sbarrate. Poi abbiamo preso un secondo corridoio a destra e sono giunto nell'ultima stanza, adibita a sala interrogatorio. Per terra c'era un prigioniero incosciente: un comunista svenuto per le torture. Per rimettere in piedi quella feccia sarebbe bastato un medico ebreo, io. Sono stato tentato di uccidere subito quel povero bastardo e risparmiargli un po' di sofferenza... Ma sono un medico e ho fatto il mio dovere; ho preso la strumentazione da una sala comunicante, una specie di ambulatorio. A dire il vero sembrava più un laboratorio, con diversi alambicchi in ebollizione su becchi di Bunsen, alcuni scaffali su cui erano stipati fasci di appunti e un tavolo operatorio con delle spesse cinghie. Il Signore solo sa cosa ci fanno lì dentro!

In quell'orrore spiccava però un quadro appeso alla parete, così bello che ne rimasi incantato; rappresentava un paesaggio agreste e rigoglioso, un turbinio di colori che per un attimo mi hanno condotto fuori da quel luogo infernale. Piansi come un bambino e un SS mi colpì così forte che persi i sensi.

Questa notte ho sognato mio figlio Daniel vagare per quel paesaggio, mi aggrappo al suo ricordo e a quella visione per trarre un po' di coraggio.

Theresienstadt, 1 ottobre 1941

Mi hanno portato via i miei figli, tolti, messi su un altro treno chissà per dove! Dopo le mie donne, anche loro! Che ragione mi resta per vivere? Quanto posso durare io, vecchio, solo e senza speranza qui dentro?

Negli anni che seguirono mi sono preso cura di mia moglie e mio figlio. Pensavamo di essere forti e pronti a tutto, poi, nel giugno del '44, il Risveglio. Ero di ritorno al mio rifugio, una cascina non molto lontana da un piccolo cimitero. Forse tu che leggi puoi immaginare ciò che ho trovato, ma mai comprenderai ciò che ho provato. Sul pavimento della cucina c'erano quattro morti che si muovevano a scatti, come insetti scarnificati e putrescenti, e non c'era modo di confondersi sul loro stato. E poi c'era la mia Ruth, accovacciata in mezzo a loro, con braccia e gambe dilaniate e i denti conficcati nella gola di Josef. Gli occhi di mio figlio di tre anni si riaprirono, vuoti, e dalla gola gli uscì un gorgoglio sanguinolento, una specie di ruggito. In quel momento davvero impazzii, il cuore mi scoppiò e non ricordo come io sia fuggito. Non lo so. Senza dubbio, non fosse stato per quell'esperienza, mai più mi sarei riavvicinato a una città tedesca; eppure mi resi conto che per sopravvivere era meglio abitare fra i propri nemici che vagare nel terrore delle campagne infestate dai Morti. Dopo mesi di viaggio alienato giunsi a Dresda. Pensavo che gli uomini nel frattempo avessero compreso che guerra e odio non avevano senso davanti a questi orrori, e invece no, la follia continuava. Ormai avevo acquisito una certa esperienza nel cambiare identità, e con la confusione del Risveglio erano giunti diversi profughi tedeschi senza beni né documenti in città. Mi confusi fra di loro e tornai a rendermi utile come farmacista. Ci vollero anni prima di ritrovare la mia gente.

Avvenne per caso: due ragazzini, Magdalene e Adam, dopo essere entrati nella mia farmacia, si lasciarono ingenuamente sfuggire alcune parole in yiddish. Il mio cuore esultava, non ero solo, non lo ero, la mia gente c'era ancora! Fu emozionante, eravamo solo in tre, ma eravamo una comunità.

Daniel Frankenberg, Conrad Weber

Non c'era bene più prezioso. In più Magdalene aveva un contatto che le aveva dato una mano ad arrivare in città, il quale ci chiese di entrare a far parte di una rete di solidarietà ebraica. Sapevamo di essere, con ogni probabilità, poche decine in tutto il Reich, ma a darci forza bastava il pensiero che esistevamo ancora, che non ce l'avevano fatta a cancellarci dalla faccia della terra.



Oggi siamo in sei:

Io: a soli 46 anni, sono il più anziano. È triste pensare che nessuno dei nostri vecchi sia sopravvissuto, poiché con loro è andata persa parte della nostra memoria e della nostra identità. Io faccio il possibile per ricordare ai miei ragazzi chi siano e per farli sentire una famiglia. Per esempio mi piace, nelle nostre riunioni, chiamarli coi loro veri nomi e non con quelli tedeschi scritti sui loro documenti.

Magdalene e Adam Zilberberg (nomi tedeschi Malwine e Frantz Klein): oggi, dopo tredici anni dal Risveglio, sono cresciuti, non sono più dei ragazzini.

Avraham, il nostro rabbino (nome tedesco Hans Mueller): ha 4 o 5 anni meno di me, arrivò nel '52 e fu Re David a guidarlo a noi con una visione. È un segno che l'Altissimo non ci abbia dimenticati, perché con le sue parole egli ci ridà la speranza. Non so esattamente chi sia Re David e come riesca a comunicare con i rabbini, ma voglio credere che sia davvero un emissario divino mandato infine per liberare il nostro popolo, ne abbiamo bisogno... ma ogni cosa a suo tempo.

Isaak (nome tedesco Jürgen Körtig): arrivato quasi insieme al rabbino. Fu lui a iniziare la rete di solidarietà ebraica e si unì a noi perché l'organizzazione, la cellula di Dresda della Stella del Mattino, divenisse attiva. È riuscito a infiltrarsi nell'ufficio telegrafico ed è ormai una vera e propria spia: non solo trova le informazioni, ma organizza missioni e vi partecipa. So che ha qualche anno in più di quelli che dimostra, forse ha solo una dozzina d'anni meno di me, però è sempre così inquietante con i suoi occhi di ghiaccio e la sua postura marziale, sembra davvero un soldato tedesco! Probabilmente questa è una delle sue migliori armi, però è così preso a lavorare per la protezione della comunità che alle volte si dimentica di farne parte...

Myriam (nome tedesco Lyse Keller): sono ormai 3 anni che è con noi, la trovò il rabbino per intercessione di Re David. La povera ragazza ha avuto esperienze durissime: è stata al campo di Dachau, e solo grazie al Risveglio e al caos che generò riuscì a scappare, dopo aver perso tutta la sua famiglia. Una volta fuori fu accolta e aiutata da una famiglia tedesca che si opponeva al regime e che le insegnò a falsificare documenti. Una famiglia così non poteva durare, infatti la Gestapo alla fine li ha presi tutti e Myriam, quasi per miracolo, è giunta sana e salva a noi. Ora prepara tutti i documenti che servono alle missioni di Isaak e ha un piccolo negozio di oreficeria in città. Quando la vedo, ingolfata in vestiti troppo larghi per quel suo corpo sempre esile, penso alle mie sorelle che in un campo ci sono morte, e spero che questa volta non fallirò nel proteggere la mia famiglia. Ultimamente la vedo un po' spaesata; forse come al solito esagero, ma ho come l'impressione che abbia bisogno di qualcuno con cui parlare, chissà cosa le passa per la mente, dovrò ricordarmi di farle capire che su di me potrà sempre contare.

A vertical column of horizontal lines on the right side of the page, serving as a writing area.



Le mie preoccupazioni non sono campate in aria: oggi Rabbi Avraham mi ha messo a capo di una missione che, per la prima volta in dodici anni, mi porterà molto lontano da Dresda. Che l'Eterno ci assista! Non mi sono mai imbarcato in una simile impresa e avrò bisogno di tutto l'aiuto di Isaak per esserne all'altezza. Non so cosa pensare, Re David ha comunicato al rabbino che a Theresienstadt è stato creato un Golem, nella Kleine Festung, la Piccola Fortezza. Da quanto ci ha detto il Rabbi le indicazioni sono di trovare il laboratorio della Piccola Fortezza... Potrebbe anche essere la stanza di cui parlava mio padre nel suo diario! Ma chi può aver creato quest'essere, e chi lo controlla? Un Golem creato in un laboratorio nazista non avrebbe senso, siamo sicuri che si tratti di un Golem? Questo però è quanto dice Re David, che però non riesce a mettersi in contatto con il rabbino "padre" di questo Golem: tocca a noi allora recuperarlo per il popolo eletto!

Secondo la leggenda infatti il Golem ubbidisce solo a colui che, dandogli la vita, ne diventa il padrone. Questi avrà posto sul golem la parola "emeth", cioè "verità", e se ne potrà disfare cancellando la prima lettera, cosicché resti scritto "meth", cioè "morte". Inoltre nel Golem verrà inserito un cartiglio con uno dei nomi dell'Altissimo. Si tratta di nomi troppo sacri per essere pronunciati, nomi che vengono affidati a pochissimi eletti chiamati "Maestri dei Nomi". Rabbrivido al pensiero che un'informazione così vitale sia caduta nelle mani dei tedeschi, dobbiamo recuperarla e riportarla ai Figli d'Israele. Fra tutti sono il solo qui che abbia un'idea di come possa "funzionare" la creazione di un Golem, anche se solo pochi rabbini eletti sono in grado di farlo. Non possiamo farci sfuggire quest'occasione.

Tra l'altro il nostro rabbino è stato molto chiaro sulla missione: «Andate ragazzi miei, senza timore. Questa missione può essere pericolosa, ciò nonostante debbo chiedervi di rischiare, di osare e spingervi oltre la paura. Del resto se vogliamo sopravvivere come popolo non possiamo farlo da pecore, il rischio e l'azione devono a volte avere la meglio sulla ragione e sulla paura». Ecco, questo mi preoccupa un po', sarò all'altezza?

Isaak - anzi, dovendoci muovere fuori da queste mura, sarà meglio che inizi a chiamarlo Jürgen - non pare molto convinto della mia guida; lo capisco, è lui quello che fa girare le cose per l'organizzazione, ma sono anche l'unico che ha delle conoscenze di occultismo. Deve capire che in certi ambiti ha bisogno di me, come io avrò bisogno di lui per completare la missione. Non voglio pestargli i piedi, ma collaborare!

La nostra piccola Lyse, utile come sempre, non solo ci procurerà i documenti, ma anche una guardia del corpo che conosca la regione. Purtroppo c'è un lungo tratto di strada da percorrere nelle campagne aperte e non abbiamo i mezzi per farlo da soli.

Oggi perciò ci ha presentato Gus Sauer: è un mercante itinerante, che per sopravvivere fa anche il cacciatore di morti. Ha contatti in diversi borghi e vende anche al personale di alcuni Campi. Ci porterà lui col suo furgone a Theresienstadt, e dovrebbe riuscire a farci entrare. È sveglio e abile con un'arma in mano, trovare una guardia del corpo simile per il nostro viaggio è stato un dono dell'Altissimo, anche se ci è costato uno sproposito (8.000 Reichsmark, di cui la metà in anticipo), ma per la sicurezza della comunità saranno soldi ben spesi.

Sembra un ragazzo onesto, ma è pur sempre un estraneo, probabilmente un germanico, e bisognerà porre molta attenzione a ciò che vedrà e sentirà su



Pregi

- **Iniziazione occulta:** sei capace di vedere o sentire cose che gli altri sono da sempre negate.
- **Lettura Veloce:** puoi leggere così velocemente da non essere visto o notato mentre lo fai.

Difetti

- **Astemio:** Una scelta di vita che hai fatto in passato. Sei in grado di bere alcool se necessario senza arrecare danno al tuo corpo, ma per scelta hai deciso di non assumerne.
- **Religione minoritaria:** Il tuo più grande segreto: appartieni al popolo ebraico.

Dati anagrafici reali

- **Nome:** Daniel Frankenbergern
- **Età:** 46
- **Professione:** Medico
- **Status:** Ebreo

Dati anagrafici falsi*

- **Nome:** Conrad Weber
 - **Età:** 46
 - **Professione:** Farmacista
 - **Status:** Razza pura all'80%
- * compaiono sui documenti



Tarocco Dominante

XIV: La Temperanza

Caratteristiche

Sociali		Aspetto 3	Spirituali		Affinità Occulta 10 (3) ³
		Comando 4			Distanza dalla Morte 13
		Creatività 2			Equilibrio Mentale 3
		Socievolezza 5			Karma 2 (1) ²
Mentali		Intuito 7 (+2) ¹	Fisiche		Coordinazione 3
		Memoria 8			Destrezza Manuale 4
		Percezione 4			Forza Fisica 3 (-1) ¹
		Volontà 6			Mira 2

¹:bonus di Caratteristica, ²:num.riestrazioni ammesse non usato nell'avventura ³:num.riestrazioni ammesse per prove di Karma per l'utilizzo di Doni

Risoluzione

(Per)+(Vol)+(Coo)+(Kar) 15

Vitalità

Max 8 Attuale 8

Armi	Abilità	Az. ^a	Test	Danno ^b	Gittata ^c	# Colpi ^d	Inceppam.	Ricarica ^e
Revolver Cal.39	Uso pistola	1	4	P+1	10/25/35	6	Nessuno	1 a colpo

^a:numero di azioni per round. ^b:tipo di danno, non usato nell'avventura. ^c:gittata in metri (vicina, media e lontana; modificatori non usati nell'avventura). ^d:colpi nel caricatore. ^e: round richiesti per la ricarica.

Abilità	Gradi(Bonus)	Test standard
Arrampicarsi	0 (½)	(Coo) 1
Ascoltare	2 (1)	(Per) 5
Biologia	5 (2)	(Mem) 9
Chimica Farmaceutica	5 (2)	(Mem) 10
Correre	0 (½)	(Coo) 1
Erboristeria	2 (1)	(Mem) 9
Guidare (4 ruote)	1 (0)	(Per) 4
Impartire Ordini	2 (1)	(Com) 5
Intrufolarsi	0 (½)	(Coo) 1
Lanciare	0 (½)	(Mir) 1
Leggere e scrivere	7 (3)	(Mem) 11
Letteratura e Arte	2 (1)	(Mem) 9
Lingua (Inglese)	1 (0)	(Mem) 8
Lingua (Yiddish)	6 (3)	(Mem) 11
Mercanteggiare	2 (1)	(Soc) 6
Nuotare	0 (½)	(Coo) 1
Occultismo	8 (4)	(Mem) 12
Oratoria	4 (2)	(Soc) 7
Orientamento	2 (1)	(Per) 5
Osservare	2 (1)	(Per) 5
Perquisire	1 (0)	(Per) 4
Persuadere	4 (2)	(Soc) 7
Pronto Soccorso	6 (3)	(Mem) 11
Rissa	0 (½)	(Coo) 1
Seguire Tracce	0 (½)	(Per) 2
Storia e Filosofia	2 1	(Mem) 9
Teologia	6 3	(Mem) 11
Uso Pistola	4 2	(Mir) 4

Equipaggiamento

- Revolver calibro 28
- Fiala di Morfina
- 2 Caricatori da 6 colpi
- Finti Documenti
- Kit di pronto soccorso
- Finta patente di razza
- Fiammiferi
- 80 Reichsmark.
- Taccuino e Lapis

Disturbi Mentali

- **Shock lieve (risveglio di tua moglie):** non ti sei mai ripreso veramente: ci pensi almeno una volta al giorno; questo ti porta dolore e a prenderti una pausa dalla realtà per qualche minuto.

Doni**

- **Pranoterapia (2):** è l'arte di guarire malesseri, malie, maledizioni, malattie lievi e ferite minori con la sola imposizione delle mani.
- **Tradizione della cabala (1):** Conoscenza teorica di quelli che sono i paradigmi e i rituali della tradizione esoterica della mistica ebraica

** per utilizzare i Doni estrai un A.M.; se non ti è gradito, grazie alla tua Empatia Occulta puoi estrarne un secondo che lo sostituisca, accettandone il risultato. Per ogni Dono puoi ripetere la prova il numero di volte indicato tra parentesi

nome (e tramite l'intercessione del colonnello che gli doveva la vita), altrimenti non sarebbe stato accettato perché ebreo.

E io che a 16 anni abbandono quel collegio. Lo abbandono insieme ai miei sogni e alle mie illusioni, perché essere un soldato nel '39 era ben lontano dall'ideale di eroismo che rappresentava per me da bambino. Potevo fingere di non essere ebreo, ma non potevo andare contro la mia gente. E forse quello che mi manda più in bestia è che in un modo o in un altro l'ho dovuto fare comunque.

È vero che sono ebreo, ma sono anche tedesco, sfido chiunque mi guardi a dire che non rispetto i loro dannatissimi canoni ariani! Bene, calma, rabbia adolescenziale smaltita.

Mi sarebbe piaciuto fare il soldato, sono gli scopi dell'esercito che si sono corrotti, non la sua funzione in sé. Diventare perito elettronico - sempre sotto falso nome e grazie ai contatti di mio padre - mi è stato comunque molto utile e, anche se non era il mio sogno, bisogna vivere nella realtà, è una questione di sopravvivenza. Quando il governo ha iniziato a mandare anche gli ebrei decorati come eroi di guerra a Theresienstadt, definito "luogo di villeggiatura per anziani", ma in realtà un lager, mio padre ha dovuto cedere alle insistenze di mia madre e fuggire. Nascondersi diventava sempre più duro: sono riusciti a fuggire in America solo nel '41 e, se devo essere onesto con me stesso, dubito che siano ancora vivi.

Io non sono voluto partire allora, il mio paese era la Germania; certamente mio padre aveva già dato il suo contributo, ma io sentivo di non aver ancora dato il mio. Resistere, infiltrarsi fra le fila del partito nazional socialista e contribuire alla caduta di quel governo ingiusto sarebbe stato il mio scopo. Conoscevo bene tutte le procedure militari e potevo facilmente passare per ariano grazie al mio aspetto; iniziai a costruirmi una rete di contatti e a raccogliere informazioni preziose. Stavo iniziando a passare dati agli inglesi attraverso alcune spie francesi, quando il mio sogno di ribaltare la situazione politica è crollato.



Il Giorno del Giudizio, con tutte le sue conseguenze, si è abbattuto come una bufera sull'Europa e sul mondo. Grazie alla superiore organizzazione tedesca il Reich è sopravvissuto ed è forse la nazione che più di ogni altra ha saputo rendere sicuri i suoi Borghi.

Non vedendo all'orizzonte nessun possibile alleato per ribaltare la situazione politica, sono ripartito con un nuovo scopo: salvare ciò che resta del popolo ebraico sotto questo regime. Non è una meta meno ambiziosa della rivoluzione, al momento.

Ho dovuto praticamente ricominciare da capo perché i morti si sono portati via una buona parte dei miei contatti, ma nel '50 sono riuscito ad avviare una "rete di solidarietà ebraica". Ora, lo scopo è resistere e sopravvivere, ostacolando i piani del Reich. Noi non vedremo la fine di questo regime, ma dobbiamo resistere, sperare che la situazione politica cambi o smuoverla lentamente verso il cambiamento, così forse i nostri figli vedranno l'alba di un nuovo futuro.

I nostri figli, già, come se fosse facile averne! Non posso neppure andare in un bordello con questa dannata circonscisione che grida "Ebreo! Ebreo!".

Se non salviamo le poche donne ebreo sopravvissute scompariremo davvero, merda! Naturalmente è un casino, perché non sempre sono sopravvissuti i migliori, a volte solo i più fortunati, e non è detto che questa dote si protragga all'infinito.

Preparazione militare, aspetto ariano, capacità di valutare al volo le possibilità d'azione: non molti oltre a me hanno tutto questo (soprattutto nella mia attuale cellula), anzi, mi sono talmente abituato a cambiare identità e a fare le mie scelte in base alla situazione che a volte faccio fatica a distinguere quali siano i miei veri istinti. Questo perché ho messo la causa davanti a tutto.

Il regime ha il numero e la forza, ma non vuol dire che abbia gli uomini migliori, io l'ho dimostrato e lo dimostrerò ancora. Come quella volta che avevo pizzicato quella spia della SIPO¹, sapevo che aveva subodorato qualcosa e che sarebbe stata un problema, così l'ho seguita e quel fesso di SIPO non si è accorto di niente. Al primo sguardo avevo già inquadrato il posto:

- bar affollato a inizio via sulla sinistra, alcuni uomini brilli sul marciapiede che chiacchierano, finestre delle latrine su vicolo laterale, ottimo per confondersi fra la folla;
- 3 lampioni sulla via, accensione prevista entro 28 minuti secondo standard città, necessario agire prima;
- vicolo cieco sulla destra a 60 metri dal soggetto, scarsa illuminazione, ottimale per agguato;
- netturbino al lavoro vicino a bottega barbiere a circa 40 metri dal soggetto, lavoro lento, sguardo verso soggetto, probabile contatto SIPO.

Il mio primo istinto era di spingerlo nel vicolo e di torturarlo fino a che non avesse detto tutto quello che sapeva, ma la via era ancora troppo affollata. Certo avrei potuto avvicinarlo e invitarlo a bere qualcosa, poi farlo fuori nelle latrine del pub e lasciare che il morto si divorasse i suoi colleghi. Uhm, divertente! Beh, alla fine l'ho pedinato nelle ombre per giorni e mi è stato molto utile, solo quando ho scoperto i suoi contatti ho potuto attuare un piano più movimentato! Ah-ah!



Comunque per la nostra gente la situazione è migliorata con l'arrivo dei rabbini. Non è che io sia mai stato molto religioso, ma dopo i morti e l'orrore nazista, sono disposto a dare una chance anche a queste faccende. Soprattutto se si rivelano utili alla nostra organizzazione, la Stella del Mattino.

È anche per questo che nel '52 mi sono trasferito a Dresda; tramite alcuni contatti sono venuto a sapere che vi si era da poco installato uno di questi rabbini, e inoltre pensavo di poter ottenere lavoro presso l'ufficio telegrafico locale, che è un'ottima fonte di informazioni. Ho pensato che

¹ NdA: *Sicherheitspolizei*, letteralmente Polizia di Sicurezza, si tratta della polizia segreta della Gestapo.

questa combinazione avrebbe potuto generare una cellula molto efficiente, e non ho esitato a trasferirmi.

Mi sembra che il rabbino Avraham per lo più dica cose senza senso, tutte queste visioni che gli manda Re David mi sembrano originate da qualche droga, ma spesso le informazioni si rivelano utili, quindi o qualcosa è vero o il rabbi è una spia migliore di me. In ogni caso lavorare insieme è proficuo.

In breve, la cellula è composta di 6 elementi:

Io: gestisco la rete di contatti, trovo informazioni, organizzo le missioni, gestisco indagini e sopralluoghi.

Hans Mueller (il rabbino Avraham, 41 anni): è sia la guida spirituale che una fonte di informazioni.

Malwine Klein (vero nome Magdalene Zilberberg, 24 anni): ragazza sveglia, le faccio gestire qualche contatto fuori città e nulla più per ora, ma cresce bene.

Franz Klein (vero nome Adam Zilberberg, 16 anni): il fratello della ragazza, è da raddrizzare, perché troppo abituato all'idea che qualcuno si prenda cura di lui.

Conrad Weber (vero nome Daniel Frankenbergn, 46 anni): l'anziano della comunità, gestisce una farmacia, ma in realtà è un ottimo medico. È il vero punto di riferimento della comunità, con la sua ossessione di prendersi cura degli altri però esagera... So che fra guerra, campi di concentramento e Risveglio ha perso tutta la sua famiglia, ma non è certo con le sue riunioni di gruppo, in cui ci si deve chiamare con il nostro vero nome ebraico, che si risolleveranno le sorti della comunità. Forse si può stare allegri per dieci minuti, ma col rischio che qualcuno origli alla porta e ci faccia bruciare tutti! Per me queste riunioni sono solo del lavoro in più, anche se ammetto che agli altri servono davvero a dare un senso di comunità.

Lyse Keller (vero nome Myriam Zevi, 30 anni): fantastica. La ragazza è più in gamba di quanto sembri: è sopravvissuta a Dachau, è sopravvissuta ai Morti, è sopravvissuta alla Gestapo. Inoltre ha imparato a fare documenti falsi da una famiglia di dissidenti tedesca che l'ha salvata quando, col casino del Risveglio, è riuscita a scappare dal campo di concentramento. Sarà l'abitudine a lavorare sui dettagli (provenendo da una famiglia di orafi), ma i suoi falsi sono eccezionali! Da quando è arrivata a Dresda, 3 anni fa, abbiamo iniziato a collaborare strettamente e il suo lavoro è davvero prezioso. L'altro giorno le ho chiesto un documento per entrare in un magazzino sorvegliato, pensavo ci volessero giorni, ma tempo trenta minuti avevo quello che mi serviva. Eccezionale! (Sui documenti mi ha voluto togliere 6 anni perché secondo lei non ne dimostro 34, è attenta ai particolari, appunto). Comunque la ragazza è tosta e sopravvivrà anche a questa missione, in qualche modo. Forse è l'occasione giusta per darle qualche dritta sullo spionaggio, chissà che non possa diventare una discreta spia.

E qui arriva il punto dolente, l'ultima missione: oggi il rabbino ci chiama e ci dice che c'è un Golem da andare a recuperare a Theresienstadt. Un Golem? D'accordo, avevo sentito dire che negli ultimi anni alcuni rabbini della Stella del Mattino avevano costruito dei golem funzionanti, ma più che altro pensavo che fosse una metafora per indicare una qualche arma potente. Il

rabbino, invece, sembra proprio convinto che si tratti della creatura leggendaria. Le sue parole sono state: «Andate ragazzi miei, senza timore. Questa missione può essere pericolosa, ciò nonostante debbo chiedervi di rischiare, di osare e spingervi oltre la paura. Del resto se vogliamo sopravvivere come popolo non possiamo farlo da pecore, il rischio e l'azione devono a volte avere la meglio sulla ragione e sull'angoscia».

Azione! Questo sì che mi piace. Il vecchio ha ragione, fin'ora non mi ha mai dato informazioni sbagliate, anche se ha messo a capo della missione Conrad!

Allora, Conrad è una bravissima persona, ma francamente ho paura che in un momento di tensione si lasci sfuggire uno dei nostri veri nomi, visto che fin'ora nell'organizzazione lui è quello che si occupa del tè coi biscotti. Poi sono 12 anni che non esce da Dresda! Qualche anno fa portarlo in missione sarebbe stato giusto, ma per quanto possa essere utile un medico, mi preoccupa più della sua incolumità; se non dovesse tornare sarebbe un colpo durissimo per la comunità e, di conseguenza, per l'organizzazione! Se non altro è l'unico che ne capisce di Golem e fesserie della Cabala, se dovessimo trovarci di fronte a cose del genere potrà rendersi utile. Speriamo.

Almeno in aiuto avrò Lyse... Visto che il viaggio potrebbe essere lungo le sue doti ci torneranno utili (e poi ho più fiducia nelle sue capacità di sopravvivere che in quelle di Conrad).

Quello che mi fa girare ulteriormente le scatole è che fino a Theresienstadt è di fatto aperta campagna, non ho contatti da sfruttare là. Ne ho praticamente in tutti i piccoli e grandi borghi della regione (e' quasi del Reich completo ormai) in cui ci sia una nostra cellula, e ora mi tocca andare a spasso per la campagna e seguire solo la pista del Rabbi... Certo che sono nervoso! In missione non posso perdere la calma, quindi meglio farsi i conti in tasca prima. In effetti all'ufficio del telegrafo di Theresienstadt potrebbe esserci Fritz Meyer, un ragazzo che ha fatto il corso da telegrafista con me; nell'elenco del personale assegnato ai grandi borghi non c'è, è un'informazione da verificare.

Lyse poi è stata ancora una volta fantastica, ci ha procurato anche un mezzo e una guardia del corpo, un certo Gus, quindi là ci arriveremo e dovremo anche riuscire a entrare. Ci dovremo fidare ciecamente di lui? Mmm, la cosa non mi piace molto. A tal proposito mi sono fatto riferire da Lyse tutto quello che sa su di lui e credo sia controllabile.

- Gus Sauer, anno di nascita 1926. Vero nome Pavel, cognome sconosciuto, vero anno di nascita 1928.
- Apparentemente germanico dai documenti, sicuramente slovacco.
- Documento falso del 1955 (fatto da Lyse) a seguito di arresto Gestapo e carcere (ricattabile se avessi altre informazioni in merito).
- Professione: mercante itinerante/cacciatore di Morti.
- Contatti commerciali al campo di Theresienstadt (utile per la missione).

In sostanza, il cacciatore dovrebbe avere un contatto da corrompere nella Kleine Festung, la Piccola Fortezza di Theresienstadt. Questo tizio ci può fare entrare all'interno di un laboratorio che, secondo il rabbino, dovrebbe essere un primo punto dal quale far partire le nostre indagini. Pare che quest'arma, questo Golem, sia stata creata lì.

Ad ogni modo, credo che far entrare tutto il gruppo possa risultare rischioso; d'altro canto, preferirei non dividerci durante il viaggio, è poco sicuro per Lyse e Conrad e poi preferisco tenere sempre un occhio sullo slovacco.

In ogni caso, di qualsiasi cosa si tratti, arma ebraica o meno, se è stata generata in un laboratorio della Gestapo sarà meglio controllare.

Questo Gus non mi piace, è grezzo, sembra che abbia la postura di una scimmia addestrata invece di quella eretta e fiera che dovrebbe avere un uomo! Come diceva mio padre: sguardo diretto, schiena dritta, petto in fuori! E poi sembra agire senza pensare, senza rispettare un ordine preciso e un'accurata analisi del territorio.

Malgrado ciò, devo ammettere che sembra sapere il fatto suo nelle Terre Perdute; attraversarle senza di lui risulterebbe molto più rischioso e difficile, tanto più che è assolutamente improbabile trovare un'altra guida con la sua esperienza e conoscenza del territorio.

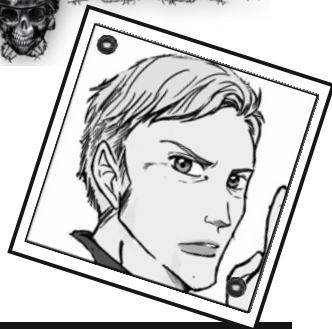
Lo abbiamo pagato una fortuna, 4.000 Reichsmark come anticipo e altri 4.000 al nostro ritorno a Dresda. Se quello che ha raccontato a Lyse è vero dovrebbe essere una guardia del corpo degna di questo nome, per ora ha i miei occhi puntati addosso e sarà meglio che resti in riga.

Dannazione, ho quasi finito le sigarette! Avrei dovuto scrivere prima questo sfogo, ora mi toccherà portarmi questi schifosi bastoncini di liquirizia in missione! Però se non ci fossi io a mantenere il sangue freddo chi lo farebbe? Certo, le sigarette sono molto meglio per i miei nervi; non avessi dovuto fare i preparativi per la missione di corsa, rodendo di rabbia, avrei evitato di arrivare quasi alla fine del mio ultimo pacchetto... Tempo per procurarmene altre non ne ho, maledizione!

Va bene, per ora può andare.

Procedura terminata.

Posso procedere alla distruzione di questi fogli.



Dati anagrafici reali

- **Nome:** Isaak Neumann
- **Età:** 34
- **Professione:** Spia della Stella del Mattino
- **Status:** Ebreo

Dati anagrafici falsi*

- **Nome:** Jürgen Körtig
- **Età:** 28
- **Professione:** Telegrafista
- **Status:** Pura razza ariana

* compaiono sui documenti



Tarocco Dominante

XVII: Le Stelle

Pregi

- **Fisionomista:** Nessun volto ti sfugge, nessuna particolare camminata, espressione o sguardo sono da te sottovalutati o dimenticati.
- **Saper Mentire:** Sei bravissimo a mentire e, anche se non è detto che tu lo faccia spesso, quando ti capita di farlo nessuno ti scopre.
- **Volto "Comune":** hai una faccia che passa spesso inosservata: è difficile che qualcuno si ricordi il tuo volto a meno che non ti conosca bene.

Difetti

- **Fumatore:** Non sei ancora dipendente dal fumo, ma potresti diventarlo se continui così. Ti porti dietro le sigarette e sei di pessimo umore se non le hai con te!
- **Religione minoritaria:** Il tuo più grande segreto: appartieni al popolo ebraico.

Caratteristiche

Sociali		Aspetto	5	Spirituali		Affinità Occulta	2
		Comando	7			Distanza dalla Morte	13
		Creatività	2			Equilibrio Mentale	5
		Socievolezza	3			Karma	3 (1) ²
Mentali		Intuito	4 (-1) ¹	Fisiche		Coordinazione	4
		Memoria	5			Destrezza Manuale	3
		Percezione	6			Forza Fisica	6 (0) ¹
		Volontà	7			Mira	5

¹:bonus di Caratteristica,non usato nell'avventura

²:num. massimo riestrazioni ammesse per prove di Karma

Armi	Abilità	Az. ^a	Test	Danno ^b	Gittata ^c	# Colpi ^d	Inceppam.	Ricarica ^e
Coltello	Uso Pugnale	3	7	P+0	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.
Walther P38	Uso Pistola	2	7	P+1	15/25/35	8	Medio	2

Abilità	Gradi(Bonus)	Test standard
Arrampicarsi	2 (1)	(Coo) 5
Ascoltare	4 (2)	(Per) 8
Correre	1 (0)	(Coo) 4
Guidare (4 Ruote)	2 (1)	(Per) 7
Impartire Ordini	6 (3)	(Com) 10
Interrogare	5 (2)	(Com) 9
Intrufolarsi	4 (2)	(Coo) 6
Lanciare	1 (0)	(Mir) 5
Leggere e scrivere	4 (2)	(Mem) 7
Lingua (Francese)	1 (0)	(Mem) 5
Lingua (Inglese)	2 (1)	(Mem) 6
Lingua (Yiddish)	1 (0)	(Mem) 5
Mercanteggiare	0 (½)	(Soc) 1
Nuotare	1 (0)	(Coo) 4
Orientamento	0 (½)	(Per) 3
Osservare	4 (2)	(Per) 8
Perquisire	8 (4)	(Per) 10
Persuadere	5 (2)	(Soc) 5
Raggirare	4 (2)	(Soc) 5
Rissa	2 (1)	(Coo) 5
Scassinare	2 (1)	(Des) 5
Seguire tracce	4 (2)	(Per) 8
Telegrafia	4 (2)	(Mem) 7
Torturare	4 (2)	(Int) 6
Uso Pistola	5 (2)	(Mir) 7
Uso Pugnale	6 (3)	(Coo) 7

^a:numero di azioni per round. ^b:tipo di danno, non usato nell'avventura. ^c:gittata in metri (vicina, media e lontana; modificatori non usati nell'avventura). ^d:colpi nel caricatore. ^e: round richiesti per la ricarica.

Risoluzione

(Per)+(Vol)+(Coo)+(Kar)

Vitalità

Max Attuale

Equipaggiamento

- Walther P38
- 3 caricatori (8 colpi)
- Accendino
- Grimaldello
- Specchietto
- Liquirizia(4 bastoncini)
- Finti documenti
- Finta patente di razza
- 12 Reichsmark

Disturbi Mentali

- **Ossessione Lieve (Maniaco del Controllo):** devi sempre avere la situazione sotto controllo, che tu stia organizzando una cena o che tu stia per condurre un attacco al cuore del Reich

solo ripensare a quelle parole mi sono venuti i brividi e mi pare di sentire ancora nelle narici il disgustoso odore dolciastro di carne umana bruciata. Spero che abbiate sofferto poco.

Voi non ci siete più e neppure mamma, papà e i miei due fratelli, ma io sono ancora qui. Non mi sono arresa, mi sono ricordata di quando mi hai detto che morire è fin troppo facile e che avrei dovuto resistere e vivere. L'ho fatto caro nonnino, non mancherò mai a questa nostra silenziosa promessa.

Molti al campo erano così disperati da aver perso la fede in Dio, ma io continuavo a sperare e a credere, e pregavo sempre per la nostra salvezza. Ironia della sorte, è stata proprio la morte a farmi sopravvivere: quando nel '44 i morti si sono risvegliati, al campo è successo un putiferio, le guardie sono state sommerse da quella marea di esseri putrescenti che si alzava dal suolo, in una macabra vendetta. Forse tra loro c'erano anche i vostri corpi, in fondo non avevano ancora costruito i forni quando vi hanno deportati.

Allora, a dire il vero, pensai solo a fuggire: le mura e le porte non erano più sorvegliate e, lo ammetto, ero terrorizzata. Forse solo le SS incutevano tanta paura quanto quell'esercito di morti, ma volevo sopravvivere, non volevo morire. Non so dove trovai l'energia per correre tanto, so che a fine giornata avevo fatto circa venti chilometri ed ero arrivata qui.

Mi stavo nascondendo nel fienile quando sentii un rumore e girandomi scorsi un bambino con le gote rosse, impietrito di fronte a me. Avrei voluto fare qualcosa, ma ormai ero troppo debole per reagire, rimasi immobile quando il piccolo corse via, e tremavo in un angolo in attesa del mio destino. Poi sentii una voce di uomo che chiedeva "Da che parte è, Hans?". Mi sentivo perduta. Era Franz Richter, un tedesco pensa! Eppure era uno degli uomini migliori al mondo. Mi portò in casa e mi nascose, si prese cura di me come se fossi un membro della sua famiglia. I Richter sono "dissidenti", forse anche un po' comunisti, non saprei, ma so che sono persone di buon cuore e che mi hanno ridato la capacità di provare speranza nei confronti degli esseri umani. C'è differenza tra tedeschi e nazisti, ora lo so: i nazisti mi hanno portato via tutto, ma un tedesco mi ha riportato alla vita. È un concetto difficile da spiegare, ma credo siano certi tipi di uomini a essere malvagi, non il mondo intero. Vedi, Dio aveva ascoltato le mie preghiere alla fine.

Nascondermi non è stato facile, specie all'inizio, per via della mia magrezza. Anche ora non riesco più a riguadagnare il mio peso normale - il mio corpo non è in grado di assorbire di più, pare. Poi c'era il mio numero di matricola sul braccio, ma i Richter me lo hanno fatto nascondere da un loro amico che sa usare una macchina per tatuare. Il numero è nascosto, ma io so che è lì sotto. Io non lo dimentico, non lo dimenticherò mai.

Papà Richter sta in un giro di persone che si aiutano fra di loro per sopravvivere sotto questo regime. Lui infatti, dato che per passione faceva fotografie, ha avviato un'attività di falsificazione di documenti. Ora mi sta insegnando, così anche io finalmente riesco a rendermi utile!

Insomma caro nonnino, la vita là fuori è peggiorata da come tu te la ricordi, visto che oltre ai nazisti ora ci sono anche i Morti, ma io non mi arrendo e proseguo per la mia strada. Spero sarai fiero di me.

Un bacio, Myriam

◆ *Monaco di Baviera, 11 luglio 1950*

Caro papà Franz, non ho avuto alcun problema a passare i controlli, mando Hans a casa con questo biglietto perché questa notte ho fatto un orribile incubo: la Gestapo scopriva il traffico di documenti e vi faceva arrestare tutti. So che la considererai una sciocchezza, ma il sogno era così reale! Ho paura, state attenti! Appena finirà questa stupida fiera verrò a casa, non credo che sarò una buona venditrice con questa angoscia nel cuore, ma ci proverò. Fate attenzione, vi prego!

M.

◆ *Plzeň, 4 agosto 1952*

Cara mamma, mi sembra di impazzire! Tu sapevi sempre cosa fare e che consigli darmi, forse è a causa della tua mancanza che sento così spesso questa voce nella mia testa?

Vedo cose, cose che sono successe o che devono ancora accadere, e in quel caso si avverano sempre. Come quando la Gestapo ha preso i Richter, la mia seconda famiglia! Non avrei dovuto mandare Hans ad avvertirli, l'ho spedito nella bocca del lupo, solo che ancora non credevo fosse vero!

Quando sono tornata a casa la voce mi ha detto dove nascondermi e mi ha indicato la strada per fuggire. Forse è stato il mio sesto senso a guidarmi, mi sto solo autosuggestionando.

Ricordo che portavi sempre un ciondolo e un braccialetto in oro con le tue iniziali "EZ" - Esther Zevi - e dicevi che erano il tuo portafortuna (forse perché te li aveva regalati papà quando vi siete sposati): non hanno funzionato, lo so, ma ho deciso di crearne una copia per sentirti vicina. Forse questo mi aiuterà a controllare la "voce", se ancora mi sembrerà di sentirla.

◆ *Dresda, 21 ottobre 1954*

Caro Diario, come promesso l'arrivo a Dresda è stato fruttuoso: ho incontrato i membri della "Stella del Mattino" locale e sono stata accolta a braccia aperte.

Seguendo la voce (anzi, chiamiamola istinto, che è più rassicurante) sono arrivata al vicolo in cui "sentivo" che avrei trovato qualcuno per me. La strada era deserta, quando è comparso un uomo e mi si è avvicinato. Sentivo urlare dentro di me l'imperativo di salutarlo in ebraico, e alla fine ho ceduto alla voce, che finora in fondo non mi ha mai tradito. Sentire la risposta "Shalom Aleichem" però è stata una sorpresa. L'uomo mi ha condotta al sicuro, mi ha detto di essere il rabbino Avraham e mi ha spiegato che Re David, la voce che guida i rabbini di tutte le comunità della Stella del Mattino, gli aveva mandato una visione del nostro incontro, raccomandandogli di portarmi al sicuro in quanto figlia d'Israele. Ancora una volta l'Altissimo ha esaudito le mie preghiere!

Dunque non sono pazza, si tratta forse della stessa voce che ha guidato me? Re David però parla solo agli uomini, coloro che vengono scelti come rabbini della comunità, non può trattarsi della stessa cosa, forse è solo una coincidenza. In ogni caso ho tenuto la cosa per me.

◆ *Dresda, 15 gennaio 1955*

Le cose stanno finalmente girando bene, così bene che è un po' che non sento la "voce". Ho ricreato i gioielli portafortuna della mamma e li indosso sempre, mi fanno sentire più tranquilla in effetti, ma credo che il merito sia della Stella del Mattino.

La comunità mi ha aiutata a trovare i fondi per aprire una piccola bottega di oreficeria e ora sono economicamente indipendente. Sto iniziando a crearmi una mia clientela, anche se mi trovo sempre un po' a disagio a parlare coi tedeschi; credo sia perché nel corso della mia vita ho imparato che un cauto silenzio con loro è spesso la soluzione più intelligente. Oggi addirittura una signora particolarmente robusta mi ha chiesto come faccio a mantenere la linea! Ho sorriso e le ho fatto qualche complimento generico, non posso certo parlarle del regime che ho dovuto seguire a Dachau.



Fortunatamente non mi manca la possibilità di confidare le mie preoccupazioni e sfogare le mie ansie. Ebbene sì: ho di nuovo una famiglia, anzi, per compensare sono diventata davvero una chiacchierona nelle nostre serate comunitarie! Dividere il momento della preghiera con loro è una gioia che non speravo più di assaporare! Ora finalmente anche io ho la possibilità di rendermi utile: ho parlato al rabbino delle mie capacità nella falsificazione di documenti e ho mostrato la qualità dei miei lavori (il mio passaporto a nome Lyse Keller è perfetto, mi sono anche tolta quattro anni, ma questo non gliel'ho detto!). Mi è stato chiesto di sistemare i documenti per tutta la nostra cellula (siamo in sei, me compresa), e mi sono segnata qualche appunto per cominciare subito:

Rabbino Avraham, nato nel 1916, nome da inserire su documento Hans Mueller, professione calzolaio. È la nostra guida spirituale. So che lui sente davvero la voce di Re David, ma non per questo non ha bisogno di un documento fatto a regola d'arte!

Magdalene Zilberberg, nata nel 1933, nome da inserire su documento Malwine Klein, professione commessa. Ragazza simpatica, sta iniziando a coltivare dei contatti fuori città, documento nuovo urgente.

Adam Zilberberg, nato nel 1941, nome da inserire su documento Franz Klein, professione commesso. Fratellino di Magda, priorità bassa.

Isaak Neumann, nato nel 1923, nome da inserire su documento Jürgen Körtig, professione telegrafista. Nota: sembra molto più giovane, inserire anno di nascita 1929, più credibile. Quest'uomo è la Stella del Mattino. Tutta l'attività della nostra cellula si riassume in lui. Devo dire che più lo conosco più lo ammiro: è vero che grazie al suo aspetto fisico infiltrarsi fra gli ariani è facile, ma, da quanto ho capito, lui procura e affronta molte missioni perché grazie al suo lavoro riesce a individuare informazioni cui pochi possono accedere. Se sarà convinto della qualità del mio lavoro mi commissionerà molti documenti in futuro, non devo deluderlo! Tra l'altro la sua capacità di analizzare le situazioni, il suo fiuto nelle indagini e i suoi metodi mi affascinano molto.

Daniel Frankenbergern, nato nel 1911, nome da inserire su documento Conrad Weber, professione farmacista. Lui è la famiglia. Daniel organizza riunioni della cellula a casa sua in cui possiamo chiamarci coi nostri veri

nomi, s'impegna molto a farci sentire uniti e penso che ci riesca. Non ci ho messo molto a raccontare la mia storia agli altri, e da allora Daniel è davvero molto paterno con me. Forse potrò essere nuovamente felice qui... Inoltre prima della Guerra era medico, quindi da lui posso farmi visitare senza paura che il mio tatuaggio sul braccio generi sospetti. Grazie a lui inizio a sentirmi di nuovo sicura. È espertissimo di religione e Cabala, e a volte mi domando come reagirebbe se gli rivelassi il mio segreto. Forse è l'unico in grado di capire.

♣ *Dresda, 6 novembre 1955*

Oggi mi è stato richiesto un documento da un gentile¹, il mio riferimento gli è stato dato da un comune amico (Thomas, un membro della Stella del Mattino fuori città che conosce Magda), così ho deciso di preparargli il documento. Sembra un bravo ragazzo, è un mercante itinerante che si è messo nei guai con la Gestapo per un litigio banale (da quanto ho capito si è impuntato con un agente per non venire meno alla parola data a un cliente). Dopo essere passato per le mani di quello sbirro, il suo documento risultava parzialmente illeggibile e lo hanno trattenuto per più giorni in carcere. Deve aver pagato bene per uscire (come ha pagato anche me per il documento, che di fatto gli garantirà una nuova identità). È rimasto entusiasta del mio lavoro e mi ha chiesto di iniziare a lavorare insieme: ho rifiutato di falsificare documenti per lui, troppo pericoloso. Al contrario, potrebbe nascere una proficua collaborazione di altro genere se, come promesso, mi porterà dai suoi viaggi gioielli e oro da rifondere.

Comunque, per sicurezza, mi appunto i suoi dati, in caso di problemi potrò sempre girare a Isaak le informazioni per una verifica: Vero nome: Pavel (cognome illeggibile), nazionalità cecoslovacca, nato nel 1928². Nome su documento: Gus Sauer, nazionalità tedesca, nato nel 1926.

♠ *Dresda 20 settembre 1957*

È successo di nuovo: oggi Gus è passato in negozio a vendermi un po' d'oro e, dopo una chiacchierata sulle sue ultime avventure, lo stavo per salutare quando ho sentito la voce. Potevo ignorarla? Ovviamente no, mi ha sempre salvata finora. Ho invitato Gus a ripassare nel pomeriggio, senza sapere ancora il perché.

Quando ho chiuso il negozio per pranzo ho trovato Adam che mi ha chiesto di andare di corsa dal rabbino; c'erano anche Daniel e Isaak, dalle loro facce ho capito subito che c'era qualche grossa novità, ma non potevo immaginare neppure lontanamente la missione che il rabbino, o meglio Re David, ci avrebbe affidato. A quanto pare a Theresienstadt è stato visto un Golem, ma non è possibile mettersi in contatto con il rabbino che l'ha creato; Conrad ha detto che queste creature sono sempre controllate da un rabbino. Non capisco come possa essere stato realizzato un Golem in quel posto: come avrà fatto la Gestapo a procurarsene uno? Se tale creatura esiste, appartiene al popolo ebraico, quindi tocca a noi recuperarlo per la causa, e non c'è nessuno in zona che possa farlo al posto nostro.

Non ho mai visto il rabbino così determinato, ci ha detto: «Andate ragazzi miei, senza timore. Questa missione può essere pericolosa, ciò nonostante debbo chiedervi di rischiare, di osare e di spingervi oltre la paura. Del resto, se vogliamo sopravvivere come popolo, non possiamo farlo da pecore, il

¹ Non ebreo.

rischio e l'azione devono a volte avere la meglio sulla ragione e sull'angoscia».

Fino a Theresienstadt però non ci sono che aperta campagna e Morti! Inoltre Re David ha chiesto di introdursi in un laboratorio della Kleine Festung, la Piccola Fortezza, e con ogni probabilità il posto sarà infestato dalla Gestapo. Capisco perché il rabbino abbia parlato di rischio...

Mi sono ricordata che Gus commercia a volte anche con alcuni campi della Gestapo, senza contare che ha un furgone ed è abituato ad attraversare quel territorio, così mi è venuta un'idea. Ho detto al gruppo che avevo io l'uomo che faceva per noi e più tardi ho presentato loro Gus, il quale, data la lauta paga (8.000 Reichsmark) che gli abbiamo dato perché non facesse domande, si è reso più che disponibile a portarci dentro Theresienstadt. Tanto più che ci ha detto di conoscere qualcuno dentro la Kleine Festung... la voce aveva ragione quando mi ha chiesto di trattenerlo!

Ho già partecipato ad altre missioni, piccole cose, ma è tanto che non viaggio così a lungo. Tuttavia non ho paura. Per prima cosa c'è Isaak, lui sa sempre cosa fare e con lui sono certa che verremo a capo di questa faccenda. In secondo luogo, a capo delle missioni c'è Daniel, cioè Conrad; il rabbino si fida molto di lui (se l'ha coinvolto vuol dire che si tratta di una questione davvero importante), come tutti noi del resto. Infine c'è Gus, che mi ricorda tanto il mio "fratellino" Hans Richter, sempre in cerca di nuove avventure; speriamo che dopo l'incidente con la Gestapo abbia imparato a controllare un po' la sua irruenza! Credo di avere un discreto ascendente su di lui, non mi piace approfittarne, ma se serve a far sì che non ci crei troppi problemi, allora ben venga.

Con lui in squadra i nostri veri nomi saranno ovviamente vietati, lui non immagina che siamo ebrei; in fondo però io conosco anche il vero nome di Gus e mi sento abbastanza tranquilla. Tutto sommato credo che sarà interessante vedere se quel che mi racconta sulle sue avventure sia vero.

Qualsiasi cosa succeda, questa volta non mi separerò dalla mia famiglia.

Ciò che mi preoccupa è cosa fare se sentirò ancora la "voce". Che sia Re David o no, dovrò decidere se affrontare o meno il discorso con la mia cellula... Se si trattasse davvero di messaggi dell'Altissimo, ignorarli non sarebbe più possibile; però non vorrei nemmeno che mi prendessero per pazzo. Come potrei reagire se lo facessero?

Basta scrivere, avanti coi preparativi! Devo portarmi il materiale per creare pass e documenti vari e occultarlo per bene: fra poche ore si parte.

Lined area for writing, containing a faint background image of a soldier in silhouette.



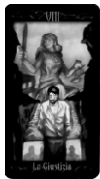
Dati anagrafici reali

- **Nome:** Myriam Zevi
- **Età:** 30
- **Professione:** Orafa/Falsaria
- **Status:** Ebreo

Dati anagrafici falsi*

- **Nome:** Lyse Keller
- **Età:** 26
- **Professione:** Orafa
- **Status:** Razza pura all'80%

* compaiono sui documenti



Tarocco Dominante

VIII: La Giustizia

Pregi

- **Sesto Senso:** a volte, prima che ti succeda qualcosa di grave, hai come un presentimento, come un lieve malessere o un lieve senso di angoscia; questa sensazione è difficile da interpretare in modo corretto e tempestivo.
- **Resistenza alla Fame:** Soffri meno della norma per l'assenza di cibo ma muori comunque di inedia in dieci/quindici giorni
- **Resistenza al Dolore fisico:** resisti più del normale in condizioni di tortura, leve articolari o simili; non resisti di certo a colpi di pistola o accetta.

Difetti

- **Religione Minoritaria:** appartieni ai pochi sopravvissuti di religione ebraica.
- **Segreto Minore (Senti una Voce):** alcune volte Re David ti ha parlato. Non hai mai parlato con nessuno del tuo segreto perché le donne non possono diventare Rabbini e Re David parla solo con i Rabbini.
- **Tatuaggio:** il simbolo della tua prigionia a Dachau è ancora impresso sul tuo braccio, mascherato sotto un altro tatuaggio.

Caratteristiche

Sociali		Aspetto 3	Spirituali		Affinità Occulta 5
		Comando 2			Distanza dalla Morte 13
		Creatività 3			Equilibrio Mentale 3
		Socievolezza 2			Karma 8 (1) ²
Mentali		Intuito 6 (+1) ¹	Fisiche		Coordinazione 4
		Memoria 5			Destrezza Manuale 7
		Percezione 3			Forza Fisica 2 (-1) ¹
		Volontà 8			Mira 5

¹:bonus di Caratteristica, non usato nell'avventura

²:num. massimo riestrazioni ammesse per prove di Karma

Armi	Abilità	Az. ^a	Test	Danno ^b	Gittata ^c	# Colpi ^d	Inceppam.	Ricarica ^e
Revolver calibro 38	Uso Pistola	1	5	P+1	10/25/35	6	Nessuno	1 a colpo

Abilità	Gradi(Bonus)	Test standard	^a :numero di azioni per round. ^b :tipo di danno, non usato nell'avventura. ^c :gittata in metri (vicina, media e lontana; modificatori non usati nell'avventura). ^d :colpi nel caricatore. ^e : round richiesti per la ricarica.	
Arrampicarsi	1 (0)	(Coo) 4		
Artigianato Orefice	8 (4)	(Des) 11		
Ascoltare	6 (3)	(Per) 6		
Borseggiare	2 (1)	(Des) 8		
Correre	7 (3)	(Coo) 7		
Disegnare	4 (2)	(Des) 9		
Falsificazione	9 (4)	(Des) 11		
Guidare 4 Ruote	0 (½)	(Per) 1		
Intrufolarsi	6 (3)	(Coo) 7		
Lanciare	1 (0)	(Mir) 5		
Leggere e scrivere	6 (3)	(Mem) 8		
Lingua Yddish	2 (1)	(Mem) 6		
Mercanteggiare	1 (1)	(Soc) 3		
Nuotare	0 (½)	(Coo) 2		
Orientamento	4 (2)	(Per) 5		
Osservare	6 (3)	(Per) 6		
Perquisire	4 (2)	(Per) 3		
Persuadere	1 (0)	(Soc) 2		
Pronto Soccorso	1 (0)	(Mem) 5		
Rissa	2 (1)	(Coo) 5		
Scolpire	2 (1)	(Des) 8		
Seguire tracce	0 (½)	(Per) 1		
Teologia	2 (1)	(Mem) 6		
Uso Pistola	1 (0)	(Mir) 5		

Risoluzione (Per)+(Vol)+(Coo)+(Kar) 13

Vitalità Max 8 Attuale 8

Equipaggiamento

- Revolver calibro 38
- 2 caricatori (6 colpi)
- Utensili per contraffare
- Documenti bianchi/timbri:
 - o Agente Gestapo (x1)
 - o Ferroviere (x1)
 - o Patente di razza (x1)
 - o Altro (x3)
- Borsetta da donna con:
 - o Spazzola
 - o Sapone
 - o Sciarpina
 - o Finti documenti
 - o Finta patente di razza
 - o 55 Reichsmark

Disturbi Mentali

Shock (deportazione al campo di Dachau): non ti sei mai ripresa veramente: ci pensi almeno una volta al giorno; questo ti porta dolore e a prenderti una pausa dalla realtà per qualche minuto.

◆ *Brno, 6 agosto 1946*

Mio buon Karel, eccomi qui a scrivervi appena arrivato a Brno, come promesso. Ammetto che il viaggio è stato difficile, la regione è infestata dai Morti e le strade abbastanza disastrose. Pare però che i crucchi si stiano dando da fare a mantenere un certo stato di sicurezza nei Borghi visto che ora, in tutto il Reich, non c'è più la guerra (si fa per dire). Credo proprio che la situazione andrà migliorando nei prossimi anni. So che nostra madre e nostro padre sono in pensiero, ma dopo due anni passati asserragliati nel nostro piccolo villaggio stavo impazzendo.

Beh, sembrava che il giugno di due anni fa fosse la fine del mondo, ma, come vedi, siamo ancora qui. Non posso aspettare con la testa sotto la sabbia che qualcosa cambi, e non è detto che succeda. Nel frattempo dovrei sprecare la mia vita inchiodato in quel paese delle balle di Holíč? Su cazzo! Senti, non leggere alla mamma questa frase, va bene?

Abbiamo dovuto fare a pezzi cinque dei nostri fratelli, pensi che qualcosa qui fuori mi possa spaventare di più? Direi che nella caccia ai morti ho guadagnato una certa esperienza, disgraziatamente, quindi non vi preoccupate troppo.

Mi spiace che siate rimasti solo tu e Lenka a gestire la fattoria con mamma e papà, ma francamente barricarmi e aspettare che capiti qualcosa o che un dannato germoglio metta la testa fuori dalla terra non fa per me.

Zio Jan non ce l'ha fatta, gli è venuto un colpo al cuore. Non ci crederai, ma si è risvegliato subito! Tu che cazzo avresti fatto? Quella cosa non era Jan, cercava di spolparmi vivo. Gli ho staccato la testa, porca miseria! Ho fatto a pezzi l'uomo che mi ha insegnato a trattare, a orientarmi tra i boschi e i villaggi, ma questa è la vita, su! Però non dirlo alla mamma, non capirebbe.

Papà come venditore fa schifo, cerca di aiutarlo, non si rende davvero conto di quanto si possa alzare al giorno d'oggi il prezzo del grano. Non importa se è poco e la qualità non è come quella degli anni passati, è la richiesta che fa impennare il prezzo, va bene? Se poi lo vendete tutto al governo, ecco che l'equo guadagno è bello che finito... Su cazzo, dovete svegliarvi!

Tranquillizza mamma e papà e salutami Lenka; in ogni caso indietro non torno, quindi ti prego, vedi di farli calmare un po'!

Buona fortuna! Pavel

◆ *Innsbruck, 22 marzo 1947*

Ciao Lenka, sorellina, mi dispiace avervi fatto preoccupare. Un amico mi ha portato le vostre lettere da Brno, ma, anche se sono rimasto qui a Innsbruck bloccato per diversi mesi, soltanto ora sono riuscito a rispondere.

Allora, per prima cosa sto bene e non dovete preoccuparvi; lo so, lo so, c'è mancato poco, ma ti assicuro che ho imparato la lezione. Il fatto è che stavamo esplorando alcuni villaggi abbandonati nell'Austria occidentale, quando il vento ci ha portato una zaffata di tanfo di Morti. Sono stato uno stupido, ho pensato solo a caricare il furgone e a racimolare tutto quello che c'era. Sono stato avido. I colleghi, cioè i miei amici e compagni di viaggio, insistevano perché ce ne andassimo, invece io sono stato un idiota, un vero idiota. Pensavo al bottino e a nient'altro, e ho continuato a caricare anche

quando sono arrivati i Morti. "Tranquilli, sono di quelli lenti, non vi preoccupate!". Ho detto così, ci credi?

Non pensavo, non riflettevo, volevo solo il gruzzolo... Quei così maledetti ci sono arrivati addosso. Due dei ragazzi sono crepati ed è solo colpa mia. Il furgone era stracarico di casse e le ruote slittavano nel fango. È stato orribile; alla fine io e un altro siamo riusciti a farli fuori, ma, cazzo, è stato un vero disastro. Sono Morti, mia piccola Lenka, sono dei maledetti Morti! Non si fermano, non si stancano e, anche se so come affrontarli, anche se ne ho viste di tutti i colori, questa volta ho proprio cannato di brutto.

Ho imparato la lezione, te l'assicuro. Contro quelle bestie non bisogna fare gli eroi, non bisogna abbassare la guardia e soprattutto devo ficcarmi in testa che non tutti sono bravi quanto me nell'affrontare certe cose.

Insomma, alla fine tutto bene! Sono qui, sono vivo, sto bene e sto organizzando il prossimo viaggio. Le armi, cara Lenka, le armi sono il primo punto: mai scordarle, mai tenerle lontane. Mai pensare che da sole possano bastare, ma guai a non averle.

Pensavo di puntare a nord. Nella parte tedesca del Reich c'è molto lavoro fra un Borgo e l'altro e il territorio dovrebbe essere più tranquillo, così mi riabituò con calma. Poi potrei deviare a est e scendere a sud verso di voi, così vi porto un po' di incassi e un po' di roba carina (ho già una sorpresina per te). Tranquilli, d'accordo?

A presto, Pavel

♣ Berlino, 29 ottobre 1954

Thomas, ho bisogno di aiuto. Non so bene quando leggerai questo biglietto perché, per evitare la censura, ti lascerò la lettera al solito posto qui a Berlino, ma spero di trovare presto una tua risposta... Non hai idea di quanto mi girino!

Sono stato in galera per 3 settimane e uscire mi è costato praticamente tutta la scorta supplementare di merce che avevo nel deposito che tu sai.

Allora, te la faccio breve, poi dal vivo ti racconto i dettagli. Ero alla fine di una intensa trattativa con un cliente e avevamo appena concluso l'affare. Vado nel furgone a prendere la roba e arriva un cazzo di agente della Gestapo. Mi dice che ha bisogno di un tot di cose, ma non ne avevo più per lui, perché me le aveva appena comprate l'altro cliente. Lo stronzo pretende che le dia a lui invece che al cliente con cui avevo finito di trattare. Su cazzo, lo sai bene anche tu che col cliente si ride, si scherza, si urla e si protesta, ma quando ci si stringe la mano e l'accordo è concluso è un patto sacro! Ce lo diceva sempre zio Jan da ragazzini, altrimenti poi perdi la faccia, no? Insomma, per me sta cosa andava contro le sacre leggi del commercio, gliel'ho pure detto, ma quello si è incazzato e mi ha sbattuto dentro per ubriachezza molesta (magari avessi avuto i soldi per bere così tanta birra da ubriacarmi, macché, ero sobrio come lo sono ora ti dico!). Come se non bastasse, mi tira fuori la scusa che il mio documento è illeggibile e mi trattiene... Guarda, per ricomprarmi la libertà gli ho dovuto dare tutta, dico tutta, la mia scorta di sigarette! Ah, da uccidere due volte, cazzo!

Ad ogni modo, non so se me lo abbia rovinato lui, ma il mio documento è una merda per davvero, me ne serve uno nuovo; possibilmente anche con un nome nuovo, che essere registrato è sempre una gran merda nel Reich!

Pavel Marczin, Gus Sauer

So che hai tanti agganci, ti prego, mi serve il nome di un buon falsario, non ti lascerò in pace finché non mi accontenterai, e sai quanto posso essere fastidioso, no?

Aspetto tue nuove, Pavel

♣ *Dresda, 6 novembre 1955*

Caro Thomas, grazie. Dopo quasi un anno mi sono liberato di quello schifo di documento e finalmente entrare in un Borgo non sarà più problematico! Oggi la tua piccola Lyse mi ha dato la mia nuova identità e devo dire che ha fatto un lavoro perfetto. È per questo che la volevi tenere tutta per te?

Spero che non ti offenderai se d'ora in poi la includerò nel mio circuito per passare a venderle un po' dei gioielli che raccolgo nei miei viaggi; l'oro da rifondere non abbonda certo a Dresda e una piccola gioielleria come la sua non può che approfittare di un buon e onesto rivenditore come me, no?

Grazie ancora, Gus Sauer

♣ *Holíč, 30 maggio 1956*

Ciao Aleksander, ti scrivo per proporti un'idea: vorrei formare una mia lega mercantile e vorrei che tu ne facessi parte. Negli ultimi anni sono riuscito ad allargare la mia clientela, ho diversi contatti sparsi in diversi borghi per il Reich, conosco tutte le principali vie commerciali e altre che quasi nessuno conosce. Sono ormai un fornitore abituale per le truppe della divisione Großdeutschland; quelli sono simpatici, sempre lì a bestemmiare il Führer... e poi si fanno un culo così coi Morti, magari l'esercito fosse tutto così! Ho anche un po' di ganci in alcuni campi di rieducazione, quelli gestiti dalla Gestapo s'intende (mica quegli incorruttibili stronzi culi gelidi delle SS, che mi mettono i brividi e a cui non mi avvicinerei neppure se mi pagassero a peso d'oro!). Insomma, ho una rete non male!

La proposta è questa: solo gente scelta, solo tipi in gamba. Mettiamo tutti la nostra quota e con quella ci compriamo dei mezzi corazzati coi contro coglioni (o ce li facciamo corazzare, anche qui al contatto ci penso io!) e poi si inizia a girare per il Reich e oltre. Con mezzi come li intendo io possiamo andare anche nelle Terre Perdute, e lì di villaggi abbandonati dove procurarci la merce non ne mancano. Diventeremo una potenza commerciale!

Io vorrei che tutti mettessimo una quota di 50000 marchi; so che è alta e neppure io ce l'ho al momento, ma è un progetto per cui vale la pena investire. Pensaci, nel giro di 2 anni si potrebbe già partire.

Rispondi pure qui all'indirizzo della mia famiglia, io parto fra poco (son qui da meno di un mese e sto già impazzendo!), ma loro mi gireranno la tua risposta.

Gus

♣ *Dresda, 20 settembre 1957*

Ciao Karel! Mi spiace essermi perso il tuo matrimonio, fratellone, ma la lettera non mi è arrivata in tempo. Vi auguro comunque ogni felicità, e rimedierò al più presto con un sontuoso regalo, promesso!

Non potrò raggiungervi a breve perché ho appena accettato un nuovo lavoro.

Oggi infatti sono passato da Lyse per venderle un po' d'oro. Volevo ribadirle per l'ennesima volta la proposta di lavorare con me, però sembrava un po' distratta; stavo praticamente per andarmene quando mi ha chiesto di tornare nel pomeriggio, urrà. Non è fantastico? Con la sua abilità nel fabbricare documenti falsi e la mia nel venderli, potrei guadagnare i soldi per metter su la mia lega nella metà del tempo!

A proposito di oro... Ho venduto a Lyse anche la croce che mi ha dato la mamma. Ti prego, se lei non vuole sbarazzarsi di queste cose, stai almeno attento che non le sbandieri in giro: essere una buona cristiana morta non è un'idea geniale, non credi?



Beh, alla fine la mia piccola orafa preferita non mi ha fatto la proposta che mi aspettavo, ma comunque si tratta di un lavoro ben pagato: devo portare lei e altri due tizi da Dresda a Terezín (o Theresienstadt, come la chiamano i crucchi). Lì hanno degli affari, ma non al villaggio, proprio nella Kleine Festung, la Piccola Fortezza. Non devono essere faccende molto legali, perché mi hanno chiesto se conosco qualcuno della Gestapo che li possa far entrare, mi pare, in un laboratorio. Ovviamente il buon Pavel ha il gancio perfetto! Si tratta di Gerd, il furiere della guarnigione, uno che si corrompe facile. Da quanto ho capito stanno cercando qualcuno laggiù, chissà che avrà combinato per farli preoccupare così! Comunque è roba semplice: li scorto col mio furgone (e con le mie armi), li aiuto a entrare, li riporto indietro. Se facciamo deviazioni o la missione si allunga posso provare ad alzare il prezzo, anche se non posso esagerare... Se a questi gli gira di non darmi l'altra metà dei soldi che mi hanno promesso, sono cazzi!

Ah, pagamento in anticipo per la prima parte del viaggio (metà del totale pattuito), ti assicuro che è stata una vera manna dal cielo.

Ti ricordi il mio progetto della lega mercantile? Beh, per avere la mia "piccola armata" in tempo, ho comprato del materiale per corazzare i furgoni, roba seria, militare. Insomma, ho dovuto prendere la partita con un po' di anticipo (su queste cose ti devi adattare al fornitore e ringraziare ancora, lo sai); però, siccome non avevo ancora tutti i 50.000 Reichsmark che gli avevo promesso, ho dovuto firmare una cambiale. Fra un mese scade e sono sotto di 10.500, in pratica rischio di perdere l'investimento iniziale. Con quella gente non si scherza, porco cazzo! Proprio mentre mi ingegno per uscirne fuori, non mi arrivano questi clienti, che offrono 8.000 Reichsmark per fargli da scorta?! Ah, ah, ah! Sono più di due mesi di lavoro! Oltretutto mi tolgono davvero dalla merda, vedi che la fortuna gira di nuovo?

Di Lyse un po' ti ho già parlato. È uno scricciolo di brava ragazza, però, secondo me, è una che sotto c'ha due palle quadrate! Pensa che è una delle poche a cui non riesco a dire di no. Frena, frena, non vederci cose di sesso dietro; intendo dire che mi piace, mi piace la sua compagnia e averla attorno, tutto qua.

Oltre a lei devo portare Conrad, che è tipo un farmacista o simile. Sembra proprio un brav'uomo, ma fuori dalla sua bottega mi pare un po' perso. Fortuna che ci pensa il vecchio Pavel... ehm, Gus! Con quello che mi paga lo porto in braccio fino al campo se me lo chiede! Eh eh eh!

Il terzo tipo invece si chiama Jürgen, un pezzo di legno crucco. Mi sta antipatico a pelle, ma Lyse si fida molto di lui, deve essere uno a posto tutto

sommato! Con quello che gli ho visto fumare durante il nostro incontro potrebbe almeno diventare un buon cliente, ma se fa lo stronzo, col cazzo che gliele vendo le sigarette, gliele faccio sudare piuttosto! Vabbè, mi sono trattenuto per il momento, però, cazzo, come fai a non dire niente a uno che si muove come se avesse un bastone nel culo! Già mi ha guardato male quando mi sono svaccato sulla sedia durante l'appuntamento, se pensa che li stia portando all'Opera si sbaglia!

A dire il vero, il gruppetto è un po' sospetto, parlottano spesso fra di loro sottovoce, sono tutti così über-amici; secondo me fanno parte di qualche minoranza del cazzo. Se ci avessi fatto caso prima gli avrei chiesto molto di più per portarli a zonzo, ma ormai ci siamo stretti la mano. Se poi iniziassero a sospettare che io ho mangiato la foglia sarebbe un casino, potrebbero aver paura che io li denunci e fare qualche cagata (insomma, la mamma avrà anche le sue fisse ma se qualcuno la denunciasse lo sventrerei, ci siamo capiti?). In ogni caso, meglio tenerli tutti sottocchio; se mi perdessi un pezzo della comitiva per strada il valore di questo investimento crollerebbe, cazzo! Viaggiare fuori dai borghi è pericoloso, io ormai ne ho viste di ogni sorta e so come cavarmela. È una bella fortuna per loro avere me, perché non sanno proprio dove andare a sbattere il naso. Gli farò vedere che hanno fatto uno degli investimenti migliori della loro vita! E se convinco Lyse a lavorare come falsaria per la mia lega, allora sì che sono a cavallo!

Salutami la tua sposina! A presto, *Pavel*

Lined area for writing, consisting of approximately 30 horizontal lines.



Dati anagrafici reali

- **Nome:** Pavel Marczin
- **Età:** 29
- **Professione:** Mercante Itinerante
- **Status:** Cecoslovacco

Dati anagrafici falsi*

- **Nome:** Gus Sauer
- **Età:** 31
- **Professione:** Mercante Itinerante
- **Status:** Razza pura al 60%

* compagno sui documenti



Tarocco Dominante

XXI: Il Mondo

Pregi

- **Orientamento Ottimo:** Troveresti la strada anche se ti risvegliassi in un bosco di notte; ti bastano pochi particolari per orientarti.
- **Parlantina:** Potresti parlare per ore indipendentemente dall'argomento intavolato e dall'interlocutore. Non ti mancano gli argomenti, siano essi interessanti o squisitamente futili.
- **Sopravvivenza:** se ti trovi in una situazione di crisi puoi fare tutto: hai conoscenza rudimentale di ogni terreno, conosci ricette improbabili e hai risorse così nascoste che non sapevi di avere.

Difetti

- **Idealista:** sei un inguaribile idealista: nella tua mente gli uomini, la società, il mondo sono differenti o potrebbero diventarlo. Vivi per questo miglioramento e per il tuo alto ideale.
- **Fedina penale sporca:** hai commesso crimini contro la società; se cadi nelle mani della legge dovrai scontare tutte le tue "marachelle" e sai bene quanto i giudici tendano ad essere severi nel Reich...

Caratteristiche

Sociali		Aspetto	6	Spirituali		Affinità Occulta	2
		Comando	5			Distanza dalla Morte	13
		Creatività	2			Equilibrio Mentale	4
		Socievolezza	6			Karma	4 (1) ²
Mentali		Intuito	3 (-2) ¹	Fische		Coordinazione	5
		Memoria	4			Destrezza Manuale	2
		Percezione	6			Forza Fisica	9 (1) ¹
		Volontà	4			Mira	1

¹:bonus di Caratteristica, non usato nell'avventura

²:num. massimo riestrazioni ammesse per prove di Karma

Armi	Abilità	Az. ^a	Test	Danno ^b	Gittata ^c	# Colpi ^d	Inceppam.	Ricarica ^e
Revolver calibro 38	Uso Pistola	1	5	P+1	10/25/35	6	Nessuno	1 a colpo
Doppietta	Uso Fucile	1	8	P+3	5/20/20	2	Nessuno	1 a colpo
Accetta	Uso Ascia	3	8	T+3	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.

Abilità	Gradi (Bonus)	Test standard
Arrampicarsi	2 (1)	(Coo) 6
Ascoltare	2 (1)	(Per) 7
Correre	4 (2)	(Coo) 8
Gioco d'Azzardo	2 (1)	(Int) 4
Guidare (4 Ruote)	5 (2)	(Per) 8
Impartire Ordini	0 (½)	(Com) 2
Interrogare	0 (½)	(Com) 2
Intrufolarsi	0 (½)	(Coo) 2
Lanciare	5 (2)	(Mir) 7
Leggere e scrivere	4 (2)	(Mem) 6
Lingua (Tedesco)	8 (4)	(Mem) 8
Mercanteggiare	6 (3)	(Soc) 9
Nuotare	1 (0)	(Coo) 5
Orientamento	6 (3)	(Per) 9
Osservare	3 (2)	(Per) 8
Perquisire	1 (0)	(Per) 6
Persuadere	3 (1)	(Soc) 7
Raggiare	3 (1)	(Soc) 7
Rissa	6 (3)	(Coo) 8
Scassinare	2 (1)	(Des) 3
Sequire tracce	4 (2)	(Per) 8
Torturare	0 (½)	(Int) 1
Uso Ascia	6 (3)	(Coo) 8
Uso Fucile	6 (3)	(Mir) 8
Uso Pistola	5 (2)	(Mir) 7

^a:numero di azioni per round. ^b:tipo di danno, non usato nell'avventura. ^c:gittata in metri (vicina, media e lontana; modificatori non usati nell'avventura). ^d:colpi nel caricatore. ^e: round richiesti per la ricarica.

Risoluzione (Per)+(Vol)+(Coo)+(Kar)

Vitalità Max Attuale

Equipaggiamento

- Revolver calibro 28
- Sul furgone:
 - 2 caricatori per pistola (6 colpi)
 - Sigarette, 800 pacchetti (4RM)
 - Cioccolato, 1200 pezzi (3RM)
 - Doppietta
 - Calze, 60 paia (6RM)
 - 3 caricatori per doppietta (6 colpi)
 - Scarpe da lavoro, 30 paia (32RM)
 - Accetta
 - Burro danese, 5 barattoli (120RM)
 - Finti documenti
 - Marmellata, 10 barattoli (15RM)
 - Finta patente di razza
- 189 Reichsmark (RM)
- Carretto

(Tra parentesi il valore di mercato unitario del prodotto in Reichsmark)

Disturbi Mentali

Nessuno



ALLEGATI



[Casa Seidel]

* *Beresbit* (בראשית) - *Genesi 37: 28* "Passarono alcuni mercanti madianiti; i fratelli tirarono su ed estrassero Giuseppe dalla cisterna e per venti sicli d'argento vendettero Giuseppe agli Ismaeliti. Così Giuseppe fu condotto in Egitto."



[Laboratorio]

* *Beresbit* (בראשית) - *Genesi 28: 21* "E se ritorno sano e salvo alla casa di mio padre, il SIGNORE sarà il mio Dio"



[Casa Borgomastro]

* *M'lakhim* (מלכים) - *1Re 8:13* "E ho costruito per te un tempio maestoso, un luogo dove tu abiterai per sempre!"



[Casa Schuster]

* *Semot* (שמות) - *Esodo 21: 24* "occhio per occhio, dente per dente, piede per piede"

[Theresienstadt]

L'odore del sangue ti riempie le narici, è pregnante e intenso, ottunde ogni tuo senso, vedi rosso, tutto rosso intorno a te, poi una grande ombra ti oscura la vista, qualcosa di enorme e vagamente antropomorfo ti ha appena sorpassata e si è diretta verso la porta, sfondandola con la sua mole. Mentre i calcinacci di una parete frantumata dalla sua foga cadono a terra increspando il lago di sangue ai tuoi piedi, lo straziante urlo della creatura ti pervade, colmandoti stranamente di tristezza per lei.

Riapri gli occhi, non ricordavi di averli chiusi, e ti accorgi che la strana visione è sparita.

[Voce]

Una voce, LA VOCE, risuona nella tua testa: «Presto, dietro l'armadio, ora!»

[Uomo sulla quarantina]

Una luce ti abbaglia e non vedi più nulla finché non metti a fuoco un abat-jour che si accende improvvisamente. La luce illumina la stanza intorno a te. Ti giri di scatto sentendo un cigolio: un uomo passa veloce dal soggiorno alla cucina, senza notarti beve un bicchiere d'acqua dal lavello. È un uomo sulla quarantina, coi capelli castani e uno sguardo mite che si posa su un orologio vicino all'ingresso: deve essere tardi, perché corre a infilarsi la giacca e manda un bacio a una cornice appesa al muro. Vi sono ritratti una bella donna minuta coi capelli scuri e un bambino sorridente con gli stessi capelli della donna e lo sguardo mite dell'uomo. Ti volti per intravedere l'uomo uscire di corsa infilandosi al braccio una fascia con la stella di David.

[Herr Schuster]

C'è molta folla per la strada, le case sono intatte. Vedi un uomo indicare qualcosa a un ufficiale delle SS, un passante lo saluta: «Herr Schuster», ma lui non ricambia il saluto e continua a suggerire qualcosa all'ufficiale nazista. Poco dopo ti senti spinta in avanti dalla folla, finché non ti trovi nella prima fila e vedi ciò che sta succedendo: c'è una camionetta con la svastica su cui stanno venendo caricate delle persone a forza, dalla casa di fronte vengono trascinati fuori e verso l'automezzo una donna con occhi e capelli neri e un bambino. L'ufficiale delle SS sta gridando degli ordini, il bimbo, nel panico, si divincola e cerca di fuggire fra le gambe dei soldati, ma l'ufficiale gli spara un colpo in fronte.

Tutto vortica intorno a te e ritorni al presente con un urlo di donna che ancora ti vibra dentro.

[Casa Sommer]

Una voce ancora nella tua testa: «Presto, alla casa del Padre, prima che sia troppo tardi!».

Poi vedi una vecchia sala scura, con delle panche coperte da calcinacci e al centro un leggio col rotolo della Torah.

[Contatti Stella del Mattino a Bumsła – Jungbunzlau]

Edmund Ernst - vero nome: rabbino Yaccov (anziano, a capo della cellula)

Florin Kuhn - vero nome: Gad Diena (braccio destro del rabbino)

Punto di ritrovo: bottega fornaio presso PostPlatz 6.

La parola d'ordine alla SdM è una citazione da *Isaia 55: 2*

«Perché spendete denaro per ciò che non è pane, la vostra paga per cose che non saziano?»

(risposta: «Su, ascoltatevi e mangerete cose buone, e gusterete cibi succulenti.»)

Cellula finora poco attiva per quanto riguarda le missioni.

Punti di forza: 1) rifugio sicuro; 2) fornai hanno permesso per uscire di casa per produzione pane durante alcune ore del coprifuoco.



TRASCRIZIONE DEL 20 SETTEMBRE 1957, ORE 10:45
 KA - AVVENUTO OMICIDIO CAMPAGNE CIRCOSTANTI POLEPY -
 AGGREDITI DUE AGENTI GEHEIME STAATSPOLIZEI IN VIAGGIO VERSO
 THERESIENSTADT - SOSPETTO FUGGITIVO KLEINE FESTUNG -
 ABBATTUTI DUE UNTERTOTEN - STOP

Appena fuori di qui, ovvio! Qualsiasi cosa fosse doveva essere bella grossa, a giudicare dalla voragine che ha lasciato nella nostra cinta muraria: se ha ucciso diversi ufficiali dentro la Kleine Festung (e l'intervento delle Feuerbrigade ne è la prova), quei poveracci colti di sorpresa sulla strada non avevano speranze!

TRASCRIZIONE DEL 20 SETTEMBRE 1957, ORE 20:03
 KA - STRAGE STRADA PER DUBA A DOKSY - UCCISI QUATTRO
 GROSSDEUSTCHLAND - SOSPETTO FUGGITIVO KLEINE FESTUNG -
 ABBATTUTI TRE UNTERTOTEN RISVEGLIATI - POSSIBILE ÜBERTOTEN
 IN LIBERTÀ - STOP

Ancora soldati, questa volta la panzerdivision Großdeustchland: si sta spostando a una velocità impressionante e sembra che nulla lo possa fermare!

TRASCRIZIONE DEL 21 SETTEMBRE 1957, ORE 07:12
 KA - STERMINATA FAMIGLIA ARIANA - LUOGO JUNGBUNZLAU -
 INDIRIZZO ANNENSTRASSE 4 - SEGNI PASSAGGIO FUGGITIVO KLEINE
 FESTUNG - ABBATTUTI TRE UNTERTOTEN E UN ÜBERTOTEN - STOP

Ok-ok! Per la prima volta attacca dentro un borgo di grandi dimensioni e dei civili per giunta! Questa storia attirerà l'attenzione nazionale e sarò io ad avere l'esclusiva!

TRASCRIZIONE DEL 21 SETTEMBRE 1957, ORE 07:31
 KA - PRIORITÀ MASSIMA CATTURA FUGGITIVO - UNITÀ SS IN
 VIAGGIO VERSO THERESIENSTADT E JUNGBUNZLAU - ARRIVO IN
 GIORNATA - STOP

Lo sapevo! La notizia è grossa! Censura in arrivo?



TRASCRIZIONE DEL 20 SETTEMBRE 1957, ORE 10:45
KA - AVVENUTO OMICIDIO CAMPAGNE CIRCOSTANTI POLEPY -
AGGREDITI DUE AGENTI GEHEIME STAATSPOLIZEI IN VIAGGIO VERSO
THERESIENSTADT - SOSPETTO FUGGITIVO KLEINE FESTUNG -
ABBATTUTI DUE UNTERTOTEN - STOP

TRASCRIZIONE DEL 20 SETTEMBRE 1957, ORE 20:03
KA - STRAGE STRADA PER DUBA A DOKSY - UCCISI QUATTRO
GROSSDEUSTCHLAND - SOSPETTO FUGGITIVO KLEINE FESTUNG -
ABBATTUTI TRE UNTERTOTEN RISVEGLIATI - POSSIBILE ÜBERTOTEN
IN LIBERTA - STOP

TRASCRIZIONE DEL 21 SETTEMBRE 1957, ORE 07:12
KA - STERMINATA FAMIGLIA ARIANA - LUOGO JUNGBUNZLAU -
INDIRIZZO ANNENSTRASSE 4 - SEGNI PASSAGGIO FUGGITIVO KLEINE
FESTUNG - ABBATTUTI TRE UNTERTOTEN E UN ÜBERTOTEN - STOP

TRASCRIZIONE DEL 21 SETTEMBRE 1957, ORE 07:31
KA - PRIORITÀ MASSIMA CATTURA FUGGITIVO - UNITÀ SS IN
VIAGGIO VERSO THERESIENSTADT E JUNGBUNZLAU - ARRIVO IN
GIORNATA - STOP



Appunti del Dott. Schneider in data 4 agosto 1957 [redacted]
[redacted]

Anagrafica del soggetto - esperimento Golemtoten

Il cittadino del Reich Carl Schwartz, [redacted]
[redacted] è stato prelevato in data 24 luglio 1957 presso il campo di rieducazione di Mauthausen-Gusen. L'ultimo indirizzo conosciuto è la sua abitazione in Jungbunzlau, Annenstraße 4.

[redacted]
[redacted] le accuse formalizzate sono di tradimento verso il Reich. [redacted]
[redacted]

Non sono note parentele di Schwartz nella città di residenza.

Il soggetto si presenta in salute ed in buone condizioni psicofisiche; [redacted]
[redacted] le sue conoscenze accademiche si rivelano di buon livello.

Successivi sviluppi

Trasportato a Theresienstadt presso la Kleine Festung dopo le opportune notifiche, Schwartz dimostra una marcata insofferenza verso l'ordine mantenuto dalla Geheime Staatspolizei all'interno dell'istituto; convinto a collaborare [redacted]
[redacted]
[redacted]
[redacted]
[redacted]

Dr. H. Schneider 

Appunti del Dott. Schneider in data 19 settembre 1957 in merito al Progetto di Teratotanatologia Bellica Golemtoten

Cronologia dell'esperimento

Ore 9:30

Il soggetto viene trasportato in loco con l'ausilio di una barella; a causa della resistenza dimostrata e allo scopo di non causargli danni che possano pregiudicare lo svolgimento dell'esperimento viene sedato mediante l'iniezione di 50 ml di Beruhigungsmittel 17.

Viene legato al tavolo predisposto come indicato nel referto apposito.

Ore 12:14

Il soggetto riprende i sensi; l'effetto del sedativo pare ancora attivo, di comune accordo con il resto della squadra viene deciso di riprendere le procedure alle ore 18:00.

Ore 18:00

Il soggetto e' perfettamente sveglio salvo un leggero stordimento; ritengo opportuno procedere con l'iniezione in endovena del Preparat GT27 nella misura di ml 35.

Ore 18:04

Dopo pochi minuti il soggetto e' preda di spasmi muscolari, nausea e cefalea; ciononostante non perde la lucidita', riuscendo a rispondere ad alcune domande rivoltegli. Da segnalare un notevole incremento della forza fisica, come si riscontra dai danni alle strutture di bloccaggio.

Ore 19:45

Morte del soggetto.

Procediamo all'immediata esecuzione del rituale secondo i modi che ci sono stati forniti precedentemente e che sono disponibili nel corrispondente allegato; come indicato essi sono stati migliorati grazie alle conoscenze scientifiche messe a disposizione dal Reich. I dettagli del rituale sono riportati nell'omonimo fascicolo.

Ore 21:07

Lievi fremiti da parte del corpo del soggetto si susseguono con cadenza regolare ogni 137 secondi. Paiono interessate la zona cardiotoracica e quelle brachioradiali. Procediamo con l'apposizione della scritta.

Ore 21:54

Violenta reazione d



Jungbunzlau, 21 settembre 1957

Il Borgomastro Sommer, allo scopo di fornire una maggior sicurezza ai cittadini di Jungbunzlau, dichiara le seguenti misure per la cittadinanza tutta e per i visitatori stranieri, in vigore nelle date e nei modi indicati:

Dal giorno 21 settembre 1957 il coprifuoco e' anticipato alle ore dieci e trenta della sera.

E' fatto divieto a tutti gli appartenenti alle razze inferiori di entrare in citta' per l'intera giornata del 22 settembre 1957; a detta regola fanno eccezione i residenti del borgo da un tempo superiore ad anni due e i possessori di Patente di Razza con Sangue Ariano non inferiore a parti tre su quattro.

I visitatori non ammessi a Jungbunzlau nella giornata del 22 settembre 1957 potranno soggiornare in un'apposita zona al di fuori delle mura; la sicurezza in questo territorio non sara' responsabilita' del Reich.

Al mercanti itineranti e' concesso di lasciare i loro autoveicoli nella zona a loro adibita; tali veicoli non potranno essere spostati nella giornata del 22 settembre 1957, durante la quale sara' applicata una tassa di occupazione del suolo del Reich di 15 Reichmark per gli automezzi lasciati in loco.

Le trattative dei mercanti potranno svolgersi regolarmente nel rispetto delle norme elencate precedentemente; qualora le trattative arrechino danno alla quiete pubblica, all'ordine costituito o ai lavori di ristrutturazione e ammodernamento del borgo, esse potranno essere soggette a sanzioni. Non e' concesso rifiutare compravendite a clienti di Pura Razza Ariana, verso i quali dovra' essere applicato uno sconto consistente nella meta' dell'importo pattuito.

E' previsto l'arrivo di Alti Ufficiali delle SS per la supervisione dei lavori alla nuova stazione ferroviaria di Jungbunzlau; il Borgomastro confida nella massima collaborazione da parte di tutti i cittadini.

Che la Luce del Führer e la Giustizia del Reich possano regnare,

il Borgomastro Marius Sommer



Reichswahrheit

Deutsches Wochenblatt zum Kampfe und Töten. Theresienstadt 1957

21 | September | Ausgabe der Morgen

Avvistato

Il famoso criminale il Fantasma dell'Opera: Fotografie esclusive

Editoriali

Speesiem A. Raikhwall da Berlino: Dagli uffici della cancelleria giungono poche indiscrezioni, ma l'argomento sulle bocche di tutti è sempre lo stesso. Da quasi un anno sulle pagine dei quotidiani la notizia del giorno riguarda il misterioso Fantasma dell'Opera. A un anno dalla sorprendente fuga dal teatro dell'opera di Parigi, il cerchio attorno al criminale si sta per chiudere. Famoso quanto il "Mostro di Dusseldorf", il Fantasma vaga impenitente per il IV Reich. Una squadra è già stata incaricata di dare il via alle indagini. *Segue a pag. 2*

Lucas Hoffman da Theresienstadt: la notte del 19 settembre l'intero borgo di Theresienstad è stato svegliato dagli allarmi provenienti dal campo di Kleine Festung. Gli allarmi sono perdurati **pochi minuti**. Ciò che è successo sembra dar adito al sospetto che all'interno del campo si compissero **ricerche mediche per il bene del Reich**.

La Gestapo il comando SS per risolvere la questione. Le voci parlano di un terribile **fuga di gas** che ha distrutto parte del campo. Alcuni testimoni assicurano di aver visto allontanarsi il **fuga di gas** verso sud. Tra i medici del campo manca all'appello il Dr. Schneider che è **partito per una vacanza**. *Segue a pagina 12.*

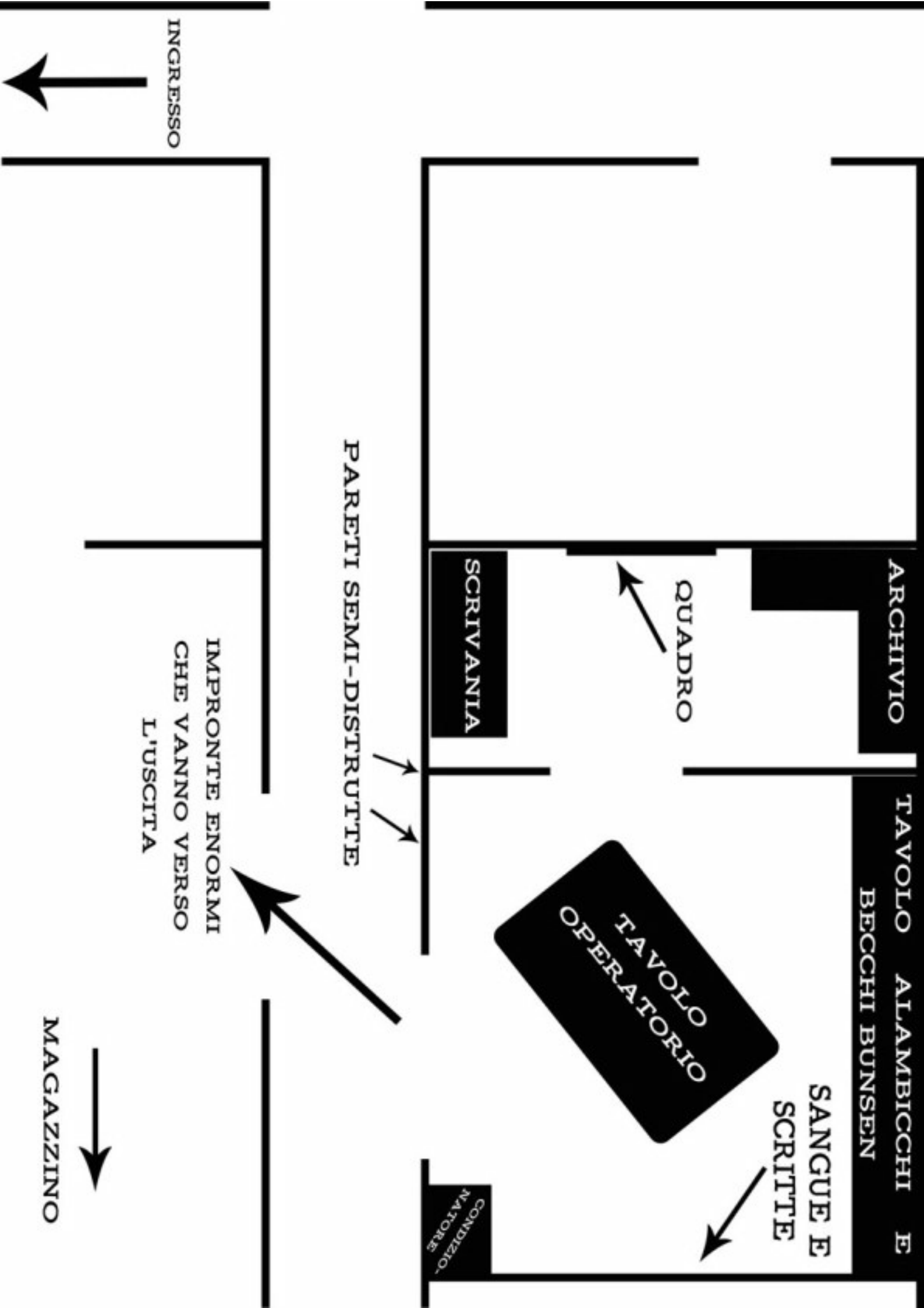
Monaco: il ministero della cultura apre le porte del nuovo museo dedicato alle Grandi Guerre del nuovo secolo. La prima mostra intitolata: «Il Deserto della Memoria» si terrà dal 20 al 30 settembre.

Berlino: il nuovo responsabile della sicurezza interna il colonnello Arturo Karl Dow ha dichiarato. «Lo spionaggio può diventare un problema serio se non arginato in tempo e con misure drastiche. Io e i miei collaboratori abbiamo messo a punto nuove strategie per difenderci dalla minaccia. Il progetto X è stato presentato al governo alcuni giorni fa».



Berlino dal 15 settembre al 2 ottobre: in scena «La Solitudine degli Eletti» un capolavoro di drammaturgia tedesca destinato a durare nel tempo. «Shakespeare è superato, il teatro ariano si impone come standard per le generazioni future» ha dichiarato Markus Collatz, autore tra l'altro del famoso «Io, sul carro dei vincitori» e dell'acclamato «Volevo essere un militare». *Segue a pagina 20.*

Sichtete das Phantom der Oper

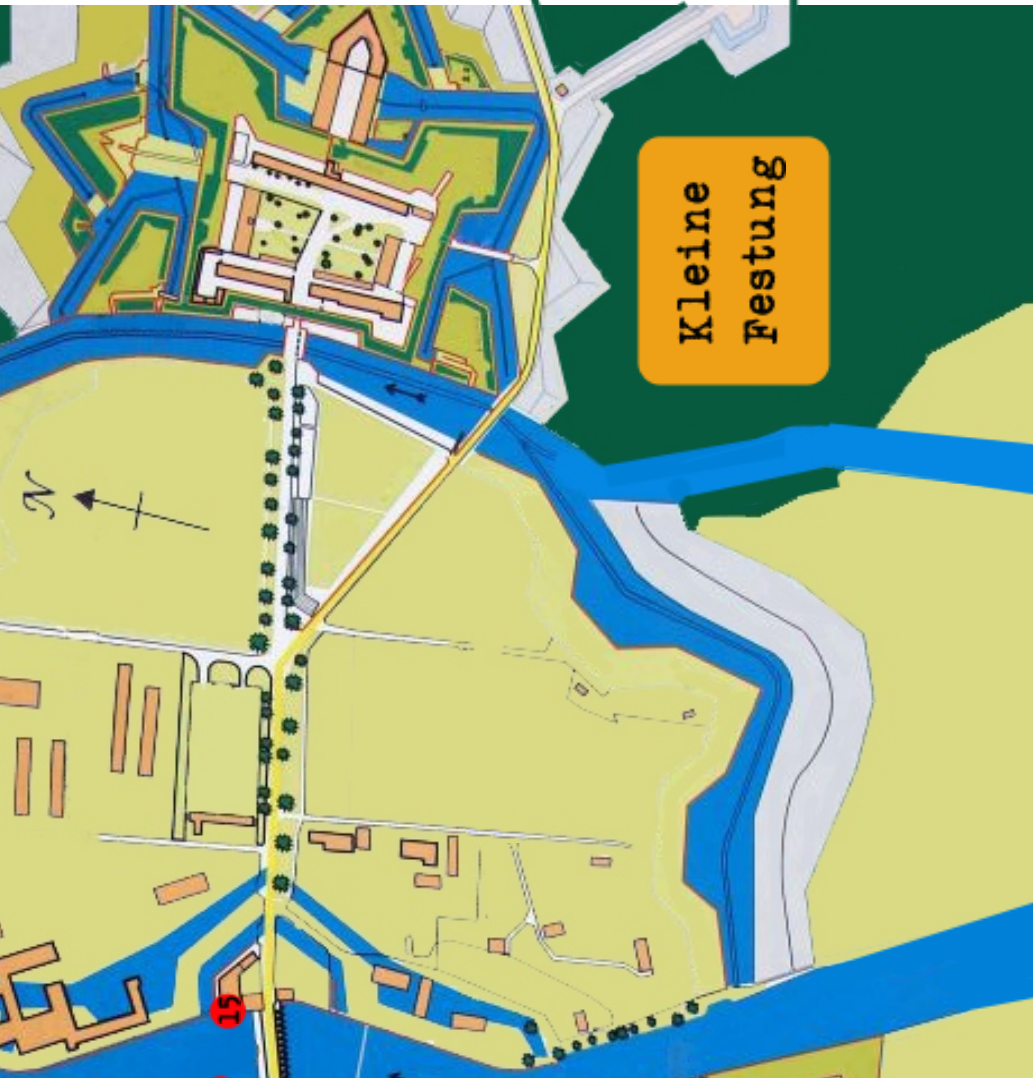


Große Festung

- 1) Distretto Gestapo
- 2) Feuerbrigade
- 3) Cafeteria Zentral (bar)
- 2) Wirtshaus im Grün (bar)
- 5) Markplatz
- 6) Negozio
- 7) Redazione Reichwahrheit
- 8) Vecchio comando SS
- 9) Ospedale e prigioni
- 10) Cancelleria
- 11) Scuola
- 12) Poste
- 13) Bordello
- 14) Depositi carburante
- 15) Parcheggi veicoli



Kleine Festung





La Temperanza

Persone equilibrate e pazienti, i dominati dalla Temperanza tendono ad essere armoniosi e tranquilli in ogni loro azione. Questi soggetti amano la compagnia, pur mantenendo una giusta "distanza di sicurezza" dalle persone e dalle situazioni della vita. È raro vederli con indosso abiti appariscenti, spesso infatti indossano vestiti anonimi e scelgono colori neutri.

Arcano del passato: Il Diavolo

Il soggetto è venuto a contatto con personaggi misteriosi. Il suo passato è contraddistinto dal contatto con l'occulto e con la necessità di nascondere i misteri imparati.



La Giustizia

I dominati da questo Arcano sono individui che cercano di mediare tra due forze contrapposte, che possono essere anche due aspetti diversi della loro personalità. Sono portati per lavorare in ambienti dove sia possibile riportare la giustizia e far cessare i torti. Alcuni dei dominati dalla giustizia vivono questo aspetto tanto intensamente da sembrare dei fanatici.

Arcano del passato: L'Appeso

La vita del soggetto è stata impegnata in attività riguardanti la segretezza e lo spionaggio. Forse si tratta del figlio di dissidenti, di spie, oppure egli stesso era un falsificatore, apparteneva a un gruppo segreto, si occupava di realizzare o smascherare documenti e opere d'arte falsi.



Le Stelle

La caratteristica principale dei dominati dalle Stelle è l'assoluta certezza della propria riuscita. Questi individui sono ottimisti, talvolta anche all'eccesso, perché sono sicuri che sono destinati al successo. Talvolta si sentono dei "prescelti", persino migliori delle altre persone che li circondano.

Arcano del passato: L'Imperatrice

Il soggetto è entrato in contatto con ambienti militari di media importanza. Può aver rivestito incarichi di leadership in piccoli gruppi o aver avuto un addestramento specializzato di tipo militare.



Il Mondo

Portati all'avventura ed ai viaggi, i dominati dal mondo odiano la reclusione, le imposizioni esterne e l'immobilità. Sono individui contraddistinti dall'amore per le emozioni forti e le scoperte. È raro vederli assorti nei loro pensieri o immobili per lungo tempo.

Arcano del passato: La Forza

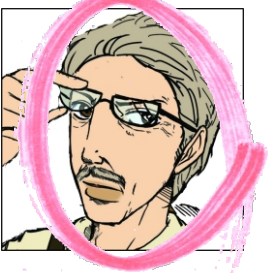
Il soggetto ha avuto a che fare con mestieri manuali dove è importante utilizzare la forza fisica. Probabilmente sono mestieri appresi dal padre o sono lavori che è stato costretto a svolgere a causa dell'indigenza.





Conrad Weber

Conrad Weber
Daniel Frankenbergern



Tarocco
Dominante
La Temperanza

Jürgen Körtig
Lubeca



Tarocco
Dominante
Le Stelle

Lyse Keller
Göttingen



Tarocco
Dominante
La Giustizia

Gus Sauer
Bratislava



Tarocco
Dominante
Il Mondo

Il Mondo
Tarocco
Dominante



La Giustizia
Tarocco
Dominante



Le Stelle
Tarocco
Dominante



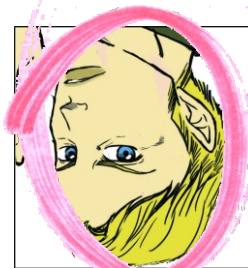
La Temperanza
Tarocco
Dominante



Gus Sauer
Bratislava



Lyse Keller
Göttingen



Jürgen Körtig
Isak Neumann



Conrad Weber
Magdeburg

Jürgen Körtig





Lyse Keller

Conrad Weber
Magdeburg



Jürgen Körtig
Lubeca



Lyse Keller
Myriam Zevi



Gus Sauer
Bratislava



Tarocco
Dominante
La Temperanza



Tarocco
Dominante
Le Stelle



Tarocco
Dominante
La Giustizia



Tarocco
Dominante
Il Mondo

Il Mondo
Tarocco
Dominante



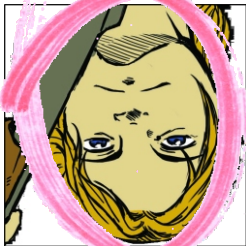
La Giustizia
Tarocco
Dominante



Le Stelle
Tarocco
Dominante



La Temperanza
Tarocco
Dominante



Gus Sauer
Pavel Marcin



Lyse Keller
Göttingen



Jürgen Körtig
Lubeca



Conrad Weber
Magdeburg

Gus Sauer

