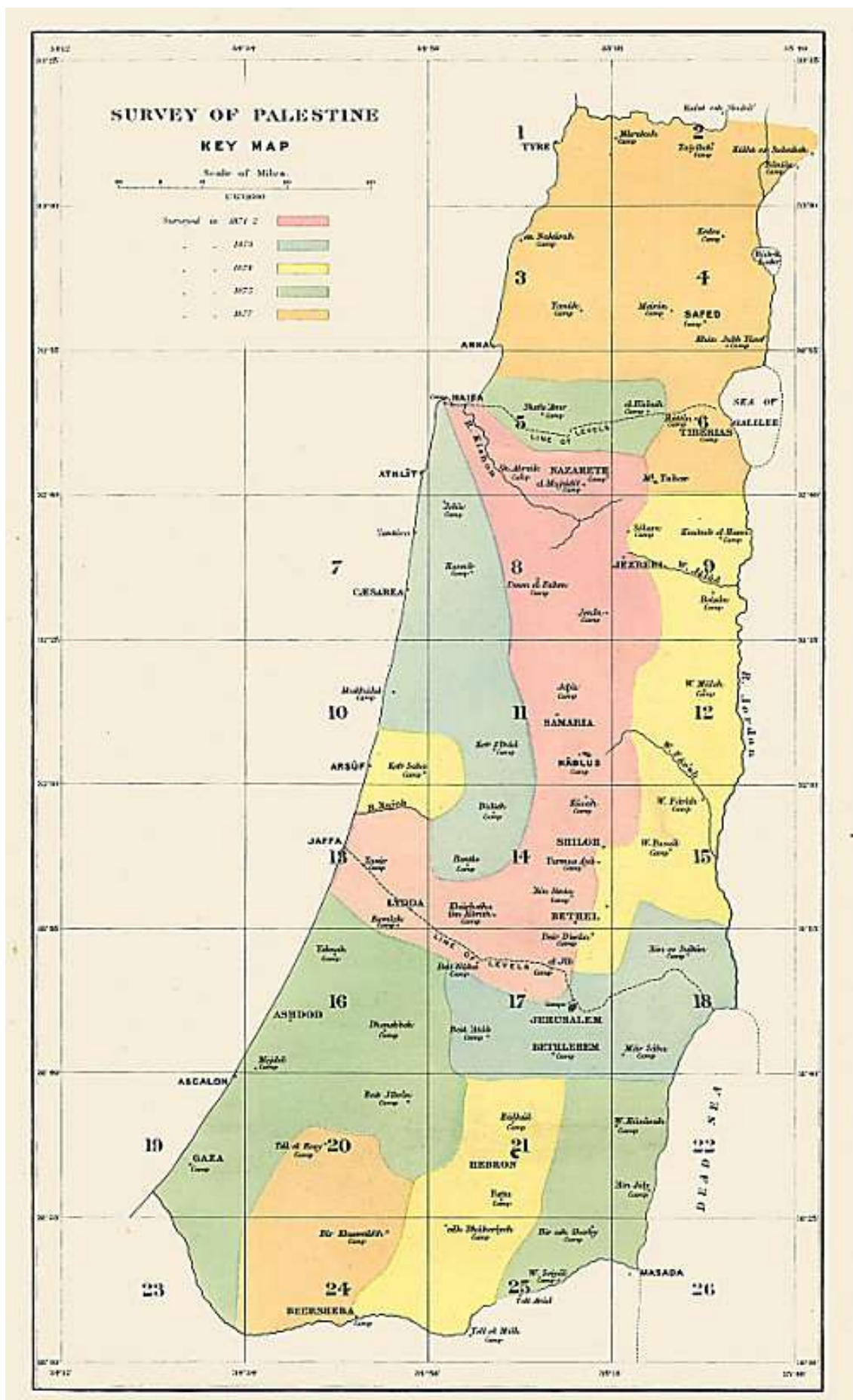


SED NOMEN TUO, DA GLORIAM



Torneo di Ars Magica

**GiocaCarpi2005
15-16 Gennaio 2005**



Periodo storico di riferimento



Nel 1130 sembra che, come risposta alla nascita ufficiale dell'Ordine del Tempio, il Diavolo decida di contrattaccare: moltissimi cavalieri che hanno accettato la croce sotto Ugo dei Pagani rimangono uccisi in Palestina (in un'imboscata mentre cercavano cibo in territori a loro sconosciuti), nel 1131, muore Baldovino II, Re di Gerusalemme, senza il cui appoggio non sarebbero sorti i Templari...ma soprattutto è la scomparsa del Pontefice che scatena il caos in Europa.

Alla morte di Onorio II, due persone salgono sul Soglio Pontificio: Innocenzo II (il 173° Papa, appoggiato dai nobili e soprattutto da Lotario II di Germania... il futuro Imperatore) e Anacleto II (il 27° Antipapa, appoggiato dal popolo e dal solo Re Normanno Ruggiero II di Sicilia... in teoria vassallo dell'Imperatore).

All'inizio del 1132, Anacleto II è padrone di Roma, Bernardo di Chiaravalle, assieme a Papa Innocenzo II, si trova in Italia nell'attesa di marciare su Roma con il sostegno di truppe imperiali. L'ostacolo maggiore sulla via del ritorno nella città Leonina è costituito dalla presenza di truppe normanne al comando del principe Roberto di Capua e del conte Rainulfo d'Alife, i due vassalli maggiori di Re Ruggero.

Nel corso della primavera però, la situazione interna al regno normanno di Sicilia, peggiora rapidamente.

Bernardo, Innocenzo II e Lotario II, hanno così strada libera fino all'Urbe, dove il Papa può incoronare quest'ultimo Imperatore.

Le forze imperiali sono però così esigue che non possono scacciare Anacleto II che nel frattempo si è barricato nel palazzo del Laterano.

Un'importante Curia viene convocata dall'Imperatore e iniziano dei colloqui anche con Roberto di Capua e Rainulfo di Alife. Questi dopo aver parlato con l'abate di Chiaravalle, appoggeranno la Chiesa e l'Impero nella causa della rivolta contro Re Ruggero II.

Bernardo si assume in prima persona il compito di condurre la propaganda contro il re siculo.

I motivi di ciò sono ben evidenti:

1. col suo appoggio ad Anacleto II, Re Ruggero legittima l'antipapa davanti ai romani e a suoi sudditi;
2. Re Ruggero impone il suo dominio su terre che appartengono alla Chiesa;
3. Re Ruggero si è appropriato di una corona che spetta all'imperatore.

Riassunto dell'Avventura



Il demone Straagos (l'Arcimago delle Corti) è stato pesantemente sconfitto dai PG tre anni fa a Troyes (in occasione del famoso Concilio), mentre (su commissione del Triumvirato di Mammon, Mefistofele e Lilith) cercava di impedire la formazione dell'Ordine dei Templari. I suoi committenti non hanno voluto dargli un minimo di ricompensa e non hanno neppure coperto le sue "perdite" nonostante tutto... anzi, lo hanno deriso e offeso.

Straagos però non è uno che sopporta a lungo e non si ferma di fronte a nulla per ottenere la sua vendetta. Se per diventare demone ha dato fuoco a Roma nel 64 d.C., dando la colpa a Nerone... può anche decidere di mandare a fuoco tutto il mondo, cercando di scatenare un'Apocalisse e dandone la colpa ad altri demoni... in modo che vengano puniti dal signore del "piano di sotto"!

Straagos è servito da sette "aiutanti" (fin dal 64 d.C.) che si sono dati da fare, cominciando ad appoggiare nobili e fazioni in Europa e in Medio Oriente per formare un esercito (e una serie di problemi) in grado di distrarre gli elementi più pericolosi che possono ostacolare i suoi piani.

Sa che per far iniziare l'Apocalisse servono tutta una serie di condizioni, ma è convinto che recuperando alcune potenti reliquie che contengono il Vero Nome di Dio, se ne possa invocare la potenza e così scatenandone il potere, si possa far iniziare l'Armageddon (la battaglia finale che dovrebbe scoppiare in Palestina/Egitto) senza avere bisogno di Anticristo, Drago e Bestia dalla 7 teste. Sa bene che sia il demonio (che non è ancora pronto per la battaglia) che il Signore cercheranno di fermare la cosa, ma l'obiettivo di Straagos è quello di far punire i suoi vecchi "datori di lavoro" (il Triumvirato di Troyes: Mammon, Mefistofele e Lilith) da qualcuno (che siano gli Inferi o l'Empireo, non gli importa... lui vuole vendetta).

Comincia a elaborare un piano, consulta i demoni incaricati di "far perdere le cose", da cui scopre che uno dei pochi oggetti, abbastanza potenti da innescare la miccia di una catastrofe (l'Arca dell'Alleanza) NON è andato perduto, ma è sorvegliato e segregato da millenni. A questo punto sguinzaglia i suoi "uomini" e rintraccia i Custodi dell'Arca... il "Custode Anziano": un cabalista (con il suo allievo) e un leone "divino", in grado di mutare in un mite gattino (che comanda il branco di randagi della zona del Tempio di Salomone), che di generazione in generazione, difendono il luogo ove la reliquia è stata nascosta per sfuggire al saccheggio del Tempio da parte di Nabucodonosor nel 600 a.C.: la Regio di Dominio situata a Gerusalemme esattamente nella zona del Tempio... oggi Quartier Generale dei Poveri cavalieri di Cristo del Tempio di Gerusalemme.

Passa in Terra Santa ancora con le spoglie dell'Arcivescovo Henry di Sens per distribuire alcuni documenti che saranno utili alle sue "pedine", poi comincia a preparare la sua "scacchiera": i nobili (Re Ruggiero), le dame (la Lamia che sedurrà l'allievo del Cabalista), i sacerdoti/alfieri (Bernardo di Chairavalle e Philippe), le fortezze (le roccaforti degli Assassini di Mefistofele da far espugnare), i cavalieri (i Templari e Paul di Monreale).

Straagos sa che non può usare l'Arca direttamente. Gli basterebbe che qualcuno la porti fuori dalla Regione di Dominio dove è custodita e poi i suoi "uomini" farebbero il resto.

Sa che non può costringere i Custodi a fare quello che vuole lui... ma sa che l'allievo del Custode Anziano, non è ancora completamente formato e può essere "indotto in

tentazione”; gli basterebbe fargli pronunciare il Nome, anche per un fine “nobile” (la sconfitta dei cristiani che hanno da tanto tempo vessato il suo popolo).

A pochi mesi dalla sconfitta di Troyes, l'Arcimago delle Corti, si presenta sotto mentite spoglie a Re Ruggiero e gli offre informazioni e capacità per conquistare un regno, promettendogli l'Impero e forse il mondo... lo mette in contatto con gli Stregoni di Lilith (*Ermatici*) in Sicilia e con i maghi islamici (gli *Sahirs*) nel Levante, zona in cui sono molto radicati e potenti. Gli suggerisce una linea d'azione (il contatto delle persone giuste, l'evocazione delle potenze oscure “sicure”, l'invio di alcuni suoi rappresentanti in Palestina per stipulare le corrette alleanze, etc), poi scompare dalla scena (facendo dimenticare al Re, con i suoi poteri di controllo della mente e della memoria, chi gli aveva suggerito l'idea e fornito le informazioni e i rituali di contatto corretti).

A questo punto Re Ruggiero II evoca e stringe un patto con Lilith e i suoi maghi. Grazie agli *Sahirs* della signora della lussuria, “importa” dall'Oriente un Jinn/Marid infernale (Infernal Might 55): Harun al-Malik al-Kamil al-Misri (Harun il Re Perfetto dell'Egitto), capo delle entità infernali nella zona del Basso Egitto.

Harun è detto il “Demagogo” (per le sue capacità di convincimento e di fare promesse), ed accetta una “collaborazione” con il Re Siciliano se questi trasformerà la corte in qualcosa di più simile al suo paese (in pratica pretende harem, eunuchi, soldati mori, etc).

Re Ruggiero acconsente e con il suo aiuto sovranaturale conquista in una manciata di anni il meridione della penisola Italica e raccoglie le risorse necessarie per potere guerreggiare contro l'Imperatore.

A questo punto Straagos comincia a dispiegare i pezzi sulla sua scacchiera. Sotto mentite spoglie avvisa Paul di Monreale che Re Ruggiero II gli ha tolto terre e potere, grazie all'aiuto di un demone (nemici giurati dell'Ordine di Hermes, di cui fa parte) e gli fornisce informazioni di prima mano su cosa cercare e dove. Paul comincia ad indagare e trova molte prove del legame oscuro che ha tessuto il Re Normanno. In questo modo a Paul (e a tutti quelli che avranno a che fare con lui) sembra che il “motore primo” della caccia all'Arca sia stato innescato da un mortale, che ha chiesto e ottenuto l'appoggio di demoni importanti.

Intanto Re Ruggiero, riesce a far nominare un Antipapa che gli deve dei favori, ed è convinto che con il suo appoggio possa conquistare l'Europa, se non che, non si aspetta che l'Impero si muova così velocemente (non avendo considerato le capacità di convincimento di Bernardo di Chiaravalle che porta i suoi due più importanti feudatari dalla parte di Lotario II), causandogli gravi problemi.

Ruggiero II, vuole vendetta e ordina quindi due azioni agli Stregoni di Lilith:

1. eliminare l'abate di Chairavalle;
2. aiutare Harun e i maghi Sahirs a recuperare l'Arca dell'Alleanza, in modo da usarne il potere in battaglia contro l'Imperatore.

Ma le cose non vanno esattamente come programmato.

Uno dei capi degli stregoni viene ucciso da un grog di Paul di Monreale e vengono recuperati ordini e lasciapassare, che permetteranno ai PG di iniziare le indagini sull'Arca.

I satanisti si divideranno per cercare di fare tutto, appena arrivati ad Acri: Alfonso cercherà di recuperare le carte dal mercante Bakr, il Demagogo andrà da Algol per avere aggiornamenti sulla situazione (in questo modo unendo nello stesso luogo il Gog e Magog della profezia apocalittica), il capo dei normanni andrà a Megiddu per cercare di recuperare una delle “chiavi minori” che consentono l'accesso alle Regio di Dominio, mentre l'apprendista corrotto del cabalista, assieme alla lamia andrà a Capernum a cercare la “chiave maggiore”, da cui tutte le altre sono state copiate. Saranno raggiunti da alcuni soldati normanni di supporto.

Intanto, oltre mare, in Terra Santa, gli alleati demoniaci e i satanisti di Ruggiero II, si sono dati da fare da alcuni mesi, per individuare il Custode Anziano e il suo allievo.

Una Lamia (diavolessa tentatrice), figlia di Lilith, riesce a circuire il giovane cabalista e gli comincia ad “avvelenare” la mente contro i Crociati che si sono permessi di cacciare quasi tutti gli ebrei da Gerusalemme (cosa che non avevano fatto gli Sceicchi islamici). L'opera di convincimento è andata talmente tanto avanti, da avergli fatto “perdere la brocca”, facendogli credere che il Guardiano Anziano, si sia venduto ai Templari (dato che è diventato molto amico di Philippe de Autrecourt e Andreè de Montbard) e il leone di guardia sia una sorta di demone incarnato dei Veneziani, il cui compito è impedire a lui e agli altri “uomini puri” di accedere al Tempio di Salomone nella Regione Divina.

Il giovane comincia a recuperare alcuni rotoli del Custode Anziano per trovare il modo di sconfiggere o comunque distrarre il Leone. La Lamia “aiutata” da Straagos, riesce a sviluppare un rito adatto a spostarlo. Non potendolo sconfiggere direttamente, lo bandiscono molto a nord (nei territori degli Assassini di Mefistofele) legandolo alla loro roccaforte. Questo fa nascere uno scontro feroce tra la creature virtuosa, i satanisti e alcuni demoni minori. Nello scontro ci finiscono in mezzo un gruppo di eremiti, il cui leader riceve una visione del retroscena e cerca di scendere a Gerusalemme per avvisare i Templari, ma verrà attaccato e salvato dagli Ospitalieri che lo porteranno ad Acri, appena in tempo per poter riferire un breve messaggio (incompleto) ai PG, appena riuniti.

Straagos è sempre un passo avanti e modifica il suo piano affinché i PG si scontrino con una serie di “falsi bersagli” ed eliminino per lui gli Stregoni di Lilith, gli Assassini di Mefistofele e vorrebbe fargli colpire anche gli uomini di Mammon, che stanno procurando (nella persona del mercante XXX antichi grimori di Abd al-Hazred, provenienti da Bagdad).

Attirati i PG in Palestina, l'Arcimago gli sorveglierà e gli farà parlare con le diverse persone e poi godrà dello scontro... ma il diavolo fa le pentole, ma non i coperchi... dato che smuovere l'Arca dal suo nascondiglio scatena una serie di eventi che vengono percepiti immediatamente come forieri di sventura e mettendo in allarme le schiere angeliche che proteggono e mettono insieme i vecchi compagni del Concilio di Troyes.

Introduzione

Da alcune settimane strani eventi hanno cominciato a spaventare la gente comune (e soprattutto i maghi dell'Ordine di Hermes). Misteriosi fenomeni atmosferici, apparizioni di comete, visioni, presagi e prodigi che hanno portato i mistici ad avere visioni della Fine dei Tempi.

Molti predicatori itineranti stanno percorrendo in lungo e in largo l'Europa, parlando dell'Apocalisse, del "mille e non più mille". Guerre, pestilenze e carestie stanno colpendo un po' ovunque e le notizie che in Terra Santa, i sultani stiano raccogliendo un enorme esercito per ricacciare i crociati in mare, non sono confortanti.

È da poco morto un Papa, ed ecco che ne vengono nominati due: uno dalla nobiltà (Innocenzo II) e l'altro dal popolo (Anacleto II)!

Il meridione d'Italia, a lungo sotto la dominazione islamica, viene unificato da un Re Normanno, che in brevissimo tempo (e in modo poco chiaro) conquista vasti territori ed accampa diritti su corone che spetterebbero all'Imperatore.

In Palestina, alla fine del 1129, un nutrito gruppo di Templari da poco reclutato da Ugo dei Pagani, viene ucciso in una imboscata, mentre cercavano cibo in territori sconosciuti.

Nel 1131 muore il Re di Gerusalemme, Baldovino II e gli succede Folco d'Angiò, membro dei Templari.

Nel 1132 l'esercito imperiale di Lotario II scende in Italia per instaurare a Roma Innocenzo II. Uno scontro campale con le truppe di Re Ruggero II, fa capire che gli uomini non sono sufficienti per tenere il soglio pontificio e il "Papa Legittimo" sarà costretto a riparare in Francia.

Una notte poco prima della "Ritirata in Linguadoca", un gruppo di attentatori penetra nottetempo nell'abbazia in cui è ospitato:

1. Bernardo di Chiaravalle (che ha da poco portato dalla sua parte i due maggiori Feudatari di Re Ruggiero, ed è venuto a sapere di strani rapporti con i Mori che intrattiene il Re normanno)
2. Paul di Monreale (che è sulle tracce di alcuni demoni/posseduti che dalle corti reali della Sicilia, hanno accompagnato alcuni uomini di Re Ruggiero fino a Roma).

Entrambi hanno avuto una serie di sogni "premonitori", forieri di guai ma anche del rinnovo di una "antica alleanza":

- Un serpente che emerge dalle sabbie del deserto e morsica una bellissima donna.
- Un gruppo di amici che dopo tanti anni si ritrovano e rinnovano un patto di sangue.
- Un serpente che schizza veleno sulla Francia, sterminando migliaia di soldati.
- Una cassa dorata che si incendia e brucia una enorme foresta, i cui alberi sanguinano.
- Un angelo, di guardia ad un cancello, con la spada fiammeggiante, che saluta un gruppo di cavalieri crociati.

La notte di mercoledì 17 agosto 1132, Bernardo viene svegliato da un gruppo di Stregoni di Lilith inviato sulle sue tracce per cercare di ucciderlo. Il tentativo di omicidio viene sventato grazie all'intervento di Paul e dei suoi grog... o meglio di un suo balestriere più esperto, che ha piantato un quadrello direttamente nel cuore del "capitano" degli assalitori, facendo scappare gli altri (prima che potessero recuperare il tascapane del leader). Sul cadavere del mago vengono recuperati: gli abiti di lana nera e rossa, una cintura, un borsello con monete del Regno di Gerusalemme e un porta documenti di cuoio con al suo interno alcune pergamene.

1. Una mappa da Roma al porto di Ostia. Sui moli una freccia che indica la sagoma di una nave con un nome scritto sotto (*Fortuna*), un orario (Ora Nona) e una parola: Ras al-Ghul (la parola d'ordine).
2. Una pergamena con un sigillo (Due serpenti incrociati a forma di quadrato). Scritta in latino, ha il tono di una serie di ordini. Una sorta di dispaccio militare recapitato ad un ufficiale [dare l'hand-out ai PG di Bernardo e Paul]

Handout 1

al-Khwabi, Emirato di Damasco
Sabato 29 Ramadan 526

Saluti nobile Gerofante, Comandante della III Legione Romana.

Purtroppo non posso darti questi ordini di persona e neppure posso usare la magia. Non ti preoccupare, potrai affidare la risposta al corvo che ti porta questa mia missiva.

Sono in territorio Hashisin e il "Vecchio della Montagna" mi sta sorvegliando di persona per cui non posso correre rischi. Non deve sapere chi sono in realtà, almeno finché non avrò trovato le prove che confermino la voce che la "Reliquia" è nascosta da queste parti. Anche se non lo credo possibile, dato che Nabucodonosor passò da qui prima di dirigersi a Gerusalemme.

Vedo più probabile una delle locazioni vicino all'Egitto, al Sinai o al Califfato di Bagdad come suggerito dai demoni preposti agli oggetti perduti che abbiamo interpellato.

Al momento mi sto concentrando sulla mia vecchia passione, cercando di creare alcuni incantesimi unendo la tradizione ermetica a quella islamica, grazie all'ampia biblioteca della fortezza di al-Khwabi a nord est di Tortosa. Le notizie e le cose di cui ho bisogno arrivano abbastanza in fretta dal porto della città. Ma ora che è presente il capo degli Hashisin non posso andare ad Acri per la fase finale dell'affare con il mercante, per la consegna dei documenti del Sufi Ja'far al-Khazraji di Bagdad.

Ecco cosa dovrai fare nei prossimi giorni:

- Come sai Caronte e il suo *filius* Alfonso (di Monreale) sono diventati servitori immortali di Lilith. Il primo è in viaggio per la Valacchia, ma Alfonso è rimasto alla corte e deve essere oramai a Roma. Avremo bisogno di lui, per cui dovrai portarlo con te ad Acri, gli ho già scritto di tenersi pronto ad Ostia. Stai attento, il suo nuovo stato lo rende molto pericoloso. Fa in modo che abbia sempre a portata di mano qualcuno con cui sfamarsi. Ha deciso lui la condizione di servo immortale per espiare al fallimento di Troyes... anche se la sua somiglianza con la vera natura della nostra Oscura Signora è per me motivo di invidia in vari momenti della giornata.
- Bisogna eliminare Bernardo di Chiaravalle. Ti prego fallo di persona e fallo soffrire. Con lui sia io che Alfonso abbiamo un conto in sospeso. Purtroppo nessun *Hashisin di Mefistofele* è disponibile per darti una mano. Hanno dovuto addirittura sguarnire Rafaniyah, per darci una mano nelle ricerche. Dovrai trovare il modo di zittirlo a tuo piacere, non è necessario operare in segreto. Il nostro "dominus" lo vuole più cadavere di noi, per quello che ha combinato con i feudatari Siciliani. Ha acconsentito anche all'assalto diretto. Bisogna eliminarlo a tutti i costi. Vai tranquillo, gli oroscopi di Bernardo dicono chiaramente che non tornerà in Francia... mi pare evidente perchè!
- Dovrai andare all'appuntamento con lo *Sahirs* Youssuf. Consegna il dono per Re Ruggiero. Scorta poi il Demagogo e dei suoi uomini al porto. Massimo rispetto e tutti gli onori debbono essere riservati a loro. Trovarsi pronti con equipaggiamento e abiti per il Regno di Gerusalemme. Portati dietro solo gli uomini migliori. Controlla che gli accoliti parlino Franco e Latino oltre che il Persiano.
- Mi raccomando la puntualità nella partenza della spedizione per Acri. Le forze che abbiamo messo in moto, non accetteranno ritardi... e io vi voglio in Oltremare in pochi giorni NON in due mesi. Nulla deve ostacolare la ricerca del "dono per vincere ogni battaglia".

Algol, Esarca di Lilith.

Post Scriptum:

3 Chawwâl 526

la Fortuna caricherà alcuni marina in più rispetto alla norma per le necessità di Alfonso quale nuovo *Immortale*. Ti sta aspettando ansioso di abbracciarti ad Ostia sulla nave con i colori Giallo-Blu di Lilith.

Dopo che i due vecchi “amici” si sono salutati, hanno cominciato a discutere della faccenda. Paul sta cercando di capire che collegamento abbia un demone che vive nel palazzo di Re Ruggiero, con gli Stregoni di Lilith e, soprattutto, perché questi sono tornati in azione solo contro Bernardo e non contro tutti i responsabili della distruzione del demone che li comandava.

Da una lettera del fratello, sa che erano già riapparsi e strani segni, presagivano nulla di buono per Ugo, Andreè e Philippe a Gerusalemme e gli chiedeva di raggiungerlo al più presto presso il Quartier Generale dei Templari.

Paul è giunto a Roma, perché un nuovo arrivato alla corte di Re Ruggiero “puzzava di zolfo”. Un informatore segreto (Straagos), che non gli ha rivelato la natura (e che non è riuscito ad individuare con la magia) gli aveva dato la dritta, necessaria per intrufolarsi a palazzo e scoprire la forma della Bestia. Seguendo le sue tracce, ha scoperto che era diretto a Roma, assieme ad alcuni mori e soldati normanni. La sua intenzione era attaccarlo l'indomani, ma quella notte preferiva passarla in un monastero, per evitare un suo diretto attacco... ma forse il suo obiettivo era proprio Bernardo?

L'essere ospitati dallo stesso monastero di Bernardo è stato un puro caso... o forse qualche forza superiore vuole far riunire i vecchi compagni di lotta, contro lo stesso nemico? Paul non lo sa e vorrebbe avere sotto mano il fratello con le sue doti divinatorie... ma d'altronde anche la visione di Bernardo parla di “antiche alleanze”... che non sia giunto il momento di ricongiungersi?

Mosso da questa idea, decidono di depistare possibili altri assassini degli stregoni, inscenando un finto ritorno a casa di entrambi (grazie a dei grog di Paul che faranno da sosia) e in realtà di partire, in incognito, per la Terra Santa assieme a Bernardo e ricongiungersi con il fratello (da poco uscito dall'Ordine di Hermes avendo deciso di abbracciare gli insegnamenti di S. Nerio) e ai Templari. Paul manda un messaggio attraverso un Falco incantato e dà appuntamento a tutti ad Acri tra una settimana... il tempo che la sua nave “speciale” impiega per attraversare il mediterraneo. Al porto di Ostia, alla sera, intravedono una nave normanna (con bandiera giallo-blu) all'orizzonte che veleggia verso sud. I marinai sulle banchine stanno ancora parlando dei soldati mori con le insegne normanne che sono salpati pochi minuti fa e che sono già così lontani, come se un vento sovrannaturale soffiassse solo per loro!!!



(1)

UNA DISCUSSIONE “CELESTE”

Paul e Bernardo sono in viaggio sulla nave per Acri, a circa mezza giornata di viaggio dal porto. Le coste della Terrasanta e del principato di Gerusalemme iniziano ad essere visibili da lontano, e' piena notte e una tempesta incredibile si sta abbattendo sulle coste. Il capitano sta tenendosi al largo per non distruggere la nave sulla costa. Nel frattempo Philippe, Ugo e Andr  stanno arrivando ad Acri per accogliere i due vecchi amici. Lasciate che i giocatori inizino l'avventura, facendo arbitrare al master uno dei due gruppi ed al comaster l'altro gruppo. Dopo 5 minuti esatti di gioco bloccate qualunque discussione sia in atto dichiarando che i PG sono crollati in stato catatonico indipendentemente da quello che stanno facendo, riunite i due gruppi e leggete quanto segue, che e' cio' che TUTTI i personaggi vedono in visione. I PG NON si vedono fra di loro



Handout 2

“In un angolo di un luogo, in cui lo spazio e il tempo non hanno significato... un luogo in cui la materia non esiste, si sta svolgendo una strana conversazione, tra una luce tenebrosa (un'ombra composta di oscurità e fiamme, dalla sonorità di un tamburo) e la più squillante forma di celeste (del tono simile alla tromba):

Oscurità:

“... e sia ben chiaro, noi non ci tireremo indietro! Anche se non è giunto il tempo, il mero fatto che sia pronunciato il NOME significherà l'inizio della guerra! Le altre profezie sono facilmente avverabili: di figli di Samel in giro ce ne sono a moltitudini...e comunque possiamo sempre risvegliare Abu Hol”

Celeste:

“Non si agiti, Principe. tutti noi lo sappiamo... quelli come noi non hanno l'anima, ma solo lo spirito, e come ben sa, la maggior parte degli strumenti della SINFONIA hanno il libero arbitrio ma non tutti sono in risonanza con l'Armonia del Creato. Non dipende da Noi, ma da quello che liberamente sceglieranno!”.

Oscurità:

“Se questo e’ il vostro volere, che guerra sia! se a voi non interessa fermala, per noi la guerra può solo essere la benvenuta. Ci rivedremo sul campo di battaglia, Principe-Re”.

Celeste:

“IO rappresento l’ALLEANZA, Principe! io sono il Cancelliere che la stipulò! se il NOME verrà pronunciato IO farò intervenire le legioni a fianco dei nostri! Noi cercheremo in ogni modo di evitare questa guerra fuori dai giusti tempi... provi un po’ anche lei a darci una mano, se vuole veramente sottrarsene...Principe”.

Subito dopo la tenebra scompare in un lampo di zolfo con il rumore dello stridore di denti. Intorno al celeste, altri colori e suoni appaiono, l’azzurro dei liuti, l’avorio dei cimbali, il rosso dei flauti...

Rosso:

“Non ci possiamo fidare di Asmodeus. È stato la nemesis di Re Salomone, è il marito di Lilith e già più di una volta si è rivoltato contro i suoi “amici””.

Celeste:

“Sì ma ricordati che è un Principe. Ha un suo codice morale, rispetta tutti i 613 comandamenti e più di una volta ha aiutato gli uomini... anche se magari aveva un secondo fine.”

Rosso:

“Ebbene Metatron, tu sei il nostro Re... cosa dobbiamo fare? ”

Celeste:

“Piel, tu mobilita i Malachim. ci sarà bisogno di miracoli, grazie e carismi.

Michael, metti in preallarme le 70.000 miriadi di Arelim e Troni dal Terzo Cielo. Il loro fuoco bianco sarà indispensabile per sconfiggere la tenebra. I tuoi compiti di comando del Pilastro destro dell’Albero della Vita dovranno essere passati a Gabriel.

Haniel, tuo è il compito di chiamare i migliori che sono sulla terra... avremo bisogno di loro, guida ed indica i bersagli all’Angelo della Morte. Non avere pietà. Ricorda: a volte anche gli angeli devono essere crudeli.

Uriel, tu prenderai il comando dei Serafini”.

Ad un tratto l’avorio, si intromette.

Avorio:

“Ma così lasciamo gli Elohim senza Duce... e i Cherubini? Sono i nostri migliori combattenti! Anche se due cherubini sono legati ad essa, non possiamo permetterci di non schierarli in campo!”.

Celeste:

“No, Kamael tu affiancherai Keruviel nel comando dei Cherubini, ma loro rimarranno a guardia del Giardino. La vendetta e la punizione che porterai, sarà rivolta in primo luogo contro coloro che cercheranno di pronunciare il NOME e che scateneranno la FINE prima che siano compiute le profezie!

Ma prima che le cose precipitino, voglio che tu Raziel prepari il campo di battaglia. Comincia a radunare e dislocare le nostre avanguardie.

Raphael, tu e Tsadkiel andrete sulla Terra: Portatevi una schiera di Custodi ciascuno. Cercate di far capire cosa sta per accadere. Sogni, visioni, presagi, profezie... qualsiasi cosa. Non dobbiamo lasciare nulla di incompiuto. Ma, mi raccomando, niente di esplicito! è il libero arbitrio che è stato tirato in ballo... e su di quello dovremo lavorare. Attenti alla BESTIA e ai suoi figli, se serve mobilitate le VIRTU’, incarnatele e donatele a profeti e saggi. Se serve, posizionatele a guardia dell’...”

DISSOLVENZA E FINE DELLA VISIONE

<i>I PG si risvegliano dalla catalessi in cui sono caduti per pochi secondi e si sentono stanchissimi, svuotati e distrutti. Il loro primo pensiero dovrà essere quello di trovare rifugio e ristoro. Se a causa della catalessi qualcuno di loro dovesse trovarsi in situazione di pericolo (caduta fuoribordo dalla barca, caduta a terra da cavallo et similia) fate giocare il salvataggio rendendolo il piu’ facile possibile. Non permettete che questa seconda fase di gioco DOPO la visione duri piu’ di 10 minuti d’orologio: in caso i giocatori vogliano tirarla per le lunghe iniziate a dire che sono stanchi, stremati, distrutti e se non capiscono che e’ ora di andare a letto fateli crollare per</i>

la stanchezza uno dopo l'altro dove sono.



(2)

ARRIVO AL PORTO DI Acri

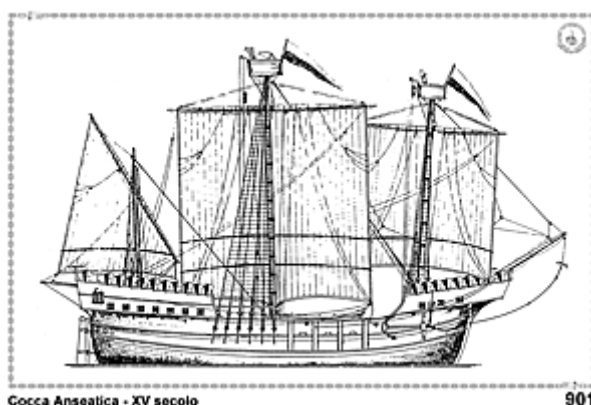
22 AGOSTO 1132

Indizi: Acri covo di Tagliagole – Nave Vichinga – Profeti di Sventura

ACRI:

La città di Acri è stata catturata nel 1104, da parte dei Crociati. È un grosso porto, sempre pieno d'attività, situato ai piedi di un promontorio roccioso (e sabbioso). Sia i Templari che gli Ospitalieri hanno un castello in città (peraltro appena finito di costruire dietro le direttive di Andree) ma, oltre agli ordini cavallereschi, vi sono anche le basi operative nel Levante dei Veneziani, dei Pisani e dei Genovesi. Il loro potere di queste città è tale da garantire un Tribunale speciale per i loro cittadini, togliendo giurisdizione alle corti del Re di Gerusalemme.

Le mura sono state estese per comprendere il quartiere periferico di Montmusard, che si è sviluppato dopo la caduta delle difese Mussulmane. Per questo motivo la città è attraversata da un doppio muro e fossato, che la taglia quasi a metà. Nonostante la sua importanza, Acri ha una cattiva reputazione, poiché annovera tra i suoi cittadini moltissimi criminali condannati. Questo è dovuto al fatto che tanti tribunali occidentali spesso commutano le sentenze di gravi crimini, in deportazione verso la Terra Santa.



L'ARRIVO:

Bernardo di Chiaravalle e Paul di Monreale sono arrivati al porto di Acri grazie alla "Horror Dæmonii (Orrore dei Demoni)" nave dell'Ordine di Hermes, fatta costruire da Paul ai Verditius di Verdi, grazie a materiali e legnami trovati in un antico tempio di Mercurio su un'isola dell'Egeo.

La parte terminale del viaggio è stata caratterizzata da una tempesta che ha fatto stare tutti male, ha danneggiato le vele, il sartiame, messo a dura prova la resistenza dell'imbarcazione e le abilità dei marinai al servizio di Magvillus.

Affondata l'ancora distante dagli approdi (per evitare curiosi che vogliano indagare sulla strana ed arcaica foggia dell'imbarcazione), con una scialuppa guidata da 4 marinai Palermitani, si stanno avvicinando al molo su cui sventolano le bandiere bianche con la croce rossa patente dell'Ordine del Tempio.

Siamo a mezza mattinata (ora terza), l'aria salmastra e il caldo, colpiscono i sensi. Il cielo è di uno strano colore rossastro e in lontananza, a est, verso il deserto, si intravedono nuvoloni neri turbinanti, attraversati da fulmini, come se stesse per scatenarsi una tromba

d'aria.

Gabbiani volteggiano lievemente, emettendo i loro acuti richiami.

Solo altre due navi sono alla fonda lontano dai pontili del porto a forma di C rovesciata. Almeno un paio di dozzine sono direttamente ormeggiate ai moli date le loro ridotte dimensioni. Dalla riva si odono i rumori più disparati e si nota una discreta attività sulla darsena: un porto è normalmente pieno di gente che va e che viene, qui sembra che tutti vogliano preparare le difese per un prossimo scontro armato:

- i marinai stanno scaricando casse, viveri e armi;
- muratori che stanno innalzando mura, e sopraelevando il faro di Acri (detto “la Torre delle Mosche”);
- alcuni nobili stanno sbarcando cavalli e soldati;
- dei popolani si limitano a scaricare valigie o cassapanche... probabilmente in cerca di fortuna... in una terra continuamente sottoposta a scorrerie di predoni beduini.

Tre evangelizzatori, uno sopra ad un plinto di granito di fronte ad un edificio in stile veneziano, uno dalla coffa di una imbarcazione di un pescatore e l'altro sopra un mucchio di casse con il marchio degli Ospitalieri, stanno predicando (in francese, veneziano e latino):

- la fine del mondo, annunciata dal cielo rossiccio oramai da qualche giorno;
- l'arruolamento nelle milizie di Cristo, perché si sta avvicinando la battaglia finale (annunciata dal cielo rosso sangue);
- il “mille e non più mille”, annunciato dal cielo rosso cremisi,
- la fratellanza tra tutti i cristiani (che non fa mai male);
- l'apertura dei sigilli dell'Apocalisse, che trasforma il mare in sangue... forse anche il cielo fa parte del mare...
- Tentano di convincere la folla del fatto che Folco V° D'Angiò sia MOLTO più bello e chic di Baldovino II
- E' meglio il petto della coscia,
- E' nato prima l'uovo della gallina;
 - danno consigli su chi è l'allenatore migliore per l'Inter,
 - detto anche inventatevi pure qualunque stupidata in più, che confonda un minimo le acque,
- etc.

Il loro modo di parlare è estremamente convincente e alcuni si dirigono verso la Chiesa di S. Erasmo (patrono dei marinai), oppure in quella di san Pietro (per cui è famosa Acri in tutto il Levante) entrambe poco distanti dagli approdi.

Ma la maggior parte delle persone sembra proprio non interessata o forse semplicemente, non capisce la lingua.

In fondo al pontile, Ugo, Andreè (in abiti bianchi crocesignati) e Philippe (in tunica grigio scura con la croce rossa in petto), si stanno facendo strada tra la gente per raggiungere gli amici appena scesi dalla passerella.

DARE AI GIOCATORI IL TEMPO DI “FAMILIARIZZARE”

Ricordarsi che sono in mezzo a tanta gente.

Novità per i Vari giocatori:

- Philippe è un Templare (Prete).
- Philippe ha divinato l'approssimarsi di un futuro molto nefasto.
- Andrèe ha sventato l'assalto di alcuni degli Stregoni di Lilith presso il quartier generale dei Templari a Gerusalemme.
- Paul è arcimago e comanda una nave fabbricata con tecniche dall'antico ordine di Mercurio.
- Ugo ha ricevuto ambasciate da molti sultani ed ha un sacco di contattati con loro.
- Ugo ha un appuntamento con un membro degli assassini a nord di Acri.

(3)

UNA STRANA NAVE

Indizi: Nave vichinga in ottimo stato – evitata dagli animali – guardie – marinai

Alcuni gabbiani volteggiano agitati attorno alla “Fortuna Faveat” una imbarcazione normanna battente bandiera giallo-blu. Evidentemente gli uomini di Ruggero II sono già giunti a destinazione e sbarcati da tempo.

Il cielo è foriero di cattivi auspici e il fatto di essere giunti in ritardo rispetto ai soldati “del nemico” non fa che rafforzare l'idea che qualcosa stia tramando nell'ombra. Evidentemente anche loro hanno usato forze sovranaturali... c'è da vedere di che Regno!

Gli uomini del Tempio che gestiscono il molo dell'Ordine Templare, rimangono sorpresi dal vedere i due gemelli che si corrono incontro per riabbracciarsi... ma si immobilizzano quando notano il Gran Maestro e uno dei suoi luogotenenti che si inchinano ad un monaco forestiero (Bernardo)!

Sono nella parte del porto riservata all'Ordine dei Templari. Vi sono quindi soldati di guardia, un Capo Ronda (**Hamon Guy**) con la sua squadra (che ha visto qualcuno scendere dalla nave all'alba, non ha agito perché ha visto l'ufficiale di “picchetto” Richier de Brégi avvicinarsi alla barca e poi allontanarsi dopo aver parlato con un signore vestito di nero).



L'attuale ufficiale di picchetto è **Heymon le Breton** e satterà immediatamente agli ordini, riconoscendo André e Ugo.

Richier de Brégi ha appena smontato. Ha consegnato il rapporto alla fortezza ed è andato a dormire. Il rapporto è regolare. Il suo stato è da “ipnotizzato”, sembra un addormentato, mezzo ubriaco. Risponde in maniera infantile, accetta ogni suggerimento e porta a termine anche le azioni più assurde (se qualcuno gli dice di buttarsi a mare, lo farà!). Alfonso gli ha lanciato un incantesimo per poterlo controllare appena arrivati, gli ha fatto scrivere quello che voleva e non gli ha fatto dare l’allarme.



Qui sono ormeggiate altre 2 navi da guerra (la *Le Protecteur* di La Rochelle e la *Sanctus Spiritus* di Marsiglia) e 3 navi commerciali che stanno scaricando materiale militare (la *Mary Gale* di Dartmouth, la *Christofer* e la *Sancta Maria* di Londra). Una serie di magazzini, ricoveri, officine e locande sono al loro completo servizio. A poca distanza, c'è la “base” dei Veneziani da cui sventola la bandiera con il leone di San

Marco. Non troppo distante ci sarà anche il Quartier Generale dei Pisani e dei Genovesi. Nessuno dei loro addetti sa nulla.

I PG dovrebbero scambiarsi un po' di informazioni:

- *Cosa sta succedendo in Italia?*
- *Cosa accade in Palestina?*
- *Che ci fa la nave normanna al porto di Acri?*
- *Chi ha vinto il campionato di calcio?*

Nomi di altre imbarcazioni al porto di Acri (se volete potete aggiungere un porto di “battesimo” come Venezia, Marsiglia, Londra, Genova, Bisanzio, etc):

Adranus	Ambergris	Ambrosius	Ardyx
Aria	Ballerina dei venti	Beauchamp	Bernardin
Bonifacius	Caterina	Clotilda	Clymençon
Elizabeth Ann	Esperanza	Feliz	Florencius
Frierguard	Golden Eagle	Hillarius	Luna Africana
Luna Mar	Regina d’Africa	Serenitas	

Nomi di marinai, servitori, locandieri, cameriere e persone varie al porto:

Andrea	Estienne	Giovanni	Gwendoline
Hanneton	Hidalgo	Huguette	Ignace
Jacqueline	Karima	Kéfir	Kléber
Lapéro	Lillianne	Marcello	Marco
Paolo	Pietro	Muhammad	David

Soldati di ronda e di guardia ai moli e al porto:

Aleson de Corbie, Ascelin le viel, Besençon, Brun l'Alemant, Christofle le Longis, Courtois de la Treille, Danyel le Breton, Dimenche, Droyn Briesche, Féderyc de la Grant-Table, Front le lombart, Gabrien Fromont, Godichal

Characteristics: Int +0, Per +0, Pre +0, Com +0, Str +2, Sta +2, Dex +0, Qik +0

Age: 30

Size: +0

Confidence: 3

Virtues & Flaws: Standard Grog +0, Higher Purpose (follow the Templar Order) +1, Patron (Templar) +2, Dutybound -1, Obligation -1, Short Attention Span -1.

Personality Traits: Coraggioso +3, Rispettoso dell'autorità +2

Reputation: Prodi seguaci dell'Ordine del Tempio 3 (Acri)

<i>Weapon/Attacking</i>	<i>Init</i>	<i>Atk</i>	<i>Dfn</i>	<i>Dam</i>	<i>Fat</i>
Brawling (fist)	+5	+4	+4	+2	+6
Short Spear	+1 1	+7	+8	+5	+8
Short Sword	+9	+7	+8	+5	+7

Soak: +6

Fatigue Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Unconscious

Body Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Incapacitated

Abilities: Awareness (Guarding) 6, Brawling (fist) 3, Church Lore (Acri) 3, Holy Land Lore (Vie di Pellegrinaggio) 2, Folk Lore (Holy Land) 2, Single Weapon (Short Spear) 5, Speak French 5, Ride (Guard) 5.

Equipment: armi, vestiti (grigi con croce rossa), Full Heavy Leather, piccola croce benedetta dal Patriarca di Gerusalemme (senza punti fede).

Encumbrance: +0

Capi Ronda

Hamon Guy, Heude le Picart, Lorencin Vigneron le serjant, Noeë le serjant, Poincet le serjant.

Characteristics: Int +0, Per +0, Pre +0, Com +0, Str +3, Sta +2, Dex +2, Qik +2

Age: 35

Size: +0

Confidence: 3

Virtues & Flaws: Grog Leader +1, Patron (Templar) +2, Dutybound -1, Obligation -1, Uncommon Fear -1

Personality Traits: Coraggioso +3, Rispettoso dell'autorità +2,

Reputation: Prodi seguaci dell'Ordine del Tempio 3 (Acri)

<i>Weapon/Attacking</i>	<i>Init</i>	<i>Atk</i>	<i>Dfn</i>	<i>Dam</i>	<i>Fat</i>
Brawling (fist)	+7	+6	+6	+3	+6
Short Spear	+1 3	+9	+10	+6	+8
Short Sword	+1 1	+9	+10	+6	+7

Soak: +6

Fatigue Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Unconscious

Body Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Incapacitated

Abilities: Awareness (Guarding) 7, Brawling (fist) 4, Carouse 1, Church Lore (Acri) 3, Holy Land Lore (Vie di Pellegrinaggio) 2, Folk Lore (Holy Land) 2, Single Weapon (Short Spear) 6, Speak French 5, Ride (Guard) 5.

Equipment: armi, vestiti (nero con croce rossa), Full Heavy Leather, piccola croce benedetta dal Patriarca di Gerusalemme (senza punti fede).

Encumbrance: +0

Ufficiali di Picchetto

Richier de Brégi/ Heymon le Breton

Characteristics: Int +1, Per +1, Pre +1, Com +0, Str +3, Sta +2, Dex +2, Qik +2

Age: 41

Size: +0

Confidence: 3

Virtues & Flaws:, Knight Templar +4, Superior Armament +0, Ways of the Sea +4, Curse of Venus -2, Cursed -4, Decrepit -2.

Personality Traits: Coraggioso +3, Rispettoso dell'autorità +2,

Reputation: Prodi seguaci dell'Ordine del Tempio 3 (Acri)

<i>Weapon/Attac k</i>	<i>Ini t</i>	<i>At k</i>	<i>Df n</i>	<i>Da m</i>	<i>Fa t</i>
Brawling (fist)	+7	+6	+6	+3	+6
Short Spear	+1 3	+9	+10	+6	+8
Short Sword	+1 1	+9	+10	+6	+7

Soak: +6

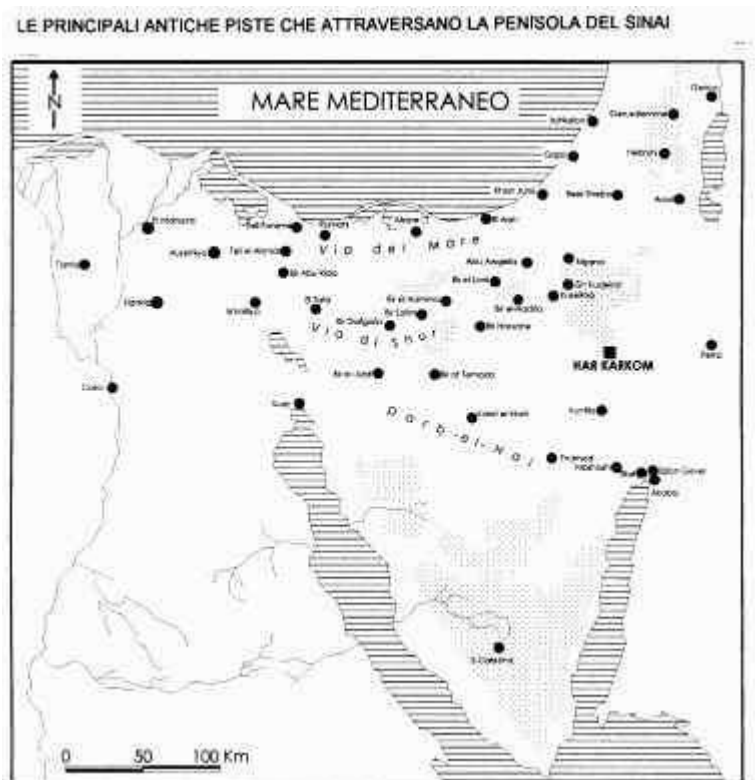
Fatigue Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Unconscious

Body Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Incapacitated

Abilities: Awareness (Guarding) 7, Brawling (fist) 4, Carouse 1, Church Lore (Acri) 3, Holy Land Lore (Vie di Pellegrinaggio) 2, Folk Lore (Holy Land) 2, Single Weapon (Short Spear) 6, Speak French 5, Ride (Guard) 5.

Equipment: armi, vestiti (bianco con croce rossa), Full Heavy Leather, piccola croce benedetta dal Patriarca di Gerusalemme (senza punti fede).

Encumbrance: +0

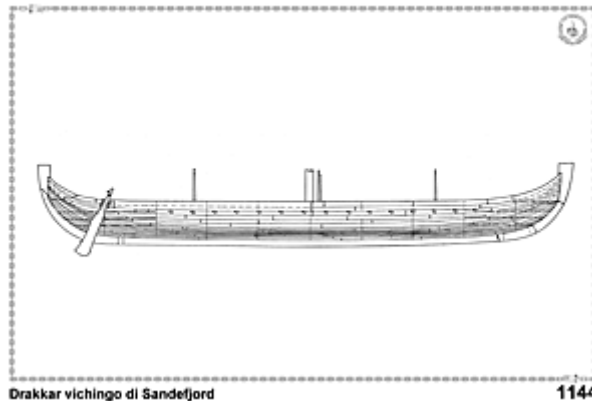


(3)

ESAME DELLA NAVE NORMANNA, LA “FORTUNA FAVEAT”

Indizi: Ufficiale imbambolato – marinai – 5 carri

La *Fortuna Faveat* è ormeggiata poco distante dalla zona riservata ai Templari. È chiaramente una nave da alto mare, robusta e di recente costruzione. Adattabile anche al combattimento, ma tanto, con le navi normanne, non c'è molta differenza tra uso civile e uso militare.



Chiedendo in giro al porto:

1. si viene a sapere che la Fortuna Faveat è arrivata appena dopo l'alba, quando la tempesta si è calmata;
2. sono scese molte persone, chiaramente mori, ma con 3 normanni dai capelli chiari (biondi? rossi?) che li comandavano ed un tizio in dalmatica nera;
3. l'ufficiale di picchetto dei templari **Richier de Brégi** si è avvicinato (per chiedere informazioni: «perché hanno attraccato in una zona militare senza permesso?») e dopo aver parlato con il tizio in nero, si è allontanato, senza dare allarmi. Se verrà contattato, lo troveranno a letto. Sembrerà intontito/ipnotizzato. Non ricorda nulla. Sul rapporto della nottata ha correttamente segnato l'arrivo della barca, indicando come luogo di provenienza Roma e come carico: soldati in transito;
4. ad aspettarli c'erano 5 carri coperti ed attrezzati per lunghi viaggi;
5. una persona, molto grossa, con addosso un mantello con pelo, è entrato in uno dei carri assieme ad un uomo con dalmatica nera, bordata di rosso;
6. alcuni marinai della nave rimasti a guardia se ne stanno al momento rinchiusi in una locanda, la Blue Flame's Inn...che Philippe sa essere di proprietà dell'Ordine di Hermes! La cosa che sembra strana è il fatto che non abbiano lasciato guardie a bordo



Di fronte alla **Fortuna Faveat** è ormeggiata la **Tempus Fugit** di Venezia con un paio di marinai (Stefano, Luca e Davide) che stanno pulendo il ponte, riparando le vele e il fasciame (sono incappati anche loro nella tempesta), mentre gli scaricatori stanno caricando le stive con legname di cedro e casse di mercanzia destinata al forte Templare in costruzione.

Chiedendo loro riferiranno che hanno notato che svariati soldati mori, sotto le insegne di Ruggiero II sono sbarcati da quella nave poco dopo l'alba. Ad attenderli un gruppo di 5 carri coperti a 4 ruote, modelli per lunghi viaggi, con pariglie di 2 cavalli "*neri come la notte*" che hanno caricato le due dozzine di uomini fuori dalla zona del porto, in direzione del quartiere degli Ospitalieri. Non hanno voluto scorte e non hanno chiesto a nessuno di guidarli. tra la gente sbarcata dalla "Fortuna Faveat" un paio di uomini "strani", uno in dalmatica nera bordata di rosso che sembrava fluttuasse, più che camminare e l'altro che indossava un mantello bianco invernale con cappuccio di pelo (con il caldo che fa qua) che rapidamente scendevano dalla nave e salivano su uno dei carri, chiudendosi dentro... da soli.

Esaminando dal molo la Fortuna Faveat:

1. Si nota (Perception 6+) che le vele sono integre e sono state ben riposte, i remi sono a bordo, la passerella non è estesa (e non se ne vede nessuna sul molo, ma può essere portata dalla capitaneria), gli ormeggi sono ben legati e le corde sono nuovissime.
2. Si nota (Perception+Falegnameria 8+) che il fasciame non mostra segni di danneggiamento o di sforzi.

(4)

SALENDO A BORDO DELLA “FORTUNA FAVEAT”

Indizi: impronte di fuoco sulla nave – stanza dell’evocazione di Pazuzu

Ecco cosa possono notare:

1. Non ci sono moltissime persone lì intorno (e le poche sono indaffarate sulla loro barca) e volendo con un salto (Dexterity + Athletics= 6+ senza armatura, altrimenti 8+) si può arrivare sul ponte della “Fortuna” per una ispezione “più accurata”. Nessun gabbiano gira intorno alla barca. Non ci sono nemmeno tracce dei loro escrementi sul ponte. Si nota che tutta la coperta è in ordine: sartame ben arrotolato e riposto, le vele legate e fissate, secchi e ramazze bloccate contro le pareti esterne. Il ponte però ha una caratteristica molto strana, è pieno di impronte “particolari”: sembrano incise a fuoco! Hanno la forma di piedi nudi umani, ma sono un po’ più grosse della media e con... Unghie MOLTO grosse o artigli (le impronte dei Jinn che sono del regno del fuoco).
2. Sotto coperta, una cabina mostra sembra che sia stata usata per custodirvi un fuoco, tutte le pareti sono indurite e inscurite da un tremendo calore, ma oltre ai segni di bruciature su tutte le pareti, vi sono impronte di mani con artigli. Al centro della cabina vi è un’area circolare annerita, come se una sorta di tinozza metallica con all’interno acceso un fuoco, avesse bruciato il legno, lasciando un segno netto sul pavimento. Intorno al segno di terra, vi sono dei simboli sinuosi, che ad un attento esame (Int+Scribe Arab 9+) risulteranno scritti in arabo... un dialetto strano (e molto antico). Si tratta di una evocazione di una qualche entità degli inferi, dominatrice dei cieli: Pazuzu. La cabina per il resto è vuota.

(5)

LA LOCANDA DELLA FIAMMA BLU

Indizi: Dous Pacis – Tau di Flambeau -STRAAGOS –arca – Handout 3

È una locanda ben visibile sulla banchina.

È nell'area delle repubbliche marinare (decidete voi se Genovese o Veneziana, a seconda di dove sono attraccati i PG).

Philippe si ricorda che il nome gli dice qualcosa. Fatelo pensare un paio di minuti (Int+Hermes Lore 7+) e gli rammentate che la Fiamma Blu è il sigillo dello stregone di Tau di Flambeau (le sue fiamme sono di quel colore), leader dell'Alleanza di Domus Pacis, situata a 11 miglia a nord di Gerusalemme. Philippe si ricorda che l'alleanza è una vera e propria locanda per mercanti, in grado di ospitare carovane e che i loro membri ricavano i soldi (e molte informazioni) per i loro laboratori proprio da attività commerciali come queste. Tau è anche un esperto di leggende della Terra Santa.

È alta tre piani, in pietra tagliata con una precisione sovraumana. Il portone d'ingresso reca incisi tutt'attorno tantissimi simboli araldici, dal leone del Re d'Inghilterra, all'aquila imperiale, passando per le due chiavi con la spada del Papa... e di tutti i simboli delle Casate dell'Ordine di Hermes. Messi lì in mezzo a tanti altri, uno può anche non notarli... ma per un Magus sono evidenti come una luce al neon.

La locanda è stata fondata dall'Alleanza di Domus Pacis (a 11 miglia a Nord di Gerusalemme) circa 5 anni fa.

La locanda è molto grande: oltre al piano terra, ha due piani superiori e un sotterraneo/cantina. È a pochi passi dai moli, ma all'esterno non ci sono particolari attrazioni per i clienti: tavoli, belle cameriere, etc.

Anzi, un incantesimo lanciato vicino all'ingresso imprime nella mente di chi si avvicina che sia una locanda costosissima. In questo modo chi non è una persona di un "certo livello" non si azzarda nemmeno ad entrare.

In effetti i locali sono molto lussuosi, e comunque sarebbe evitata dai marinai normali (che non possono permettersi di spendere un mese di paga, per un paio di giorni di ospitalità... senza nemmeno una prostituta al loro servizio).

Il taverniere è: **Gilot de Crespi**. Alto, lunghi capelli neri, con pizzetto. Apprendista mago fallito (nel senso che un incidente di laboratorio gli ha tolto il dono), che poi si è riciclato come soldato della torma dell'Alleanza e mezzo cuoco. Quando Tau di Flambeau glielo ha proposto, ha accettato immediatamente di gestire la locanda.



Deve dare “confidenza” solo a chi è un Mago dell’Ordine, ai quali deve fornire informazioni e ospitalità. Se Paul si identifica come Quaesitor, dirà: *«Finalmente Magvillus si è decisa a mandare qualcuno a risolvere i casini che stanno scoppiando da queste parti. Meglio tardi che mai, Tau diFlaumbeau (il leader di Domus Pacis) vi sta aspettando, almeno da quando è passato quel monaco pazzoide di Sens»*

Qui hanno trovato alloggio i marinai della Fortuna.

Sono una decina e mezzi ubriachi.

Il loro capitano è **Antonio da Palermo**



Da loro sarà facile ottenere delle risposte, soprattutto se gli si offre altro da bere _e_ se Ugo e Andrè, rappresentati delle “forze d’ordine locali”, non si fanno riconoscere. Se si fanno riconoscere dategli solo le prime 1d10 informazioni:

1. Sono sconvolti dal viaggio.
2. Dal fatto che poco dopo la partenza una strana malattia uccideva i loro compagni durante la notte.
3. Il fatto che il capo della spedizione, fosse un siciliano malaticcio (non un normanno), in dalmatica nera, con bordature rosse, che si faceva chiamare Alfonso di Monreale (*trasformato in vampiro e che si cibava nottetempo dei marinai meno importanti... tanto a guidare la nave ci pensava il Jinn e le sue creature*).
4. Sono convinti di essere ammalati anche loro e che gli resti poco da vivere, per cui hanno deciso di spendere tutta la paga nel lusso e nel vino, sperando di dimenticare quanto è accaduto.
5. Dovrebbero anche assoldare un nuovo equipaggio per il viaggio di ritorno e procurarsi una grossa cassa in cedro. Alfonso gli ha lasciato tutte le indicazioni di costruzione su un pezzo di pergamena... ma nessuno di loro sa leggere! Alfonso ha detto di consegnarla al “falegname”. Un tizio molto importante che dimora in una villa dalle parti del porto di Acri. Nella pergamena c’è uno strano simbolo (angelico/demoniaco... il simbolo di Asmodeus. Int+Occult Lore 12+), appaiato ai due serpenti intrecciati degli Stregoni di Lilith. C’è poi una richiesta in latino:

Handout 3

Ci serve un contenitore in grado di contenere un oggetto; lungo due cubiti e mezzo, largo un cubito e mezzo e alto un cubito e mezzo. Per sicurezza aggiungerei mezzo cubito in altezza per gli ornamenti e almeno sei cubiti in larghezza per le aste di trasporto. Lei sa cosa ci serve. Verremo a prenderla quando sarà il momento. La parola d’ordine sarà Ras al-Ghul.

Con immenso rispetto.

Sia lode a Lei e alla Sua Signora.

Alfonso, Servo Immortale di Lilith.

Con [Int+Church Lore o Legend o Archangel Lore 8+] sembrano le dimensioni dell'Arca dell'Alleanza.

6. Il capo dei soldati di Ruggero II parlava di una portentosa reliquia dell'antico passato che avrebbe consentito al suo Re di assoggettare tutta Europa.
7. I marinai sono al servizio di Ruggero II da molti anni, ma non avevano mai visto una roba simile, anche se sanno che il loro Re da anni ha adottato una corte "orientale" anche in considerazione del fatto che molti sudditi siciliani sono musulmani.
8. Era in contatto con qualcuno in Terra Santa e ogni tanto il "Tipo Grosso", quello che sembrava il figlio del demonio, diceva di aver ricevuto un messaggio dal "misterioso informatore" che riferiva che le cose stavano procedendo bene a Megiddu
9. Sanno solo che il gruppo è atteso a Acri Vicino alla Chiesa di S. Pietro, da un paio di ebrei importanti il prossimo sabato.
10. Dal dispiego di poteri che ha fatto il figlio del demonio (il Jinn) per farli arrivare così velocemente, gli altri maghi Sahir di corte, non sono così potenti.

(6)

LA FORTEZZA DEI TEMPLARI DI ACRI

Indizi: Capitano imbambolato – Ori e marmi al castello (falso indizio)

Qui i PG potranno riposarsi.

È ancora in costruzione, ed è sotto la diretta supervisione di André de Montbard. I conti di queste opere però sono “strani”: utilizzo di materiali costosi come i marmi di Carrara, oppure le maniglie dorate. In realtà è colpa di Bakr che da “bravo mercante” è riuscito a turlupinare l’economista dei Templari.

Per il resto, la fortezza è del tutto sicura, al di fuori di influenze infernali, dato che sorge in una zona di Dominio di 4, ed ha una cappella. Tutti i monaci guerrieri al suo interno sono devoti e anche i muratori, seguono le funzioni giornaliere a turno.

Qua si trovano i quartieri delle guardie e delle ronde notturne che hanno “accolto” l’arrivo della Fortuna Faveat, che ha ormeggiato in una zona “vietata” dato che era dentro l’area militare dei Templari.

Qua si trova l’ufficiale **Richier de Brégi** che era di servizio al momento dell’arrivo e che è stato incantato da una figura vestita di dalmatica nera bordata di rosso (Alfonso).

È in uno stato confusionale, quasi bambinesco. Accetta qualsiasi suggerimento come fosse un ordine. Se gli si chiede di buttarsi lo farà.

Alfonso gli ha lanciato un incantesimo per poterlo controllare appena arrivati, gli ha fatto scrivere quello che voleva e non gli ha fatto dare l’allarme.



Soldati di ronda e di guardia ai moli e al porto:

Aleson de Corbie, Ascelin le viel, Besençon, Brun l’Alemant, Christofle le Longis, Courtois de la Treille, Danyel le Breton, Dimenche, Droyn Briesche, Féderyc de la Grant-Table, Front le lombart, Gabrien Fromont, Godichal

Characteristics: Int +0, Per +0, Pre +0, Com +0, Str +2, Sta +2, Dex +0, Qik +0

Age: 30

Size: +0

Confidence: 3

Virtues & Flaws: Standard Grog +0, Higher Purpose (follow the Templar Order) +1, Patron (Templar) +2, Dutybound -1, Obligation -1, Short Attention Span -1.

Personality Traits: Coraggioso +3, Rispettoso dell’autorità +2

Reputation: Prodi seguaci dell’Ordine del Tempio 3 (Acri)

<i>Weapon/Attac k</i>	<i>Ini t</i>	<i>At k</i>	<i>Df n</i>	<i>Da m</i>	<i>Fa t</i>
Brawling (fist)	+5	+4	+4	+2	+6
Short Spear	+1 1	+7	+8	+5	+8
Short Sword	+9	+7	+8	+5	+7

Soak: +6

Fatigue Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Unconscious

Body Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Incapacitated

Abilities: Awareness (Guarding) 6, Brawling (fist) 3, Church Lore (Acri) 3, Holy Land Lore (Vie di Pellegrinaggio) 2, Folk Lore (Holy Land) 2, Single Weapon (Short Spear) 5, Speak French 5, Ride (Guard) 5.

Equipment: armi, vestiti (grigi con croce rossa), Full Heavy Leather, piccola croce benedetta dal Patriarca di Gerusalemme (senza punti fede).

Encumbrance: +0

Capi Ronda

Hamon Guy, Heude le Picart, Lorencin Vigneron le serjant, Noeë le serjant, Poincet le serjant.

Characteristics: Int +0, Per +0, Pre +0, Com +0, Str +3, Sta +2, Dex +2, Qik +2

Age: 35

Size: +0

Confidence: 3

Virtues & Flaws: Grog Leader +1, Patron (Templar) +2, Dutybound -1, Obligation -1, Uncommon Fear -1

Personality Traits: Coraggioso +3, Rispettoso dell'autorità +2,

Reputation: Prodi seguaci dell'Ordine del Tempio 3 (Acri)

<i>Weapon/Attacking</i>	<i>Init</i>	<i>Atk</i>	<i>Dfn</i>	<i>Dam</i>	<i>Fat</i>
Brawling (fist)	+7	+6	+6	+3	+6
Short Spear	+13	+9	+10	+6	+8
Short Sword	+11	+9	+10	+6	+7

Soak: +6

Fatigue Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Unconscious

Body Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Incapacitated

Abilities: Awareness (Guarding) 7, Brawling (fist) 4, Carouse 1, Church Lore (Acri) 3, Holy Land Lore (Vie di Pellegrinaggio) 2, Folk Lore (Holy Land) 2, Single Weapon (Short Spear) 6, Speak French 5, Ride (Guard) 5.

Equipment: armi, vestiti (nero con croce rossa), Full Heavy Leather, piccola croce benedetta dal Patriarca di Gerusalemme (senza punti fede).

Encumbrance: +0

(7)

IL PROFETA

Indizi: Asmodeus – Bakr – Domus Pacis – Chiavi (Capernum, Megiddo)

Alla fortezza (a ovest della città, passato i quartieri delle città marinare italiane) c'è la guardia d'onore che aspetta gli ospiti.

Vengono accolti con grande festa e condotti alle loro stanze.

Poco dopo che si sono sistemati, un attendente avvisa che il Capitano degli Ospitalieri di Acri ha chiesto urgentemente udienza a Ugo, una persona ha un messaggio importante per lui, ma è gravemente ferito e non può muoversi. Dovrebbero raggiungerlo immediatamente.

Raimondo di Lione, capitano degli Ospitalieri di Acri è un signore di circa 40 anni, non è un combattente nato, sa maneggiare solo un po' la spada, è più che altro un frate e un medico.



È turbato, perché hanno soccorso alcuni eremiti, salvati da un assalto di bestie feroci e predoni a nord della città. Erano Jinn minori che cercavano di fermare uno degli eremiti, che è un sant'uomo, ed ha avuto la visione di un angelo che gli ha detto di consegnare un messaggio. Si era messo in marcia per venirlo a riferire, ma è stato attaccato. Solo un miracolo ha fatto intervenire gli Ospitalieri.

L'angelo gli ha detto di rivolgersi a Ugo, all'Ape operosa al servizio della Vergine Maria (Bernardo) e ai suoi amici che sarebbero giunti ad Acri.

L'eremita **Claude di Marsiglia** ha una lunga barba, indossa una tunica di lana rossa, strappata, al fianco del pagliericcio c'è un lungo bastone nodoso e un sacco con dentro poca roba (un cappello, un coltello e un cucchiaino, del pane e del formaggio). Ha tagli in tutto il corpo (gli altri suoi compagni sono già morti). Anche lui è agli sgoccioli, ha la febbre altissima, i demoni avevano artigli velenosi. Se i PG non intervengono, dopo aver riferito il messaggio, morirà. Se praticano l'estrema unzione, pregano, usano la magia, allora dopo il messaggio sverrà solamente.



Handout 4

Eremita (**Claude di Marsiglia**): *“Siano ringraziati tutti gli Angeli del Cielo. Sapevo che l’Onnipotente ha posto i suoi migliori Custodi al vostro fianco. Alla fine sono riuscito ad incontrarvi... coff... coff... ho un messaggio da parte del Signore per voi... coff... l’uomo che cerca il potere, è stato raggirato... la signora delle prostitute sta appoggiando una causa che porterà alla distruzione... coff... coff... Gog e Magog sono giunti assieme al Drago... rosso come il sangue delle vittime di cui si nutre! I Cavalieri stanno per essere liberati, la Bestia però non è ancora pronta... coff... coff... l’Anticristo nemmeno, vogliono sostituirlo con il custode della Parola... coff... coff (sbocco di sangue)... altri uomini del Signore se ne stanno occupando. Voi dovete proteggere l’Arca e le Tavole... coff... impedite che venga letto il NOME... andate alla fortezza il più presto possibile... presto, non c’è tempo da perdere... Stragoos colpirà... Bakr, ha le mappe... Sam Soude, sa tutto... a Capernum e a Megiddu le chiavi... a Domus Pacis, il segreto... presto, dovete fare prest... ..”.*

Detto questo un ultimo respiro e poi la sua fine (coma o morte a seconda di cosa è accaduto).

Le informazioni ottenibili alla fortezza dei cavalieri:

1. Chi era l’eremita. È noto, dimorava da poco con 3 seguaci in un eremo a nord di Acri (proveniva da Capernum alcune giorni prima). Era una zona pericolosa, ricca di scorpioni e serpenti. Si narrava che il suo bastone potesse trasformarsi in serpente come quello di Mosè
2. **Sam Soude** è una persona nota al Capitano. È un facoltoso commerciante di legnami (che qualcuno ha soprannominato “il falegname”, nessuno sa il perché), ma è anche un sapiente che abita in città. Famoso per i suoi studi sulle lingue antiche. Appassionato collezionista di oggetti antichissimi. Si narra che sia stato in grado di tradurre i geroglifici delle Piramidi d’Egitto. È molto ricco, più volte ha dato buone dritte sul commercio a molti mercanti. Abita vicino alla torre delle mosche (il faro di Acri). Ha una barca sua, una enorme casa e una grandissima biblioteca. Ama la compagnia di tutte le persone colte, ma non ha mai sopportato i Rabbini, che sono sempre stati allontanati da casa sua. Alcuni di loro, si sono spinti ad accusarlo di nefandezze all’autorità del Re di Tripoli... ma le indagini non hanno mai portato a nulla. Gli ebrei in questione sono stati esiliati dalla città.

3. Bakr è un ricco mercante siriano. Pare che i suoi cammelli conoscano tutto il deserto del levante. Ha un suq ad Acri, scambia moltissime pietre preziose ed è rispettato da tutti i mussulmani e dai commercianti veneziani e genovesi. Le sue mercanzie sono sempre le migliori, non ha problemi a procurarsi mercanzie speciali, i suoi uomini arrivano fino a Bagdad. Gli Ospitalieri e gli agenti segreti del Re di Tripoli pensano che possa fornire informazioni ai sultani di Siria e Persia.

Lo stesso tipo di informazioni possono essere raccolte alla Taverna della Fiamma Blu, con l'aggiunta che per i Maghi dell'Ordine di Hermes, *Sam Soude* ha sempre agito in modo sospetto. Si rivolgono a lui il meno possibile. Pare sia uno iettatore... ogni volta sono successi dei disastri. Forse fornisce informazioni ai maghi Sahirs che lottano contro i crociati.

Barak è invece molto sfruttato anche dalle alleanze del levante. I suoi contatti e la sua capacità di recuperare qualsiasi cosa (dal vetro veneziano, ai coccodrilli del Nilo) lo hanno reso leggendario.

Gli Ospitalieri e i Templari possono provare a cercare i 5 carri dei soldati di Re Ruggiero, ma paiono scomparsi dalla faccia della terra. Si sono rifugiati in una Regione Infernale, in attesa che cali la sera e per decidere il da farsi senza il loro capo ucciso a Roma. Nemmeno gli incantesimi tipo "L'inesorabile ricerca" potranno trovarli con precisione, tutto indicherà la città di Acri, senza altre specifiche.

Partiranno durante la notte per le rispettive destinazioni:

Alfonso e alcuni soldati andrà dal mercante Bakr a ritirare le pergamene e poi si dirigerà a Nord.

Il Demagogo va direttamente alla fortezza degli assassini per incontrarsi con Algol

Un gruppo di soldati va a Megiddo a cercare una delle Chiavi Minori

Un gruppo di soldati va a Capernum a dare man forte alla lamia e all'allievo cabalista.



(8)

BAKR

Indizi: chiavi – eliminazione di protezioni arcane



Bakr è effettivamente un mercante di successo.

Invischiato in tutti i traffici loschi della città, un buon seguace di Mammon. Ha lavorato per i servizi segreti Siriani, quelli Persiani, gli Stili Veneziani (*il Mossad, la CIA e il KGB*). Abita in una lussuosa villa, con giardino. Ha molti servi ed ha come animale domestico una bellissima lince.

Ha recuperato una serie di mappe e di pergamene di un saggio Sufi di Bagdad: Ja'far al-Khazraji, da un suo discendente, il maestro Sufi Yassir che parlano di rituali per penetrare zone proibite e conoscenze occulte molto pericolose atte a rendere inefficaci difese e guardiani sovrannaturali.

Nelle pergamene si parla della possibilità di penetrare zone arcane, attraverso la fabbricazione di una “chiave mistica”. C'è tutta la procedura per creare una copia che parte da un originale a forma di sferetta con un angelo a sei ali in cima, perduto secoli fa nel Mare di Galilea.

All'arrivo dei PG Bakr si dimostrerà stupito, ma molto disponibile. Li accoglierà facendo capire che aspettava persone differenti.

Per lui gli affari sono affari e in questo c'è un minimo di codice d'onore... che può essere superato in caso di minacce di morte.

Alla richiesta delle mappe, chiederà per chi lavorano.

Se mostrano la pergamena Handout 1 e gli fanno credere di lavorare per Algol, gli consegnerà subito tutta la roba.

“Il maestro Sufi Yassir ha detto che tutto questo è una follia. Chi cercò l'Arca 200 anni fa perse l'intelletto o la vita. Chi si rivolse a potenze oscure per ottenere informazioni sul luogo, se mai si avvicinò alla verità fu maledetto. Chi riuscì a trovare una fonte sicura, fu **Alhazred** leggendo l'*Al Azif*, ma una creatura invisibile lo sollevò da terra e lo sbranò in mezzo a Bagdad, più di quattrocento anni fa. Inoltre nessuno sa più come tradurre le iscrizioni ai lati della mappa. Il Sufi ha detto che forse una persona ad Acri c'è... ma non gli ha saputo indicare chi sia. Ma lui lo ha scoperto... per una modica cifra può svelarne il nome...” (Indicherà *Sam Soude*).

Le pergamene sono già state pagate in anticipo, la bellezza di 500 bisanti circa 2 mesi fa, da un uomo in dalmatica nera e rossa di nome Algol. Lo aspettava per questa sera. Gli aveva fatto una pessima impressine, ma tutti quei soldi gli avevano fatto passare ogni remora.

Se i PG decidono di aspettare la notte (in barba agli avvisi di darsi una mossa), Bernardo avrà una visione in cui lui e gli altri saranno morsi da molti serpenti. Se insistono a

rimanere... l'arrivo di un vampiro, un mago, e un Jinn non sarà divertente... se sono già trascorse 2 ore di gioco, fate una battaglia in grande stile, e ammazzate i PG che si mettono in mezzo.

Se stanno giocando da poco, un'apparizione angelica, farà fuggire Jinn e Vampiro, gli Stregoni si vedranno a mal partito e i soldati fuggiranno.

Se i PG invocano aiuto divino, apparirà l'angelo come sopra... solo un po' prima che finiscano come marmellata sul pavimento.

Se aspettano fino all'arrivo dei "legittimi proprietari" delle pergamene si troveranno di fronte 5 moldati mori, un vampiro minore e un Jinn "da battaglia" con il potere di duplicarsi (dividendo la potenza magica e i danni che fa) che si dividerà in 5, uno contro ogni PG:

Soldati mori 5



Abd al-Mun'im, Jahhaf, Sulaiman, Masarra, Bakr, Garsiyya,

Characteristics: Int +0, Per +0, Pre +0, Com +0, Str +2, Sta +2, Dex +0, Qik +0

Age: 30

Size: +0

Confidence: 3

Virtues & Flaws: Standard Grog +0, Higher Purpose (follow the Warlock of Liliith) +1, Dutybound -1, Obligation -1, Short Attention Span -1.

Personality Traits: Coraggioso +3, Rispettoso dell'autorità +2

Reputation: Criminali 3 (Palermo)

<i>Weapon/Attac k</i>	<i>Ini t</i>	<i>At k</i>	<i>Df n</i>	<i>Da m</i>	<i>Fa t</i>
Brawling (fist)	+5	+4	+4	+2	+6
Short Spear	+1 1	+7	+8	+5	+8
Short Sword	+9	+7	+8	+5	+7

Soak: +6

Fatigue Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Unconscious

Body Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Incapacitated

Abilities: Awareness (Guarding) 6, Brawling (fist) 3, Church Lore (Acri) 3, Holy Land Lore (Vie di Pellegrinaggio) 2, Folk Lore (Holy Land) 2, Single Weapon (Short Spear) 5, Speak French 5, Ride (Guard) 5.

Equipment: armi, vestiti, Full Heavy Leather,

Encumbrance: +0

Mujahid
Filius di Alfonso di Monreale
 Bestial Vampire



Characteristics: Int +3, Per +3, Pre +1, Com -3, Str +3, Sta +2, Dex +2, Qik +2

Age: 30

Size: +0

Infernal Might: 15

Personality Traits: Bloodthirsty +5, Murderous +5

<i>Weapon/Attack</i>	<i>Init</i>	<i>Atk</i>	<i>Dfn</i>	<i>Dam</i>	<i>Fat</i>
Bite	+4	+4	+2	+5*	-
Strangle	+5	+5	+5	+7**	-

Soak: +7

Fatigue Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Fall into dust

Body Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Fall into dust

Powers:

Confusion of the Numbered Will, ReMe 15, 2 points - ArM4 pag 148

Shape of the Furred Slinker, MuCo 25, 3 points – il vampiro diventa un ratto

Broom of the winds, ReAu 15, 2 points- ArM4 pag 121

The Iron grasp, MuCo 15, 2 points- La forza del vampire aumenta di +3

Weakness:

Natural Sunlight: -3 infernal point per round

Bright light: -1 infernal point per round

Holy ground: non può essere oltrepassato

Roads: antipatia per il centro della strada

Vis: 1 perdo, 1 corpus, 1 vim (infernally tainted)

Jinn AZTHEI'IM

Infernal Might 35

Intelligence (devious) +4, Perception +4,
Strength +1, Stamina +3,
Presence (confident) +2, Communication (authoritative) +2,
Dexterity +2, Quickness +1.

Skills include: all combat skill (brawl, all weapons, etc.) +6, Intimidation +6.

In combat Azthei'im's claws rake for +30 damage

Special Powers:

RECURRING WOUNDS (0 points): If a mortal is injured by Azthei'im, then the Storyguide should keep a secret note of those wounds. Any time that the character engages the demon in combat in the future, the wounds seem to reopen, very painfully. The recurring wounds actually cause Long Term Fatigue to the character - not Wounds - healing swiftly as Fatigue is regained. Only characters who have True Faith, or have very recently made Confession (and have not sinned since), or have attended Mass in the last few hours are immune from their wounds recurring.

ONE MADE MANY (0 points): Azthei'im may divide his body up into 2 to 6 identical - but smaller - versions of himself. It takes one whole round for his body to divide or remesh, and all of his many bodies share the same mind. Infernal Might is divided equally between bodies. Strength and Stamina fall by one each for every copy made (e.g. if there are four Azthei'ims, then Strength is 3 lower, at +2). Damage should be divided by the number of bodies (e.g. if it has split into two, each body's claws inflict $30/2 = +15$ damage). Quickness and Dexterity, conversely, rise as the number of bodies increases, rising by 1 per additional body (to +4 for 6).

EYES OF THE CAT (0 points): as the spell.

SULPHUROUS DEATH (0 points): if any one of bodies is Incapacitated or Killed, it explodes in a shower of black fat, scalding sulphurous steam, and shards of bone: anyone within 3 yards takes damage based on the creature's Infernal Might (e.g. +30 damage if it only had one body, +5 if 6 bodies), and is blinded for a number of rounds equal to the number of Body Levels lost. If such a Soak roll is botched, the victim is permanently blinded.

FLAMING TOUCH (1 point): Azthei'im may ignite any one ordinarily flammable object that it touches (as a level 5 Creo Ignem spell). Ignited items burn as usual.

(9)
Sam Soude
Asmodeus
Indizi: chiavi



Ha uno strano rapporto con i PG. Vorrebbe aiutarli per evitare che si arrivi alla battaglia finale, ma non può farlo direttamente perché si metterebbe contro la moglie Lilith.

Abita in una sontuosa abitazione, ed è un mercante di legnami (che se qualcuno gli ha affibbiato il nomignolo di “falegname”).

All'ingresso un paio di uomini scorteranno i PG dentro al giardino, dove una serie di ragazze discinte (nella mitologia cristiana è anche il demone della lussuria) sono pronte con cesti di frutta esotica, acqua fresca, vino, datteri. Un gruppo di leopardi e linci (il cui pelo maculato rappresentano i peccati) comparirà al posto delle fanciulle se le cose si dovessero “mettere male”.

All'inizio gli consiglierà semplicemente di lasciare perdere, se ci tengono alla vita. Gli parlerà della caduta di Re Salomone, del fatto che Alhazred ha voluto leggere gli stessi libri di Salomone ed ha fatto una brutta fine.

L'Al-Azif contiene conoscenze che è meglio lasciare nascoste. Azif è il nome per gli insetti notturni, ma può anche riferirsi ai ruggiti dei demoni della notte (Jinn).

Loro potrebbero trovare quello che cercano... e finire molto male.

Gli farà capire chi è in realtà. Se i maghi agiscono, noteranno che sono in una aura demoniaca. Se torneranno in futuro, non riusciranno ad entrare e tutto sarà cambiato (giardini meno lussureggianti, impiegati e magazzinieri, etc).

Come prima cosa allungherà la mano, pretendendo la pergamena handout 1, che potrebbe incastrare Re Ruggiero e tutto quello che Lilith ha fatto. Se gliela consegneranno è disposto a “creare” oggetti di cui avranno bisogno (vis, oro, incenso, birra, CD, Playstation, etc).

Si presume che almeno Paul non sia d'accordo a cedere l'unico documento che potrebbe sputtanare Re Ruggiero II davanti al Papa e ai suoi feudatari.

Asmodeus risponderà che se vogliono a Rafaniyah potranno trovare qualcosa di simile... se hanno voglia di affrontare qualche Assassino di Mefistofele. La sua ultima offerta sarà un gioiello a forma di due cherubini. Dirà che è la chiave di cui avranno bisogno. In effetti servirà per accedere all'area di dominio del Tempio di Gerusalemme senza l'aiuto dei custodi.

Se Bernardo o Philippe scacciano il demone, questi se ne andrà senza alcun problema... vuole solo parlargli e dargli qualche informazione “sottobanco”... in fondo è coinvolta sua moglie e non vuole contrariarla “troppo”.



(10)

Arriva Mustapha, l'amico mussulmano

Indizi: chiavi – rituali magici contro guardiani sovrannaturali



Dal Nord è arrivato ad Acri Mustapha, l'amico di Philippe e Ugo.

Ha appuntamento presso il forte dei Templari. Se i PG non lo hanno aspettato, ma sono ancora in città, verranno raggiunti da un drappello di Turcopoli che li avviserà dell'ospite.

Mustapha ha lasciato il suo seguito (e gli animali della sua carovana) nella zona nuova, è venuto a trovare gli amici da solo, a piedi. Indossa un tipico abito da viaggio nel deserto, non si è neppure fermato in locanda a cambiarsi, data l'urgenza delle informazioni:

- È passato da Capernum, dove ha incontrato alcuni sant'uomini: un gruppo di eremiti (che volevano spostarsi a sud... dove saranno assaliti e salvati dagli Ospitalieri) e alcuni strani Assassini (quelli di Mefistofele) molto interessati a tutto ciò che è sacro e antico. Anche se erano fuori dalle loro zone, non facevano nulla per mascherarsi o passare inosservati. Gli hanno addirittura chiesto se era disposto, per 100 bisanti, ad andare presso alcuni sufi a recuperare delle pergamene contenenti rituali per sconfiggere difese e guardiani sovrannaturali.
- A Nord del Mare di Galilea, fino oltre il principato di Antiochia c'è uno strano "movimento": i sufi e i raquis (saggi-con poteri magici) hanno paura ad uscire la notte. Sono convinti che uno spirito del deserto stia percorrendo i sentieri alla ricerca di qualcosa o qualcuno, ma non disdegna attaccare anche i viandanti per il solo gusto di farlo (in realtà hanno scambiato il leopardo infernale, per un Jinn).
- Gli eremiti fanno capo a un tal Claude di Marsiglia. Gli ha incontrati tanto tempo fa, ma una volta saputo che era amico di Ugo e Andrè, gli hanno affidato un messaggio: «Claude deve parlare con tutti loro. Qualcuno ha duplicato la sacra "chiave del Tempio" ed ora in molti potranno avervi accesso». Non gli hanno voluto spiegare cosa vuol dire questa frase... hanno detto che Ugo, o uno dei suoi amici avrebbe capito.
- Dalle parti della vecchia sinagoga, quella con la testa della medusa scolpita su uno degli architravi, pare che i Jinn si siano scatenati, ed ampie aree siano cadute in mano a esseri infernali alla ricerca di qualcosa. Di notte è meglio non avvicinarsi.
- La situazione è tanto grave da aver fatto intervenire anche il Vecchio della Montagna che ha mandato alcuni suoi uomini e stregoni per accertarsi di cosa sta succedendo realmente.

Mustapha ha consegnato l'ambasciata di Ugo al Maestro degli Assassini, e questi ha accettato un incontro, anche perché ora è più a sud rispetto ai suoi territori abituali e i Crociati dovrebbero fare meno strada. Inoltre è interessato a parlare al più presto per confrontare alcune profezie e presagi che stanno cominciando a inquietare il popolo da alcune settimane.

Gli ha consegnato un invito per Ugo e i suoi amici, alla fortezza degli assassini di al-Khwabi a nord est di Tortosa.

Anche il Vecchio della Montagna è interessato a far cessare il caos, dato che le sue terre sono percorse da strane e maligne entità già da molto tempo.

(11)

Domus Pacis

Indizi: chiavi, rituali e incantesimi per disattivare protezioni arcane- STRAAGOS

Situato alla base di una rupe a circa 11 miglia a nor-est di Gerusalemme, Domus Pacis (o Dar al-Salam... non sto scherzando, in arabo si dice proprio così) ha la struttura di una locanda/osteria per viaggiatori (una Khan), in cui i mercanti si possono fermare la notte. In effetti, proprio da questi mercanti deriva una parte dei guadagni che sostengono l'Alleanza.

Un Khan consiste di una corte centrale, circondata da alte mura, su cui sono appoggiati degli edifici a due piani. Il piano terra è la zona dedicata agli estranei, il primo piano ai grog. I Magi vivono e lavorano in alcune grotte sotterranee nascoste.

Di tanto in tanto magi ermetici e raquis (stregoni islamici, non shairs) si incontrano qua per discutere dei loro problemi.



Gli attuali maghi sono:

Tau di Flambeau.

Leader dell'Alleanza. Alto, magro. È il tipico mago Flambeau, amante della magia del fuoco, immaturo e troppo sicuro di sé. È comunque un uomo onesto e "genuino" (dice le cose in faccia alla gente). È anche molto intelligente ed ha ampi interessi al di fuori di quelli tipici dei Flambeau. Sa di alcune leggende di reliquie della Terra Santa (la Lancia di Longinus, l'Arca dell'Alleanza, il Bastone di Mosè, la Testa di Giovanni Battista, etc) e sa che molte sono sicuramente situate in Regioni di Dominium i cui sono pochi eletti possono entrare. Sa però che molti cabalisti e raquis hanno "prodotto" delle chiavi, che consentono a chiunque non sia legato direttamente alle forze del male, di accedere direttamente a queste Regio. Questo non vuol dire che i profanatori poi non siano soggetti a punizioni divine, ma che possono accedere a luoghi a loro preclusi (a causa di peccati, mancanza di fede, ecc.).

Alcuni mesi fa è giunto un monaco all'Alleanza (di cui non ricorda il nome) che gli ha consigliato alcune letture. Gli ha lasciato alcune pergamene sull'argomento e se ne è procurate altre negli ultimi tempi. Sa con certezza che a Nord del Mare di Galilea fosse in azione un buon gruppo di cabalisti e shairs che hanno fabbricato (o duplicato) molte di queste "chiavi arcane", tipicamente hanno forma di angeli o animali "sacri" (leoni, aquile, etc).

Tau sa anche che chi cerca questo genere di oggetti, cerca anche il modo per rendere inefficaci difese e guardiani sovranaturali. Ora non sa come mai, ma si sentiva di dirlo ai suoi ospiti.

Il misterioso monaco era Straagos che gli ha detto le cose che sapeva sarebbero state utili ai PG. Le pergamene da lui lasciate a Tau sono state scritte con il sangue. Basta una semplice analisi (Int+Awareness 6+).

Se interrogato della "stranezza", Tau dirà che non è possibile e che non l'aveva mai notato, ma che comunque è "poco importante". Il demone ha usato i suoi poteri di

controllo della mente, per fargli sembrare la cosa “normale”... ma ha cancellato anche il ricordo del suo nome fittizio... per cui se i PG lo richiederanno faranno “venire dei pensieri” ai maghi di Domus Pacis, facendo subodorare l'azione di incantesimi di controllo della memoria.

Felix di Criamon.

Un mago strano. Basso, vestito in marrone chiaro, cammina con un bastone, un viso con fattezze aquiline. Figlio di un grog dell'Alleanza stessa, ha sempre vissuto qua, come soldato e custos, fino a che a 28 anni, il Dono si è reso manifesto. È diventato Magus molto tardi (a 43 anni).

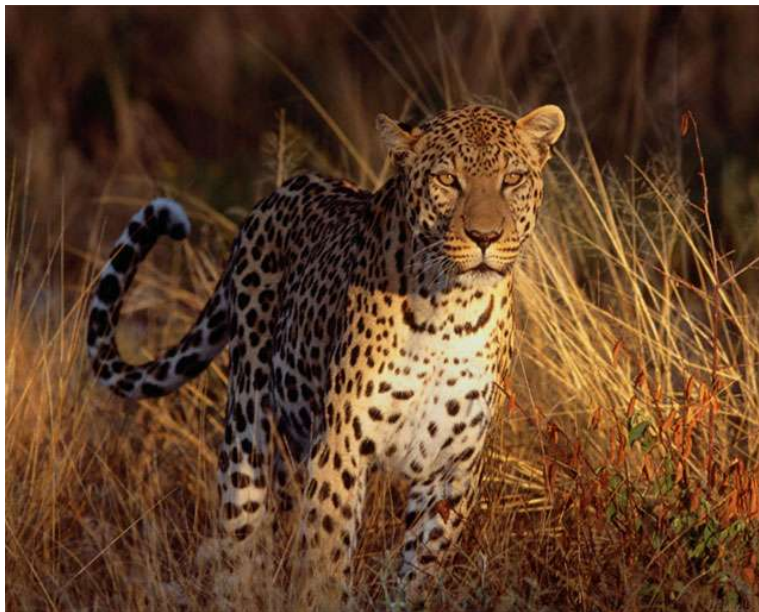
Zoppica, a causa di uno scontro con uno stregone non ermetico che ha anche ucciso il suo maestro, di cui ora sta portando avanti il compito: tenere d'occhio sulle relazioni tra la Casata Criamon e i Cabalisti del Levante. Preferisce usare metodi mondani, dato che sa che la sua magia è molto debole e preferisce utilizzarla solo come “supporto”.

Anche lui ha parlato con il monaco “misterioso” di cui non ricorda il nome.

Esther di Jerbiton

La più giovane dei maghi di Domus Pacis. Indossa abiti bianchi, molto semplici e sexy, ha un accento pesantemente Inglese, di media altezza, capelli neri lunghi. È profondamente legata ai mercanti del Levante ed è ossessionata dal fare soldi. Mammon l'ha un po' traviata ed ha venduto anche oggetti magici alla nobiltà cristiana e a quella islamica (cosa proibita dal Codice Periferico dell'Ordine di Hermes). Se Paul si presenta come Quaesitor attirerà subito le ire della ragazza che “sparirà” dalla circolazione. Lei è l'unica che si ricorda il nome del Monaco Misterioso: si era presentato come Henry di Sens (il nome dell'ARCIVESCOVO cui Straagos si era sostituito durante il Concilio di Tryes).

(12)
Il Leone e il Leopardo



Poco prima di entrare nelle zone desertiche a Nord del Mare di Galilea, un viandante scappa verso di loro, dice di essere un sufi e di essere inseguito da una bestia del demonio.

Immediatamente dopo un leopardo gli salta addosso e cerca di sbranarlo.

Breve scontro, con i PG che possono fare qualcosa. Se non fanno nulla (malus di qualità e interpretazione), all'improvviso, un leone enorme e regale ruggisce e il leopardo scappa.

Il leone ha Divine Might 25 ed è in grado di parlare.

Si chiama Abacuc, ed è la forma "divina" del gatto della spianata del tempio di Gerusalemme, che da secoli assieme ad un umano, protegge il Tempio di Salomone contenuto all'interno del Quartier Generale dei Templari.

Se lo aiutano a tornare a Gerusalemme, gli rivelerà dove è situata la cosa che tutti stanno cercando.



La Storia

Abacuc, una sera è stato preso da David a Gerusalemme e portato lontano dalla zona dove dominava. Non ha avuto sospetti, dato che il ragazzo era l'allievo del suo collega custode!!!

Peccato che appena arrivato a casa sua, ha visto una donna ed un paio di uomini in abiti neri bordati di rosso che hanno intonato una litania e immediatamente dopo erano in una città in riva all'acqua.

Qui ha sentito una netta aurea infernale e i 3 individui hanno chiesto a David di consegnarli il gatto, uno di loro aveva estratto un pugnale.

Abacuc è scappato a gambe levate. Di notte non riesce a mutare forma, se non nella zona del Tempio, di cui è custode.

Da settimane lo stanno braccando.

Ma ha capito che non può lasciare la zona, hanno eliminato il custode di un'altra sacra reliquia: la chiave della cripta del Tempio di Salomone. È l'oggetto che consente a chiunque di entrare in zone sacre (Regio di Dominio), anche senza esserne degno. Da questa chiave, cabalisti e raquis, ne hanno prodotto altre di potenza inferiore, ma comunque sufficienti a far passare almeno una persona nella Regio.

Questa invece non ha limiti di numero.

Lui è riuscito a recuperarla e l'ha nascosta nella casa dell'ultimo amico/seguace dell'eremita, in questo modo tenendola lontana dagli stregoni e da David.

Ma nella zona hanno sguinzagliato Jinn e demoni, prima o poi la troveranno e David potrà impossessarsene per raggiungere i suoi scopi.

Dai discorsi di quest'ultimo, pare sia stato plagiato. Parla di vendetta contro i Crociati e di consegnare il tesoro più prezioso del Tempio a loro che lo utilizzerebbero per librare il popolo d'Israele. Pare che la donna abbia su di lui un'influenza innaturale.

Cosa possono fare i PG

Accompagnare Abacuc nella città dove ha nascosto la reliquia a casa dell'ultimo seguace dell'eremita: Samuel.

Vi arriveranno di notte e lui sarà un semplice gatto.



Leopardo

Infernal might: 18

Size: +1

Personality traits: Mean+3, Deceitful +3

Characteristics: Cun +2, Per +3, Str +4, Sta +1, Dex +2, Qik +2

Bite & Claws: Init +7 Atk +6 Def +5 Dam +6

Soak +6 Def +5

Body levels: OK,0/0, -1,-3,-5, Incapacitated

Abilities: Ferocity (malicious act) 4, Athletics 3, Awareness 4, Disguise (as corpse) 2, Hunt 3, Stealth (stalking prey) 4

Powers:

Pleasing Breath, ReAn 30, 4 points – tutti gli animali (eccetto i draghi) sono incantati e devono seguirlo dove lui vuole. Normalmente vicino a lui per ucciderli meglio.

Vis: 4 Rego (nella lingua)

Abacuc

Leone. Virtù incarnata del Coraggio

Divine Might: 30

Size: +3

Characteristics: Cun +1 Per +3 Str +9 Sta +5 Dex +2 Qik +1

Personality traits: Brave+5, Merciful +3, Noble+3

Abilities: athletics (pouncing) 3, Awareness +2, Folk Ken 4, Hunt (traking) +2

Ferocity: +10 (defending innocents)

Bite & Claws: Init +9, Atk +9, Dfn +6, Dam +17

Soak: +15

Fatigue: +5

Fatigue levels: OK,0/0/0, -1,-3,-5, Unconscious

Body levels: OK,0/0/0, -1,-3,-5, Incapacitated

Powers:

Enduring constitution: come da virtù pag 41 ArM4

King of the beast, ReAn25, 1 point Il leone può comandare qualsiasi altro animale eccetto il serpente

Roar, CeMe 25, 3 points: quando il leone ruggisce tutti quelli nelle vicinanze debbono fare un test di Coraggio (apposito tratto della personalità) di 9+ o sono congelati dal terrore

Become Cat, MuAn 30, 0 points. Abacuc diventa automaticamente un gatto la notte, se non è a Gerusalemme (nel qual caso può controllare la trasformazione e rimanere gatto o leone a sua scelta sia di giorno che di notte). Mantiene comunque la Divine Might di 30, anche in forma felina, ma i suoi poteri sono limitati agli animali della sua stazza o minori.

In effetti è un animale coraggioso, anche in forma di gatto non smetteva di lottare e di causare problemi!!!

(13)
Capernum
Cafarnao

Conosciuta anche come: Tell Hum, Khirbet Karazeh, Bethsaida, Capharnaum, Chorazin, Kefar Nahum, Kafarnaum, Kefar Tanhum, Talhum, Tantum



Sulla rupe di Capernum (dove i Filistei volevano buttare Gesù), c'è il gruppo degli stregoni. Vi arriveranno di sera, ed Abacuc sarà un semplice gatto.

Alfonso di Monreale è arrivato da poco ed ha preso il controllo delle operazioni. I suoi soldati hanno già catturato l'ultimo seguace dell'eremita, che si nascondeva nella zona della Casa di San Pietro, su cui ora sorge una chiesa bizantina ottagonale del VI secolo.. Intorno a loro semplici soldati arabi (5). Non ci sono né Jinn, né demoni, che stanno colpendo la zona alla ricerca della reliquia che farà da chiave alla cripta del Tempio di Salomone.

Se attaccano salveranno il pover'uomo che gli rivelerà che la chiave la buttata nel pozzo dell'antica sinagoga... vicino alla "Medusa".

Se non lo aiutano, lo confesserà solo questo ai al vampiro e morirà.
Se sarà salvato, aggiungerà che "la Medusa" è un antico bassorilievo che sta su una delle travi della sinagoga. Non sa come mai non sia mai stato cancellato (di norma non ci sono raffigurazioni del genere nelle Sinagoghe).

Soldati mori 5



Abd al-Mun'im, Jahhaf, Sulaiman, Masarra, Bakr, Garsiyya,

Characteristics: Int +0, Per +0, Pre +0, Com +0, Str +2, Sta +2, Dex +0, Qik +0

Age: 30

Size: +0

Confidence: 3

Virtues & Flaws: Standard Grog +0, Higher Purpose (follow the Warlock of Lilith) +1, Dutybound -1, Obligation -1, Short Attention Span -1.

Personality Traits: Coraggioso +3, Rispettoso dell'autorità +2

Reputation: Criminali 3 (Palermo)

<i>Weapon/Attack</i>	<i>Init</i>	<i>Atk</i>	<i>Dfn</i>	<i>Dam</i>	<i>Fat</i>
Brawling (fist)	+5	+4	+4	+2	+6
Short Spear	+1 1	+7	+8	+5	+8
Short Sword	+9	+7	+8	+5	+7

Soak: +6

Fatigue Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Unconscious

Body Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Incapacitated

Abilities: Awareness (Guarding) 6, Brawling (fist) 3, Church Lore (Acri) 3, Holy Land Lore (Vie di Pellegrinaggio) 2, Folk Lore (Holy Land) 2, Single Weapon (Short Spear) 5, Speak French 5, Ride (Guard) 5.

Equipment: armi, vestiti, Full Heavy Leather,

Encumbrance: +0

Alfonso di Monreale

Vampire



Characteristics: Int +3, Per +0, Pre -2, Com -1, Str +3, Sta +2, Dex +2, Qik +2

Age: 30 **Size:** +0 **Infernal Might:** 25

Personality Traits: Bloodthirsty +5, Murderous +5

<i>Weapon/Attack</i>	<i>Init</i>	<i>Atk</i>	<i>Dfn</i>	<i>Dam</i>	<i>Fat</i>
Bite	+8	+8	+4	+10*	-
Strangle	+1 0	+1 0	+10	+14**	-

Soak: +14

Fatigue Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Fall into dust

Body Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Fall into dust

Powers:

Confusion of the Numbered Will, ReMe 15, 2 points - ArM4 pag 148

Shape of the Furred Slinker, MuCo 25, 3 points – il vampiro diventa un ratto

Broom of the winds, ReAu 15, 2 points- ArM4 pag 121

The Iron grasp, MuCo 15, 2 points- La forza del vampire aumenta di +3

Weakness:

Natural Sunlight: -3 infernal point per round

Bright light: -1 infernal point per round

Holy ground: non può essere oltrepassato

Roads: antipatia per il centro della strada

Vis: 3 perdo, 3 corpus, 5 vim (infernally tainted)

Abilities: Certamen 3, Italian Lore 1, Finesse 5, Hermes Lore 1, Legend Lore 5, magic Theory 3, Parma Magica 3, Penetration 6, Scribe Latin 3, Speak Italian 4, Speak French 4, Speak Arab 4, Speak Latin 4, Scribe Italian 4, Scribe French 4, Scribe Arab 4,

Art: Creo 0, Intellego 0, Muto 7, Perdo 8, Rego 10,

Animal 0, Aquam 0, Auram 7, Corpus 8, Herbam 0, Ignem 12, Imaginem 0, Mentem 0, Terram 7, Vim 5

Spells:

Ball of Abysmal Flame. Crlg 35. Casting Total +24

Ward Against Heat and Flames. Relg 25. Casting Total +24

Conjuration of the Indubitable Cold. Pelg 20. Casting Total+22

Leap of the Fire. Relg 20. Casting Total+24

Pilum of Fire. Crlg 20. Casting Total+24

Flash of the scarlet Flames. Crlg 15. Casting Total+24

Lifting the Dangling Puppet ReCo15. Casting Total+20

Prison of Flames. Mulg15. Casting Total+21

Soothe the Ranging Flames. Pelg15. Casting Total+22

Wreaths of foul Smoke. CrAu15. Casting Total+19

Lamp Without Flame Crlg10. Casting Total+24

Palm of Fire. Crlg5. Casting Total+24

(14)
La Chiave della Medusa



Vicino alla vecchia sinagoga (abbandonata da anni o secoli) ci sono un paio di pozzi (quello nord e quello a est). Entrambi sono oramai poco usati, l'acqua è scarsa e putrida. Vicino al pozzo a est c'è un architrave della struttura con incisa una sorta di medusa. In quel pozzo è stata gettata la chiave. Il pozzo è profondo 10 piedi, e c'è circa 1 piede di fanghiglia.

La chiave è un gioiello a forma di due cherubini dorati che si guardano. È una reliquia, forgiata a forma del coperchio superiore dell'Arca dell'Alleanza. Questo per permettere a chiunque di "entrare in contatto con Dio".

Da questo oggetto ne sono state tratte delle copie di potenza inferiore (quella che ha offerto Asmodeus ai PG, ad esempio).

Nella zona ci sono due 5 Hashishin di Mefistofele.

Parlano del fatto che David sta andando dal vecchio della montagna da Algol.

Hashishin di Mefistofele 5



Abd al-Mun'im, Jahhaf, Sulaiman, Masarra, Bakr, Garsiyya,

Characteristics: Int +1, Per +1, Pre +1, Com +2, Str +2, Sta +2, Dex +0, Qik +0

Age: 30

Size: +0

Confidence: 3

Virtues & Flaws: Higher Purpose (follow Mephisto) +1, , Dutybound -1, Obligation -1,

Personality Traits: Coraggioso +3, Rispettoso dell'autorità +2

Reputation: Criminali 3 (Islam)

<i>Weapon/Attac k</i>	<i>Ini t</i>	<i>At k</i>	<i>Df n</i>	<i>Da m</i>	<i>Fa t</i>
Brawling (fist)	+5	+4	+4	+2	+6
Short Spear	+1 1	+7	+8	+5	+8
Short Sword	+9	+7	+8	+5	+7

Soak: +8

Fatigue Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Unconscious

Body Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Incapacitated

Abilities: Awareness (Guarding) 6, Brawling (fist) 3, Church Lore (Acri) 3, Holy Land Lore (Vie di Pellegrinaggio) 2, Folk Lore (Holy Land) 2, Single Weapon (Short Spear) 5, Speak French 5, Ride (Guard) 5.

Equipment: armi, vestiti, Full Heavy Leather (Missaglia quality armor),

Encumbrance: +0

(15)
MEGIDDO

Nota anche come Armageddon, el-Lejjun, Tel el-Mutesellium, Tell el-Mutesellim, Tel Megiddo, Campus Legionis, Har Megiddo, Har-Megeddon, Harmagedon, Isar-Megiddo, Legio, Lejjun, Megiddon



In queste zone l'ultimo gruppo di Jinn e Stregoni di Lilith stanno cercando tracce dell'Arca dell'Alleanza. C'è una Regio di Dominio al di sopra della collina di Megiddu che non riescono a penetrare. Stanno perciò rastrellando della gente dai dintorni per obbligarli ad entrare e prendere per loro un gioiello.

Se i PG agiscono subito, potranno liberare la gente e penetrare nella regione dove troveranno un'altra chiave che li permetterà di accedere al Sancta Sanctorum del Tempio di Salomone.

La gente dice che si erano messi al sicuro alcuni giorni fa, grazie ad uno strano monaco che si è presentato come Henry di Sens, dicendo che dovevano velocemente allontanarsi dalla zona.

Straagos voleva rallentare i progressi degli Stregoni di Lilith, facendogli trovare quanta meno manodopera possibile.

Qua i PG avranno una visione (Bernardo, soprattutto, potrà parlare): una forte luce li coglierà quando saranno dentro alla Regio di Dominio. Uno stato di pace e tranquillità di avvolgerà e una voce profonda gli dirà: «svelti miei cari... una delle cose che non devono cadere nelle mani dei malvagi è proprio davanti a voi. Prendetela e andatevene subito. Questa zona sta per trasformarsi in un campo di battaglia... se fallirete».



Jinn AZTHEI'IM

Infernal Might 35

Intelligence (devious) +4, Perception +4,
Strength +1, Stamina +3,
Presence (confident) +2, Communication (authoritative) +2,
Dexterity +2, Quickness +1.

Skills include: all combat skill (brawl, all weapons, etc.) +6, Intimidation +6.

In combat Azthei'im's claws rake for +30 damage

Special Powers:

RECURRING WOUNDS (0 points): If a mortal is injured by Azthei'im, then the Storyguide should keep a secret note of those wounds. Any time that the character engages the demon in combat in the future, the wounds seem to reopen, very painfully. The recurring wounds actually cause Long Term Fatigue to the character - not Wounds - healing swiftly as Fatigue is regained. Only characters who have True Faith, or have very recently made Confession (and have not sinned since), or have attended Mass in the last few hours are immune from their wounds recurring.

ONE MADE MANY (0 points): Azthei'im may divide his body up into 2 to 6 identical - but smaller - versions of himself. It takes one whole round for his body to divide or remesh, and all of his many bodies share the same mind. Infernal Might is divided equally between bodies. Strength and Stamina fall by one each for every copy made (e.g. if there are four Azthei'ims, then Strength is 3 lower, at +2). Damage should be divided by the number of bodies (e.g. if it has split into two, each body's claws inflict $30/2 = +15$ damage). Quickness and Dexterity, conversely, rise as the number of bodies increases, rising by 1 per additional body (to +4 for 6).

EYES OF THE CAT (0 points): as the spell.

SULPHUROUS DEATH (0 points): if any one of bodies is Incapacitated or Killed, it explodes in a shower of black fat, scalding sulphurous steam, and shards of bone: anyone within 3 yards takes damage based on the creature's Infernal Might (e.g. +30 damage if it only had one body, +5 if 6 bodies), and is blinded for a number of rounds equal to the number of Body Levels lost. If such a Soak roll is botched, the victim is permanently blinded.

FLAMING TOUCH (1 point): Azthei'im may ignite any one ordinarily flammable object that it touches (as a level 5 Creo Ignem spell). Ignited items burn as usual.

Stregone di Lilith BOEMONDO DI FRANCOFORTE

Characteristics: Int +3, Per +0, Pre -2, Com -1, Str +3, Sta +2, Dex +2, Qik +2

Age: 30 **Size:** +0

Personality Traits: Murderous +5

<i>Weapon/Attacking</i>	<i>Init</i>	<i>Atk</i>	<i>Dfn</i>	<i>Dam</i>	<i>Fat</i>
Sword	+8	+8	+4	+10	-

Soak: +14

Fatigue Levels: OK/-0/-1/-3/-5/KO

Body Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Incapacited

Abilities: Certamen 3, Italian Lore 1, Finesse 5, Hermes Lore 1, Legend Lore 5, magic Theory 3, Parma Magica 3, Penetration 6, Scribe Latin 3, Speak Italian 4, Speak French 4, Speak Arab 4, Speak Latin 4, Scribe Italian 4, Scribe French 4, Scribe Arab 4,

Art: Creo 0, Intellego 0, Muto 7, Perdo 8, Rego 10,

Animal 0, Aquam 0, Auram 7, Corpus 8, Herbam 0, Ignem 12, Imaginem 0, Mentem 0, Terram 7, Vim 5

Spells:

Ball of Abysmal Flame. Crlg 35. Casting Total +24

Ward Against Heat and Flames. Relg 25. Casting Total +24

Conjuration of the Indubitabile Cold. Pelg 20. Casting Total+22

Leap of the Fire. Relg 20. Casting Total+24

Pilum of Fire. Crlg 20. Casting Total+24

Flash of the scarlet Flames. Crlg 15. Casting Total+24

Lifting the Dangling Puppet ReCo15. Casting Total+20

Prison of Flames. Mulg15. Casting Total+21

Soothe the Ranging Flames. Pelg15. Casting Total+22

Wreaths of foul Smoke. CrAu15. Casting Total+19

Lamp Without Flame Crlg10. Casting Total+24

Palm of Fire. Crlg5. Casting Total+24

Soldati mori 5



Abd al-Mun'im, Jahhaf, Sulaiman, Masarra, Bakr, Garsiyya,

Characteristics: Int +0, Per +0, Pre +0, Com +0, Str +2, Sta +2, Dex +0, Qik +0

Age: 30

Size: +0

Confidence: 3

Virtues & Flaws: Standard Grog +0, Higher Purpose (follow the Warlock of Lilith) +1, Dutybound -1, Obligation -1, Short Attention Span -1.

Personality Traits: Coraggioso +3, Rispettoso dell'autorità +2

Reputation: Criminali 3 (Palermo)

<i>Weapon/Attack</i>	<i>Init</i>	<i>Atk</i>	<i>Dfn</i>	<i>Dam</i>	<i>Fat</i>
Brawling (fist)	+5	+4	+4	+2	+6
Short Spear	+1 1	+7	+8	+5	+8
Short Sword	+9	+7	+8	+5	+7

Soak: +6

Fatigue Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Unconscious

Body Levels: OK/-0/-1/-3/-5/Incapacitated

Abilities: Awareness (Guarding) 6, Brawling (fist) 3, Church Lore (Acri) 3, Holy Land Lore (Vie di Pellegrinaggio) 2, Folk Lore (Holy Land) 2, Single Weapon (Short Spear) 5, Speak French 5, Ride (Guard) 5.

Equipment: armi, vestiti, Full Heavy Leather,

Encumbrance: +0

(16)

La fortezza degli assassini di Mefistofele

Indizi: tutti

Poco a nord di del Principato di Antiochia, nella città fortificata di Rafaniyah (in teoria di proprietà cristiana), c'è una torre a 3 piani, circondata da una staccionata che è una delle sedi degli assassini rinnegati legati a Mefistofele.

Questi satanisti hanno occupato la fortezza eliminando il signore locale e ora spadroneggiano nella zona. I contadini locali sono rassegnati (Maomettani, Assassini, Cristiani... uguali sono: tutti vogliono le tasse).

Hanno eliminato tutti i "pericoli religiosi" dalla zona: monaci, preti, sufi, raquis, etc.

Dato che sono quasi tutti in azione per cercare materiale per gli Stregoni di Lilith, la base è sguarnita, così come la loro biblioteca.

Si può facilmente penetrare nelle difese praticamente non sorvegliate (1 assassino di ronda per tutto il perimetro, portone facilmente scavalcabile, 2 scribi all'interno che stanno cercando di decifrare alcune vecchi papiri per indirizzare meglio i loro uomini e 3 ufficiali indaffarati nelle attività quotidiane).

Qua i PG possono far parlare i 2 scribi (che parlano arabo e latino), oppure recuperare tutti i documenti e leggerli in alcune giornate di lavoro.

Ci sono anche i diari della fortezza e le registrazioni delle missioni.

Sono stati sguinzagliati in mezzo levante a cercare informazioni, pergamene e oggetti.

Potranno trovare le informazioni sulle chiavi mistiche che consentono di entrare in zone di dominio. I rituali per rendere inefficaci difese e guardiani sovranaturali. Hanno inviato uomini dall'Armenia all'Egitto e sono tornati con pergamene e papiri già consegnati ad Algol alla fortezza di al-Khwabi vicino a Tortosa.

Se interrogano gli scribi verranno a sapere della storia della chiave principale di Capernum e delle sue varie copie sparpagliate da Megiddo a Capernum..

Inoltre troveranno la lettera di ingaggio principale che ordina agli assassini di cercare informazioni utili al recupero dell'Arca Dell'Alleanza per Re Ruggiero II di Sicilia. Il chiodo sulla bara, definitivo per incastrare Re Ruggiero.

Gli assassini cercheranno di guadagnare tempo perché entro un paio d'ore tornerà alla base un drappello di 12 soldati con uno shair e un Jinn (usate le statistiche del punto precedente).

L'informazione di dove è situata questa fortezza sarebbe pagata a peso d'oro dal Vecchio della Montagna.

(17) Il Vecchio della Montagna

La fortezza di al-Khwabi a nord est di Tortosa è in mano agli Assassini del Vecchio della Montagna. Questi è venuto qua da poche settimane perché nella zona meridionale delle sue terre sta accadendo qualcosa di strano. I suoi sudditi e i suoi migliori uomini sono preoccupati. Il Vecchio è uno Sahir e i suoi poteri gli hanno fatto capire che ha bisogno di aiuto, e gli astri hanno indicato nei leader dei Templari e nei suoi amici i giusti alleati.

Quando Mustapha gli ha portato la missiva di Ugo dei Pagani, ha capito che qualcuno “al piano di sopra” gli voleva bene, ed ha approfittato della situazione per rilasciare un salvacondotto per Ugo e i suoi più stretti collaboratori. Basta che mostrino il documento a qualunque funzionario degli Assassini per essere immediatamente condotti fin dal Vecchio.

Possono arrivare in nave fino a Tortosa, poi prendere dei cavalli e dirigersi sulle montagne. Verranno fermati dopo una mezza giornata di viaggio da 3 uomini in abiti da montanari, con lance e spade! In realtà sotto le tuniche hanno delle armature leggere e 3 dei loro compagni sono appostati con archi corti nelle rocce intorno. Sono le prime guardie della fortezza. Se non presentano a loro il lasciapassare, ma li affrontano, dovranno fare un'altra mezza giornata di viaggio prima di essere fermati da 15 soldati armati e corazzati. Se affrontano anche questi, arriveranno alla fortezza dopo un'altra mezza giornata di viaggio, ma la troveranno mobilitata, dato che un gruppo di crociati ha forzato tutti i punti di controllo e temono un attacco in forze.

Alla corte iniziano a parlare con il leader degli assassini: Ahkim.

Lui non c'entra con i 5 che cercarono di uccidere Bernardo a Troyes. Erano degli “eretici” traviati dal demonio.

Ahkim è uno shair molto giovane (30 anni), il titolo “Vecchio della Montagna” era riferito al nonno che lo portava quando conquistò Alamut in Persia. Da allora tutti i suoi eredi lo usano come titolo onorifico (un po' come Cesare per gli imperatori romani).

È protetto da due Jinn e ne ha altri all'interno di alcuni oggetti (lampade, anelli, bottiglie). La sua stanza è lussuosa, tappeti damascati, velluti, drappi ingioiellati. È disposto ad una alleanza con i Crociati ed è anche intenzionato a battezzarsi se questo servirà per evitare brutti episodi con i Cristiani, per cui non nutre particolare interesse.

Al momento i suoi nemici sono tutti gli altri Maomettani che lo circondano!!!

I PG possono mostrare la pergamena del comandante degli Stregoni di Lilith di Roma. Il Vecchio chiamerà tutti i suoi uomini ed ad un certo punto entrerà Algol, che vedendosi sorpreso, lancerà a terra una gemma, che contiene un Jinn imbrigliato che lo proteggerà, quanto serve per farlo scappare. O i PG lo eliminano, oppure verrà in aiuto Ahkim, che libererà due geni dai suoi anelli, ordinando di eliminare l'essere infernale.

Esaminando i suoi alloggi, troveranno manoscritti, e appunti vari recuperati dalla biblioteca e dagli archivi degli assassini del Vecchio della Montagna. Ci sono anche papiri di cui Ahkin non ne conosce la provenienza. Parlano di rituali per rendere inefficaci difese e guardiani sovranaturali. Sono macchiati di sangue (sono quelli recuperati dagli assassini di Mefistofele in giro per il mondo, in modo “poco ortodosso”).

Un nome spunta a fianco a quello dell'Arca: Abrham, l'amico ebraico di Philippe. Pare sia un custode della sacra reliquia!

David è già stato qua. Sapeva che il suo mentore Abraham era il custode di qualcosa, ma non sapeva esattamente cosa.

Ora che la conosce, sa come accedere al Sancta Sanctorum e consegnare l'Arca alla sua fidanzata e ai suoi amici.

I PG debbono tornare di corsa a Gerusalemme.

Il Vecchio della Montagna si rattrista che i suoi ospiti possano stare così poco con lui. È rammaricato di aver serbato in seno una vipera come Algol e di avergli aperto le porte della biblioteca di al-Khwabi.

Può però sdebitarsi con loro. I suoi studi di shair gli sono stati molto utili e può concedere un paio di aiuti: un rapido passaggio per Gerusalemme, grazie ad un Jinn e una “chiave” per accedere a luoghi sacri. I suoi predecessori e i raquis della zona per anni hanno cercato di riprodurre una reliquia simile, custodita a Capernum, che tra l'altro sa essere interessata ad attività strane di Jinn recentemente.

Non è potente come l'originale, ma è sicuramente utile, quanto meno per mettersi in salvo da demoni e stregoni malvagi, che certamente non possono giungere dentro a Regio Divine impunemente.

Jinn AZTHEI'IM

Infernal Might 35

Intelligence (devious) +4, Perception +4,
Strength +1, Stamina +3,
Presence (confident) +2, Communication (authoritative) +2,
Dexterity +2, Quickness +1.

Skills include: all combat skill (brawl, all weapons, etc.) +6, Intimidation +6.

In combat Azthei'im's claws rake for +30 damage

Special Powers:

RECURRING WOUNDS (0 points): If a mortal is injured by Azthei'im, then the Storyguide should keep a secret note of those wounds. Any time that the character engages the demon in combat in the future, the wounds seem to reopen, very painfully. The recurring wounds actually cause Long Term Fatigue to the character - not Wounds - healing swiftly as Fatigue is regained. Only characters who have True Faith, or have very recently made Confession (and have not sinned since), or have attended Mass in the last few hours are immune from their wounds recurring.

ONE MADE MANY (0 points): Azthei'im may divide his body up into 2 to 6 identical - but smaller - versions of himself. It takes one whole round for his body to divide or remesh, and all of his many bodies share the same mind. Infernal Might is divided equally between bodies. Strength and Stamina fall by one each for every copy made (e.g. if there are four Azthei'ims, then Strength is 3 lower, at +2). Damage should be divided by the number of bodies (e.g. if it has split into two, each body's claws inflict $30/2 = +15$ damage). Quickness and Dexterity, conversely, rise as the number of bodies increases, rising by 1 per additional body (to +4 for 6).

EYES OF THE CAT (0 points): as the spell.

SULPHUROUS DEATH (0 points): if any one of bodies is Incapacitated or Killed, it explodes in a shower of black fat, scalding sulphurous steam, and shards of bone: anyone within 3 yards takes damage based on the creature's Infernal Might (e.g. +30 damage if it only had one body, +5 if 6 bodies), and is blinded for a number of rounds equal to the number of Body Levels lost. If such a Soak roll is botched, the victim is permanently blinded.

FLAMING TOUCH (1 point): Azthei'im may ignite any one ordinarily flammable object that it touches (as a level 5 Creo Ignem spell). Ignited items burn as usual.

(18)
A Gerusalemme



Arrivano a Gerusalemme il poco dopo l'ora di pranzo.

Possono giungere tramite un Jinn del Vecchio della Montagna (che li trasporterà istantaneamente) oppure a cavallo (nel qual caso i giorni di viaggio sono stati insolitamente tranquilli... ma d'altronde a chi passa per la testa di attaccare 20 templari?!?).

Arrivati in città, potete notare i lavori di rinforzo delle fortificazione portati avanti dagli ordini cavallereschi e dal nuovo Re di Gerusalemme.

Ovunque muratori, ingegneri, carpentieri, falegnami, etc. lavorano celermente per rinforzare o erigere mura e bastioni, per preparare fossati e cittadelle.

Ma notate anche i pellegrini che affollano le chiese... addirittura file esterne ai templi che ricevono i sacramenti al di sotto di tende improvvisate da alcuni sacerdoti in messe di massa.

Evidentemente la predicazione degli Ultimi Giorni e la paura dell'esercito islamico ha terrorizzato la gente.

Il rispetto riservato ai Templari quando passano tra le strade è incredibile: moltissimi si inginocchiano e si fanno il segno della croce al passaggio. Tutti fanno largo e si prodigano per spostare cose e persone dal percorso dei cavalli. Anche i nobili e i mercanti mostrano un enorme rispetto.



Arrivati al Tempio di Salomone. Si notano una serie di soldati che aspettano nella piazza d'arme, non sono Templari, hanno tuniche differenti: rossa con croce latina bianca oppure nera con croce a coda di rondine chiara.

Lasciate gli animali e la vostra scorta ed entrate. Un luogotenente di Ugo dei Pagani vi sta aspettando con un paio di altri cavalieri: "Mio siro (Messere), il gran maestro degli Ospitalieri (Fra Raimondo de Puy, secondo Gran Maestro) vi sta aspettando. Poco dopo la vostra partenza per Acri sono successi gravi fatti che hanno messo in allarme tutti i cavalieri di Gerusalemme. Appena le sentinella vi hanno visto arrivare, subito si sono precipitati ad aspettarvi. Dicono che la questione è della massima urgenza e non possono attendere oltre. Cosa faccio, gli dico di aspettare o andate comunque da loro?"

Fra Raimondo de Puy è molto preoccupato perché alcuni dei suoi sacerdoti hanno avuto una visione del Tempio di Gerusalemme in fiamme. L'immagine di eserciti che uscivano dalle sue fondamenta pronti a distruggere la città santa. Dato che chi ha avuto la visione sono più persone e per tutte è stata la medesima, chiedeva se poteva portare i suoi esorcisti e praticare una messa assieme ai preti di tutti gli altri ordini cavallereschi.

Intanto il Sigillo di Salomone e le Chiavi Mistiche cominciano a diventare luminosi e a pulsare. Più ci si avvicina al Muro del Pianto è più la luminosità accresce.

A poca distanza dal muro c'è una donna bellissima, bionda, alta seducente assieme al giovane David e a 3 saraceni.

Hanno eluso ogni tipo di sorveglianza e le guardie sembra non gli abbiano notati.

(19)
David

I PG quando scendono vedranno solo la donna, che li lascerà passare.

È di una bellezza sconvolgente. Paul ha un momento di mancamento al cuore dal gran che è bella. Lui e Andrè si innamorano, in pratica. Bernardo è troppo santo, Ugo è troppo vecchio e Philippe troppo prete per temere alcun che da lei.

È una lamia, una sorta di serpente con il corpo da donna. È una creatura succhiasangue come i vampiri ed ha poteri di illusione fuori dal comune. Ha un grave difetto: subisce danni anche dal semplice tocco di uno che possiede Vera Fede. Il che vuol dire che è inutile mettere delle statistiche di battaglia per lei, perché i PG con un solo ceffone la sconfiggerebbero.

Nel Muro del Pianto c'è una sorta di fessura rilucente di oro e azzurro che si sta rapidamente richiudendo. Dal passaggio permane una maestosità e una "gloria" come mai nessuno aveva provato.

La lamia si frapperà e cercherà di parlare ai PG dicendo che oramai è tardi, ma se vogliono passare dalla sua parte, saprebbe come ricompensarli.

Se i PG rispondono (o comunque perdono tempo) il passaggio si richiude. Se corrono a rotta di collo, magari saltando addosso alla donna, tirandosela dietro, entrano nella fessura.

David ha avuto accesso alle pergamene di Abraham e a quelle di dozzine di altri stregoni e cabalisti che gli Assassini di Mefistofele e gli Stregoni di Lilith gli hanno fatto avere tramite la Lamia.

Da essi cui ha appreso come eliminare le difese del Tempio di Salomone ed è entrato nella Regio Divina (10!!!) per aprire l'Arca e leggerne il nome di Dio.

In realtà i piani non andranno come i cospiratori volevano.

David vuole il potere di Dio per eliminare i Cristiani.

La lamia (e gli Stregoni di Lilith) vogliono che lui la porti fuori, per consegnarla a Re Ruggiero II di Sicilia.

Mefistofele e altri demoni la vogliono usare per scatenare la battaglia finale, avendo dalla loro parte il potere di vincere la battaglia e rovesciare il regno dei cieli.

Straagos si accontenta di una scaramuccia cosmica, con alcuni milioni di uomini morti e la colpa che ricada su Mefistofele, Lilith e Mammon.

Occorre seguire David di corsa. Non possono scambiare più di 2 parole con la lamia e non possono stare lì a combatterla più di tanto.

Tutti quelli con Vera Fede, potranno entrare e uscire nella Regio Divina, chi non ne è provvisto dovrà stringere tra le mani una delle chiavi mistiche minori.

Se qualcuno ha la chiave maggiore, potrà far entrare tutti quelli che vuole automaticamente.

Davide è dentro assieme ad gruppo di amici leviti (4).

Ha già sollevato i tre coperchi dell'arca (quello d'oro, di acacia e d'argento) ed ha tra le mani una tavola di pietra.

Lo scontro sarà a loro scelta.

Sicuramente i PG sono molto più forti, e avranno la meglio in 2 minuti. Salvo che non

lascino a David il tempo di impugnare il Bastone di Aronne custodito nell'Arca, facendolo scendere dal piedistallo.

Nel qual caso usate le statistiche di Alfonso di Monreale. Come combattente e magie disponibili)

David prima di morire (o se interrogato) porrà loro un quesito: «Volete lasciare dove sta l'arca, sapendo che oramai in tanti sanno dove e nascosta, sperando nella "fortuna", oppure la volete spostare in un'area più sicura? »

(20)
L'arca è fuori?

Ai PG decidere se spostarla.

Solo Bernardo e Philippe potranno toccarla, assieme ad ogni sacerdote levita che vorranno portarsi dietro.

Se non la portano fuori (confidando nel fatto che le chiavi sono “eliminabili” e si possono intensificare le protezioni), all'uscita la Lamia si arrabbierà e diverrà isterica.

Un bell'uomo: Sam Saude, le si avvicinerà, le metterà un braccio attorno al collo e strizzerà l'occhio ai PG, portandosela via.

Se la porteranno fuori, Straagos apparirà per cercare di prendere possesso della reliquia. Alcuni suoi uomini sono appostati attorno alla zona del tempio da un po', in attesa dello scontro tra bene e male.

Ma Asmodeus ed un paio di amici hanno qualcosa da dirgli in proposito ☺

Saluti nobile Gerofante, Comandante della III Legione Romana.

Purtroppo non posso darti questi ordini di persona e neppure posso usare la magia. Non ti preoccupare, potrai affidare la risposta al corvo che ti porta questa mia missiva.

Sono in territorio Hashisin e il "Vecchio della Montagna" mi sta sorvegliando di persona per cui non posso correre rischi. Non deve sapere chi sono in realtà, almeno finché non avrò trovato le prove che confermino la voce che la "Reliquia" è nascosta da queste parti. Anche se non lo credo possibile, dato che Nabucodonosor passò da qui prima di dirigersi a Gerusalemme.

Vedo più probabile una delle locazioni vicino all'Egitto, al Sinai o al Califfato di Bagdad come suggerito dai demoni preposti agli oggetti perduti che abbiamo interpellato.

Al momento mi sto concentrando sulla mia vecchia passione, cercando di creare alcuni incantesimi unendo la tradizione ermetica a quella islamica, grazie all'ampia biblioteca della fortezza di al-Khwabi a nord est di Tortosa. Le notizie e le cose di cui ho bisogno arrivano abbastanza in fretta dal porto della città. Ma ora che è presente il capo degli Hashisin non posso andare ad Acri per la fase finale dell'affare con il mercante, per la consegna dei documenti del Sufi Ja'far al-Khazraji di Bagdad.

Ecco cosa dovrai fare nei prossimi giorni:

- Come sai Caronte e il suo *filius* Alfonso (di Monreale) sono diventati servitori immortali di Lilith. Il primo è in viaggio per la Valacchia, ma Alfonso è rimasto alla corte e deve essere oramai a Roma. Avremo bisogno di lui, per cui dovrai portarlo con te ad Acri, gli ho già scritto di tenersi pronto ad Ostia. Stai attento, il suo nuovo stato lo rende molto pericoloso. Fa in modo che abbia sempre a portata di mano qualcuno con cui sfamarsi. Ha deciso lui la condizione di servo immortale per espiare al fallimento di Troyes... anche se la sua somiglianza con la vera natura della nostra Oscura Signora è per me motivo di invidia in vari momenti della giornata.
- Bisogna eliminare Bernardo di Chiaravalle. Ti prego fallo di persona e fallo soffrire. Con lui sia io che Alfonso abbiamo un conto in sospeso. Purtroppo nessun *Hashisin di Mefistofele* è disponibile per darti una mano. Hanno dovuto addirittura sguarnire Rafaniyah, per darci una mano nelle ricerche. Dovrai trovare il modo di zittirlo a tuo piacere, non è necessario operare in segreto. Il nostro "dominus" lo vuole più cadavere di noi, per quello che ha combinato con i feudatari Siciliani. Ha acconsentito anche all'assalto diretto. Bisogna eliminarlo a tutti i costi. Vai tranquillo, gli oroscopi di Bernardo dicono chiaramente che non tornerà in Francia... mi pare evidente perchè!
- Dovrai andare all'appuntamento con lo *Sahirs* Youssuf. Consegna il dono per Re Ruggiero. Scorta poi il Demagogo e dei suoi uomini al porto. Massimo rispetto e tutti gli onori debbono essere riservati a loro. Trovarsi pronti con equipaggiamento e abiti per il Regno di Gerusalemme. Portati dietro solo gli uomini migliori. Controlla che gli accoliti parlino Franco e Latino oltre che il Persiano.
- Mi raccomando la puntualità nella partenza della spedizione per Acri. Le forze che abbiamo messo in moto, non accetteranno ritardi... e io vi voglio in Oltremare in pochi giorni NON in due mesi. Nulla deve ostacolare la ricerca del "dono per vincere ogni battaglia".

Algol, Esarca di Lilith.

Post Scriptum:

3 Chawwâl 526

la Fortuna caricherà alcuni marina in più rispetto alla norma per le necessità di Alfonso quale nuovo *Immortale*. Ti sta aspettando ansioso di abbracciarti ad Ostia sulla nave con i colori Giallo-Blu di Lilith.

"In un angolo di un luogo, in cui lo spazio e il tempo non hanno significato... un luogo in cui la materia non esiste, si sta svolgendo una strana conversazione, tra una luce tenebrosa (un'ombra composta di oscurità e fiamme, dalla sonorità di un tamburo) e la più squillante forma di celeste (del tono simile alla tromba):

Oscurità:

"... e sia ben chiaro, noi non ci tireremo indietro! Anche se non è giunto il tempo, il mero fatto che sia pronunciato il NOME significherà l'inizio della guerra! Le altre profezie sono facilmente avverabili: di figli di Samel in giro ce ne sono a moltitudini...e comunque possiamo sempre risvegliare Abu Hol"

Celeste:

"Non si agiti, Principe. tutti noi lo sappiamo... quelli come noi non hanno l'anima, ma solo lo spirito, e come ben sa, la maggior parte degli strumenti della SINFONIA hanno il libero arbitrio ma non tutti sono in risonanza con l'Armonia del Creato. Non dipende da Noi, ma da quello che liberamente sceglieranno!"

Oscurità:

"Se questo e' il vostro volere, che guerra sia! se a voi non interessa fermala, per noi la guerra può solo essere la benvenuta. Ci rivedremo sul campo di battaglia, Principe-Re".

Celeste:

"IO rappresento l'ALLEANZA, Principe! io sono il Cancelliere che la stipulò! se il NOME verrà pronunciato IO farò intervenire le legioni a fianco dei nostri! Noi cercheremo in ogni modo di evitare questa guerra fuori dai giusti tempi... provi un po' anche lei a darci una mano, se vuole veramente sottrarsene... Principe".

Subito dopo la tenebra scompare in un lampo di zolfo con il rumore dello stridore di denti. Intorno al celeste, altri colori e suoni appaiono, l'azzurro dei liuti, l'avorio dei cimbali, il rosso dei flauti...

Rosso:

"Non ci possiamo fidare di Asmodeus. È stato la nemesi di Re Salomone, è il marito di Lilith e già più di una volta si è rivoltato contro i suoi "amici"."

Celeste:

"Si ma ricordati che è un Principe. Ha un suo codice morale, rispetta tutti i 613 comandamenti e più di una volta ha aiutato gli uomini... anche se magari aveva un secondo fine."

Rosso:

"Ebbene Metatron, tu sei il nostro Re... cosa dobbiamo fare? "

Celeste:

"Piel, tu mobilità i Malachim. ci sarà bisogno di miracoli, grazie e carismi.

Michael, metti in preallarme le 70.000 miriadi di Arelim e Troni dal Terzo Cielo. Il loro fuoco bianco sarà indispensabile per sconfiggere la tenebra. I tuoi compiti di comando del Pilastro destro dell'Albero della Vita dovranno essere passati a Gabriel.

Haniel, tuo è il compito di chiamare i migliori che sono sulla terra... avremo bisogno di loro, guida ed indica i bersagli all'Angelo della Morte. Non avere pietà. Ricorda: a volte anche gli angeli devono essere crudeli.

Uriel, tu prenderai il comando dei Serafini".

Ad un tratto l'avorio, si intromette.

Avorio:

"Ma così lasciamo gli Elohim senza Duce... e i Cherubini? Sono i nostri migliori combattenti! Anche se due cherubini sono legati ad essa, non possiamo permetterci di non schierarli in campo!"

Celeste:

"No, Kamael tu affiancherai Keruviel nel comando dei Cherubini, ma loro rimarranno a guardia del Giardino. La vendetta e la punizione che porterai, sarà rivolta in primo luogo contro coloro che cercheranno di pronunciare il NOME e che scateneranno la FINE prima che siano compiute le profezie!

Ma prima che le cose precipitino, voglio che tu Raziel prepari il campo di battaglia. Comincia a radunare e dislocare le nostre avanguardie.

Raphael, tu e Tsadkiel andrete sulla Terra: Portatevi una schiera di Custodi ciascuno. Cercate di far capire cosa sta per accadere. Sogni, visioni, presagi, profezie... qualsiasi cosa. Non dobbiamo lasciare nulla di incompiuto. Ma, mi raccomando, niente di esplicito! è il libero arbitrio che è stato tirato in ballo... e su di quello dovremo lavorare. Attenti alla BESTIA e ai suoi figli, se serve mobilitate le VIRTU', incarnatele e donatele a profeti e saggi. Se serve, posizionatele a guardia dell'..."

Ci serve un contenitore in grado di contenere un oggetto; lungo due cubiti e mezzo, largo un cubito e mezzo e alto un cubito e mezzo. Per sicurezza aggiungerei mezzo cubito in altezza per gli ornamenti e almeno sei cubiti in larghezza per le aste di trasporto. Lei sa cosa ci serve. Verremo a prenderla quando sarà il momento. La parola d'ordine sarà Ras al-Ghul.

Con immenso rispetto.

Sia lode a Lei e alla Sua Signora.

Alfonso, Servo Immortale di Lilith

Eremita (**Claude di Marsiglia**):

“Siano ringraziati tutti gli Angeli del Cielo. Sapevo che l’Onnipotente ha posto i suoi migliori Custodi al vostro fianco. Alla fine sono riuscito ad incontrarvi... coff... coff... ho un messaggio da parte del Signore per voi... coff... l’uomo che cerca il potere, è stato raggirato... la signora delle prostitute sta appoggiando una causa che porterà alla distruzione... coff... coff... Gog e Magog sono giunti assieme al Drago... rosso come il sangue delle vittime di cui si nutre! I Cavalieri stanno per essere liberati, la Bestia però non è ancora pronta... coff... coff... l’Anticristo nemmeno, vogliono sostituirlo con il custode della Parola... coff... coff (sbocco di sangue)... altri uomini del Signore se ne stanno occupando. Voi dovete proteggere l’Arca e le Tavole... coff... impedito che venga letto il NOME... andate alla fortezza il più presto possibile... presto, non c’è tempo da perdere... Stragoos colpirà... Bakr, ha le mappe... Sam Soude, sa tutto... a Capernum e a Megiddu le chiavi... a Domus Pacis, il segreto...presto, dovete fare prest... ..”.



Hamon Guy
Capo Ronda Templari del porto di Acri



Richier de Brégi
Ufficiale di Picchetto dei Templare del Porto di Acri



Gilot de Crespi

Taverniere della Locanda della Fiamma Blu



Antonio da Palermo

Capitano della Fortuna Faveat



Raimondo di Lione
Capitano degli Ospitalieri di Acri



Claude di Marsiglia
Eremita



Bakr
mercante



Sam Soude

Sapiente
e
Mercante di Legnami
detto
"Il falegname"



Mustapha

Mercante di Gerusalemme



Leopardo



Abacuc



Alfonso di Monreale



Mujahid
Bestial Vampire



Soldato moro



Capernum
Cafarnao



La vecchia sinagoga vicino alla “Casa di S. Pietro”



MEGIDDO

Domus Pacis



Esther di Jerbiton

Felix di Criamon

Tau di Flambeau