



di Alessandro Marchetti, Tommasone Maurizio e Giorgio Ialongo

**Scenario vincitore del XIII Concorso Letterario Labyrinth
- La Migliore Avventura per il Gioco di Ruolo -**

*“Ma uno dei soldati con la lancia
gli trafisse il costato,
e ne uscirono sangue ed acqua.
E colui che vide ne serbò il ricordo,
e il suo ricordo è veritiero;
ed egli sa che ciò che dice è vero,
affinché voi crediate.
Perché tali cose si compiono
affinché si realizzasse ciò che è scritto:
Non un osso di Lui verrà spezzato.
E un'altra scrittura dice:
Guarderanno Colui che avranno trafitto”*

Giovanni, XIX, 34-37

SOMMARIO

Presentazione del modulo

Note sull'avventura	3
D20 Modern	3
Ringraziamenti	3
Ouverture per il Narratore	4

I protagonisti

Un quintetto sulla scena	5
Il Segno della Lancia	5
Background di Ryan	6
Background di Chris	7
Background di George	8
Background di Ludwig	9
Background di Raquel	10

L'avventura

Scena 1: LA TELEFONATA	11
Scena 2: DAL NOTAIO	13
Scena 3: IL MUSEO D'ARTE NEON	14
THULE	16
Scena 4: L'APPARTAMENTO DI ADAMS	17
Scena 5: IL CARDINALE	19
Scena 6: L'ASTA	21
Scena 7: L'INSEGUIMENTO	24
Scena 8: VITTORIA?	26
Scena 9: RIVELAZIONI	27
Scena 10: LA CATTEDRALE	28
EPILOGO	30

Statistiche di gioco

Scheda tecnica di Ryan
Scheda tecnica di Chris
Scheda tecnica di George
Scheda tecnica di Ludwig
Scheda tecnica di Raquel
Guardie della villa
Mercenari di Thule

PRESENTAZIONE DEL MODULO

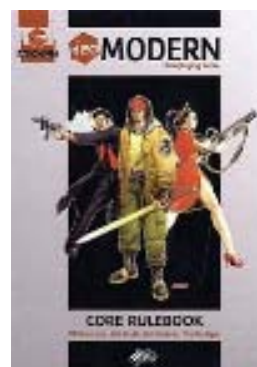
NOTE SULL'AVVENTURA

La Lancia del Destino è un'avventura investigativa, con elementi di *thrilling* e azione, ambientata in un prossimo futuro del nostro mondo. L'ambientazione proposta, pur essendo per molti versi riconducibile al contesto nel quale viviamo, presenta elementi e suggestioni che vanno al di là del reale, senza però obbligare un'interpretazione unica degli eventi in chiave sovranaturale. Per questo è necessaria da parte dei giocatori e del Narratore una certa sospensione dell'incredulità su eventi e fatti che si trovano in bilico tra il reale e l'immaginario, in quella zona d'ombra in cui tutto è possibile. Il tema dell'avventura è l'inganno.

IL D20 MODERN

Il *D20 Modern* è un sistema di gioco la cui meccanica è mutuata in gran parte dal *D20 System*, il sistema di gioco alla base del popolarissimo *Dungeons & Dragons* ©. I Narratori e i giocatori che già conoscono e hanno avuto esperienze di gioco con il *D20 System* non troveranno particolari difficoltà a utilizzare il *D20 Modern* per quest'avventura. Per chi invece non avesse avuto modo di conoscere nessuno dei due sistemi, suggeriamo il download gratuito dell'intero regolamento *D20 Modern* (in inglese) al seguente indirizzo:

<http://www.wizards.com/default.asp?x=d20/article/msrd>



RINGRAZIAMENTI

Desideriamo ringraziare Vieri Sorace Maresca per il contributo ai *background* dei personaggi ed il nostro affiatatissimo gruppo di gioco con il quale ci siamo divertiti in fase di *playtesting*: Simone, Laura e Manuel.

OUVERTURE PER IL NARRATORE

Novembre 2009, il primo decennio del ventunesimo secolo volge al termine.

Vent'anni appena sono trascorsi dall'abbattimento del muro di Berlino - evento troppo presto salutato con il nome altisonante e pretenzioso di *Crollo delle Ideologie* - che il mondo torna ad essere diviso tra due grandi blocchi ideologici.

Da una parte una grande entità islamica, identificabile dalla sigla NUIF (New United Islamic Front, fondata nel Settembre 2006) e guidata dal leader religioso Mansour Salah Musayyab, ha riunito sotto un'unica bandiera gran parte dei musulmani di tutto il mondo. Il suo scopo dichiarato è quello di schiacciare tutti i cristiani e i loro infedeli alleati, rei di aver affamato il popolo di Allah. Dall'altra un occidente vacuo e decadente, frammentato all'interno nelle sue molteplici anime ma pur sempre unito da un'identità culturale di matrice giudaico-cristiana, sta rivivendo un fenomeno che sembrava appartenere a un passato ormai dimenticato: il fondamentalismo cristiano.

In realtà il fronte islamico non è così compatto come sembra, e la leadership di Mansour è insediata da diverse personalità politiche più moderate, che vorrebbero evitare una contrapposizione basata sulla violenza. Tra questi spicca la figura di Mahdee – un soprannome che sta a indicare *colui che è guidato* –, che si dichiara l'ultimo vero profeta dell'Islam e che vorrebbe aprire un dialogo con le chiese cristiane. Pericoloso per il carisma in grado di esercitare sulle masse, Mahdee è percepito da Musayyab come una minaccia, e per questo è stato incriminato per alcuni reati mai commessi e incarcerato nel Dicembre del 2008. Nello schieramento opposto, l'insieme disomogeneo e disarticolato di governi occidentali che usano per i propri fini la propaganda anti-islamica, oscilla tra la ricerca del compromesso europeo per tramite del Vaticano e l'attivismo politico-militare statunitense sostenuto dai gruppi militanti di cristiano-evangelici.

È in questo quadro che Lucifero, nemico storico dell'umanità e principale avversario di Dio e dell'umanità, si muove e intesse le sue trame. È per questo che sta lavorando alacremente da mille anni, da quando, facendosi passare per un giovane monaco benedettino, Ermolao il Nero, scrisse un codice miniato che avrebbe giocato un ruolo decisivo mille anni dopo. Fingendo di ritrovare quello stesso codice alla fine del 2009, e assumendo il ruolo di un anziano studioso di paleocristianesimo (Zacharia Adams), riuscirà a convincere una sua conoscenza, un ambizioso cardinale appassionato di storia antica (Stanislao Savastani) a recuperare la *Lancia Longinii* – che altrimenti Lucifero non potrebbe nemmeno toccare, essendo imbevuta del sangue di Cristo – e a sprigionare il suo terribile potere. La Lancia è uno strumento di immenso potere, ma può essere usata per servire tanto le forze del Bene quanto quelle del Male. Lucifero, che ha il dono della preveggenza, e riesce a vedere parte del disegno divino, sa che una serie di eventi propizi per lui si concateneranno e si prepara a coglierli – questo sarà il *leitmotiv* oscuro che muoverà l'angelo caduto durante tutta l'avventura.

Il primo è il furto su commissione della Lancia dal Museo dell'Hofburg, a Vienna. Tuttavia il committente, un ricchissimo uomo d'affari giapponese di nome Ikeshi Nakamura, non è il solo ad ambire alla Lancia. Una grande e pericolosa organizzazione, costruita su un modello di loggia massonica di stampo neo-nazista che si fa chiamare con il nome di Nuova Thule (o semplicemente Thule) pagherebbe un'enorme quantità di denaro per averla, e consegnarla nelle mani della NUIF. Thule ha infatti convinto alcuni membri della NUIF - peraltro piuttosto scettici ma contenti di poter contare sull'appoggio economico e politico di Thule, e quindi disposti ad assecondarli - tra cui lo stesso Mansour, che se entrassero in possesso della lancia avrebbero la meglio nello scontro che si profila all'orizzonte tra Islam e Cristianesimo. Consapevoli di cotanto interesse verso la Lancia, i ladri tornano sui loro passi, e invece di consegnarla a Nakamura, indicano un'asta privata. Per Lucifero, la cui brama di dominio sulla creazione divina non è mai sopita, questa è un'occasione da non sprecare...

I PROTAGONISTI

UN QUINTETTO SULLA SCENA

I protagonisti di questa storia sono cinque: Ryan Hamilton, Chris Hamilton, Raquel Velasquez, George Koka e Ludwig Aaron Lambiehl. L'utilizzo di questi personaggi pregenerati come PG (personaggi giocanti) non è obbligatorio ma è caldamente consigliato.

I personaggi sono stati infatti concepiti in modo che ciascuno di loro, in momenti e in circostanze diverse, possa dare un contributo significativo alla risoluzione delle varie difficoltà che l'avventura presenta, sia da un punto di vista tecnico che da un punto di vista interpretativo. Ancor più importante, è l'enorme possibilità di interazione tra i cinque.

Di seguito elenchiamo in breve i tre fondamentali livelli di lettura di possibili contrasti tra i cinque:

1. Il conflitto tra i due fratelli (Chris e Ryan);
2. La contrapposizione tra la visione dell'uomo di scienza e l'uomo di chiesa (Ryan e George);
3. La sensualità esuberante contrapposta alla freddezza glaciale e scostante (Seta e Ludwig).

IL SEGNO DELLA LANCIA

Ciò che fa da motore all'avventura nella sua fase iniziale è anche il nesso che lega i PG: essi non si conoscono ma tutti presentano dalla nascita una rarissima malformazione genetica al miocardio dall'aspetto quantomeno singolare: nelle stampe di tomografia (TAC) ha la forma di una punta di lancia conficcata nel cuore. Quest'anomalia sorprendentemente non ha mai comportato loro dei problemi a livello di salute.

Essa unirà i loro destini, pur se non nella maniera che arriveranno ad aspettarsi. Il Segno della Lancia sarà la chiave principale del grande inganno che porterà l'avventura al suo *climax* e di questo il Narratore dovrà tener conto qualora volesse consentire ai PG di utilizzare personaggi liberamente generati al posto dei cinque PG di seguito proposti.

Per giocare l'avventura con personaggi diversi da quelli pregenerati è necessario:

1. che tutti i protagonisti presentino la sovradescritta malformazione del miocardio
2. che uno dei protagonisti sia un moderno Cavaliere del Santo Sepolcro e o perlomeno che abbia il Cardinal Savastani tra i suoi contatti (per ulteriori informazioni sull'ordine e su questo personaggio non giocante rimandiamo al background di Gorge Koka).

RYAN HAMILTON

Ryan Hamilton nasce a Cambridge nel febbraio del 1970 da una famiglia di accademici. La madre inglese Erika Derrel viene a mancare per malattia nel 1973. Il padre londinese, John Stuart



Hamilton, un esperto di archeologia semitico-giudaica, costruisce ben presto una seconda solida relazione con Sandrine Lefebvre, una studiosa di etnologia ed etnografia medio-orientale. Immerso fin da giovanissimo nel mondo colto e stimolante dell'università e degli scavi, sviluppa una perizia tecnica e una curiosità intellettuale impensabile per la sua età. Durante gli anni dell'adolescenza conosce Emily, una studentessa che nutre per Ryan e per la sua intelligenza un'ammirazione che sconfinata nell'adorazione e un affetto che entrambi chiamano amore.

Nel luglio del 1992 si laurea in archeologia a Cambridge. Nel 1994 si sposa con Emily e ha un figlio, Nicholas. Completa gli studi di dottorato due anni dopo e diviene ordinario alla *Cambridge School of Middle Eastern Antiquities* dal 2001. Ha al suo attivo numerose campagne di scavo in Siria, Libano ed Israele, nonché numerose pubblicazioni sul paleocristianesimo che lo hanno reso un'autorità nel campo.

La matrigna nutre per lui un affetto enorme ed ingombrante, sorprendentemente a scapito del figlio naturale Chris, il secondogenito snobbato anche dal padre che non trova soddisfazione come con Ryan: questo finirà per causare una perenne tensione tra Ryan e il suo giovane fratellastro.

Nei rapporti di lavoro Ryan è un coordinatore nato: più che un leader è un consigliere, e mantiene l'ordine senza ingerenze. Attualmente Ryan, oltre ad essere ordinario di archeologia nella sua facoltà, ricopre la carica di vice-direttore del *Museum of Middle Eastern Antiquities* di Cambridge ed è co-responsabile, insieme al prof. emerito Sidney Havelock, dei fondi che il museo dispone per l'acquisto di oggetti d'arte.

Personalità: L'intelletto e l'erudizione di Ryan hanno oscurato gran parte delle altre pulsioni. Egli ha sviluppato fin dall'adolescenza un distacco formale nelle relazioni con il prossimo, senza distinzioni di genere sessuale. Più che schivo, Ryan è disinteressato a stringere legami forti che vadano al di là della collaborazione strumentale e dell'interesse comune.

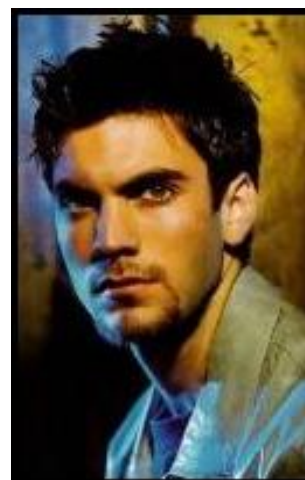
Lingue conosciute: parla correntemente Inglese, Francese, Arabo, ed Italiano. Possiede inoltre la conoscenza delle lingue Semitiche antiche.

Nota: Ryan presenta sin dalla nascita una rarissima malformazione genetica al miocardio dall'aspetto quantomeno singolare: nelle stampe di tomografia (TAC) ha la forma di una punta di lancia conficcata nel cuore. Sul piano teorico avrebbe dovuto costituire una seria minaccia alla sopravvivenza ma invece non gli ha mai causato conseguenze sulla salute. *Fino ad ora.*

CHRIS HAMILTON

Christopher Hamilton ha nazionalità inglese pur nascendo a Gerusalemme nel 1978 da una famiglia di archeologi, che si trovano lì per condurre importanti scavi. Cresce tra Istanbul, Roma, Londra e Parigi, dove infine resterà a vivere. La mancanza di stabilità e di cure genitoriali – troppo impegnati dalla propria professione, oppure troppo concentrati altrove, l'attenzione tutta rivolta a suo fratellastro maggiore Ryan – causano in lui un senso di grave insicurezza e precarietà; costretto a vivere nell'ombra del fratello, inizialmente lo presceglie quale modello da imitare, nel contempo cercando in lui l'affetto non ricevuto dai propri genitori.

Ma a lungo andare la frustrazione provata da Chris per l'indifferenza quasi totale dei genitori si trasforma in odio e si rivolge verso il fratello. Nell'impossibilità di mitigare i continui contrasti sempre più aspri, tra Chris e Ryan la famiglia decide gelidamente di allontanare il primo, mandandolo in un collegio parigino.



Uno dei suoi professori di collegio, Claude Levì, diviene il suo mentore e tutore: sfruttando le conoscenze pregresse di Chris, che gli sono derivate dalle esperienze accademiche ed archeologiche dei genitori, ne placa l'animosità e gli permette finalmente di realizzare le proprie inclinazioni. La sua necessità di autonomia lo conduce alla libera professione di antiquario e, solo saltuariamente, a collaborare come esperto di convegni e seminari in ambito di arte antica mediterranea e mediorientale. Egli attualmente ha stretto degli accordi di reciproco interesse con un certo Stephen Van Leuwen, un losco ma potente antiquario svedese in grado di contare su risorse economiche molto più grandi di quelle di Chris. Stephen interviene ogniqualvolta si presenta l'occasione irripetibile di acquistare un oggetto d'arte particolarmente raro.

La sua dinamicità e flessibilità sono le doti che gli consentono di carpire le occasioni giuste ed anticipare gli altri: da questo la decisione di integrare alla conduzione tradizionale della professione di commerciante d'arte l'utilizzo di mezzi informatici all'avanguardia per stringere legami clientelari e reperire rarità.

Personalità: Chris è persuasivo e profondamente intuitivo. Nei rapporti personali predilige i contatti rispetto agli amici e le amanti rispetto agli amori: è versatile e vive tra cambiamenti continui, cavalcando edonisticamente l'attimo. Col tempo ha compreso il potere insito nel denaro ed ora attende l'opportunità giusta da sfruttare per ottenere ricchezza e sicurezza al medesimo tempo.

Lingue conosciute: inglese, francese e tedesco. In generale ha talento e intuito per le lingue.

Nota: Chris presenta sin dalla nascita una rarissima malformazione genetica al miocardio dall'aspetto quantomeno singolare: nelle stampe di tomografia (TAC) ha la forma di una punta di lancia conficcata nel cuore. Sul piano teorico avrebbe dovuto costituire una seria minaccia alla sopravvivenza ma invece non gli ha mai causato conseguenze sulla salute.

Fino ad ora.

GEORGE KOKA

George Koka è un irlandese di prima generazione e nasce a Dublino nel 1975. Suo padre e sua madre fuggirono dall'Ungheria nel 1956 riuscendo a riparare in Irlanda. Pur con sostegno da parte della comunità ungherese di Dublino, la famiglia visse in umiltà. Sin dai primi anni la rettitudine cristiana dei giovani coniugi attira la stima da parte di fondamentalisti cattolici, a cui la coppia risponde con entusiastica adesione. Il piccolo Ghiorghj cresce unigenito, abbagliato dall'indiviso amore di una madre serena e felice, sottratto ad ogni pericolo da un padre incrollabile. Sullo sfondo, una guerra sanguinosa, che vede Ghiorghj e la sua famiglia inevitabilmente schierati.



Il suo ingresso nell'IRA, l'organizzazione dei terroristi irlandesi, avviene nel 1988, a tredici anni, quando Ghiorghj assiste all'omicidio di un alto prelato della chiesa cattolica dublinese. Nell'attentato rimangono coinvolti diversi innocenti, coetanei di fede cattolica e suoi compagni di giochi. Solo l'intervento coraggioso di un giovane sacerdote, anch'esso ungherese, salva la vita al piccolo Ghiorghj. Quel sacerdote è Stanislao Savastani, futuro cardinale camerlengo della chiesa di Roma, e con cui rimarrà in contatto negli anni a seguire.

Ghiorghj parteciperà da quel giorno a numerose azioni, mostrando coraggio e intraprendenza nella difesa dei valori cristiani fondamentali. Gli anni del terrorismo forgiarono così il corpo e l'animo di George, a tal punto da attirare l'attenzione dell'Ordine dei Cavalieri del Santo Sepolcro, dietro segnalazione del cardinale Savastani. Nel 2000, dopo una lunga riflessione e guidato dal consiglio del suo mentore, Ghiorghj prende i voti. Soltanto un anno dopo è nominato Cavaliere del Santo Sepolcro, con la missione di proteggere le sacre reliquie della Chiesa.

Personalità: George ha conosciuto sin da piccolo la violenza più brutale e insensata. Questo ha lasciato un segno profondo nel suo animo, spingendolo a una reazione veemente. Aver visto la morte in faccia, ha liberato George dalla paura di morire: George è già morto quel giorno di tanti anni fa, guardando i corpi straziati dei suoi piccoli amici. Da quel momento, si è sempre distinto per coraggio e pervicacia, a volte ai limiti dell'incoscienza. Per anni ha sepolto la domanda fondamentale: **Perché?**

Soltanto Savastani, il giovane sacerdote che ha rischiato la propria vita per salvare la sua, è riuscito a dargli una risposta convincente:

“la spada può essere asservita alla fede.”

George è una persona cordiale, e mostra rispetto verso tutti, anche con chi gli è ostile. Vivendo sempre sul filo del rasoio egli evita di stringere forti legami, temendo di far soffrire persone a lui care. Per gli stessi motivi, non dà peso ai beni materiali. George sente di essere un guerriero dei nostri giorni, ma il suo sogno è un tempo in cui non ci sarà più bisogno di uomini come lui.

Lingue conosciute: parla correntemente inglese e ungherese.

Nota: George presenta sin dalla nascita una rarissima malformazione genetica al miocardio dall'aspetto quantomeno singolare: nelle stampe di tomografia (TAC) ha la forma di una punta di lancia conficcata nel cuore. Sul piano teorico avrebbe dovuto costituire una seria minaccia alla sopravvivenza ma invece non gli ha mai causato conseguenze sulla salute. *Fino ad ora.*

LUDWIG AARON LAMBIEHL



Ludwig nasce nel novembre 1970 a Berna da una famiglia di ebrei facoltosi. Nonostante le grandi disponibilità economiche, i genitori lo educano a una vita senza eccessi, pratica che egli manterrà anche da adulto. L'adolescenza di Ludwig tuttavia è sofferta, a causa di un rapporto problematico con i suoi familiari, determinato dalla necessità di reprimere le sue tendenze omosessuali. Egli è consapevole che non v'è posto per un omosessuale in seno ad una famiglia di ebrei osservanti. Nel 1989 si iscrive alla facoltà di Economia dell'università

di St. Gallen. A ventiquattro anni, una volta conseguita la laurea e accontentati i genitori, abbandona l'alcova familiare, va a vivere da solo a Ginevra e si coscrive nell'esercito elvetico. È lì che scopre un inatteso e fervido interesse per le armi da fuoco.

Al termine del servizio militare, decide di continuare a coltivare questa passione in segreto e accetta incarichi da mercenario in giro per il mondo. Con il tempo comincia ad essere sempre più selettivo nei riguardi di queste missioni. Quando non è in missione, svolge incarichi da agente finanziario e consulente esterno per un'importante banca d'affari del suo paese, una maschera di apparenza che è una prosecuzione della sua doppiezza. Se solo i suoi familiari, i suoi colleghi e i suoi amici sapessero, l'amore diverrebbe orrore, e il rispetto si tramuterebbe in disprezzo.

Un giorno di cinque anni fa viene convocato da un alto dirigente della banca per la quale lavora: costui gli rivela di essere un agente dei servizi segreti svizzeri desideroso di arruolare Ludwig e di fornirgli appoggio economico, politico e militare, egli trova finalmente la perfetta sintesi tra vita privata e professionale.

Personalità: Ludwig non è malvagio, semplicemente persegue i propri obiettivi in maniera glaciale, come fossero il bersaglio contro cui convogliare tutte le repressioni accumulate nel corso degli anni adolescenziali. Segue una ferrea etica deontologica, e non frustra la propria coscienza con scrupoli o remore: non più. E' una persona riservata e ben educata, ma non estroversa. Non è vendicativo, ma obbedisce ad una fredda logica dell'equità: occhio per occhio. Pratica arti marziali e paracadutismo, ma la sua punta di diamante è di certo la sua capacità con le armi da fuoco automatiche, semi-automatiche e di precisione. Ha una discreta abilità con lame e coltelli.

Lingue conosciute: parla correntemente il tedesco, l'ebraico, il francese, e l'inglese.

Nota: Ludwig presenta sin dalla nascita una rarissima malformazione genetica al miocardio dall'aspetto quantomeno singolare: nelle stampe di tomografia (TAC) ha la forma di una punta di lancia conficcata nel cuore. Sul piano teorico avrebbe dovuto costituire una seria minaccia alla sopravvivenza ma invece non gli ha mai causato conseguenze sulla salute.

Fino ad ora.

RAQUEL “SETA” VELASQUEZ



Raquel Velasquez nasce il 15 Gennaio 1981 sul letto di una stanzetta dell'ambasciata cinese a Caracas, tra le grida di dolore della madre soffocate a stento da due domestiche improvvisatesi ostetriche. Raquel è il frutto di una relazione segreta tra l'ambasciatore cinese a Caracas e una bella e sensuale venezuelana di diciassette anni. Temendo di compromettere la propria carriera diplomatica, l'uomo convince la ragazza a tacere la propria identità. Gli eventi precipitano quando la giovane madre viene scacciata da casa per questo oltraggio, e si rifugia da parenti nella tranquilla isola di Margarita. Roso dai sensi di colpa, il padre di Raquel fa di tutto per non far mancare nulla a entrambe. Se negli anni l'amore nei confronti della compagna va scemando, quello paterno verso la figlia Raquel non si estingue,

piuttosto si ravviva. La riempie di regali e spesso la va a trovare di nascosto, passando lunghi pomeriggi con lei. Così fino al giorno del suo tredicesimo compleanno, quando Raquel riceve un'accorata missiva del padre che chiede profondamente scusa a lei e a sua madre per la propria vigliaccheria e le informa del fatto che è stato richiamato definitivamente a Pechino.

Privata dell'aiuto economico del compagno la madre di Raquel scivola rapidamente nella povertà e si indebita pesantemente, fino ad essere uccisa davanti agli occhi della figlia da creditori senza scrupoli. Un mese dopo, all'età di 21 anni, Raquel approda in Cina. La ricerca del padre si rivela infruttuosa e per oltre due anni vive di espedienti (anche illeciti), finendo arrestata per furto e altri reati minori. In carcere grazie all'intervento di un'importante personalità, le viene concesso un colloquio inaspettato; l'uomo che intercede per Raquel è l'uomo che Raquel ha cercato per tutta la vita. L'incontro con il padre è drammatico: egli non vuole rivelare il loro legame, soprattutto quale alto funzionario dei servizi segreti cinesi. Il padre propone alla figlia l'unico modo per uscire da questa situazione: diventare spia per conto del governo cinese. La ragazza non vuole perdere l'unica possibilità di poter rivedere suo padre, seppur nel segreto e nell'inganno nei confronti del resto del mondo. Raquel passerà i successivi quattro anni ad addestrarsi e a lavorare come spia ed infiltrata in diverse organizzazioni di importanza strategica in Occidente, operando per conto del governo cinese (quando occorre, tramite una telefonata al padre, è addirittura in grado di convogliare ingenti capitali per operazioni finanziarie di interesse per il governo cinese). Impegnandosi nel costruire una nuova identità, lei si lascerà alla spalle la fragile e insicura ragazzina di nome Raquel per far posto a una spia fredda e calcolatrice.

Nome in codice: **SETA**.

Personalità: Seta è una ragazza sensuale e passionale, ma ha imparato a dosare la propria impulsività. È consapevole del suo fascino e non si fa scrupoli nell'esercitarlo per i suoi scopi.

Lingue conosciute: parla correntemente il cinese mandarino, lo spagnolo e l'inglese.

Nota: Raquel presenta sin dalla nascita una rarissima malformazione genetica al miocardio dall'aspetto quantomeno singolare: nelle stampe di tomografia (TAC) ha la forma di una punta di lancia conficcata nel cuore. Sul piano teorico avrebbe dovuto costituire una seria minaccia alla sopravvivenza ma invece non gli ha mai causato conseguenze sulla salute. *Fino ad ora.*

Nome in codice -SETA-: se le viene chiesto il perché del suo soprannome, lei taglia corto dicendo che ama indossare indumenti di seta, lasciando intuire che possa trattarsi di intimo. Solo a pochi confida che è stata sua madre a darglielo. La madre era solita ripeterle che alla nascita suo padre avrebbe strappato una grande tenda di seta, non avendo altro tessuto per coprirla in quel freddo pomeriggio di gennaio. Una pura, pregiata, seta cinese.

LA LANCIA DEL DESTINO

SCENA 1: LA TELEFONATA

Venerdì 11 Novembre 2009.

I PG ricevono una telefonata da un numero sconosciuto. Non ha importanza dove si trovino in quel momento, ciascuno sarà impegnato nei propri affari. Ryan, nell'esempio, riceve la telefonata alle 2:00 di notte, mentre sta dormendo, accanto alla moglie Emily, nella sua abitazione di Londra.

Fino alla telefonata, i PG ignoreranno l'esistenza l'uno dell'altro – tranne per i fratelli Hamilton ovviamente, tra i quali però i rapporti si erano raffreddati.

Qui di seguito è riportata la telefonata fatta a Ryan.

Il Narratore può scegliere tra diverse possibilità per lo svolgimento di questa scena che effettivamente costituisce da introduzione all'avventura:

1. può giocarla interpretando Zacharia e lasciando al giocatore di Ryan la possibilità di interpretarlo liberamente;
2. può leggerla per intero facendo sì che questa scena diventi parte del background del personaggio come presentazione della vicenda;
3. può gestire le cinque telefonate separatamente (la altre quattro seguono la falsariga di questa per quanto riguarda il ruolo di Zacharia).

- Pronto? – risponde con voce impastata Ryan Hamilton.
- Parlo con il professore Ryan Hamilton? - chiede dall'altra parte una voce maschile con un tipico accento californiano. La voce è calda e scura, ma è segnata da una leggera vena di nervosismo.
- Sì, sono io. Con chi parlo?
- Buonasera professore, mi chiamo Zacharia Adams e sono professore di Storia Antica e Archeologia Mediterranea all'università di Berkeley in California. Le chiedo scusa per l'ora tarda ma ho urgente bisogno di parlarle.
- Un collega, quindi. Mi scusi Mr. Adams, ma io stavo dormendo. Se non è urgente può richiamare domani. – insiste il professor Hamilton.
- Domani potrebbe essere già tardi. E poi non è per lavoro che la chiamo.
- Senta, ho avuto una giornataccia. Non credo possa trovare argomenti convi...
- Signor Hamilton, mi lasci parlare, conosco qualcosa che le può interessare. Io so di quel segreto che si porta dietro sin dalla nascita. Una malformazione congenita al cuore che a detta di tutti gli specialisti è incompatibile con la vita. Ma non per lei. -
Un istante di silenzio cala dall'altra parte della cornetta.

- Ha rovistato tra le mie cartelle cliniche! Ma come si è permesso? Cos'è, un medico in cerca di gloria? O un giornalista a caccia di scoop? Potrei denunciarla per violazione della privacy, lo sa?!? Una voce femminile assonnata si leva dall'altra parte del letto su cui è seduto Ryan.

- Chi è, caro?

- Nessuno Emily, uno schizzatoo...

- La prego, sig. Hamilton, mi ascolti. È importante. Lei non è l'unico a serbare questo segreto. Ci sono pochissime altre persone al mondo che hanno la stessa identica malformazione.

- Sig. Adams, non hai mai pensato che potesse essere una coincidenza?

- Le malformazioni sono identiche. E hanno una forma ben precisa, inequivocabile, a forma di punta di lancia. Le ho inviato per posta una mail.

- Senta, Sig. Adams, io domani devo lavorare. Non crede che sia il caso...

- Nella mail c'è un allegato con un ecocardiogramma, Sig. Hamilton. Io ho la sua stessa malformazione. E le voglio dimostrare che non è una coincidenza.

Un lento sospiro seguito da un silenzio accondiscendente dà un'ulteriore possibilità all'interlocutore di Ryan.

- Cosa vuole da me, sig. Adams?

- Solo fare una chiaccherata con lei, Sig. Hamilton. Dopodiché sarà libero di andarsene. La invito nel mio appartamento, a Los Angeles, alle ore 17:00 del prossimo Lunedì 20 Novembre. Nella mail i dettagli.

- Los Angeles?! Sta scherzando, non è dietro l'angolo! E poi è tra solo tre giorni, e io ho una conferenza a Berlino in quel periodo! – protesta Ryan.

- Non c'è tempo Sig. Hamilton, mi creda. Avrei fatto anche prima se non avessi avuto alle calcagna...

- Chi?

- Mi deve scusare, ma non posso fornirle altre informazioni. Se aprirà la posta elettronica troverà la prova che cerca, un biglietto elettronico relativo a una prenotazione aerea per Los Angeles per il 20 Novembre e il *voucher* per una prenotazione alberghiera con cena e pernottamento allo Sheraton. Insieme a tutto questo c'è un secondo biglietto elettronico, con ritorno a Londra la mattina seguente. Se vorrà potrà tornarsene a casa, e tutto finirà con un viaggio di piacere a Los Angeles.

- Ma cosa dirò a mia moglie e ai miei figli?

- Dica loro di un cambio di programma. Di un ciclo di lezioni in America. Si inventi qualcosa. L'importante è che venga. È una questione di una gravità assoluta. Mi dispiace non poterle dire di più, ma ora devo andare. A lunedì, Sig. Hamilton.

Tu-tu-tu-tu...

Ryan posa il cordless sul comodino, portandosi la mano sinistra all'altezza del petto, vicino al cuore.

Ouel cuore che non avrebbe dovuto *mai* battere...

Se qualcuno dei PG dovesse indagare sui contenuti verificabili della telefonata scoprirà che rispondono a verità:

1. Zacharia Adams è effettivamente professore emerito a Berkeley in California
2. biglietto aereo e la prenotazione alberghiera esistono realmente
3. l'ecocardiogramma in allegato alla mail presenta una malformazione **uguale** a quella dei PG ed è stato realmente effettuato presso un centro cardiologico di Los Angeles.

Qualsiasi altro tentativo di ricontattare il professore sarà vano. L'unico modo per scoprire cosa voglia realmente è recarsi a Los Angeles.

SCENA 2: DAL NOTAIO

Vite indubbiamente diverse quelle dei protagonisti, ma la telefonata di Zacharia Adams le ha sconvolte tutte. L'anomalia al miocardio è sempre stata una spada di Damocle sulla loro esistenza e la possibilità anche remota di saperne di più non può essere ignorata. Per questo i PG raccolgono il suo invito e partono per la città degli angeli.

Ma mentre i PG sono in volo per Los Angeles il prof. Adams è vittima di un grave incidente stradale e viene trasportato d'urgenza in ospedale, dove cade in coma. Appena atterrati al LAX, il grande aeroporto internazionale della metropoli californiana, i PG ricevono una chiamata da Arnold Mellow, un notaio. Costui aveva ricevuto incarico dal prof. Adams di mettersi in contatto con loro (fornendogli i singoli recapiti cellulari) se gli fosse capitato qualcosa. Mellow, dopo aver riferito dell'incidente occorso al professore, li invita a recarsi nel suo ufficio nel centro di Los Angeles quanto prima e in riservatezza assoluta anticipando che ha qualcosa da consegnare loro secondo le volontà dello stesso Zacharia Adams.

A questo punto è presumibile che i cinque PG convergano verso lo studio di Mellow ed è lì che si conosceranno per la prima volta. Ovviamente per Ryan e Chris, in quanto fratelli, non è certo il primo incontro ma la sorpresa di ritrovarsi in tale contesto dovrebbe essere grande.

Il notaio li riceverà immediatamente e spiegherà la situazione in maniera concisa:

Zacharia Adams è in stato di coma a causa di un incidente; il professore aveva disposto che se gli fosse capitato qualcosa, compito del notaio sarebbe stato quello di riunire i PG per consegnargli:

1. dei *pass* riservati per il Museo di Arte Neon di Los Angeles con una nota che recita in latino "**Veritas filia Temporis**" (la Verità è figlia del Tempo)¹
2. una busta contenente due chiavi -la prima ha un aspetto convenzionale mentre la seconda è lunga e massiccia- e un indirizzo: 1513, Pacific Avenue.

Un test PERCEPIRE INTENZIONI A CD 15 confermerà a PG eventualmente sospettosi che il notaio si è limitato a svolgere il suo dovere ma che non sa altro: Arnold Mellow conosce il ruolo accademico di Zacharia Adams ma non ha altre informazioni su di lui né altri dettagli che spieghino il senso delle sue volontà.

Note per il Narratore: la prima è la chiave dell'appartamento di Adams (l'indirizzo è quello indicato), la seconda apre una *panic room*, un'altrimenti inviolabile stanza di sicurezza adibita a custodire beni di valore e al cui interno ci si può rifugiare in caso di pericolo.

A questo punto il notaio li congederà. La scena seguente è molto importante a livello narrativo poiché si tratta della prima vera interazione tra i membri del gruppo, presumibilmente incentrata sulla telefonata di Zacharia Adams, sugli strani indizi che ha lasciato (soprattutto la frase in latino). Sicuramente emergerà il *trait d'union* della malformazione cardiaca e la coincidenza di presentarla tutti e cinque dovrebbe costituire un primo interessante colpo di scena.

Lasciate il gruppo libero di prendere reciproca confidenza e di operare eventuali ricerche alternative; vedrete comunque che prima o poi sceglieranno di recarsi al Museo di Arte Neon (Scena 3) e/o all'appartamento di Zacharia Adams (Scena 4).

¹ È un motto del giudice e retore romano Aulo Gellio; **per il Narratore:** la frase risulterà fondamentale nella scena 3

SCENA 3: IL MUSEO D'ARTE NEON

Questa scena, in funzione di come i PG decideranno di organizzarsi, può venire prima o dopo la scena dell'appartamento di Zacharia Adams, o addirittura potrebbe non avvenire per niente (possibilità piuttosto remota). In realtà l'ordine con cui verrà giocata non ha alcuna importanza. Ciò che conta è che i PG raccolgano in questa scena indizi sufficienti per credere che dietro all'incidente al professor Adams e alla sue paranoie possa esservi la mano di Thule (vedi riquadro di approfondimento). La funzione di questa scena è infatti unicamente quella di depistare i PG, e far sì che Thule diventi l'antagonista da battere nelle loro menti per molte scene a seguire.

Per una resa ottimale della scena, consigliamo al Narratore di controllare, senza dare nell'occhio, le date di nascita di tutti i PG, ed assegnare a ciascuno di loro, partendo dal più vecchio e finendo col più giovane, le cinque lettere che formano la parola Thule (vedi sotto).

Se dovessero essere utilizzati i PG pregenerati, la corrispondenza è la seguente:

- T per Ryan
- H per Ludwig
- U per George
- L per Chris
- E per Seta

Se i PG dovessero essere meno di cinque, non sarà un problema per il Narratore accorpare le lettere.

Qualora i PG decidessero di farsi un giro al Museo di Arte Neon, il Narratore può leggere ai giocatori la seguente descrizione:

Al 501 di West Olympic Boulevard si trova l'ingresso del M.O.N.A., il Museo di Arte Neon di Los Angeles. Dalla strada perennemente trafficata vi sorride una gigantesca Gioconda, fatta unicamente di sgargianti tubi di plastica colorata. I tubi, illuminati da potenti luci al neon, costituiscono l'eccentrica insegna che vi segnala l'ingresso al museo d'arte post-moderna.

Subito dopo l'ingresso si trova la biglietteria. Se i PG mostrano i *pass* presi nell'ufficio del notaio, la segretaria, dopo una breve verifica telefonica, consegnerà loro una mappa del museo, e indicherà una zona che sulla mappa è chiaramente *off limits*, lasciando intuire con un ampio sorriso l'enorme privilegio di cui i cinque godono.

Se i PG dovessero chiedere chiarimenti la segretaria, pur mostrandosi sorpresa, risponderebbe che “è un grande onore, riservato a pochi, quello di poter visitare le Stanze Alienanti di Kaimiu Reiki, l'artista vivente più censurato del ventunesimo secolo”. Ulteriori domande evidenzieranno la natura di quei *pass*, speciali lasciapassare riservati ai pochi fortunati – tra critici d'arte e professori universitari – ai quali è stato concesso di entrare nelle Stanze Alienanti, anche dopo il veto imposto due anni prima dal governo sotto la pressione di istituzioni religiose cristiane, indignate per le rappresentazioni blasfeme al loro interno. A quel punto la segretaria chiamerà al telefono una guida. Costei, una giovane laureata in Lettere che presta servizio nel museo, chiederà quindi loro di appuntarsi i *pass* bene in vista e li condurrà attraverso l'intero complesso, raccontandone la storia e le caratteristiche.

Il Narratore può leggere ai giocatori la descrizione che segue.

La vostra zelante guida, mentre vi avvicinate alle Stanze Alienanti di Kaimiu Reiki, prende a raccontarvi la storia e le caratteristiche del museo nel quale vi trovate: “Il M.O.N.A., acronimo di Museum Of Neon Art, è stato fondato il 7 Giugno del 1981. Il suo fine è catalogare, preservare, ed esibire i migliori esemplari di questa forma d’arte d’avanguardia. L’obiettivo del MONA è educare il pubblico agli aspetti storici, estetici e tecnici del fare arte usando unicamente elettricità e neon quali mezzi d’espressione.”

Il museo non è particolarmente affollato. Pochi sparuti gruppi di visitatori si aggirano tra le ampie sale. Lampade a scarica e bulbi di vetro contenenti gas neon a bassa pressione sono stati utilizzati per comporre fantasie colorate e stravaganti. Si spazia dai profili umani in atteggiamenti di vita quotidiana a raffigurazioni di animali e oggetti comuni, con continui richiami alla pop art ma anche a complicatissimi *mandala*. Immagini di grande suggestione si susseguono, finché non vi imbattete nell’opera di Kaimiu Reiki.

Le indicazioni sul libretto spiegano che i suoi lavori non sono semplicemente esposti in una sala, ma sono *la sala stessa*. Le sue stanze sono infatti camere senza finestre, dotate di doppia illuminazione. In particolare, la Stanza Alienante Numero 7, quella nella quale la vostra guida vi invita ad entrare – nonché unica opera di Reiki in possesso del MONA –, consiste di normali fari alogeni, che illuminano una sublime rappresentazione del paradiso dantesco dipinta su tutte le pareti.

Ma la stanza è illuminata anche da lampade di Wood, vi spiega la guida mentre chiude delicatamente la porta lasciandovi soli all’interno – ma in grado di comunicare con lei tramite un sistema di altoparlanti –, sempre secondo le intenzioni dell’autore. Queste lampade emettono raggi UVA a una frequenza non dannosa per la salute, gli stessi che potete ritrovare in certe attrazioni da luna park.

La stanza è ben riscaldata, ma d’improvviso la luce comincia a calare.

Abbassando la luce, il calore nella stanza viene meno, e mentre le raffigurazioni del paradiso svaniscono, emergono alla luce dei raggi ultravioletti ben altri dipinti. Figure di uomini e diavoli, in atteggiamenti grotteschi e blasfemi o semplicemente terrificanti riempiono il pavimento, le pareti e il soffitto. Per un attimo vi sentite mancare l’aria e provate forte il desiderio di uscire.

“L’autore ha voluto rappresentare l’inferno dantesco” gracchiano gli altoparlanti la lezione che la guida a imparato a memoria “usando una speciale vernice al fosforo, che si illumina se investita da raggi UVA”.

Sotto la luce dei raggi ultravioletti i vostri denti e le piccole particelle di detersivo, ricchi di fosforo rimaste sui vostri vestiti, risaltano. Ma non sono i soli.

Anche i *pass* sembrano essere stati dipinti con la medesima vernice al fosforo.

Su ciascuno dei vostri lasciapassare c’è una lettera: E, H, L, T, U.

Usando la nota del professor Adams - "Veritas filia temporis" (la Verità è figlia del Tempo) – i PG dovrebbero considerare tutte assieme le cinque lettere e disporle in ordine cronologico secondo l’età del rispettivo possessore, arrivando in breve alla soluzione: THULE. In caso di difficoltà potrebbero aiutare la capacità di classe **INTUIZIONE** di Ryan o una traduzione alternativa più favorevole da parte del DM (sempre per bocca di Ryan) come “la Verità è figlia dell’Età”.

Tramite conoscenze personali (TEST ATTUALITÀ A CD 20), contatti (RACCOGLIERE INFORMAZIONI A CD 20) o ricerca tramite fonti adeguate (RICERCA A CD 15) sarà possibile reperire (anche in un secondo tempo) le informazioni fondamentali su di essa – il Narratore può leggere il riquadro riguardante Thule (la parte dedicata ai giocatori) ai PG che supereranno una delle suddette prove.

È dunque Thule l'organizzazione segreta che minacciava la vita di Zacharia Adams?

THULE (informazioni per i giocatori)

La Società di Thule, o *Thule Gesellschaft*, fu un'organizzazione segreta realmente esistita. Fondata nell'agosto del 1918 da Rudolf Glauer (che si faceva chiamare barone Rudolf Von Sebottendorff, pur non avendo diritto al titolo nobiliare), era una società segreta di tipo esoterico, intrisa di quelle dottrine antisemite e di estrema destra che poi avrebbero pesantemente influenzato il futuro partito nazionalsocialista tedesco. Il nome Thule, nella mitologia nordica, rimanda a un antico regno delle nevi; altri ne fanno risalire l'origine alla località di Thale dove fu svolta il 2 maggio 1914 una grande adunanza del *Germanorden* – l'Ordine dei Germani, un ordine di fanatici iniziati a pratiche esoteriche, tra cui figura il famigerato Rudolph Hess, che sarebbe poi diventato numero due del Partito Nazionalsocialista Tedesco e delfino di Hitler.

Quale che sia la sua origine, dal novembre 1918 la *Thule Gesellschaft* divenne il centro di numerose attività di stampo razzista e nazionalista. La svastica, simbolo del Nazionalsocialismo tedesco, deriva direttamente dal simbolo dall'Ordine dei Germani – l'*hakenkreutz*, la croce uncinata che secondo Glauer indicava il percorso ascendente del sole dal solstizio d'inverno a quello d'estate -, come il saluto "*Sieg Heil!*" – "Salute alla vittoria!" – deriva direttamente dalla Società di Thule. L'esoterismo e l'occultismo furono praticati e studiati profondamente da Hess e da altri capi nazisti legati a Thule, e non è un mistero che Himmler, si interessasse di mistica coranica e avesse costruito le SS sul modello dei Templari, con il preciso intento di sviluppare una società mistico-politica; l'astrologia fu tenuta in grandissima considerazione per la scelta dei giorni in cui attuare operazioni belliche e politiche. Si pensi anche che i colori ufficiali del vessillo nazista, il nero, il rosso ed il bianco sono i colori sacri dell'alchimia. Von Sebottendorff continuò a coltivare il suo grande interesse per il mondo islamico in generale e per la Turchia in particolare – che egli dichiarava essere "entrambi minacciati dal Bolscevismo". Inoltre diceva che bisognava seguire gli insegnamenti dei Rosacroce, degli alchimisti e dei mistici arabi. Egli stesso fu astrologo e dedito a studi di magia. La sua idea di fondo era quella di produrre una sorta di "Islam germanico" di stampo razzista (e che avesse in soldati – dervisci i loro guerrieri) che si opponesse all'illuminismo tollerante e umanista nato dalla Rivoluzione Francese. La fine della Seconda Guerra Mondiale segnò l'epilogo della folle esperienza della Società di Thule: i suoi fanatici membri vennero uccisi, imprigionati e i pochi rimasti si dispersero, finché i suoi deliranti insegnamenti vennero dimenticati.

THULE (prosegue solo per il Narratore)

O almeno questo è quello che tutti credevano, perché alla del ventesimo secolo vecchi fanatici e nuove leve si sono segretamente incontrati per dar vita a Nuova Thule – o semplicemente Thule -, una società segreta costruita sul modello della precedente. ma i cui membri si nascondono dietro l'etichetta di spregiudicati uomini d'affari di tutto il mondo, in attesa di poter uscire allo scoperto. Costoro credono che stia per arrivare una nuova era, in cui la debole morale giudaico-cristiana cederà il passo all'Islam guerriero di Mansour Salah Musayyab, e si preparano a governare le nazioni occidentali per conto della NUIF (Nuovo Fronte Islamico Unito). Nuova Thule, pur essendo economicamente molto potente, è composta di pochi membri – non più di una cinquantina di ricchi fanatici, gran parte dei quali bianchi ultrasettantenni – e non rappresenta una minaccia né dal punto

di vista militare – non ha un suo esercito, e fa affidamento a pochi mercenari prezzolati -, né da quello politico – non ha una base operativa né membri particolarmente in vista tra i governi o i parlamenti occidentali. Inoltre non ha un capo riconosciuto, e questo ne limita ulteriormente la capacità operativa. Per questo non è riuscita finora a organizzare il furto della sacra lancia, che però vorrebbe consegnare nelle mani di Moussayad.

E per questo, quando sente della possibilità di vincere la lancia in un'asta privata, riesce finalmente a muoversi per recuperarla – con le buone o con le cattive. È infine evidente che la NUIF stia usando Thule per i suoi scopi: in fondo fa sempre comodo avere degli alleati nei punti strategici dell'economia occidentale. Quando sarà il momento, quando tutto sarà finito – compresa la storia della lancia che i membri della NUIF considerano una follia tutta occidentale ma strumentale ai propri scopi –, Thule sarà la prima ad essere scaricata.

SCENA 4: L'APPARTAMENTO

Dopo aver ricevuto dal notaio le chiavi dell'appartamento di Adams è probabile che i PG vi si rechino per cercare di capire qualcosa di più riguardo l'intera vicenda. Dall'esterno quello di Adams sembra un appartamento come tanti, un anonimo locale al sesto piano di un palazzo di una zona residenziale di Los Angeles. Questa percezione, però, è destinata a cambiare una volta entrati.

La chiave scivola perfettamente all'interno della serratura, cambiata di recente. Al secondo scatto, la porta del suo appartamento si apre ed entrate cautamente. Il contrasto tra l'anonimo pianerottolo e l'interno dell'appartamento è stridente, tanto che vi sembra di trovarvi all'ingresso di un museo: ovunque vi giriate, il vostro sguardo si posa su opere d'arte appartenute alle più grandi civiltà dell'antichità. Da vasi in terracotta di Ebla a monili ritrovati a Mohenjo-Daro, da piatti d'oro rinvenuti a Troia a bassorilievi di *lammasu* – i tori alati dal volto umano di tradizione babilonese –, ogni cosa è accuratamente catalogata. Ciò che vi sorprende è che molti di essi danno l'impressione di essere particolarmente curati, come se non fossero passati per migliaia di mani diverse.

L'aria che si respira nell'appartamento è quella di un locale rimasto per troppo tempo chiuso, tuttavia è ben altro che vi fa trattenere il respiro.

Man mano che proseguite l'esplorazione, notate che le stanze sono disposte secondo un ordine logico, e che l'arredamento di ciascuna di esse è in funzione di un'epoca storica. Più vi addentrate al suo interno, più l'appartamento mostra opere d'arte via via più moderne. Attraversate quella che sembra essere una sala greco-romana, per poi entrare in un'altra sala dedicata alla Cina. Quindi vi ritrovate in una sorta di salone medievale, per poi passare a due camere arredate secondo uno stile rinascimentale. Al termine del vostro cammino vi rendete conto di aver percorso il perimetro di un grande quadrato. Ma al centro dell'appartamento cosa c'è?

L'ultima stanza è arredata secondo principi post-moderni, con opere di Andy Warhol e Salvador Dalì appese alle pareti, e termina con una porta blindata con tanto di serratura che dà su una stanza nascosta, inaccessibile senza aver compiuto l'intero perimetro di casa e posta al centro dell'appartamento. Sull'architrave sopra la porta c'è un'iscrizione. Sono i versi scritti sulla porta dell'inferno dantesco: “Lasciate ogni speranza voi che entrate”.

Un'ispezione accurata dell'appartamento rivelerà che:

- sembra essere tutto al suo posto (TEST CERCARE A CD 10). Nulla è stato trafugato
- Dall'analisi del PC (TEST USO DEL COMPUTER A CD 10) del professor Adams emerge una conoscenza importante: il cardinale camerlengo Stanislao Savastani (il mentore di George Koka, uno dei PG) che aveva collaborato con lui per mesi alla traduzione di un'importante manoscritto;
- Sempre dall'analisi del PC (TEST USO DEL COMPUTER A CD 15) risulta che i colleghi di Adams erano stati tenuti all'oscuro dell'eccezionale scoperta. Adams voleva terminare la traduzione del manoscritto prima di rivelarla ai suoi colleghi, una prudenza normale in questi casi. E inoltre, risulta che il professor Adams temeva di essere seguito e spiato per il suo interessamento al manoscritto e all'"oggetto" di cui il manoscritto parlava, e temeva che la sua stessa vita fosse in pericolo (vago accenno ad "un'organizzazione segreta...")

Se i PG dovessero usare la seconda chiave per aprire la pesantissima porta, entreranno all'interno di una *panic room*, una di quelle stanze di sicurezza adibite a custodire beni di valore e al cui interno ci si può rifugiare in caso di pericolo. Il Narratore può proseguire la descrizione:

L'ultima stanza, dalla porta blindata e dalle pareti rinforzate, è dotata dei comfort e delle tecnologie più avanzate. Un termostato regola la temperatura in modo che sia costantemente intorno ai 18° gradi e la stanza è dotata di mini-bagno, cucinetta, frigo e dispensa in grado di far sopravvivere una persona per molti mesi. Ma ciò che più colpisce la vostra attenzione si trova al centro della stanza. Un vetro antiproiettile protegge le pagine di un antico manoscritto.

È sufficiente che i PG superino un TEST DECIFRARE SCRITTURE A CD 15 per rendersi conto che si tratta di un codice miniato del IX secolo, scritto da un monaco benedettino realmente esistito chiamato Ermolao il Nero e intitolato **Storia e Profezie della Lancia di Longino**. Accanto al codice è presente una traduzione che risulta essere particolarmente accurata – per rendersene conto sono necessarie un paio d'ore in un luogo tranquillo per studiare e confrontare manoscritto e traduzione, e il superamento di una prova di DECIFRARE SCRITTURE A CD 17, prova dove i PG potranno "prendere 10" sul d20.

Il codice è molto lungo e necessiterebbe di molti giorni di lavoro per una corretta traduzione e interpretazione. I PG non possono portarlo via, a meno di rompere il vetro antiproiettile, che però è collegato a un sofisticatissimo sistema di antifurto che avvisa una centrale di polizia del tentativo – per rendersene conto è sufficiente superare una prova di TEST CERCARE A CD 15.

Disinnescarlo è molto più complesso invece, e richiede un TEST DISATTIVARE CONGEGNI A CD 25.

Distruggere il vetro significa distruggere o compromettere il manoscritto ma sarà possibile fotografarlo (basterà un cellulare dotato di fotocamera). Il codice, che si trova tra le pareti e il vetro antiproiettile, può essere interamente fotografato in circa dieci minuti. Se i PG dovessero indugiare, il Narratore può mettergli una certa ansia facendogli superare delle TEST ASCOLTARE A CD 10 per insospettirli con rumori provenienti dal pianerottolo – anche se poi dovessero rivelarsi innocui. Se i PG dovessero insistere, il Narratore potrebbe far sentire in zona le sirene della polizia e farla arrivare sul posto.

Ciò che conta è che i PG possano fotografare l'intero manoscritto e allontanarsi dall'appartamento prima dell'arrivo della polizia – che prima o poi sopraggiungerà.

L'opera, redatta da un monaco benedettino del IX secolo, traccia il cammino della Lancia appartenuta al centurione Caio Cassio Longino attraverso i secoli, nella prima parte tramite una ricostruzione storica – fino a circa il 900 d.C. – e poi sbilanciandosi in una serie di profezie che coprono un arco di oltre mille e cento anni, fino agli inizi del ventunesimo secolo, descrivendo con dovizia di particolari lo sfondo storico-culturale in cui questi eventi sarebbero accaduti.

Pur usando un linguaggio a volte inadatto per descrivere particolari del futuro – ma ben riconoscibili ai PG –, l'autore arriva a predire con dovizia di particolari la storia dell'umanità fino alla seconda guerra mondiale, descrivendo la conquista della lancia da parte di Hitler (cfr. riquadro sulla Lancia), e terminando con la descrizione di fatti dei nostri giorni.

Le ultime pagine del manoscritto sono andate perdute o sono mancanti, ma l'ultima pagina leggibile contiene inequivocabili riferimenti a un'ultima profezia.

Eccone riassunto il senso, che il Narratore potrà leggere ai giocatori al momento opportuno:

“Se la lancia cadrà nelle mani degli islamici infedeli, costoro scateneranno una terribile offensiva contro l'Occidente, schiacciandolo grazie al potere sovranaturale da essa conferitogli. Solo sette cavalieri segnati dalla lancia potranno sovvertire questo destino ineluttabile, evitando il conflitto e consegnando nelle mani di un seguace di Cristo la lancia stessa. I sette cavalieri porteranno il Segno della Lancia, invisibile a occhio nudo, ma che la magia della loro epoca¹ saprà rivelare: un segno simile a ferita provocata da punta di lancia, proprio all'altezza del cuore.”

In appendice vi è poi un riferimento ad un misterioso rituale (se i PG mostreranno attenzione verso questa parte e la tradurranno leggete la sezione “Rituale della Lancia” di pagina 28).

Posto che credano alla profezia e si identifichino come “Cavalieri”, ai PG i conti non torneranno.

Chi è il settimo, appurato che Zacharia Adams sia il sesto e che loro siano i primi cinque?

Prima che possano trovare una risposta, gli eventi precipitano...

SCENA 5: IL CARDINALE

La sera stessa, dopo che i PG si saranno allontanati dall'appartamento di Zacharia e dopo aver letto la profezia, le più importanti agenzie di stampa dirameranno comunicati secondo i quali la Lancia di Longino è stata trafugata la notte prima dal museo austriaco dell'Hofburg.

La notizia, per motivi imprecisati, è stata tenuta segreta per quasi 24 ore.

Nota per il narratore: in realtà dietro c'è la mano di Thule che in quelle 24 ore ha cercato invano di comprare la lancia. Tuttavia, l'unico effetto di questa manovra è stato quello di indurre i ladri, che l'avevano rubata per il committente giapponese, a indire un'asta nei giorni successivi per cercare di guadagnare la massima cifra possibile (vedi Scena dell'Asta).

Naturalmente stampa e opinione pubblica non conferiranno all'evento eccessiva risonanza mediatica, e la versione ufficiale parlerà di furto su commissione, ma per i PG non importa: questo è un ulteriore segno dell'avverarsi della profezia.

Probabilmente George Koka, uno dei PG, partendo dall'indizio eventualmente trovato sul PC di Adams, contatterà il cardinal camerlengo (vedere file di supporto per dettagli generici sulla figura del camerlengo) Stanislao Savastani. In caso contrario sarà quest'ultimo a chiamare George, poco dopo aver saputo del furto della lancia, dichiarando apertamente di trovarsi a Los Angeles, di

conoscere Zacharia e mostrando preoccupazione per il furto avvenuto in concomitanza con l'incidente occorso al professore. Il cardinale sa che Koka è un Cavaliere del Santo Sepolcro (protettore delle sacre reliquie), è un suo fedele alleato – per dettagli vedi background di George – e dovrà prendersi in carico un eventuale recupero della lancia. Il desiderio segreto di Savastani è coinvolgere tutti i PG – una volta fatta la loro conoscenza – per investirli dell'incarico. Per questo chiederà loro un incontro a Los Angeles – dove si trova in quei giorni avendo saputo della disgrazia occorsa all'amico professore – oppure in Vaticano.

Il cardinale è una persona carismatica, ma **non mostrerà arroganza**. Anzi, si rivelerà **protettivo** nei confronti dei PG, e punterà il dito contro Thule più che contro l'Islam – in quel periodo il Vaticano sta ancora cercando di mediare una soluzione pacifica al conflitto.

Savastani non dovrà mai dare l'impressione di volere a tutti i costi la Lancia, anche se questo è il desiderio che sta montando lentamente in lui. Il cardinale non farà mai alcun riferimento all'esperienza mistica avuta in ospedale di fronte a Zacharia (per capire questi elementi rimandiamo alle successive scene di rivelazione o all'ouverture per il Narratore), in particolare il fatto che Zacharia gli ha rivelato che essi portano il Segno della Lancia. Però, se possibile, indurrà i PG a dirlo – ma senza eccessive forzature; in fondo potrebbe essere in grado di recuperare questa informazione tramite vie traverse. Se i PG gli chiederanno informazioni riguardo la sua conoscenza con il prof. Adams, egli risponderà che è un rapporto esclusivamente professionale.

Nota per il Narratore: il Cardinale **non** ha il Segno della Lancia.

Molto probabilmente i PG saranno interessati a continuare le indagini facendo luce sul mistero della profezia. La fase successiva riguarderà il rintracciare la Lancia di Longino.

Dietro la “sparizione” della Lancia c'è l'operato della Torre, un'organizzazione criminale che opera in Europa Occidentale specializzata in furto e contrabbando di opere d'arte di enorme valore storico-artistico. La Torre è potentissima a livello di risorse e appoggi (persino un influente politico francese è loro alleato). Inizialmente il furto della Lancia era stato commissionato da un uomo d'affari giapponese, Ikeshi Nakamura, ma il veemente interesse di Thule ha portato Corinne Delacroix (figura di riferimento della Torre) ad organizzare un'asta privata (e segreta) in una villa della campagna francese. Ovviamente la Torre non vuol privarsi di altri eventuali facoltosi interessati quindi sonderà discretamente l'ambiente tramite la sua rete internazionale di intermediari per localizzare collezionisti che hanno manifestato interesse verso un reperto come la Lancia.

Qui entrano in gioco i PG. Presumibilmente attiveranno i loro contatti e muovendosi con intelligenza potrebbero attirare in tempo l'interesse di un agente della Torre o più probabilmente sapere dell'asta tramite qualche canale non convenzionale. Lasciate liberi i PG di effettuare le loro ricerche e premiate le idee originali e di sostanza. Tutti hanno possibilità di trovare l'aggancio giusto per contattare la Torre, soprattutto Chris Hamilton poiché:

1. è un antiquario attivo nella compravendita di oggetti preziosi e conosce perfettamente i meccanismi del contrabbando storico-artistico e anche figure rilevanti nell'ambiente
2. tramite la sua esperienza informatica potrebbe trovare una pista in rete, magari sotto forma di annuncio abilmente mascherato, lasciato da un ben informato o un membro della Torre
3. il suo socio europeo Stephen Van Leuwen potrebbe dargli una precisa imbeccata sull'asta

In definitiva le possibilità sono veramente tante (persino un intervento di Savastani tramite un suo informatore): alla fine possiamo presumere che i PG arriveranno a contattare la Torre per partecipare all'asta segreta sovvenzionati dal cardinal camerlengo.

SCENA 6: L'ASTA

Una volta stabilito il contatto il gruppo si preparerà a raggiungere la Francia per partecipare all'asta. Secondo la valutazione di Chris dovrebbero essere sufficienti 3-4 milioni di euro per aggiudicarsi la Lancia di Longino. Il Cardinale Savastani mette loro a disposizione 6 milioni di euro – ricordiamo il suo ruolo di camerlengo - ma chiede ai PG di fare in modo che il suo nome non salti fuori durante l'acquisizione.

Il luogo scelto per lo svolgimento dell'asta è una lussuosa villa nella campagna francese. Stando alle indicazioni ricevute, la villa è circondata da un recinto piuttosto vasto, ma nessuna carta stradale ne segnala la presenza. Soltanto grazie alle precise indicazioni ricevute, riuscite a trovare una svolta nella statale principale, e seminascosta tra le fronde degli alberi identificate una seconda strada sterrata, quasi un sentiero. La strada si inerpica su per un colle fino all'ingresso esterno della magione, sbarrato da un anonimo e imponente cancello nero. Nell'ultimo tratto avete la precisa sensazione di essere osservati e spiati nei vostri movimenti da cecchini e telecamere a circuito chiuso poste lungo il perimetro della villa. Il cancello automatico si apre non appena mostrate il disegno convenuto al videocitofono. Fatti pochi metri all'interno della villa, un uomo in abito scuro si avvicina a voi per un ulteriore riconoscimento. Dietro di lui altri due uomini tengono a bada dei doberman rabbiosi che vi abbiano contro, e almeno altri quattro uomini della sicurezza si aggirano nelle vicinanze, con indosso un giubbotto antiproiettile, occhiali a infrarossi e imbracciando armi automatiche. Dopo il riconoscimento visivo, un Hummel blindato e con i vetri oscurati esce da una strada vicina e vi fa strada attraverso il sentiero che conduce all'ingresso della villa. Luci soffuse escono dalle ampie vetrate al primo e al secondo piano, mentre al terzo piano e sul tetto della villa siete sicuri di aver intravisto delle figure completamente nere che controllano dall'alto i vostri movimenti, seguendo ogni vostro passo.



Degli uomini in uniforme dietro a un vetro antiproiettile chiederanno ai PG di depositare tutte le loro armi in una cassetta di sicurezza. Come ulteriore assicurazione, i PG verranno fatti passare attraverso dei metal detector e successivamente perquisiti per eliminare il rischio che possano portare con loro armi bianche. Non c'è modo di eludere questo controllo e se i PG non volessero lasciare tutte le armi verrà impedito loro di partecipare all'asta privata per la lancia. La sicurezza è rigidissima poiché la Torre gode di imponenti appoggi paramilitari. La zona è controllata da una ventina di uomini: Ludwig avrà modo di riconoscerne uno, un mercenario tedesco di nome Heinz, esperto e pericoloso. In generale non è una buona idea per i PG affrontare direttamente l'organizzazione e la scelta più cauta sarebbe partecipare all'asta rispettando le regole imposte dalla Torre. Ma in questa sede dobbiamo prevedere ogni possibilità.

In caso di conflitto: le guardie sono ossi duri. Se anche i PG riuscissero a introdurre armi o sottrarne sul posto si troverebbero comunque in svantaggio strategico: gli uomini della villa conoscono meglio la zona, sono in contatto mediante trasmettenti auricolari e possono essere coordinati facilmente dal responsabile informatico che terrà sotto controllo la situazione tramite le telecamere della videosorveglianza. In caso di conflitto copriranno le vie di fuga più vicine ai PG e

quelle verso i veicoli da posizioni di stallo nell'attesa che sopraggiungano rinforzi in modo da accerchiarli senza scampo.

Approccio pacifico: dopo la perquisizione, se non emergeranno problemi, leggete ciò che segue:

Una figura femminile sui trent'anni, alta e slanciata, dai lunghi e lisci capelli corvini, scende altezzosamente le scale accompagnata da due guardie del corpo. La sua parure di diamanti e il suo prezioso abito da sera di chiffon nero, nonché la deferenza con cui viene trattata dal vostro accompagnatore, rivelano la sua posizione di rilievo all'interno dell'organizzazione.

“Mademoiselle Corinne Delacroix” fa François, il vostro accompagnatore. Nel presentarla le tende la mano per l'ultimo scalino e accenna un inchino.

La donna si rivolge a voi con un inglese condito di accento francese: “Buonasera signori. Vi prego, seguitemi.”

Quindi congeda il vostro accompagnatore con un laconico “Grazie François puoi andare.”

I profondi occhi neri della donna vi squadrano uno a uno, perquisendovi più di quanto gli stessi metal detector avessero fatto. Corinne Delacroix vi conduce su per le grandi scale dell'edificio, attraverso gli ampi saloni della villa, una perfetta ricostruzione di un palazzo rinascimentale. Camminate per diversi minuti prima di raggiungere l'ingresso sud di un grande salone centrale di forma rettangolare, dotato di un'uscita per ciascuno dei quattro punti cardinali. Tele e dipinti di immenso valore ricoprono le pareti, mentre uomini armati stazionano lungo i bordi del salone controllando le quattro uscite, pronti ad intervenire in qualsiasi momento. La donna vi fa accomodare su grande un divano circolare a forma di C di circa quattro metri di diametro posto al centro della stanza. Due distinti gruppi di persone si sono già accomodati sul divano, occupando posizioni opposte tra di loro.

Il primo è alla vostra destra, ed è formato da tre uomini di origine orientale, tutti in elegante completo scuro. I tre sono impassibili, i loro volti delle maschere inespressive. Moderni samurai direste, le cui armi non sono tanto affilate *katana* quanto conti in banca da capogiro.

Alla vostra sinistra siedono i componenti di quello che sembra essere il secondo gruppo: due uomini e una donna, occidentali molto eleganti, ma decisamente meno composti.

Tutti sono in attesa che l'asta abbia inizio.

Al vostro posto trovate una cartellina che contiene diverse foto della lancia e dei suoi particolari. La donna vi lascia il tempo di verificare veridicità e attendibilità delle foto, poi rivolgendosi ai presenti dice: “Gli ultimi concorrenti sono arrivati. Le regole sono note a tutti, ma le ripeterò. Le offerte di ciascun gruppo saranno palesate agli altri. Base d'asta è 2,5 milioni di euro, rialzi non inferiori a 500.000 euro. Non sono ammessi rialzi che vengano portati con un ritardo superiore ai dieci secondi. La prima offerta senza rialzo sarà considerata definitiva e verrà verificata dalla nostra organizzazione.”

La donna ha una breve pausa, poi riprende, scandendo bene le ultime parole

“Vi consiglio di *non* effettuare offerte che *non* potete permettervi.”

In quel momento uno degli uomini armati stringe con forza il calcio suo mitra, facendo minacciosamente stridere la pelle dei suoi guanti contro il gelido metallo della sua arma automatica. “Dichiaro l'asta ufficialmente aperta” conclude freddamente Madame Delacroix.

Il gruppo di orientali è legato al collezionista giapponese che aveva commissionato il furto. I due occidentali sono ovviamente rappresentanti di Thule. Ricordiamo che il gruppo può arrivare ad offrire sei milioni di euro ma pensa che sarà sufficiente una cifra decisamente minore per vincere.

Non sarà così.

L'asta che vede contrapposti i tre gruppi si articolerà in varie fasi, qui elencate per comodità come linee guida che provano a schematizzare lo svolgimento più probabile:

1. una frazione di secondo dopo l'apertura i membri di Thule offriranno il 2,5 milioni di euro che costituiscono la minima offerta consentita
2. gli orientali rimarranno impassibili durante il conteggio; i PG saranno portati a contrapporre un loro rialzo, presumibilmente 3 milioni di euro
3. questa fase vedrà duellare con rilanci dai ritmi quasi sincopati Thule e i protagonisti; gli orientali rimarranno immobili e silenziosi; Thule arriverà ad offrire 4 milioni di euro
4. dopo un rialzo di 4 o 4,5 milioni di euro da parte dei PG i rappresentanti di Thule sembreranno cedere; è importante che il narratore descriva il loro atteggiamento come apparentemente rinunciatario perché i PG considerino fuori gioco i primi avversari
5. a questo punto gli orientali entreranno in gioco con un'offerta secca di 5 milioni; il loro atteggiamento sicuro farà pensare che possano andare anche oltre ma in realtà la loro prima offerta rappresenta anche il limite del collezionista giapponese
6. a questo punto i PG supereranno i giapponesi con un nuovo rialzo tra un misto di preoccupazione e tensione; si consiglia al Narratore di rallentare il ritmo di descrizione creando un clima di insicurezza
7. gli orientali, ormai sconfitti, si alzano e dopo un inchino lasciano la stanza durante il conteggio; al "9" pronunciato da Corinne Delacroix sorprendentemente rientrano in gioco i membri di Thule che offrono improvvisamente 6,5 milioni di euro.

I PG possono offrire massimo 6 milioni di euro. Sembra la fine.

E invece no, c'è ancora una possibilità. La Torre vuole guadagnare il più possibile dalla cessione del reperto e ha intuito l'enorme interesse delle due fazioni; inoltre sospetta che i PG siano soltanto i portavoce del vero interessato rimasto nell'ombra. Tra le proteste della parte attualmente in vantaggio Corinne De Lacroix comunicherà una sospensione di mezzora durante la quale i due gruppi verranno divisi. Il fine è capire se i PG hanno modo di effettuare un nuovo rialzo, magari mediante conferma data da chi probabilmente li finanzia. Se i personaggi saranno possibilisti e convincenti in questo senso (TEST DIPLOMAZIA A CD 15) verrà loro dato modo di comunicare con l'esterno (ovviamente tramite telefonata monitorata dall'organizzazione per motivi di sicurezza).

A questo punto i PG hanno *mezzora ed un telefono* per ottenere un *milione di euro*.

La prima scontata telefonata riserverà una sorpresa amara: al posto di Savastani i PG troveranno un semplice assistente che prometterà di rintracciare prima possibile il Cardinale. Ma intanto il tempo scorrerà via rapido. A questo punto i personaggi potrebbero pensare ai loro contatti in grado di fornire un aiuto economico in una situazione del genere:

- Sidney Havelock (co-responsabile con Ryan dei fondi d'acquisizione per oggetti d'arte per il Museum of Middle Eastern Antiquities di Cambridge)
- il padre di Seta (alto funzionario cinese)
- il superiore di Ludwig (correlato ai servizi segreti svizzeri)
- Stephen Van Leuwen (facoltoso antiquario socio di Chris)

Potenzialmente tutti potrebbero fornire il milione di euro necessario per effettuare un controrrialzo ma bisognerà essere estremamente persuasivi nel motivare in maniera completamente plausibile tale ingente richiesta di fondi. Questa scena dovrà essere resa sottolineando le possibilità che si assottigliano ad ogni secondo che passa e l'estrema difficoltà dell'obbiettivo.

In caso di fallimento sarà Savastani (avvertito dall'assistente) a farsi vivo, quasi allo scadere della mezzora: il Cardinale, ricevuto un quadro della situazione, garantirà un ulteriore milione di euro da utilizzare per acquistare la Lancia di Longino...

SCENA 7: L'INSEGUIMENTO

L'asta riprenderà e i personaggi potranno tornare in vantaggio con l'offerta di 7 milioni. Seguirà un lungo momento di tensione, i due membri di Thule tergiverseranno per qualche secondo, poi fisseranno astiosamente i PG ed infine si congederanno. Corinne Delacroix disporrà l'immediata consegna della Lancia: la Torre rispetterà professionalmente gli accordi e dopo nemmeno un'ora i PG si allontaneranno dalla villa con una cassa imbottita contenente il prezioso cimelio.

Thule ha messo in conto sin dall'inizio l'eventualità di perdere l'asta; precauzionalmente aveva già ingaggiato un gruppo di mercenari con pochi scrupoli mettendoli in preallarme al fine di approntare un agguato subitaneo e recuperare la Lancia. Il gruppo è costituito da 4 elementi: Leandro (il leader, portoghese), suo fratello Gomes, Sean (irlandese) e infine l'olandese Duarte.



Situazione: poco dopo la consegna della Lancia di Longino i PG sono in viaggio a bordo di una Ford Escape XLT (statistiche a pagina 125 del d20 Modern Manual) su una strada che attraversa la campagna francese. Il gruppo di mercenari li intercetterà incrociando il loro percorso da una via laterale con il loro fuoristrada SUV BMW (le statistiche sono analoghe a quelle della Ford Escape XLT essendo mezzi molto simili per struttura e caratteristiche). Sean si trova alla guida. Gomes usa assumere sostanze stupefacenti prima delle azioni ed ora è tutt'altro che lucido a causa di un micidiale cocktail a base di pasticche e alcolici.



L'ambiente: la strada è asfaltata e diritta per qualche chilometro nella sezione che farà da teatro allo scontro-inseguimento. Ovviamente un minimo incidente potrebbe facilmente trascinare entrambi i mezzi fuori dal percorso. A sinistra c'è dello sterrato (TEST DI GUIDA A CD 15 + modificatore di velocità per mantenere il controllo), a destra dei campi coltivati (TEST DI GUIDA A CD 17 + modificatore di velocità per mantenere il controllo).

Tattica d'ingaggio: Sean affiancherà i PG e cercherà di speronarli mentre Duarte e Gomes tenteranno di sparare alle gomme della Ford Escape. Il primo obiettivo dei mercenari è fermare il veicolo dei PG: di base Leandro non si aspetta una resistenza feroce quindi l'unica cosa che teme davvero è la loro fuga, almeno all'inizio. Al Master è consigliato lo studio del capitolo riguardante gli scontri tra veicoli sul d20 Modern Manual. Le variabili sono molte: le collisioni potrebbero portare i due mezzi su terreno sconnesso, gli urti saranno continui e le pallottole sibileranno pericolosamente tra i contendenti.

Sviluppi: la situazione ideale è che lo scontro muti in un misto di conflitto a fuoco e rissa. Per questo è necessario che l'inseguimento s'interrompa con i due veicoli vicini tra loro (magari dopo un incidente che li coinvolga entrambi). Gomes è una risorsa importante nelle mani del Master: già di base si comporterà in maniera meno fredda e lucida dei compagni ma se lo scontro prende una piega eccessivamente negativa per i PG lo si può addirittura rendere protagonista di errori madornali (ostruire la linea di tiro di Duarte o sventagliare fuoco dove non dovrebbe) in modo da

riequilibrare le sorti del confronto. Nella seconda parte dello scontro sarà necessario sfruttare al meglio le coperture (fondamentalmente i veicoli ma non bisogna sottovalutare eventuali avvallamenti del terreno sterrato) per evitare di essere facili bersagli.

I mercenari, se in svantaggio, cercheranno di fuggire. Qualora i PG riuscissero a catturare vivo Leandro o uno dei suoi sgherri non riusciranno comunque ad ottenere informazioni (Thule li ha ingaggiati in maniera prudente attraverso un intermediario non rintracciabile).

Superata questa difficoltà i PG potranno finalmente consegnare la Lancia di Longino nelle mani del Cardinal Savastani. Il Camerlengo si mostrerà riconoscente per l'operato dei personaggi e durante l'incontro narrerà loro la storia della reliquia. In alternativa potete sfruttare il seguente riquadro come fonte di risposte per eventuali ricerche sulla Lancia effettuate precedentemente dai PG.

“Poiché per i giudei la croce era segno di maledizione, si prescriveva l'inumazione dei cadaveri di coloro che erano stati crocifissi prima del tramonto del sole, perché non contaminassero la terra santa. Per accertare la morte dei condannati, venivano loro spezzate le gambe; solo a Gesù venne risparmiato ciò (non gli sarà spezzato alcun osso - Esodo 12,46), solo perché un pretoriano mosso a pietà gli sferrò un colpo di lancia nel costato procurandogli uno squarcio dal quale fuoriuscì sangue ed acqua.

L'uomo che sferrò il colpo di lancia nel costato di Gesù fu, secondo una tradizione desumibile da alcuni vangeli apocriti tra i quali quello di Nicodemo, il centurione romano Caio Cassio Longino.

Secondo la leggenda, l'arma finì tra le mani di Maurizio, comandante di un distaccamento dell'esercito romano noto con il nome di “Legione Tebana”. Nel 285 questa venne sconfitta dal generale Massimiano, in seguito nominato coimperatore da Diocleziano, perché i soldati che la componevano rifiutarono di partecipare ad una cerimonia pagana.

La lancia passò da Diocleziano a Costantino I e, poi, a Costantino il Grande il quale, abbandonato il paganesimo, la impugnò nel 312 a Ponte Milvio.

La lancia passò da imperatore a imperatore permettendo a Teodosio di sconfiggere i Goti nel 425, a Flavio Ezio Attila nel 425 e a Carlo Martello di disperdere gli Arabi a Poitiers fino a giungere nelle mani di Carlo Magno.

Da Carlo Magno passò poi agli imperatori Sassoni e di seguito agli Hohenstaufen e, infine, agli Asburgo che la conservarono all'Hofburg di Vienna, dove venne praticata un'apertura all'interno della lama per collocare un chiodo proveniente dalla Croce di Cristo.

Caduta nelle mani di Hitler a seguito dell'annessione forzata dell'Austria, la lancia venne collocata dapprima nella chiesa di Santa Caterina a Norimberga, quindi in un nascondiglio segreto dove gli Americani la recuperarono dopo aver occupato la città il 30 aprile del 1945 e restituita all'Austria ed infine esposta nell'Hofburg.”

Tutto sembrerebbe finito ma non è così.

Eventi di enorme portata seguiranno la consegna della Lancia del Destino nelle mani di Savastani.

SCENA 8: VITTORIA?

*“E il diavolo lo portò ancora su una montagna altissima
E gli mostrò tutti i regni del mondo e la loro gloria.
E gli disse: Io ti donerò ogni cosa, se tu ti prostrerai e mi adorerai.”*
Matteo, IV, 10-11

Nei mesi successivi...

Grazie all'attività politica e al grande carisma del cardinale Stanislao Savastani, le tre confessioni cristiane – ortodossi, protestanti e cattolici – si riuniranno ricomponendo i rispettivi Scismi. Nel frattempo Mansour si è indebolito sul fronte interno che vorrebbe la liberazione dell'acclamato profeta Mahdee. Molti dei seguaci di Mahdee vengono incarcerati o eliminati, ma lo stesso Mansour è costretto a cedere qualcosa ai moderati e sembra vacillare sulle sue posizioni radicali verso l'Occidente. Intanto, in un'impressionante *escalation* al potere, il Vaticano otterrà un posto nel consiglio di sicurezza dell'ONU e verrà scelto Savastani quale rappresentante della Cristianità. Egli, dopo alcuni mesi di trattative, convincerà gli stati membri a prepararsi per sferrare un attacco a Mansour in questo suo momento di debolezza. L'attacco verrà denominato Decima Crociata, in onore alla storia delle precedenti spedizioni. Una guerra di proporzioni mondiali è a un passo dall'incendiare l'umanità col fuoco dell'odio e dell'intolleranza. Come se non bastasse, il papa precedente morirà, e Savastani gli succederà, scegliendo per sé il nome di Pietro II. Invocando la necessità della salvezza e la prossimità di un apocalisse che solo una forte figura potrà scongiurare, accentra su di sé un enorme potere temporale e decisionale, grazie all'appoggio fornitogli da alcuni stati chiave nel consiglio di sicurezza. A questo punto l'opinione pubblica sarà così infervorata dai discorsi del nuovo Pietro II e nel contempo impaurita della minaccia islamica da essere disposta a credere qualsiasi cosa venga dalle sue labbra. La stessa Società di Thule con i suoi membri verrà smantellata dall'interno per opera di Stanislao e di alcuni servizi segreti di governi occidentali.

I PG conosceranno gran parte di queste informazioni tramite i grandi mezzi di comunicazione, e solo in parte dai loro contatti privati. E alla fine riceveranno anche *la Notizia*: dai giornali, o dalle televisioni o tramite qualche loro conoscenza, verranno a sapere che il professor Adams è sparito dall'ospedale. Non verrà fornita alcuna spiegazione e qualsiasi tentativo di rintracciarlo condurrà in un nulla di fatto. Se interrogati, alcuni inservienti di altri reparti diranno di aver visto uno strano paziente, che corrisponde alla sua descrizione, uscire dall'ospedale a piedi.

Note per il Narratore: il Narratore dovrebbe porre la notizia della “fuga” di Adams dall'ospedale dopo l'inizio dell'*escalation* al potere di Savastani ma **senza forzarla**, magari aspettando che loro stessi possano scoprirlo recandosi in ospedale. Inoltre Savastani non vorrà sapere più nulla dei PG, e rifiuterà qualsiasi contatto diretto con gli stessi. Di nascosto, invece, il cardinale cercherà di spiarli e di tenerli sotto controllo.

Arrivati a questo punto i PG potranno sentirsi ingannati. Ma da chi?
Non avevano servito la causa del Bene? E il manoscritto, erano solo farneticazioni?

Ora l'inganno di Lucifero (Adams) è completo, pur se in gran parte ancora celato: tutti i meccanismi sono entrati in azione. Per lui si tratta soltanto di attendere che completino il loro ciclo.

SCENA 9: RIVELAZIONI

A questo punto i PG si sentiranno abbandonati. Quello che sembrava essere un loro alleato, il cardinale Savastani ora Sommo Pontefice Pietro II, si sta rivelando la più pericolosa tra le minacce. Da questa scena in avanti, qualsiasi tentativo da parte dei PG di identificare la posizione della Lancia o avvicinare o altrimenti contattare il pontefice (perennemente in giro per il mondo allo scopo di scatenare la Decima Crociata) sarà vano. I PG verranno freddamente ignorati, persino George.

Intanto Savastani, per prudenza, fa spiare i movimenti dei PG e del suo vecchio mentore, Cardinal Bernard Wyszynski (vedi sotto). Il Narratore dovrebbe far sentire i personaggi sotto continua osservazione. Questa sorveglianza, esercitata attraverso telecamere, agenti in borghese, telefoni controllati, dovrebbe poter essere facilmente scoperto dai PG, quasi che il cardinale li stesse avvisando che è meglio per loro tenersi da parte.

A circa un anno dall'asta (anno che il Narratore condenserà in una decina di minuti di esposizione relativa alla scena precedente) e poco prima dell'offensiva contro l'Islam, i PG verranno contattati - su una linea telefonica non controllata - da un vecchio e bonario sacerdote polacco, Cardinale Bernard Wyszynski, arcivescovo e metropolita di Gniezno e di Warszawa, primo mentore del cardinale Savastani. Il Cardinal Wyszynski, preoccupato per l'evolversi della situazione internazionale convoca i PG in gran segreto in un monastero francescano nei pressi di Varsavia. La bravura dei PG starà nello svincolare i controlli predisposti da Savastani. D'altro canto Savastani non sospetta che l'apparentemente innocuo Wyszynski stia agendo in questa maniera. Se i PG non dovessero riuscire a sbarazzarsi degli agenti che li tengono d'occhio, un paio di giorni dopo il loro incontro, il Cardinal Wyszynski cadrebbe vittima di un attacco cardiaco - in realtà verrebbe avvelenato dagli agenti di Savastani. Un comando dalle alte sfere vaticane ne impedirebbe l'eventuale autopsia, e un eventuale caso verrebbe archiviato - molto probabilmente il caso non sarà neanche aperto, vista l'età e il fatto che il cardinale aveva sofferto in passato di attacchi di cuore.

In ogni caso l'incontro tra i PG e il cardinale avrà luogo. Il colloquio avviene nel chiostro quasi abbandonato, con il Wyszynski costretto a fingersi un prete francescano, e i PG ufficialmente presentati come turisti in visita al monastero. Il cardinale, un simpatico e canuto ottantenne, apparirà visibilmente teso e per tutto il tempo dell'incontro continuerà a guardarsi intorno.

Il cardinale sa molto della storia personale dei PG (tramite Savastani) e confesserà loro tutte le sue preoccupazioni, i controlli recenti e la freddezza con cui Savastani, il fratello di un tempo, lo tratta. Savastani è arrivato persino a minacciarlo, anche se in maniera molto sottile, se egli avesse osato parlare a qualcuno della loro corrispondenza privata. Ma il cardinale sa che non c'è più tempo per timori e remore. Egli consegnerà loro un pacco di missive (vedi file di supporto) che Savastani gli ha spedito. Dall'esame delle lettere emergeranno sconcertanti verità:

- l'organizzazione neonazista denominata Nuova Thule (ormai annientata da Savastani) aveva intenzione di far cadere la Lancia nelle mani del NUIF, il Nuovo Fronte Islamico Unito
- Savastani attraverso gli studi portati avanti con Adams aveva individuato in Carlo Magno ("il più grande tra i possessori della Lancia") il *Crucibulum* della Storia, il crogiolo dove il destino del mondo fu temprato al fuoco della necessità
- quando Savastani si recò (un anno prima) al capezzale di Adams, il professore **comunicò con lui dal coma...** gli parlò della Lancia, della profezia, del manto oscuro che avrebbe avvolto il mondo se la Lancia fosse caduta nelle mani sbagliate, del pericolo costituito dall'Islam e dallo

spietato dittatore Moussayad... e infine del ruolo che avrebbe potuto giocare lui, Savastani, quale illuminato condottiero di una Nuova Chiesa salvatrice dell'umanità.

- dal modo in cui scrive sembra quasi che Savastani sia stato sedotto dalle parole che Adams avrebbe pronunciato durante il coma.

Nota per il Narratore: se i PG hanno tradotto il riferimento al Rituale della Lancia trovato nell'appartamento di Adams, potranno finalmente comprenderne il significato.

IL RITUALE DELLA LANCIA

Un'appendice del codice miniato di Ermolao il Nero descrive il Rituale della Lancia, un cerimoniale in grado di risvegliare i poteri della Lancia del Destino e asservirli al suo possessore. Possedere la lancia infatti non basta. È necessario trovare uno dei suoi antichi crogioli, i leggendari *crucibulii* usati per forgiare il destino del mondo, e deporre la lancia al suo interno per risvegliarne il potere. Di contro, sarà sufficiente togliere la lancia dal *crucibulum* su cui era stata deposta per vanificarne il potere. Ma cosa siano questi crogioli e dove possano trovarsi, nessuno lo sa, né Ermolao si è mai preoccupato di specificarlo.



Arrivati a questo punto non sarà difficile per i PG dedurre che il *Crucibulum* di cui si parla nel Rituale della Lancia (vedi riquadro) è proprio Carlo Magno stesso. Tramite semplici ricerche (TEST RICERCA oppure STORIA A CD 10) sarà possibile scoprire (ma probabilmente Ryan lo sa già) che il suo cadavere mummificato riposa nella Cappella Palatina della Cattedrale di Aquisgrana (l'odierna Aachen), città tedesca situata vicino Colonia. Se hanno svelato l'enigma il loro scopo sarà quello di entrare nella Cappella Palatina all'interno della Cattedrale e spezzare il legame tra la Lancia del Destino e il suo antico possessore.

SCENA 10: LA CATTEDRALE

Presumibilmente dall'arrivo ad Aquisgrana in poi i PG si muoveranno con cautela, evitando di dare nell'occhio e sfruttando al meglio le loro capacità per depistare eventuali spie di Savastani. Fortunatamente quest'ultimo è totalmente assorbito dalla sua missione religiosa e non immagina minimamente che qualcuno abbia scoperto il segreto insito nel Rituale e la locazione della Lancia.



Ad Aquisgrana è rimasto ben poco sia dell'antico castrum romano, sia del borgo medievale. La città è risorta completamente cambiata dalle ceneri cui era stata ridotta a causa dei bombardamenti subiti durante la seconda guerra mondiale. Ora la città è un mix di ordine e modernità. Mano a mano che ci si avvicina al vecchio nucleo centrale della cittadina però, le linee minimali e asettiche cedono progressivamente il passo alle architetture barocche delle edificazioni rinascimentali e a quelle più solenni delle costruzioni medievali sopravvissute. Nonostante l'entropia dei secoli e le cicatrici delle guerre la Cattedrale di Aquisgrana si erige ancora maestosa e fiera, certamente degna di essere annoverata tra le prime sette meraviglie del nostro mondo.

La sorveglianza non è rigidissima: agenti in borghese a turni di quattro alla volta pattugliano i dintorni della Cattedrale ma in generale ad esperti come Seta o Ludwig dovrebbe bastare un sopralluogo per rendersi conto del loro ruolo. Gli uomini di controllo non sono veterani (utilizzare l'archetipo dell'agente di 2° livello che troverete a pagina 275 del d20 Modern Manual) ed in generale non si aspettano grane nell'adempimento del loro dovere. Compresa la situazione i PG potranno pianificare l'esplorazione interna (infiltrazione, raggi, diversi, uso della forza, travestimenti ecc.): il gruppo è versatile ed in grado di concretizzare qualunque strategia.



Lasciate piena libertà ai personaggi di dimostrare la perizia dei loro personaggi: siamo vicini al gran finale. A meno di errori madornali (che potrebbero far scattare allarmi e attirare rinforzi) potranno facilmente esaminare l'edificio ma apparentemente la Lancia non si trova in mano alle spoglie dell'imperatore; ulteriori ricerche da parte di occhi esperti, indifferentemente se di un archeologo o di una spia (TEST CERCARE A CD 18), riveleranno un passaggio segreto in una nicchia al lato della cappella centrale. Tale apertura condurrà alla cripta sotto la Cappella Palatina, dove si trovano le vere spoglie del sovrano in posizione simmetrica alla riproduzione fittizia esposta al pubblico nel piano superiore e stretta tra le sue mani li attenderà la sacra reliquia che tanto a lungo hanno agognato...

Durante il percorso discendente è più faticoso del previsto procurarsi appoggi sicuri, poiché la superficie già sdruciolevole dei gradoni e delle pareti, è resa ancora più impraticabile da una patina viscida. Inoltre all'oscurità si allea pure la curvatura della galleria, cosicché, mentre lo scalone si allunga nei meandri sotterranei della cattedrale, non c'è possibilità di vedere o capire in altro modo quanto manca al fondo. Il tunnel è solitario e silenzioso, e solo l'eco inquietante dei vostri passi sconnessi ed un insistente gocciolio disturbano la sua cupa quiete.

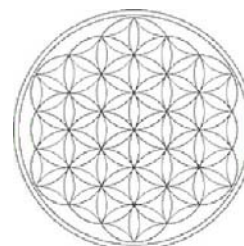
Ma ecco, insperato ed inatteso, un bagliore provenire entro la portata visiva dei vostri occhi, ed un ambiente grande almeno quanto la cappella del piano superiore aprirsi dinanzi a voi... Un'aura straniante come una cappa nebbiosa, anche se impercettibile alla vista, vi investe appena fate ingresso nella tetra rotonda della Cripta Palatina: qui non c'è posto né cura per l'arte o la tecnica: qui detta legge l'opprimente pesantezza di un arcano sepolcro. Lo spazio ed il tempo si sono dimenticati di questo luogo, sono fuggiti lasciandolo in balia di forze che non fanno parte di questo mondo; ma non sono solo i vostri sensi che vi suggeriscono sotto quale giurisdizione trascendentale questo sito ricada: numerosi simboli ermetici arricchiscono le grezze pareti e la sovrastante volta a botte; rune e logogrammi, emblemi e ideografie provenienti dalle più svariate regioni della terra vi circondano intrecciandosi in disegni troppo confusi ed armonie troppo inverosimili perché possiate decifrarne l'oscuro significato.

Ma ecco, insperato ed inatteso, un bagliore provenire entro la portata visiva dei vostri occhi, ed un ambiente grande almeno quanto la cappella del piano superiore aprirsi dinanzi a voi...

Un'aura straniante come una cappa nebbiosa, anche se impercettibile alla vista, vi investe appena fate ingresso nella tetra rotonda della Cripta Palatina: qui non c'è posto né cura per l'arte o la tecnica: qui detta legge l'opprimente pesantezza di un arcano sepolcro. Lo spazio ed il tempo si sono dimenticati di questo luogo, sono fuggiti lasciandolo in balia di forze che non fanno parte di questo mondo; ma non sono solo i vostri sensi che vi suggeriscono sotto quale giurisdizione trascendentale questo sito ricada: numerosi simboli ermetici arricchiscono le grezze pareti e la sovrastante volta a botte; rune e logogrammi, emblemi e ideografie provenienti dalle più svariate regioni della terra vi circondano intrecciandosi in disegni troppo confusi ed armonie troppo inverosimili perché possiate decifrarne l'oscuro significato.

Posta al centro del complesso intreccio di una rappresentazione pavimentaria del Fiore della vita, la mummia di Carlo Magno stringe con fermezza nella sua mano destra l'inflessa lancia che fu pietosa della passione di Cristo. È immobile, eppure è *presente*.

La malia mistica che avvolge la scena verrà spezzata quando uno dei personaggi si farà avanti per prendere la Lancia di Destino. Colui che lo farà sentirà una forza che la trattiene come se fosse la mano di Carlo Magno *a non volerla cedere*. Sarà un attimo sospeso nell'eternità, poi la presa sulla reliquia



si dissolverà senza che gli altri quattro si rendano conto di ciò che è successo...

...posto che sia veramente successo...

EPILOGO

L'interruzione dell'incantesimo rituale non avrà effetti immediati, e per qualche giorno tutto andrà avanti come al solito. Savastani, nel ruolo di Pietro II, pur mettendosi in moto per recuperare la lancia – prima con le buone e poi con le cattive –, continuerà a giocare il ruolo che aveva giocato fino ad allora, di accentratore del potere politico e religioso dell'intero Occidente unito sotto l'unica egida cristiana contro la temibile minaccia musulmana.

Pochi giorni dopo che i PG avranno spezzato il rituale e nascosto la lancia, accadrà però un evento riprovevole e dalle conseguenze inimmaginabili. In una piazza San Pietro gremita sino all'inverosimile, alcuni agenti della scorta di Savastani fredderanno con un colpo alla testa una donna egiziana di credo cristiano – che cercava solo di toccare la mano del Santo Padre di passaggio in quel momento – davanti al figlio di pochi anni, credendola un'attentatrice suicida. Violenti moti di piazza, prima in Europa e poi in tutto il mondo cristiano, dilagheranno mettendo in luce il nervo scoperto del suo pontificato. L'opinione pubblica e molti importanti intellettuali schierati per il dialogo tra le due religioni, metteranno in discussione il ruolo di Savastani.

Questi, sotto pressione, commetterà una serie di errori di politica estera e infine il suo stesso ruolo di guida e referente principale per la gestione del conflitto con l'Islam verrà fortemente ridimensionato, fino ad essere espulso dal Consiglio di Sicurezza. I giornali, le televisioni e i grandi mezzi di comunicazione di massa parleranno di "Fine dell'incanto di Savastani", di "Pericolo scampato" e di "Pifferaio magico privato del suo flauto". Nessuno, però, menzionerà la Lancia, se non qualche giornalista in cerca di storie incredibili che collegherà, spesso forzatamente, e più per fortuna che per bravura, eventi apparentemente slegati riconducibili alla lancia.

Note per il Narratore: nel finale di narrazione si dovrà instillare il dubbio che il potere di Savastani non fosse in realtà dovuto alla Lancia; che addirittura la Lancia *potrebbe* non entrare affatto in questi giochi di potere. E in realtà si suggerisce di non forzare alcuna interpretazione degli eventi straordinari che seguiranno il recupero della lancia, lasciando a ciascun PG la libertà di dare una propria versione degli incredibili accadimenti di cui sono stati testimoni diretti.

Tuttavia, di fronte alla disgregazione del fronte cristiano, il NUIF nella persona di Mansour Musayyab prenderà nuovo vigore, preparandosi a un discorso pubblico in mondovisione di portata storica contro l'Occidente.

Indiscrezioni da fonti attendibili - il Narratore usi uno dei contatti di Ludwig o Seta - rivelano ai PG che Musayyab, al termine del discorso, dichiarerà, a nome di tutte le nazioni riunite sotto la bandiera del NUIF, una guerra senza quartiere all'intero occidente cristiano e che prenderà in considerazione, ove necessario, l'utilizzo di armi atomiche, rivelando che alcune di esse già sono puntate verso obiettivi strategici in Europa, Stati Uniti e Israele. Il Narratore dovrebbe far toccare con mano la tensione di questo discorso, soprattutto i lunghi momenti di attesa che precederanno l'annuncio in mondovisione di quella che ormai è il nome della Paura inespresa che incombe e aleggia sopra tutti: la Terza Guerra Mondiale.

Tuttavia, poco dopo aver iniziato il suo discorso, Mansour accuserà un malore. Si fermerà, chiederà un bicchier d'acqua, riprenderà per fermarsi poco dopo, di nuovo. Cercherà di allontanarsi dal palco, dal quale cadrà rovinosamente, tra le braccia protese della folla. Questo peggiorerà ancor di più le sue condizioni. Dopo i primi momenti di tensione – si pensa a un avvelenamento, ipotesi che viene rapidamente scartata – le guardie del corpo riusciranno a prenderlo e a trasportarlo in ospedale, dove tuttavia non potranno far altro che attestarne il decesso.

La folla sembra impazzita. Decapitata così all'improvviso del suo leader, sembra non voler altro che un nuovo idolo da adorare. Per tutta la notte la grande massa di persone accorsa ad ascoltare Musayyab non accenna ad andarsene. Poi, da più punti, comincia a salire un'acclamazione, prima confusa, poi sempre più distinta.

“Mahdee libero!”, “Mahdee il Profeta”, “Mahdee il nuovo condottiero”.

Ovunque Mahdee viene chiamato a gran voce: la folla lo ha eletto suo nuovo leader. Quello che la folla non sa è che Mahdee è in carcere proprio a causa dei suoi contrasti con il NUIF. Ma non c'è più modo di calmare la folla, se non darle ciò che cerca.

La tensione si scioglie solo in tarda nottata, allorché si apprende che Mahdee, il profeta del dialogo con l'Occidente, è stato liberato dalla sua prigionia – era detenuto in un carcere egiziano. Gli scagnozzi di Musayyab, per scaricarsi da ogni responsabilità, accusano il defunto leader di esser stato l'unico artefice dell'incarcerazione di Mahdee.

Questo consente una rilettura opportunistica della morte di Mansour Salah Musayyab: per il popolo sarà una sorta di punizione divina per aver imprigionato Mahdee, il profeta prediletto.

Mahdee, il profeta della pace con l'Occidente, è stato infine liberato dalla sua prigionia. Poche ore dopo verrà portato in una grande piazza de Il Cairo, dove terrà un discorso memorabile sull'unione dei popoli, contro tutte le guerre di religione.

Su nuove e più solide basi, riprenderanno le trattative per i colloqui di pace che erano state interrotte dal defunto Musayyab, sul corpo del quale i suoi fedelissimi hanno ordinato un'autopsia.

Il giorno seguente, il reperto autoptico parlerà di attacco cardiaco fulminante, dovuto a una *malformazione congenita del miocardio*: qualcosa di incompatibile con la vita.

Un miracolo che fosse vissuto fino ad allora.



RYAN HAMILTON

5° livello (saggio di 3°, scaltro di 2°)

FOR	10	0	INT	15	+2
DES	12	+1	SAG	15	+2
COS	8	-1	CAR	13	+1

Occupazione di partenza: accademico

Lingue conosciute: inglese, francese, arabo, italiano e lingue

semitiche antiche

Punti Ferita	14
Attacco a distanza	+4
Attacco in mischia	+3
Lotta	+3
Difesa	13
A contatto: 13	Sorpreso: 10
Ricchezza	+12

Velocità	9 metri	
Tiri Salvezza	Riflessi	+2
	Tempra	+1
	Volontà	+8
Iniziativa	+1	
Reputazione	+5	
Punti Azione residui	6	

Abilità:

Storia	+12
Professione	+ 8 (docente)
Investigazione	+ 5
Percepire intenzioni	+ 8
Guidare	+ 3
Ascoltare	+ 8
Decifrare scritte	+ 9

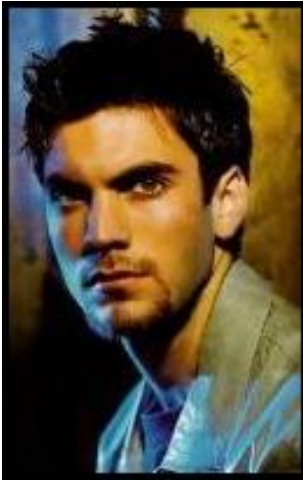
Teologia	+10
Psicologia	+ 7
Miti e folklore	+ 4
Diplomazia	+ 7
Uso del computer	+ 3
Osservare	+ 7
Ricerca	+ 9

Talenti:

Competenza nelle armi semplici
 Sensi acuti
 Spirito d'attenzione
 Volontà di ferro
 Studioso
 Rinomato

Capacità di classe:

Empatia
 Intuizione
 Esperto (storia)



CHRIS HAMILTON

5° livello (carismatico di 3°, scaltro di 2°)

FOR	13	+1	INT	14	+2
DES	12	+1	SAG	8	-1
COS	10	0	CAR	16	+3

Occupazione di partenza: accademico

Lingue conosciute: inglese, francese, tedesco.

Punti Ferita	20
Attacco a distanza	+3
Attacco in mischia	+3
Lotta	+3
Difesa	13
A contatto: 13	Sorpreso: 10
Ricchezza	+13

Velocità	9 metri	
Tiri Salvezza	Riflessi	+5
	Tempra	+2
	Volontà	+2
Iniziativa	+1	
Reputazione	+3	
Punti Azione residui	6	

Abilità:

Storia	+ 8
Teologia	+ 6
Raggirare	+13
Uso del computer	+12
Diplomazia	+ 9
Riparazioni	+ 3
Ascoltare	+ 4
Cercare	+ 7

Attualità	+8
Decifrare scritte	+5
Raccogliere informazioni	+9
Professione (antiquario)	+5
Guida	+7
Camuffare	+9
Osservare	+4

Talenti:

Competenza nelle armi semplici
 Riflessi fulminei
 Ingannevole
 Schivata
 Mobilità
 Tecnico

Capacità di classe:

Linguista – Fascino – Richiedere favore

GEORGE KOKA

5° livello (possente di 3°, saggio di 2°)



FOR	16	+3	INT	8	-1
DES	10	0	SAG	14	+2
COS	13	+1	CAR	12	+1

Occupazione di partenza: militare

Lingue conosciute: inglese e ungherese

Punti Ferita	30
Attacco a distanza	+4
Attacco in mischia	+7
Lotta	+7
Difesa	14
A contatto: 14	Sorpreso: 10
Ricchezza	+3

Velocità	9 metri	
Tiri Salvezza	Riflessi	+1
	Tempra	+5
	Volontà	+5
Iniziativa	0	
Reputazione	+1	
Punti Azione residui	6	

Abilità:

Primo soccorso	+6
Demolizioni	+2
Investigazione	+2

Teologia	+2
Guidare	+3
Concentrazione	+3

Talenti:

Competenza nelle armi semplici
Competenza nelle armi da fuoco semplici
Competenza avanzata nelle armi da fuoco
Rissa (+8 al tiro per colpire)
Attacco poderoso
Colpo stordente

Capacità di classe:

Colpo dirompente
Colpo dirompente migliorato
Fermare emorragie

LUDWIG AARON LAMBIEHL



5° livello (possente di 2°, resistente di 2°, soldato -classe avanzata- di 1°)

FOR	14	+2
DES	16	+3
COS	13	+1
INT	12	+1
SAG	10	0
CAR	8	-1

Occupazione di partenza: militare

Lingue conosciute: tedesco, l'ebraico, il francese, e l'inglese.

Punti Ferita	36
Attacco a distanza	+7
Attacco in mischia	+6
Lotta	
Difesa	18
A contatto: 18	Sorpreso: 10
Ricchezza	+20

Velocità	9 metri	
Tiri Salvezza	Riflessi	+4
	Tempra	+6
	Volontà	+0
Iniziativa	+3	
Reputazione	+0	
Punti Azione residui	6	

Abilità:

Tattica militare +7
 Professione +3 (banca)
 Intimidazione +3
 Saltare +4
 Nuotare +4

Guidare +7
 Osservare +3
 Affari +2
 Scalare +4
 Uso del computer +2

Talenti:

Competenza nelle armi semplici
 Competenza nelle armi da fuoco semplici
 Competenza avanzata nelle armi da fuoco
 Arti marziali difensive
 Arma accurata (coltello militare) +7
 Competenza nelle armature leggere
 Fuoco a raffica

Capacità di classe:

Sforzo estremo
 Rifiatare
 Arma focalizzata (HK G3, fucile d'assalto) +8



RAQUEL "SETA" VELASQUEZ

5° livello (veloce di 2°, scaltra di 2°, infiltratrice -classe avanzata- di 1°)

FOR	8	-1	INT	13	+1
DES	16	+3	SAG	12	+1
COS	10	0	CAR	14	+2

Occupazione di partenza: criminale

Lingue conosciute: cinese mandarino, spagnolo e inglese

Punti Ferita	24
Attacco a distanza	+5
Attacco in mischia	+1
Lotta	+1
Difesa	19
A contatto: 19	Sorpresa: 10
Ricchezza	+11

Velocità	9 metri	
Tiri Salvezza	Riflessi	+7
	Tempra	+0
	Volontà	+3
Iniziativa	+7	
Reputazione	+2	
Punti Azione residui	6	

Abilità:

Nascondersi	+9
Raggirare	+7
Saltare	+4
Rapidità di mano	+7
Osservare	+6
Disattivare congegni	+3
Guidare	+4

Muoversi in silenzio	+9
Equilibrio	+8
Travestimento	+6
Ascoltare	+6
Cercare	+7
Artista della fuga	+5

Talenti:

- Competenza nelle armi semplici
- Competenza nelle armi da fuoco semplici
- Competenza nelle armature leggere
- Arti marziali (stile difensivo)
- Tiro Preciso
- Iniziativa migliorata

Capacità di classe:

- Evasione
- Linguista
- Ispezionare zona

LE GUARDIE DELLA VILLA AL SERVIZIO DI CORINNE DE LACROIX

Statistiche generiche delle guardie della villa (possente 3°, veloce 3°)	
Grado di sfida: 5	DV: 3d8+3+3d8+3 PF: 33 (danno massiccio 12)
Iniziativa: +2	Velocità: 9 m Bonus attacco base: +5
Difesa: 20 (a contatto 18, alla sprovvista 18)	Lotta: +7
Attacco in mischia: pugno +7 (1d6+2, attacco disarmato non letale)	
Attacco a distanza: +7 (danno a seconda dell'arma utilizzata, vedi sotto)	
Tiri salvezza:	tempra +4, riflessi +5, volontà +1
Caratteristiche: forza 15, destrezza 15, costituzione 12, intelligenza 13, saggezza 8, carisma 10.	
Occupazione primaria: militare.	
Abilità:	scalare +4, guida +7, raccogliere informazioni +5, nascondersi +6, investigazione +5, rapidità di mano +7, professione (soldato) +4, riparazioni, nuotare +4, conoscenze (attualità, conoscenza della strada) +3, conoscenze (tattica) +5. Parlano francese e inglese.
Talenti:	Rissa, Arti marziali in combattimento, Schivare, Competenza nelle armi semplici, competenza nelle armi da fuoco personali, competenza avanzata nelle armi da fuoco.
Armamento:	giubbotto antiproiettile (difesa +2, già conteggiata), pistola Desert Eagle e mitraglietta TEC-9. Vi sono poi guardie (che accorreranno solo in caso di emergenza) equipaggiate con fucili d'assalto HKG3.

Arma	Tipo	Danno	Critico	Incremento di distanza	Cadenza di fuoco	Caricatore	Taglia	Peso (kg)
Des. Eagle	Pistola	2d8	20	12 metri	S	9	media	2
TEC-9	Mitraglietta	2d6	20	12 metri	S o A	32	media	2
HKG3	Fucile d'assalto	2d10	20	20 metri	S - A	20	grande	5,5

I MERCENARI INGAGGIATI DA THULE

Statistiche generiche dei mercenari (resistente 1°, veloce 1°)	
Grado di sfida: 1	DV: 1d8+2+1d10+2 PF: 14 (danno massiccio 14)
Iniziativa: +2	Velocità: 9 m Bonus attacco base: +0
Difesa: 18 (a contatto 16, alla sprovvisa 16)	Lotta: +1
Attacco in mischia:	pugno +2 (1d6+1, attacco disarmato non letale) coltello +2 (1d4+1, 19/20x2)
Attacco a distanza:	+2 (danno a seconda dell'arma utilizzata, vedi sotto)
Tiri salvezza:	tempra +3, riflessi +3, volontà +1
Caratteristiche: forza 13, destrezza 15, costituzione 14, intelligenza 8, saggezza 12, carisma 10.	
Occupazione primaria: criminale (conoscenza della strada, intimidazione).	
Abilità:	guida +4, nascondersi +4, intimidazione +2, conoscenza della strada +2, muoversi in silenzio +4, rapidità di mano +4. Ciascuno parla la lingua madre più l'inglese.
Talenti:	rissa, competenza nelle armi semplici, competenza nelle armi da fuoco personali, competenza nelle armature leggere. Il quarto talento varia e i suoi benefici non sono conteggiati nel profilo generico: Leandro ha <i>schivare</i> (+1 alla difesa contro un nemico da dichiarare), Duarte ha <i>competenza avanzata nelle armi da fuoco</i> (nessuna penalità col fuoco automatico), Sean ha <i>esperienza con i veicoli</i> (+2 nei test di guida e pilotaggio), Gomes ha <i>robustezza</i> (+3 punti ferita).
Armamento:	giubbotto antiproiettile (difesa +2, già conteggiata), pistola (simili per statistiche alla Glock 20) e coltello. Inoltre Duarte utilizza un fucile d'assalto AK 47 mentre Leandro e Gomes hanno due mitragliette Skorpion.

Arma	Tipo	Danno	Critico	Incremento di distanza	Cadenza di fuoco	Caricatore	Taglia	Peso (kg)
Glock 20	Pistola	2d6	20	9 metri	S	17	piccola	1
Skorpion	Mitraglietta	2d4	20	12 metri	S - A	20	media	2
AK 47	Fucile d'assalto	2d8	20	21 metri	S - A	30	grande	5
Coltello	Arma bianca	1d4	19-20	3 metri	-	-	piccolo	0,5

Le condizioni di Gomes: come abbiamo detto il fratello di Leandro non è nelle migliori condizioni a causa di un micidiale cocktail di pasticche e alcool: ha una penalità di -2 per quanto riguarda qualunque test fisico o mentale (modificatore non conteggiato nel profilo generico). Tuttavia è immune all'intimidazione e ad eventuali crisi di panico in caso di ferite o situazioni ad alto stress.