



**Sine Requie**



**UN COLPO AL CUORE**

di Alessio Rossi



**SINE REQUIE ANNO XIII**

# **UN COLPO AL CUORE**

**UN'AVVENTURA PER SINE REQUIE  
AMBIENTATA A PARIGI OVEST**



**Scritto da:**  
Alessio Rossi

**Edito da:**  
[Uncanny Games](#)  
@uncannygames.gdr

## Crediti

**Direttore responsabile e direzione artistica:**  
Alessio Rossi

**Logo “Sine Requie Anno XIII”:**  
Andrea Gualdi, Elia Morettini e Alberto Bontempi

**Logo “Uncanny Games”:**  
Michele Scalacci

**Editing:**  
Eleonora Villani

**Grafica e impaginazione:**  
Alessio Rossi

**Scannatrici di Refusi:**  
Full Metal Queen (Jester)

Questa Avventura è rilasciata in CC BY-NC-SA 4.0 IT.

Sine Requie è © Matteo Cortini e Leonardo Moretti. La riproduzione di qualsiasi materiale di quest’opera senza il permesso scritto dell’editore è espressamente proibita. Questa è un’opera di fantasia. Qualsiasi riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è da ritenersi puramente casuale.

Pubblicato nel mese di Novembre 2023

## INDICE

Incipit dell’avventura.....	4	La tomba di Napoleone.....	19
La verità.....	4	L’inseguimento.....	23
I personaggi per l’avventura.....	6	L’interrogatorio.....	23
PARTE I.....	14	Lo scatto.....	23
In dolce attesa.....	14	PARTE III.....	24
Verso la tomba.....	15	Lo Spinne.....	24
L’imboscata.....	16	La resa dei conti.....	24
PARTE II.....	19	FINALE.....	24
L’indagine.....	19		

# UN COLPO AL CUORE

## INCIPIIT DELL' AVVENTURA

Per giocare quest'Avventura sono necessari i manuali "Sine Requite Anno XIII", "IV Reich" e "Terre Perdute" reperibili sul sito [serpentarium.net](http://serpentarium.net).

La storia ha inizio nel pomeriggio del 5 maggio 1957. I Capitani delle vostre rispettive Brigate vi hanno scelto come scorta personale per accompagnarli a un rendez-vous segreto.

Sono presenti: la Brigata Dumas, Marat, Napoleone e Robespierre.

Mentre si svolge la riunione tra i capi, all'interno di quello che resta del Lycée Blomet, state sorvegliando la sala d'ingresso assicurandovi che la zona sia sicura.

## LA VERITÀ

Renke Shendrich, nei suoi disperati tentativi di portare avanti il progetto "Messia" Cod. 01S, ha iniziato a dare in pasto al soggetto i resti di altri grandi ariani: generali, uomini di fede teutonica, nobili tedeschi e alte cariche del partito.

Nel febbraio del 1957 giungono al Bunkertor n.8 due vasi d'argento contenenti i resti di Napoleone II. Sfamando il Messia-Führer con i contenuti dei due vasi, il cuore e gli intestini, è stato riscontrato dal Comandate del progetto e dai suoi collaboratori un incremento momentaneo delle capacità cognitive. Shendrich ha quindi deciso di recuperare i resti dell'ultimo grande Imperatore, da sempre esempio dei valori ariani, Napoleone I Bonaparte, dalla sua tomba nel cuore di Parigi.

Più volte in passato si è cercato di riconquistare la Tour Eiffel, per poi aprire un corridoio fino al mausoleo che contiene il feretro, all'Hotel des Invalides. I partigiani utilizzano la tomba di Napoleone come "luogo sicuro" dall'inizio del '56, dopo essersi resi conto che i bombardamenti nazisti tendevano a evi-

tare sistematicamente l'edificio.

Il piano di Shendrich sembra quindi essere la soluzione migliore per recuperare le spoglie di Napoleone: convincere qualcuno nella Brigata che occupa la tomba a tradire i propri compagni e fuggire oltre la Senna con i due vasi d'argento, contenenti cuore e stomaco dell'Imperatore.

Dopo alcuni mesi riescono a contattare Catherine Lannet sulla frequenza segreta della radio di cui è responsabile.

La convincono a cambiare bandiera, assieme al suo compagno Max Berg, promettendole di poter crescere il loro nascituro figlio lontano dagli orrori di Parigi.

La sera del 5 maggio la coppia entra in azione: approfittando del rendez vous in corso e dell'assenza del Capitano, uccidono i partigiani all'interno della tomba.

Sylvie Vallée e Carlo Vecchi muoiono nel sonno con la gola tagliata, infagottati nelle coperte lerce, Carlo esala l'ultimo respiro abbracciato al suo amato mitra. José Zayas, che stava per dare il cambio a David Chasé e Lory Cole, ha l'occasione di provare a difendersi prima di essere ucciso.

I due traditori spingono José nell'apertura che dal piano terra si apre sulla cripta ma Max rimane ferito al fianco nella colluttazione (Torace 3).

I due innamorati aprono quindi il feretro di Napoleone, facendo cadere a terra il coperchio di pietra. Max inizia a tagliare i vari strati di piombo e alluminio che compongono il feretro con la fiamma ossidrica e Catherine si sintonizza con la radio sulla frequenza segreta per contattare il loro referente nazista oltre la Senna.

Una volta recuperati i vasi d'argento i due scappano nelle fogne attraverso il buco che hanno scavato nella Stanza delle Reliquie, diretti al Ponte Alessandro III dove, in teoria, li aspettano le SS.

In realtà il Capitano Rindel ha inviato uno Spinne a recuperare i vasi e liberarsi di loro.

***In questa Avventura i Personaggi dovranno: raggiungere la tomba di Napoleone, scoprire se tra i ranghi della Brigata Dumas si nascondono spie collaborazioniste, inseguirle e fermarle prima che riescano a fuggire col loro prezioso carico.***

***L'Avventura è pensata per avere un ritmo abbastanza serrato, senza momenti di pausa e ogni ritardo farà la differenza nel finale.***

***Vai sulla pagina di [Uncanny Games](#) per scaricare le schede giocatore compilabili e tutti gli handouts per l'Avventura.***



# PERSONAGGI PER L'AVVENTURA

## ANDRE JAUJARD

### REPORTER D' ASSALTO DELLA BRIGATA MARAT

Nato nel nord della Francia, tuo padre era il dottore del paese, tua madre un'insegnante. Sei cresciuto facendogli da assistente, assieme a tua sorella, imparando l'importanza di aiutare gli altri. Unico sopravvissuto della famiglia dopo il Giorno del Giudizio, ti unisci alla Resistenza non appena ne senti parlare: non puoi pensare a niente di più utile per aiutare il prossimo che respingere i nazisti da Parigi. Vieni assegnato alla Brigata Marat e ti occupi di raccogliere notizie durante le azioni della Robespierre, per poi pubblicarle sull'"Indompté", il giornale utilizzato dai partigiani per far circolare le informazioni a Parigi Ovest. Sei altruista, sempre pronto a lanciarti in azione e ottimista verso la causa della Resistenza.

Cosa pensi di:

-Annabelle Piege e Edith Auberth: non conosci direttamente nessuno della Dumas, ma non riesci a fidarti fino in fondo di persone che vanno e vengono da Parigi Est e mentono dalla mattina alla sera.

-Jean Leroux: giovane recluta della Robespierre. Ci hai avuto a che fare, in azione sa il fatto suo ma è fissato con le storie e le leggende che girano tra i partigiani. A volte è un po' strano.

-Reinwald Keller: provi un grande rispetto per i soldati tedeschi che hanno disertato per aiutare la Resistenza. Keller sembra un po' burbero e di poche parole ma di sicuro sarà fondamentale per la missione.

**Tarocco Dominante:** La Forza

**Tarocco del Passato:** La Morte

## ANNABELLE PIEGE

### SPIA DELLA BRIGATA DUMAS

Sei nata e cresciuta a Bonn, nella villa di famiglia di tua madre. Tuo padre, intellettuale di sinistra, ti ha cresciuta insegnandoti la lingua e la cultura francese.

Nel 1940, quando Parigi viene invasa, i tuoi genitori fuggono verso la Svizzera, a causa dei loro ideali comunisti, che hai ereditato.

Dopo il Giorno del Giudizio ti unisci alla Resistenza per rendere vera l'utopia comunista di una Parigi libera dal controllo nazista, in cui credi ardentemente.

Il tuo primo amore, Louis, è andato disperso sei mesi fa durante una missione a Parigi Est, ma tu sei convinta che non sia morto.

Infatti, hai deciso che durante la tua prossima missione oltre la Senna andrai a cercarlo e lo porterai in salvo.

Cosa pensi di:

-Andre Jaujard: belloccio, ma un po' troppo sorridente. Lo hai visto correre in giro con la Robespierre ma è solo un altro intellettualoide della Marat.

-Edith Auberth: brava col coltello, grande attrice e una ragazza affascinante. La compagna perfetta per le missioni di infiltrazione.

-Jean Leroux: un ragazzino strano che racconta storie bizzarre. Ti fa quasi tenerezza.

-Reinwald Keller: un soldato tedesco disertore che ti ricorda un po' tuo zio. Ti piace l'idea di poter parlare di nuovo con qualcuno in tedesco senza doverti preoccupare di essere sotto copertura.

**Tarocco Dominante:** L'Innamorato

**Tarocco del Passato:** La Temperanza

## EDITH AUBERTH

### ESCA DELLA BRIGATA DUMAS

Parigina di nascita, sei cresciuta nei camerini del Chat Noir, il locale dove tua madre lavorava come ballerina. Hai sempre sognato di calcare le scene, affascinata dalle luci della ribalta chiedendoti chi fosse tuo padre. Sei sopravvissuta al Risveglio, e negli anni successivi, grazie all'aiuto di tua madre e degli altri impiegati del Chat Noir, che è diventato il vostro rifugio in mezzo al caos della città.

Hai rischiato la vita più volte per difenderlo e hai un paio di brutte cicatrici sul corpo a ricordartelo.

Ti sei unita alla Resistenza perché hai visto delle donne in posizioni di comando, il fatto che alcune fossero anche molto carine era solo un valore aggiunto.

Quando sei entrata nella Dumas hai realizzato che sarebbe stata un'opportunità per continuare a recitare e metterti costumi.

Spesso sei stata definita "un po' svampita" e "mancante di qualsiasi senso pratico" anche se non hai mai capito bene a cosa si riferissero.

Cosa pensi di:

-Andre Jaujard: sta sempre a scrivere e a fare discorsi noiosi.

-Annabelle Piege: una splendida ragazza. Hai iniziato a fumare per avere qualcosa in comune con lei. Il fidanzato, Louis, non è tornato dall'ultima missione quindi forse è il momento di farti avanti.

-Jean Leroux: un ragazzino simpatico, che parla sempre di cose strane che accadono in giro per Parigi. Staresti ad ascoltarlo per ore, quello che ti racconta è sempre coinvolgente e interessante.

-Reinwald Keller: un tedesco un po' burbero, sempre silenzioso. Chissà se gli manca casa o la famiglia.

**Tarocco Dominante:** L'Appeso

**Tarocco del Passato:** L'Innamorato

## JEAN LEROUX

### GIOVANE RECLUTA DELLA BRIGATA ROBESPIERRE

Non conosci il mondo di prima, solo l'orrore da cui tutti cercano di scappare.

Ricordi il sorriso di tua madre e la fattoria dove sei cresciuto.

Ti tormenta ancora la notte in cui tutto ha preso fuoco e i partigiani che ti hanno salvato.

Per te è normale bruciare i cadaveri, non fidarti degli altri e combattere i nazisti.

Percepisci il mondo in maniera diversa, migliore a volte, rispetto a chi ti sta intorno.

Se i Morti si rialzano, perché l'Uomo Falena, gli Omini Gialli, il Ciclope o il Mostro-ragno della Torre Eiffel non possono esistere?

Sei ossessionato dallo scovare creature misteriose e scambiare storie di avvistamenti con altri partigiani.

Cosa pensi di:

-Andre Jaujard: scrive per l'Indompté e ti è capitato di averci a che fare in passato. Sembra gentile e ha promesso di pubblicare qualcuna delle tue storie.

-Annabelle Piege: lei è un angelo caduto dal cielo, troppo bella per essere umana. Dovresti indagare per saperne di più.

-Edith Aubert: ti ascolta sempre quando parli degli avvistamenti misteriosi a Parigi, anche lei è di mente aperta e percepisce il mondo a un livello più profondo.

-Reinwald Keller: un ex-soldato tedesco che ha disertato. Chissà se ha visto i bunker segreti con gli esperimenti? Forse è per quello che ha deciso di scappare. Magari sa qualcosa di interessante.

**Tarocco Dominante:** Il Matto

**Tarocco del Passato:** -

## REINWALD KELLER

### EX CARRISTA DELLA WEHRMACHT DELLA BRIGATA NAPOLEONE

Sei nato a Essen, cresciuto in una famiglia povera e sei stato educato nella Hitler-Jugend.

Appena hai potuto ti sei arruolato come carrista della Wehrmacht.

Dal giorno in cui hai lasciato casa hai sempre al collo come portafortuna un rosario che ti ha donato tua nonna.

La tua capacità di farti obbedire imponendoti sui tuoi sottoposti ti fa scalare i ranghi fino a diventare Tenente.

Solo l'orrore dei compiti che hai dovuto svolgere ti ha fatto realizzare quanto fossero sbagliati i tuoi ideali.

Hai disertato un mese prima del Risveglio e, dopo dieci anni di stenti, ti sei unito alla Resistenza.

Adesso cerchi di far valere le tue idee a parole, senza imporsi, anche se il francese non è il tuo forte.

Spesso finisci per restare in silenzio, incapace di scendere a patti con te stesso.

Cosa pensi di:

-Andre Jaujard: il classico cavaliere senza macchia e senza paura. Ti danno sui nervi sia lui che il quaderno su cui prende appunti, il giornale che stampano e tutta la Brigata Marat.

-Annabelle Pieve: una donna bella e pericolosa come poche ce ne sono al mondo, anche quando non ha in mano un'ascia. Parlare in francese con lei è ancora più difficile, la lingua ti si impasta per l'emozione.

-Edith Aubert: un'attricetta svampita che è finita a raggirare nazisti perché i teatri sono tutti chiusi

-Jean Leroux: questo strano ragazzino ti dà i brividi, parla sempre di cose strane, macabre o peggio.

Quando apre bocca ti viene da stringere il crocefisso.

**Tarocco Dominante:** L'imperatore

**Tarocco del Passato:** L'Imperatrice

*I PG sono partigiani di scorta ai Capitani durante una riunione segreta.*

*Tutti hanno a cuore la Resistenza e dovranno cercare di collaborare a discapito delle loro differenze di visione o di pensiero.*

*L'Avventura è pensata per cinque giocatori, ma se all'inizio uno o più PG non vengono scelti valuta di mandarne comunque almeno uno con il gruppo, invece di lasciarlo di scorta con i Capitani.*

*Annabelle Pieve è la migliore da far agire come PNG di supporto, magari come guida verso il Nido dell'Aquila, oltre che come PG di scorta "in caso" qualcuno morisse durante l'Avventura.*

*Se i PG riescono a salvare qualcuno dei partigiani nella Parte II, David Chassé e Lory Cole possono svolgere lo stesso ruolo di "riserva" (altrimenti saranno troppo feriti per proseguire).*

*Addirittura, un Max Berg morente nella Parte III potrebbe unirsi al gruppo come ultima speranza, sentendo le urla della sua amata che echeggiano nel condotto.*

*Tutti i valori di Ore di Marcia sono più bassi della Forza Fisica del PG perché tengono conto degli spostamenti che hanno già compiuto prima dell'inizio dell'Avventura.*



# Sine Requie



Nome del personaggio Andre Jaujard  
 Tarocco Dominante La Forza  
 Tarocco del Passato La Morte  
 Professione Partigiano - Brigata Marat Età 28

<b>Pregi</b> Coraggioso (+3 ai test di Paura)	<b>Difetti</b> Atruista Entusiasmabile
---	--

## CARATTERISTICHE



Intuito 3 (-2)    Aspetto 4  
 Memoria 5    Comando 4  
 Percezione 5    Creatività 4  
 Volontà 2    Socievolezza 5

Coordinazione 6    Aff. Occulta 3  
 Des. Manuale 5    Dist. dalla Morte 12  
 Forza Fisica 6 (-)    Eq. Mantale 4  
 Mira 3    Karma 3

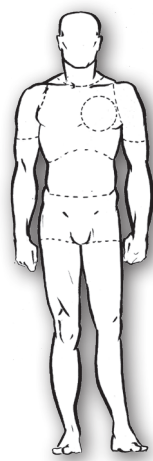
V/S	ABILITA'	GRADO	+Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 6	oooooooo
§	Ascoltare	1/2	+Per 5	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 6	oooooooo
§	Guidare (2 Ruote)	1/2	+Per 5	oooooooo
	Intrufolarsi	+1	+Coo 6	oooooooo
	Lanciare	+1	+Mir 3	oooooooo
	Leggere e scrivere	+1	+Mem 5	oooooooo
	Lingua (Tedesco)	+0	+Mem 5	oooooooo
§	Mercanteggiare	1/2	+Soc 5	oooooooo
	Nuotare	+0	+Coo 6	oooooooo
V	Orientamento	+3	+Per 5	oooooooo
	Osservare	+0	+Per 5	oooooooo
§	Perquisire	1/2	+Per 5	oooooooo
	Persuadere	+2	+Soc 5	oooooooo
§	Rissa	1/2	+Coo 6	oooooooo
	Seguire tracce	+0	+Per 5	oooooooo
V	Uso ( Ascia )	+2	+Coo 6	oooooooo
	Chimica Farmaceutica	+0	+Mem 5	oooooooo
	Storia e Filosofia	+1	+Mem 5	oooooooo
	Pronto Soccorso	+2	+Mem 5	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 16

VITALITÀ MASSIMA 8

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MORTE A -6



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica
----------	------	----------	--------



ORE DI MARCIA 4

MALUS ALLE AZIONI \_\_\_\_\_

NOTE SULLE FERITE  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Quaderno e Matita  
Vestiti  
Bracciale  
Azi di pronto soccorso (2 Usi)  
Scuro (2 Affiori, Danno T+2)

**DISTURBI MENTALI**  
 Lieve (Equ. 3) \_\_\_\_\_  
 Lieve (Equ. 2) \_\_\_\_\_  
 Grave (Equ. 1) \_\_\_\_\_

**DONI**  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**PUNTI AVANZAMENTO** \_\_\_\_\_

# Sine Requie



Nome del personaggio Annabelle Piège  
 Tarocco Dominante L'Innamorato  
 Tarocco del Passato La Temperanza  
 Professione Partigiana - Brigata Dumas Età 20

Pregi <u>Affascinante</u>	Difetti <u>Fumatrice</u> <u>Innamorata</u>
------------------------------	--

## CARATTERISTICHE



Intuito <u>5</u> ( )	Aspetto <u>8</u>
Memoria <u>3</u>	Comando <u>5</u>
Percezione <u>6</u>	Creatività <u>3</u>
Volontà <u>3</u>	Socievolezza <u>6</u>

Coordinazione <u>4</u>	Aff. Occulta <u>4</u>
Des. Manuale <u>3</u>	Dist. dalla Morte <u>14</u>
Forza Fisica <u>4</u> ( - )	Eq. Mantale <u>4</u>
Mira <u>4</u>	Karma <u>4</u>

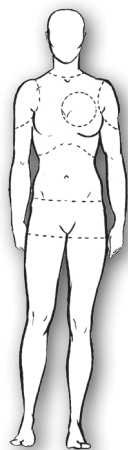
V/S	ABILITA'	GRADO	+Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 4	oooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 6	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 4	oooooooo
	Guidare (2 Ruote)	+0	+Per 6	oooooooo
	Intrufolarsi	+1	+Coo 4	oooooooo
S	Lanciare	1/2	+Mir 4	oooooooo
S	Leggere e scrivere	1/2	+Mem 3	oooooooo
	Lingua (Tedesco)	+1	+Mem 3	●●●●oooo
S	Mercanteggiare	1/2	+Soc 6	oooooooo
	Nuotare	+0	+Coo 4	oooooooo
	Orientamento	+0	+Per 6	oooooooo
	Osservare	+0	+Per 6	oooooooo
V	Perquisire	+2	+Per 6	oooooooo
	Persuadere	+0	+Soc 6	●●●●oooo
	Rissa	+0	+Coo 4	oooooooo
	Seguire tracce	+0	+Per 6	oooooooo
	Uso ( Ascia )	+2	+Coo 4	oooooooo
V	Interrogare	+1	+Asp 8	oooooooo
V	Raggirare	+2	+Asp 8	oooooooo
	Telegrafia	+1	+Mem 3	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 17

VITALITÀ MASSIMA 8

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MORTE A -4



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica
----------	------	----------	--------



ORE DI MARCIA 3

MALUS ALLE AZIONI \_\_\_\_\_

NOTE SULLE FERITE

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Accendino, Sigarette x2

Vestiti

Borraccia

Vestito Elegante

Accetta (3 Azioni, 1 Danno J+1)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### DISTURBI MENTALI

Lieve (Equ. 3) Dispendiosa - Tabacco

Lieve (Equ. 2) \_\_\_\_\_

Grave (Equ. 1) \_\_\_\_\_

### DONI

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

PUNTI AVANZAMENTO \_\_\_\_\_

# Sine Requie



Nome del personaggio Edith Aubert  
 Tarocco Dominante L'Appeso  
 Tarocco del Passato L'Innamorato  
 Professione Partigiano - Brigata Marat Età 23

Pregi <u>Voce Impastata</u>	Difetti <u>Omasessuale</u> <u>Cicatrice</u>
--------------------------------	---

## CARATTERISTICHE



Intuito 4 (-1)    Aspetto 5  
 Memoria 3    Comando 2  
 Percezione 5    Creatività 6  
 Volontà 3    Socievolenza 5

Coordinazione 4    Aff. Occulta 4  
 Des. Manuale 3    Dist. dalla Morte 13  
 Forza Fisica 4 (-)    Eq. Mantale 3  
 Mira 2    Karma 6

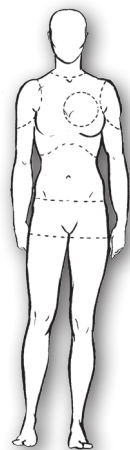
V/S	ABILITA'	GRADO	+Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 4	oooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 5	oooooooo
	Correre	+2	+Coo 4	oooooooo
§	Guidare (4 Ruote)	1/2	+Per 5	oooooooo
	Intrufolarsi	+0	+Coo 4	oooooooo
§	Lanciare	1/2	+Mir 2	oooooooo
§	Leggere e scrivere	1/2	+Mem 3	oooooooo
§	Lingua (Tedesco)	+0	+Mem 3	oooooooo
	Mercanteggiare	+0	+Soc 5	oooooooo
	Nuotare	+0	+Coo 4	oooooooo
	Orientamento	+0	+Per 5	oooooooo
	Osservare	+1	+Per 5	oooooooo
	Perquisire	+1	+Per 5	oooooooo
	Persuadere	+1	+Soc 5	oooooooo
	Rissa	+1	+Coo 5	oooooooo
	Seguire tracce	+0	+Per 5	oooooooo
	Uso ( Pugnale )	+2	+Coo 4	oooooooo
	Gioco d'Azzardo	+0	+Des 3	oooooooo
	Interrogare	+2	+Soc 5	oooooooo
	Recitare	+0	+Cre 6	oooooooo
	Telegrafia	+1	+Mem 3	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 18

VITALITÀ MASSIMA 8

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MORTE A -4



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica
----------	------	----------	--------



ORE DI MARCIA 3

MALUS ALLE AZIONI \_\_\_\_\_

NOTE SULLE FERITE

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Sigarette x3  
Vestiti  
Borraccia  
Mazzo di Carte  
Uniforme della R.A.F  
Collo a sarramanico (3 Azioni, Danno, T+0)

## DISTURBI MENTALI

Lieve (Equ. 3) Dipendenza - Tabacco  
 Lieve (Equ. 2) \_\_\_\_\_  
 Grave (Equ. 1) \_\_\_\_\_

## DONI

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

PUNTI AVANZAMENTO \_\_\_\_\_



Nome del personaggio Jean Leroux  
 Tarocco Dominante Il Matto  
 Tarocco del Passato -  
 Professione Partigiano - Brigata Robespierre Età 15

<b>Pregi</b> <u>Parlantina</u>	<b>Difetti</b> <u>Eccentrico</u>
-----------------------------------	-------------------------------------

**CARATTERISTICHE**



Intuito 2 (-3)    Aspetto 4  
 Memoria 4    Comando 3  
 Percezione 6    Creatività 4  
 Volontà 2    Socievolezza 5

Coordinazione 4    Aff. Occulta 8  
 Des. Manuale 3    Dist. dalla Morte 15  
 Forza Fisica 3 (-)    Eq. Mantale 3  
 Mira 4    Karma 4

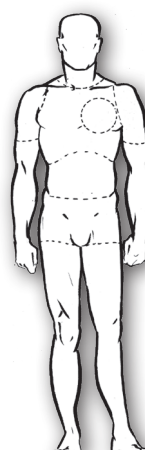
v/s	ABILITA'	GRADO	+Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 4	oooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 6	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 4	oooooooo
§	Guidare (4 Ruote)	1/2	+Per 6	oooooooo
	Intrufolarsi	+1	+Coo 4	oooooooo
	Lanciare	+0	+Mir 4	oooooooo
§	Leggere e scrivere	1/2	+Mem 4	oooooooo
§	Lingua (Tedesco)	1/2	+Mem 4	oooooooo
	Mercanteggiare	+0	+Soc 5	oooooooo
	Nuotare	+0	+Coo 4	oooooooo
	Orientamento	+0	+Per 6	oooooooo
	Osservare	+1	+Per 6	oooooooo
	Perquisire	+0	+Per 6	oooooooo
	Persuadere	+0	+Soc 5	oooooooo
	Rissa	+2	+Coo 4	oooooooo
	Seguire tracce	+0	+Per 6	oooooooo
	Uso ( Pistola )	+1	+Mir 4	oooooooo
§	Armi da Fuoco	+0	+Des 3	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

**RISOLUZIONE** (Per+Vol+Coo+Kar) 16

**VITALITÀ MASSIMA** 8

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**MORTE A -3**



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica
----------	------	----------	--------



**ORE DI MARCIA** 3  
**MALUS ALLE AZIONI** \_\_\_\_\_

**NOTE SULLE FERITE**  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE**

Quaderno o Matita  
Vestiti  
Borraccia  
Torcia Elettrica  
Coltellino (2 Azioni, Danno T+0)  
Colt. Migu (1 Azione, Danno P+2, 9 colpi, 2 Azioni) e 5 Proiettili

**DISTURBI MENTALI**  
 **Lieve** (Equ. 3) Psicosione - Loggendo Metropolitano  
 **Lieve** (Equ. 2) \_\_\_\_\_  
 **Grave** (Equ. 1) \_\_\_\_\_

**DONI**  
Sonni Prodigiati - permette di vedere nella notte più oscura o a distanza impercettibili, sentire fruscii o seguire una pista come un segugio.

**PUNTI AVANZAMENTO** \_\_\_\_\_



Nome del personaggio Reinwald Keller  
 Tarocco Dominante L'Imperatore  
 Tarocco del Passato L'Imperatrice  
 Professione Partigiano - Brigata Napoleonica Età 57

Pregi Orologio Biologico  
 Difetti Superstizioso

**CARATTERISTICHE**



Intuito 3 (-2) Aspetto 3  
 Memoria 3 Comando 6  
 Percezione 3 Creatività 2  
 Volontà 5 Socievolenza 3

Coordinazione 6 Aff. Occulta 3  
 Des. Manuale 3 Dist. dalla Morte 15  
 Forza Fisica 6 (-) Eq. Mantale 5  
 Mira 6 Karma 2

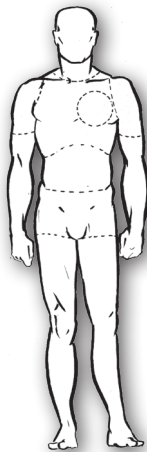
v/s	ABILITA'	GRADO	+Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 6	oooooooo
S	Ascoltare	1/2	+Per 3	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 6	oooooooo
	Guidare (Cingolato)	+1	+Per 3	oooooooo
	Intrufolarsi	+0	+Coo 6	oooooooo
	Lanciare	+0	+Mir 6	oooooooo
S	Leggere e scrivere	1/2	+Mem 3	oooooooo
	Lingua (Francese)	+2	+Mem 3	oooooooo
S	Mercanteggiare	1/2	+Soc 3	oooooooo
S	Nuotare	1/2	+Coo 6	oooooooo
S	Orientamento	1/2	+Per 3	oooooooo
	Osservare	+3	+Per 3	oooooooo
S	Perquisire	+0	+Per 3	oooooooo
S	Persuadere	1/2	+Soc 3	oooooooo
	Rissa	+1	+Coo 6	oooooooo
S	Seguire tracce	1/2	+Per 3	oooooooo
	Uso ( Ascia )	+0	+Coo 6	oooooooo
V	Uso ( Fucile )	+2	+Mir 6	oooooooo
S	Armi da Fuoco	+0	+Des 3	oooooooo
	Artiglieria	+0	+Mir 6	oooooooo
V	Impartire Ordini	+2	+Com 6	oooooooo
	Demolizione	+1	+Mem 3	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 16

VITALITÀ MASSIMA 8

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MORTE A -6



Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA 4

MALUS ALLE AZIONI \_\_\_\_\_

NOTE SULLE FERITE

**EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE**

Rovario \_\_\_\_\_  
 Vestiti \_\_\_\_\_  
 Borraccia \_\_\_\_\_  
 Accetta (3 Azioni, Danno T+1)  
 Fucile Mauser Kar 98 (1 Azione, Danno P+2, 5 colpi, ex(3 Azioni) e 10 Proiettili

**DISTURBI MENTALI**

Lieve (Equ. 3) \_\_\_\_\_  
 Lieve (Equ. 2) \_\_\_\_\_  
 Grave (Equ. 1) \_\_\_\_\_

**DONI**

PUNTI AVANZAMENTO \_\_\_\_\_

# AVVENTURA

## PARTE I

Durante un rendez-vous di alcuni Capitani di Brigata (Marat, Dumas, Robespierre e Napoleone) arriva una comunicazione radio d'emergenza da Parigi Est. Un messaggio criptato, ricevuto dal Comando Centrale delle SS di Parigi Est, è stato intercettato da parte di una delle nuove spie infiltrate nei ranghi nazisti. Il messaggio, inviato su una frequenza segreta della Dumas, recita: "inizia l'operazione Colpo al Cuore, necessaria estrazione al punto convenuto." La frequenza e il metodo di codifica del messaggio puntano verso la tomba di Napoleone, il rifugio segreto della Dumas al Dome des Invalides, chiamato in codice Nido dell'Aquila.

### IN DOLCE ATTESA

La scena iniziale si svolge al numero 5 di Rue Blomet, nel 15° arrondissement di Parigi. La strada, dopo anni di bombardamenti, è stata ridotta a un cumulo di macerie. Il rendez vous delle Brigate si svolge nel fatiscente edificio del Lycée Blomet, "al Lycee", per i partigiani. Pur essendo pericolosamente vicino alla Senna, offre un atrio polveroso dove riunirsi e un'ampia sala d'ingresso, dove fare la guardia e ripararsi dai cecchini tedeschi.

*Nella sala, parzialmente invasa dalle macerie, torreggia un austero crocifisso in legno alto un paio di metri, drappeggiato dalle ombre create dalle ultime luci del giorno che filtrano da un buco nel soffitto.*

*Cécil Dorison entra trafelata: è necessario controllare al più presto la tomba di Napoleone, all'Hotel des Invalides.*

Cosa condivide con il gruppo?

**L'importanza della tomba di Napoleone:** i partigiani la utilizzano come rifugio dal '56, dopo essersi resi conto che i bombardamenti evitavano sistematicamente quell'edificio.

Al suo interno è stata piazzata una delle tre radio della Brigata Dumas, cosa che viene tenuta segreta al resto dei Partigiani, così come per la posizione delle altre due.

**L'obiettivo della loro missione:** devono trovare al più presto chi ha inviato il messaggio in codice e fermarlo prima che possa consegnare documenti o informazioni importanti al IV Reich.

### Cécil Dorison

Puoi trovarla nel manuale "Terre Perdute", pag. 85. Cécil è sconvolta dall'accaduto: non nasconderà né l'ansia che le provoca la possibilità che ci sia un traditore all'interno della Dumas, né il disprezzo che prova nei suoi confronti.

Gli altri tre Capitani interverranno nella scena solo se i PG vorranno la conferma dell'incarico anche dal proprio superiore diretto. Altrimenti, Nicolas Malès della Marat, Rainer Stolz della Napoleone e Renoir Blanche della Robespierre (che puoi trovare sempre in "Terre Perdute", pag. 86-89), rimarranno nell'altra stanza.

**Questo è il primo e l'ultimo momento di pace: puoi sfruttare la scena per far introdurre i PG ai giocatori, far descrivere loro cosa stanno facendo mentre aspettano e farli interagire per testare le dinamiche di gruppo.**

**Da questo punto in poi i traditori saranno sempre un passo avanti quindi, nella Parte I, i giocatori dovrebbero sentire l'urgenza di raggiungerli, oltre che il disprezzo per chi ha tradito la Resistance.**

## VERSO LA TOMBA

Lo spostamento tra il Lycée Blomet e il Dome des Invalides può essere affrontato in vari modi:

- Risalendo Avenue de Breteuil.
- Passando in mezzo alle macerie.
- Scendendo nel dedalo di gallerie e cantine.

In base all'approccio scelto, i giocatori dovranno superare una serie di Test dell'Abilità o della Caratteristica adeguata, come suggerito in seguito, per stabilire quanto gli costerà arrivare a destinazione.

**Risalire Avenue de Breteuil** è la via più veloce ma anche la più rischiosa.

Se i PG decidono di correre a testa bassa fino al Nido dell'Aquila dovranno superare un Test di Correre Medio (-2) e subire 1 Danno da Fatica, che riduce anche di 1 le Ore di Marcia.

Chi lo fallisce subisce inoltre 2 Danni in una zona casuale a causa di un colpo dei cecchini tedeschi.

**Passare in mezzo alle macerie** è il metodo più sicuro ma meno veloce.

Permette ai PG un Test di Intrufolarsi e uno di Arrampicarsi, entrambi Medi (-2), mentre avanzano riparandosi tra ciò che rimane delle case distrutte. Ottenendo un successo su almeno uno di questi due Test sarà solo necessario superare un ulteriore Test di Forza Fisica o ridurre di 1 le Ore di Marcia, a causa della gran fatica.

Altrimenti, chi ha fallito il Test di Intrufolarsi subirà

2 Danni a una zona casuale, per colpa di tagli e lividi subiti avanzando in mezzo alle case bombardate. Inoltre, se almeno metà del gruppo ha fallito il Test di Arrampicarsi, impiegherà più tempo del previsto per arrivare al Dome, accumulando 1 Segnalino Ritardo. Ci sono vari modi per accumulare SR durante l'Avventura e il loro numero indicherà in che punto della Parte III i Personaggi entreranno in gioco.

**Scendere nel dedalo di gallerie e cantine** della Resistance è la via più sicura ma la più lunga, oltre a nascondere insidie inaspettate.

Un PG deve guidare il gruppo tra le gallerie mezze franate e le cantine, serve un Test di Orientamento Medio (-2) per evitare di perdersi tra crolli e buchi che si gettano nelle fogne.

Se il Test viene fallito tutto il gruppo deve superare un Test di Forza Fisica Usuale o subire 1 danno da Malattia.

Se il gruppo vuole fermarsi a cercare delle scorte in una delle cantine deve effettuare un Test di Karma. Potrebbero esserci, per esempio, oggetti utili (prendi spunto dall'Armeria della Parte II), una creatura orribile risalita dalle fogne che li aspetta in agguato o un manichino che sembrava essersi mosso.

Dipende dai Tarocchi.

Una volta usciti di nuovo all'aria aperta il gruppo avrà accumulato 1 Segnalino Ritardo (SR) per aver scelto la via più lunga.

**Arrivati a destinazione** tutti consumano 1 Ora di Marcia, a prescindere dal percorso scelto.



## L' IMBOSCATA

*La tomba di Napoleone spicca in mezzo al cumulo di macerie che un tempo costituiva l'Hotel des Invalides. La cupola dorata si staglia nel cielo e raccoglie gli ultimi raggi del sole al tramonto.*

*La pietra delle colonne è scurita dalle esplosioni, le finestre sono sfondate e sbarrate, le scale che portano all'ingresso coperte di macerie.*

### David Chassé

Ragazzo belga di 24 anni, capelli corti biondi, occhi nocciola troppo vicini tra loro e orecchie a sventola. È arrivato a Parigi Ovest da qualche anno dopo aver vissuto come cameriere a Parigi Est.

Stanco dei soprusi dei tedeschi ha deciso di lasciare il Reich per fornire alla Resistenza informazioni su alcuni convogli di cui aveva sentito parlare da un gruppo di ufficiali.

Fa parte della Brigata Dumas perché conosce bene alcuni arrondissement del centro di Parigi e sa come passare inosservato agli occhi del nemico.

### Lory Cole

Ragazza inglese afrodiscendente di 35 anni, lunghi capelli neri, naso a punta.

Modella a Londra, ha avuto la sfortuna di rimanere bloccata nella Città delle Luci quando è stata invasa dai nazisti.

Grazie alla sua determinazione e alla sua bellezza è riuscita a sopravvivere a Parigi Ovest, fin quando non ha deciso che era il momento di fare qualcosa per risolvere "questo problema dei crucchi".

La sua rete di contatti le permette di raccogliere preziose informazioni quando si avventura a Parigi Est.

Appostati tra le colonne vicino all'ingresso ci sono David Chassé e Lory Cole: non mancheranno di puntare i fucili sui PG e identificarli.

I due partigiani sono fuori di guardia da quando il Capitano ha lasciato il Nido dell'Aquila e non si sono accorti di quello che è successo all'interno.

Una volta riconosciute Annabelle o Edith, i due apriranno il portone per far mettere al riparo i PG per poi chiuderselo velocemente alle spalle.

### Sylvie Vallée, Homo Mortuus Simplex

Ragazza francese di 28 anni, capelli lunghi castani. Cresciuta a Lione, perde la famiglia durante il Risve-

glio e sopravvive nella campagna intorno a Parigi. Ha la gola squarciata e gli stracci con cui era vestita sono coperti di sangue rappreso ma è morta da meno di un'ora, quindi non ha malus di decomposizione.

Vol 2 Coo 3 For 1 Kar 1

Morso +0, Ris 5

### Carlo Vecchi, Homo Mortuus Maior

Uomo italiano di 38 anni, radi capelli castani, naso storto e una vecchia ustione sul lato destro del volto. Ex soldato italiano che ha disertato dopo che gli è esplosa in faccia una granata.

Grazie alla cicatrice che gli deturpa il volto è perfetto per fingersi un soldato ferito durante le imboscate. Morto nel sonno con la gola squarciata mentre abbracciava il suo amato mitra, si rialza come un Maior pronto a svuotare il caricatore sulle sue prede.

Vol 2 Coo 3 For 1 Mir 1 Kar 1

Morso +0, Uso (Mitra) +2, Ris 5

Il mitra è un MP40 Schmeisser P+1, Raffica ampia (5 Bersagli, senza malus). Ci sono i colpi sufficienti per una sola raffica.

*L'eco dei passi rimbalza dal pavimento di pietra verso l'immensa cupola, sopra le vostre teste.*

*David Chassé accende una lanterna a olio, appoggiata a sinistra della porta e la luce calda della fiamma illumina debolmente l'interno del mausoleo.*

*Di fronte a voi si profila l'ampio ingresso della chiesa, ingombro di casse, attrezzi e assi di legno.*

*A destra e sinistra delle strette arcate si aprono verso il buio; oltre le casse, un basso parapetto delimita una voragine oscura.*

*Mentre i vostri occhi si abituano alla penombra, Lory Cole si avvicina all'arco di destra, chiamando "Carlo?". Il silenzio viene spezzato dall'urlo di dolore di David, afferrato alle spalle e morso alla gola da Sylvie Vallée, emersa dall'arco di sinistra.*

*In risposta a Lory, vi investe una raffica di mitra, partita dall'arco di destra.*

Lory Cole viene colpita da due dei colpi della raffica di mitra (3 Danni alla gamba destra -femore fratturato, arteria danneggiata- e 1 Danno alla spalla sinistra).

Le altre 3 zone da colpire vanno suddivise tra i PG in base a un Test di Karma, facendo 3 Test di Uso (Mitra) con le statistiche di Carlo.

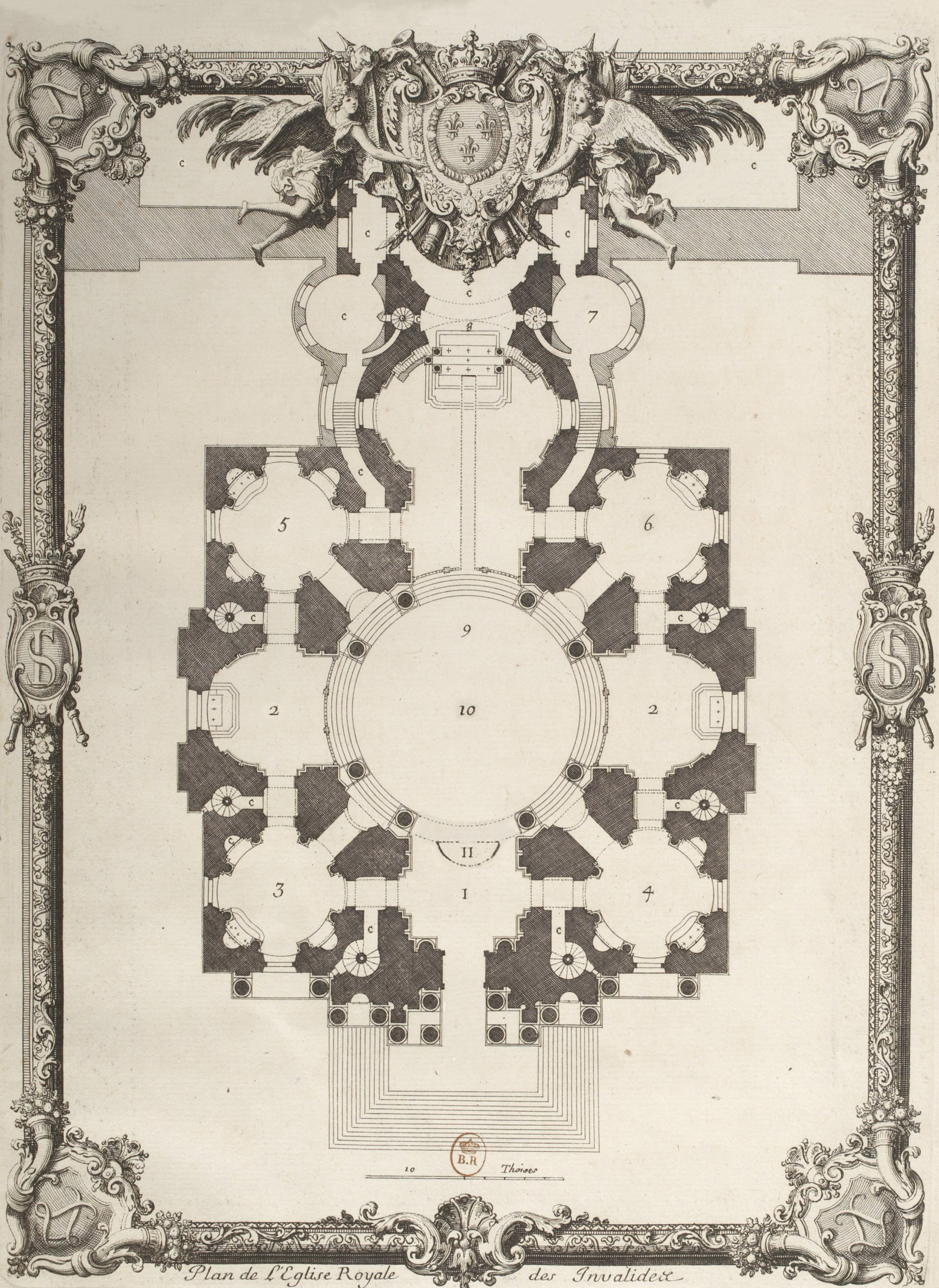
Sylvie riesce a infliggere a David solamente 2 Danni alla gola prima che lo scontro inizi effettivamente.

**L'imboscata è un ottimo momento per chiudere una sessione di gioco e iniziare la successiva con la Parte II dell'Avventura: valuta quindi come gestire lo scontro.**

**Puoi sfruttarlo come un rapido momento di tensione da gestire con gli Arcani Maggiori o come l'intensa parte finale della prima sessione da affrontare passo passo con gli arcani minori. In caso non ci sia tempo, l'inizio dello scontro può essere anche un ottimo cliffhanger per chiudere la sessione.**







Plan de l'Eglise Royale des Invalides

## PARTE II

### L'INDAGINE

L'intero complesso dell'Hotel des Invalidès è stato raso al suolo, solo questo edificio è ancora in piedi, anche se danneggiato dai bombardamenti.

Le finestre sono state sprangate e la Dumas cerca di mantenere il Dome integro, per quanto possibile.

Ci sono infatti diversi crolli (**lettera C sulla mappa**) che impediscono di risalire verso la cupola e parte della tomba.

Altari, decorazioni d'oro, statue e tutto ciò che c'era di valore è stato saccheggiato prima che la Resistance ne prendesse il controllo.

In questa scena i PG dovranno cercare di ricostruire ciò che è successo dentro al Nido dell'Aquila (i traditori sono fuggiti dal buco nel pavimento che dalla Stanza delle Reliquie si affaccia sulle fogne).

### LA TOMBA DI NAPOLEONE

#### 1) Ingresso

Il portone è stato riparato ed è possibile bloccarlo sia dall'esterno che dall'interno con delle spranghe.

Sulla sinistra c'è una lanterna a olio accesa.

L'ingresso è cosparso di assi di legno accatastate, qualche attrezzo da lavoro e delle casse.

Al centro della struttura, sotto la cupola, c'è un buco nel pavimento che mostra la cripta sottostante, immersa nel buio.

#### 2) Accampamento

La zona intorno al parapetto viene utilizzata come accampamento.

A destra c'è un focolare, con poche braci rimaste e dei vestiti stesi ad asciugare mentre a sinistra troviamo delle panche e dei tavoli mezzi rotti.

Con un Test di Perquisire vicino al parapetto, di fronte all'ingresso, i PG possono notare delle tracce di sangue fresco a terra e un coltello da caccia, sporco di sangue, con inciso "José" lungo il manico d'osso.

#### 3) Giacigli a sinistra

Nella stanza di sinistra, oltre l'arco, due giacigli sembrano essere stati rifatti di recente, tanto forte è l'odore di fieno che viene da sotto le coperte.

Una macchia di sangue, non del tutto secca, indica dove è stata sgozzata Slyvie.

#### 4) Giacigli a destra

Nella stanza di destra, oltre l'arco, la puzza di sudore esorcizia si concentra in un mucchio di stracci e foglie.

Una larga macchia di sangue, non del tutto secca, si allarga su uno dei tre giacigli indicando il punto dove Carlo dormiva abbracciato al suo mitra.

#### 5) Armeria

Questa stanza è stata adibita a deposito: si trova un po' di tutto accatastato tra casse, barili e scaffali polverosi.

Se i PG fanno un Test di Perquisire possono trovare:

-Dei travestimenti per le missioni di infiltrazione: divise, abiti eleganti, abiti civili.

-Un sacco di fagioli secchi, delle forme di pane muffo, un pezzo di formaggio e un barile d'acqua vuoto.

-Una torcia elettrica e dell'olio per lanterna.

-Una Colt M1911 con 3 proiettili.

-Un Fucile Mauser Kar 98k e 5 proiettili al sicuro dentro una cassa con lucchetto.

Può essere aperto con un Test di Scassinare Usuale o di Destrezza Manuale dimezzata.

Altrimenti la chiave del lucchetto è nella tasca interna del giubbotto di Carlo.

-3 candelotti di dinamite (già collegati a 10 m di innesco e detonatore) riposti dentro una custodia di cuoio impermeabile ben nascosta che necessita di un Asso sul Test di Perquisire per essere trovata.

Lanciare, 1 Az. , B+3+F+0 [3] A

#### 6) Giaciglio del Capitano

Questa stanza è riservata per il Capitano Dorison, quando rimane al Nido dell'Aquila.

C'è un giaciglio pulito, uno scaffale con dei libri in tedesco e dei romanzi in francese, una specchiera con dei trucchi.

#### 7) Radio

Una delle sacrestie della chiesa che era collegata al Dome (ormai soltanto una stanza circondata da macerie) funge da postazione radio.

Visto che è possibile raggiungerla da un solo corridoio è stata ripulita in maniera sommaria e scelta per piazzarci una radio RS-20/M.

Il dispositivo è stato montato su un paio di casse, con davanti delle sedie vuote.

La radio è ancora sintonizzata sulla frequenza utilizzata per contattare il Capitano Markus Rindel a Parigi Est.

#### 8) Porta per la cripta

Una porta monumentale in marmo nero separa il piano terra dalla cripta.

Si scende per le rampe di scale laterali e, superando la porta, si continua verso la cripta.

Le doppie porte di legno sono sbarrate dall'interno, quindi basterà poco al Ferox-José per sfondarle e attaccare il primo che si avvicina.

#### José Zayas, *Homo Mortuus Ferox*

Ragazzo spagnolo di 32 anni, ben piazzato, volto tondo, naso schiacciato, pelle olivastra, capelli scuri.

Giubbotto di pelle in parte sporco di sangue, parte del viso gonfia e tumefatta.

Ha subito delle coltellate al torace, il braccio sinistro è rotto e si è sfondato il cranio cadendo dal piano superiore.

Per 3 Vol 8 Coe 6 For 5 Kar 1  
Morso +1, Ris 21

### 9) Cripta (piano inferiore)

*Un circolo di 12 statue femminili, le gloriose Vittorie dell'Imperatore, vegliano sul feretro separando il camminatoio esterno dalla zona centrale.*

*Oltre al corridoio e alla porta di ingresso, ci sono il sarcofago sul suo piedistallo al centro della stanza e, opposto alla prima, un portone a doppia anta.*

Il coperchio di pietra rossa è a terra, spaccato a metà e con delle corde legate intorno ai ganci, utilizzati per tirarlo a terra.

Subito sotto al parapetto, insieme a frammenti di teschio, c'è la macchia di sangue di Josè (quando è stato lanciato dal piano superiore ed è caduto fracassandosi la testa).

Recuperando i vasi dalla bara la ferita di Max si è aggravata: ha iniziato a sanguinare copiosamente sulla scala e ha lasciato una scia dal centro della cripta verso la Stanza delle Reliquie.

### 10) Feretro (piano inferiore)

*Il feretro, piazzato su un piedistallo di granito verde, è alto un paio di metri.*

*C'è una scala a pioli appoggiata a esso e per terra due bombole di metallo collegate a una fiamma ossidrica e un piede di porco.*

Un Test Medio (-2) di Osservare permettere di riconoscere il metodo con cui i vari livelli del sarcofago sono stati violati, mentre un Test Medio (-3) di Storia e Filosofia permette di conoscere la sua storia.

Il feretro è composto da sei strati:

-Sarcofago di quarzite rossa: sarcofago monumentale in cui il feretro è stato posto nel 1860.

La spessa lastra di pietra che funge da coperchio è stata buttata a terra e si è spezzata.

-Sarcofago di Ebano: sarcofago in cui l'intero feretro è stato riposto prima dello spostamento da Sant'Ele-na nel 1840.

Il coperchio è chiuso da una complessa serratura e richiede una chiave specifica per essere aperto.

Appare forzato con un piede di porco.

-Sarcofago di piombo esterno: l'intero sarcofago è stato saldato e chiuso ermeticamente nel 1840.

-Sarcofago di Piombo originale: saldato e chiuso ermeticamente nel 1821.

Entrambi gli strati di piombo sono stati incisi con la fiamma ossidrica ma solo la parte alta del coperchio è stata rimossa.

-Bara in mogano: il coperchio è stato forzato e sfondato col piede di porco, liberando la parte della testa.

-Bara di stagno: chiusa ermeticamente, incisa con la fiamma ossidrica che ha liberato la parte della testa.

-L'interno: ricoperto di velluto, ospita i resti dell'Imperatore.

I due vasi d'argento contenenti cuore e stomaco erano piazzati vicino alla testa, ma sono stati rimossi lasciando sul velluto i segni delle basi circolari.

Illuminando da vicino si possono notare a destra e smosta del teschio di Napoleone I Bonaparte.

### 11) Stanza delle Reliquie (piano inferiore)

Al lato opposto dell'ingresso della cripta c'è una seconda coppia di doppie porte, sempre sbarrata dall'interno.

Questa stanza, chiamata al giorno d'oggi "delle Reliquie", ospitava al tempo un piccolo altare privato. Catherine e Max, l'hanno reclamata come loro stanza privata dopo essere diventati una coppia.

Sulla porta ci sono delle macchie di sangue, lasciate da Max fuggendo.

Giacigli, coperte e vestiti sono tutti buttati di lato mentre al centro si trova, tra la porta e l'altare, un buco nel pavimento.

Le mattonelle di marmo sono spaccate, il buco è un tuffo nel buio da cui emerge una puzza nauseabonda.

Nella stanza, oltre ad alcuni libri ed effetti personali, ci sono un piccone, una pala e delle tavole di legno per coprire il buco.

I PG possono trovare, tra libri ed effetti personali, alcune pagine di diario scritte da Catherine.

Vicino al buco, altre tracce di sangue dove Max si è appoggiato per scendere.

Quando i Personaggi si lanciano all'inseguimento nelle fogne il gruppo ottiene 1 Segnalino Ritardo se hanno perso troppo tempo nella tomba (per esempio, se hanno perquisito più di metà delle stanze del Nido, se si sono fermati a farsi curare le ferite o a riflettere a lungo sulla dinamica dei fatti).

**Usa le mappe 3D e le raccolte di foto del Dome des Invalides reperibili online per farti un'idea più chiara dell'ambiente in cui dovranno muoversi i PG e di come descriverlo con aggiunti 13 anni di orrore, bombardamenti e saccheggi.**  
**In caso i PG non trovassero il diario di Catherine nella Stanza delle Reliquie puoi sempre valutare di far raccontare a Max, o Catherine stessa, il contenuto del diario, in caso uno dei due sopravvivesse. Oppure di farlo recuperare ai PG dai loro corpi esanimi.**



8 Gennaio 1957

Ho trovato qualche pagina buona in questo vecchio diario. Lo userò per sfogarmi. Sono incinta, probabilmente di qualche mese. Max e gli altri sono tutti così felici, come se fosse una buona notizia. Nessuno sembra pensare a quanto nascere in un mondo come questo sia una merda.

22 Febbraio 1957

Assurda. È successa una cosa assurda. Sono andata in missione con Max a Parigi Est, per verificare la voce di una talpa all'interno di una delle Brigate, ma

era una trappola. Un capitano delle SS, Markus Rindel, ci stava aspettando, con i suoi uomini. Ci ha offerto una nuova vita, a noi e al bambino. Nel Reich. Lontano dalla guerra e dal fronte, in un piccolo villaggio che si chiama Vier. In cambio dobbiamo fare qualcosa per lui. Abbiamo deciso di non dire nulla a Cécil, solo che non abbiamo trovato prove.

Ma come faceva il capitano a sapere tutte quelle cose? Pensavo che questo bambino sarebbe stato solo un peso, forse invece è la possibilità per qualcosa di nuovo.

28 Marzo 1957

Il Capitano Rindel mi ha contattata di nuovo, sulla frequenza segreta della mia radio. Max si è arrabbiato molto e ha deciso di dire tutto a Cécil: stiamo rischiando di compromettere tutta la Brigata. Io non voglio che mio figlio nasca in mezzo alla guerra, alle macerie e ai morti.

Voglio che mio figlio viva.

12 Aprile 1957

Basta, è tutto deciso. Ho convinto Max e ho contattato di nuovo Rindel: accettiamo le sue condizioni. Max ha detto che gli serve

una fiamma ossidrica e qualche altro attrezzo, ma non dovrebbe metterci molto a recuperarli, abbiamo un amico alla De Gaulle. Ci siamo spostati nella stanza della cripta dicendo che volevamo un po' di intimità ma stiamo preparando una via di fuga.

Qui sotto passano le fogne.

3 Maggio 1957

Ci siamo. Molti sono in missione e Cécil starà via qualche giorno, non potrei mai farle del male. I miei compagni mi odieranno, ma chisseneffrega, lo sto facendo per il bene della mia famiglia.

**Il diario di Catherine svolge un ruolo simile all'interrogatorio di Max: in caso i PG non lo trovino alla prima occasione e non parlino con Max puoi farlo trovare loro addosso al cadavere di Max o di Catherine.**

**Inoltre questo diario apre una delle strade possibili per sviluppare quest'Avventura oltre i suoi confini naturali: c'è una talpa nella Brigata Marat. Una talpa che passa informazioni a Parigi Est ed è molto abile a restare nell'ombra. Chi è? Sa quanto sono importanti i vasi per il IV Reich? In base all'esito dell'Avventura potrebbe essere lei la prossima ad agire...**

## L' INSEGUIMENTO

I traditori si sono infilati nelle fogne e stanno fuggendo verso ponte Alessandro III.

Sono in vantaggio rispetto ai Personaggi, ma Max è ferito e Catherine incinta, quindi sono anche molto più lenti.

Il buco nel pavimento si apre su un condotto di scarico alto poco meno di due metri, una stretta arcata che si tuffa in acqua di fogna alta fino al ginocchio. La parte degli scarichi è la più antica di Parigi, tortuosa e solcata di crepe, incrostazioni e infiltrazioni infette.

*Nel dedalo di incroci, svolte, salite, discese è difficile orientarsi.*

*Senza contare il buio assoluto del sottosuolo, il calore e l'umidità che, assieme al tanfo, rendono l'aria irrespirabile.*

*"... nulla eguaglia l'orrore di quella vecchia cripta ulcerosa, apparato digerente di Babilonia ..."*

Servirà un Test Difficile (-4) di:

-Seguire Tracce: per seguire la scia di sangue lasciata da Max o le impronte delle mani sulle mura coperte di liquami viscosi;

-Orientamento: se il gruppo ha scoperto o dedotto che i traditori stanno scappando verso nord, passando tra gli stretti scarichi del complesso dell'Ho-spital fino alla fogna principale.

Un fallimento, anche in questo caso, implicherà uno spreco di tempo e fatica: sarà necessario superare un Test di Forza Fisica o ridurre di 1 le Ore di Marcia, a causa dello sforzo di camminare con i liquami alti fino al ginocchio.

Inoltre il gruppo impiegherà più tempo del previsto a superare gli scarichi, accumulando 1 SR.

## L' INTERROGATORIO

Una volta usciti dagli scarichi, le tracce di sangue condurranno a un Max Berg ferito e morente.

Il condotto principale è semicircolare, alto oltre i 3 metri e largo 4.

La parte alta della volta rimarrà in penombra, a meno che i mattoni rossi non vengano illuminati intenzionalmente.

I liquami sono più bassi, arrivano alle caviglie e non impediscono i movimenti.

### Max Berg

Ragazzo svizzero di 29 anni.

Capelli castani, occhi verdi, zigomi alti e mento affilato: nonostante lo sporco è inevitabile pensare che sia un bell'uomo.

Trasferitosi a Parigi all'età di 10 anni insieme alla madre, Max viene cresciuto principalmente dai nonni, professori universitari in pensione, mentre lei è

chissà dove a fare la bella vita nella Città delle Luci. L'adolescenza passata nell'alta società di Parigi viene interrotta dall'invasione nazista.

La famiglia riesce a restare nei circoli bene prestigiosi Parigi occupata.

Dopo il Giorno del Giudizio, Max sfrutta il suo innato carisma, la sua educazione e bellezza per sopravvivere e poi farsi strada tra i salotti di Parigi Est, essendo abbastanza ariano da non essere notato dalla Gestapo.

Per caso si imbatte in Catherine in missione per la Brigata Dumas, se ne innamora, decide di unirsi alla Resistenza e scappa con lei a Parigi Ovest.

Nell'ultimo anno ha accompagnato Catherine in ogni missione.

Vol 4 Coo 4 For 4 Mir 4 Kar 1

Uso (Pistola) +1 [Colt P+1, 4 proiettili], Ris 15

Max cercherà di fermare i PG o almeno convincerli a far scappare Catherine e suo figlio, prima minacciandoli con la sua Colt, poi supplicandoli.

Sta morendo dissanguato e il suo unico obiettivo è guadagnare tempo, a costo di iniziare a sparare.

Se interrogato può chiarire alcuni dubbi dei PG:

-Perché hanno tradito la resistenza?

Catherine Lannet è incinta e loro vogliono cercare un futuro migliore per il figlio.

-Quando e come sono stati contattati?

L'ultima missione che hanno svolto a Parigi Ovest due mesi fa era una trappola organizzata dalle SS per incontrarli.

L'Hauptsturmführer (Capitano) Markus Rindel in persona ha offerto loro patenti di purezza della razza, documenti e una casa nel Borgo Agricolo di Vier, lontano dai pericoli di Parigi.

-Cosa hanno preso? I vasi d'argento all'interno del feretro, richiesti direttamente dal Capitano Rindel.

-Dove stanno fuggendo? Verso Ponte Alessandro III, in fondo al condotto principale che sbucca nella Senna.

Sotto il basamento del ponte c'è una sala nascosta dove li aspettano delle SS.

-Perché Max non è con Catherine? È troppo ferito per correre, ha deciso di restare indietro per prendere tempo e farla fuggire.

*"Ormai è troppo tardi, non potete più fare nulla.*

*A quest'ora sarà già arrivata al ponte, è talmente vicino..."*

## LO SCATTO

Una volta superato Max, ai PG non resta che cercare di raggiungere Catherine seguendo il condotto.

Ogni PG deve superare un Test di Correre Medio (-1).

Chi lo supera deve ridurre di 1 le Ore di Marcia.

Chi lo fallisce deve superare un Test di Forza Fisica

Medio (-1) o subire 1 Danno da Fatica.

Inoltre, in caso di fallimento, il gruppo impiegherà troppo tempo a raggiungere Catherine, accumulando 1 Segnalino Ritardo.

## PARTE II

### LO SPINNE

La fogna principale termina con una grossa grata che si getta direttamente nella Senna, dalla quale si intravedono le travi in metallo che compongono il ponte. Una decina di metri prima dello scolo c'è un condotto di servizio che risale in superficie e sbuca, grazie a una grata divelta, sotto il basamento del ponte.

Usciti dalle fogne i PG con ferite non perfettamente fasciate, dovranno superare un Test di Forza Fisica Medio (-2) per evitare che ognuna di esse si infetti.

*La sala rettangolare è alta 3 metri, con archi di pietra e volte solcate da tubi e cavi, il pavimento leggermente in pendenza converge al centro verso la grata.*

*A nord, rivolti verso il fiume, sette archi danno sul lungosenna, tutti sbarrati da cancelli di metallo (tranne quello centrale, che è spalancato).*

*Si vedono le luci di Parigi Est e i fari delle vedette naziste passano sull'acqua illuminando a tratti l'interno, oltre la foresta di travi che compone il ventre del Ponte Alessandro III.*

*Le pareti est e ovest sono quasi completamente occupate da un'arcata chiusa da uno spesso portone di legno, mentre la parete sud è un solido muro di blocchi di pietra.*

#### Catherine Lannet

Ragazza francese di 22 anni, bassina, con una chioma di capelli rossi, occhi chiari, iperattiva e testarda. Parigina di nascita, studia da ballerina e attrice fino al Giorno del Giudizio.

Sopravvive grazie a un gruppo di soldati dell'esercito francese che poi sarà tra i fondatori della Resistance. Si unisce alla Brigata Dumas, impara il tedesco da Cécil e partecipa alle prime missioni di infiltrazione a Parigi Est.

Nel '56 incontra Max, lo recluta e poco dopo se ne innamora perdutamente.

Durante l'ultima missione a Parigi Est, poco più di due mesi fa, è stata convinta a tradire la Resistance e recuperare i vasi d'argento dal feretro di Napoleone. Incinta di circa sei mesi, ha entrambi i vasi con sé e sta cercando di arrivare al punto di estrazione.

Vol 5 Coo 3 For 3 Mir 5 Kar 1

Uso (Pistola) +1 [Colt P+1, 5 proiettili], Ris 14

#### Con 2 SR, o meno, i PG arrivano in tempo.

*Sbucate dal canale di servizio giusto in tempo per vedere una ragazza dai capelli rossi fare qualche passo verso la scalinata che sale verso il lungosenna.*

*Dal buio della volta emergono quattro mani attaccate a braccia oblunghe che cercano di afferrarla e di trafiggerla con le baionette.*

*Uno dei fari illumina per un attimo l'interno della sala, si intravede attaccato ai tubi sul soffitto un corpo informe da cui partono chissà quante altre braccia.*

*Un grasso ragno umanoide è pronto a divorarla!*  
Catherine è ancora viva, starà ai PG decidere se cercare di salvarle la vita e se recuperare i vasi.

#### Con 3 SR, o più, i PG non arrivano in tempo.

*Quando sbucate dal canale di servizio la stanza è deserta, solo il cadavere di una ragazza incinta pende dal soffitto.*

*Stretta al suo collo si contorce una mano deforme, attaccata a un arto oblungo che risale verso l'alto.*

*Dal buio della volta emergono altre tre braccia che le si infilano sotto i vestiti e nello zaino.*

*Uno dei fari illumina per un attimo l'interno della sala, si intravede attaccato ai tubi sul soffitto un corpo informe da cui partono chissà quante altre braccia.*

*Un grasso ragno umanoide pronto a saltarvi addosso!*

Per Catherine e il bambino è troppo tardi ma forse c'è ancora tempo di recuperare i vasi.

### LA RESA DEI CONTI

La vista dello Spinne causerà un Test di Terrore per tutto il gruppo.

La creatura cercherà, in ordine di importanza, di:

-Cibarsi di Catherine e del suo feto.

-Prendere i vasi dallo zaino di Catherine.

-Fuggire passando sotto il ponte, fino a Parigi Est.

A seconda del comportamento dei PG e delle loro interferenze potrebbe decidere di rinunciare al pasto e fuggire con i vasi o, se si mette male, potrebbe prendere un solo vaso e scappare o ancora rincorrere i PG (nel caso in cui ne prendessero uno).

#### Spinne

Manuale "IV Reich" p.88

Int 6 Mem 6 Per 5 Vol 5

Coo 6 Dex 6 For 4 Mira 2

EM 3 Kar 5 Ris 20

Coltello: T+0, Baionetta: P+0

3 Attacchi senza malus

### FINALE

Se i Personaggi riescono a salvare Catherine e il bambino dallo Spinne e recuperano i vasi l'Avventura può considerarsi superata.

In più, possono riuscire a sconfiggere la creatura e a salvare la vita a Max, assicurando alla coppia un roseo futuro e insabbiando il tentato tradimento.

Se hanno trovato la dinamite potrebbero far saltare il basamento del ponte con lo Spinne e i vasi dentro (anche se questo scenario implica molto probabilmente anche la morte di alcuni di loro).

Se uno dei Personaggi sopravvive potrebbe addirittura tornare a raccontare cosa è successo, a meno che non sia Jean, che non verrà creduto a prescindere.





# UN COLPO AL CUORE

5 MAGGIO 1957, PARIGI OVEST.

"QUI È CÉCIL DORISON, CAPITANO DELLA BRIGATA DUMAS, PASSO.

INTERCETTATO MESSAGGIO RADIO NON AUTORIZZATO DAL NIDO DELL'AQUILA  
VERSO PARIGI EST, PASSO.

RICHIEDO INTERVENTO CON PRIORITÀ ASSOLUTA, PASSO.

CHI È A PORTATA VADA SUBITO A VERIFICARE LA SITUAZIONE, PASSO.

POTREBBE ESSERCI UNA SPIA TRA I RANGHI DELLA RESISTENZA.

PASSO, E CHIUDO."

NESSUNA PIETÀ

NESSUNA TREGUA

SOLO CIECA FEROCIA

SONO NECESSARI I MANUALI "SINE REQUIE ANNO XIII", "IV REICH" E "TERRE  
PERDUTE" REPERIBILI SU [SERPENTARIUM.NET](http://SERPENTARIUM.NET)

SCARICA LE SCHEDE PERSONAGGIO E TUTTI GLI HANDOUTS DELL'AVVENTURA  
SU [UNCANNY.GAMES](http://UNCANNY.GAMES)

