



SPANELLA  
DELL'ARTO  
2016-



### Bero Mueller

**Profilo:** un uomo leale, sorridente, positivo. Bero è un contadino e un lavoratore instancabile. È stato un paracadutista durante la Seconda Guerra Mondiale, dopodiché si è ritirato per lavorare l'appezzamento di terra posseduto dai suoi genitori. Adesso ha una sua fattoria, donatagli dal Reich quando è stato obbligato a spostarsi in quanto la fattoria dei suoi genitori era stata considerata "inabitabile" dai tecnici inviati dal governo. Bero si è spostato nella sua nuova residenza tre anni fa. Quattro anni fa ha avuto problemi col Reich, a causa dei documenti di sua moglie (una francese) e del fratello della moglie. Il fratello (Claude) è stato ritenuto non adatto a vivere in Germania e quindi deportato in un altro luogo, probabilmente nel Reich polacco. Da allora Bero non ha più notizie di lui. Bero, per risollevarlo l'umore della moglie a causa della mancanza del fratello, ha deciso di adottare un nuovo figlio, Stefan. Stefan è a tutti gli effetti un membro della famiglia e Bero lo tratta come fosse davvero suo figlio. Bero è conosciuto e ben voluto nel piccolo paesello dove vive (Vier) e tutti lo considerano una persona di fiducia. Bero ha un ottimo rapporto con la figlia Lucia.

**Tarocco Dominante:** la Forza

### Marta Mueller

**Profilo:** Marta è la moglie di Bero. Marta è una donna antipatica, scontrosa, rosa dal dolore per il distacco forzato dal fratello Claude, deportato in un villaggio della Polonia e di cui non si sono più avute notizie da quattro anni. Marta ha due figli: Lucia e Stefan. Stefan non è il suo figlio naturale, ma è stato adottato poco dopo l'allontanamento di Claude per tentare, inutilmente, di riempirne il vuoto. Come il fratello, anche Marta ha avuto problemi con i suoi documenti, ma nel suo caso tutto si è risolto per il meglio, probabilmente per intervento di Bero.

Un anno fa si è trasferita nella nuova fattoria con la sua famiglia.

Marta è di origine francese e parla tedesco con un fortissimo accento straniero. Odia la Germania e il IV Reich, ma sa che non può fuggire da nessun'altra parte e che questo è l'unico posto che conosce che sia sicuro dai Morti.

**Tarocco Dominante:** la Morte

### Lucia Mueller

**Profilo:** Lucia è una ragazza con una muscolatura e una stazza poderosa, più forte e massiccia persino di suo padre. Lucia ama suo padre e ha invece problemi di relazione con sua madre, che non sopporta per il suo carattere lugubre e irritabile. A Lucia piace il villaggio di Vier e si trova bene a coltivare la terra e ad allevare cavalli e mucche. Lucia è segretamente innamorata del suo nuovo fratello adottivo, Stefan. Lucia ricorda suo zio Claude, ma non sa che fine abbia fatto da quando è stato deportato nell'ex territorio polacco. Da tre anni la sua famiglia si è dovuta trasferire a Vier a causa di alcuni problemi con la vecchia fattoria in cui abitavano.

**Tarocco Dominante:** la Forza

### Stefan Mueller

**Profilo:** Stefan è il figlio di una famiglia di zingari giostrai rumeni. È l'unico sopravvissuto della sua famiglia e, grazie ad alcuni documenti falsificati da suo zio prima che fosse mandato a morte, è riuscito a gabbare i controlli del Reich e a essere considerato un Germanico. Questo gli ha permesso di finire in un orfanotrofio da dove è stato poi indirizzato alla famiglia Mueller. Qui Stefan si è subito adattato bene alla vita campagnola del nuovo villaggio. La famiglia Mueller non sa che Stefan è uno zingaro e lui se ne guarda bene dal dirlo! Nessuno deve sapere questo suo segreto, ma Stefan ha un attestato da Germanico e quindi non ha nulla da temere. Stefan ha capelli biondi, occhi chiari, e una pelle olivastrea. Stefan parla un tedesco semplicemente agghiacciante! Dopotutto non l'ha mai veramente imparato.

**Tarocco Dominante:** l'Appeso

# Sine Requie



Nome del personaggio *Bero Mueller*  
 Tarocco Dominante *La Forza*  
 Tarocco del Passato *Le Stelle*  
 Professione *Contadino* Età *39*

## Pregi e Difetti

*Buona reputazione*

*Sonno rumoroso*

## CARATTERISTICHE

Intuito 3 (-2) Memoria 3 Percezione 4 Volontà 6	Aspetto 5 Comando 3 Creatività 3 Socievolezza 6	Coordinazione 4 Des. Manuale 4 Forza Fisica 6 (-) Mira 4	Aff. Occulta 3 Dist. dalla Morte 4 Eq. Mantale 4 Karma 4
--	--	---	---

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	I/2	+Coo 2	oooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 4	oooooooo
	Correre	+I	+Coo 5	oooooooo
	Guidare(4 ruote)	+0	+Per 4	oooooooo
	Intrufolarsi	+0	+Coo 4	oooooooo
S	Lanciare	I/2	+Mir 2	oooooooo
S	Leggere e scrivere	+0	+Mem 3	oooooooo
S	Lingua(francese)	+0	+Mem 3	oooooooo
	Mercanteggiare	+0	+Soc 6	oooooooo
	Nuotare	+0	+Coo 4	oooooooo
S	Orientamento	I/2	+Per 2	oooooooo
	Osservare	+0	+Per 4	oooooooo
S	Perquisire	I/2	+Per 2	oooooooo
	Persuadere	+0	+Soc 6	oooooooo
	Rissa	+2	+Coo 6	oooooooo
S	Seguire tracce	I/2	+Per 2	oooooooo
	Uso (Ascia)	+3	+Coo 7	oooooooo
	Pilotare Caccia	+0	+Per 4	oooooooo
	Paracadutismo	+0	+coo 4	oooooooo
	Agronomia	+3	+Mem 6	oooooooo
	Cacciare	+I	+Int 4	oooooooo
S	Erboristeria	+0	+Mem 3	oooooooo
	Uso pistola	+0	+Mir 4	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **18**

VITALITÀ MASSIMA **8** MORTE A **-6**

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



Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA \_\_\_\_\_

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

NOTE SULLE FERITE

## EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

## DISTURBI MENTALI

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

## DONI

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

# Sine Requie



Nome del personaggio *Marta Mueller*  
 Tarocco Dominante *La Morte*  
 Tarocco del Passato *La Temperanza*  
 Professione *Contadino* Età *38*

## Pregi e Difetti

*Precisa*

*Antipatica*

## CARATTERISTICHE

Intuito 6 (+1) Memoria 5 Percezione 4 Volontà 5	Aspetto 3 Comando 4 Creatività 4 Socievolezza 1	Coordinazione 3 Des. Manuale 5 Forza Fisica 2 (-1) Mira 3	Aff. Occulta 5 Dist. dalla Morte 14 Eq. Mantale 6 Karma 2
--	--	--	--

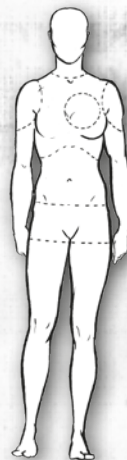
V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	I/2	+Coo 1	oooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 4	oooooooo
S	Correre	+0	+Coo 3	oooooooo
S	Guidare(4 ruote)	I/2	+Per 2	oooooooo
S	Intrufolarsi	+0	+Coo 3	oooooooo
S	Lanciare	+0	+Mir 3	oooooooo
	Leggere e scrivere	+2	+Mem 7	oooooooo
	Lingua(Tedesco)	+0	+Mem 5	oooooooo
S	Mercanteggiare	+1	+Soc 2	oooooooo
S	Nuotare	+0	+Coo 3	oooooooo
	Orientamento	+0	+Per 4	oooooooo
	Osservare	+0	+Per 4	oooooooo
	Perquisire	+1	+Per 5	oooooooo
S	Persuadere	+0	+Soc 1	oooooooo
S	Rissa	I/2	+Coo 1	oooooooo
S	Seguire tracce	I/2	+Per 2	oooooooo
S	Uso (Pugnale)	+0	+Coo 3	oooooooo
V	Agronomia	+3	+Mem 8	oooooooo
	Cacciare	+0	+Int 6	oooooooo
V	Erboristeria	+3	+Mem 8	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **14**

VITALITÀ MASSIMA **8**

MORTE A **-2**

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



Asfissia    Fame    Malattia    Fatica



ORE DI MARCIA \_\_\_\_\_

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

NOTE SULLE FERITE

## EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

### DISTURBI MENTALI

- Lieve (Eq. 3) \_\_\_\_\_
- Lieve (Eq. 2) \_\_\_\_\_
- Grave (Eq. 1) \_\_\_\_\_

### DONI

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

# Sine Requie



Nome del personaggio *Lucia Mueller*  
 Tarocco Dominante *La Forza*  
 Tarocco del Passato *Il Sole*  
 Professione *Contadino* Età *18*

## Pregi e Difetti

*Feeling con cavalli*

*Innamorata*

## CARATTERISTICHE

Intuito 3 (-2) Memoria 2 Percezione 5 Volontà 5	Aspetto 4 Comando 3 Creatività 3 Socievolezza 5	Coordinazione 4 Des. Manuale 3 Forza Fisica 7 (-1) Mira 4	Aff. Occulta 2 Dist. dalla Morte 5 Eq. Mantale 4 Karma 4
--	--	--	---

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	I/2	+Coo 2	oooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 5	oooooooo
	Correre	+I	+Coo 5	oooooooo
	Guidare(4 ruote)	+0	+Per 5	oooooooo
	Intrufolarsi	+0	+Coo 4	oooooooo
	Lanciare	+0	+Mir 4	oooooooo
S	Leggere e scrivere	+0	+Mem 2	oooooooo
S	Lingua(francese)	I/2	+Mem 1	oooooooo
	Mercanteggiare	+0	+Soc 5	oooooooo
	Nuotare	+0	+Coo 4	oooooooo
	Orientamento	+0	+Per 5	oooooooo
	Osservare	+0	+Per 5	oooooooo
S	Perquisire	I/2	+Per 2	oooooooo
S	Persuadere	I/2	+Soc 2	oooooooo
S	Rissa	I/2	+Coo 2	oooooooo
	Seguire tracce	+2	+Per 7	oooooooo
	Uso (Ascia)	+0	+Coo 4	oooooooo
V	Addestrare cavalli	+3	+Int 8	oooooooo
S	Agronomia	+I	+Mem 3	oooooooo
S	Addestrare mucche	+0	+Int 3	oooooooo
S	Cacciare	+0	+Int 3	oooooooo
	Cavalcare	+3	+Coo 7	oooooooo
S	Erboristeria	+0	+Mem 2	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **18**

VITALITÀ MASSIMA **8**

MORTE A **-7**

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



Asfissia    Fame    Malattia    Fatica



ORE DI MARCIA \_\_\_\_\_

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

NOTE SULLE FERITE

## EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

## DISTURBI MENTALI

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

## DONI

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

# Sine Requie



Nome del personaggio *Stefan Mueller*  
 Tarocco Dominante *L'Appeso*  
 Tarocco del Passato *Il Matto*  
 Professione *Contadino* Età *18*

## Pregi e Difetti

*Non impressionabile*

*Cattiva reputazione*  
*Segreto mortale*

## CARATTERISTICHE

Intuito 4 (-1) Memoria 3 Percezione 6 Volontà 3	Aspetto 4 Comando 2 Creatività 6 Socievolezza 4	Coordinazione 5 Des. Manuale 2 Forza Fisica 4 (-) Mira 5	Aff. Occulta 2 Dist. dalla Morte 15 Eq. Mantale 4 Karma 4
--	--	---	--

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 5	oooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 6	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 5	oooooooo
S	Guidare(4 ruote)	+0	+Per 3	oooooooo
	Intrufolarsi	I/2	+Coo 5	oooooooo
	Lanciare	+2	+Mir 7	oooooooo
S	Leggere e scrivere	I/2	+Mem 1	oooooooo
S	Lingua(Tedesco)	I/2	+Mem 1	oooooooo
	Mercanteggiare	+0	+Soc 4	oooooooo
	Nuotare	+0	+Coo 5	oooooooo
S	Orientamento	I/2	+Per 3	oooooooo
	Osservare	+1	+Per 7	oooooooo
	Perquisire	+0	+Per 6	oooooooo
S	Persuadere	I/2	+Soc 2	oooooooo
	Rissa	+0	+Coo 5	oooooooo
S	Seguire tracce	I/2	+Per 3	oooooooo
	Uso (Ascia)	+0	+Coo 5	oooooooo
	Acrobazia	+0	+Coo 5	oooooooo
S	Prestidigitazione	+0	+Tess 2	oooooooo
	Agronomia	+3	+Mem 6	oooooooo
	Cacciare	+3	+Int 7	oooooooo
	Erboristeria	+1	+Mem 4	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

## RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 18

VITALITÀ MASSIMA 8

MORTE A -4

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



Asfissia    Fame    Malattia    Fatica



ORE DI MARCIA \_\_\_\_\_

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

NOTE SULLE FERITE

## EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

### DISTURBI MENTALI

- Lieve (Eq. 3) \_\_\_\_\_
- Lieve (Eq. 2) \_\_\_\_\_
- Grave (Eq. 1) \_\_\_\_\_

### DONI

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

# AVVENTURA NEL IV REICH

## UNA FAMIGLIA TRANQUILLA

### Retrosцена dell'avventura:

L'avventura si svolge seguendo gli avvenimenti incentrati intorno alla famiglia Mueller.

I Mueller sono contadini da generazioni. Il capofamiglia, Bero, paracadutista durante la Seconda Guerra Mondiale, ha lavorato fino al 1953 la terra della fattoria ereditata dai suoi genitori, morti nell'ultimo conflitto. La moglie di Bero, Marta, è una insegnante francese e i due hanno un'unica figlia, Lucia. Con loro vive anche il fratello di Marta, Claude. La loro vita scorre relativamente tranquilla fino al 1953, anno in cui i controlli sulla purezza razziale hanno riscontrato che né Marta, né Claude hanno la certificazione necessaria per essere considerati degni cittadini del Reich.

Claude è stato allontanato dalla famiglia e "inviato in una nuova famiglia nell'ex territorio polacco". In realtà Claude è stato utilizzato per un esperimento di tanatologia all'insaputa dei Mueller ed è per questo che non si fa più sentire da quattro anni.

Marta invece è stata rimandata a casa dei Mueller dicendo che non ha avuto alcun problema con i permessi, in realtà il Reich ha inserito tutta la famiglia in un programma speciale.

Nel 1954 ai Mueller è stata espropriata la fattoria, adducendo motivi igienici e sanitari, ed è stata loro affidata una nuova fattoria nel villaggio di Vier.

Vier non è un vero e proprio Borgo: è un agglomerato di fattorie recintate e protetto dall'esterno. Da Vier non si può uscire, nemmeno per comprare quello di cui si ha bisogno. Le produzioni delle fattorie (verdure, frumento, carne e latte) viene preso da appositi operai che ogni tre giorni arrivano nel villaggio. La merce venduta viene pagata con particolari Marchi (visibilmente diversi dai normali Marchi circolanti nel Reich). Questi Marchi permettono ai cittadini di Vier di acquistare merci che vengono loro portate dagli operai sugli stessi camion che usano per caricare le merci prodotte a Vier. Sebbene gli abitanti di Vier non lo sappiano, i Marchi con cui vengono pagati sono carta straccia al di fuori del loro agglomerato. Questo fa sì che se qualcuno degli abitanti dovesse fuggire e arrivare a una città non sarebbe in nessun modo capace di sopravvivere, ottenere favori, cibo o altro.

Vier è un villaggio adeguatamente protetto dai Morti, e sebbene possa sembrare un luogo ideale dove lavorare in pace, è in verità una gabbia per cittadini indesiderati, un campo di lavoro continuo dove agli Inferiori che vi abitano viene fatto credere di essere dei privilegiati. Naturalmente gli Inferiori sono sacrificabili e rimpiazzabili, e posso divenire cavie per esperimenti o per qualsiasi cosa il Reich voglia fare delle loro inutili vite.

Vier è un luogo isolato, a tre ore di macchina dalla città più vicina.

A Vier vivono cinque famiglie, tutte all'oscuro del loro stato di indesiderati sacrificabili.

Nel 1954 i Mueller hanno richiesto di poter adottare un nuovo bambino ed è stato loro accordata l'adozione di un ragazzino di quindici anni, Stefan. I membri dell'Ufficio per la Purezza della Razza sanno benissimo che Stefan è uno zingaro sopravvissuto ai massacri nazisti, ma lo hanno inserito nel programma di esperimenti, pertanto hanno finto di aver creduto ai suoi documenti falsi che lo attestano come Germanico. Stefan crede di essere furbo e di averli fregati tutti: non è così.

La famiglia Mueller ha quindi un altro membro sacrificabile al suo interno.

Adesso, dopo tre anni di tranquillità, alcuni uffici del

Reich hanno deciso di utilizzare il materiale umano di Vier per testare delle nuove armi, la prima delle quali è il risultato di un promettente esperimento di Tanatologia di cui è necessario testare le reazioni sulla popolazione di Vier e in particolare sulla famiglia dei Mueller: tale arma infatti è Claude, opportunamente "modificato".

### Vier e i suoi abitanti

Vier appare come una grande area recitata da reti e filo spinato, ben protetta dai Morti, dove sorgono alcune fattorie al centro di campi coltivabili e pascoli. Il luogo è separato dall'esterno e a nessuno è permesso uscire, ma a parte questa restrizione, Vier sembra un posto tranquillo e florido. Ognuna delle famiglie di Vier ha qualcosa da nascondere, e ogni abitante è in qualche modo convinto di essere riuscito a scampare la punizione del Reich. Ma il Reich non dimentica e non perdona i suoi nemici.

Vier è al centro di un esperimento e, da un certo punto di vista, è un caso particolare, perché è uno dei pochi villaggi in cui i cittadini sono convinti di non essere dei possibili bersagli per il Reich, considerandosi dei graziati oppure persone che sono riuscite ad aggirare l'occhio vigile dei controllori del regime.

Oltre alla fattoria dei Mueller, vi sono altre tre famiglie nelle vicinanze.

*I Fuchs:* la fattoria dei Fuchs è a meno di tre minuti a piedi da quella dei Mueller ed è ben visibile. La famiglia Fuchs è composta da quattro membri:

Nonno Blasius, infermo, muto e bloccato su una sedia a rotelle.

Ebele: figlia di Blasius, è una donna di mezza età, ridanciana e ottimista, che passa gran parte della giornata ad accudire il vecchio.

Franz, il burbero marito di Ebele che detesta il resto della sua famiglia ma continua a fare il proprio dovere.

Giso, il figlio di Ebele e Franz, un uomo di trent'anni solitario, forse affetto da un leggero ritardo mentale, che ha messo gli occhi su Lucia Mueller e pertanto spesso si aggira intorno alla loro fattoria.

I Fuchs non lo sanno, ma sono stati inviati a Vier a causa della presenza del nonno infermo e del figlio considerato un Inferiore a causa del suo scarso livello intellettuale.

*I Keller:* la fattoria dei Keller dista cinque minuti a piedi dalla casa dei Fuchs.

La famiglia è composta da:

Hubertus, un uomo molto basso e con una deformazione a una mano, il figlio

Sigmund, figlio di Hubertus, portatore della stessa deformazione, e la moglie

Debra, moglie di Hubertus e madre di Sigmund.

I Keller sono molto amichevoli e andrebbero in aiuto dei loro vicini se ce ne fosse bisogno.

A loro insaputa i Keller sono stati portati a Vier per via della deformazione ereditaria, che li cataloga come Inferiori.

*I Sommer:* la famiglia Sommer ha una fattoria accanto a quella dei Keller.

La famiglia è composta da

I fratelli Tebbe e Sten, due gemelli che sono stati processati per idee sovversive (sono entrambi socialisti) e poi rilasciati. I due gemelli hanno le rispettive mogli,

Heike, moglie di Tebbe.

Geltrud, moglie di Sten.

I Sommer sono gente poco cordiale, molto isolata. Se i PG parleranno con i Sommer e riusciranno a farseli amici, dimostrandosi persone fidate, essi parleranno del fatto che sono socialisti e che intendono creare una sorta di comune socialista a partire da Vier. Per far questo sono disposti a usare la forza: hanno infatti un fucile Mauser e 30 proiettili nascosti in casa (10 nel capanno assieme al fucile, e gli altri 20 nascosti in cucina).

Sono i soli a sospettare che il Reich li tenga in questa fattoria per controllarli o per qualche altro perfido fine, ma lo diranno solo a chi ritengono una persona fidata.

Il signor Gregor Sauer: il signor Sauer vive in una casa a sé stante, distante cinque minuti a piedi dalla casa dei Mueller. Il signor Sauer è il "supervisore" del villaggio. Il suo scopo è quello di riferire ogni cosa accada a un ufficio speciale, che egli crede sia quello del municipio della città vicina. In realtà Sauer ha lo scopo di monitorare la situazione del villaggio e passare le informazioni all'Ufficio della Purezza della Razza. Gregor non è a conoscenza del reale fine di coloro che hanno voluto la costruzione di Vier.

Vier è uno dei tanti villaggi sacrificabili, pronto ad essere utilizzato per esperimenti speciali. Sauer è anch'egli un sacrificabile, in quanto accusato di diserzione durante la Seconda Guerra Mondiale.

### L'inizio dell'esperimento

L'Ufficio della Purezza della Razza ha deciso di utilizzare Vier come base per i prossimi esperimenti di due nuovi armi: l'arma biologica ibrida Claude e il Gas TOD35.

Dopotutto i villaggi come Vier, ovvero popolati solo da nemici del Reich e Inferiori, hanno come unico scopo quello di essere usati come base per gli esperimenti militari.

Un gruppo di cinque medici (tre Classe C e due classe B) giungerà in piena notte con un camion che sosterrà sulla strada, vicino all'ingresso di Vier, a tre chilometri dalla casa di Sauer. I Medici sono scortati da dieci SS armate. Il gruppo è protetto da tre blindati di supporto, che servono anche per il trasporto di Claude. Entrano in azione solo nei momenti indicati precedentemente.

### Consigli per il Cartomante

Fate giocare due giorni normali prima dell'inizio dell'esperimento, in modo che i Giocatori possano conoscere gli altri PNG e capire chi sono: se li troveranno poi trasformati in orrendi assassini poco dopo e sarà molto più divertente per tutti.

### FASE I, Claude

Quello che resta di Claude è la sua testa impiantata su un essere creato in laboratorio, che assomiglia a un enorme ibrido tra un gorilla e essere umano. Claude verrà liberato nei pressi di Vier. Lo scopo dei medici del Reich è capire se Claude, a cui è stato ordinato di uccidere i suoi familiari, si bloccherà vedendo i suoi cari oppure risponderà fedelmente agli ordini, trucidandoli. La Fase I inizierà a mezzanotte: Claude verrà portato in un furgone blindato all'ingresso di Vier e verrà liberato al suo interno. A Claude è stata indicata la casa dei Mueller e si scaglierà contro l'abitazione durante la notte, cercando di entrare spaccando la porta di ingresso. Claude attaccherà chiunque cerchi di ucciderlo, ma può essere rabbonito da uno dei suoi familiari se riusciranno in tre test Persuadere fatti in tre round successivi contro la Volontà di Claude.

Claude non avrà pietà di Stefan (dopotutto non l'ha mai visto e non lo considera membro della sua famiglia).

Se Claude ucciderà tutti i membri della sua famiglia tornerà dai medici delle SS. Se non dovesse tornare i medici contatteranno via radio Sauer e lo obbligheranno a dirigersi verso la casa dei Mueller per controllare e riferire la situazione. Se Sauer dirà che è tutto tranquillo o

se dirà che ha trovato il corpo di una strana creatura, i medici considereranno il progetto Claude un fallimento, in quanto troppo poco controllabile (nel caso in cui non abbia ucciso la sua famiglia) oppure troppo debole (nel caso sia stato ucciso), dando il via alla Fase II.

Se invece Claude sarà tornato all'ingresso di Vier dopo aver ucciso tutti i membri della sua famiglia, la Fase II diverrà immediatamente attiva. Ricordiamo che Claude è un essere vivente e, se ucciso, si risveglierà come un Simplex. Claude non è in grado di parlare, ma è un essere veloce e pericoloso. Sulla testa ha dei lunghi elettrodi metallici che penetrano nel cranio, se qualche PG dirà che vuole sfilarglieli con la forza, dovrà riuscire in un Test di Mirare a una Zona (la testa) usando Rissa per riuscire ad afferrarlo e, nel caso il colpo riesca, effettuare immediatamente un test Forza fisica con malus di -3 per riuscire a togliere l'elettrodo. Ogni elettrodo estratto provoca 3 danni alla Testa di Claude, con relativo malus di -1 a tutte le Azioni e perdita di Vitalità. Per i punteggi di Claude usate quelli del Ferus, ma con Percezione 5, Coordinazione 7, Forza Fisica 8, Volontà 7, Attacchi Pugno: B+2, Risoluzione 20, Vitalità 8.

### FASE II. Gas TOD35

Questo preparato viene scagliato su una zona tramite un eiettore di metallo (simile a un rudimentale frigorifero) gettato da un aereo, che giungerà dopo un'ora dalla richiesta di avvio della Fase II da parte dei medici delle SS. Il Gas è del tutto inodore, ma intorno all'eiettore, per circa 24 ore, è possibile vedere una colorazione bluastra data dai vapori sparsi nelle vicinanze ed è possibile udire un flebile sibilo. Il gas ha effetto solo sugli esseri umani e per circa 24 ore dall'esposizione, facendoli divenire pericolosi pazzi omicidi, prede del delirio psicotico più terribile. Gli infetti attaccano chiunque, anche altri infetti, utilizzando qualsiasi arma. Per praticità considerate ogni infetto come se avesse 4 a ogni Caratteristica e +0 alle Abilità di combattimento.

È possibile resistere agli effetti del gas, che si spanderà in tutte le abitazioni nel giro di un'ora, riuscendo in un test Forza fisica.

Mucche, cavalli, porci e altri animali sono immuni a questo gas. Delle altre famiglie solo tre persone non impazziranno:

1) *Debra Keller*. Si chiuderà in soffitta e non farà altro che urlare chiedendo aiuto.

2) *Tebbe Sommer*. Si asserraglierà nel casotto degli attrezzi, dove tiene un fucile Mauser con dieci proiettili. Si alleerà immediatamente con altri Personaggi sani, ma non cederà il fucile.

3) *Giso Fuchs*. Non sarà di nessun aiuto, ma sa correre veloce e sarà difficile da acchiappare. Farà di tutto per salvare Lucia Mueller, anche sacrificandosi.

Dopo 24 ore dal lancio dell'eiettore, ovvero quando sicuramente ogni individuo infettato dal gas sarà morto oppure sarà tornato normale, l'esperimento avrà termine. I medici dell'Ufficio di Purezza della Razza entreranno a Vier con i blindati, scortati dalle SS, per un sopralluogo. Prenderanno nota dello stato dei vivi e dei Morti, eliminando questi ultimi se ancora pericolosi. Nel caso in cui i Morti siano troppi provvederanno a richiedere rinforzi. Ricordiamo che chi viene infettato dal gas è comunque un vivente e, se ucciso, si Risveglierà come un Morto!

### Come sopravvivere

I Mueller non hanno solo due possibilità:

1- riuscire a sopravvivere, rabbonendo o uccidendo Claude, e sopravvivendo al Gas TOD35. In tal caso saranno lasciati nella loro casa come se niente fosse.

2- fuggire, ma qualsiasi tentativo di fuga li renderà degli individui braccati, senza speranza di riuscire a sfuggire ai nazisti o ai Morti che vagano nelle zone meno protette del Reich.