



SANGUE SULLA LUNA

GIOCCARPI 2006 - 14-15 GENNAIO 2006
TORNEO TREEMMECUP

E
RÅVEN CUP - GAME NETWORK

DI
ANDREA SÅLSI

Mille grazie a:
Max Bertolin, Max Lazzarini, Stefano Rampazzo,
Morgan Ghidoni, Pietro Suffritti, Marcello Modena
per le idee, gli aiuti ed i suggerimenti, nonché
a tutto il Circolo Overlord di Padova, per l'aiuto
e ai gestori e ai collaboratori di:
<http://www.sg1italy.net>

<http://www.gateworld.net/>
<http://www.hypersg1.org/>
<http://www.chevron26.com>
<http://www.stargate-rpg.com>
<http://rdanderson.com/stargate/>
<http://www.stargatehandbook.org>
http://it.wikipedia.org/wiki/Stargate_SG-1



Che cos'è STARGATE SG-1? Ha forse a che fare con il film (quasi) omonimo del 1994 «Stargate»? Ebbene sì... Stargate SG-1 si propone come prosieguo del film di Roland Emmerich ed è la serie televisiva di fantascienza (americana) di maggiore successo che vanta ben due record:

1. la serie di Science-Fiction (statunitense) più longeva, ben 10 stagioni e si sta già parlando di un secondo film "Made in Hollywood";
2. la serie più apprezzata, alcune delle puntate di Stargate SG-1 hanno registrato su Sci-Fi Channel (canale TV dedicato esclusivamente alle serie di fantascienza) i massimi indici di gradimento della storia (pluridecennale) dell'emittente.

Anche per SG-1 c'è stata tutta una serie di attività e produzioni complementari come:

- una serie a cartoni animati: *Stargate Infinity* (che, come per la serie animata di Star Trek, è stata dichiarata fuori "canone" dai produttori TV),
- romanzi,
- giochi di ruolo, da tavolo e da computer (oltre ai MOD per giochi già esistenti come Half-Life & C.),
- uno spin-off come *Stargate Atlantis* (le cui storie corrono in parallelo a quelle dell'SG-1, con scambi di "personaggi" tra una serie e l'altra), giunto alla Terza Stagione;
- l'esplosione dei Fan Club e delle attività ad essi correlati (convention, siti e forum web, gruppi di "Soft-Air," etc).

In Italia purtroppo l'SG-1 è stata bistrattata¹, tradotta malissimo², trasmessa da reti diverse (TMC, La7, RAI) ad orari impossibili e con scarsa continuità. Solo il canale satellitare FOX-SKY sta trattando la serie con il dovuto rispetto, ma ovviamente la diffusione è limitata ai possessori di abbonamento.

Il Fan Club italiano è attivissimo (assieme a quello di Star Trek), tanto da organizzare già da anni la propria convention nazionale, invitando anche gli attori della serie (in collaborazione con il club Deep Space One di Roma).

La Delos Book, nata da una costola della Delos che sul web gestisce tra i migliori siti internet italiani di fantascienza, ha aperto la nuova linea editoriale «i Telenauti³» proprio con Stargate SG-1.

Traggo da: <http://www.delos.fantascienza.com/delos50/stargate.html>

«Nel 1994 un giovane regista tedesco, già autore di alcuni film di fantascienza di serie B, Roland Emmerich, si imponeva all'attenzione col film Stargate. Grande successo di pubblico, ma pesanti condanne da parte della critica, sia cinematografica che specializzata in fantascienza, che rimproveravano a Emmerich l'aver sprecato un'idea tanto affascinante con una trama e una sceneggiatura tanto banali. [...] Si continuava a parlare di un seguito per Stargate, ma Emmerich sembrava contrario a occuparsene. Finché il progetto non veniva focalizzato in una nuova idea, quella di una serie per la televisione. Prendeva così vita il progetto Stargate SG-1. La serie ha in effetti ben poco a che fare con il film, al di là dell'idea di base. [...] La serie cerca di sviluppare le enormi potenzialità appena accennate dal film, e ne sviluppa di proprie. Dopo una prima stagione un po' alla ricerca di se stessa, come spesso accade, dalla seconda la serie decolla diventando una delle serie fantastiche più interessanti degli ultimi anni».

¹ Come tante altre serie di Science Fiction da Babylon 5 a Star Trek (Voyager, Deep Space 9, etc).

² Eclatanti i casi:

1. La puntata «BEAST OF BURDEN» (animale da soma), è stata tradotta con "La bestia di Burden".
2. Nella puntata «1968», solar flare (eruzione/brillamento solare) è stato tradotto con "razzo solare".
3. Nella puntata «POINT OF VIEW», Teal'c's change of heart (Il cambio di "sponda" di Teal'c, che ha tradito il suo Dio) è stato tradotto con "il trapianto di cuore di Teal'c".

³ Linea editoriale dedicata alle serie TV in generale e non solo a quelle di fantascienza.

RAPIDA PANORAMICA DELLA SCHEDA DI STARGATE SG-1 RPG

Per elencare bene tutte le differenze con il d20 System di D&D ci vorrebbero una dozzina di pagine. Per cui elencherò solo le voci "strane" presenti sulla scheda del personaggio:

- **Vitality e Wounds.**

- I Vitality Point funzionano come in D&D: anche se calano non ci sono problemi finché non si arriva a zero. Arrivati a zero Vitality, si tolgono i punti dai Wounds, questi sono quelli che portano alla morte. Un colpo critico (se "attivato") andrà a colpire direttamente le Wounds. Per tutta la nostra avventura cercheremo di non attivare critici contro i giocatori, mentre spingeremo affinché i PG ne attivino il più possibile verso i nemici. Questo consentirà di abbreviare gli scontri e rendere più eroici i personaggi.

- **Inspiration e Education.**

- Un po' come chiamare un Tiro Intelligenza o Saggezza, ma direi che sono gli equivalenti dei Tiri Idea e Tiri Conoscenza del Richiamo di Cthulhu. Vengono chiamati solo dal Master se i personaggi sono completamente "persi" o fuori strada (servono in pratica per dare indizi o "correzioni di rotta" o rendere note cose che i Personaggi, ma non i Giocatori, dovrebbero conoscere). In torneo non potremo usarli più di tanto, salvo che un giocatore completamente a digiuno di armi, non decida di togliere le sicure di una bomba a mano e poi infilarcela in tasca. Per il resto, gli indizi sono sovrabbondanti e appositamente molto espliciti (come in tante puntate del telefilm) per far respirare l'atmosfera della serie, senza far impazzire le persone su rompicapi o trame complesse.

- **Action Dice.**

- Sono una parte importantissima del sistema. È quello che permette ai giocatori di far fare azioni cinematografiche ai propri personaggi. Sono spendibili in qualsiasi momento, ad esempio per aumentare un tiro o per attivare un Critico. In Stargate, la minaccia di critico non obbliga a ritirare i dati per la conferma, ma se il giocatore vuole, lo attiva automaticamente spendendo un Action Dice. Dipendono dal livello del Personaggio e cambiano di numero e di faccia. Per la nostra avventura tutti avranno a disposizione 4 Action Dice da 6 facce.

- **Skills.**

- A parte abilità completamente sconosciute ai giocatori di D&D e/o di d20 Modern, molte abilità nelle schede di Stargate sono estremamente alte, rispetto ad altri d20 System. La cosa è normale dato che sono eroi e le regole consentono di creare personaggi eroici quanto i protagonisti del telefilm (se non di più se si cerca di "ottimizzare"). Molte abilità o classi consentono di alzare il limite massimo di una skill a 10+livello (o un suo moltiplicatore), oppure permettono di "fregarsene" dei prerequisiti per una abilità.

- **Combat Action.**

- Su retro della scheda c'è il riassunto delle azioni che un personaggio può fare (con i relativi modificatori e risultati). Purtroppo sono tantissime e possono dare vari bonus o malus a quello che sta facendo un personaggio. Purtroppo lo spazio ci impedisce di approfondire tutte le manovre. Anche qua consiglio almeno di sfogliare il manuale. Dato che sarà ben difficile che qualcuno le conosca, ovviamente non si potranno usare per valutare la qualità di gioco.

CARATTERISTICHE DELLA TECNOLOGIA E ARCHITETTURA GOA'ULD

La caratteristica principale della tecnologia e dell'architettura dei Goa'uld (oltre le scritte in geroglifico) è la durata. La loro società non è basata su un sistema commerciale "terrestre". Le cose sono fatte per durare... millenni.

Come per gli apparati degli Antichi, sopravvissuti a eoni di inutilizzo, così le opere di questi "parassiti" sono fatte per poter resistere secoli senza manutenzione. Basti pensare agli edifici principali, costruiti di granito e calcare (come le Piramidi) invece che di semplici mattoni di terracotta, oppure alle "armi ad asta" la cui cella al naquadah può ricaricare i condensatori del plasma per migliaia di volte. Un altro esempio può essere il "Ribbon device"⁴ che prendono energia direttamente dall'organismo dell'utilizzatore, oltre che essere fatti con materiali praticamente inattaccabili dal tempo come l'oro e i cristalli.



VEICOLI GOA'ULD E TERRESTRI

Una nota particolare sui mezzi di locomozione dei Goa'uld: non hanno veicoli di terra!

Come chiaramente indicato in molti testi sacri dell'antichità, gli dei hanno i "carri volanti" e si presentano con essi. Ergo... nessun veicolo di superficie. Tutti i loro mezzi sono in grado di volare, anche per fare brevi tragitti. Spesso poi hanno disseminato di anelli trasportatori i luoghi in cui vanno spesso (dallo Stargate al loro Tempio, ad esempio). Tutti i servi vanno a piedi (al massimo carri e cavalli)! Mentre i Jaffa utilizzano i mezzi degli "Dei".

Una seconda nota la meritano i mezzi usati dai Terrestri: come mai non usano moto o jeep quando attraversano lo Stargate?

Non ponetevi questa domanda :-)

Il gioco rende bene questa "assenza eccellente" facendo pagare moltissimi punti equipaggiamento un veicolo di quel genere. Se uno deve scegliere tra armi, munizioni, radio, cibo, MALP e solo una motocicletta... voi che scegliereste?

⁴ Quanto Goa'uld

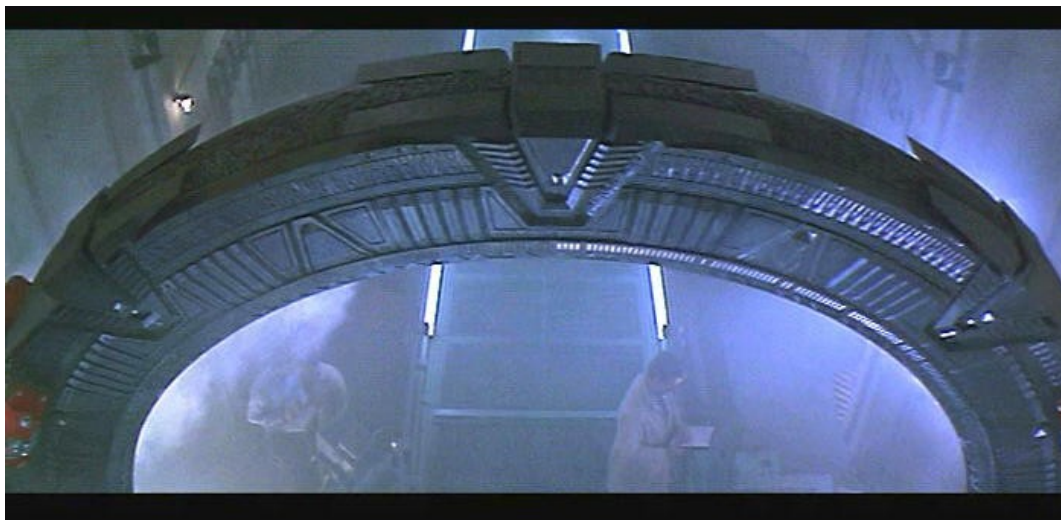
TIMELINES OF THE GODS

E' una timeline più completa di quella che viene spiegata/data ai giocatori.



- Oltre **50 milioni di anni fa** gli Antichi si evolvono e costruiscono la rete degli Stargate .
- Oltre **10 milioni di anni fa** gli Antichi cominciano a scomparire. Sulla Terra, gli ultimi partono dalla Città Perduta lasciando lo Stargate dell'Antartide a coprirsi di ghiaccio.
- **100.000 anni fa** su P3X-888 l'ultimo sviluppo evolutivo dei Goa'uld gli consente di entrare in simbiosi con gli ospiti. Molti muoiono, a causa del rigetto, ma col tempo l'evoluzione consentirà sempre migliori unioni. Compare l'Homo Sapiens sulla Terra.
- **75.000 anni fa** si gettano le basi per la civilizzazione (tribale) del pianeta P3X-888, grazie all'evoluzione dei Goa'uld che si uniscono a numerose creature. Gli Unas diventano una specie schiavizzata.
- **73.000 anni fa** scoppiano una serie di conflitti tra i Goa'uld per stabilire chi può prendere Unas come ospiti. Quelli obbligati a unirsi con creature comuni, iniziano una guerra. La popolazione Goa'uld cala drasticamente.
- **66.000 anni fa**, la popolazione Unas torna a "diminuire". Si cercano altri Unas selvaggi da usare come ospiti. I Goa'uld hanno sviluppato una struttura sociale stabile, un linguaggio funzionale (l'antico Goa'uld/egizio) e utilizzano attrezzi complessi. Il numero delle larve è tenuto a bada artificialmente attraverso una forma di cannibalismo rituale.

- **42.000 anni fa** la società Goa'uld è in rapida ascesa, soprattutto grazie al fatto che posseggono una memoria genetica. Capiscono come usare lo Stargate, con cui vanno alla ricerca di nuovi ospiti in altri mondi.



- **28.000 anni fa** i Goa'uld trovano un mondo abitato in un remoto passato dagli Antichi. Questo fornisce ai parassiti un notevole balzo tecnologico. P3X-888 viene abbandonato dai Goa'uld "civilizzati", ed usato solo per la riproduzione degli Unas. La leadership dei Goa'uld è basata su quella tribale dei "maschi dominanti". Si evolve il primo "Ordine Goa'uld", capitanato dal Maschio "Alfa" Atok, che comanda grazie alla tecnologia recuperata dagli Antichi.

- **22.000 anni A.C.**, nasce la prima "Dinastia degli Dei". Apep, uccide pubblicamente i signori della guerra, figli di Atok, ma invece che impossessarsi dei loro territori, li divide tra altri Goa'uld suoi figli o servitori: Ra, Nut, Thoth, Osiris, Isis, Bastet.

Uniti, e senza troppe lotte interne, i parassiti si diffondono come un incendio nella galassia. Gli Unas allevati qua e là, non sono in grado di soddisfare la richiesta di ospiti, nonostante la pratica del cannibalismo per il controllo delle nascite sia ampiamente adottata.

- **19.000 anni A.C.**, Anubis entra nell'Ordine ed inizia la sua scalata al potere. Viene nominato Signore dei Morti data la sua ferocia.

- **18.000 anni A.C.**, i Goa'uld hanno steso la mappa di migliaia di Stargate, hanno a loro disposizione grandi flotte di navi. Solo una manciata di razze aliene cercano di contrastarli, ma non ci riescono. Ricominciano le lotte interne per la supremazia.

Thoth inizia gli studi sui sarcofagi, utilizzando tecnologia Antica. Chi li utilizza corre grossi rischi (anche di morire) e nel sangue si trasferisce del Naquada. Le Regine non sono in grado di bloccare il trasferimento del minerale nelle loro neonate larve.

- **17.800 anni A.C.**, il potere di Apep comincia a vacillare e Anubis diventa il suo braccio destro. Viene accettata Tiamat nell'Ordine.

- **17.500 anni A.C.**, Anubis (aiutato da Thoth) si fa rivelare da Apep un ricco deposito di armi Antiche, poi uccide il "vecchio" di fronte a tutti, mangiando la sua larva dopo averla estratta a forza dall'ospite. Tutti gli altri si alleano contro l'usurpatore. Scoppia una terribile guerra che decima le file degli Unas, anche la stessa esistenza dei Goa'uld è a rischio di estinzione. Prima della fine ultima, Anubis viene catturato e bandito per l'eternità, intrappolato in modo che soffra per sempre... o così si crede.

- **17.400 anni A.C.**, Ra prende la leadership di quello che rimane della sua razza, smantella la super arma Antica che era caduta nella mani di Anubis e divide i 6 cristalli che la comandano tra i suoi più leali seguaci

- **16.000 anni A.C.**, Ra evolve il sistema di governo. Fonda i Signori del Sistema. Farne parte garantisce accesso agli scarsi Unas (per mantenere i propri eserciti). Fa di Egeria la sua regina.
- **14.000 anni A.C.** i Goa'uld cominciano a capire come utilizzare il Naquadah. Inizia una nuova era di espansione.
- **13.800 anni A.C.**, i Goa'uld incappano negli Asgard. La battaglia che ne scaturisce è disastrosa per Ra. Si perdono tecnologie e informazioni (tra cui le coordinate per il pianeta di origine degli Unas).
- **9.932 anni A.C.**, le risorse dei Signori del Sistema sono molto scarse, optano per portare un ultimo attacco con tutto quello che hanno contro Asgard e Furlings, sperando in una rapida vittoria. Gli attacchi di sorpresa hanno successo, ma le rappresaglie sono terribili. Gli Asgard non estirpano i parassiti dalla Galassia, credendoli ormai incapaci di nuocere. Nonostante la loro debolezza, i Goa'uld (per i successivi secoli) continueranno a combattere ferocemente contro gli alieni alleati.
- **9.177 anni A.C.**, Ra, gravemente ferito ed inseguito dagli Asgard fugge in un sistema sconosciuto, dove trova una popolazione che lo venera come un Dio. Ra cambia ospite, e ritrova forza e vigore. Capisce immediatamente che gli umani sono l'ospite ideale. Lascia lo Stargate che aveva sulla sua astronave in Egitto e schiavizza la popolazione. I Signori del Sistema cominciano a combattere tra di loro per il diritto di avere i nuovi schiavi. Ra istituisce un rituale, che consente ad ogni Signore di visitare la Terra, presentarsi alla gente, farsi adorare e prendere schiavi. Divide la Terra in zone di influenza ben precisa, da cui si possono attingere persone da inviare su altri mondi per riprodursi. Molti Goa'uld si distinguono durante il periodo sulla Terra e vengono incaricati di governare interi mondi come Chulak... e lasciano una traccia indelebile nella mitologia terrestre.
- **9.080 anni A.C.**, i Goa'uld usano i Tau'ri come base per l'ospite definitivo: quello senza alcun rischio di rigetto. Per migliorare la possibilità di unione, una sotto razza viene sviluppata: i Jaffa.
- **9.032 anni A.C.** il sarcofago viene migliorato fornendo l'immortalità a chi lo usa.
- **9.002 anni A.C.**, Set, Osiride e Iside cercano di assassinare Ra, ma falliscono.
- **8.721 anni A.C.**, Anubis ritorna al comando di un'armata, promettendo di eliminare gli Asgard. Cerca alleati tra i Signori. Ra gli va contro, ma alcuni si alleano con il signore della morte... e vengono sconfitti. Anubis deve scappare con lo Stargate. Nessuno sa dove sia fuggito.
- **8.716 anni A.C.**, sfruttando la distrazione di Ra, Sokar prende in controllo della terra, cercando di trasformarla in un inferno (innondazioni, diluvi, terremoti, etc).
- **8.712 anni A.C.**, Ra scaccia Sokar dalla Terra, ripristinando lo status quo
- **8.076 anni A.C.**, i Tau'ri scoprono la verità sui loro Signori. Soverchiano i Jaffa, uccidono molti Goa'uld sulla Terra e seppelliscono lo Stargate. Gli Asgard si rifanno vivi contro Ra, che non può concentrarsi sui rivoltosi. Ad ogni modo, sono innumerevoli i mondi in cui sono stati trapiantati gli umani. La necessità di possedere la Terra non è impellente e forse (a parte il valore affettivo) non conviene inviare truppe in quantità come servirebbe. Meglio mantenere la mascherata degli Dei sugli altri pianeti.



PER I MASTER, ULTERIORI APPROFONDIMENTI SULLA SERIE TV



La ricerca del Prof. Langford sull'*Anello Misterioso* cominciò nel 1926, circa quattro anni dopo la scoperta della tomba del Faraone Tutankhamen da parte di Howard Carter.

Langford trovò prove e riferimenti all'Anello in vari manufatti, ma pensava si trattasse di qualcosa legato ai riti funebri (dati i riferimenti all'anello come il "passaggio per il Paradiso"). Langford era convinto che questa scoperta sarebbe stata importante come la scoperta della tomba di "Tut" e avrebbe reso il suo nome famoso come quello di Carter. Dopo due anni di diligenti ricerche, trovò quello che cercava. Sperava di trovare un anello di pietra, probabilmente pieno d'acqua e utilizzato come piscina di purificazione, ma lo Stargate era molto più di questo. Nel 1928 la spedizione archeologica tedesca guidata dal Prof. Langford rinviene il misterioso artefatto vicino alla piramide di Cheope a Giza (Cairo): un grande anello di materiale ignoto⁵.

Nulla si sapeva di questo "congegno", se non che era stato ritrovato sepolto sotto una misteriosa struttura circolare di pietra contenente geroglifici egizi e altre iscrizioni non decifrabili, alcune delle quali riportare anche sul meccanismo.

Al di sotto del cerchio e del coperchio, alcuni fossili di creature umanoidi con testa di sciacallo, simili alla rappresentazione del dio Anubis.

Legati a questa scoperta presero forza alcuni gravi interrogativi posti da certi archeologi di frontiera:

- Chi aveva ideato veramente le piramidi?
- Quale era il loro vero scopo?
- Da dove nasceva il considerevole livello di civiltà degli egizi?
- Quale era l'origine del culto per il faraone e della complessa simbologia dell'antico Egitto?

A Berlino, sfortunatamente per Langford, le posizioni chiave della comunità accademica Tedesca erano controllati dai membri di una società segreta, dedicata all'investigazione degli artefatti occulti che potrebbero essere legati alla mitologia di Atlantide. Questo gruppo, derivato dalla Hermann Wirth Society, credeva che gli Atlantidei fossero avanzati sotto molti aspetti, sia tecnologici che magici... e voleva carpirne i segreti. Al suo arrivo a Berlino, lo Stargate fu sequestrato e segretato affinché "un completo studio delle origini dell'artefatto e delle possibili applicazioni militari potesse essere completato". I piani di Langford di pubblicare la sua scoperta, andarono in frantumi.

Non si seppe più nulla di questa faccenda fino al 1945, anno in cui il cerchio di pietra era sotto studio, negli Stati Uniti, da parte del Prof. Langford.

Sua convinzione quella che il dispositivo fosse una "Scorciatoia per il Cielo", ma non era sicuro di quale poteva essere il suo reale funzionamento. Un assistente di Langford (nonché fidanzato della figlia), il Dr. Ernest Littlefield fu dichiarato disperso quando varcò lo Stargate, senza mai fare ritorno. Dato che oramai la guerra volgeva al termine e il progetto della bomba atomica aveva assorbito fin troppe risorse, si decise di chiudere le ricerche sul misterioso anello di Giza.

⁵ Subito ritenuto pietra, ma ad un più attento esame risultò essere una sorta di lega metallica sconosciuta e sicuramente di origine extraterrestre

Alla fine degli anni '60 la figlia del Professor Langford, Catherine (che da bambina aveva assistito al ritrovamento dello Stargate, recuperando anche un pendaglio con l'occhio di Ra inciso sopra) iniziò a tartassare il Governo USA affinché riattivasse il progetto di studio sull'antico manufatto. Finalmente, nel 1993, una squadra del Pentagono (di cui facevano parte Samantha Carter, Barbara Shore e Gary Meyers), lavorando con Catherine, riuscì a intuire il reale funzionamento dello Stargate, ma non riuscirono ad attivarlo.

Fu due anni dopo che la Langford scovò il Dr. Daniel Jackson: un giovane egittologo assai competente deriso dalla comunità scientifica per via delle sue teorie poco ortodosse: «la civiltà egizia risalirebbe a molto prima rispetto a quanto non si creda». La Langford lo assunse per analizzare i simboli presenti sul cartiglio che sigillava lo Stargate, scoperto durante lo scavo.



Un milione di anni fa nel cielo è Ra, Dio del Sole.



Sigillata e sepolta per sempre,



la porta delle stelle.

Due settimane dopo, Jackson trovò la “chiave” e riuscì ad attivare il meccanismo scoprendo che si trattava nientedimeno che di una “porta per le stelle” (da cui il termine Stargate), in grado di aprire un varco nello spazio-tempo e di collegare istantaneamente due punti lontanissimi dell’universo attraverso un wormhole (tunnel spaziale). Una scoperta destinata non solo a rivoluzionare la storia passata e futura dell’uomo, ma anche a proiettarlo nel cosmo... e forse ad esporlo ai grandi pericoli di un eventuale incontro ravvicinato.

Immediatamente da Creek Mountain (ove era situato lo Stargate) veniva inviata una spedizione incaricata di esplorare Abydos: il mondo di destinazione (il cui “indirizzo” era inciso sul coperchio di pietra che copriva lo Stargate). Questo gruppo avrà il giovane Jackson in qualità di esperto e sarà capitanato da Johnathan “Jack” O’Neill (un colonnello che aveva abbandonato il servizio attivo nelle forze speciali dell’aviazione e viveva in uno stato depressivo da quando il figlio si era sparato accidentalmente con una sua pistola).

La squadra arrivò sul mondo alieno, scoprendo un villaggio abitato da un gruppo di egiziani mantenuto in schiavitù come 10.000 anni fa, da un potente extraterrestre che vestiva il manto del Dio del Sole, Ra.





Poco dopo il loro arrivo, il Dio del Sole atterrò con la sua astronave a forma di piramide e iniziò la caccia ai terrestri che minavano la sua autorità.

Il team subirà gravi perdite, ma riuscirà a distruggere l'alieno, la sua astronave (in orbita) e a liberare gli schiavi.

Il Dottor Jackson deciderà di rimanere sul pianeta e sposare Sha're, la figlia del capo villaggio (sorella di Skaara, un ragazzo che affiancò O'Neill nella lotta contro Ra e gli ridiede la voglia di vivere).



Nel rapporto ai loro superiori, i superstiti della squadra, scrissero che fu fatta detonare un'arma nucleare al livello del suolo distruggendo tutto quello che stava attorno allo Stargate... in questo modo speravano che gli Abydoniani fossero lasciati in pace.

La prima missione fu quindi un successo, ma si decise di chiudere il progetto (pensando che la "porta" conducesse solo su Abydos).

La Langford si ritirò a vita privata quando le "luci vennero spente" sullo Stargate e tutto il materiale fu inviato nel Complesso delle Montagne Cheyenne.

Il progetto sarebbe stato "sepolto" se non fosse che, alcuni anni dopo l'anello sulla Terra rientrò in funzione e ne uscì una squadra di agguerriti alieni (con armature antiche e armi tecnologiche come quelle di Ra), che attaccarono la base e rapirono un sergente (donna).

Gli invasori vennero ricacciati a fatica e O'Neill fu richiamato in servizio per indagare sull'accaduto. Il Colonnello dovette ammettere che lo Stargate di Adybos era ancora integro e vi fece ritorno.

Insieme a Jackson e al capitano Samantha Carter (che già aveva lavorato allo Stargate al Pentagono), capirono che era possibile programmarlo per viaggiare su molti altri pianeti. Gli indirizzi erano all'interno di un complesso architettonico dedicato a Ra, poco distante dalla piramide usata come base d'atterraggio. Migliaia di coordinate scolpite sulle pareti di questo immenso edificio, di cui però Jackson non era sicuro si potesse far risalire la costruzione a Ra, ma forse a qualcuno ancora più antico!

Intanto anche Abydos viene attaccato dagli stessi misteriosi alieni che avevano colpito la Terra e anche qua rapiscono della gente: Sha're e Skaara... lasciando però delle tracce del pianeta su cui si rifugiarono: Chulak.

La squadra li inseguì e capirono che Ra non era un essere unico, ma il "rappresentante" più potente di una malvagia razza di simbioti parassiti (che entrano nel corpo degli umani e ne prendono il controllo delle azioni) i Goa'uld, creature simili a serpenti, che prendono con la forza ospiti umani per poter sopravvivere. Questi extraterrestri animati da un innato desiderio di conquista e ricerca del potere che li portò, in epoche remote, a prelevare dalla Terra innumerevoli schiavi e a inviarli su migliaia di mondi, usandoli come "ospiti", servi, minatori e soldati.



Sebbene i Goa'uld siano estremamente potenti ed evoluti, tuttavia la rete di Stargate sembra non sia una loro creazione, ma una tecnologia creata da qualcuno ancora più antico di loro.

I nostri eroi durante l'esplorazione di Chulak, individuarono chi compì i raid sulla Terra e su Abydos: era il Dio Serpente «Apophis», nemico giurato di Ra. Un "Signore del Sistema" Goa'uld, in grado di rivaleggiare con il potente Dio del Sole e (come narrato nell'antico Libro dei Morti degli egizi) con lui in perenne guerra.

Subito dopo queste scoperte, vennero catturati dagli abitanti del pianeta, che si rivelò essere una roccaforte Goa'uld in cui venivano allevate ed impiantate le larve parassitarie negli uomini (trasformandoli in "Jaffa", i «soldati degli dei»⁶).

Inoltre i due ragazzi Abydoniani catturati, Sha're e Skaara, vennero scelti come "ospiti" per la larva del figlio (Klorel) e della regina (Amonet) di Apophis.

O'Neill riesce a convincere Teal'c, il "Primo Ministro" del Dio Serpente, a tradirlo e ad allearsi con i terrestri, aiutando il gruppo a fuggire.

La squadra quindi, non solo non riuscì a salvare i prigionieri, ma addirittura si inimicò un potente Signore del Sistema che cominciò a considerare i Tau'ri (Terrestri) molto pericolosi (in fondo avevano ucciso Ra e trasformato Teal'c in un traditore).

Ritornati sulla Terra, il Presidente degli Stati Uniti, ordinerà la costituzione di alcuni team SG⁷, con il compito di esplorare la Galassia, alla ricerca di alleati e tecnologia da usarsi contro il nuovo nemico alieno.

In una delle esplorazioni la squadra SG-1 riesce a ritrovare lo scomparso Dr. Ernest Littlefield. Il pianeta su cui era finito per 50 anni, da lui chiamato Eliopolis, ospitava le assemblee di quattro evolute razze aliene alleate: i Nox, gli Antichi, i Furlings e gli Asgard.

Nelle successive missioni l'SG-1 prendono contatto con i Nox⁸ e gli Asgard. I primi si rifiutano di intromettersi nelle faccende di popoli tanto "giovani" come i Terrestri, i secondi, invece si erano già "sporcati le mani" con la storia dell'umanità in passato, facendosi passare per gli Dei Vichinghi (Thor, Heimdall, Loki, etc). Si dimostrano buoni alleati, che però stanno già combattendo una

⁶ I Jaffa sono utilizzati soprattutto come truppe d'assalto. Non vengono "posseduti" dal simbiote, ma gli viene impiantato nell'addome. Questo garantisce alla larva di crescere prendendo solo il controllo del sistema immunitario del Jaffa, donandogli indubbi vantaggi: lunga vita (circa 150 anni), resistenza alla radiazioni, immunità a tossine e malattie, nessuna necessità di dormire, rapida guarigione. Se la larva dovesse essere espantata, il Jaffa morirebbe in poche ore. Questo rende i Jaffa doppiamente schiavi dei Goa'uld.

⁷ All'inizio 9 squadre vengono attivate. Col tempo il numero crescerà sempre di più. Ora sono circa una ventina di Team di 4-8 persone

⁸ Estremamente pacifici e in simbiosi con la natura, con la tecnologia per rendere invisibile e intangibile cose e persone, comprese intere città.

estenuante lotta contro dei nemici robotici nella loro galassia: i Replicatori, per cui, con difficoltà, riescono ad aiutare il Comando Stargate nella sua lotta ai Goa'uld.



L'SG-1 scopre che gli Antichi sono i reali costruttori degli Stargate e molte delle loro tecnologie sono cadute in mano ai Goa'uld.

Dei Furlings invece non si sa ancora praticamente nulla, se non che erano specializzati nelle tecnologie di trasporto.

Le squadre SG contattano molte popolazioni umane a vari stadi di civilizzazione. Normalmente sono molto arretrate (dato che sono rimaste sotto il controllo diretto o indiretto dei Goa'uld, che "imparando" dalla rivolta sulla Terra vietarono la scrittura su tutti i loro mondi, bloccando il progresso delle popolazioni).

Le squadre tessono con quasi tutti gli umani "extraterrestri" relazioni diplomatiche e commerciali (studi antropologici, nuovi farmaci, minerali, etc). Qualche volta nonostante l'arretratezza di molti pianeti, gli abitanti sono in possesso di tecnologie evolute lasciate loro nell'antico passato da alieni evoluti. Spesso la possibilità di studiare queste tecnologie spinge a una missione permanente sul pianeta delle squadre diplomatiche, mediche, scientifiche o ingegneristiche. A volte queste tecnologie vengono portate alla base denominata Area 51, sotto il controllo di un gruppo governativo denominato NID.

L'NID è una branca civile del governo degli Stati Uniti, con una significativa componente militare (tipo la NASA). L'agenzia è devota alla protezione della Terra e perciò lavora (spesso in conflitto) con l' SGC.

Purtroppo all'interno dell'NID ci sono membri "deviati", secondo cui la politica dell'SGC (il Comando StarGate) non è abbastanza aggressiva e non raggiunge velocemente lo scopo: recuperare tecnologia di difesa.

Questi "battitori liberi" ("probabilmente" comandati dal Colonnello Maybourne), operano al di fuori della legge e della diplomazia, per acquisire tecnologie aliene avanzate con tutti i mezzi possibili: ciò include l'uso del secondo Stargate della Terra⁹, operazioni extraterrestri segrete, "talpe" all'interno dell'SGC, minacciare e/o ricattarne il comandante: il Generale Hammond e rubare tecnologie aliene dall'Area 51¹⁰.

Nonostante i problemi con gli alieni amichevoli che l'NID crea, il Comando Stargate riesce a mantenere comunque delle buone relazioni diplomatiche.

⁹ Recuperato in Antartide a meno di 50 miglia dalla Base di Mac Murdo.

¹⁰ Base dell'Aviazione in Nevada, dove si sviluppano i progetti segreti. L'area dedicata allo studio delle tecnologie e biologie aliene è totalmente in mano all'NID (non deviata).



Il “bersaglio” preferito dell’NID sono le civiltà estremamente avanzate come i Tollan che per qualche motivo furono “dimenticate” dai Goa’uld e si svilupparono, fino ad avere navi spaziali interstellari e la tecnologia per costruire i loro Stargate! Anche questi ultimi non amano mescolarsi con le civiltà più primitive, ma grazie all’SGC vengono messi in contatto con i Nox che gli aiutarono ad emigrare dal loro pianeta morente e come debito di gratitudine tengono aperte le relazioni, anche se si rifiutano di fornire tecnologia avanzata.

Nella lotta ai Goa’uld i terrestri non sono soli, scoprono che un gruppo di “*simbionti*” non ha intenzione di portare avanti la politica di distruzione e conquista dei loro “cugini”, ma preferiscono condividere il corpo ospite in cambio della forza e lunga vita che la larva può fornire, questi sono i Tok’Ra (Contro Ra) che da millenni portano avanti una lotta clandestina. Il padre del Capt. Carter, il Generale Jakob Carter, ammalato di tumore, si unisce al simbiote Selmak e diventa ufficiale di collegamento tra l’SGC e i Tok’Ra.

L’SGC scopre inoltre (a proprie spese) che sulla Terra vi sono ancora tracce della dominazione Goa’uld, sia nella forma di loro artefatti, che nella loro presenza fisica vera e propria! Infatti viene ritrovato il sarcofago contenente la Dea Hathor, Regina di Ra, che grazie alla sua tecnologia quasi riesce a prendere il controllo dell’SGC, prima di essere sconfitta ed obbligata a fuggire su un altro pianeta. In un suo successivo tentativo di riconquistare il vecchio posto di Regina presso i Goa’uld viene uccisa dall’SG-1.

I Tok’Ra venuti a conoscenza che una Dea scomparsa da millenni come Hathor era ancora viva, provano a mettersi sulle tracce di Seth, la cui ultima apparizione risaliva a poco prima della rivolta che seppellì lo Stargate sulla Terra. L’SG-1 scopre che Seth era ancora vivo e vegeto. Usava la falsa religione per circondarsi di seguaci fedeli nei secoli, ed era finito negli USA assieme alla sua nuova “setta”. L’SG-1 lo uccide e libera tutti i ragazzi, mettendo le mani su un notevole arsenale di armi e tecnologia Goa’uld (pistole Zat, granate Goa’uld, droghe aliene come il Nishta, etc).



BACKGROUND AVVENTURA

(Attenzione: background e non riassunto dell'avventura)

DISCLAIMER:

1) NOI non crediamo affatto che gli alieni abbiano visitato la Terra nel passato. Tutte le prove a riguardo sono troppo labili (nonostante quello che scrivono i tanti autori di best seller, cui anche il personaggio di Daniel Jackson è ispirato). Ma nel background di Stargate SG-1 TUTTE le religioni umane sono di origine aliena. Tutte le grandi opere del passato sono state costruite grazie a tecnologia aliena. Tutti i grandi eventi cui l'uomo è stato protagonista, erano influenzati dagli extraterrestri. A questo punto abbiamo pensato di sfruttare questo filone a nostra volta... le caratteristiche dei Goa'uld (schiaffizzazione degli umani, crudeltà intrinseca, ricerca dell'uomo perfetto) li rendono perfetti... nazisti...

2) questa non vuole essere una rilettura storica del Nazismo. Non vogliamo togliere le colpe ai loro membri, addossandole ad alieni o a misteriose tecnologie. Stiamo semplicemente applicando un "what if" di alcuni fatti per scopi di narrazione e senza secondi fini. Non è nostra intenzione negare le responsabilità di quelle persone e sappiamo benissimo che le ragioni del nazismo non si possono addossare solo a poche persone.



Spesso le lotte e i racconti dei Goa'uld, degli Asgard, dei Tok'Ra, etc sono rimaste nella storia terrestre, sotto forma di leggende, mitologia o culti "pagani" (come quelli legati ad Horus o Iside, diffusi in mezzo mondo e che sono sopravvissuti anche all'avvento del cristianesimo). Lo stesso dicasi per alcuni artefatti tecnologici, divenuti con il passare del tempo degli oggetti "magici". Le leggende attingevano ad alcuni scritti e/o attrezzature sopravvissute alla rivolta che aveva sotterrato lo Stargate.

Le storie dell'età dell'oro, degli Dei che camminano sulla Terra, delle speranze di vita di centinaia o migliaia di anni, del potere dei cristalli, etc... praticamente tutte le mitologie e le religioni derivano dalla presenza aliena sul nostro pianeta nel passato.

Nella nostra storia verranno in ballo alcune sfere di comunicazione Goa'uld (nei secoli divenute le "sfere di cristallo").

Nei secoli, ogni tanto qualcuno recuperava ed attivava qualche sfera di comunicazione, mantenendo sporadici contatti con alcuni Goa'uld che suggerivano metodi e condotte per cercare di incontrare le "entità superiori" (spesso "predicando" la loro "religione" e/o fornivano indirizzi Stargate non sapendo che questi era stato sepolto). Qualcuno riuscì anche ad attirare l'attenzione di qualche Signore del Sistema che nei millenni venne sulla Terra (pensiamo a Sokar che durante il Medioevo schiavizzò alcuni europei, facendosi passare per Satana).

Ma solo dopo la "nascita" ufficiale dello spiritismo (o spiritualismo)¹¹ si assistette in poco tempo ad una vera e propria mania per l'occultismo e per gli "oggetti magici". Forse si può interpretare come una sorta di reazione naturale all'illuminismo settecentesco e al positivismo dell'ottocento... ma noi nel nostro "what if" non ci accontentiamo delle spiegazioni "semplici"... per noi molti esoteristi, cominciarono a raccogliere frammenti di conoscenza e ad intuire la verità: gli "Dei" provenivano dallo spazio.

Le "Sfere di Cristallo" erano diventate l'emblema dei veggenti e dei medium, l'Antico Egitto e sui suoi rituali erano una "moda" talmente diffusa e in quegli anni le scoperte nelle terre dei Faraoni erano tali da indurre più persone a fare particolari ragionamenti sulle piramidi (luoghi magici? vestigia di antiche civiltà tecnologiche?).

I più famosi gruppi esoterici sono stati sicuramente la Golden Dawn e la Società Teosofica, ma i più "pericolosi" erano di certo quelli legati ai Nazisti: la Thule Gesellschaft¹², la Vril Gesellschaft¹³ e tutte quelle da esse derivate. Questo retroterra culturale che ha dato origine alle varie società esoteriche, lo possiamo spiegare in termini di "mitologia di Stargate"...



¹¹ Che si fa coincidere con il cosiddetto "caso delle sorelle Fox" negli Stati Uniti (nel 1848 ad Hydesville).

¹² Società Thule

¹³ Società Vril

■La Società Thule nasce nel 1912 e trova l'origine del suo nome da un' isola che si riteneva fosse presente nell'estremo nord europeo e nella quale gli adepti di tale società ritenevano fosse esistita una civiltà superiore oramai estinta. La Società Thule attendeva un "Futuro Salvatore" (Heiland = l'Unico Santo) che sarebbe stato per la Germania il "3° Sargon¹⁴". Il fine della Thule era quello di creare una razza di superuomini [l'ospite perfetto cercato da molti Goa'uld?], ovviamente «ariani», i quali avrebbero dovuto portare a termine la lotta contro quelle razze che loro ritenevano essere inferiori: principalmente ebrei e slavi ma anche minoranze come zingari e omosessuali. Uno degli adepti della Thule, il sig. Dexler, fonda nel 1919 il Partito dei Lavoratori Tedeschi che diventerà poi, sotto la guida di Hitler, il Partito Nazional-Socialista o Nazista. La Thule, fondata da Rudolf Glauer, che poi mutò il nome in Heinrich Von Sebottendorf, era dunque una società esoterica infarcita di nazionalismo, di esaltazione per una grande Germania, destinata a risollevarsi e a conquistare la superiorità razziale del suo popolo. La Thule deformò le idee del Buddismo Tibetano, di varie istituzioni esoterico-massoniche e di Madame Helena Petrovna Blavatsky (nata in Ucraina nel 1831 e morta a Londra nel 1891), una fantomatica medium, fondatrice della Società Teosofica Internazionale, che sosteneva di essere in contatto telepatico con i "maestri sconosciuti", i sopravvissuti di una razza eletta, che sarebbe vissuta tra Tibet e Nepal, i quali si sarebbero rifugiati nelle viscere della terra, dove avrebbero fondato la mitica Agartha e avevano la possibilità di viaggiare nell'universo grazie a misteriosi passaggi energetici (wormhole di Stargate?). Gli appartenenti a Thule miravano, attraverso la telepatia, a specifiche e macabre cerimonie, ad entrare in contatto con questa sorta di superuomini, al fine di ricostituire la razza eletta [sembra proprio la ricerca di un hok'taur per i Goa'uld... che qualche "Dio" abbia messo lo zampino in questa filosofia?]



■Nel 1919 Karl Haushofer, discepolo dell'occultista Gurdijeff, unificò il nuovo ordine Templare dei Herren vom Schwarzen Stein¹⁵, della Schwarze Ritter¹⁶ (nati dalla "Società Thule") e elementi di spicco della "elite" delle SS che formavano lo "Schwarze Sonne"¹⁷. Questa neonata società si chiamava "Bruder de Lichts"¹⁸, ed in seguito sarebbe stata chiamata "Vril Gesellschaft". Nel Dicembre dello stesso anno una ristretta cerchia di persone della Società Vril si riunirono in una foresteria a Ramsau,

¹⁴ Questo nome regale dei Babilonesi era tuttavia nell'Antico Egitto connesso al nome della Stella Aldebaran. Per quanto strano possa sembrare, la Stella Aldebaran è poi indirettamente connessa alla Società Vril.

¹⁵ Signori della Pietra Nera

¹⁶ Cavalieri Neri

¹⁷ Il Sole Nero

¹⁸ Fratelli della Luce

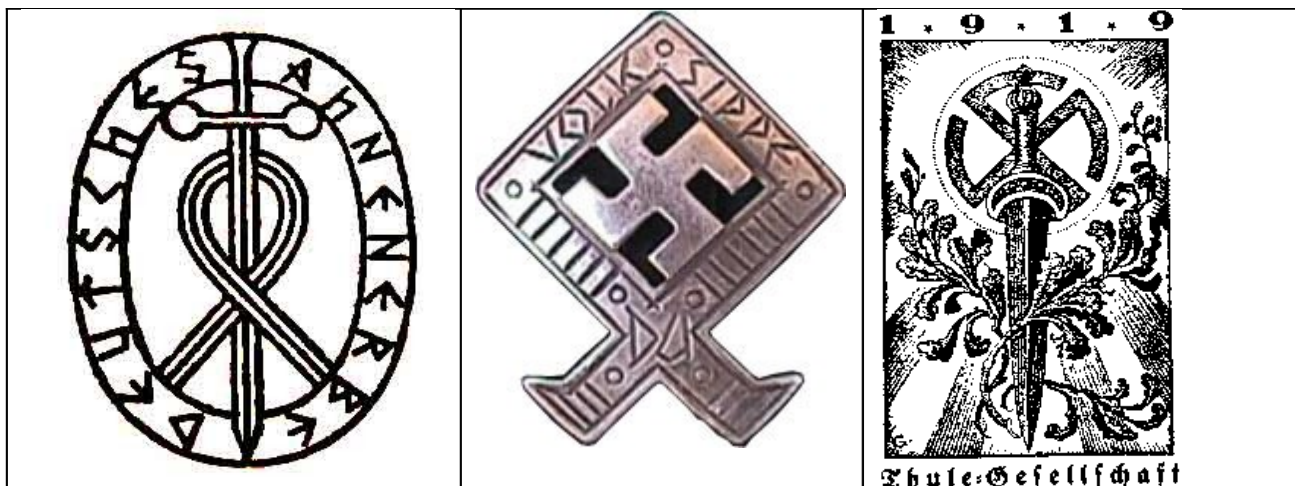
nei dintorni di Berchtesgaden. Tra loro vi erano due “medium”: Maria Orsic ed un certo Sigrunj. Essi “ricevettero” per via telepatica un messaggio. Dopo la decodifica si comprese che si trattava di indicazioni per costruire una “macchina volante” od una “macchina del tempo”. Tale messaggio giungeva dalla Stella Aldebaran (sotto il dominio del Goa’uld Her-ur e della sua alleata Vishnu). Agli scopi della nostra “avventura” i due “medium”, erano già membri di un Culto di Horus, e fecero solo finta di avere dei messaggi telepatici, proponendo quello che era stato raccolto da altri cultisti nei secoli (e raccolto nelle loro biblioteche in una strana forma di geroglifico, il Goa’uld, appunto) per verificare le loro strampalate teorie.

■Hermann Wirth Society. Herman Wirth (1885-1981), poeta e letterato amburghese che, appassionato della cultura nordica riprese la tradizione dell'Edda, reinterpretandola in chiave nazionalsocialista, e si interessò allo studio e all'interpretazione delle rune. Wirth, sotto indicazione di Himmler, voleva aprire le Ahnenerbe alla magia operativa accentuandone il carattere di vera e propria setta iniziatica, fu affiancato dall'austriaco mago e astrologo Karl Maria Wiligut, in arte Weisthor, che si dedicava principalmente alla pura divinazione e alla magia nera. Egli era in contatto con la Società Vrili a Berlino e con Aleister Crowley a Londra, e millantava addirittura una discendenza eroica e semidivina. Wiligut creò una serie di nuovi simboli nazisti che avrebbero dovuto sostanziare esotericamente la potenza degli eletti: a lui si attribuisce la creazione dell'anello delle SS e di una serie di altre suppellettili e fregi iniziatici.

■La Società per la Ricerca e lo Studio della Eredità Ancestrale (o *Ahnenerbe Forschungs-und Lehrgemeinschaft*), fu fondata nel 1935 da:

1. Heinrich Himmler, capo delle SS;
2. Hermann Wirth (uno storico Olandese, ossessionato dalla mitologia Atlantidea);
3. Richard Walter Darré (il creatore dell'ideologia “sangue e suolo”, oltre che Capo del Ufficio per la Razza e l'Insediamento).

Ci sono evidenze che l'Ahnenerbe esistesse già nel 1928, quando Wirth fondò la “Hermann Wirth Society” per insegnare e diffondere le sue teorie. L'Ahnenerbe era parte del grande piano di Himmler di creare una cultura “Germanica” che rimpiazzasse quella Cristiana, nella Grande Germania che sarebbe uscita vittoriosa dalla Guerra, una sorta di Religione-SS, che avrebbe gettato le basi di un nuovo ordine mondiale (magari in preparazione di qualche nuova divinità Goa’uld?). L'Ahnenerbe aveva 50 differenti branche, denominate “Istituti”, che portavano avanti più di 100 progetti di ricerca. Dalla musicologia del Sud Tirolo, alla potabilizzazione dell'acqua di mare (con un pugno di impiegati), passando per alcuni istituti quali quelli della Ricerca Tibetana o quelli delle Spedizioni Archeologiche (con dozzine di addetti, tra accademici, impiegati, professori e soldati). Il fiore all'occhiello erano però i dipartimenti di linguistica: dal Sanscrito alle Rune nordiche (il simbolo dell'Ahnenerbe è la runa della vita), ma non mancavano la sezione per gli studi Celtici, la mitologia Scandinava, la Teoria del Ghiaccio di Hans Hrbiger, la ricerca del Sacro Graal (a cui Himmler diede fondi enormi). Furono organizzate spedizioni “archeologiche” in Romania, Bulgaria, Croazia, Polonia, Grecia, Kafiristan, Isole del Canale, Brasile (per recuperare teschi di cristallo), Islanda (creduta patria degli Ariani), Tibet (alla ricerca di una fantomatica Razza “Nordica”). Ahnenerbe si dedicò anche ad esperimenti medici (molti condotti a Dachau)



Come si è visto, le ramificazioni della Thule e della Vril sono enormi. Tantissimi di quelli che contavano in Germania credevano ad Atlantide, all'astrologia, alla magia, etc.

Il crescente potere del partito Nazista in Germania era preoccupante e il Prof. Langford, nonostante fosse devoto al suo lavoro, decise di fuggire, con la figlia, dalla Germania nel 1931.

Quando scoppiò la guerra alla fine degli anni '30, venne chiamato davanti a varie agenzie del governo Americano, che gli fecero domande sul suo passato. In tutte queste "interviste" menzionò lo strano artefatto che aveva scoperto e implorò l'Amministrazione Roosevelt di muoversi per recuperarlo.

Intanto in Germania, l'interesse di Hitler per l'archeologia, lo portò ad autorizzare Heinrich Himmler a formare una nuova agenzia: la "Forschungs und Lehrgemeinschaft Das Ahnenerbe".

L'Ahnenerbe, creata come una fazione delle SS, attinse pesantemente dai membri della Wirth Society (i cui membri facevano parte direttamente o meno della Thule e della Vril), trasformando una società segreta in un corpo ufficiale governativo. Il loro compito era lo studio delle connessioni ereditarie del popolo Tedesco con gli antichi Atlantidei. Come parte di questa ricerca, confiscarono tutti gli artefatti di potenziale interesse oltre che portare a termine spedizioni attorno al globo per recuperare oggetti che potevano farsi risalire agli Atlantidei e ai loro (supposti) avanzati poteri. Lo Stargate divenne subito una delle ricerche focali.

Le ricerche dell'Ahnenerbe ebbe successo e il cancello fu attivato. Solo l'operazione dell'OSS nel 1944 riuscì a strappare dalle loro grinfie il misterioso "passaggio per il Wallhalla".

Nel 1928 la spedizione archeologica tedesca in Egitto era ovviamente, finanziata segretamente dalla Thule Gesellschaft¹⁹.

Il materiale degli scavi viene portato a Berlino per approfondire gli studi (anche se il Prof. Langford era emigrato in America).

Le iscrizioni geroglifiche facevano capire che i meccanismi erano di origine "divina", così il gruppo esoterico nazista Thule Gesellschaft e la segreta Vril Gesellschaft²⁰, finanziarono con i soldi provenienti dal partito Nazionale Socialista di Hitler, (derivato a sua volta dalla Thule) una ricerca volta allo sfruttamento dei "poteri" dello Stargate. La Forschungs und Lehrgemeinschaft Das Ahnenerbe arriverà ad un incredibile risultato.

A capo del gruppo di ricerca viene nominato un Generale delle SS²¹, interessato ad avviare una seconda spedizione che portò alla scoperta di un secondo apparato recante

¹⁹ Società Thule

²⁰ Società Vril

gli strani simboli “divini” (era il DHD²²) e con la possibilità di connettersi al misterioso cerchio. Assieme al DHD furono rinvenute iscrizioni, papiri e una cassa di materiale.

Gli affiliati dell'Ahnenerbe grazie al DHD (e ad alcune iscrizioni ritrovate con esso), nel 1939, appena scoppiata la Guerra, riuscirono ad aprire un wormhole verso un altro mondo e vi inviano degli esploratori. I rapporti di “demoni” nel «Paradiso», fecero scatenare la frenesia degli adepti della società esoteriche che riuscirono ad ottenere truppe per “la Conquista del Walhalla”.

Era un pianeta secondario di scarsa importanza (lussureggiante, ma senza trinium o naquadah) su cui vi erano solo alcuni Jaffa e qualche prete. I Goa'uld provarono a catturare degli umani, impiantare dei simbionti e cercare di ristabilire il dominio dei Signori del Sistema sulla Terra.

Purtroppo le cose non si svolsero come nei loro piani... i Goa'uld avevano sottovalutato il livello tecnologico²³ e il fanatismo dei nazisti, che dopo i primi esploratori, inviarono subito una divisione meccanizzata delle SS e vari civili (medici, ingegneri, studiosi, coloni, etc).

La missione militare dei tedeschi ebbe un successo straordinario e conquistarono l'intero pianeta. I Nazisti cominciarono ad recuperare alcune tecnologie e creature biologiche (i Goa'uld) da studiare. Il Walhalla fu conquistato e alcuni “trofei” di guerra furono portati sulla Terra.

I trofei tecnologici portarono allo sviluppo di alcuni prototipi:

- Alcuni veicoli a “disco” (i Vril);
- 2 prototipi di motori antigravitazionali chiamati “Schumann Levitator” per l'aereo “Vril 1”, e “Thule Tachyomator 7b”, derivato dagli studi del «SS-E-IV²⁴», per gli aerei “Haunebu 1” (prototipo nel 1939) “Haunebu 2” (prototipo nel 1942) e “Hauneh 3” (prototipo nel 1944).



«Vril – 6» alla base, con una vettura parcheggiata dietro

²¹ Al tempo lo si diventava per meriti politici, non militari. Anzi spesso gli alti ufficiali erano considerati degli inetti. La cosa cambierà con il proseguire della guerra.

²² Dial Home Device: il sistema di digitazione delle coordinate per gli Stargate

²³ Dato che i loro leader ancora credevano alla magia, come diverse migliaia di anni prima gli uomini primitivi che adoravano i Signori del Sistema.

²⁴ Il dipartimento scientifico delle SS



Haunebu alla base, con un camion parcheggiato vicino

Ovviamente la tecnologia Nazista, per quanto avanzata non era all'altezza di svolgere un buon lavoro di retroingegneria sulle attrezzature Goa'uld... ma ci stavano mettendo tutta la buona volontà. La portata delle scoperte e delle possibilità erano tali che non rimasero un segreto per molto.

La ricerca della trascendenza dava ai gerarchi nazisti la volontà di spingersi fin dove nessun altro regime si era mai spinto. La convinzione di essere portatori di un messaggio superiore (al quale tutto doveva essere sacrificato: l'affermazione della razza ariana), li rendeva estremamente arroganti e convinti di poter affrontare qualsiasi coalizione militare.

Alcuni generali della Wehrmacht, "alieni" a questa folle cultura esoterica, avevano capito che quella guerra non avrebbe mai potuto essere vinta e cercarono di eliminare il Führer, senza peraltro riuscirci. Chi vi provò con le armi, chi con l'astuzia come il Maresciallo Erwin Rommel al quale arrivarono alcune confidenze: le idee delle due società esoteriche, le scoperte legate allo Stargate, le ricerche avviate in tutto il mondo volte al rinvenimento di altre reliquie (sperando in arcani poteri o perdute tecnologie) non interessandosi ai lati filosofici ma solo agli scopi bellici a cui potevano condurre.

Mentre le spedizioni alla ricerca del Santo Graal, dell'Arca dell'Alleanza, etc, non avevano portato a nulla di conclusivo (ma che, almeno fino al 1943, furono comunque finanziate dal partito nazista), lo Stargate si era già dimostrato "efficace" e le truppe inviate avevano riportato una vittoria e una serie di progressi tecnologici, Rommel al ritorno dal suo comando presso l'Afrika Korps, rimase disgustato dall'evoluzione delle idee naziste e decise di far "sparire" lo Stargate prima che gli studiosi della Thule imparassero altri "segreti tecnologici"... così falsificò degli ordini, facendo trasferire l'anello lontano dai ricercatori.



Intanto i servizi segreti alleati, riuscirono a decodificare alcuni messaggi segreti e grazie ad un rapporto fornito dal Prof. Langford, capirono che era molto importante togliere lo Stargate ai nazisti e studiarlo. Riuscirono nell'impresa (ma non si impossessarono del

DHD, che anni dopo cadrà in mano ai Russi al termine della battaglia di Berlino) e durante il trasferimento ordinato da Rommel, un gruppo di Commandos inglesi lo prelevarono e lo caricarono su una imbarcazione diretta in Gran Bretagna, dove poi fu portato in America. Il Prof. Langford fu incaricato di scoprire cosa fosse questo misterioso oggetto e come mai le più alte cariche civili e militari tedesche vi tenessero così tanto.

Il Professore, guidò una squadra di ingegneri che riuscì ad “aprire” lo Stargate nel 1945, praticamente digitando simboli a caso. Era loro convinzione che il dispositivo fosse una "Scorciatoia per il Cielo", ma non erano sicuri di quale fosse il suo reale funzionamento (dato che le informazioni trapelate dalla Germania erano troppo frammentarie). Un collaboratore di Langford, il Dr. Ernest Littlefield fu dichiarato disperso quando varcò lo Stargate, senza mai fare ritorno. Dato che oramai la guerra volgeva al termine e il progetto della bomba atomica aveva assorbito fin troppe risorse, si decise di chiudere le ricerche sul misterioso cerchio di Giza.

Il resto... è storia nota...

Ma intanto, che cosa è accaduto sul pianeta conquistato dai Nazisti, dopo la “chiusura” dello Stargate?

Nei manuali del Gioco di Ruolo, tutto è lasciato al Master. Per cui proviamo ad inventarci qualcosa.

Sul pianeta i leader militari e delle società segrete instaurarono il “perfetto regime ariano”. Ai membri delle SS fu ufficialmente permessa la poligamia (già tollerata sulla Terra) per garantire una rapida ripopolazione del territorio. Il taglio dei rifornimenti con le basi di Berlino costrinse ad una industrializzazione a tappe forzate. Miniere, stabilimenti industriali, raffinerie, pozzi di petrolio, il tutto per mantenere il regime, i macchinari e le armi che si erano portati dietro dalla Terra. Poca innovazione tecnologica, ma puro mantenimento dello status quo. Disperati (le munizioni dei fucili dopo alcuni anni diventano inutilizzabili), integrarono alcune armi Goa'uld nel loro arsenale e svilupparono alcuni ibridi.

Col tempo, i terrestri si mescolarono con i locali. D'altronde il dio Vishnu aveva come simbolo “sacro” la svastica. Quando la tecnologia degli invasori fu in grado di capire le navi e i macchinari catturati, il balzo in avanti fu incredibile, in pochi anni raggiunsero un incredibile progresso. In campo astronautico poi le cose si sono evolute oltre ogni più rosea aspettativa, consentendo di colonizzare lo spazio attorno al pianeta.

Pensierino della sera: molti leader spietati della storia vengono descritti con degli “occhi ipnotici” o con uno “sguardo luminoso”. Razionalizzazioni della luminescenza dei bulbi oculari dovuta alla possessione Goa'uld?



Per gli scopi della nostra avventura, non è necessario dire che Hitler fosse un ospite Goa'uld, ma potremmo inserirli in altri leader come il cambogiano Pol Poth, che sterminò i suoi cittadini, obbligandoli a diventare contadini, abbandonando le città e la civilizzazione. Trattandoli come schiavi e demolendo quasi tutte le chiese, eccetto pochi templi e il complesso di Ankhor. Questo è il tipico comportamento da Goa'uld (riduzione in schiavitù, decadimento culturale dei servi per evitare che diventino una minaccia, stermini di massa, etc) e può venire utile per la nostra avventura.

Perché lasciare integro il complesso di Ankhor, ove spesso è rappresentata la dea Vishnu, il cui simbolo sacro è la svastica? Ricordandoci che Ankh e Hor in antico egizio sono i geroglifici della Vita e di Horus, potremmo tradurre il nome del complesso come "Horus Vive". Inoltre è situato a 72° a est di Giza, sullo stesso parallelo. Tutto il complesso pare reggersi su rapporti numerici a base 72. I templi sono disposti ad immagine della costellazione del drago (un po' come le piramidi di Giza rappresenterebbero la cintura di Orione). 72 sono gli anni che servono alla Terra per spostare di un grado la proiezione delle stelle sull'eclittica (la precessione degli equinozi), chiaro indizio che chi ha costruito il complesso di Ankhor aveva notevoli conoscenze astronomiche e geografiche dell'intero pianeta Terra, ovviamente conoscenze Goa'uld.

Ma una ragazza, in visita ad Ankhor, avrà un colpo di fortuna e riuscirà ad accedere ad alcune tecnologie rimaste sepolte nel complesso per millenni (globi di comunicazione, armi, etc) e grazie ad esse diverrà la guida di una setta, ponendosi come Guru/Channeler ma, realtà, ricevendo messaggi da Her'ur che la spingerà affinché gli prepari un degno ritorno sulla Terra. Intanto il Dio invierà una astronave vicino alla Luna e vi piazzerà una base.

Sulla Terra membri del gruppo New-Age cominceranno a fare delle proteste di fronte ai palazzi federali e militari americani e tedeschi, chiedendo che tirino fuori l'antico Cerchio degli Dei, il Chaapa'ai, il simbolo del cerchio sacro ai Teosofi. Tutto questo attirerà l'attenzione dei mass-media, dell'SGC, della NID e dei superstiti delle sette segrete naziste che hanno ricevuto un "indottrinamento simile" e sanno cosa sia il realtà il Cerchio degli Dei.

A questo punto un discendente tedesco della thule/Vril contatterà la channeler per unificare i due gruppi e portare avanti il progetto di recupero dello Stargate. Uno per ricontattare i nazisti fuori mondo, sperando che lo possano aiutare ad instaurare un 4° Reich sulla Terra, l'altra per permettere agli Dei di ritornare sul nostro pianeta.

Questa differenza di obiettivi porterà i gruppi a scontrarsi gli uni contro gli altri e grazie ai Personaggi, tutto sarà sventato.



AVVENTURA



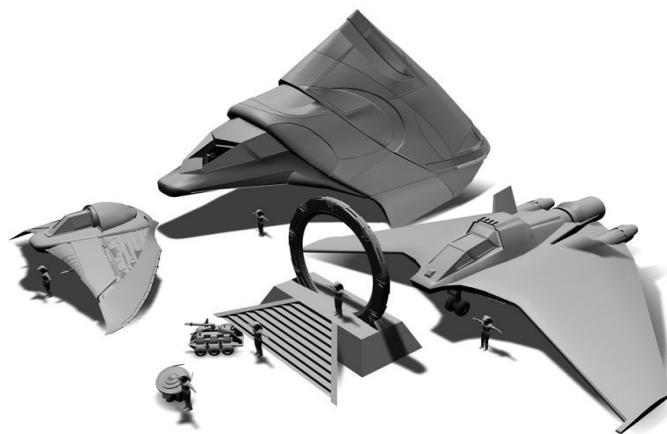
In questa GiocaCarpi 2006 si è deciso di far giocare personaggi “noti”.

Al torneo di D&D abbiamo inserito gente dello spettacolo, mentre qua useremo i protagonisti originali del serial TV. Si tratta di un “esperimento”. Sappiamo che potremmo ricevere delle critiche del tipo “ma chi ha visto i telefilm è avvantaggiato”, ma non ci sembra che una scusa (dato che interpretare bene è una sfida anche per gli attori professionisti, pensiamo all'Amleto o Re Lear, che vengono considerati l'apice di una carriera, anche se sono oramai secoli che i personaggi sono “conosciuti”).

Il background fornisce tutti gli elementi utili al gioco. A differenza dei PG del torneo dell'anno scorso (di Ars Magica), in cui in la bravura del giocatore stava anche nel selezionare cosa, nelle svariate pagine di background, era “utile” ai fini di gioco, qua abbiamo scritto l'essenziale, proprio per permettere a tutti di interpretare correttamente il carattere e i rapporti.

L'unica concessione che ci siamo fatti riguarda il carattere di Teal'c e Fraiser. Dato che nelle prime serie, il Jaffa, era totalmente taciturno, il personaggio sarebbe stato difficilmente valutabile in un torneo (se uno sta zitto tutta la partita è da premiare per la sua interpretazione taciturna, o da “bastonare” per assenza nel gioco?), abbiamo quindi fatto evolvere il carattere fino alla quinta-sesta serie in cui diventa cialtrone. Ad ogni modo il nuovo sistema di premiazione (prime 3 squadre e i migliori dei vari personaggi, invece che le 3 migliori interpretazioni in assoluto) consente sicuramente di limitare alcune critiche alla nostra scelta di campo. Per Fraiser, abbiamo dovuto fare una grossa forzatura, rendendola “invaghita” del Dott. Jackson (cosa che dal telefilm non traspare affatto).

DISCLAIMER: anche se le foto di Miss Cambogia 2001 sono reali, la ragazza non si chiama Luna Ang Chhan e non fa parte di misteriose sette esoteriche. Gunter von Braun è un personaggio di fantasia, così come la Von Braun Holding e tutte le sue consociate. Insomma, è valevole il principio: tutta la storia è pura invenzione e i riferimenti a fatti, personaggi e luoghi sono puramente casuali.



RIASSUNTO AVVENTURA

All'SG-1 viene affidata una missione importante: salvare la Terra (...per la sesta o settima volta...) :-). Lo stampo da dare all'avventura è quindi epico, anche se a differenza del D&D, la parte investigativa sarà preponderante, dato che con le ambientazioni e le armi moderne, affrontare tutto di petto o con la forza (come tipicamente accade nei fantasy) significa "suicidare" il proprio personaggio. Non mancheranno le possibilità di scontro fisico, ma spesso saranno "delegate" ad astronavi o esplosivi... i cazzotti e le "fucilate" non saranno quindi molte (e in ogni caso saranno quasi sicuramente a vantaggio dei PG dato il livello di competenza e il regolamento -pro giocatore- di Stargate SG-1 RPG).

Synopsis: Il Maestro Bra'tac e un filmato televisivo dimostrano che il Goa'uld Heru'ur ha la possibilità di raggiungere il Trattato dei Pianeti Protetti che gli Asgard hanno posto sulla Terra, per difenderla.

Luna Ang, una modella (con molte idee New Age), durante un servizio fotografico, per caso riesce ad entrare in un antico laboratorio situato sotto il complesso dei templi di Ankh'or. Recupera alcuni oggetti e casualmente attiva una sfera di comunicazione e contatta Heru'ur. Credendo di aver trovato il modo di parlare con un vero Dio, da ingenua e sprovvista inizia a seguire corsi di Antico Egitto, per capire meglio cosa ha da comunicargli l'entità suprema. Heru'ur/Horus regge il gioco per un po', consigliandole di creare un culto e dà alcuni suggerimenti. Quando un gruppo di invisibili Reetou comincia ad attaccare alcuni pianeti di Heru'ur, questi si rende conto della possibilità di tornare in possesso del vecchio laboratorio sulla Terra in cui si studiava l'invisibilità, sfruttando la setta messa assieme da Luna. A quel punto il suo supporto alla ragazza diventa molto più forte, le fa "conquistare" una notevole posizione sociale, l'aiuta a diffondere il culto, con le sue apparizioni attraverso la Sfera di Comunicazione e il "furto" delle idee vincenti ad altri gruppi sorti sull'onda dell'Era dell'Acquario (Raeliani, Teosofi, etc). Il diffondersi della setta attira l'attenzione di un gruppo di personaggi legati alle vecchie organizzazioni occulte naziste. Pensando che anche Luna sia "dalla loro parte" la finanziano e le danno una mano. I contatti portano ad una strana alleanza e scambio di "tecnologie". Il Goa'uld ha fornito alla ragazza una sua arma chimica che lei pensa di produrre in quantità industriale grazie ai suoi amici nazisti e di diffonderlo grazie ad un nuovo aeromobile a forma di Disco Volante che Luna spera di potere sottrarre ai "nazi". La ragazza è riuscita ad organizzare una "cerimonia" al JFK Airport con il Governatore e il Sindaco di New York. All'inizio dell'avventura i PG verranno "sommersi" di dati ed handout con vari richiami a personaggi e associazioni storicamente esistenti, con "legami" al mondo dei Goa'uld. L'idea da trasmettere ai giocatori, con i discorsi sulla Cambogia, Pol Pot, sui nazisti e i loro gruppi esoterici è quella che ci sia stata una sorta di infiltrazione Goa'uld nel passato della Terra e che un simbiote possa essere in Luna Ang Chhag, o comunque che qualche "testa di serpente" sia a piede libero sulla Terra.

L'avventura è completamente libera (motivo per cui il background che i master devono padroneggiare è così ampio). Nessun "canalone" prestabilito per raggiungere la fine, al massimo idee e suggerimenti di azione più plausibili.

L'obiettivo è evitare che Heru'ur scenda sulla Terra e/o recuperi il materiale del laboratorio. Possono farlo in tanti modi, le idee suggerite in avventura sono le soluzioni più probabili, ma sicuramente non le uniche. I personaggi dovrebbero indagare sulla modella, sui luoghi da lei visitati, sulla sua organizzazione e su coloro che da lei sono stati contattati o che la finanziano. I due filoni principali d'indagine sono la pista sulla Terra e quella fuori mondo.

Sulla Terra, l'alleanza tra la modella e gli "amici" nazi, si frantumerà all'inizio dell'avventura dopo quasi in anno di "idillio". I PG potranno esserne partecipi (se si infiltrano o se si fanno invitare alla "Cena di Gala" a casa von Braun), oppure lo verranno a sapere, se piazzeranno sistemi di sorveglianza o se faranno irruzione e interrogheranno gli invitati. Se trovano altri modi per far saltare la cerimonia al JFK Airport (parlare con il Governatore, Sindaco, Presidente USA), se propongono cose sensate, bisognerà farglielo fare. Ad ogni modo, Luna, andrà in Cambogia, pressata anche da Heru'ur per armare i suoi seguaci. I PG potranno anticiparla o seguirla nel lontano oriente e qui potranno essere rallentati da alcuni soldati al soldo di Luna, oppure dovranno addirittura affrontare una vera e propria "guerra" con i cultisti di Horus.

La pista fuori mondo, li porterà su un pianeta conquistato dai Nazisti nel 1939, quando le organizzazioni esoteriche avevano in mano lo Stargate e lo usarono "spesso e volentieri". Verranno contattati dai Reetou che gli spiegheranno cosa sta succedendo nei mondi in mano ad Heru'ur e potranno ottenere rinforzi per combattere i Goa'uld sulla Terra. Sia in un modo che in un altro, dovranno risolvere il problema di una base sul nostro satellite e una nave da guerra classe Ha'tak dietro al lato invisibile della Luna. Potranno provare a inviare i Reetou su di essa, usando navette chieste in prestito agli alleati alieni dell'SG-1, o gli anelli di teletrasporto del laboratorio di Ankh'or. Potranno chiamare gli Asgard (che alla fine dell'avventura arriveranno ed elimineranno il problema). Potranno trovare soluzioni più fantasiose (inviare missili con testata al naquadah, dopo aver contattato il Presidente USA). Se l'idea è sensata, fategliela portare a termine. Importante è dare la sensazione di ritmo e tensione che si può respirare in una puntata del serial. Data la lunghezza di molti handout, potete riassumere ai giocatori quelli meno importanti: il governatore, il sindaco, la von Brown Holding, etc.



DI SEGUITO, PER I GIOCATORI "PIGNOLI", GLI EQUIPAGGIAMENTI CHE IL TEAM AVRÀ A DISPOSIZIONE IN CASO DI MISSIONE FUORI MONDO. SULLA TERRA, INVECE GLI BASTA CHIEDERE UN CERTO TIPO DI ATTREZZATURA PER OTTENERLA!

SG TEAM EQUIPMENT

FIELD GEAR 1: GENERAL ENVIRONMENT:

Uniforms

- 1 Pair of dogtags with silencers
- 1 Pair SGC unit patches, high color or olive drab subdued
- 4 Pair of combat boot socks
- 2 Set of underwear (includes sports bra for female personnel)
- 1 BlackHawk HellStorm LightFighter 1/2 finger tactical padded glove, black
- 1 BlackHawk FN P-90 sling kit, black
- 1 G-8 WEP jacket, olive drab
- 3 BDU pants, olive drab
- 3 T-shirts, black
- 1 Patrol or boonie hat, olive drab
- 1 Bandanna, olive drab
- 1 P.A.S.G.T kevlar helmet
- 1 P.A.S.G.T. helmet cover, black
- 2 Pairs US Army speed lace jungle boots, black
- 1 BlackHawk Omega Utility/Medic Tactical Vest, black
- 1 BlackHawk Enhanced military web belt, black
- 1 BlackHawk hand-held radio pouch, black
- 1 BlackHawk Omega brog leg triple pistol magazine pouch, black
- 1 BlackHawk Omega IV assault holster, black
- 1 BlackHawk attachment system quick disconnect kit, black
- 1 Eagle Industries military watchband, olive drab
- 1 Marathon Navigator analogue wrist watch
- 1 Nylon entrenching tool pouch, olive drab

Tools

- 1 Trifold entrenching tool (combo shovel/saw/axe)

Hydration

- 2 1 Quart GI canteen, black
- 2 1 Quart canteen covers, black
- 1 Canteen cup
- 1 Canteen cup cook stove

Lighting

- 1 Tactical flashlight (mounted on P90)
- 1 Sabrelite flashlight with red lense cap
- 1 Cyalume lightstick holder, olive drab

Climbing

- 1 50 foot coil, army critical application rope (holds up to 4500lbs), olive drab
- 1 Repelling harness, olive drab

Navigation

- 1 Army lensatic compass

Communication/Computing

- 1 Motorola Saber-1R two-way radio
- 1 Motorola Saber handmic
- 1 Earphone
- 1 GDO (Garage Door Opener)
- 1 Stainless steel field mirror

Sleeping/Camping

- 1 Thermal emergency space blanket

Rain/Wet Weather Gear

- 1 Poncho, woodland Cammo
- 1 Poncho liner, woodland cammo (also serves as field expedient sleeping bag)

Survallince/Optics

- 1 Pair binoculars
- 1 Pair G.I sun, wind & dust goggles

Backpacks

- 1 Blackhawk three-day assault pack, black
- 1 29" x 9" Blackhawk compression stuff sac, black
- 2 15" X 5" Blackhawk accessory pouch, black

Other

- 1 25 foot coil of 550 Cord (parachute cord, tested for loads of up to 550 lbs), olive drab
- 1 Five-color cammo face paint compact
- 1 Waterproof G.I. matchbox, olive drab

Weapons

(All weapons are stored in the armory when not in use. They are checked out before missions and checked in after missions, but the individual is responsible for cleaning the weapon. Armory personnel will not accept a weapon check in until it has been properly cleaned)

- 1 FN P90
- 1 P90 suppressor
- 1 FN 5-7 pistol
- 1 Zat'n'ktel
- 1 M-9 bayonet w/ scabbard (works with scabbard to serve as wire cutters. Scabbard also serves as bottle opener and screw driver) & sharpening stone

1 Universal gun cleaning kit including:

- 1 Nylon carrying pouch, black
- 1 Steel barrel rod with swivel handle
- 3 Steel barrel rod extenders
- 1 Double-ended nylon gun brush
- 1 Shotgun adaptor
- 1 Slatted patch holder
- 1 Bottle of gun oil
- 1 Package of cotton cleaning patches
- 1 Silicon gun cloth

Medical

(All medical gear may be restocked from the infirmary as needed. Because of the ready availability of controlled substances, i.e. morphine, a full drug screen is part of the standard post mission physical to prevent abuse of medical supplies)

1 Set of MOPP gear (biohazard suit and supplies)

1 LC-2 Lifesaver first aid kit including:**Carrying case**

- 1 Nylon pouch with alic clips, black
- 1 Water tight plastic insert

Bandages

- 5 Bandage strips

Dressings

- 1 Field dressing
- 1 Cotton purified compress
- 1 4" x 4" Sterile pad
- 1 Eye pad

Gauze

- 1 2" X 6 yrd roll of gauze bandage
- 1 Petroleum gauze

Tape

- 1 Roll .5" tape

Creams and Ointments

- 1 Package first aid cream
- 1 Package triple antibiotic

Pills

- 1 Pill bottle
- 2 Aspirin tablets
- 2 Acetaminophen caplets

Anticeptics

- 3 Alcohol wipes
- 3 Iodine wipes

- 3 Antiseptic wipes
- 3 Clean wipes
- 2 Antiseptic swabs

Injectors

- 2 10ml Morphine sulfate injectors

Other

- 2 Ammonia inhalants
- 1 First aid instruction sheet

Consumables

(Issued for each mission. Unused portions of consumables is to be returned to the appropriate department)

- 6 50 Round P90 magazines loaded with SS190 supersonic rounds in four to one mix with L191 tracer rounds
- 2 50 Round P90 magazines loaded with Sb193 subsonic rounds for use with suppressor
- 5 20 Round FN 5-7 magazines loaded with SS190 supersonic rounds
- 2 M67 fragmentation grenades
- 1 1 Kilo block of C4
- 4 C4 Detonator caps
- 1 C4 Timer
- 20 Magnesium/Thermite strips
- 20 Waterproof matches
- 2 12 hour green Cyalume light sticks
- 2 12 hour red Cyalume light sticks
- 2 8 hour white Cyalume light sticks

- 1 Bottle of sunscreen
- 1 Bottle of insect repellent (bug juice)
- 3 Condoms (noted for poor quality)
- 2 50 Count bottles of water purification tablets
- 9 MRE's (Meals, Ready to Eat) with heaters

Technician's Personal Field Kit:

Carrying case

1 U.S. military tool bag

Tool Kits

1 65 Piece electronics tool kit
1 9 Pc. Allen wrench set
10 Cotton Swabs
2 Batteries
1 2-Way mini screwdriver
1 2-Way Phillips/regular screwdriver
3 Anti-static cleaning wipes
1 Can 3.5 oz. pressurized air
1 4.5" Side cutter
1 5" Long nose pliers
1 5" Wire stripper
1 6 Pc. Precision screwdriver set
1 6" #1 Phillips screwdriver (150mm long)
1 Screwdriver-to-socket adaptor
1 Anti-static wrist band
1 Black zipper case
1 Flashlight
5 Flat head (5, 6mm)
1 IC extractor
1 Mini vacuum cleaner with 3 attachments
1 Pen knife
1 Phillips head #1 & #2
1 Precision clamp
1 Reversible ratchet
10 Sockets (1/4", 10mm, 11/32", 3/16", 3/8", 5/16", 6, 7, 8, 9mm)
1 Socket holder
1 Solder reel
1 Solder wick
1 Soldering iron 110V/30W
1 Spare parts box
1 3-Pronged parts retriever
4 Squares (R0, R1, R2, R3)
5 Torx (T10, T15, T20, T25, T8)
1 139 Piece technician's field tool kit
30 Wrenches
5 Pliers
18 Screwdrivers
1 Ball peen hammer
1 Inspection mirror
1 Scratch awl
1 Circuit tester
12 Hex keys

1 Flexible pickup tool
2 Socket wrenches
6 Socket wrench extension bars
1 Socket driver
60 Sockets

Additional Tools

1 46-Range autoranging digital multimeter with PC interface
1 Precision coax cable cutter
1 Coaxial splicing kit
1 Coax cable crimp tool
1 Coax cable stripper

Computer Equipment

1 Getac A760S ruggedized laptop

Specifications

CPU: Pentium III 850Mhz processor
RAM: 512MB RAM
Expansion Bay 1: DVD/CD-RW combo drive
Expansion Bay 2: Removable 20 GB hard drive
HDD: 40GB shock-resistant hard disk drive
LCD: 12.1" XGA TFT display (1024 x 768) TOUCH sunlight readable transfective LCD
Video Card: 8Mb VRam, ATI Rage Mobility-M1
I/O Ports: USB, serial, PS/2, IEEE 1394, VGA, IrDA, parallel
Card Slots: 2 PCMCIA (Type II)
LAN: Internal 10/100 Base-T module
Battery: Internal Naquadah enhanced 9-cell Li-Ion power generating battery pack
A/C Adaptor: 90-264 VAC autosensing adapter (60W)
Input Devices: Backlit rubber Keyboard and gloved-hand touchpad
Case: Sealed magnesium alloy (IP52/NEMA-12)
Speakers: Built-in stereo speakers (water proof)
Dimensions: 310mm(W) x 255mm(D) x 70mm (H) 5.45kg (12 lbs.)
Operating System: SGC linux

Archaeologist Personal Field Kit:

Carrying Case

1 U.S. military tool bag

Excavation

1 Trowel

1 Set of brushes

Carrying case

1 Roll up nylon pouch

Brushes

1 3" Camel hair flat brush

1 2" Camel hair flat brush

1 1" Camel hair flat brush

1 1/2" Camel hair round brush

1 1/4" Camel hair round brush

1 Set dental picks

Carrying case

1 Roll-up nylon pouch

Picks

1 Straight dental pick

1 Curved dental pick

1 Bent dental pick (45 degree angle)

1 Bent dental pick (90 degree angle)

1 Small sifting screen

1 Collapsible gallon bucket, nylon with steel frame

1 Pair branch/root clippers

5 Pairs of tweezers, assorted sizes

1 Heavy duty plastic dustpan

1 6' X 6' ripstop nylon tarp, olive drab or desert tan

Storage

2 50 count boxes of half-gallon ziplock bags

2 Rolls of aluminum foil

Record Keeping

2 Ball point pens

2 0.5mm mechanical pencils

1 Tube 0.5mm mechanical pencil leads

2 Click type erasers

1 Measuring tape

1 pocket level

1 Pad of graph paper

1 500 yard spool of string

1 100 count box of nails

1 Claw hammer

1 Digital camera

5 1 gigabyte compact flash cards

4 100 page composition notebooks

Safety

1 Pair of work gloves

1 Pair of safety glasses

Teaser

Il Maestro Bra'tac è arrivato il 18 dicembre 2002 e dopo i normali saluti a Teal'c, si è rivolto al Generale Hammond:

«E' sempre un piacere rivederla Hammond del Texas, ma ho pochissimo tempo e devo tornare il più presto possibile indietro. Sono qua solo per riferirvi una notizia importante: alcuni membri della Resistenza Jaffa mi hanno detto che Heru'ur (Horus) sta preparando uno sbarco in grande stile su Tau'ri (Terra). Pare abbia fatto dei proseliti che gli apriranno uno vero e proprio spaziorpoto per il giorno del suo compleanno²⁵ e gli consentiranno di scendere dall'orbita senza colpo ferire (AGGIRANDO IL TRATTATO DEI PIANETI PROTETTI DEGLI ASGARD, IN QUANTO IL FARAONE RICEVERÀ UN ESPRESSO INVITO). Questo gli permetterà di tornare in possesso di una sua base importante, abbandonata millenni fa, durante la rivolta che seppellì lo Stargate. Pare gli interessi soprattutto un laboratorio "particolare" in cui si studiava l'invisibilità. La cosa gli sta molto a cuore ed ha dato massima priorità al progetto, dato che numerosi dei suoi mondi sono sotto attacco da alcuni mesi da parte di qualcuno che usa una tecnologia di occultamento e dissimulazione. Forse Reetou, o Ashrak di Nirti. Non so quanto sia genuina la notizia... magari è solo una tattica di Heru'ur per tenere in riga i suoi sottoposti.

Intanto, per contrastare gli infedeli che non vorranno riconoscere Heru'ur come "Vero Dio", sembra che abbia dato ai "seguaci" una nuova arma chimica dai suoi arsenali. I Seguaci gli avevano detto che potevano mettere le mani una nuova tecnologia di "Piatti Volanti" con cui diffonderla.

Non capisco cosa intendano con questo termine, ma vi assicuro che sono le esatte parole che hanno usato i miei contatti Jaffa.

Forse è uno strumento in grado di volare... magari una "navetta" che voi Tau'ri non dovrete avere? Questo è quanto. Ora devo partire per la capitale di Heru'ur: Hierakonpolis, per capire come stanno le cose. Se avrò altre notizie mi farò vivo. Se avrete bisogno di me, contattatemi con il solito sistema».



Per il resto dell'avventura Bra'tac non sarà reperibile, salvo idee geniali dei PG (nel qual caso fornirà i retroscena degli attacchi Reetou ad Heru'ur, non sapendo dove si possano nascondere, ma dicendo che Vishnu forse è sul punto di scovarli).

Praticamente tutta l'SGC viene richiamata dalle licenze (vacanze natalizie). L'SG-1 è convocata assieme alla dottoressa Fraiser, in qualità di esperta di guerra chimico-batterologica, in sala riunioni dal Generale Hammond alle ore 13.00 del 20 dicembre 2000. Presenti in sala oltre al team, c'è il Sergente Siler che mostra un video appena registrato da FOX-New di New York.



²⁵ Heru'ur/Horus ha due date di nascita: il 10th Mechir, cioè il 25 dicembre e il 15 di luglio. Questo a seconda se si considera Horus l'Anziano o il Figlio di Iside.

[1] I Figli di Horus in TV



Il sergente Siler avvia il video e fa vedere uno speciale di Fox-News: «X-mas in New-York». Il giornalista Avery Hightower, presenta in studio alcuni ospiti, un opinionista, un paio di psicologi e un sacerdote. Il tema della serata è il Natale “strano”. Il primo servizio riguarda una nuova setta New Age che si fa chiamare “I Figli di Horus” e le loro idee sul Natale quale data di nascita di Horus... nonché del suo ritorno sulla Terra.

Voce fuori campo: *“Fino a pochi giorni fa non erano altro che una delle tante associazioni religiose nate nel mondo sull’onda della filosofia dell’Era dell’acquario. Ma da tre giorni hanno cominciato a fare una strana rivendicazione e a condurre una particolare forma di protesta. Hanno dichiarato ai giornali di mezzo mondo che l’antico dio egizio sarebbe presto ritornato sulla Terra. Ma non basta, in almeno 4 paesi (USA, Canada, Francia e Cambogia) si sono messi a protestare di fronte alle ambasciate o a importanti edifici governativi Americani e Tedeschi.*

A New York City stanno facendo un sit-in di fronte al Federal Building presso la Federal Plaza”.



Parte il servizio registrato nel pomeriggio: si vede una giornalista, il Federal Building, la gente che passa nella piazza e dei manifestanti (compresi dei bambini) che distribuiscono volantini, cantano slogan e sventolano bandiere e stendardi. La giornalista presenta la

loro portavoce, la modella Cambogiana Luna Ang Chhan (già Miss Cambogia 2001), 20 anni, che da alcuni mesi si professa channeler e portavoce del dio Horus sulla Terra.



Dietro di loro c'è una sorta di stendardo con il simbolo della setta: l'ouroboros (il serpente che si mangia la coda) un ankh (cioè la croce ansata simbolo della vita) e al centro una Stella di David con una svastica. Il tutto contornato da alcuni glifi classificabili come simboli di Stargate!

La ragazza ha attorno 4 seguaci (a mo' di guardia del corpo), tiene in mano delle fotocopie di alcuni papiri egizi e sta parlando del fatto che è in città per due motivi: la partecipazione al Simposio su Atlantide che si terrà tra qualche giorno (dal 23 al 28 dicembre) e l'inaugurazione odierna del "Tempio di Horus di Hierakonpolis" a Broadway.

LUNA: «Chiunque può venirci a visitare. Per adesso il Tempio sarà aperto ogni giorno dalle 09.00 alle 19.00. Tutti sono bene accettati e avranno la prova che la nostra religione è alla base di tutte le altre. Horus Vive, è reale e mi parla quotidianamente attraverso lo spazio. Egli è il Dio di tutti gli abitanti sulla Terra e da Aldebaran si sta preparando a tornare sulla nostro pianeta il giorno del suo compleanno: il 25 dicembre! Per quel pomeriggio abbiamo già in programma una grandiosa cerimonia tratta da questi antichi papiri che mostrano come raggiungere Kheb, il paradiso [FA VEDERE LE FOTOCOPIE PER UN ATTIMO E IN MEZZO A TANTI GEROGLIFICI SI NOTA L'INDIRIZZO STARGATE DELLO STENDARDO] che terremo presso l'aeroporto Kennedy. Grazie all'antico rituale potremo provare ad elevarci ad un più alto grado vibrazionale ed entrare in contatto con Horus. Certo che se avessimo la sua sacra piscina, il Chaapa'ai, tutti potremmo elevarci e raggiungerlo spiritualmente quando vogliano. Abbiamo già avuto il permesso del Governatore, che sarà presente e assieme a noi chiederà ad Horus di atterrare. Vorrei ringraziare la Von Braun Holdings di Gunter von Braun per tutti i fondi e gli aiuti che ci hanno dato. Per averci permesso di conoscere il governatore, il Sindaco di New York e tutti gli altri che saranno con noi al JFK a Natale».

Avery Hightower fa notare che Gunter von Braun, parente del padre della missilistica americana, oltre che il presidente della "Von Braun Holdings" cui fanno capo la Von Braun Logistics, la Neuman Pharmaceuticals, l'Aerospace e la Brown Oil, è uno dei maggiori finanziatori della campagna del Governatore, nonché il Gran Maestro di un'altra associazione, la Loggia dei «Fratelli della Luce» costituiti nel paese dal padre nel 1950 e già dagli inizi considerati da tutti molto eccentrici, dato che avevano proposto progetti e brevetti negli anni '60 sull'antigravità.

Passa quindi la parola agli ospiti per qualche commento.
Il video si interrompe e il sergente Siler si mette a disposizione se qualcuno vuole rivedere dei passaggi.

DOMANDE CHE DOVREBBERO PORSI I PERSONAGGI:

Come se li sono procurati quei simboli Stargate?

Da dove vengono i papiri da cui trae ispirazione la channeler?

Come fa a comunicare con Horus?

Perché un milionario capo di un ordine "strano" finanzia un gruppo di "matti"?

Dopo qualche minuto in cui i PG dovrebbero discutere tra loro, il Generale Hammond dice: *«Signori, sappiamo cosa sono quei simboli. I ragazzi dell'Intelligence ci hanno passato questa cassetta pochi minuti fa. Non so se la NID sia stata informata o meno, ma presumo che entro poche ore, anche loro saranno dietro a questa storia. Già abbiamo avuto problemi con Hathor e Seth sulla Terra. Se anche questa ragazza è una Goa'uld, il danno che ha fatto è terribile! Ha fondato un movimento che ha una risonanza mondiale sotto il nostro naso. Ha ottenuto fondi da una multinazionale ed ha amicizie tra politici influenti. Dovete capirci qualcosa e fermarla! Mi dispiace per le vostre vacanze, ma questa cosa, unita alla comunicazione di Bra'Tac è un vero terremoto. Datevi da fare. Prima di doverci inchinare in adorazione di fronte ad un maledetto Goa'uld».*

I PG possono attingere a tutti gli esperti della base SGC: antropologi, archeologi, economisti, informatici, etc.

Qualsiasi ricerca può essere delegata.

In termini di gioco, se loro di persona mettono le mani su un computer per trovare informazioni, applicate le normali regole di gioco (in 1-2 orette trovano quasi tutto), se lo fanno fare allo staff della base, raddoppiate i tempi.





**Tempio di
Horus**

**Federal
Building**

Handout

Il sergente Siler avvia il video...



e fa vedere uno speciale di Fox-News: «X-mas in New-York».



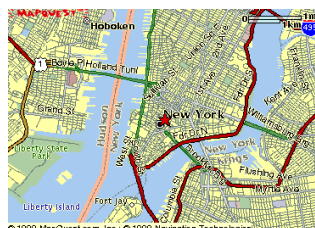
Il giornalista Avery Hightower, presenta in studio alcuni ospiti, un opinionista, un paio di psicologi e un sacerdote. Il tema della serata è il Natale “strano”.



Il primo servizio riguarda una nuova setta New Age che si fa chiamare “I Figli di Horus”. La loro portavoce, la modella Cambogiana Luna Ang Chhan (già Miss Cambogia 2001), 20 anni, che da alcuni mesi si professa channeler e portavoce di Horus di Hierakonpolis sulla Terra.



Ha dichiarato ai giornali di mezzo mondo che l'antico dio egizio sarebbe presto ritornato sulla Terra. In almeno 4 paesi (USA, Canada, Francia e Cambogia) la setta si è messa a protestare di fronte alle ambasciate o a importanti edifici governativi Americani e Tedeschi. A New York stanno facendo un Sit-In di fronte al Federal Building presso la Federal Plaza di New York.



[2]

INFO: la Channeler, Luna Ang Chhan

Si spera che i PG inizio delle ricerche, su chi è la ragazza, da dove viene, come è strutturata la sua setta, e chi sono i suoi finanziatori. Se non lo fanno, e partono alla cieca per New York o per il "Wallhalla", penalizzateli in qualità.



Luna Ang Chhan, 20 anni, è stata Miss Cambogia 2001. Durante un servizio fotografico ad Ankor (in Cambogia), è stata attratta da un rientro sulla parete del tempio di Vishnu vicino alla strada degli uomini serpente. Qui ha accidentalmente attivato dei dischi trasportatori Goa'uld (rimettendo a posto alcune pietre, che sembravano spostate) che l'hanno portata nel sottosuolo, dentro alla base di Heru'ur.

Ha recuperato una «tavoleta Goa'uld»²⁶, una delle sfere di comunicazione, alcune armi (staff weapon e zat) e un ribbon device²⁷.

Ritornata in superficie ha capito di essere stata prescelta per qualcosa di "superiore": diffondere il messaggio di Horus. Si mise a studiare il geroglifico egizio per capire meglio il messaggio del Dio (e quello che c'era scritto sul dispositivo di memoria Goa'uld).

Questi capito l'importanza della ragazza le ha insegnato il Goa'uld e le ha spiegato cosa si aspettava da una devota fedele: fare in modo che un politico terrestre lo invitasse. Poteva utilizzare qualsiasi mezzo per ottenere questo risultato (anche la forza contro i "miscredenti"). Per aiutarla le manda alcune fiale di una nuova sostanza psicotropa, simile al Nishta di Seth. In basse dosi, domina la mente e la rende malleabile è composta di nanobot e quindi può essere "programmata" su una particolare immagine o voce su cui dare ordini. In alta concentrazione è letale. Heru'ur gliela manda ad Ankor attraverso una nave spaziale occultata. Le fornisce anche la "formula" per cercare di diffonderla se riesce a trovare il modo di spargerla su ampi territori, ma le sconsiglia questo uso, prima di aver ottenuto l'appoggio di un politico. Solo dopo il suo ritorno la so potrebbe usare su ampia scala.

Luna a conoscenza degli UFO sviluppati da von Braun, cercherà (ed otterrà) contatti ed aiuto.

Luna capisce che gli Dei vengono dallo Spazio, anche se le sue idee New Age le impediscono di capirne la vera natura. Prova ad entrare nella setta dei Raeliani di Parigi ma ne esce quasi subito dato che non riesce a convincerli delle sue "tesi", alla fine si professa Channeler (vedi sotto) e diventa la leader di una nuova setta, che divampa come un incendio nelle fila della moda e dello spettacolo (suoi ambienti "naturali").

La channeler professa la provenienza da Aldebaran di Horus e la venuta di un Ordine Nuovo che durerà 10.000 anni.

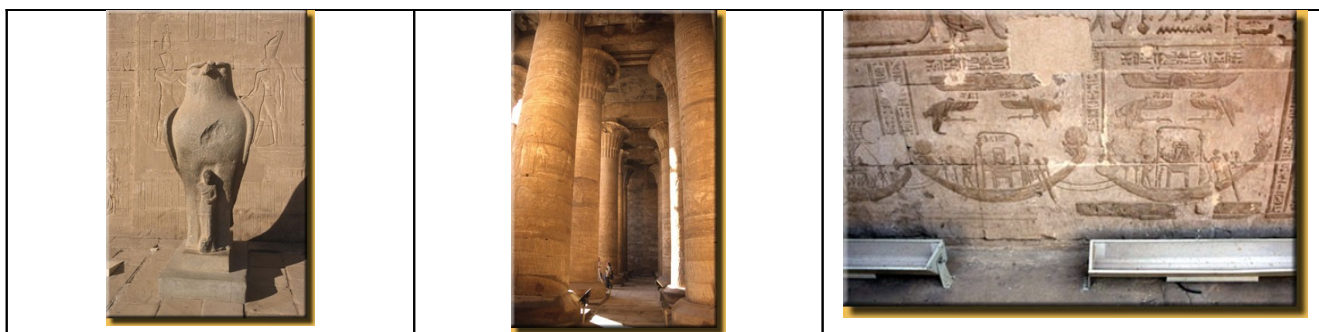
In pochi mesi i Figli di Horus diventano una forza con cui fare i conti. Luna impartisce insegnamenti derivati dai Teosofi (Re del Mondo, tunnel che portano ovunque

²⁶ A tutti gli effetti è considerabile come un computer palmare!

²⁷ L'arma preferita dai Goa'uld, ma che in mano a Luna non è altro che un bel gioiello che si attorciglia attorno all'avambraccio, in oro e pietre preziose.

nell'universo, vibrazioni cosmiche, etc) e dai Raeliani, come l'amore libero (che usa per diffondere la Droga di Horus), per cui è facile che i PG possano provare a sedurre lei o i suoi adepti con "successo".

Partendo dai pezzi grossi dello spettacolo e della moda, con i loro fondi e i loro amici, Luna riesce a far entrare nella setta personaggi influenti e/o ricchi, con i cui soldi si compra un aereo e comincia ad aprire templi, costruiti sulla falsa riga del tempio di Horus a Edfu.



Quando il suo stendardo cominciò a diffondersi nei media del mondo, Gunter von Braun riconosce i simboli dell'indirizzo del Wallhalla conquistato dai Nazisti grazie allo scomparso Stargate.

Decide quindi di invitare la donna al Simposio su Atlantide che si terrà in America. Per essere sicuro di farsela amica, le dà i soldi per costruire un tempio per Horus a Broadway, e la invita a venirlo a trovare (nella sua "mansion" nel New Jersey) per l'inaugurazione, portando con se tutto quello che ha raccolto su Horus. Questo perché spera di ritrovare lo Stargate, credendo che la donna sappia dove sia. Le offre anche ospitalità, e organizza un "summit" con tutti gli altri membri dei gruppi derivati da Thule, Vril, Cavalieri della Luce, etc. Intuisce che la ragazza ha la chiave per qualcosa di molto importante.

Desiderano riportare il Dio sulla Terra a tutti i costi e chiede a Gunter se con il suo potere può mettere in produzione alcune cose che l'aiuteranno nel diffondere la setta.

In pratica fornisce la formula di una sostanza psicoattiva simile al Nishta, che rende la gente più docile e suggestionabile e che in alte concentrazioni uccide come un gas nervino.

Alcuni uomini di Luna, cercando informazioni su Gunter vengono a sapere dove produce alcuni suoi "dischi volanti" e capisce quanto possano essere utili per diffondere "come una pestilenza" il nuovo preparato.



Luna Ang Chhan

Luna è una ragazza ingenua che crede di aver trovato la via per l'illuminazione spirituale. Pensando che sia “un bene per l'umanità” ha iniziato a diffondere le sue idee, pesantemente influenzate dai Raeliani, dai Teosofi e dagli altri gruppi che ha conosciuto in Francia durante gli studi. Appassionata di astrologia e medianità, ha sfruttato i consigli di Heru'ur per divulgare le sue idee. Per i normali standard di comportamento è classificabile come una “svitata”. Parla sempre di aumentare lo stato vibrazionale, di energie positive, etc, utilizzando ampi gesti delle braccia, per enfatizzare quello che sta dicendo. Le sue idee sul libero amore, le hanno permesso di “entrare” in ristrette cerchie di uomini di potere e dello spettacolo (non capita spesso che una Miss sia felice di farsi “portare a letto” gratis!). La seduzione è quindi diventata la sua arma principale e la sa sfruttare molto bene. Si veste sempre in modo elegante e sexy (a costo di soffrire il freddo di Dicembre a New York). Nelle occasioni di gala, indossa un costoso abito da sera semitrasparente, trucco e gioielli egizi (assieme al ribbon device trovato ad Ankhör). Ha accesso alle armi Goa'uld, in aereo tiene un'arma ad asta e in auto una pistola Zat. Nelle occasioni pubbliche è guardata a vista da 4 guardie del corpo (ex modelli) in abiti bianchi o in giacca e cravatta neri (tipici da gorilla).

Rank: N/A

Class: Pointman

Level: 3

Strength: 11

Dexterity: 15

Constitution: 14

Intelligence: 12

Wisdom: 11

Charisma: 17

Vitality: 27

Wounds: 14

Defense: 13 (+1 class, +2 Dex)

Initiative Bonus: +3 (+1 class, +2 Dex)

Speed: 30

Fort: +6

Ref: +4

Will: +3

Special Qualities: Assistance (1/2), *generous*, godless, lead (1/session), technological naiveté, versatility (Hide, Intimidate, Move Silently, Survival).

Skills: Bluff +11, Bureaucracy +6, Diplomacy +8, Hide +7, Intimidate +5/+8, Knowledge (Goa'uld Technology) +8, Move Silently +7, Sense Motive +8, Survival +3.

Feats: Armor Group Proficiency (Light, Medium), Forest Training, Great Fortitude, Persuasive, Weapon Group Proficiency (Hurled, Melee).

Attacks

Knife +2/+4 1d4 (normal, error 1,

threat 20, range 5 ft./25 ft.)

Staff weapon +2

6d6 (normal, error 1-2, threat

18-20, range 30 ft., qualities and mods AP,AK, TD)

Gear: Royal vestments, staff weapon.

Handout Luna Ang Chhan



20 anni. Nata a Phnom Penh (la capitale), di razza Khmer. Figlia di un funzionario del governo di Pol Pot (pare coinvolto anche in qualche sterminio, ma le indagini sono state insabbiate, come tante altre, dopo la scomparsa del dittatore).

Diplomata in lingue alla Scuola Superiore De Gaulle di Parigi. Inizia la carriera di modella, dopo aver vinto il premio di Miss Cambogia nel 2001 in Svizzera (dove si è tenuto il concorso). Rapidamente diventa una indossatrice molto richiesta. Servizi fotografici per almeno 20 riviste (Cosmopolitan, Vogue, etc). Diventa "guru" della setta "I Figli di Horus" all'inizio del 2002, dopo il suo ultimo servizio fotografico per Sports Illustrated ad Ankor (la zona dei templi più famosa della Cambogia). Il servizio verrà pubblicato nel numero estivo dedicato ai costumi da bagno.

Non ha mai ufficialmente rinunciato alla carriera di modella, ma da molti mesi oramai sta rifiutando le offerte di lavoro e si dedica sempre di più al suo gruppo.

A Parigi ha frequentato un corso di Archeologia Egizia alla Sorbona (solo per 3 mesi, da Febbraio ad Aprile).

Poco dopo si è dichiarata Channaler ed ha cominciato a girare per il mondo, aprendo Templi ad Horus. Pare che i fondi venissero da donazioni di membri ricchi della setta (che annovera tra le sue fila molti personaggi del mondo della moda, da stilisti a modelle, passando per industriali e alcuni politici).

Channeling

Questa pratica, diffusa negli ambienti New Age, ed esplosa nella sua forma attuale a partire dai primi anni Settanta, può essere considerata la versione contemporanea del classico spiritismo ottocentesco. Il termine inglese, derivato da *channel*, "canale", è traducibile alla lettera come *canalizzazione*, ed era già usato in precedenza, nel linguaggio comune, a proposito di informazione, per indicare le vie e i processi di diffusione di una notizia o di una conoscenza. Nell'accezione paranormale, *channeling* è il processo che permette a entità impalpabili di manifestarsi attraverso un essere umano, e *channel* è la persona stessa che lo compie, facendo da tramite tra queste evanescenti figure e il mondo terreno. Solitamente, ciò avviene con il protagonista che cade in uno stato di trance, pronunciando o scrivendo parole che vengono attribuite all'entità canalizzata. In genere, gli aspetti più teatrali della classica seduta spiritica, con evocazioni studiate, apparizioni di ectoplasmi, e manifestazione di fenomeni insoliti, vengono a mancare, lasciando il posto a "possessioni" più spontanee, meno rituali, e più conformi alle abitudini e all'immaginario contemporaneo.

Se i medium vecchio stile privilegiavano i contatti con esseri umani defunti, e in particolare con le persone care perdute, che di volta in volta i consultanti stessi chiedevano di evocare, il moderno *channeler* allarga il suo raggio d'azione a creature di ogni genere, dagli angeli, agli extraterrestri, a presunti maestri spirituali dalle origini più variegata. Non disdegna gli spiriti dei morti, ma a differenza del medium non si limita a individui precisi, riconoscibili storicamente, o conosciuti di persona dagli interessati: preferisce avere a che fare con personaggi vissuti molte migliaia di anni fa, inseriti solitamente in un contesto mitico, appartenenti a civiltà di cui si conosce molto poco, o di cui sono diffuse immagini distorte, o in qualche caso addirittura mai esistite. Risultano molto popolari, ad esempio, le manifestazioni di remotissimi sapienti indiani e tibetani, di sacerdoti dell'antico Egitto (regolarmente descritto negli aspetti tramandati da una mitologia fumettistica moderna, e non in quelli effettivamente dimostrati da archeologi e storici), e addirittura di abitanti di Atlantide.

Il confine storico tra spiritismo e *channeling* va probabilmente riconosciuto in figure come Edgar Cayce e Alice Bailey, attivi a cavallo tra Ottocento e Novecento, che, distaccandosi dalle tecniche dello spiritismo classico, ma non usando ancora la parola *channeling*, furono autori di produzioni letterarie vastissime, dettate in uno stato di coscienza alterato, e attribuite a spiriti maestri.

In alcuni casi, il channeler porta avanti il proprio legame con un particolare spirito per anni, fondandovi attorno una vera e propria religione: il caso più noto è quello di *Ramtha*, personaggio di 35.000 anni fa (la cui caratterizzazione oscilla tra quella di un guerriero Cro-Magnon, e quella di un elevatissimo maestro spirituale atlantideo) che da oltre vent'anni si manifesterebbe attraverso J. Z. Knight, una donna americana. Tra libri, corsi, seminari e apparizioni televisive, attorno alla dubbia entità è sorto un impero finanziario miliardario, con tanto di brevetti, copyright, e cause legali contro persone che hanno tentato di utilizzare lo stesso nome, affermando che lo spirito si sarebbe manifestato indipendentemente anche a loro!

Negli ambienti scettici, è celebre in questo campo la *beffa di Carlos*, in cui James Randi e il suo giovane collaboratore José Alvarez crearono ad arte il personaggio di un finto *channeler*, interpretato da José stesso, e accolto come del tutto credibile da un vasto pubblico australiano.

Handout - Cambogia



Nome completo del paese: Stato della Cambogia

Superficie: 181.040 kmq

Popolazione: 13.607.069 abitanti (tasso di crescita demografica 1,8%)

Capitale: Phnom Penh (1.169.800 abitanti)

Popoli: 90% khmer, 5% vietnamiti, 1% cinesi, 4% altri

Lingua: khmer (lingua ufficiale), francese

Religione: 95% buddista theravada, 5% musulmana cham, cattolica, altre religioni

Ordinamento dello stato: monarchia costituzionale

Sovrano: Norodom Sihamoni (2002)

Primo ministro: Hun Sen

PIL: 26,99 miliardi di dollari

PIL pro capite: 2.000 dollari

Tasso annuale di crescita: 5,4%

Inflazione: 3,1%

Settori/prodotti principali: turismo, legname, gomma, abbigliamento, industria tessile, cemento, estrazione di gemme, lavorazione del riso, cereali, ortaggi, pesce

Partner economici: USA, Germania, Regno Unito, Singapore, Thailandia, Hong Kong, Cina, Corea del Sud, Vietnam

Visti: Necessario un passaporto con validità residua di almeno sei mesi dalla data d'ingresso nel Paese. Si richiede il visto d'ingresso, rilasciato dalle rappresentanze diplomatiche e consolari cambogiane.

Rischi sanitari: colera, epatite, malaria, tifo, rabbia, encefalite giapponese di tipo B, mine anti-uomo.

Fuso orario: sette ore avanti rispetto al meridiano di Greenwich

Elettricità: 220V, 50Hz (fornitura elettrica instabile)

Pesi e misure: sistema metrico decimale

Storia recente: In quattro anni (1975-79), sotto la guida di Pol Pot, si procedette all'eliminazione sistematica di due milioni di cambogiani²⁸ (soprattutto quelli più istruiti) nel tentativo cruento di trasformare la Cambogia in una cooperativa agraria, dominata dalla classe agricola. La valuta venne abolita, i servizi postali bloccati, la popolazione fu considerata una forza lavoro di operai resi schiavi e il paese cadde in uno stato di quasi assoluto isolamento. Come reazione alle ripetute incursioni armate contro le regioni di confine, nel 1978 il Vietnam invase la Cambogia, obbligando i khmer rossi a trovare un riparo relativamente più sicuro nella giungla a ridosso del confine thailandese. Dalle loro postazioni, i khmer rossi intrapresero la guerriglia armata contro il governo appoggiato dal Vietnam, che insanguinò il paese per tutto il corso degli anni '70 e '80.

Verso la metà del 1993, le elezioni condotte sotto l'egida dell'ONU portarono alla creazione di una nuova costituzione e al reinsediamento di Norodom Sihanouk al trono cambogiano.

Nel febbraio del 2002, dopo cinque anni di trattative tra l'ONU e il governo cambogiano, è fallito il tentativo di istituire un tribunale, formato da pubblici ministeri internazionali e cambogiani, contro i crimini di guerra compiuti dai khmer rossi.

Pol Pot oltre che essere un sanguinario portò avanti una politica di distruzione dell'antico "patrimonio" culturale khmer di cui solo il 40% è sopravvissuto. I khmer rossi hanno distrutto milioni di opere d'arte, statue e libri. Circa il 70% dei templi rimasti si concentrano nel complesso di Angkor.

Visitare il paese è molto pericoloso al di fuori delle zone turistiche (i campi minati sono ancora diffusissimi e non bonificati).

²⁸ Su sette milioni che erano i cambogiani, nonché di un numero ignoto di invalidi causati dalle torture e dalle mine. Il campo di concentramento di Choeung Ek, quindici chilometri da Phnom Penh, è destinato a diventare un monumento alla pace. Nel centro del piazzale sono stati accumulati tutti i teschi trovati nell'immane fossa comune: sono decine di migliaia e compongono una piramide alta dieci metri. Soltanto Auschwitz può farle concorrenza.

Handout - Angkor



Eretto in onore della divinità indù Vishnu. La costruzione su tre livelli presenta una serie di recinzioni rettangolari. Le sue torri, a forma di boccioli di loto, raggiungono un'altezza di 60 metri.

Le leggende narrano che non sono opera dell'uomo ma degli dei: Pishnouka, figlio di una danzatrice celeste e di un essere umano, era stato inviato agli dei per apprendere le arti. Vide i templi costruiti dalle divinità e da loro stesse ebbe il mandato di tornare fra gli umani e costruirne di simili. Così nacque Angkor: ciò che rimane di circa 100 edifici sacri che in passato facevano parte di un vasto centro religioso e amministrativo. Fu abbandonata nel XV secolo e i templi furono gradualmente inghiottiti dalla giungla.

Angkor era abitata dai Khmer, che professavano una religione di derivazione Indù. Le notizie che abbiamo sulla città sono molto frammentarie per via dell'usanza da parte dei Khmer di scrivere manufatti su pelli d'animale o foglie di palma che, ovviamente, non hanno resistito nel tempo.

Le uniche fonti rimangono le migliaia di iscrizioni appartenenti non solo alla storia Khmer, ma anche a quella Sancita, Cinese, Musulmana ed Indiana.

Da queste iscrizioni si deduce che il fondatore del periodo cambogiano di Angkor fu Jayavarman II, un Re che venerava il Dio Indù Siva e che stabilì proprio in quella città il culto del Dio-Re; ognuno dei suoi successori fece edificare un proprio tempio, destinato ad accogliere il Linga, il simbolo fallico dell'autorità regia, ma i templi erano anche la rappresentazione del monte Meru, dimora degli Dei e centro dell'universo secondo la tradizione Indù.

Il turismo ad Angkor è un fatto recente, che si può datare dal 1991. Inutile dire che il successo riscosso da queste magnifiche rovine non ha uguali al mondo: le statistiche dicono che ogni anno il numero di visitatori aumenta di quasi il 2000%. (Purtroppo con i turisti sono arrivati anche i ladri d'arte: nel solo 1993 sono scomparsi settemila artifatti).

Il complesso (160 kmq, per la cronaca) è imponente. Al suo centro troneggia il Wat, uno dei più grandi e splendidi edifici religiosi mai costruiti (secondo alcuni, con i suoi 81 ettari, è tuttora il più vasto del mondo). Lo si intravede a distanza, e ci si rende conto della sua dimensione man mano che il tempo passa e la distanza non accenna a diminuire. Attorno alle cinque torri (tante quante i picchi del Monte Meru) si svolge l'allegoria del tempio (dedicato a Vishnu), basata sulla mitologia induista. Il vero e proprio dedalo di stanze e gallerie riflette l'organizzazione dei cerimoniali di allora. Una quantità di porte e finestre finte aggiunge un senso di mistero a quello di imponenza. Capolavoro del tempio e forse di Angkor tutta sono i bassorilievi della galleria esterna, che da soli richiedono diverse ore di visita.

Sono stati scritti tomi e tomi sulla mitologia usata dai creatori di Angkor, in parte derivata da quella induista. Ricorrono di continuo il mostro Kala che divora se stesso, i serpenti Nagas che accompagnano il cammino sul ponte fra il Bayon e il Wat, l'uccello Garuda che combatte i Nagas, le angeliche Apsaras che intrattengono gli eroi morti in battaglia.

La forma bizzarra di questi templi è dovuta al loro peculiare uso: a differenza dei luoghi sacri del cristianesimo, dell'Islam e del buddismo, questi templi non erano aperti al pubblico, non vennero progettati per vaste folle di fedeli. Soltanto i sacerdoti vi potevano accedere.

Angkor si trova nella provincia di Siem Reap, a nord del lago Tonle Sap. Ci si può arrivare in aereo o in barca. Gli orari cambiano in continuazione, ma c'è sempre almeno un volo giornaliero fra Phnom Penh e Siem Reap. Il prezzo si aggira intorno ai 30-40 dollari. Consigliato il viaggio in barca. Ci sono barche veloci, che compiono il percorso fra le due città in poche ore (prezzo intorno ai 10 dollari), e barche lente (prezzo talvolta inferiore al dollaro), che compiono il percorso in diversi giorni, a seconda di quante volte si guasta il motore. Queste ultime sono diventate molto popolari fra i turisti, in quanto uniscono al fascino dell'avventura la possibilità (anzi, la certezza) di un contatto diretto con la suggestiva realtà cambogiana: ogni fermata è un mercato galleggiante. Le rovine di Angkor sono presidiate da un ingente spiegamento di militari. Ci sono tre modi di visitare Angkor: in tour organizzato (ovvero in jeep), in motocicletta o in bicicletta.

[3]

INFO: la setta dei "Figli di Horus"



I Figli di Horus hanno adottato i simboli principali della società Teosofica e dei Raeliani. Dai Teosofi hanno preso l'idea del Re del Mondo, dei poteri ESP, dell'astrologia, di Agartha, del channeling/medium, e della possibilità di raggiungere qualsiasi punto dell'universo grazie ai canali che si concentrano in quella città al centro della Terra. La somiglianza con la mitologia Goa'uld e lo stargate è notevole.

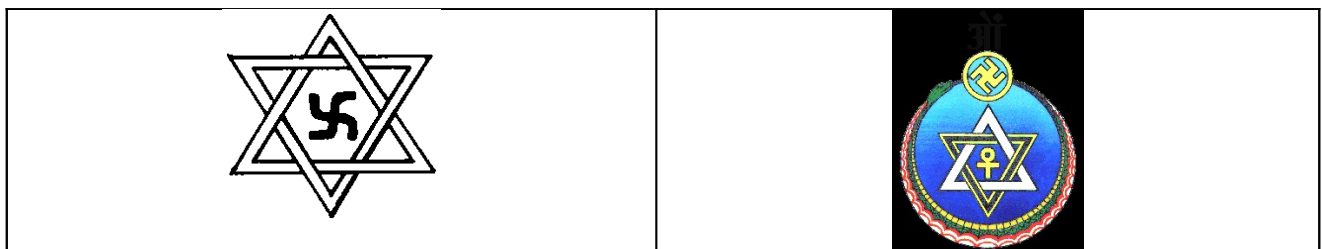
Dai Raeliani hanno preso l'idea di sviluppare tecnologie biologiche e la provenienza aliena degli dei, oltre che l'amore libero. Invece che sviluppare cloni, Luna Ann Chhag preferisce sviluppare "veleni".

Se i PG vanno a New York (è pronto un C-130 Hercules, un SUV classe Hummel nero, pieno di tutto quello che gli serve) ad interrogare i seguaci fermi davanti al palazzo federale noteranno lo stendardo e i cartelloni con le scritte: «Restituiteci il Chaapa'ai sacro ad Horus di Hierakonpolis». Distribuiranno volantini e inviteranno al nuovo Tempio, appena inaugurato.

La frase Horus Vive, non deve essere subito svelata come Ankh-Hor. Deve ragionarci sopra Daniel, oppure gli altri, nel qual caso, fategli venire l'idea con un tiro di dado "fittizio".

Se non si pongono il problema, glielo diciamo alla fine dell'avventura.

Purtroppo non sono riuscito a rendere l'idea del n° 72, troppo complicato da spiegare, e nei playtest si perdeva troppo tempo, per cui non calcateci la mano, se salta fuori dite che sono i gradi di longitudine da Giza (dove atterravano le navi di Ra). Oltre che il tempo che serve per spostare di un grado la posizione della Terra nella complessa "trottola" della precessione equinoziale.



Nonostante Luna dica che è l'indirizzo di Kheb, il paradiso, i PG potranno subito dire che non è vero (a Kheb ci sono già stati e vi hanno incontrato gli Antichi) e l'indirizzo non corrisponde. Possono capire solo che è una pianeta vicino ad Aldebaran e quindi molto vicino ai domini di Heru'ur.

Figli di Horus e Guardie del Corpo di Luna

Class: Soldier

Level: 3

Strength: 15

Dexterity: 13

Constitution: 14

Intelligence: 10

Wisdom: 10

Charisma: 12

Vitality: 35

Wounds: 15

Defense: 12 (+1 class, +1 Dex)

Initiative Bonus: +5 (+3 class, +1 Dex, +1 specialty)

Speed: 30

Fort: +4

Ref: +2

Will: +3

Special Qualities: *Accurate*, damage reduction 1/-.

Skills: Climb +4, Demolitions +6, Intimidate +6/+5, Jump +4, Profession (Military) +2, Spot +3, Survival (Desert) +2, Tumble +2.

Feats: Armor Group Proficiency (Light, Medium, Heavy), Explosives Basics, Perfect Stance, Point Blank Shot, Precise Shot, Promotion, Weapon Group Proficiency (Handgun, Hurler, Melee, Rifle, Tactical).

Backgrounds: Vow (2).

ATTACKS

Unarmed +5

1d3+2 (subdual)

FN P90 +3

1d10+1 (normal, error 1-2, threat 19-20, range 30 ft., qualities and mods AP, BP, RG)

Handout Volantino dei Figli di Horus

Horus di Hierakonpolis è vivo.



Il dio dei cieli sta per tornare sulla Terra, per offrirci tutta la sua protezione. Da noi non vuole altro che semplice devozione. Lui porterà ordine nelle nostre vite e ci eleverà ad uno stato vibrazionale superiore.

Tutto questo avverrà molto presto, ma per accelerare ulteriormente i tempi bisogna che i Tedeschi e gli Americani restituiscono il sacro Chaapa'ai, che permetterà di mettere in comunicazione diretta i seguaci con il LORO Dio.

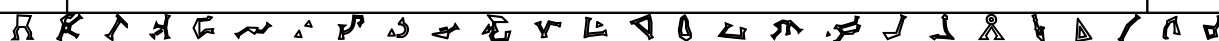
Per convincervi della sua potenza e benevolenza basta poco, molto poco. Horus è nato il 25 Dicembre e fin dall'antichità questa data è sacra. Vi pare un caso?

**VI ASPETTIAMO TUTTI
PRESSO L'AEROPORTO JFK DI NEW YORK
IL GIORNO DI NATALE
PER IL RITUALE DI INSEDIAMENTO DI HORUS
QUALE PROTETTORE DELLA TERRA
E CAMPIONE DEL MA'AT, L'EQUILIBRIO COSMICO.**

Tutti siete i benvenuti al nostro nuovo Tempio a Broadway, incrocio con la 57° Strada. In questi giorni sarà aperto dalle 09.00 alle 19.00. Potremo anche raccogliere richieste per una cerimonia speciale con la nostra Guru, la channeler Luna Ann Chhan, già nota a livello mondiale. Vi aspettiamo numerosi, dato che quando la santa Luna è presente, sempre si fa vivo anche lo spirito di Horus.



Horus Vive



Handout – Lo standardo



[4]

Il Gran Maestro e i Fratelli della Luce



[Sì, lo so è la foto di Bill Gates... che non c'entra nulla con gli Alieni e i Nazisti, ma rende bene l'idea dell'uomo brillante che gestisce un impero]

Il “Gran Maestro” Gunter von Braun è uno uomo MOLTO ricco.

Presidente della Von Braun Holdings, gestisce un patrimonio enorme anche se tutte le aziende come la Von Braun Logistics, la Neuman Pharmaceuticals, la Brown Oil, la Brown Electronics, la von Braun Aerospace, etc, sono il risultato della sua “eredità”. Egli è infatti (da parte di madre), l’erede di uno dei massimi esponenti della Thule e della Ahnenerbe e (da parte di padre), nipote di uno dei padri dell’ingegneria missilistica.

Cresciuto con “biberon” a base di dottrina esoterica (soprattutto quella d’epoca nazista) ha avuto accesso ad tutti i segreti della Thule compresi quelli sull’attacco al Wallhalla e alle macchine riportate indietro per studio... tutto grazie ai diari dei suoi antenati. La retroingegneria sugli alianti della morte è stata portata avanti cercando di fare soldi negli anni ’50-’60 con l’antigravità, ma il padre di Gunter capì che il denaro poteva essere fatto in modo più discreto. Si circondò di molti “amici” e rifondò il gruppo esoterico nazista dei Fratelli della Luce, finanziò altri che avevano idee “particolari” (gruppi Atlantidei, Teosofici, etc) sperando che prima o poi qualcuno che sapeva dove fosse finito lo Stargate emergesse... Luna Ang Chhan soddisfa tutte le sue pretese e anche di più!

Piano piano, cominciò a conoscere politici e uomini facoltosi desiderosi di avere un aiuto reciproco (evidentemente avevano scambiato il suo gruppo per una delle tante Logge Massoniche... e lui non aveva fatto molto per chiarire le cose).

Negli anni venne fondata la Holding e tutte le aziende parteciparono alla progettazione dei nuovi “dischi volanti”. Solo con Gunter la tecnologia arrivò al punto giusto per potere sfruttare la retroingegneria nazista.

Il capitale che gestiva, cominciò a dargli alla testa, cominciò a tramare un piano per cercare di ricontattare il “Wallhalla”. Doveva solo trovare lo Stargate, e raggiungere l’altra parte... le nuove navette erano larghe meno di 6 metri, appositamente per poter entrare nell’orizzonte degli eventi. Se le cose andavano bene, dall’altra parte probabilmente c’era abbastanza tecnologia per poter proporre un 4° ed un 5° Reich.

Non era necessaria una “conquista del mondo” alla vecchia maniera, sarebbe bastato una sorta di dominio. L’America controlla buona parte del pianeta... basterebbe quindi controllare l’America!

Politici ambiziosi, potevano essergli utili. Ma gli servivano anche “uomini d’azione” di vecchio stampo e per averli aprì un museo di militare della seconda guerra mondiale presso la sua Mansion con l’intenzione di attirare (e contattare) quanti più filo-nazisti possibile per avere a disposizione una milizia da usare per recuperare lo Stargate.

La mossa si rivelò corretta e ora, membri di alcune milizie neo-naziste svolgono il servizio d’ordine nelle sue proprietà.

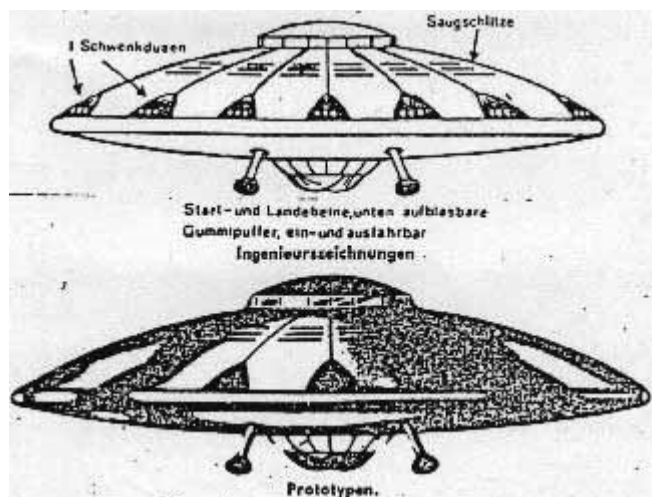
La Vrili/Thule che già avevano avuto sotto mano astronavi e motori antigravità durante la Seconda Guerra Mondiale, gettarono le basi per gli ingegneri di Gunter, che perfezionarono i progetti e li realizzarono. Alcuni prototipi hanno cominciato ad uscire dalle catene di montaggio.

Saputo da Luna che aveva una sorta di “messaggero chimico” in grado di piegare la gente alla volontà di una persona, non si fece lasciar scappare l’occasione. Tutto quello che voleva la ragazza l’avrebbe ottenuto.

“Il tempio, e l’ospitalità alla Channeler sono dovute, a chi, come lei, ha un tale accesso alle conoscenze segrete della Thule”, pensò.

Non sa che le sue conoscenze sono di origine ben diversa e lo scopo di Luna e’ diametralmente opposto al suo: far conquistare la Terra da un Dio alieno!

Grazie alle indicazioni di Luna, questi neonazisti hanno un gruppo d’intervento (di 100 uomini) ben attrezzato e stanno sviluppando un agente chimico con cui lanciare attacchi con i nuovi UFO.



RICERCHE:

La Loggia, all'esterno ha la nomea di scienziati “strani” con storie su Atlantide, particolari progetti di UFO e Antigravità.

Il giro finanziario del gruppo è enorme. Recentemente sono state fatte delle movimentazioni a favore del gruppo farmaceutico e quello aerospaziale.

Negli ultimi tempi c'è stato un netto aumento degli avvistamenti di UFO nella zona del New Jersey, vicino alla Mansion.



Gunter von Braun



Gunter von Braun è uno uomo MOLTO ricco. Nato il 13 settembre 1950 a New York, ha sviluppato fin da giovanissimo una passione per tutto ciò che possiede caratteristiche tecnologiche, fino ad arrivare (a soli tredici anni!) a costruire macchinari elettronici in completa autonomia. Evidentemente il gene dell'innovazione tecnologica è nella sua famiglia, infatti è il nipote di Wernher Von Braun, il costruttore del razzo che ha portato l'uomo sulla Luna.

Laureato in fisica ad Harvard, intelligente e solitario (tutt'ora non è sposato e con le donne non riesce ad instaurare rapporti duraturi) a 35 anni, prende in mano l'azienda elettronica del padre (che aveva contratti di sub appalto con i grandi leader dell'aeronautica mondiale) e inizia la sua scalata al successo. Infatti le sue doti negli affari, nell'alta società e la capacità di attirare finanziatori nelle sue imprese gli permettono di costruire un impero che spazia dal petrolio agli aerei, passando per i prodotti farmaceutici e le aziende di consulenza. Spesso legato a membri di destra (e addirittura estrema destra), ha sempre però mantenuto un atteggiamento non fanatico o pericoloso.

La Von Braun Holdings è composta da:

1. Brown Oil (il ramo petrolifero, con i pozzi in Texas e in Arabia Saudita).
2. Von Braun Logistics (azienda di trasporti a cui tutte le aziende della Holding si rivolgono, ha sedi un po' in tutto il mondo occidentale).
3. Neuman Pharmaceuticals (specializzata nei farmaci per malattie rare e nella ricerca ad esse collegate), ha sedi in Nord America ed Europa.
4. Brown Electronics (l'azienda paterna, ora produttrice di materiale informatico e strumentazione di precisione e navigazione).
5. Sideral Aerospace (specializzata nella produzione di motori e avionica tra le più affidabili in commercio. Il settore Ricerca e Sviluppo, da anni porta avanti ricerche su nuovi sistemi di propulsione per satelliti e sonde).
6. Jersey Financial (banca d'investimento a cui ricorre il gruppo).

Gunter è anche il Gran Maestro di una sorta di loggia massonica denominata "Fratelli della Luce", che il padre fondò negli anni '50 ed attirò tanti scienziati ed ingegneri "di frontiera", tant'è che negli anni '60 cercarono di brevettare (e vendere) una serie di motori "antigravitazionali" con i nomi di JPM (Jenseit Plug Machine = Macchina volante alternativa), lo Schumann Levitator e il Thule Tachyomator. Tutti i progetti si rivelarono fallimentari, ma da allora, Von Braun finanzia gruppi altrettanto "eccentrici" come:

- NPA (Natural Philosophy Alliance) che attacca le teorie moderne della fisica e della cosmologia.
- PARADIGM SHIFT, con i suoi studi sull'antigravità e su una "fisica alternativa".
- SCIENCE OF GOD: che cerca di unificare, mente, materia e Campo Divino.
- BLINSIDED SOCIETY: gruppo apocalittico che propugna la fine del mondo per il 2003, con l'arrivo di un fantomatico Pianeta X che entrerà in collisione con la Terra.
- THE EXPANDING EARTH SOCIETY: con le sue strampalate teorie geologiche e paleontologiche.
- SYMPATHETIC VIBRATORY PHYSICS ORGANIZATION: per cui tutto nell'universo vibra ed è "musicale". Una "riedizione" delle idee di Rudolph Steiner del 1913.
- THE FLAT EARTH SOCIETY: per cui la Terra è piatta e tutte le foto e i viaggi spaziali che proverebbero il contrario sono un complotto contro i cittadini americani.
- HOLLOW PLANETS GROUP: per cui la Terra, Marte e Venere sono pianeti cavi al loro interno, con possibili forme di vita intelligenti.

Gunter von Braun

Specialty: Civilian Specialist

Rank: None

Class: Scientist/Explorer

Level: 4/8

Strength:	10	Dexterity:	11
Constitution:	15	Intelligence:	15
Wisdom:	12	Charisma:	12
Vitality:	103	Wounds:	17

Initiative Bonus: +8 (+8 class)

Speed: 30

Fort: +9

Ref: +7

Will: +11

Special Qualities: +4 to Education checks, all over the world (advanced), bookworm ½, direction sense +4, improvise +2, learned, Ph.D. (Knowledge (Physics)), *professor*, research (Alertness), take 10 (Knowledge (Chemistry), Knowledge (History), Knowledge (Physics)), uncanny dodge (can't be flanked, Dex bonus).

Skills: Appraise +4, Balance +2, Bluff +3, Boating +2, Bureaucracy +3, Climb +2, Concentration +6, Craft (Primitive Weapons) +7, Cryptography +6, Cultures +8, Diplomacy +5, Driver +1, Electronics +12, First Aid +6, Jump +2, Knowledge (Chemistry) +7, Knowledge (History) +7, Knowledge (Physics) +10, Languages +11, Listen +10, Mechanics +16, Profession (Physicist) +6, Search +12, Sense Motive +3, Sport (Running) +4, Spot +16, Survival (Forest) +11, Swim +5.

Feats: Advanced Skill Mastery (Grease Monkey), Alertness, Armor Group Proficiency (Light), Forest Training, Grease Monkey, Great Fortitude, Iron Will, Scholarly, Toughness (×2), Weapon Focus (Spear), Weapon Group Proficiency (Handgun, Melee), World Traveler

ATTACKS

Unarmed +8 1d3 (subdual)

[5]
La Mansion di von Braun



Circondato da un muro alto 3,5 metri in mattoni. Un solo ingresso, con cancello sorvegliato da guardiola, guardia armata e telecamera. A 500 metri si vede la Mansion e dietro un aeroporto (lungo 2 km, con pista larga 25 metri), l'hangar e un *lear jet* bianco.

Per due giorni saranno presenti alla villa tutti i membri importanti della Loggia dei Fratelli della Luce, più quelli delle altre organizzazioni "strampalate" finanziate da von Braun (dai membri della Flat Earth Society, ai Cavalieri di Atlantide, I Templari del Men So Cosa, etc).

Nella casa sono custoditi (in un nascondiglio segreto nella libreria) alcuni dei diari della missione Conquista del Wallhalla Nazista (se i PG li recuperano, raccontategli del pianeta conquistato con la divisione SS).

In una stanza vi sono le foto delle astronavi Goa'uld recuperate dal Wallhalla, quelle dei Vril sviluppati dai nazisti, oltre a quelle degli moderne (a colori) degli UFO-Hanbaun costruiti da Gunter.



Nell'hangar c'è un Hanbaun/Vril con cui è arrivato uno degli ingeneri membri della loggia. Non trasporta armamenti biochimici, ma ha una arma laser ventrale, simile ad un cannone Goa'uld.

Al summit è presente anche Luna con i suoi luogotenenti. È arrivata con un paio di casse di materiale contenenti:

- la sfera di comunicazione Goa'uld recuperata ad Ankhor; pronta ad usarla e a mettersi in contatto con Horus. Che risponderà!
- la tavoletta Goa'uld che parla dei pianeti che domina Heru'ur vicino ad Aldebaran.
- 10 fiale della nuova droga
- molti papiri e scritti "sacri" recuperati in giro per il mondo da vari gruppi esoterici. Questi documenti parlano di Horus e dei "carri volanti degli Dei", nonché della "Città degli Dei", degli studi di Toth contro gli invisibili spiriti del male. Vi sono poi riferimenti al misterioso numero 72, legato alla precessione degli equinozi e che indica (in modo molto arzigogolato) a quanti gradi di latitudine è situata la base rispetto al luogo di atterraggio dei Carri Celesti di Ra (=Giza).

La sorveglianza è gestita da 12 uomini e 4 cani.

- 1 è a guardia dell'ingresso, che controlla anche le telecamere ad infrarossi sparpagliate per il giardino.
- 2 sono di ronda nel parco.
- 5 sono dentro la casa (non si fidano dei fanatici religiosi di Luna)
- 4 sono di ronda con i cani attorno alla villa.

Armamenti: Pistola Glock 9mm (civile), Mitra P90 (solo le guardie di ronda).

I giocatori devono venire a sapere alcune cose da questo incontro.

1. Gunter ha il primo approccio faccia a faccia con Luna e scopre che le sue idee sono piuttosto "bizzarre", non perché ha recuperato materiale della Thule, ma perché (secondo lui) è proprio matta. Vorrebbe mettere le mani sui suoi documenti, ma le 4 guardie del corpo paiono ben preparate agli scherzi che lui potrebbe giocare.
2. Luna vuole sapere a che punto è la produzione della droga di Horus e se c'è modo di spargerla su ampie zone della popolazione (sa già che Gunter ha a disposizione un Vril, ma vuole che sia lui ad ammetterlo).
3. I membri di molte altre società "pazzarelle" seguono il discorso stupefatti. Non capiscono dove vogliono andare a parare i due e non aiuteranno nessuno in caso che scoppi una colluttazione.
4. I fedelissimi di Gunter sono 5 (tra cui l'ingegnere pilota del Vril). Volendo può chiamare le guardie, ma preferisce lasciare fuori i "bruti" salvo che non sia assolutamente necessario.
5. Luna è decisa a organizzare una cerimonia all'aeroporto JFK con il governatore il giorno del compleanno del suo Dio Horus. È sicura che da quel momento la Terra cambierà il proprio "stato vibrazionale".

Cosa c'è nelle varie stanze della Mansion?

Nulla di particolare, la piantina indica il tipo di locali. I PG potranno sorvegliare a distanza con strumenti da spionaggio: microfoni direzionali (forniti dall'Intelligence dello SGC o dai servizi segreti dell'Air Force di New York), sensori laser, piazzando "cimici", etc... oppure potranno entrare ed ascoltare di persona.

Solo la libreria nasconde i diari delle ricerche Nazi sullo Stargate e sull'invasione dell'Wallhalla.

Le guardie all'esterno sono state semidrogate da Luna e dai suoi, consentendo ai PG una certa libertà d'azione. Sulla strada a fianco della Mansion, il furgone con cui sono giunti contiene altri 5 uomini della setta di Horus, pronti ad entrare in azione in caso di "casini".

Se le cose si mettono male, l'ingegnere pilota cercherà di mettere al sicuro il Vrìl decollando e puntando verso la Luna (in realtà è solo un effetto prospettico).

Sulla strada potranno esserci anche i furgoni di sorveglianza dell'FBI, NID, etc. a seconda di cosa hanno fatto i PG.

Il Lear Jet è servito per portare nel New Jersey alcuni ospiti. Non ha nulla di strano. Ovviamente il portello è chiuso. Se i PG lo perquisiranno non troveranno nulla di particolare (giusto qualche indizio per le informazioni che hanno perso: fotocopia di un diario Nazi, un appunto sul nuovo farmaco, etc).

L'hangar è invece il punto focale. Alto 10 metri, lungo 70 con due enormi portoni a nord e a sud. Al momento contiene solo il Vrìl, sotto un telo mimetico. Dentro ci sono anche bidoni di carburante, pezzi di ricambio del Lear Jet, strumentazione elettronica di controllo, piccola officina, etc.

Poco distante c'è una mini torre di controllo, con la manica a vento, una stazione radio e i comandi per la luce della pista.

Il terreno attorno alla pista è abbastanza spianato per permettere l'atterraggio di aerei un po' più grossi del Lear Jet (ad esempio: un C-130 Hercules, anche se il pilota deve essere molto bravo).

Von Braun vorrebbe mettere le mani sullo Stargate. Credeva Luna una potenziale alleata, magari in possesso di documenti della Thule o dell'Ahnenerbe. È intelligente e non pazzo fanatico. Quando scoprirà che lo Stargate è sotto 30 piani di roccia, rinuncerà ad impadronirsene, ma cercherà di "scroccare un passaggio" (portando con sé un bel database tecnologico).

Se in casa i PG cercheranno di fare delle domande dirette (Stai producendo armi chimiche, UFO, etc), cercherà di svincolarsi (molto elegantemente). Non diventerà violento (salvo che per autodifesa) e se gli ospiti sono troppo fastidiosi, chiederà alle guardie di allontanarli (le quali poi useranno i muscoli, da veri picchiatori, quali sono).

Se la situazione precipita (si comincia a sparare) cercherà di raggiungere l'UFO e di volar via. Se sarà impossibile, proverà con il Lear Jet e/o l'auto.

Se viene catturato, si rinchiuderà in un silenzio ostinato.

Se Teal'c lo prova a minacciare (fuori dalla Villa) chiederà di stare un attimo da solo e poi proverà a barattare alcune informazioni in cambio del passaggio verso il Whalhalla.

Come ultima risorsa baratterà quello che sa sull'arma chimica (che è in pratica una sostanza volta al controllo della mente, ma che in alte concentrazioni può diventare letale), con lo Stargate e l'immunità per i suoi uomini. Dovrà sembrare una sorta di esilio volontario, per i PG.

Quando capisce che Luna è pazza, inaffidabile e/o che vuole fare cadere la Terra sotto la dominazione di un demone, taglierà tutti i fondi con la sua organizzazione e le chiederà di andarsene e di desistere immediatamente, se non vuole "farsi male". La farà seguire da un'auto con 4 uomini armati, pronti ad eliminarla, ma verranno "fregati" dai Figli di Horus.

Le Guardie Armate e i Cani

Class: Soldier

Level: 3

Strength:	15	Dexterity:	13
Constitution:	14	Intelligence:	10
Wisdom:	10	Charisma:	12

Vitality:	35	Wounds:	15
-----------	----	---------	----

Defense: 12 (+1 class, +1 Dex)

Initiative Bonus: +5 (+3 class, +1 Dex, +1 specialty)

Speed: 30

Fort: +4 Ref: +2 Will: +3

Special Qualities: *Accurate*, damage reduction 1/-.

Skills: Climb +4, Demolitions +6, Intimidate +6/+5, Jump +4, Profession (Military) +2, Spot +3, Survival (Desert) +2, Tumble +2.

Feats: Armor Group Proficiency (Light, Medium, Heavy), Explosives Basics, Perfect Stance, Point Blank Shot, Precise Shot, Promotion, Weapon Group Proficiency (Handgun, Hurler, Melee, Rifle, Tactical).

Backgrounds: Vow (2).

ATTACKS

Unarmed	+5	1d4+2 (subdual)
TN P90	+3	1d10+1 (normal, error 1-2, threat 19-20, range 30 ft., qualities and mods AP, BP, RC)

I cani normalmente non verranno utilizzati in combattimento. Sono principalmente addestrati ad "annusare" gli intrusi e le guardie non li lascerebbero andare contro estranei a cui potrebbero essere costretti a sparare con i mitra.

Sono usate le regole "base" del d20 per gli animali, cioè il manuale dei mostri di D&D.

CANE

Animale Piccolo

Dadi Vita: 1d8+2 (6 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 36 piedi (12 metri)

Classe Armatura: 15

Attacco base/Lotta: +0/+3

Attacco: Morso +2 in mischia (1d4+1)

Attacco Completo: Morso +2 in mischia (1d4+1)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi Speciali:-

Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto

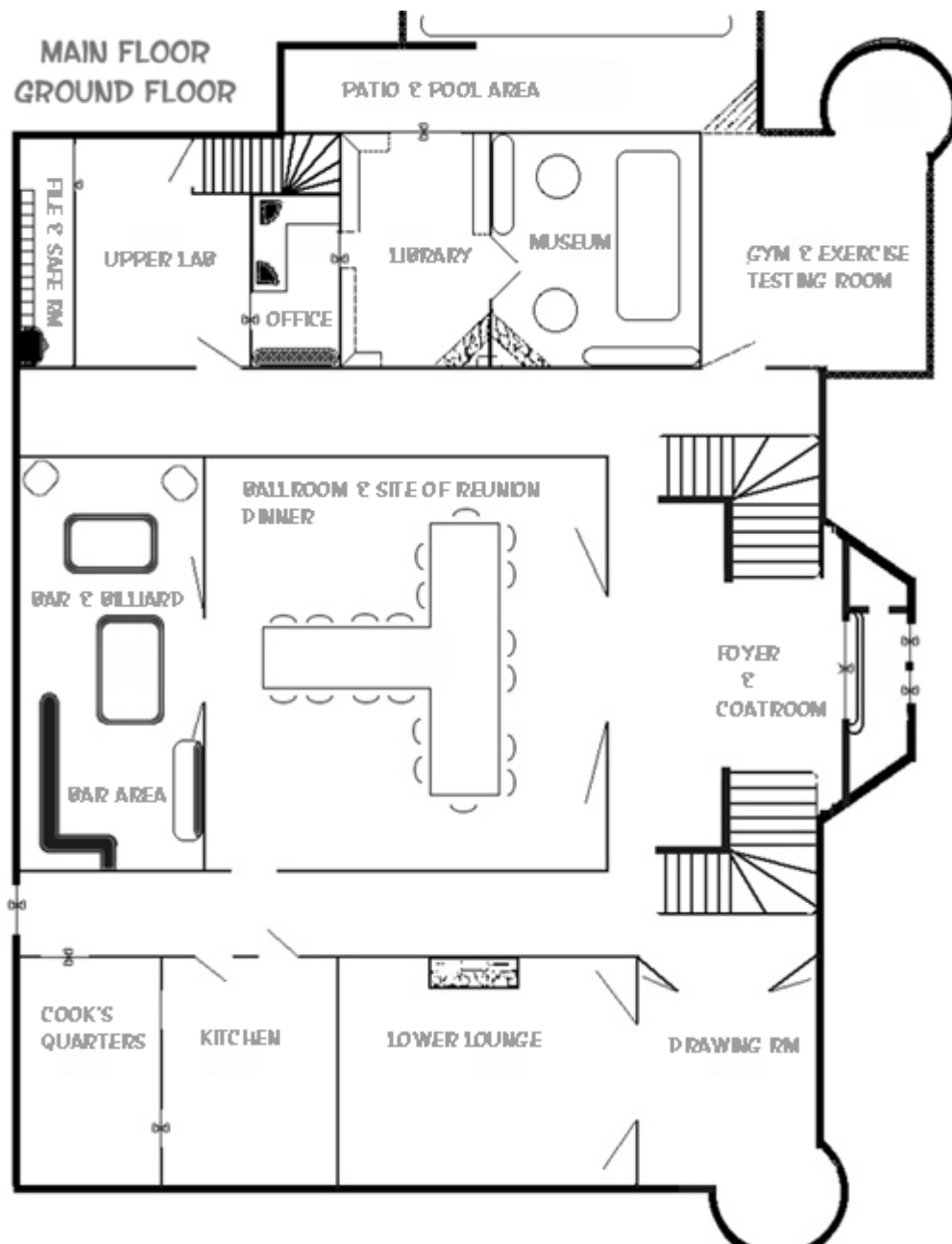
Tiri Salvezza: Temp+4, Rifl +5, Vol +1

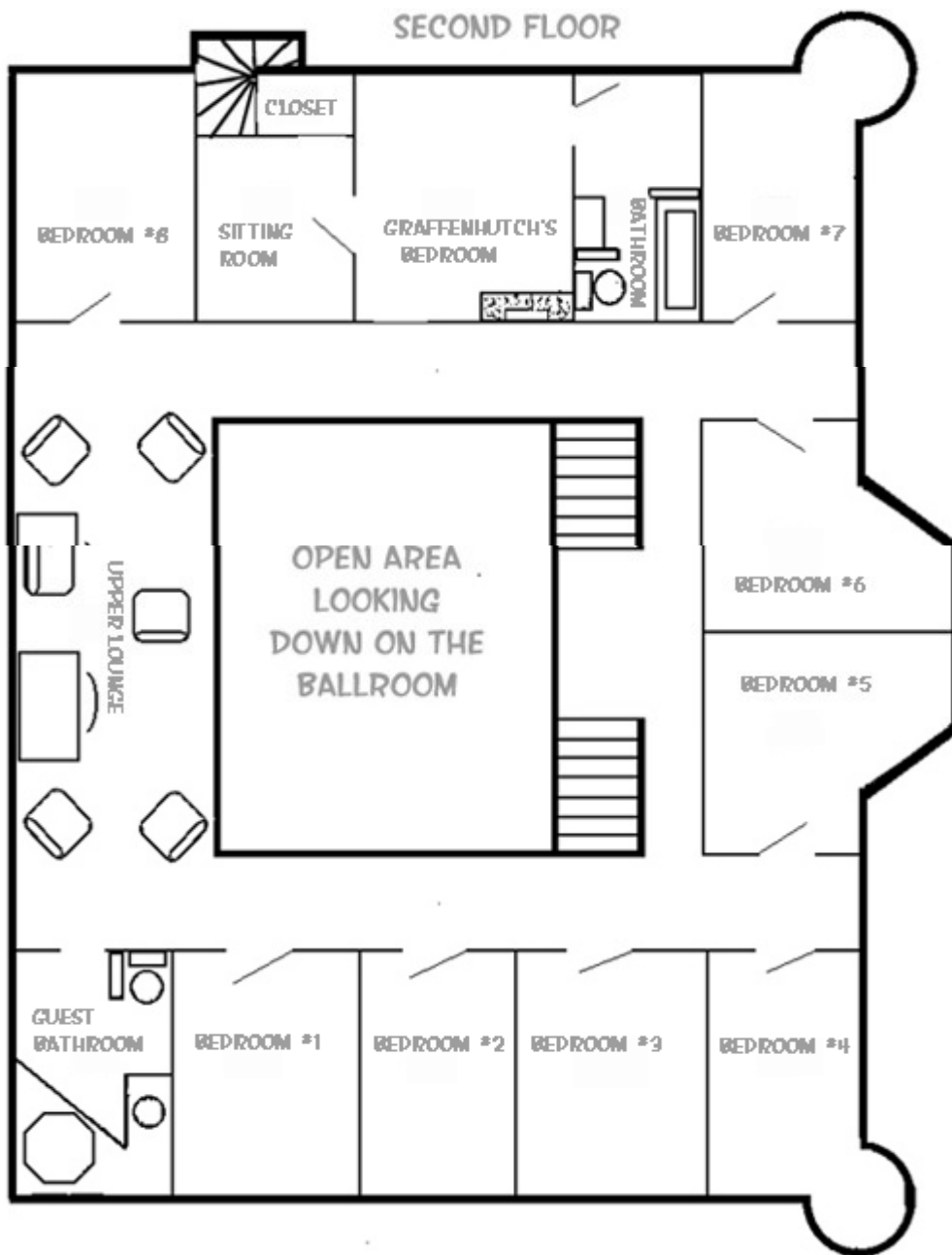
Caratteristiche: For 13, Des 17, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6

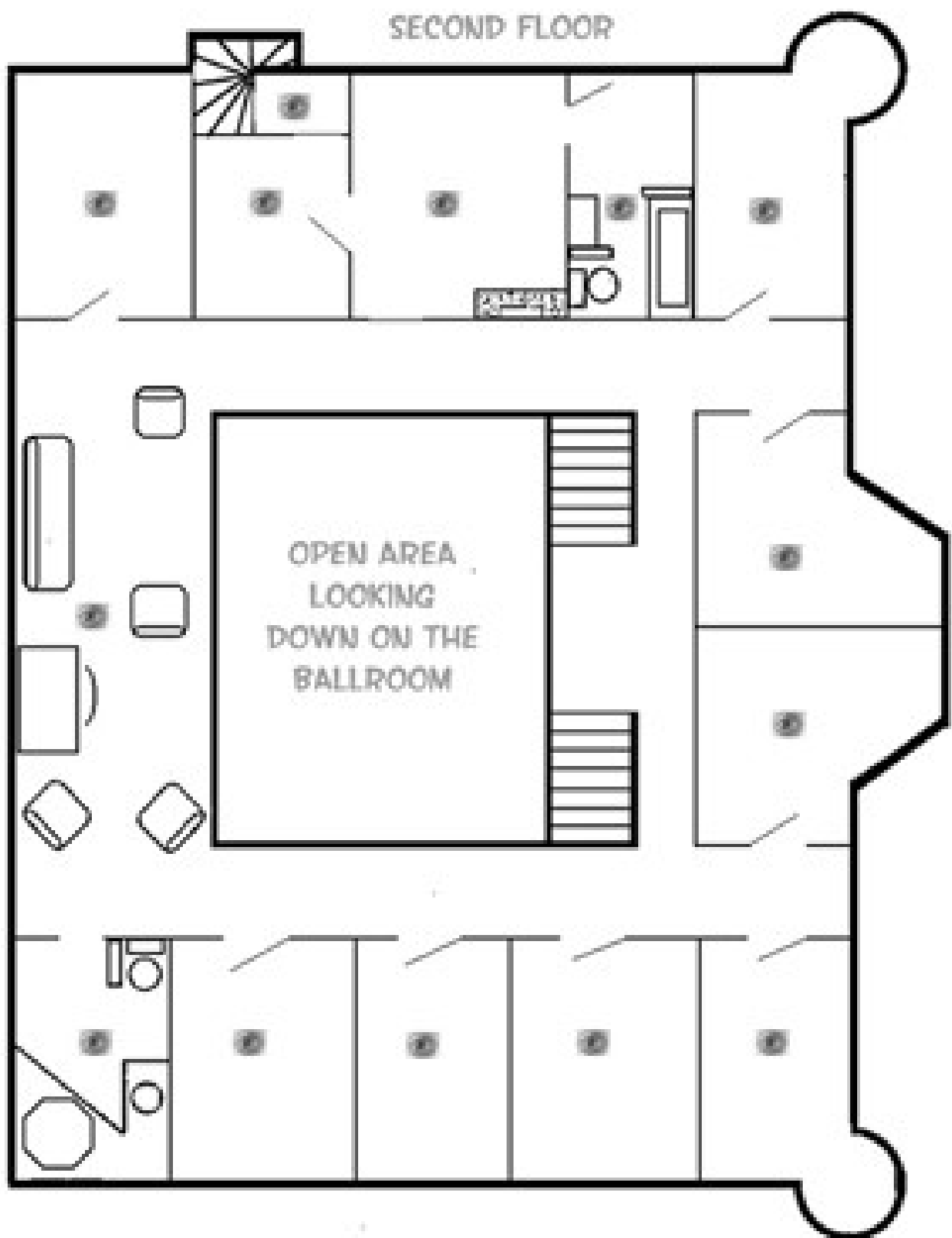
Abilità: Ascoltare +5, Osservare +5, Saltare +7, Sopravvivenza +1

Talenti: Allerta, Seguire Tracce

I cani ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Saltare e alle prove di Sopravvivenza quando seguono tracce con il loro olfatto acuto.



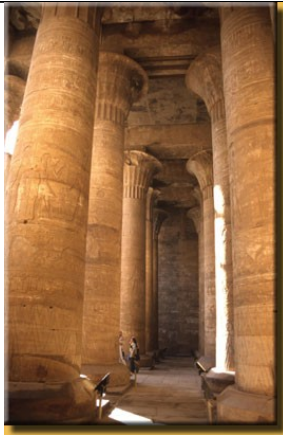




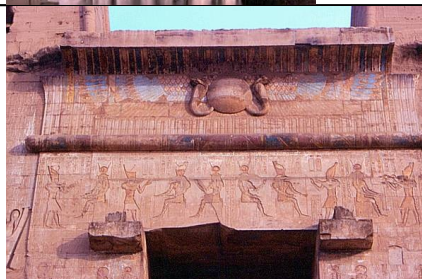
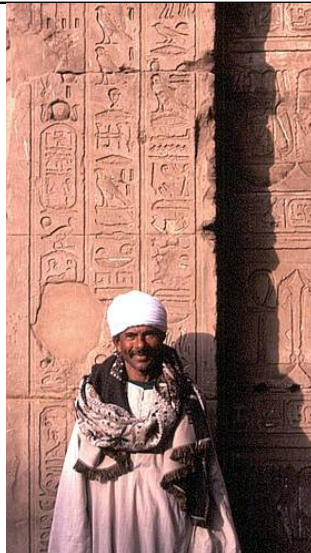
[6] Il Tempio di Horus



Statua del Falco Sacro



La barca sacra Haunebun



A Broadway un vecchio cinema è stato ristrutturato e trasformato in una copia del tempio di Horus di Edfu.

Il giorno dell'intervista ripresa da Fox-News, Luna ha inaugurato la struttura. Al suo interno nulla di particolare. Nella zona riservata ai sacerdoti, c'è un computer portatile nella cui posta elettronica si può recuperare i dati riguardanti l'invito al Simposio su Atlantide e alla Brown Mansion con la richiesta di portare TUTTE le cose speciali che Luna ha in serbo per il suo "amico" Gunter (la lettera è infarcita di doppi sensi sessuali). Luna tiene lì dentro molto poco (non ama molto la tecnologia).

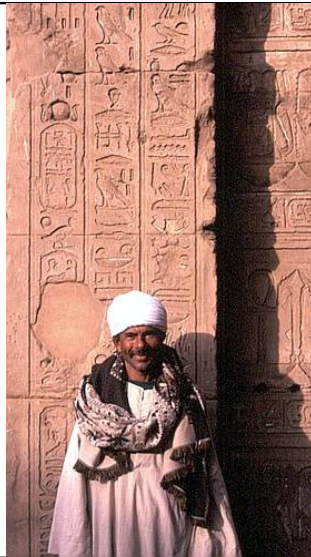
Handout 8



Statua del Falco Sacro



La barca sacra Hanbaun



[7]

New York, il Governatore e il Sindaco

I PG potranno parlare in tempi brevi con i due uomini politici, con poco sforzo, basta che facciano valere il grado militare, i contatti, la Sicurezza Nazionale, etc, ed otterranno in giornata (dalle 9.00 alle 17.00) un colloquio. Solo per gravi emergenze potranno parlare ad orari al di fuori di quelli d'ufficio (magari con telefonata da parte del Presidente USA, del Generale Hammond, etc).

Il Governatore e il Sindaco sono stati convinti da Gunter von Braun a partecipare alla cerimonia organizzata da Luna. Sia come favore personale che per motivi turistici (migliaia di curiosi a New York non sono da sottovalutare) o semplicemente affascinati dalla bellissima Cambogiana.

Volendo si possono instillare i dubbi che quest'ultima sia andata a letto con loro, citando riunioni serali o incontri a cena.

I due politici non sono stupidi. Se venissero fornite le prove di un complotto, attacco terroristico, etc, metteranno in allarme la Polizia e l'FBI che inizieranno una serie di indagini e intercettazioni ambientali (non prendendo parte direttamente all'avventura) e potrebbero chiedere di "rimandare" la cerimonia, o rinunciare a presenziare.

Se si parla di Alieni, la cosa diventa "pelosa". In teoria i PG non dovrebbero citarli, dato che nessuno di loro ha accesso ai segreti dello Stargate, ma se fatto in modo intelligente (ad esempio, chiedendo il permesso al Presidente degli USA, da parte di O'Neill) accetteranno le indicazioni e i suggerimenti dell'SGC. Se parleranno di extraterrestri come normali "invasati", li asseconderanno (come si fa con i pazzi) ma poi andranno ugualmente alla cerimonia.

Ad ogni modo la cerimonia al JFK salterebbe alla cena da Gunter alla sua Mansion, dopo la litigata con Luna



I politici

Per tutti i politici che i PG vorranno contattare, usate queste statistiche:

Specialty: Civilian Specialist

Rank: N/A

Class: Pointman

Level: 5

Strength: 9

Dexterity: 10

Constitution: 11

Intelligence: 14

Wisdom: 12

Charisma: 14

Vitality: 22

Wounds: 11

Defense: 11 (+1 class)

Initiative Bonus: +2 (+2 class)

Speed: 30

Fort: 13

Ref: 13

Will: 15

Special Qualities: +2 to Education checks, assistance (1/2), *generous*, lead 1/session, tactics 1/session, take 10 (Knowledge (Politics), Profession (Politician)), versatility (Computers, Forgery, Innuendo, Intimidate, Languages, Perform, 2 skills).

Skills: Bluff +12, Bureaucracy +10, Computers +4, Diplomacy +10, Forgery +5, Innuendo +4, Intimidate +9/+12, Knowledge (Politics) +10, Languages +5, Perform (Public Speaking) +9, Profession (Politician) +9.

Feats: Armor Group Proficiency (Light, Medium), Hard Core, Persuasive, Political Favors, Weapon Group Proficiency (Handgun, Melee, Rifle).

ATTACKS

Unarmed +2 1d3+1 (subdual)

Gear: Professional bundle.

Handout n°9

Lo Stato di New York

Lo stato di New York è uno dei cinquanta stati degli USA. La capitale è Albany ma la città più conosciuta e popolosa è l'omonima New York City.

Lo stato di New York si trova nel nord-est degli Stati Uniti e confina a nord con il Canada, a est con Vermont, Massachusetts e Connecticut, a sud con New Jersey e Pennsylvania.

Secondo lo US Census Bureau, nel 2003, New York era il terzo stato per popolazione dopo California e Texas, con una popolazione di 19.190.115 abitanti. Il 20,4% della popolazione è nata all'estero.

Secondo il censimento del 2003

- * il 62.0% si dichiarava bianco
- * il 15.9% si dichiarava di colore
- * 15.1% si dichiarava ispanico
- * 5.5% si dichiarava asiatico
- * 0.4% si dichiarava Indiano Americano
- * 3.1% si identificava come appartenente a due o più razze

I 5 principali gruppi etnici da cui la popolazione discende sono afro americani (15.9%), italiani (14.4%), irlandesi (12.9%), tedeschi (11.2%), inglesi (6%).

Religione

Nei dintorni di Manhattan si trovano il santuario e la tomba di Madre Francesca Xavier Cabrini, la santa patrona degli immigrati e la prima cittadina americana ad essere canonizzata. L'immigrazione ha conferito allo stato una grande varietà religiosa. I cittadini si dichiaravano appartenenti alle seguenti fedi:

- * cristiani – 79%
 - cattolici – 44%
 - protestanti – 34%
 - altre confessioni cristiane – 1%
- * ebrei – 9%
- * musulmani – 2%
- * altre religioni – 1%
- * non-religiosi o di religione indeterminata – 9%

Le tre correnti protestanti più diffuse nello stato sono: Battista (8% della popolazione totale), Metodista (6%), Luterana (3%)

Pena di morte: Iniezione letale

Sport

New York ospita numerose manifestazioni sportive. All'estero, le più famose sono probabilmente la maratona ed il torneo di tennis dell'Open degli Stati Uniti (che si tiene a Flushing Meadows, Queens), ma entro gli Stati Uniti la città è nota soprattutto per le numerose squadre professionistiche ospitate nella sua area metropolitana. Ecco un breve elenco:

1. I New York Yankees ed i New York Mets (MLB, baseball) giocano rispettivamente allo Yankee Stadium (Bronx) ed al Shea Stadium (Flushing, Queens)
2. I New York Giants ed i New York Jets (NFL, football americano) giocano al Giants Stadium (Meadowlands, New Jersey)
3. I New York Knicks (NBA) ed i New Jersey Nets (basket) giocano rispettivamente al Madison Square Garden (Manhattan) ed alla Continental Arena (Meadowlands, New Jersey)
4. I New York Islanders, i New York Rangers (NHL) ed i New Jersey Devils (hockey su ghiaccio) giocano rispettivamente al Nassau Veterans Memorial Coliseum (Uniondale, New York), al Madison Square Garden (Manhattan) ed alla Continental Arena (Meadowlands, New Jersey)
5. I MetroStars (MLS, calcio) giocano al Giants Stadium (Meadowlands, New Jersey).

Politica

Il Governatore dello stato è George E. Pataki (repubblicano). Senatori dello stato di New York sono Hillary Clinton (democratica) e Charles Schumer (democratico)

Il parlamento dello stato è spesso stato "disfunzionale" in quanto l'Assemblea è stata a lungo controllata dai Democratici, mentre il Senato dai Repubblicani. Per vent'anni il bilancio non è mai stato approvato in tempo e il governo spesso non riesce a far passare leggi per cui supponeva esserci un certo consenso.



Il Governatore dello Stato di New York

George Elmer Pataki (nato il 24 giugno 1945 da immigrati Ungheresi), è in carica dal 1995.

Ha quattro figli ed è sposato con Libby Pataki.

Membro del Partito Repubblicano, è Cattolico. Fino ad oggi non ha mai perso una competizione elettorale (e pare si candiderà come Presidente nelle elezioni del 2008)

Diplomato alla Yale University nel 1967, nel 1970 si laurea alla Columbia Law School ed inizia la carriera di avvocato fino a che non viene eletto Governatore.

La sua carriera politica però inizia nel 1981, quando viene eletto sindaco della sua città natale: Peekskill (Stato di New York). Nel 1984 va al New York State Assembly dove riesce a farsi rieleggere per altre 3 volte. Ottiene i favori di Repubblicani importati e dei Senatori eletti a New York come Al D'Amato e il Segretario dei Repubblicani William Powers. Nel 1994 batte l'amatissimo Mario Cuomo, già Governatore dello Stato di New York dal 1983 (e nel 1992 candidato contro Bill Clinton alle elezioni Presidenziali).

Le promesse elettorali di Pataki riflettono la filosofia di Repubblicani storici come i Rockefeller, sulle zone "sottosviluppate" dello Stato e sui problemi della disoccupazione e del crimine violento (evitando i temi controversi come l'aborto). Rieletto nelle campagne del 1998 e 2002, dopo aver attuato una politica di taglio degli sprechi pubblici e una legge che estendeva la tutela sanitaria gratuita anche alle fasce di reddito più basse. Negli ultimi tempi ha cominciato a sostenere i diritti dei Gay e le normative sull'aborto. Molti colleghi Repubblicani hanno cominciato ad accusare Pataki di non seguire i principi ispiratori del partito



La Città di New York

New York City conta circa 8 milioni di abitanti, distribuiti su un'area di 786 km² divisa amministrativamente nei 5 quartieri ("boroughs") di Manhattan, Bronx, Queens, Brooklyn e Staten Island a loro volta divisi complessivamente in 60 distretti.

La popolazione della sua area metropolitana, estesa su tre stati (New York, New Jersey e Connecticut) arriva invece a circa 20 milioni di abitanti.

Ferita al cuore dall'attentato terroristico dell'11 settembre 2001, che hanno distrutto uno dei suoi simboli, le Torri Gemelle, la metropoli ha mostrato una grande forza di reazione: la zona colpita, celebre in tutto il mondo come Ground Zero sarà riedificata nel giro di alcuni anni

Dal punto di vista giudiziario, poiché New York si estende su 5 diverse contee è leggermente anomala rispetto al resto degli Stati Uniti: la giustizia penale, infatti, viene esercitata dalle Corti delle singole contee, mentre la giustizia civile viene esercitata da un'unica Corte; inoltre alcuni giudici vengono nominati dal sindaco per periodi di 10 anni, anziché essere eletti.

I cinque Boroughs

New York è divisa amministrativamente in 5 circoscrizioni, coincidenti (a fini giudiziari) con altrettante contee. Ecco una lista (i dati sulla popolazione sono aggiornati al luglio 2002):

- * Manhattan (Contea di New York), 1.547.000 abitanti
- * Bronx (Contea del Bronx), 1.354.000 abitanti
- * Brooklyn (Contea di Kings), 2.488.000 abitanti
- * Queens (Contea del Queens), 2.238.000 abitanti
- * Staten Island (Contea di Richmond), 458.000 abitanti

In ciascun distretto viene eletto un presidente, che però non ha grandi poteri.

Aeroporti

New York dispone di 3 importanti aeroporti:

- 1.il John Fitzgerald Kennedy International Airport (JFK), situato a Jamaica (nel Queens) e a 25 km da Manhattan;
- 2.il Newark Liberty International Airport (EWR), nel New Jersey;
- 3.e il Fiorello LaGuardia Airport (LGA), situato invece a Jackson Heights (nel Queens), usato quasi esclusivamente per i voli interni USA.

Dal JFK il mezzo più rapido per raggiungere Manhattan è l'elicottero, che impiega soli 15 minuti; per fare un raffronto, una corsa in taxi può durare dai 45 ai 60 minuti e oltre, a seconda del traffico. Il mezzo forse più economico, è costituito dalla rete di trasporti locale che collegano i vari terminali dell'aeroporto alla fermata "JFK/Howard Beach" della metropolitana e alla fermata "Jamaica" del treno (linee LIRR, Long Island Rail Road). Da "JFK/Howard Beach" si raggiunge Manhattan in circa 40-60 minuti (a seconda della destinazione). Da "Jamaica" si raggiunge Penn Station in circa 15-20 minuti.

Anche Newark Liberty ha un sistema Airtrain che si collega alla stazione "Newark Airport" del treno (linee New Jersey Transit). Da lì si raggiunge Penn Station a Manhattan in circa 30 minuti.

Diverse linee di autobus e bus-navetta, infine, collegano i vari aeroporti a Midtown.

TV e network

- * ABC Studios (a Times Square)
- * NBC Studios (Rockefeller Center)
- * CBS World News Studios
- * CNN New York City Studio (nel Time Warner Center)
- * Ed Sullivan Theater (studi "The Late Show with David Letterman")
- * Fox News World Headquarters
- * HBO Studios
- * MTV Studios (a Times Square)
- * NY1 Television Studios



Il Sindaco di New York

Il potere esecutivo a New York è affidato al sindaco, che viene scelto tramite un voto popolare diretto; l'attuale sindaco è Michael Bloomberg, Repubblicano ed Ebreo. Eletto per la prima volta nel 2001 dopo il ritiro di Rudy Giuliani (per problemi di salute) da cui ha ottenuto l'appoggio durante la campagna elettorale.

Michael Rubens "Mike" Bloomberg è nato il 14 febbraio 1942, prominente uomo d'affari e fondatore della Bloomberg L.P. (una multinazionale che vende servizi di informazione, combinando notizie e analisi dei dati dei mercati finanziari. Fornisce in tempo reale, valori, dati, storia, etc., attraverso un efficientissimo sistema di telecomunicazioni 365 giorni all'anno, utilizzato da 250.000 professionisti della finanza in oltre 90 Stati).

Bloomberg è cresciuto nella periferia di Boston, laureato in Ingegneria Elettrica nel 1964 alla Johns Hopkins University. Più tardi ha ottenuto un diploma alla Harvard Business School.

Bloomberg è uno degli uomini più ricchi del mondo (la rivista Forbes lo piazza al 34° posto degli uomini più ricchi d'America e 94° nel mondo) con un capitale personale di oltre 5 miliardi di dollari, che gli consente (oltre la carriera politica) di fare notevoli donazioni filantropiche (ha dato 100 milioni di dollari alla Johns Hopkins University). Le sue figlie sono Georgina Bloomberg e Emma Bloomberg. Sua sorella minore, Marjorie Tiven è Commissioner of the New York City Commission for the United Nations, Consular Corps and Protocol.

Bloomberg non risiede alla Gracie Mansion (l'abitazione ufficiale del Sindaco), ma a casa sua, nell'Upper East Side (79th Street). Mantiene il suo indirizzo sull'elenco del telefono e viaggia normalmente in metropolitana fino al Municipio tutte le mattine (anche durante le fasi di allerta per attentati terroristici contro la metro).

Per la sua campagna elettorale spese 73 milioni di dollari suoi personali (oltre a quelli che gli avevano dato i sostenitori) adottando come slogan: "con la sofferenza economica della città a causa dell'attentato alle Torri Gemelle, serve un sindaco con esperienza negli affari". Bloomberg ha rifiutato lo stipendio da Sindaco, accettando solo un dollaro come paga. È considerato un Repubblicano liberale ed è favorevole a legalizzare il matrimonio tra omosessuali.



[8]

L'indirizzo Stargate

Se mandano un'altra squadra, quello che verranno a sapere è il sunto dei successivi 3 punti: pianeta nazista, contatto con Vishnu, i Reetou desiderosi di parlare con O'Neill, alleanza nazi contro i Goa'uld a cui è stato detto di no (al momento).

Nei vari playtest, il Walhalla viene sempre lasciato in secondo piano... o non veniva nemmeno digitato l'indirizzo oppure veniva inviata un'altra squadra i cui risultati venivano presi in considerazione dopo alcune ore di gioco. Verranno dati solo alcuni "colpi di pennello" del mondo (come in tante puntate di Stargate, in cui l'esplorazione palnetaria fa da sfondo ad un argomento più importante).

Interno dell'SGC. Lo Stargate è in fase di digitazione, gli allarmi e la rotazione dell'anello centrale indicano che sarà un tunnel in uscita. In sala controllo, il generale Hammond, il capitano Carter, Walter e altri 4 tecnici.



Sulla piattaforma, la squadra SG-17²⁹, un team di sicurezza e 3 specialisti capitanati da Siler che stanno facendo gli ultimi controlli ad un MALP pronto a partire.

Il settimo simbolo viene codificato, si apre "l'effetto funnel" e la sonda entra nell'orizzonte degli eventi.

Missione di esplorazione standard, l'indirizzo di Luna Ann Chhag, P4X-567, proviene dai Cartiglio (o Cartuccia³⁰) di Abydos, per cui si presuppone la conoscenza del mondo da parte dei Goa'uld. Non si sa se si incontreranno elementi ostili o meno e si è pronti a tutto. In base alla telemetria e alle immagini video si deciderà sul momento se mandare subito la squadra, oppure lasciare la sonda a registrare dati per almeno 24 ore o abortire la missione in caso di elementi ostili in numero soverchiante.

Arrivano le trasmissioni da P4X-569: atmosfera respirabile, niente patogeni, radiazioni nella norma. Lo Stargate è piazzato dentro ad un tempio privo di pareti (tipo il Partenone) formato da una splendida sala (che si apre su un piazzale), grande 25 metri per 42,50 e alta 18 metri, con 24 colonne hathoriche (cioè colonne con capitello cubico decorato con il viso della dea). Il tutto è situato su di un promontorio, che domina un lago ed è circondato da meravigliosi boschi (e in cielo si vedono 3 lune). Il tempio deve essere stato teatro di una feroce battaglia: qua e là resti del tetto o delle colonne. Sembra che l'integrità strutturale sia ancora garantita, ma i blocchi di marmo di 2-3 metri cubi sparsi danno l'idea che qualcosa di potente ha colpito le strutture non tanto tempo fa, dato che le tracce di muschi e vegetazione sui ruderi sono poche.

Li vicino un DHD integro e, poco al di fuori della struttura, una strada di ghiaia bianca che entra in un boschetto a 300 metri. In bella vista, al limitare della vegetazione c'è una postazione di artiglieria simile a quelle che troppo spesso si vedono alla CNN. Una serie di 4 cannoni puntati verso l'alto assieme a mitragliere antiaeree... si tratta di armi a proiettili, non di cannoni al plasma Goa'uld!

²⁹ Maggiore Thomas, Capitano Behrens, Tenente Gallegos, Tenente Stanton, Dott. Frances Sullivan

³⁰ Il cartiglio (o cartuccia) è una raffigurazione dipinta o scolpita, più o meno stilizzata, di un rotolo di carta contenente un'iscrizione a scopo esplicativo, dedicatorio od ornamentale. Caratterizza molti vasi da farmacia, ma si trova, spesso sorretta da una o più figure, anche come ornamento di globi celesti e terrestri, carte, opere di pittura e scultura.



Si notano benissimo gli scudi di protezione per i serventi e le bocche da fuoco. Il tutto sembra abbandonato e un po' trascurato. Non ci sono soldati in vista.

Ruotando la telecamera altre sorprese, sul lato sinistro a 100 metri, ci sono una serie di cannoncini puntati verso il tempio e lo Stargate.

Sono di vario calibro e sembrano lì da molto tempo anche loro, sul lato destro, a circa 30 metri dal viale, c'è un cippo commemorativo su cui svetta c'è un aquila con una svastica ai suoi piedi.



Con lo zoom si riesce ancora a leggere cosa c'è scritto sulla lapide: "Gruppen Fuhrer (TITOLO DEI GENERALI SS) Gustav von Breemen. Himmeleroberer (CONQUISTATORE DEL PARADISO). Berlin 1894 – Walhalla 1940".

Girando la telecamera verso lo Stargate si nota che è situato sotto un enorme arco monumentale con una stele commemorativa di fianco. Su quest'ultima la storia della conquista e il fatto che si trovano in un parco monumentale alla memoria degli eroi che hanno preso il Walhalla (e hanno lasciato tutto come era allora, tanto per loro, già dopo pochi anni, lo Stargate non funzionava più).

A destra un altare con fiamma perenne ai caduti per la patria con i nomi dei morti scritto sotto. Ricerche sui nomi del generale o dei caduti, porteranno ad una Divisione SS scomparsa appena scoppiata la guerra contro la Polonia nel 1939.

Possono indagare in due modi, o attraversando immediatamente lo Stargate per vedere che c'è sul pianeta o possono rimandare la visita a dopo che hanno fatto delle indagini.

Al Pentagono saltano fuori altri documenti precedenti l'attivazione del 1945 che spiegano il furto dello Stargate grazie a commandos inglesi e all'intervento dell'OSS americano.

Volendo possono guadagnare tempo andando sul pianeta ed incaricando qualcuno alla SGC di fare per loro le ricerche e comunicarle al prossimo contatto radio tra 3 ore (prima solo in caso d'emergenza).



[9] Il Walhalla

Lo Stargate non è sorvegliato direttamente. Ha un sistema d'allarme che scatta in alcune caserme (ma che in termini di gioco servirà solo ad avvisare i giornalisti che aspetteranno in città gli eroi della "Madre Terra"). 60 anni fa, poco dopo la conquista il portale era guardato a vista, ma dopo decenni in cui non accadeva nulla (e nell'impossibilità di ricontattare la Terra) si è pensato che si fosse rotto e l'area è stata trasformata in un parco d'onore, con alcuni sistemi d'allarme, e (in caso d'emergenza) sono state lasciate le armi a presidiarlo.

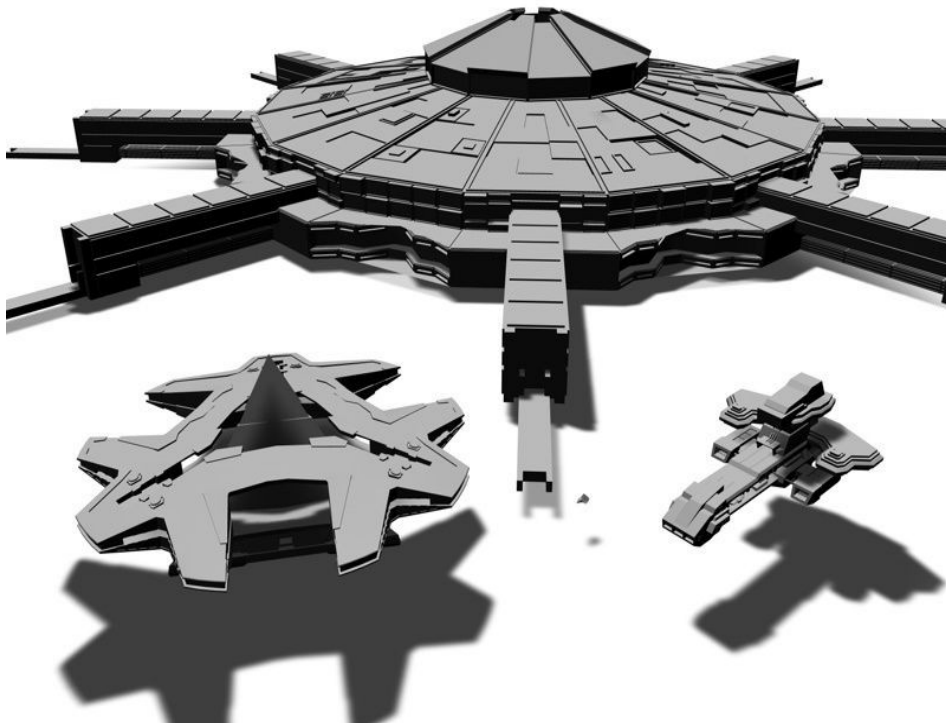
Alcuni politici hanno raggiunto recentemente un'alleanza con il Goa'uld Vishnu, che ha inviato sul pianeta un piccolo contingente di Jaffa (il cui simbolo è la svastica tatuata sulla fronte, inversa rispetto a quella nazista) con una nave piramide. Ma l'alleanza durerà poco. Una volta tracciate le difese del pianeta, sicuramente Vishnu attaccherà.

La città più vicina, Nuova Berlino; ospita il palazzo della Cancelleria e il Cancelliere Reggente è Hans von Ribbentrop. Una copia di Hitler come personalità (non fisicamente) pronto a sterminare tutti i "diversi", e che ha aperto i contatti con Vishnu solo perché hanno lo stesso simbolo. Sa che sono come le creature uccise durante la conquista, ma ne è affascinato, appena scoprirà che cercano di mettere in pericolo il suo pianeta, non esiterà ad usare le atomiche per scacciarli (come farà il Ministro Miller).

Qui i nazi, sono nazi, non idioti o disposti a sottomettersi ad un falso dio, qui loro hanno vinto e sono 60 anni che vivono il loro regno.

Sul pianeta si parla SOLO tedesco. Le alte lingue sono studiate come il latino o l'assiro-babilonese... sono lingue morte.

Vishnu e i Jaffa stanno procedendo molto lentamente nelle trattative a causa di ciò.



Se si presentano con Von Braun, saranno accolti come eroi, a meno che von Braun non sia stato trattato male, nel qual caso potrebbe farli arrestare, salvo poi liberarli in cambio

di una qualche “alleanza” o trattato di “passaggio tramite Stargate” (un passaggio al mese, ad esempio).

Ci sono comunicazioni radio e TV. La tecnologia è paragonabile a quella Americana del 1975 in tutti i campi fuorché quello astronautico.

Hanno navette spaziali, basi in orbita e sulle lune. Le navi Goa’uld catturate hanno dato un’enorme spinta a questa scienza.

Avanzando verso la cittadina, incontrano lungo la strada un paio di fidanzatini che facevano un pic-nic nel parco.

Alti, belli, biondi e di circa 20 anni. Hanno un’automobile simile a una Mercedes del 1960.

I due ragazzi si chiamano Peter Veiss ed Helena Rippler. Entrambi studenti di medicina all’Università di Nuova Berlino.

Non si dimostrano ostili, ma leggermente diffidenti. Non avevano mai visto le uniformi dei terrestri, ma l’elmetto in stile “Nazi” e le armi marca Heckler & Koch o FN, li fanno passare per “amici”. Il problema è il “Jaffa nero” che li accompagna. La sua presenza è veramente un mistero per loro. Se poi parlano spesso in inglese di fronte ai giovani, i dubbi aumentano e correranno via a chiedere aiuto.

L’azione non farà altro che attirare i giornalisti, messi sull’avviso da alcuni soldati delle caserme in cui è scattato l’allarme Stargate.

Tutto il pianeta è il “Wallhalla Ariano”. Un mondo dittatoriale, dominato dalla mentalità Nazional-Socialista-Esoterica.

Il contatto con la squadra SG potrebbe portare a nuovi alleati o a nemici feroci.

Dentro al governo, il primo ministro Herman Miller, è il leader di una fazione anti-Goa’uld contraria a qualsiasi forma di accordo e sta già indagando sui loro movimenti. Cercherà di contattare i PG il prima possibile (dopo che avranno conosciuto il Cancelliere) e chiederà cosa sono per loro Vishnu & C. Se la risposta è “Falsi Dei”, chiederà un’alleanza per distruggerli.

Miller controlla la polizia, ma non l’esercito che è in mano al Cancelliere. Se riuscisse a convincere il Parlamento della bontà delle sue idee, riuscirebbe ad ottenere in potere e a dare un bel calcio nel sedere a Vishnu.

Se i PG volessero testimoniare in TV che sono giunti dalla Terra per avvisarli contro Vishnu e i suoi Jaffa, o se sono in grado di fornire prove sulle reali intenzioni dei Goa’uld (filmati di passate missioni alla base SGC ce ne sono a volontà), la manovra parlamentare di spodestamento avverrebbe in poche ore.

Potrebbe esser portata avanti una idea di alleanza, che potrebbe estendersi anche per la guerra galattica contro i Goa’uld a difesa della “Madre Terra” Ariana.

Questo sarebbe un bel problema morale... milioni di americani morti per eliminare il nazismo sulla Terra ed ora ci vogliamo realmente alleare con i nazisti di un altro pianeta?

Qui i giocatori dovranno tirare fuori il meglio di loro. Non ci sono particolari bonus o malus (certo che dovrebbero propendere per un aiuto sul loro pianeta Walhalla e basta).

Se i PG non la propongono, la proporrà certamente von Braun un’alleanza economico - militare Nazi – America, che lo porrebbe in una posizione assolutamente meravigliosa per avere una possibilità di controllare lo scambio di tecnologie e costruire un impero su due mondi.

Cittadini del Walhalla

Specialty: Modern Society (Near) Human

Rank: None

Class: Scout

Level: 1

Strength: 6

Dexterity: 13

Constitution: 10

Intelligence: 11

Wisdom: 14

Charisma: 11

Vitality: 10

Wounds: 10

Defense: 11 (+1 Dex)

Initiative Bonus: +2 (+1 class, +1 Dex)

Speed: 30

Fort: +2

Ref: +2

Will: +2

Special Qualities: +1 species bonus with Bluff and Sense Motive, cultural weaponry, stalker, *trailblazer*.

Skills: Balance +3, Bluff +3, Hide +5, Listen +3, Move Silently +5, Sense Motive +8, Spot +4, Survival (Urban) +8.

Feats: Armor Group Proficiency (Light), Mark, Outdoorsman, Talented (Sense Motive), Weapon Group Proficiency (Hurled, Melee).

Attacks

Unarmed -2 1d3-2 (subdual)



Soldati e Poliziotti del Walhalla

Class: Soldier

Level: 3

Strength:	15	Dexterity:	13
Constitution:	14	Intelligence:	10
Wisdom:	10	Charisma:	12
Vitality:	35	Wounds:	15

Defense: 12 (+1 class, +1 Dex)

Initiative Bonus: +5 (+3 class, +1 Dex, +1 specialty)

Speed: 30

Fort: +4

Ref: +2

Will: +3

Special Qualities: *Accurate*, damage reduction 1/-.

Skills: Climb +4, Demolitions +6, Intimidate +6/+5, Jump +4, Profession (Military) +2, Spot +3, Survival (Desert) +2, Tumble +2.

Feats: Armor Group Proficiency (Light, Medium, Heavy), Explosives Basics, Perfect Stance, Point Blank Shot, Precise Shot, Promotion, Weapon Group Proficiency (Handgun, Hurler, Melee, Rifle, Tactical).

Backgrounds: Vow (2).

ATTACKS

Unarmed	+5	1d4+2 (subdual)
TN P90	+3	1d10+1 (normal, error 1-2, threat 19-20, range 30 ft., qualities and mods AP, BP, RG)

Jaffa di Vishnu

Specialty: Jaffa Serpent Guard

Rank: N/A

Class: Guardian

Level: 4

Strength: 16 **Dexterity:** 14

Constitution: 15 **Intelligence:** 13

Wisdom: 12 **Charisma:** 10

Vitality: 49 **Wounds:** 15

Defense: 14 (+2 class, +2 Dex)

Initiative Bonus: +8 (+2 class, +2 Dex, +4 feat)

Speed: 30

Fort: +6

Ref: +3

Will: +5

Special Qualities: Enforcer (Basic) , soak (1/session), radiation resistance, toughness, *unbreakable*.

Skills: Balance +4, Climb +5, Concentration +5, Escape Artist +4, First Aid +4, Hide +6, Intimidate +13/+10, Move Silently +5, Pilot +4, Spot +6, Survival (Forest) +6, Tumble.

Feats: Armor Group Proficiency (Light, Medium, Heavy), Enforcer, Improved Initiative, Quick Draw, Stone Cold, Symbiote (Long Life), Toughness, Weapon Group Proficiency (Handgun, Hurler, Melee, Rifle).

ATTACKS

Unarmed	+7	1d3+3 (subdual)
Gauntlet Knife	+7	1d4+3 (normal, error 1, threat 20)
Staff Weapon	+2	6d6 (normal, error 1-2, threat 18-20, range 75 ft., qualities and mods AP, AK)

Gear: Gauntlet knife, staff weapon, Jaffa armor.

[10] Contatto

Alla prima occasione (durante il ritorno dalla città? Decidete in base a quanto tempo rimane e a che punto sono dell'avventura. Se è la prima cosa che fanno, prima ancora di New York, fate incontrare l'aliena al ritorno, che apre lo Stargate e poi li contatta per portarli sul suo pianeta), l'amica Reetou che già aveva incontrato l'SG-1 mettendoli sull'avviso delle squadre suicide dei ribelli della sua razza, li tornerà a contattarli.

Teal'c si sentirà male (il simbionte si muoverà a causa della presenza della creature in fase differente).

La creatura scriverà (in inglese) sulla sabbia: «Io sono qui per avvertirvi³¹. Venite su Reetalia ora? Qua poco sicuro».

Se faranno domande, l'unica risposta sarà: «Madre Charlie» (riferendosi alla madre del ragazzo creato dai Reetou).

Al che appena arriveranno davanti allo Stargate, questi si attiverà in uscita e verranno portati su Reetalia, dove, potranno comunicare al riparo da orecchie indiscrete.

Se i PG fanno cose strane (iniziano una trattativa con il Cancelliere nazi) la reetou interverrà contattando O'Neill alla prima occasione.



Reetalia è un pianeta lussureggiante. Una giungla con enormi torri di roccia su cui sorgono le città. Moltissimi crateri da bombardamento punteggiano il panorama. Alcune torri sono crollate a causa di esplosioni e qua e là ci sono i resti di navi piramide,

³¹ Sono le prime parole pronunciate dal ragazzo che fu "creato" dai Reetou per comunicare con l'SG-1

schiantate sulla superficie ricoperte di buchi e bruciature. La battaglia deve essere stata terribile.

La popolazione è di alcune decine di milioni di Reetou, geneticamente portati all'ordine, alla collaborazione e ognuno ha il suo posto nella società (proprio come gli insetti).

Usciti dallo Stargate, ad aspettarli ci sarà un bambino: un clone di Charlie, con le capacità di comunicazione trans-fasica, che farà da interprete/medium con la Reetou "mamma".

Saranno portati davanti all'**AUTORITÀ CENTRALE REETOU** dove gli diranno che sul pianeta Nazi, la situazione sta per degenerare. Gli umani si stanno rapidamente espandendo nel loro sistema solare e da una delle Lune partono gli attacchi dei Reetou "ribelli" ad Heru'ur. Parlerà del fatto che probabilmente i Nazisti saranno presi in massa per diventare ospiti (l'eugenetica ha prodotto ospiti molto "desiderabili"). L'unico modo per evitarlo è un attacco preventivo contro gli uni o gli altri in modo da bloccare la cosa sul nascere. Se loro potranno fare la cosa, gli dovranno un enorme favore, dato che uno dei pianeti che stanno per colonizzare i Nazi, nasconde una colonia di Reetou ribelli che se venissero disturbati, scatenerebbero l'inferno. Al momento stanno attaccando tutti i mondi lì vicino (eccetto quello Nazi) e stanno causando enormi problemi a Heru'ur. Sperano di bloccare la sua produzione di armi e astronavi. Finché attaccano quei pianeti, l'Autorità Centrale ha deliberato di "lasciarli in pace", ma se Vishnu è arrivato sul pianeta Nazi, vuol dire che ha dei sospetti. Se l'alleanza verrà portata avanti in pochi giorni avrebbe la risposta definitiva e la colonia ribelle verrebbe spazzata via... assieme ai Nazi.

Se serve possono mandare truppe al loro fianco anche subito.

Se gli faranno questo favore, potranno stabilire un'alleanza collaborativa.

Questo è molto importante per attaccare la base di Heru'ur sulla Luna della Terra.



CHARLIE

Specialty: None*

Rank: N/A

Class: Explorer

Level: 1

Strength: 6 **Dexterity:** 10

Constitution: 5 **Intelligence:** 14

Wisdom: 13 **Charisma:** 12

Vitality: 8 **Wounds:** 5

Defense: 11 (+1 class)

Initiative Bonus: +1 (+1 class)

Speed: 30

Fort: -1

Ref: +2

Will: +2

Special Qualities: All over the world, direction sense +2, *obsessive*.

Skills: Balance +2, Cultures +7, Gather Information +5, Handle Animal +5, Knowledge (Reetou) +6, Listen +5, Spot +5, Xeno-Cultures (Reetou) +3, Xeno-Languages (Reetou) +4.

Feats: Transphasal Senses, World Traveler.

Attacks

Unarmed -2 1d3+2 (subdual)

Gear: None.

REETOU

Specialty: Reetou

Rank: N/A

Class: Pointman/Soldier

Level: 1/11

Strength:	14	Dexterity:	18
Constitution:	6	Intelligence:	11
Wisdom:	14	Charisma:	8
Vitality:	57	Wounds:	6

Defense: 18 (+4 class, +4 Dex)

Initiative Bonus: +13 (+9 class, +4 Dex)

Speed: 30

Fort: +4

Ref: +8

Will: +11

Special Qualities: Armor use +2, damage reduction 2/-, damage reduction 25/Reetou phase attacks, *generous*, language restriction, out of phase, portable cover (1/4 cover), weapon specialization (multiphasic blaster).

Skills: Balance +11, Climb +9, Concentration +10, Demolitions +10, First Aid +9, Intimidate +10/+7, Jump +9, Spot +9, Survival +9.

Feats: Armor Group Proficiency (Light, Medium, Heavy), Explosives Basics, Explosives Mastery, Explosives Supremacy, Extreme Range, Far Shot, Glint of Madness, Increased Precision, Marksman, Point Blank Shot, Precise Shot, Stone Cold, Transphasic Senses, Weapon Group Proficiency (Handgun, Hurler, Melee, Rifle, Tactical).

Attacks

Unarmed	+13	1d3+2 (subdual)
Multiphasic Blaster	+15	4d6+2 damage (error 1-2, threat 19-20, range 15 ft./100 ft. max, 15 shots)

Gear: Multiphasic blaster.

[11] Attacco a Vishnu

Vicino a Nuova Berlino c'è la Nave Piramide di Vishnu. Sui quattro lati spicca una enorme svastica (girata in senso inverso rispetto a quella nazista).

Al momento Vishnu non è a bordo. Vi sono solo i suoi Jaffa e il loro comandante. Il First Prime Sirak.

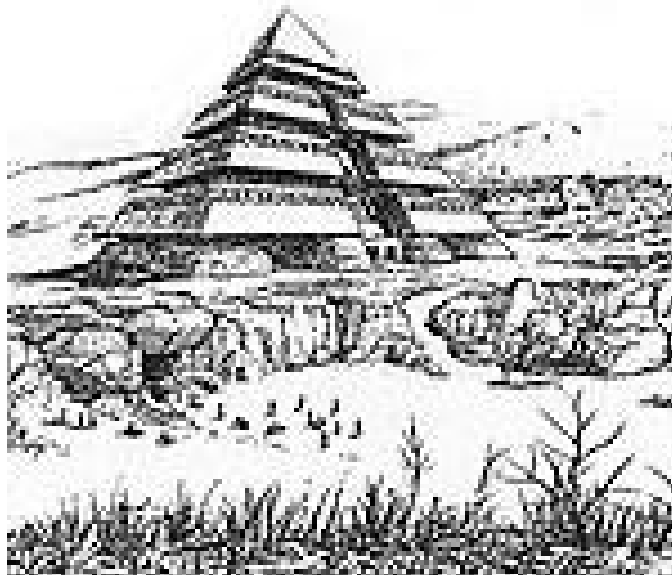
Questi non ama molto i Nazi e non vede l'ora di scatenare l'attacco.

Se i PG vogliono condurre l'attacco con esplosivi, la cosa riuscirà senza troppi problemi.

Se i PG vogliono condurre loro l'assalto, fategli capire che sarebbe meglio farlo fare alle squadre marines come l'SG-3 o alle truppe del Primo Ministro Miller.

Forse la cosa migliore sarebbe ottenere udienza con il Cancelliere reggente e dire come stanno le cose. Loro non possono fare nulla per i Nazi, ma almeno così non saranno schiavizzati, e avranno la possibilità di lottare.

Se optano per questa decisione, prima di lasciare il pianeta con lo Stargate, noteranno un fungo atomico provenire dal luogo dove è "parcheggiata" la Nave Piramide.



[12] Contatto con Horus



La Channeler può entrare in comunicazione con Heru'ur praticamente in qualsiasi momento dell'avventura. Le basta mettere le mani sopra alla Sfera di Comunicazione e dopo poco, apparirà una guardia Falco dorata che parlerà con lei. Alla prima occasione la maschera scomparirà rivelando Heru'ur in tutta la sua "bellezza".

Sarebbe bene che i personaggi sentano questi messaggi il cui contenuto deve avere questo tenore:

1. «La nostra base sulla Luna è pronta. Quando riceveremo l'invito avverrà la discesa del Dio come promesso. Ad un segnale dalla Luna si muoveranno i Jaffa per sbarcare».
2. «Dove mi hai parlato per la prima volta, c'è un deposito d'armi. Se non riesci a convincere nessuno dei tuoi governanti a chiamarmi, torna la ed arma i tuoi uomini. Crea un piccolo stato e poi sarai tu a chiamarmi»
3. «Appena puoi torna dove hai trovato questa sfera di comunicazione per attivare tutte le attrezzature all'interno. Richiamami quando stai per arrivare, ti dirò come fare».

Luna Ann Chhag vuole mantenere la mascherata di channeler, per cui cercherà di evitare di farlo in pubblico per più di pochi minuti. Preferisce conferire con il dio da sola. Quando contatta Heru'ur, Luna ama indossare un Ribbon Device e molti gioielli egizi.

Usa il contatto in alcune occasioni anche solo per convincere la gente che il suo dio è "vivo e vegeto". Normalmente lo contatta durante le preghiere del mattino, al sorgere del sole. A volte anche in manifestazioni ad orari diversi, ma in quel caso, Heru'ur non è preparato a ricevere la comunicazione e si aspetta qualche informazione utile. Spesso quindi il Dio si infuria per il contatto "inutile".

[13] Scanning della Luna

Heru'ur ha costruito rapidamente una base sulla Luna per "parcheggiare" i Jaffa e gli alianti della morte. Dietro alla Luna, c'è un Ha'Tak pronto ad assaltare il pianeta.

Qualsiasi idea sensata per individuarla avrà successo (sensori di radiazione, telescopio spaziale, controllo radio, etc).

Horus non attaccherà per primo, dato che il Trattato dei Pianeti Protetti degli Asgard è in vigore... Ma se sono i Tau'ri a chiedergli di tornare a governare al Terra... il trattato può essere eluso.

La struttura della base è molto semplice: una sezione di una nave Piramide, con la zona d'imbarco, gli anelli di trasporto e le caserme per i jaffa. Un sistema di supporto vitale, un refettorio, una centrale energetica e un sistema di riciclaggio rifiuti completano la struttura.

La possono raggiungere con navi terrestri (impiegando giorni e quindi arrivando tardi), oppure chiedendodo un passaggio agli alleati o dagli anelli di teletrasporto ad Ankhor, se correttamente allineati (cioè aspettare che la Luna sia sopra l'orizzonte e digitare i comandi di direzione, facendo armeggiare Carter o Teal'c per 5 minuti).

Se avranno a disposizione le truppe Reetou, queste saranno ben disposte ad attaccare la base e/o l'astronave... basta trasportarli da quelle parti. Gli Asgard e i Tollan li teletrasporteranno molto volentieri i Tok'ra non amano averli intorno, ma se convinti lo faranno.



[14] NID rampage

Se le indagini languono, Maybourne si farà vivo e vorrà prendere il comando delle indagini.

Probabilmente saranno piazzati fuori la Mansion Von Braun e se i PG non hanno avuto modo di ascoltare i dialoghi di Gunter e Luna, loro li avranno registrati e potranno farli ascoltare all'SG-1.

Decidete voi come sarà l'incontro... se i PG hanno voglia di menare le mani, si può anche organizzare uno scontro in cui gli uomini dell'NID vogliono entrare dalla medium o dai cavalieri per fare un arresto di massa.

Se i PG giocano bene, noteranno il loro furgone parcheggiato poco lontano dalla *Mansion* e inizieranno le trattative.

In ogni caso Gunter e Luna scapperanno.

Se i PG sono stati molto bravi e non hanno nulla da invidiare alla CIA, allora l'NID sarà solo un'occasione di gioco di ruolo e rottura di scatole.

Insomma questo incontro può servire per spingere un gruppo che si è "seduto" attorno al tavolo ed aspetta che gli caschi addosso l'avventura. Oppure può essere una grandiosa occasione per giocare di ruolo.

Uomini del NID

- Colonnello Maybourne
- Specialista Simmonson (esperto in intercettazioni ambientali).
- Specialista Whakowzky (chimico farmacologo).
- Agente Speciale Rose.
- Agente Speciale Sauce.
- Altri 5 SWAT, "un tanto al chilo" in caso di irruzione alla Mansion.



MAYBOURNE

MID-LEVEL HARRY MAYBOURNE

Specialty: NID Officer

Rank: Colonel (O-6)

Class: Pointman/Field Analyst

Level: 6/4

Strength:	10	Dexterity:	11
Constitution:	12	Intelligence:	13
Wisdom:	13	Charisma:	14
Vitality:	84	Wounds:	12

Defense: 18 (+5 class, +3 specialty)

Initiative Bonus: +4 (+4 class)

Speed: 30

Fort: +5

Ref: +7

Will: +7

Special Qualities: Assistance (½), cross-class ability (bonus combat feat), evidence analyst (Analyst, Advanced), *eye for detail*, favor for a favor 1/session, *generous*, lead 2/session, leap of logic 1/session, shutterbug, tactics 1/session, versatility (Computers, Cryptography, Electronics, Forgery, Gather Information, Hide, Listen, Search, Surveillance, 1 skill).

Skills: Bluff +8, Bureaucracy +10, Computers +10, Cryptography +5, Cultures +3, Diplomacy +7, Driver +2, Electronics +4, First Aid +3, Forgery +3, Gather Information +14, Hide +2, Knowledge (Stargate Program) +5, Languages +3, Listen +6, Move Silently +1, Profession (Spycraft) +5, Search +12, Sense Motive +4, Spot +5, Surveillance +12, Survival (Urban) +3.

Feats: Advanced Skill Mastery (Analyst), Alertness, Analyst, Armor Group Proficiency (Light, Medium), Flawless Identity, Mark, Point Blank Shot, Political Favors, Traceless, Weapon Group Proficiency (Handgun, Melee, Rifle).

ATTACKS

Unarmed +7 1d3 (subdual)

Gear: Surveyor bundle.

Agenti NID

usate le stesse statistiche per tutti

Specialty: NID Officer

Class: Pointman

Level: 5

Strength:	10	Dexterity:	11
Constitution:	12	Intelligence:	13
Wisdom:	13	Charisma:	13
 Vitality:	 46	 Wounds:	 12

Defense: 14 (+2 class, +2 specialty)

Initiative Bonus: +2 (+2 class)

Speed: 30

Fort: +4

Ref: +3

Will: +6

Special Qualities: Assistance (½), *generous*, lead 2/session, tactics 1/session, versatility (Computers, Cryptography, Electronics, Forgery, Gather Information, Hide, Listen, Search, Surveillance)

Skills: Bluff +5, Bureaucracy +6, Computers +5, Cryptography +4, Diplomacy +4, Electronics +4, First Aid +3, Forgery +3, Gather Information +8, Hide +2, Listen +3, Move Silently +1, Profession (Spycraft) +3, Search +5, Sense Motive +3, Surveillance +8, Survival (Urban) +2.

Feats: Armor Group Proficiency (Light, Medium), Flawless Identity, Political Favors, Traceless, Weapon Group Proficiency (Handgun, Melee, Rifle).

ATTACKS

Unarmed +3 1d3 (subdual)

Gear: None.

[15]

Patto con il Diavolo

Altro incontro di “gioco di ruolo”.

Il Gran Maestro von Braun vuole parlare con i PG. Offre conoscenze “particolari” in cambio dell’uso dello Stargate.

I PG potranno essere raggiunti nei momenti più impensati: in mezzo ad una missione, sulla terra o fuori mondo. Gunter ha scatenato i suoi contatti per ottenere il numero di telefono dell'SGC/NID... insomma di quelli che gli sono entrati in casa ed hanno lasciato impronte digitali dappertutto e un chiara serie di fotogrammi delle loro facce sulle telecamere ad infrarossi sparpagiate per il giardino.

L’idea di base di Gunter sarebbe il controllo dello Stargate. Capito dove si trova (sotto a centinaia di metri di roccia, guardato a vista da una divisione corazzata e dall'aviazione) capisce che è assurdo cercare di prenderla con la forza di 100 uomini e 6 UFO.

Gunter realizza che rischia di perdere tutto ed opta per attraversare lo Stargate ed andare nel paradiso nazista... poi da la si penserà a come tornare di qua, tanto lascia i suoi uomini fidati a gestire la Holding.

Meglio contattare il Wallhalla, magari troveranno loro un modo per arrivare sulla Terra, se solo riuscisse a portare i progetti dei Vril/Hanebau dall'altra parte.

Capendo che Luna ha delle idee folli (se poi lei ha contattato Heru'ur di fronte a lui, ha capito benissimo che sta dalla parte sbagliata. I suoi antenati hanno sterminato i “demoni” del Wallhalla, non se li sono fatti alleati).

Se i PG (gli unici con cui vuole parlare) gli danno l’OK ad un incontro (anche con loro rappresentati: Hammond & Soci):

1. Gunter scambierà l’antidoto alla droga di Luna in cambio dell’uso dello Stargate.
2. Racconterà un po’ la storia dello Stargate dal 1928 al 1940: «Abbiamo scoperto un antico manufatto Atlantideo, Sepolto da 1.000 secoli. Abbiamo scatenato il suo potere che ci ha portato fino al Wallhalla! Ma poi qualcuno c’è l’ha rubato. Sappiamo che sono stati gli Alleati, ma non sappiamo esattamente come.»
3. Oppure fornirà “truppe” per missioni “particolari” (tipo attacco in Cambogia).



[16]

Posso scroccare un passaggio

Gunter arriva davanti allo Stargate con in testa la formula dell'antidoto, in tasca un palmare con i progetti (criptati) degli UFO. Vuole fornire le Informazioni solo dopo il passaggio per evitare di essere fregato e rimanere sulla Terra. Vuole comunicare con i suoi uomini all'esterno per fare il passaggio di consegne della Holding.

Se i PG sono presenti fate giocare la cosa. Gunter NON darà mai la formula dell'antidoto finchè non è sicuro di non rimanere fregato.

La sostanza non è come il Nishta di Set, per cui una semplice scarica elettrica NON toglie il controllo. Per annullarne gli effetti servono svariati giorni senza che la sostanza venga somministrata.

Se i PG non sono presenti, Hammond consente il passaggio con una squadra medica che riceve tutte le informazioni e ritorna indietro, con i dati del pianeta Nazi ricavabili al punto 7 (bellissimo pianeta, pezzi da 88 sparsi in giro, battaglia nella zona d'imbarco, comunicazioni radiotelevisive).



[17]

Il mio regno per un'astronave

Tok'ra e Tollan saranno ben disposti. Ma non hanno intenzione di entrare in battaglia direttamente con dozzine di alianti. Al massimo faranno da tassisti per la base lunare

Von Braun potrà "prestare" degli UFO se le cose sono andate bene durante l'avventura. Se l'hanno "rubato" quello alla *Mansion* in precedenza, potranno usarlo per arrivare fin sulla Luna, in 20 ore di viaggio.

Gli Asgard non sono disponibili all'inizio dell'avventura. Problemi interni all'alto consiglio. Se i PG non trovano il modo di fermare Heru'ur, apparirà l'ologramma di Thor che gli avviserà che ha risolto una questione urgente ed ora è tutto loro. Basta dirgli il problema e immediatamente spazzeranno via la base sulla luna con i loro teletrasporti distruttivi e si avvicineranno all'Ha'Tak intimandogli di andarsene.

Costruire basi sulla Luna è contro il codice dei Pianeti Protetti, girare attorno alla Luna... no.

Ovviamente se deve intervenire Thor come Deus Ex Machina, vuol dire che non hanno escogitato nulla di alternativo vagamente "efficace". La qualità di gioco potrebbe risentirne, a meno che non abbiano comunque una buona "spiegazione".



[18] Sangue sulla Luna

L'attacco alla base di Horus, i PG, potranno condurlo come meglio vorranno.

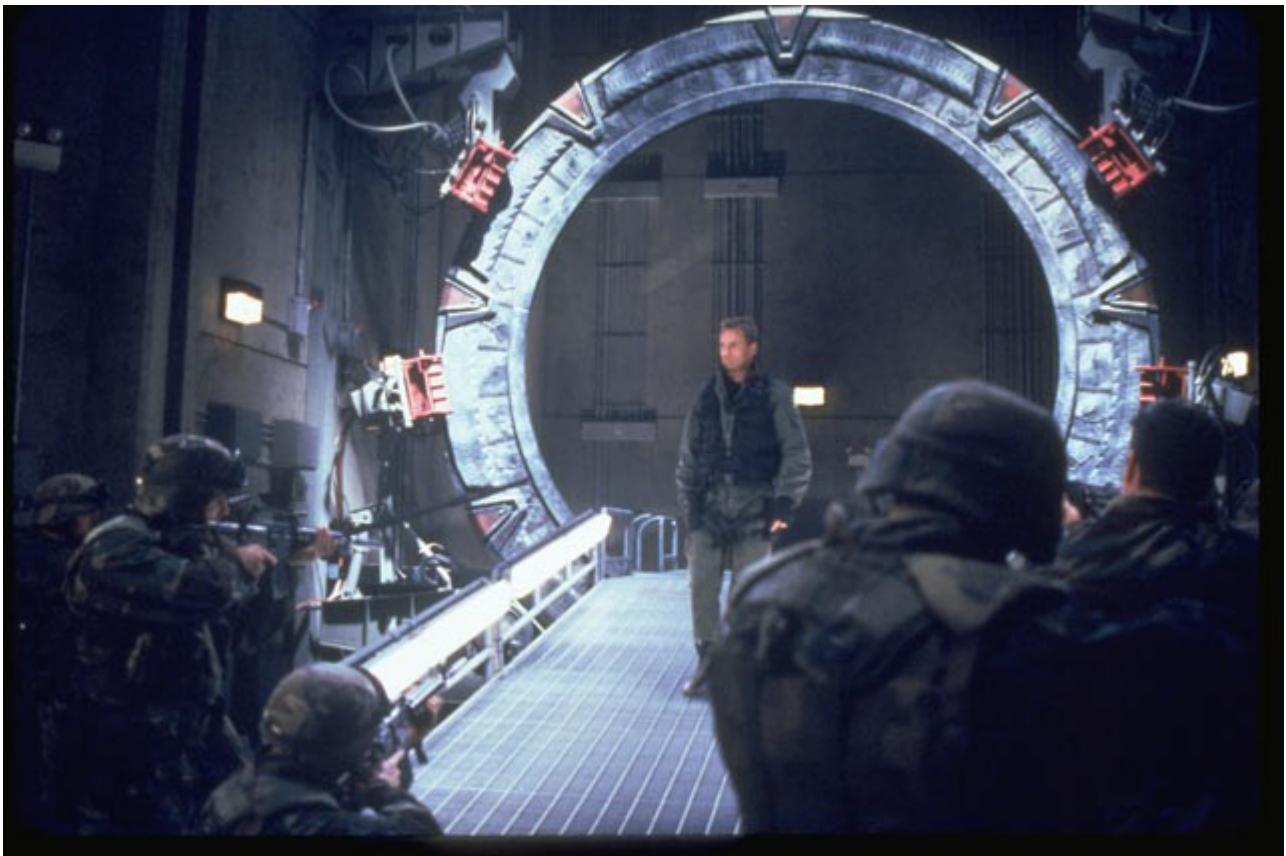
O in segreto cercando di infiltrarsi (con una nave occultata Tok'ra ad esempio) e piazzando esplosivi, oppure con una battaglia in grande stile (con magari i Reetou come truppe d'assalto). Oppure potranno mandare avanti i Tollan e i Reetou e basta. O attendere l'arrivo degli Asgard. Volendo possono usare gli anelli trasportatori del laboratorio di Ankhor. Dentro di esso, i PG scopriranno una sorta di radiofaro che punta su Ankhor dalla Luna e che "chiede" di programmare gli anelli ad accettare il collegamento con quelli sulla base lunare.

Potranno anche spedire esplosivi, soldati, reetou, etc riprogrammando gli anelli di Ankhor per scambiare materia con la Luna.

Se i PG invieranno una "forza d'assalto" o esplosivi, non ci sarà la possibilità di replica da parte dei Jaffa. Se invieranno "diplomatici", allora ci sarà lo sbarco degli uomini di Heru'ur che ripuliranno la zona e recupereranno tutto quello che serve al loro Dio.

Questo implica che i PG hanno "perso", se non riescono a fermare i 50 Jaffa che invaderanno Ankhor.

Se i PG non hanno cercato informazioni particolari sulla Luna o non hanno colto i palesi indizi, la notizia potrà essere passata ai PG dai Reetou (se li hanno incontrati).



[19] I Figli di Horus ad Ankhor

Se Luna Ann Chhag si trova a mal partito, viene attaccata, o comunque è obbligata a scappare da New York prima di aver fatto la cerimonia al JFK del 25 dicembre, cercherà di armare i suoi seguaci, di attaccare e prendere il possesso di un pezzo di Cambogia. Arriverà ad Ankhor dopo 15 ore di viaggio (considerando il pieno di carburante al suo aereo privato al Kennedy Airport di New York, il viaggio fino in Cambogia, la barca veloce che dalla capitale, la porta con le sue 4 guardie del corpo fino al tempio). Si i PG sono rapidi, possono precederla.

Se la sfera di comunicazione è andata distrutta (magari perché i PG alla Mansion hanno fatto saltare tutta la sua roba), Heru'ur avrà inviato un "osservatore" con tutte le informazioni del caso.

Ci sarà un motivo per cui gli Asgard hanno lasciato su Cimmeria il Martello di Thor a guardia della popolazione...evidentemente i Goa'uld cercano in tutti i modi di fregare il trattato.

La channeler si trasferirà ad Ankhor per attivare i computer del laboratorio di Heru'ur.

Ci saranno 20 seguaci, alcuni dei quali armati di Zat Gun e Staff Weapon, recuperate da dentro la base sotterranea Goa'uld

Luna potrà essere intercettata e catturata dai PG mentre arriva al complesso, una volta distribuite le armi sarà più difficile, dato che la 4 guardie del corpo spariranno ai "malintenzionati".

.

Le guardie di Ankhor sono in parte pedine di Luna, ma il comandante è ancora fedele al monarca della Cambogia. È spietato e se scopre che qualcuno dei suoi o dei "turisti" ha intenzione di far scoppiare un "casino", non esiterà ad estorcere informazioni o confessioni e ad eseguire esecuzioni sommarie.

Cosa accade se...

1. Non è ancora stata identificata la base di Ankhor come centro Goa'uld.

- I PG possono andarci con i mezzi che preferiscono. Ci vogliono circa 8 ore per arrivare dall'SGC alle Filippine, un'ora per arrivare all'ambasciata Americana in Cambogia. Da lì ad Ankhor possono sfruttare il loro "grado", requisendo l'elicottero dell'ambasciata, oppure passare per normali turisti ed arrivare sul luogo in barca o in auto. Nel primo caso servono 4 ore con barche veloci. Nel secondo caso, 12 ore (con piloti "esperti").

- Se fanno pesare il grado, dovranno giustificare armi ed equipaggiamenti alle autorità Cambogiane, e noteranno che uno dei soldati si apparta e dà un colpo di radio a qualcuno (da quel momento una mezza dozzina di guardie li ostacoleranno per rallentare l'arrivo all'ingresso della base sotterranea, in attesa di Luna). Li sposteranno in zone non sminate, verso un'area diversa dal ponte degli uomini serpente/naga, o dal monte Meru. Se ci sarà Jackson, se ne accorgeranno subito. Se è assente gireranno per ore (oltre che rischiare la vita).

- Se sfruttano i contatti di Jackson con le autorità archeologiche, avranno la strada abbastanza spianata (scorta, porte aperte), ma i soldati di Luna organizzeranno un attentato (mina sulla strada e sul ponte degli uomini serpente/naga).

2. Hanno capito il punto esatto e vogliono condurre un assalto militare in piena regola.

- Potranno farlo in modo “legale”, chiedendo i permessi del caso ai ministeri competenti, ma è Natale e si rischia di rinviare di molte ore. Sarebbe utile usare i contatti di O’Neill con il Presidente degli USA.

- In modo “sporco”, usando solo forze dell’S GC. Un attacco chirurgico. Peccato che dovrebbero farlo di notte, facendosi paracadutare sul sito, e le guardie notturne sono piuttosto pericolose e con il grilletto facile. Se lo fanno di giorno, vuol dire chiedere di essere fucilati. Se usano un elicottero (o un UFO di von Braun), attireranno l’attenzione e sicuramente all’uscita dai laboratori rischiano uno scontro a fuoco.

1. Se lo fanno prima che arrivi Luna, dentro troveranno ancora un sacco di roba e tutto disattivato.

2. Se lo fanno dando il tempo ai soldati di preparare qualche scherzo, mancheranno alcune granate Goa’uld e armi ad asta o Zat.

3. Se lo fanno dopo che Luna è arrivata, allora dovranno affrontare un piccolo esercito “Jaffa”.

Se si portano i Reetou contro Luna e i suoi Figli di Horus... non ci sarà storia, in 5 minuti il tempio sarà in mano loro.



[20

Gran finale ad Ankhor

I PG attaccano la channeler. Possono avere i reetou dalla loro parte. Se vogliamo fare i cattivi possiamo far partecipare anche i nazisti di Gunter, che lottano dalla parte di PG, prima di andare all'SGC per cercare di attraversare lo Stargate.

Verranno scoperti i laboratori di materiale Goa'uld.

Al suo interno ci sono degli Anelli Trasportatori che possono essere programmati per raggiungere la Luna e un radiofaro che punta alla Base.

Inoltre, sepolto lì vicino c'è una nave simile a quella di Osiris (grande come una nave cargo) che può essere attivata. Emergerà dalla giungla (senza danneggiare il complesso). Ovviamente se lanciata in volo in pieno giorno, i turisti la vedranno e la qualità di gioco del PG scenderà drasticamente (dato il segreto sullo Stargate deve essere mantenuto!).

Luna la userà come estrema risorsa, non la sa pilotare, per cui vi salirà tramite gli Anelli Trasportatori e poi contatterà Horus chiedendo aiuto. I PG dovrebbero facilmente accedere tramite gli anelli alla nave e "picchiare" Luna. Se aspettano troppo, dentro la nave ci saranno 10 Jaffa e un pilota... con tutto quello che ne consegue.

Se Luna è stata presa prigioniera, l'unico modo per fargli capire il suo errore verso Heru'ur è fargli vedere il Goa'uld in pancia a Teal'c (o un altro trattamento simile, tipo portarla all'SGC a visionare ore di filmati delle missioni SG).

