

Ridisegnati dal Khamsin

- oneshot per Sine Requie -
di Greta

*Nel silenzio che ti incanta,
una voce canta stanca:
segue il senso della sabbia;
giunse lento e scaldò l'aria.
No, non lo videro.
No, non lo udirono.
Lui li raggiunse in un soffio:
ogni corpo svanì.*

Murubutu, *L'armata perduta di Re Cambise*

Nel caldo del deserto del Sahara, per ordine del Regno di Osiride, un gruppo di Topi del Deserto viene mandato a cercare l'antica Oasi di Siwa, che un tempo ospitava il tempio del dio Amon Ra. I personaggi giocanti affronteranno una lunga e complessa traversata del deserto, ripercorrendo le orme dell'antico viaggio dell'armata perduta del re Cambise, scoprendo come il Sole sia più crudele e inesorabile dei Morti. Giunti a un tratto considerevole di strada, saranno costretti a una leggera deviazione per l'attacco di alcuni briganti e per l'esaurimento troppo rapido delle risorse, e attraverseranno una parte del deserto che è territorio di caccia del Khamsin, il terribile vento che secca la pelle e uccide i corpi. Incappati in una tempesta di sabbia, saranno attaccati da quanto resta proprio della storica armata, a cui ogni volta si aggiungono soldati diversi.

Se sopravvivranno, i PG raggiungeranno l'Oasi e il Tempio, dove troveranno ristoro, ma la loro spedizione sarà un fallimento giacché dimenticheranno presto quanto visto. In caso contrario, entreranno per l'eternità in un'armata fantasma.

L'intera avventura è ispirata alla canzone dell'autore italiano Murubutu, già citata all'inizio della pagina, di cui consiglio sempre il possente liricismo.

[Il presente lavoro è ispirato al gioco di ruolo Sine Requie, scritto da Matteo Cortini e Leonardo Moretti. È consentita la riproduzione, parziale o totale, dell'opera e la sua diffusione per via telematica a uso personale dei lettori, purché non a scopo commerciale]

Sergente William Silver, capo della spedizione

Tarocco Dominante: XXI Il Mondo

Tarocco del Passato: VII Il Carro

In servizio per Sua Maestà nelle colonie inglesi durante la Guerra, non è stato facile per te adattarti a questa nuova realtà. Morti risvegliati, nessuna notizia dalla Madre Patria, ti sei in fretta rassegnato all'evidenza: inchinarsi al nuovo Sovrano e Dio, Ramesse III, era l'unico modo per sopravvivere. E così, vista anche la tua cultura mediamente superiore a quella di un cittadino egiziano, sei finito a capo di una banda di galeotti e scapestrati che senza alcun motivo vengono armati dal Sovrano e mandati nei posti più fangosi e pullulanti di pericoli.

Paradossalmente, di questo sei felice: ricercare antiche rovine non è affatto qualcosa che ti dispiaccia, sebbene tu debba farlo con un gruppo di reietti e non con i finanziamenti della Società archeologica, ma tant'è. Adori e hai sempre adorato le avventure.

Certo, questa realtà non fa di te un rassegnato: ti rendi perfettamente conto che un Sovrano più pacifico e sincero sarebbe una guida migliore per l'Egitto e ti permetterebbe magari un contatto più facile con l'Europa o addirittura con l'Albione a cui appartieni. Proprio per questo sei entrato in segreto in una Setta e sei stato dotato dell'Effigie di Imhotep, un minuscolo segno nascosto tra i peli del topo che porti sul polso. La vostra missione è certa: trovare la tomba dell'antico Faraone Zoser e riportarne la salma a Imhotep, il Visir del Basso Egitto, facendo in modo che Ramesse III non venga a saperlo. Sempre di un Morto si tratta, ma di un Morto che, se Risvegliato, sconfiggerebbe Ramesse e porterebbe l'Egitto a un periodo di pace e gloria.

Aspetto fisico: piuttosto alto, anche se non muscoloso come vorresti, hai dei capelli biondi e una pelle chiara che tradiscono le tue origini, ma ciò ti rende spesso ancora più affascinante, specie agli occhi delle giovani ragazze de Il Cairo. Non rinunci quasi mai alla tua vecchia divisa militare, che cerchi di tenere pulita il più possibile.

Cosa pensi di:

Ghaiji Raku: per quanto quest'uomo si presenti come una specie di rifiuto umano, sei abbastanza contento di averlo nella squadra. Sembra determinato almeno quanto sembra sporco e credi sia piuttosto coraggioso, sebbene legato al denaro e non ad alti valori. Paradossalmente, questo genere di soldati lo consoci anche troppo bene e ti basterà farlo stare in riga per controllarlo e non dovertene preoccupare.

Akbabu: inquietante nel suo modo di parlare, pensi di non essere in grado di capire quasi mai cosa pensa, ma di una cosa sei certo: siete nelle sue mani e delle sue mani ti fidi. Sa fare il suo lavoro, ti interessa poco tutto il resto.

Rami Al-Shafiq: giovane, davvero troppo per essere tra i Ratti, francamente sei sorpreso di come sia possibile averlo vivo tra di voi. La sua voglia di parlare e di essere gioioso è fastidiosa ma decisamente contagiosa e tutto sommato sei contento di averlo per questa missione. Sai che sa riparare più o meno tutto.

Khalaf Mounim: quando questo studioso imborghesito ti è stato affibbiato nella missione sei rimasto sorpreso e anche un po' arrabbiato. Sovrappeso, decisamente inadatto alla vita nel deserto, ti sembra per lo più un peso morto a cui devi badare. Fortunatamente, sembra essere una persona a modo e ti pare sappia anche un po' di inglese, cosa che almeno lo rende sopportabile.

Sergente William Silver
Scheda tecnica

Pregi: Comportamento educato

Difetti: Segreto Mortale

CUORI		QUADRI		FIORI		PICCHE	
Intuito	4	Aspetto	6	Coordinazione	6	Aff. Occulta	2
Memoria	3	Comando	6	Des. Man.	3	Dist. Morte	14
Percezione	4	Creatività	4	Forza	3	Eq. Mentale	4
Volontà	6	Socievolezza	4	Mira	5	Karma	2

Artiglieria 1, Guidare -furgone da sabbia- 0, Interrogare 1, Lingua – Ieratico - 2, Orientamento 1, Uso -lama nascosta- 0, Uso -fucile- 2

Arrampicarsi 1/2, Ascoltare 0, Correre 0, Guidare -aereo- 0, Intrufolarsi 1/2, Lanciare 1/2, Leggere e scrivere 1, Lingua -inglese- 0, Mercanteggiare 0, Nuotare 1/2, Orientamento 0, Osservare 1/2, Perquisire 0, Persuadere 2, Rissa 0, Seguire tracce 1/2, Uso -fucile- 0

Strategia 0, Tattica 0

Equipaggiamento speciale:

- una clessidra da 3 minuti esatti, di vetro pregiato e incredibilmente nuova e pulita, che spesso tieni al collo. È un tuo portafortuna nonché un oggetto di ottima fattura;
- abiti militari;
- bastone da passeggio nero con lama celata, dato agli eroi di guerra dall'esercito inglese (T+1);
- fucile Lee Enfiel SMLE n.4 con caricatore completo (P+1);
- due caricatori, uno completo e uno con 5 colpi;
- 1 kit pronto soccorso

Soldato semplice Gahiji Raku

Tarocco Dominante: X La ruota della fortuna

Tarocco del Passato: IV L'imperatore

Troppe ne hai viste nei quartieri di El Alamein per ritenere questa faccenda dei Morti qualcosa di interessante. Come se spaccare la testa di crani ormai senza vita e aggirarsi per le strade stando attento a gente vestita con maschere dorate fosse diverso da accoltellare qualche riccone o borseggiare qualche italiano. Onestamente, della storia di Ramesse e degli altri teste di cazzo di morti non te ne frega proprio nulla, ma c'è da dire che con le strisce nere che ti hanno tatuato sulle braccia non ti resta poi molto da scherzare: ancora un reato, ancora un solo minuscolo reato e finirai a far da banchetto a qualche immonda forma di esistenza.

E no, questo proprio non ti va. Tra tutti i destini possibili, venir sbranato da un Morto ben vestito non è proprio quello che fa per te. Meglio morire bruciato dal Sole mentre spari un ultimo colpo a qualche nobile sborone, meglio essere accoltellato da un nomade delle sabbie, meglio ancora morire ricco dopo la missione a contare le monete sdraiato in una vasca da bagno e circondato da troie.

Questo sì che ti sembra un buon destino. Fino ad allora, tieni soltanto a dare il meglio e a cercare di portare a termine questo compito fottuto. Dopo, si vedrà.

Aspetto fisico: trasandato, lercio, per lo più fastidioso, sei l'esponente della feccia e porti fieramente il tatuaggio dei Topi del Deserto, unica bandiera a cui ti sai votare, poiché fatta di falliti e reietti come sei sempre stato.

Cosa pensi di:

William Silver: ecco, tra tutte le disgrazie che potessero capitarti ora ti tocca anche obbedire agli ordini di un Inglese impettito. Vabbè', almeno sembra trattarsi di uno con la testa sulle spalle e questo in parte te lo fa rispettare. Francamente spero proprio che dica le cose come stanno, sia schietto e rapido e vi trascini via vivi da questa missione assurda.

Akbabu: se c'è uno di voi che non ti piace, questo è decisamente la vostra guida. Troppo silenziosa per i tuoi gusti, non ti sei mai fidato troppo dei negri del deserto e l'idea di dipendere dalla sua accuratezza ti manda fuori di testa. Stai pensando di dire al Sergente che bisognerebbe farsi spiegare tutta la mappa *prima* di cominciare il viaggio, così almeno non ti tireranno brutti scherzi.

Rami Al-Shafiq: inutile ribadirlo, il ragazzino ti piace. Sveglia, rapido, obbedisce senza troppi piagnistei, ti sembra quasi impossibile che sia tra voi. Probabilmente sarà stato beccato a fare qualche cazzata al mercato de Il Cairo e ora si trova nella merda. Incredibilmente, hai voglia di proteggerlo. Non merita di essere tra la sabbia con voi. E comunque, finché si dimostra abile con la chiave inglese, per te può restare.

Khalaf Mounim: quando l'hai visto ti è venuto da ridere, ma non sei nato ieri e sai bene che l'aspetto fisico non è tutto. Un paio di mani esperte su di una cicatrice possono fare tutto e ti fidi più di un panzone che del negro e delle sue magie strane. Dubiti seriamente che questo tizio possa uscire vivo dalla vostra missione, ma non hai nulla contro di lui.

Soldato semplice Gahiji Raku
Scheda tecnica

Pregi: Non impressionabile

Difetti: Fedina penale sporca, Brutta cicatrice

CUORI		QUADRI		FIORI		PICCHE	
Intuito	3	Aspetto	2	Coordinazione	4	Aff. Occulta	3
Memoria	4	Comando	2	Des. Man.	4	Dist. Morte	18
Percezione	4	Creatività	5	Forza	5	Eq. Mentale	4
Volontà	5	Socievolezza	4	Mira	5	Karma	4

Acrobazia 0, Ascoltare 1, Orientamento 0, Osservare 0, Perquisire 2, Scassinare 1, Uso -mazza- 2, Uso -fucile- 1

Arrampicarsi 0, Ascoltare 0, Correre 0, Guidare -furgone da sabbia- 2, Intrufolarsi 0, Lanciare 0, Leggere e scrivere 1/2, Lingua -arabo standard- 1/2, Mercanteggiare 1/2, Nuotare 0, Orientamento 1/2, Osservare 0, Perquisire 0, Persuadere 1/2, Rissa 1/2, Seguire tracce 1/2, Uso -mazza- 1

Impartire ordini 0, Uso -coltello- 0

Equipaggiamento:

- mazza (B+0);
- vestiti da viaggio scadenti;
- borraccia personale, 1lt;
- dadi da gioco;
- shotgun Doppietta a canne mozze (P+3) con caricatore completo;
- 5 colpi per Doppietta;
- bottiglia di vino scadente;
- 1 kit pronto soccorso;
- coltello a serramanico piccolo

Guida beduina Akbabu

Tarocco Dominante: XIV La Temperanza

Tarocco del Passato: IX L'eremita

Il Risveglio ha condotto con sè tante disgrazie, ma la peggiore di tutte è stata quella inferta al deserto. Il tuo deserto, dove vivevi e volevi restare, quelle distese di sabbia violente e morbide che si lasciano guardare mentre ti divorano pian piano, ora abitate da Morti che le rendono orride e sconosciute, cadaveri impossessati dai Ginn che hanno sempre odiato i Vivi. È stata dura, per te, la scelta di lasciare il popolo Imohag e trasferirti nella città, in attesa di tempi migliori, ma non sei mai stato uno sciocco e sai bene che chi si è ostinato a restare tra le dune ora conduce un'esistenza di stenti. Non è facile per un Tuareg farsi accettare dagli Egiziani, che vedono il tuo popolo come gruppi di predoni feroci ai margini della loro civiltà, ma quel che pensano di te importa poco, finché ti danno da mangiare. Questa missione è stata per te un respiro d'aria fresca: potrai tornare tra la tua amata sabbia senza commettere niente di illegale e ricongiungerti di nuovo con gli spiriti che la abitano. Consideri il viaggio verso il Tempio di Amon Ra una sorta di cammino sacro: anche se non credi negli Dei egiziani, quel luogo appartiene anche alle tue leggende e indubbiamente è ricolmo di energie buone.

Aspetto fisico: grosso, dalla pelle molto scura, piuttosto atletico, sei perennemente coperto dalla veste del deserto che maschera il tuo volto proteggendoti da sabbia e sole. Silenzioso, ti piace parlare solo quando serve e dire cose importanti. Detesti spiegare agli altri perché fai qualcosa, sei abituato a un popolo dove si fidano di te.

Cosa pensi di:

William Silver: da queste parti, hai capito, i capi non sono i più forti e i più coraggiosi ma solo quelli vestiti meglio. E non puoi farci niente. Un bianco incapace di resistere al Sole non è certo il migliore tra gli uomini che possono portarti nel deserto, ma sembra una persona non sciocca e in fin dei conti sarai tu a guidare lui. Finché ti ascolterà, credi proprio che potrà uscirne vivo.

Ghaiji Raku: un povero sciocco con un passato brutale, i Ginn infestano la sua carne ed egli non se ne cruccia, incapace di fermarsi a ragionare. Le sue battute e i suoi modi sono insopportabili, ma sai che il deserto ti metterà a dura prova e i farfugliamenti di un uomo non sono che un piccolo peso da portare.

Rami Al-Shafiq: un uomo adulto che finge di essere un ragazzo. Ti fa sorridere la sua astuzia. Non sai cosa si porti dentro ma è evidente che si tratta di qualcosa di faticoso. Non devi lasciarti abbindolare, ma lo rispetti perché ha capito più degli altri come si sopravvive, solo che al posto di essere un leone ha scelto di essere un serpente. Non pensi sarà un problema, i serpenti non mordono chi non pesta loro la coda facendosi incantare dai colori che portano.

Khalaf Mounim: rispetti molto questa persona. Gentile e saggio, sembra aver capito molte cose senza dirle agli altri. Ti ricorda un uomo che conoscevi e che nella tua famiglia curava gli altri. Parlava con gli spiriti. E sei certo di aver sentito Khalaf mormorare strane parole di notte nel sogno.

Guida beduina Akbabu

Scheda tecnica

Pregi: Orologio biologico, Sopravvivenza, Feeling con -cavallo-

Difetti: Non sai ascoltare, Superstizioso, Religione minoritaria

CUORI		QUADRI		FIORI		PICCHE	
Intuito	4	Aspetto	4	Coordinazione	4	Aff. Occulta	4
Memoria	4	Comando	3	Des. Man.	4	Dist. Morte	14
Percezione	5	Creatività	4	Forza	4	Eq. Mentale	4
Volontà	4	Socievolezza	6	Mira	4	Karma	4

Arrampicarsi 0, Ascoltare 0, Cacciare 0, Cavalcare 2, Correre 0, Guidare 1/2, Intrufolarsi 1/2, Lanciare 0, Leggere e scrivere 1/2, Lingua -tuareg- 2, Mercanteggiare 1/2, Nuotare 1/2, Orientamento 3, Osservare 0, Perquisire 0, Persuadere 1/2, Pescare 0, Pronto soccorso 0, Rissa 3, Seguire tracce 2, Uso – spada- 3

Equipaggiamento:

- cavallo del deserto;
- sella e accessori per cavallo;
- sacca da viaggio;
- tenda semplice per una persona;
- sacco a pelo da deserto;
- borraccia personale 2 lt;
- sciabola da cavaliere tuareg (T+2);
- pietra focaia;
- 2 torce;
- 10 mt corda

Meccanico Rami Al-Shafiq

Tarocco del Passato: XII L'Appeso

Tarocco Dominante: XV Il Diavolo

Se c'è una cosa di cui sei sicuro è che uscirne vivo è la tua principale preoccupazione. Ci mancava anche il Deserto. La maledetta striscia nera che porti su di un braccio non ti piace per niente e ci manca solo che rischi di ottenerne un'altra. C'è però da dire che il gruzzolo promesso per questa gita è allettante e se dovessi riuscire a ottenerlo la prospettiva è quella di cambiare vita o, meglio, di tornare alla tua vita precedente.

Sveglio e abile con le mani, sei stato beccato a contraffarre denaro per la malavita dei sobborghi cittadini e non hai avuto modo di protestare. Lavoravi a quel progettino da almeno un paio di anni, conosciuto nel quartiere come un ragazzo felie e senza segreti, e la facciata stava reggendo finché i soldati non sono entrati e ti hanno beccato.

Beccato. Be', in realtà sei stato tu a farti beccare, piangendo e frignango quando ti hanno scoperto e indicando subito la stanza in cui guardare. Una striscia nera ti è costata quella pantomima, ma non hai potuto fare altro: recitare la parte del ragazzino pentito e sincero è stata (come sempre, d'altronde) l'unica mossa per evitare che mettessero a soqquadro l'intera casa e scoprissero cosa tieni nascosto nelle cantine.

Il traffico di denaro sporco è solo un'attività recente, infatti, che hai cominciato quasi per divertimento e che porta grana, ma non quanta ne porta il commercio di puttane a cui ti dedichi da quando sei un adolescente. Tra i Morti che scorrazzano per la città e il Faraone che sceglie le donne più belle, è facile avere potere sul sesso debole e farlo in un modo o in un altro cambia poi davvero poco. Fai arrivare le prostitute migliori da tutta la provincia e spesso organizzi dei traffici da Il Cairo a fuori, contando sul fatto che le donne si fidano e facendo loro credere che quello sia l'unico modo di scappare. In qualche anno ti sei fatto un nome tra la malavita, anche se nessuno conosce la tua reale identità, e hai costruito un buon giro di fedelissimi su cui basarti.

Sei infatti sicuro che l'esercito sia entrato da te per caso, giacché se uno di loro avesse cantato non avrebbero cercato soltanto soldi falsi nelle tue stanze.

Be', ora pazienza. Dovrai lavorare un po' per l'Egitto, romperti le palle in mezzo alla sabbia, aggiustare qualche motore. Recitare, sembrare un bravo ragazzo. Quando avrai finito, tornerai nella tua città, userai i soldi per farti togliere quel cazzo di tatuaggio e riprenderai in mano il tuo piccolo impero.

Aspetto fisico: meno di trent'anni, allegro e sempre sorridente, vestito alla buona, logorroico come pochi, sai come piacere alle persone e come riempirle così tanto di parole che si dimenticano presto delle loro domande.

Cosa pensi di:

William Silver: il classico fighetto venuto da fuori. Se non fosse nel deserto probabilmente farebbe visita a uno dei tuoi bordelli. Devi piacergli solo perché è il capo della spedizione.

Ghaiji Raku: un completo idiota. Questo sarebbe il tuo uomo ideale, che spara molto e chiede poco. Non sarà difficile essergli amico.

Akbabu: c'è qualcosa che non ti piace in questo beduino. Sembra non sorridere mai con quel copricapo e spesso ha interrotto bruscamente la conversazione con te. Forse è solo strambo, ma devi starci attento. Il fatto che giri con una spada non aiuta a farlo sembrare innocuo.

Khalaf Mounim: ecco, se c'è un tipo di persona che non sopporti sono gli intellettuali che pensano davvero abbia senso avere un ideale. Dannazione, l'idea che dovete portarvelo dietro di disturba molto. Ma è un medico e farsi amici i medici è il primo modo per essere curati in caso di bisogno. Non ti sembra una missione difficile.

Rami Al-Shafiq
Scheda tecnica

Pregi: Saper mentire, Parlantina

Difetti: Segreto minaccioso, Fedina penale sporca, Sonno rumoroso

CUORI		QUADRI		FIORI		PICCHE	
Intuito	4	Aspetto	3	Coordinazione	4	Aff. Occulta	6
Memoria	5	Comando	3	Des. Man.	6	Dist. Morte	13
Percezione	4	Creatività	5	Forza	2	Eq. Mentale	4
Volontà	4	Socievolezza	6	Mira	2	Karma	5

Artigianato -meccanico- 3, Borseggiare 0, Gioco d'azzardo 0, Scassinare 1, Mercanteggiare 1, Raggiare 2

Arrampicarsi 1/2, Ascoltare 1/2, Correre 0, Guidare -furgone da sabbia- 2, Intrufolarsi 0, Lanciare 0, Leggere e scrivere 0, Lingua -arabo standard- 1/2, Mercanteggiare 0, Nuotare 1/2, Orientamento 1/2, Osservare 1/2, Perquisire 0, Persuadere 1, Rissa 0, Seguire tracce 1/2, Uso -coltello- 0

Falsificazione 0, Intrufolarsi 0

Equipaggiamento:

- valigetta con attrezzi da meccanico;
- 2 kit pezzi di ricambio da meccanico;
- coltello multiuso da campo;
- coltellaccio militare;
- una piccola spilla d'oro puro;
- un binocolo;
- una porzione di datteri freschi zuccherati

Dottor Khalaf Mounim

Tarocco Dominante: Il Matto

Tarocco del Passato: XV Il Diavolo

Nato a Il Cairo, hai trascorso la tua infanzia e adolescenza in Inghilterra a studiare in una scuola privata nell'ambito di un progetto reale per le colonie albioniche. Ricordi un periodo splendido, così lontano da casa, nonostante le difficoltà linguistiche e di integrazione: non ti è mai importato molto fare amicizia con le persone, perché i libri nascondono cose molto più interessanti.

Tornato in Egitto, ti sei laureato in Medicina ben prima del previsto e hai coltivato le altre tue grandi passioni, quelle legate all'antica storia della Patria che ti ha dato i natali. Hai sempre fatto così con le materie del mondo, ti sei spostato di palo in frasca senza concentrarti troppo su un'unica cosa, convinto che la sapienza sia un insieme di fattori e non un unico buio tunnel. Questo significa che non sei il medico migliore tra tutti, ma significa anche che, oltre all'inglese, parli correttamente l'antico Egiziano e sai tradurre i geroglifici con la giusta pazienza. Ti intendi di storia dell'arte e di antiche civiltà, sei un bravo biologo e sebbene tu non sappia nulla di erboristeria sei abilissimo nei calcoli.

Quando il Risveglio ha scosso il mondo, tu sei rimasto, come molti, terrorizzato a guardare. Ma con l'asestamento di Ramesse III, che non ti dispiace neanche un po', hai avuto modo di riflettere sulla situazione e hai cominciato a cercare di capirci qualcosa. I tuoi studi si sono spostati sull'occultismo e l'attenzione che davi alle antiche iscrizioni si è tramutata in qualcosa di più viscerale. Nel corso degli ultimi anni ti sei avvicinato ad alcune sette e gruppi di occultismo, senza però mai decidere di entrare: non solo la cosa è illegale, ma votarti a una qualche causa non fa per te, ti toglierebbe la libertà che hai sempre avuto, quella di studiare tutto come e quando vuoi.

Alla partenza della spedizione, non hai saputo resistere: bando ai tremori, riscoprire l'Oasi di Siwa è il sogno di una vita e sei certo di poter studiare per primo cose molto interessanti. Gli Ufficiali di Ramesse III non hanno esitato ad accettarti, un medico fa sempre bene ed è molto utile che sia un volontario. Sei consapevole di non essere la persona più in forma del mondo, ma cercherai di farti ben volere e di aiutare come potrai. Del resto, le persone sono più facili da capire dei papiri e non avrai difficoltà a fare amicizia con loro.

Aspetto fisico: sovrappeso, sbarbato, dall'aria bonaria, sei piuttosto impettito e giri sempre con un cappotto quasi elegante.

Cosa pensi di:

William Silver: in gamba, questo sergente. Sei molto fortunato ad averlo a capo della spedizione al posto di un burbero maniaco come ti aspettavi. Viene dall'Inghilterra e la cosa non può che farti piacere, ti ricorda una bella infanzia. Forse, ha anche notizie da un posto così sperduto, anche se ne dubiti. Bene, bene, andrete di sicuro d'accordo.

Ghaiji Raku: a tratti ti fa paura perché sembra incontrollabile. Oltre a essere maleodorante e sporco, sei certo che non veda l'ora di piantare un coltello nella pancia del più ricco tra voi. Meglio stargli alla larga.

Akbabu: la guida ideale, un nomade del deserto. Ramesse III non poteva scegliere una persona migliore. Spero di usare questo viaggio per imparare un po' del dialetto tuareg, la cui pronuncia ti è sempre sfuggita.

Rami Al-Shafiq: un ragazzo simpatico, che sembra essere molto interessato ai tuoi racconti. Si vede che non ha mai studiato, poveretto, probabilmente è cresciuto in un'officina o qualcosa del genere. Chissà che tu non possa insegnargli qualcosa.

Khalaf Mounim
Scheda tecnica

Pregi: Stimato professionalmente, Lettura veloce

Difetti: Grasso, Molto entusiasmabile

CUORI		QUADRI		FIORI		PICCHE	
Intuito	6	Aspetto	4	Coordinazione	3	Aff. Occulta	7
Memoria	6	Comando	3	Des. Man.	5	Dist. Morte	14
Percezione	2	Creatività	4	Forza	2	Eq. Mentale	3
Volontà	4	Socievolezza	5	Mira	4	Karma	4

Lingua -egiziano geroglifico- 2, Pronto soccorso 2, Matematica ed economia 0, Medicina e chirurgia 2, Archeologia e storia antica 1, Biologia 0

Arrampicarsi 1/2, Ascoltare 0, Correre 0, Guidare -automobile- 0, Intrufolarsi 1/2, Lanciare 1/2, Leggere e scrivere 2, Lingua -inglese- 1, Mercanteggiare 0, Nuotare 1/2, Orientamento 0, Osservare 0, Perquisire 0, Persuadere 0, Rissa 1/2, Seguire tracce 1/2, Uso -pistola- 1/2

Occultismo 0

Raggirare 0

Equipaggiamento:

- 1 kit di Medicina e Chirurgia;
- 2 kit di Pronto soccorso;
- carta e penna;
- borsa da viaggio;
- libro sull'antico geroglifico;
- materiale per rilievo iscrizioni e calchi;
- metro di 5mt;
- filo a piombo e fogli centimetrati;
- kit di posate di metallo

Ridisegnati dal Khamsin

La missione

Il compito dei PG è tanto difficile da farsi quanto facile da spiegarsi. Devono individuare l'Oasi di Siwa, dove nessuno mette più piede dal Risveglio, comprenderne le caratteristiche e le condizioni, tornare a riferire. Un piccolo villaggio di case di karshif (fango essiccato con sale), probabilmente abitato da berberofoni, pare fosse presente assieme ai resti di una più grande e antica città ed è probabile che nel '42 il posto fosse occupato dagli Italiani vista la sua vicinanza col territorio Libico.

La missione è quindi presto detta ed è assegnata da Ramesse III in persona. Disobbedire è fuori discussione.

La ricompensa per un eventuale buon esito è tuttavia davvero ricca: si tratta di abbastanza soldi da sistemarsi per quasi una vita, oltre alla gratitudine del Dio-Re, che già da sola dovrebbe essere motivante.

L'itinerario

Poche cose saranno chiare ai PG come lo è questa: l'itinerario non sarà cosa facile. Il tratto di strada che collega l'oasi di Kharga, da cui il gruppo partirà, e l'oasi di Siwa, prevede più dune sabbiose che strade, più vecchie pietre di posizione che cartelli e iscrizioni.

Il viaggio dovrebbe durare all'incirca 25 ore di viaggio, verso nord, con un mezzo a motore che proceda circa ai 40 km/h, che possono aumentare se si decide di mantenere un ritmo inferiore o di portare con sé un cavallo o un animale di altro tipo. I chilometri da percorrere sono in ogni caso più di mille e la direzione nord-ovest.

Altre difficoltà sono evidenti: i viveri per il viaggio sono contati (sufficienti appena per andata e ritorno), giacché chi ha previsto la missione ipotizza che nell'oasi vi sia acqua a sufficienza, così come contata è la benzina. La zona del deserto pullula inoltre evidentemente di Morti e forse altre difficoltà, al di là della stessa sabbia calda che bene non può fare.

Assieme a un furgone adatto a viaggiare sulla sabbia, al gruppo verranno fornite delle coperte per le fredde notti, una tenda contro la sabbia e

il vento, una bussola, un accendino, cinque torcie dalla durata di 6h ciascuna.

Soltanto la guida beduina conosce qualcosa del tragitto e sa che i punti di riferimento sono fondamentali per non perdersi, più della direzione che una bussola può o no indicare. Dopo circa otto ore di viaggio, dovrebbero incontrare uno sperone roccioso su cui sarà possibile salire. Dopo una quindicina di ore ci sarà invece uno spazio verde, forse con dell'acqua. Da allora sarà molto più complesso, perché le dune saranno l'unica compagnia a lungo. Qualunque spazio alto sarà fondamentale come punto panoramico.

Il primo tratto

Il deserto è un luogo ostile che incanterà i personaggi per la sua bellezza fin dalle prime ore di viaggio. Le dune e le poche rocce raggiungono un massimo di 200 metri di altezza e il Sole sarà un dannato compagno per l'intera giornata, essendo così poche le ombre presenti. L'alta temperatura diurna è però anche accompagnata da poca umidità, cosa che rende in fin dei conti il calore sopportabile, anche se la luce diretta del Sole rischia di mietere vittime anche più dei Morti.

Già a poca distanza da Kharga si verificheranno le prime difficoltà. La sabbia rischia di ingolfare i motori, specie se si è deciso di premere un po' troppo sull'acceleratore o se il peso sul veicolo è eccessivo.

Il pilota dovrà fare un test di Memoria + Guidare Veicolo con un malus di 1 per ogni evento infausto a riguardo (appunto, la decisione di stare sopra i 40 km/h) e con un bonus di 1 per ogni decisione saggia (qualcuno procede su animale, i bagagli sono pochi, si tiene una marcia sotto i 35 km/h...). Se il test fallirà, dal mezzo comincerà a provenire uno strano rumore, percepibile da tutti i presenti con Sensi + Guidare Veicolo. Dopo circa tre ore di viaggio, se nessuno farà nulla per sistemare il motore, il furgone si fermerà, costringendo il gruppo a una lunga marcia, avanti o indietro che sia. È importante che si rendano comunque conto che tornare indietro vorrebbe dire fallire una missione per un

motivo stupido e che i fallimenti non sono accettati all'interno del Regno di Osiride.

Proprio quando il gruppo si fermerà per riparare il furgone o per constatarne la rottura, da dietro alcune dune spunterà un branco di orici (simili alle antilopi), tra gli ultimi qui presenti, disturbando il gruppo e bloccandone pericolosamente la via. Il branco è inoltre cacciato da tre leopardi, reintrodotti da Ramesse III perché considerati belli, resi aggressivi dagli strani esperimenti del Dio-Re, che non impiegheranno molto a prendersela con i viaggiatori se gli Orici dovessero scappare.

Per tutto il primo tratto di viaggio, non sarà trovata acqua.

La notte

Il calare del Sole porta grandi cambiamenti nel deserto: il calore si disperderà rapidamente e il freddo giungerà inaspettato. Rischiarate dalla Luna fortunatamente visibile, le dune acquisteranno uno strano colore biancastro e le stelle, nonostante il satellite splendente, saranno incredibilmente vicine e visibili.

Un fuoco da campo sarà necessario e una latrina potrà essere scavata nella sabbia poco distante dalle tende, mentre chiunque decida di stare sveglio anche solo per un turno di guardia si renderà conto che gli animali si moltiplicano col freddo della notte e avvistare scorpioni e insetti anche piuttosto grossi non sarà per nulla difficile.

La decisione di fermarsi a dormire nella sabbia non è scontata né facile da prendere. Il clima del deserto non è certo amichevole, come tutti sanno, e non si sa mai cosa potrebbe giungere da oltre le dune. Tuttavia, la seconda scelta sarebbe quella di proseguire per un tempo indeterminato, viaggiando col buio in un posto in cui perdersi è molto facile. Lasciate comunque che siano i personaggi a decidere cosa fare: la quantità di ore perse a dormire o a discutere sarà rilevante per il finale.

Il sogno

Mentre dormono nel deserto, tutti coloro che supereranno un test di Affinità Occulta faranno

un sogno strano [se nessuno di loro dovesse riuscire, il dottor Mounim riuscirà automaticamente]:

Apri gli occhi e senti uno strano calore sul volto, male abbinato alla notte desertica. Sei incredibilmente sveglio, anche se il tuo corpo è pesante, forse per il lungo viaggio fatto. Attorno a te il buio, ma qualcosa ti scalda. Sembra essere l'aria. Ti guardi attorno. Non c'è nulla di diverso dalle dune. E poi, distante, attorno a te, la senti: una voce canta stanca, nel silenzio, una strana canzone che non conosci. Sembra sussurrare qualcosa, sibilarlo. Cerca di avvertirti.

"Il soffio viene da sotto" dice. E per te non ha significato.

Il sogno così si conclude.

Il secondo giorno

Il secondo giorno porterà il gruppo più all'interno delle dune di sabbia. L'unica forma di vegetazione incontrata sarà un piccolo boschetto di acacie, visto da lontano, che può fungere anche da piccola riserva di acqua.

Da dove si trovano, i personaggi vedranno una famiglia di elefanti composta da quattro elementi che si aggira nel boschetto condotta dalla matriarca: sono lì per raccogliere i germogli freschi degli alberi, che però non sono ancora caduti. Sforzano le proboscidi nel tentativo di raggiungere le alte fronde degli alberi, ma senza successo. Se il gruppo non interverrà, se ne andranno presto: la vita degli elefanti, da queste parti, è soltanto un viaggio continuo.

Allontanatisi dal boschetto, i personaggi perderanno del tutto il senso dell'orientamento: non ci sono punti di riferimento conosciuti, da qui fino a Siwa, e la consapevolezza eventuale o la monotonia del viaggio saranno i veri tiranni.

Se il gruppo deciderà di salire su di un'altura, potrà riorientarsi facilmente dopo qualche ora dal boschetto. Nel scendere, però, cadrà sotto l'attacco di due Uomini-Cane, due Ferox, reietti e scacciati dal Regno di Osiride. Saranno consumati dalla sabbia e rabbiosi, affamati e

feroci, un difficile avversario.

Se sconfitti ed esaminati, i due Morti riveleranno una strana incisione sulla carne della fronte, a forma di disco circondato da un serpente. Una prova di Archeologia (Facile, con un +2) dimostrerà che si tratta del Disco solare del Dio Amon Ra. Sembreranno morti almeno da un anno.

Dalla sera del secondo giorno i più attenti tra i personaggi (magari quanti decidessero di guardare insistentemente a terra) potranno accorgersi di alcuni granelli di sabbia sospinti verso l'alto. Sarà una cosa curiosa e quasi mai percepita ma ad avvicinare la mano a terra si percepirà calore.

Solo un test di Naturalistica (Difficile, -3) potrà svelare che si tratta di uno dei primi segni dell'arrivo di una tempesta di sabbia.

In caso contrario, il gruppo andrà semplicemente a dormire.

L'incubo

Mentre dormono, i viaggiatori dovranno effettuare un test di Affinità Occulta. Tutti coloro che sono riusciti nel test la notte prima avranno successo automatico.

Chi riesce nel test farà un sogno strano:

Stai camminando rapido su quella che ti sembra essere sabbia. È una strana sensazione: i tuoi piedi non affondano in essa, ma la sorvolano, quasi come se stessi volando o correndo troppo in fretta per accorgerti di quello che accade attorno a te.

Scivoli rapido, poi ti alzi, lasciando una grossa distanza con la sabbia sotto di te, avanzi un poco e precipi di nuovo, in picchiata, ti muovi nello spazio in ogni direzione, obliquamente, riempiendo ogni linea possibile.

E poi rallenti. E cominci di nuovo a spostarti sulla sabbia.

Non vedi bene, c'è una strana nebbia tutt'attorno a te, ma noti ora che attraverso questa specie di coltre offuscata si intravedono delle figure.

Ti avvicini ancora. Sai che non dovresti farlo. Non sai perché, ma percepisci dentro di te una strana paura. Non devi avvicinarti. Non devi raggiungerli, ti faranno del male. Ma come nei

sogni peggiori non riesci a evitare di continuare a muoverti. E raggiungi quelle sagome, solo ombre nascoste, fin quasi a toccarle. Sono tante. Centinaia, migliaia di uomini tutt'attorno a te, ordinati, come a fare tutti la stessa cosa. Ora li vedi, la nebbia si dirada.

Si voltano a guardarti.

Sono Morti. Decine di migliaia di Morti tutti attorno a te, che ti fissano, come un predatore fisserebbe una preda, come la Morte in persona fisserebbe la Vita.

Il risveglio sarà immediato e brusco e richiederà un test di Paura che, se fallito, impedirà di dormire per almeno due ore. Sarà un sogno orrendo e la sensazione di essere osservato e di essere in pericolo non se ne andrà prima dell'alba.

Il terzo giorno

Se all'alba del terzo giorno il gruppo deciderà di proseguire e sarà in grado di farlo, avvertirà qualcosa di strano fin dalle primissime ore. Se ne accorgeranno vagamente, all'inizio, senza sapere esattamente di cosa si tratta, ma pian piano aumenterà la consapevolezza.

L'orizzonte sarà più rosso, l'aria leggermente più secca, la temperatura più calda. Pian piano, si solleverà sempre più sabbia.

Sta soffiando il vento del Khamsin, inaspettato, e come sempre soffia forte. Il rischio è quello di una vera e propria tempesta di lì a poche ore e non c'è alcun modo di evitarla.

L'unica possibilità per il gruppo sarà raggiungere in fretta Siwa, contando sul percorso già fatto e sperando di non sbagliare strada e trovare un rifugio sicuro o quantomeno coperto da quelle parti. Man mano che il tempo passa, aumentate le prove di Orientamento della guida beduina, fate salire la tensione, descrivete l'aria come sempre più difficile da respirare, gli occhi come infastiditi e secchi, il calore in aumento.

I punti di riferimento in breve si esauriranno e diventerà quasi impossibile vedere qualcosa se non a pochi metri dal proprio naso.

In breve, la tempesta di sabbia arriverà.

Se i PG, in questo o in qualunque momento della missione, decidessero e **riuscissero a tornare indietro** (cosa che comunque sarà molto difficile e che verosimilmente porterà al terzo finale), troveranno i soldati del Dio Re ad accoglierli. Non verrà loro dato il tempo per le spiegazioni, una volta che si capirà che la missione è fallita: verranno giustiziati per aver disobbedito al loro unico Dio e i loro cadaveri risvegliati verranno portati nel deserto, per essere consumati dalla tempesta di sabbia: i loro corpi fatti a pezzi veranno distrutti fino a divenire granelli e cominceranno a volare trasportati dal vento, in mezzo alle schiere di antichi soldati, sospingendoli assieme al Khamsin di cui ora fanno parte.

Se i PG avranno raggiunto l'Oasi di Siwa si troveranno davanti a un insediamento piccolo, dalle strutture antiche e bianche, abbandonato da tempo. Potranno rifugiarsi in quella che sembra essere più grande, robusta e salda, un grande edificio quadrato dall'ingresso circondato da portici e dall'uscio aperto, che sembra poter ospitare tutti loro. È il tempio di Amon Ra, ma il gruppo potrebbe non saperlo (entrando, sarà possibile rendersene conto solo con un Test di Archeologia Difficile, con un -3). Fate in modo che la fuga all'interno dell'edificio sia rapida e rocambolesca: non c'è tempo per guardarsi attorno.

Il luogo non è molto grande ma è maestoso: le pareti chiare si stagliano verso il cielo e sembrano essere decorate da bassorilievi che raffigurano processioni di persone. Sarà buio, superata l'anticamera, e il fresco conservato dalla roccia sarà ristorante per chi esce dalla tempesta. Una finestra permetterà loro di avere un poco di luce e di guardare fuori. Tra la sabbia sollevata dal Khamsin, implacabile e terribile, vedranno le ombre di cinquantamila guerrieri ormai Morti e distrutti dal tempo e dal vento, che marciando si perdono, ancora e ancora, dentro al deserto, venendo divorati dai grani bianchi.

Il tempio di Amon Ra è protetto dalla bufera che per qualche motivo non penetra nemmeno attraverso i varchi e le finestre che pure costellano le sue pareti. Qui dentro si è al sicuro.

La tempesta passerà e il gruppo potrà tornare a casa.

Ma strana sarà la sensazione quando, man mano che rientreranno a Kharga e poi a Il Cairo. A ogni passo nella sabbia la loro memoria vagherà e tenderà a cancellare quanto scoperto. Il monumento, il tempio, quanto scoperto diventerà *altro*, tanto che ricorderanno di aver incontrato soltanto macerie, niente acqua, nessun posto in cui rifugiarsi.

Tornati a casa, troveranno soldati stupiti davanti a loro. Non erano più attesi. Sono rimasti nel deserto per cinquanta giorni. Erano tutti convinti che la tempesta di sabbia li avesse inghiottiti.

Non sapranno mai esattamente cosa è successo: tutto quanto giace alle loro spalle sepolto dai grani bianchi e il silenzio regna sovrano, tra le dune, sotto alle nuove forme ridisegnate dal Khamsin.

Se i PG non faranno in tempo a raggiungere l'Oasi o si perderanno all'interno della tempesta, veranno presto inghiottiti dal vento e dalla sabbia. I granelli colpiranno violentemente la loro pelle, graffiandola, e l'aria diventerà sempre più irrespirabile, scottandoli e rallentando le loro menti. Mentre il Khamsin li divora pian piano, nella nebbia che li circonda essi vedranno qualcosa. Come in un sogno, un'immensa armata di Morti marcerà davanti a loro, sollevando stendardi ormai laceri, portando armi e vesti ormai ridotte a reperti. È l'armata perduta di Re Cambise, che tentò la stessa loro impresa tanto tempo prima, finendo per cedere al potere del vento.

Uccisi dalla sabbia, i personaggi si uniranno a loro, per marciare in eterno, sepolti dai grani bianchi del Khamsin.