

Sine Requie



un giornalista scomodo



CALEB'S
CHRONICLES



UN GIORNALISTA SCOMODO



Un giornalista scomodo

Avventura ideata da:

Silvio "Caleb" Bufalo

Copertina disegnata da:

Alberto Bontempi

Colorata da:

Valdemartist

Grafica e impaginazione:

Silvio "Caleb" Bufalo, Valdemartist

Illustrazioni interne realizzate con I.A.

Playtester / cavie:

Alex, Dago, Michele, Pio

Lettori e cercatori di refusi:

Marcello, Eli, Nicolò

**L'articolo "Nuvole o nuove armi" è stato scritto da
Daniele Innocenti**

Si ringrazia Eva Dunkel per le pubblicità d'epoca

Pubblicato in maggio 2024

Ci teniamo a precisare che nessuno di noi, scrittore, cartomante e giocatori, condivide gli ideali di qualunque ideologia politica estremista, e non supportiamo nessuna di queste ideologie politiche o religiose.

Questo per noi è solo un gioco, ma siamo anche convinti che mostrare i periodi più bui della Storia, possa servire a far sì che questi non si ripetano.

Caleb

INTRODUZIONE

L'avventura vede una squadra di agenti della Gestapo che ha la missione di cercare e intimidire Hernest Kluger, giornalista del Reichwerheit.

Il loro obiettivo è quello di persuaderlo a interrompere la sua attività di pubblicazione per un determinato periodo.

Mentre gli agenti si mettono sulle tracce di Hernest, ignorano completamente che qualcun altro, nell'ombra, sta cercando il giornalista con intenzioni ben più oscure.

Il destino di Hernest è appeso a un filo..

INDICE

Note	pag. 5
Riassunto	pag. 5
La missione	pag. 5
La ricerca	pag. 6
- Casa Kluger	pag. 6
- Sede del Reichwerheit	pag. 7
- La birreria Martialish	pag. 7
- Velocità e finali alternativi	pag. 7
- Finale 1	pag. 7
- Finale 2	pag. 8
- Finale 3	pag. 8
- Parlare con Hernest	pag. 8
- Gli scagnozzi di Konigstift	pag. 9
- Articoli di giornale	pag.10

UN GIORNALISTA SCOMODO

NOTE

L'avventura è una corsa contro il tempo e soprattutto contro due uomini di Konigstift, boss della malavita di Düsseldorf.

Peggio i giocatori gestiranno il proprio tempo, maggiori saranno le possibilità che i primi a trovare Hernest siano i due malavitosi, recapitando al giornalista il violento messaggio del loro padrone.

RIASSUNTO TRAMA

Erich Olarte, il Generalinspektor del Distretto 1, assegnerà alla squadra una missione molto delicata: rintracciare Hernest Kluger allo scopo di fare una

chiacchierata "amichevole" con il giornalista e convincerlo a non pubblicare i suoi articoli per un po' di tempo.

Anche il boss della malavita di Düsseldorf però, ha messo sulle tracce di Kluger due dei suoi scagnozzi con l'incarico di malmenare il giornalista per aver scritto un articolo che non ha particolarmente gradito.

Riusciranno gli agenti a trovare Hernest prima che sia troppo tardi?

LA MISSIONE

Poco dopo l'inizio del turno lavorativo, la squadra viene chiamata nell'ufficio del Generalinspektor Olarte, che gli assegnerà una missione estremamente delicata: rintracciare il giornalista Hernest Kluger, noto per i suoi articoli complottistici che rischiano di danneggiare l'immagine del glorioso IV Reich, e convincerlo a non pubblicare nulla per almeno un mese.

Il Generalinspektor chiederà inizialmente al gruppo se ha mai letto e cosa ne pensa degli articoli di Kluger.

Mostrerà dei ritagli di giornale agli agenti, allo scopo di spiegare che tipo di articoli scrive il giornalista. Gli ordini sono chiari: persuadere o intimidire il giornalista affinché non pubblichi articoli per almeno un mese, ma è categoricamente vietato infliggergli anche il minimo danno fisico.

Olarte non fornirà ulteriori dettagli né spiegherà le motivazioni di questo ordine (derivato dalla parentela di Kluger con Eisen).

LA RICERCA

Gli agenti potranno reperire senza problemi sia l'indirizzo dell'ultimo domicilio di Kluger che l'indirizzo della sede del Reichwerheit. Sta a loro scegliere come muoversi e dove recarsi prima per cercare Hernest. La scelta più saggia è quella di dividersi, in modo da guadagnare tempo prezioso.

Casa Kluger

Hernest Kluger risiede in un appartamento al terzo piano di un vecchio palazzo in una zona vicina al centro di Düsseldorf.

Il palazzo è sorvegliato da Otto, un anziano portinaio, il quale non nutre alcuna simpatia per il giornalista.

La sua avversione è dovuta al fatto che Kluger preferisce battere a macchina fino a tarda sera, disturbando l'intero vicinato.

Se il gruppo si presenterà in abiti civili, Otto cercherà di capire chi sono e il motivo della loro ricerca di Hernest. Se, invece, riconoscerà degli agenti della Gestapo, suggerirà loro di portare il giornalista in un campo di rieducazione, stanco del caos che crea.

L'appartamento di Kluger è piccolo ed estremamente disordinato. È evidente che pulizia e ordine non sono tra le priorità del giornalista.

Piatti sporchi si accumulano nel lavandino, posacenere traboccano di mozziconi di sigaretta, e l'aria è impregnata di odori di tabacco, inchiostro, carta e aria stagnante.

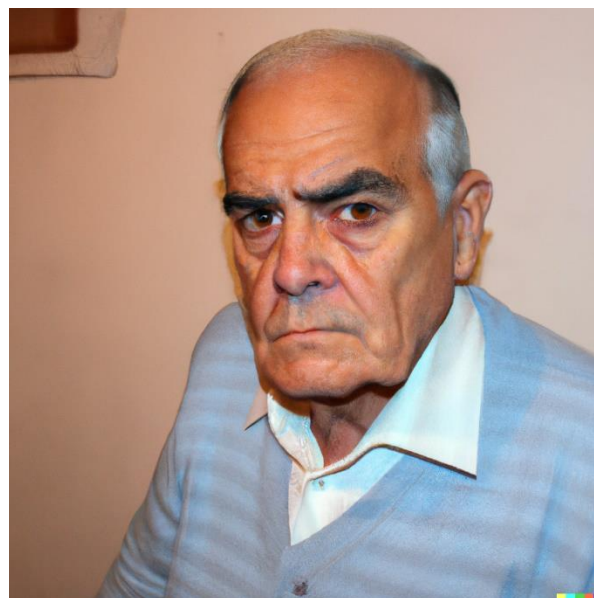
Il tavolo della cucina è utilizzato come una sorta di seconda scrivania, a eccezione di un piccolo spazio su cui è ancora poggiato un piatto con gli avanzi della cena del giorno precedente.

Tavolo e scrivania sono entrambi stracolmi di fogli, cartelline, quaderni di appunti, foto, articoli scritti a metà o pronti per essere consegnati. Il pavimento è coperto di fogli accartocciati.

L'esame di fogli, articoli o appunti non porterà a nulla di utile; si troveranno solo informazioni apparentemente prive di senso.

Con una prova di Osservare (Usuale), si noterà la presenza di numerosi sottobicchieri appartenenti alla birreria Martialish.

Hernest non è presente in casa.



Otto, il portinaio.

Sede del Reichwerheit

La redazione del giornale è in pieno fermento, completamente priva di silenzio.

Numerosi giornalisti lavorano instancabilmente, creando un costante flusso di rumori generati da macchine da scrivere e telefoni che squillano.

Garzoni si affrettano da un ufficio all'altro, tra i vari piani, le sale di stampa, gli archivi e gli uffici fotografici.

In questo ambiente caotico, è possibile parlare con il direttore del giornale, Garlef Dietrich, e con vari colleghi di Hernest. Gli agenti otterranno le seguenti informazioni:

- Kluger non ha una scrivania fissa né segue un normale orario di lavoro; arriva con i suoi articoli, li consegna e poi torna a caccia di scandali;
- Spesso si reca alla birreria Martialish, situata nella Altstadt, il centro storico della città. Di solito, occupa sempre lo stesso tavolo, e tra una birra e l'altra, trascrive le bozze dei suoi articoli, che successivamente batte a macchina una volta tornato a casa.

La birreria Martialish

Situata nella Altstadt, la birreria è un locale aperto dalle 11:00 del mattino fino al coprifuoco (e a volte anche oltre). Il locale è arredato nel classico stile bavarese e, nel momento in cui la squadra arriverà, troverà dietro il bancone Franz, un oste cordiale con tutti, nonché un buon amico di Hernest.

A seconda del momento in cui la squadra giungerà, le informazioni che Franz può rivelare varieranno secondo lo schema del prossimo paragrafo.

FINALI ALTERNATIVI

Finale 1

La squadra giunge al Martialish facendo solo due tappe ("giornale - birreria" o "casa - birreria"): Franz racconta che fino a pochi minuti fa, Hernest era nel locale, ma poi sono arrivati due individui loschi mai visti prima e lo hanno invitato a uscire per fare "due chiacchiere".

L'oste descriverà i due brutti ceffi dicendo che il primo era completamente calvo, senza barba né baffi, e l'altro più basso e tarchiato.

Durante questa conversazione, sarà possibile udire, con una prova su Ascoltare (Usuale), un uomo che grida aiuto dal retro del locale. Dirigendosi verso il retro, la squadra si troverà di fronte ai due scagnozzi di Königstift e al giornalista. Potranno quindi cercare di salvare Hernest e arrestare i due malviventi.

Finale 2

La squadra giunge al Martialish facendo tre tappe (per esempio "giornale - casa - birreria"):

Franz racconta che Hernest era nel locale, ma poi sono arrivati due brutti ceffi mai visti prima e lo hanno invitato a uscire per fare "due chiacchiere". Uscendo dalla birreria e interrogando eventuali testimoni oculari, questi potranno raccontare di aver visto un uomo corrispondente alla descrizione di Hernest costretto a salire in auto da una coppia di persone. Descrivendone una come completamente calva, senza barba né baffi, e l'altro più basso e tarchiato. Uno dei due, inoltre, pare abbia detto al giornalista: "adesso andiamo a casa tua e ci fai vedere qualcuno dei tuoi articoli".

Tornando a casa di Hernest, il portinaio può raccontare che effettivamente il giornalista è salito con due amici che, dopo qualche minuto e molto rumore, sono andati via.

Nell'appartamento, ancora più disordinato di prima, dietro il tavolo ribaltato, si trova riverso a terra Hernest, vittima del pestaggio dei due uomini.

Dopo che gli sarà stato prestato soccorso, la squadra sarà libera di cominciare le trattative per portare a termine la propria missione.

Se gli saranno fatte domande riguardo l'identità degli uomini e perché lo hanno picchiato, Kluger risponderà che erano uomini di Herr Konigstift, l'intoccabile boss della malavita organizzata di Düsseldorf.

Si è sentito infastidito da uno dei suoi articoli, anche se dopo

tutte le botte prese, non ricorda più quale.

Finale 3

Se la squadra perde le tracce di Kluger, dopo circa quattro ore sarà informata che il giornalista è ricoverato in ospedale a causa di un'aggressione subita in giornata e che ha sporto denuncia contro ignoti per aggressione. L'avventura è totalmente fallita.

Parlare con Hernest

In base al momento in cui viene trovato, parlare con Hernest e convincerlo a rallentare il ritmo delle sue pubblicazioni potrà essere più o meno semplice. Se il giornalista viene salvato dalle grinfie dei malviventi un attimo prima di subire il pestaggio, sarà molto accomodante e accetterà di fermarsi dal pubblicare articoli in cambio di una "simbolica" birra al Martialish. Nel secondo caso, la trattativa sarà più complessa; magari Hernest accetterà in cambio di avere l'esclusiva su qualche prossimo caso in cui si imbatte la squadra.

Hernest non addosserà la colpa del pestaggio ricevuto dai malviventi agli agenti (a meno che la squadra non faccia il contrario), non ha nessun interesse a inimicarsi quelle che potrebbero essere future fonti per degli articoli, anzi cercherà di ingraziarsi almeno un agente per poterlo usare in futuro.

GLI SCAGNOZZI DI KONIGSTIFT

Nel caso i due malavitosi dovessero venire arrestati, utilizzate i seguenti profili.

I due non sanno nulla circa la reale identità di Konigstift, gli incarichi vengono assegnati aprendo una cassetta porta oggetti della stazione dei treni.

Quella di oggi era la 212.

A voi inventare il modo in cui lo ricevono!

Nome: Hermann			
Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
4	3	5	6
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
4	6	3	3
Coordinazione	Destrezza Manuale	Forza Fisica	Mira
6	4	3	4
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
3	14	4	4
Attacchi			
Walter P38: P+1 Serramanico: T+1 Pugno: B+0			
Risoluzione (Per+Vol+Coo+Kar)			
21			
Speciale			
-			

Nome: Franz			
Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
4	4	4	6
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
3	5	4	5
Coordinazione	Destrezza Manuale	Forza Fisica	Mira
4	4	3	6
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
3	13	4	8
Attacchi			
Walter P38: P+1 Serramanico: T+1 Pugno: B+0			
Risoluzione (Per+Vol+Coo+Kar)			
22			
Speciale			
-			

Donnerstag 9 Durfen 1957

Informationen macht frei

Reichwehrheit



NAZISTI SU MARTE



Vi è mai capitato di vedere strane luci nei cieli tedeschi?

Soprattutto lontano dalle città, questo fenomeno si sta manifestando sempre di più.

Troppo veloci per essere dirigibili, dalla traiettoria irregolare per essere stelle cadenti: ebbene sì, signori, non restano molte altre soluzioni.

"Casualmente", la maggior parte delle persone che ha avuto il coraggio di scrivermi per fare queste segnalazioni, è accomunata da due fattori: abita in campagna, e abita non troppo lontano da borghi con aeroporti o basi militari.

E allora tocca a me aprirvi gli occhi, tranquillizzarvi e darvi un messaggio di speranza!

Sono prove della nostra amata Luftwaffe, che dopo aver dominato i cieli si appresta per fare il passo successivo.

Dominare lo spazio.

E sì miei cari lettori, perchè come potete vedere dalla foto, i mezzi ci sono, e i piloti si stanno addestrando!

Del resto, è ovvio fare queste prove in notturna, nello spazio non c'è luce e i nostri piloti non devono lasciare nulla al caso.

Nonostante le piaghe che funestano il nostro mondo, questo è un grande periodo per la scienza!

Immaginate le scoperte che potremmo fare! Arriveremo sulla luna, e perché no, anche su Marte!

Nazisti su Marte, pronti a colonizzarlo.

Alcuni dei miei corrispondenti sostengono che delle spedizioni ci siano già arrivate, ma che la notizia sia segretissima.

Il mio impegno per voi lettori è quello di approfondire questa mia inchiesta, e aggiornarvi costantemente.

Ricordate, miei cari lettori: se mai una sera doveste vedere strani luci nel cielo, non siate timorosi, ma rivolgete loro un sorriso e un saluto militare.

I nostri ragazzi sicuramente apprezzeranno.

Hernest Kluger

Samstag 18 August 1956

Informationen macht frei

Reichwehrrheit



ANCHE I VAMPIRI SONO TRA NOI



E' con la preoccupazione nel cuore che scrivo questo articolo.

Miei cari lettori, sapete quanto tengo a voi e quanto mi dia da fare per tenervi informati su tutto quello che le potenze del partito non ci dicono!

Ebbene, ho avuto un colloquio con fonti attendibilissime, secondo le quali non è solo di Untertoten e Libertoten che dobbiamo preoccuparci.

Ma ci sono anche altre creature pronte a darci la caccia.

A differenza dei Morti, queste creature non ci mangeranno, ma si "limiteranno" a succhiare il nostro sangue.

Sì, miei cari lettori: sto parlando di Vampiri.

Per nostra fortuna, queste creature sembrano essere (al momento) circoscritte all'interno di un singolo borgo nel quale vi sconsiglio vivamente di recarvi per le vostre vacanze: Uelzen.

Numerosi altri osservatori, studiosi dell'occulto e giornalisti sono stati lì, e alcuni non hanno fatto più ritorno. Altri sono tornati ignari del viaggio che hanno compiuto, senza nemmeno riconoscere i luoghi fotografati.

Esistono varie teorie su quello che accade a Uelzen da quella scientifica del professor Martins, a quella basata su teorie occulte portate avanti dall'esperto Vaninkoff.

Quale sarà quella corretta? E' possibile esistano altre spiegazioni? Presto incontrerò questi due illustri studiosi e vi terrò aggiornati.

Nel frattempo, fareste bene a correre al vostro alimentari di fiducia a fare scorte di aglio.

Hernest Kluger



Reichwehrrheit



NUVOLE O NUOVE ARMI?



La realtà non è mai ciò che sembra!
Le autorità ci spiano dal buco della latrina, le montagne sono bunker giganti e la Luna è illuminata dalle basi segrete del IV Reich!

Ma oggi vi parlo di quello che la nostra "scienza" ritiene solo vapore acqueo condensato galleggiante! Le nuvole! Esatto signore e signori, vi hanno sempre mentito! Le nuvole in realtà sono dirigibili camuffati ad arte per spiarci!

So già che il nostro vecchio Otto, classico esempio del medio cittadino tedesco condizionato, obietterà: "Non è possibile! Le nuvole non sono dirigibili!". Ebbene, ad Otto io rispondo: "Cosa è più leggero dell'aria? L'elio! E dove si mette l'elio?

Nei dirigibili! Ed i dirigibili dove stanno? In cielo! E cosa c'è nel cielo? Le nuvole! Quindi i dirigibili sono nuvole!

Secco matto, Otto!" Ma vi dirò di più! Probabilmente Otto andrà da Franz, rappresentante della "scienza" e preoccupato chiederà una risposta!

E Franz, dopo aver nascosto il grosso sacco di denaro ricevuto per nascondere la Verità, obietterà: "Se sono dirigibili, perché esiste la pioggia?"

Ed i fulmini?

Nient'altro che messaggi fatti con lampi di luce per trasmettere le informazioni dai dirigibile a terra!

E la neve? Ah, meglio che non ve lo dico. I più intelligenti tra voi avranno già capito la connessione!

L'unico quesito rimasto è: "A chi appartengono questi strumenti?". Forse ai nostri lungimiranti membri della Gestapo? Ai famigerati Papalini? Oppure all'Armata Rossa del Risvegliato Lenin?

Vi prometto di trovare la risposta e nel frattempo mi raccomando: uscite solo quando è sereno!

Hernest Kluger

