

## **1. Antefatto**

Francoise Macelier era una bellissima ragazza e si dimostrò talentuosa nello studio fin dall'adolescenza. Nata in Francia si trasferì in Belgio con la madre per alloggiare con lei presso il suo secondo marito Charles Steenford proprietario di una piccola fabbrica di birra.

La madre di Francoise, Argentine Vallès, era una donna mite e pacata ed accettò di buon grado la corte di Charles ed il trasferimento. Questo anche perché sulla sua famiglia, secondo le dicerie, gravava una maledizione. Nessuno sa se fu proprio a causa di questa che ella perì in un incidente automobilistico tre anni dopo.

Mr Steenford prese però in grande simpatia Francoise ed ella lo ricambiò laureandosi con passione in Economia e facendo un corso di marketing in America. Ci fu un po' di maretta tra i dipendenti quando il patrigno le passò la direzione della ditta ritirandosi in pensione ma la cosa venne subito mitigata dal talento di Francoise. Con grande soddisfazione di Mr Steenford la «Steenford's Beer» si rinnovò e passò da una piccola birra di qualità ma con mercato di nicchia ad un fenomeno di culto tra i giovani.

La felicità di Francoise non era però destinata a durare. Nessuno seppe mai identificare la razza dell'animale che, davanti ai suoi occhi, dilaniò il vecchio Steenford mentre i due erano nel loro chalet privato sul lago.

Secondo i medici Francoise rimosse la scena dalla mente a causa dello shock, ma una volta dimessa dall'ospedale, vendette la fabbrica e di lei si persero le tracce.

## **2. Oggi**

Miss Macelier dirige la «Steen' Investigated» situata al numero 221B di Baker Street a Londra. La società si occupa di investigazioni e studi di fenomeni inquietanti sotto la direzione della misteriosa società «Egrigori». Ingaggia investigatori che abbiano la mente aperta per chiarire il mistero che stà lentamente avvolgendo il mondo. Ma si mormora che Miss Macelier voglia solo ritrovare la creatura che ha ucciso il suo amato patrigno e che la ha ridotta sulla sedia a rotelle.

## **3. Il Rosenrot**

Secondo le informazioni dell'Egrigori il Rosenrot è un libro di magia scritto per Hitler in persona. Questa almeno è la leggenda che circola. Molte superpotenze lo hanno cercato inutilmente in tutti questi anni ma senza risultato. Sembra che le ultime notizie del testo si siano avute a Lipsia, dove era custodito alla fine della guerra. In realtà il libro è il mero resoconto degli esperimenti del lager di Lipsia situato a Metropolis ma contiene importantissime informazioni se recuperato gli investigatori conosceranno Metropolis ed il labirinto come nozione.

## **4. Verso Lipsia**

Un corrispondente dell'Egrigori, Hermann Mayer, comunica da Lipsia che forse si sono trovate tracce di una Guardia Scelta delle SS, Adolf Dietlibch, che era in servizio a Lipsia. Gli investigatori sono inviati in loco.

## **LIPSIA**

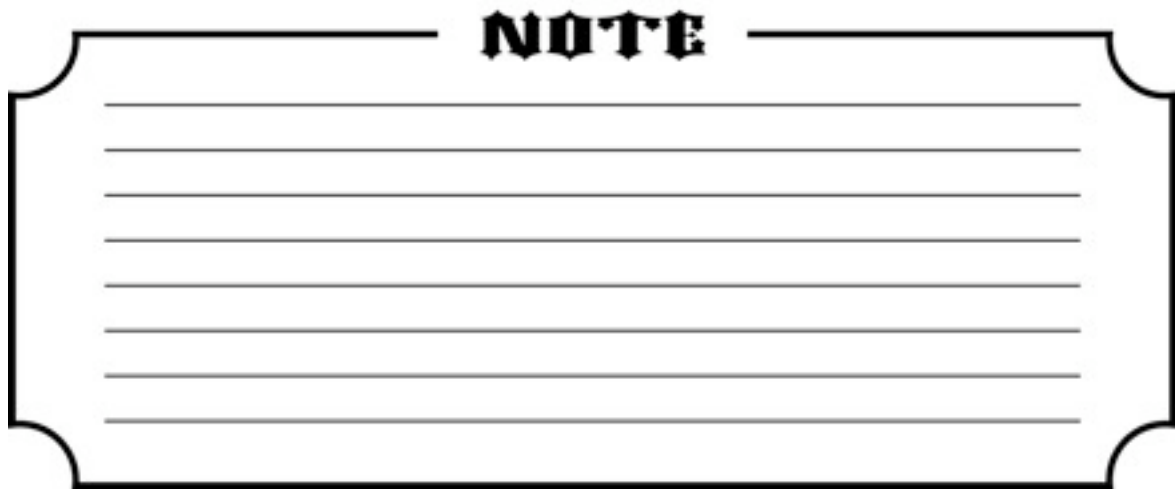
I PG alloggiano in un albergo vicino alla stazione.

*Stazione*

La Stazione è composta da due piani di centro commerciale ed è qui che gli investigatori incontrano Mayer.

- Negozi di vestiario, elettronica e bar.
- Teppistelli 3; 3 ESC = 1 FL, 2 FL = 1 FG, 2 FG = 1 FM; alla prima ferita grave fuggiranno; 2 coltello a serramanico FED 3 e 1 tubo d'acciaio FED 6; uno di loro ha un indirizzo nel ghetto dove i neonazisti si riuniscono.
- Wicca 3 ragazze; conoscono il negozio di Madame Grunlich.

**NOTE**

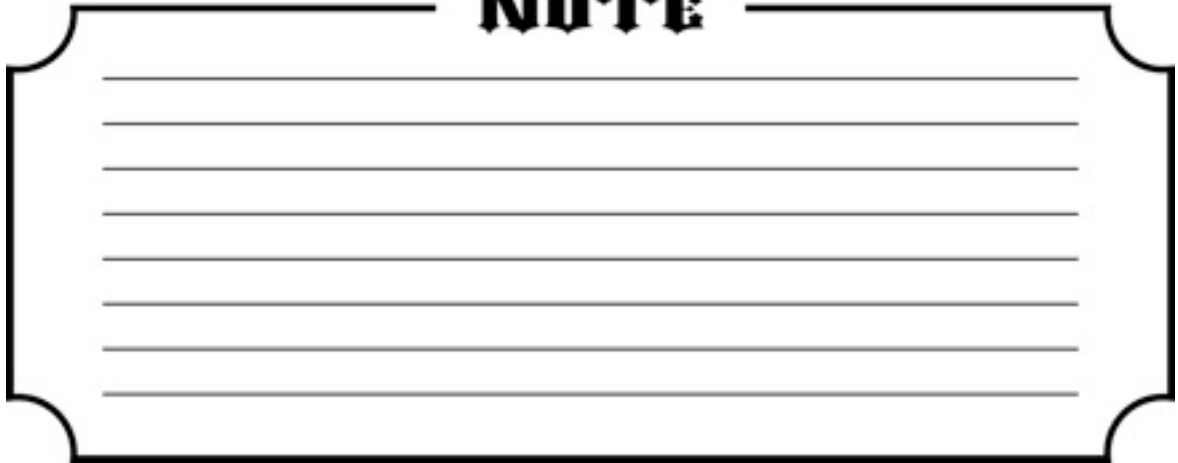


*Zona Commerciale*

Praticamente il centro storico architettura gotica.

- Negozi di abbigliamento
- Negozio di antichità medioevale; il proprietario possiede un pugnale intarsiato con il simbolo della croce di malta. Costo 600 euro FED 6 + 2 di bonus al danno con creature soprannaturali + 7 contro gli Zeloti.
- Negozio di Madame Grunlich; la signora assicura ai PG che nel ghetto c'è un ingresso al lager dove i nazisti conducevano esperimenti esoterici sulle vittime del luogo e prigionieri di guerra; per convincerli li porterà nel labirinto attraverso il suo scantinato per un solo secondo; Non fornirà altre informazioni ma se i giocatori le riporteranno il suo anello rubato dal Bordliner ella darà loro una pistola tedesca con otto proiettili FED 12 +8 di bonus al danno con creature soprannaturali; i giocatori troveranno questo negozio solo se indirizzati dalle Wicca o se hanno già l'anello.
- Scantinato dello Zelota; è molto profondo e vi si accede da una porta con il simbolo della svastica; 1 Zelota pag 229; se sconfitto i giocatori troveranno 500 euro.

## NOTE



### *Il Ghetto*

Così i Neonazisti chiamano la Periferia.

- Covo dei Neonazisti 5 persone; 3 ESC = 1 FL, 2 FL = 1 FG, 2 FG = 1 FM, coltello a serramanico FED 3; capo 4 ESC = 1 FL, 3 FL = 1 FG, 3 FG = 1 FM, revolver rotto FED 10; c'è il documento ed i giocatori scoprono che uno Zelota ha rubato un tesserino originale del lager.

- 2 Zeloti pag 229; uno di essi ha il tesserino.

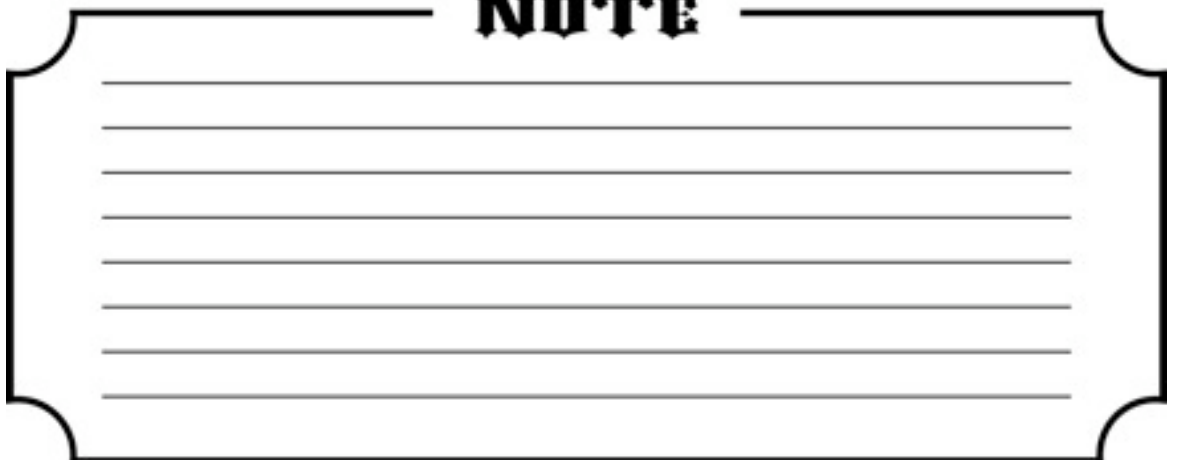
- 3 Borderliner pag 230; uno di essi ha l'anello.

- Ingresso al Lager.

- Ragazza aggredita dai Neonazisti (vedi sopra); se salvata si scoprirà che è la figlia del proprietario del negozio di armi. Se i giocatori hanno già l'anello riceveranno otto colpi per la pistola.

- Fogne 5 Borderliner e un po' di labirinto; Un guardiano del Labirinto pag 211 o come il capo nazista. Un muro con una svastica.

## NOTE



### 5. Falso Allarme

Mayer dice ai giocatori che l'età di Dietlibch non corrisponde e che non ha fatto in tempo ad avvisare preso dall'entusiasmo della scoperta. Comunica loro qualche notizia sul presunto lager ma la sua sensazione è comunque quella che il Rosenrot po-

trebbe essere stato custodito nelle fogne ma che la presenza di un vero e proprio lagher sia da escludere. I giocatori riceveranno comunque una telefonata che li inviterà a continuare le indagini presumendo che Mayer sia stato corrotto.

La cosa non è ovviamente vera ed egli fornirà tutte le informazioni necessarie ai giocatori compreso l'indirizzo di Dietlibch.

## **6. La Casa di Dietlibch**

Senza il tesserino e la lettera Dietlibch non dirà nulla ai giocatori ed al limite sfrutterà le sue doti di figlio della notte per fuggire, proverà a convincerli con il suo aspetto giovanile (dovuto ai suoi poteri) che non può essere lui quello che cercano. Mostrerà anche un documento falsificato discretamente. Se aggredito cercherà di fuggire ma comunque è come uno zeolota (pag 229). Se convinto, darà ai giocatori le chiavi del Lager (unico modo per farlo apparire in quanto è a Metropolis) e poi si suiciderà facendo intravedere un po' di labirinto prima di sciogliersi. Il passaggio per il lagher si aprirà su un muro delle fogne se i giocatori hanno la chiave. 3 doberman; 3 ESC = 1 Fg, 2 FG = 1 FM; morso FED 4.

## **7. Spiegazione della mappa**

### *1. Corridoio*

Le pareti sono strane meccaniche ed organiche: siamo nel Labirinto.

### *2. Piazzetta*

C'è una sorta di letto di stracci

### *3. Finestrella*

Ombre si muovono dietro

### *4. Porta*

### *5. Bagni*

### *6. Camere guardie scelte*

Se i giocatori cercano bene in un comodino trovano il resto di un diario. Negli armadi si trovano alcuni giubbotti in kevlar.

### *7. Camere professori ed ufficiali*

#### *7.1*

Cercando i giocatori trovano una chiave che apre la stanza 16.

#### *7.2*

Cercando bene si può trovare la lettera in copia che i giocatori hanno trovato dai neonazisti. In alternativa troveranno un kit di pronto soccorso con una siringa.

8. *Dispensa*

Solo cibi scaduti ma alcuni barattoli contengono organi umani.

9. *Celle*

9.1

Il Morto Vivente ha conficcato in sé un pugnale benedetto FED 12 contro le creature infernali FED 20 contro i ratzidi.

10. *Cella di isolamento*

10A. *Laboratorio*

Il Figlio del Sottosuolo ha la chiave della stanza 14A. Tutti i macchinari sono stati rimossi.

11. *Osservatorio*

C'è il comando per l'elettricità parziale che apre la porta 15

12. *Camera a gas*

Funziona ancora ed i comandi sono in bella vista.

13. *Sala da pranzo*

14. *Cucina*

14A. *Archivio*

I giocatori trovano tutti i codici ed un foglio che spiega che le siringhe ritrovate nella stanza 7.2 guariscono fino a 2 FG.

15. *Ingresso dei Guardiani*

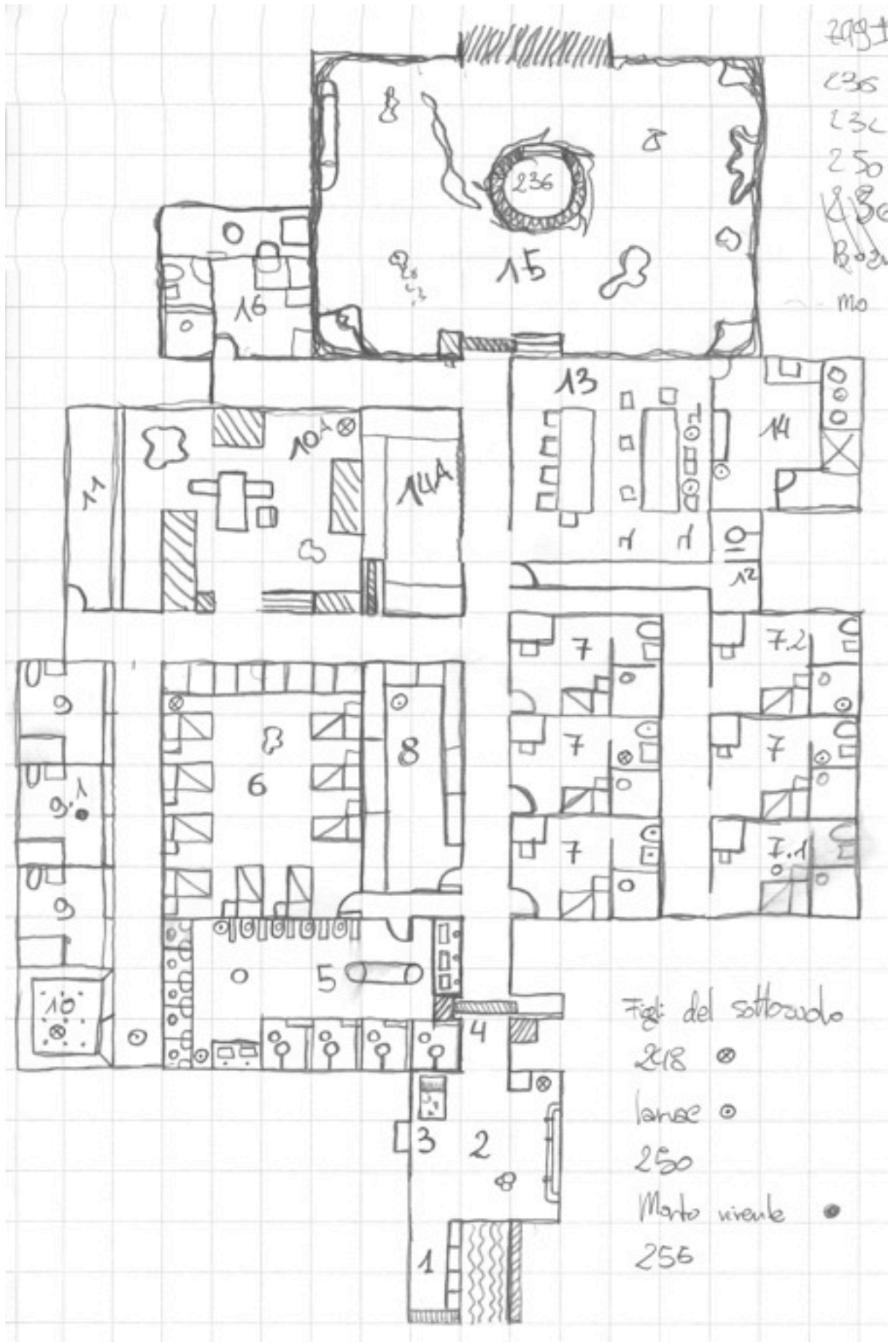
Sconfitto il ratzide i giocatori potranno dare un breve sguardo all'inferno. La porta dopo si chiuderà.

16. *Stanza di Von Bernard*

I giocatori trovano altre due siringhe

0. *Rosenrot.*

Kult: Il Lager Misterioso



**NOTE**

A rectangular note box with a decorative border featuring rounded corners. It contains ten horizontal lines for writing.

**NOTE**

A rectangular note box with a decorative border featuring rounded corners. It contains ten horizontal lines for writing.

**NOTE**

A rectangular note box with a decorative border featuring rounded corners. It contains ten horizontal lines for writing.