

L'Isola del Silenzio

Introduzione

Questa avventura si svolge in Olanda, nell'aprile dell'anno 2000, in un periodo tormentato, piagato dalla presenza di misteriosi culti, tendenze estreme, interessi bizzarri da parte

di una popolazione sempre più apatica, sempre più decadente. I protagonisti sono gli uomini e le donne dell'Agenzia Astarte.

Un'agenzia investigativa voluta per andare a ficcare il naso nelle cose che le Autorità, generalmente, scelgono di ignorare. Già altre volte i membri dell'Agenzia hanno rischiato grosso. Questa volta potrebbe essere anche peggio.

Sono passati più di due mesi da quando l'Agenzia Astarte si è occupata di una serie di misteriosi casi di follia all'interno del centro commerciale Koenig Markt.

Così facendo hanno impedito il propagarsi di una serie di morti terribili e hanno attirato l'attenzione di Delta Green. Delta Green è il nome di un gruppo fuorilegge di persone, quasi prevalentemente americane, in lotta costante e perenne contro tutto ciò che minaccia il genere umano. Dagli agenti dei Miti a creature extrater-

restri, da artefatti dai misteriosi poteri ad arrivisti e stregoni moderni. Delta Green ha notato un sorgere sempre maggiore di religioni e sette nella Vecchia Europa, un fiorire di millenarismi e culti apocalittici e ha cominciato a tenere d'occhio la situazione nel Vecchio Continente. Ha impiantato una serie di cellule operative, ognuna delle quali si dovrebbe occupare di questioni ed eventi legati alla nazione a cui viene inserita. Il problema principale di DG è che è composta quasi esclusivamente di agenti americani (appartenenti ai più diversi Servizi, dalla CIA alla NSA, da militari dei diversi corpi a Detective della polizia), pertanto, estranei alla struttura burocratico-amministrativa delle nazioni ospiti.

Retroscena

Migliaia di anni fa cadde sulla terra, nelle regioni dell'Europa settentrionale, un'entità aliena. Con il passare dei secoli, scelse le isole Frisie come dimora. All'epoca in cui i primi umani presero a colonizzare il nord, durante il ritiro dei ghiacci, il dominio di questa creatura crollò. Grazie ai legami con gli Iperboreani, gli umani

di Christian Antonini
liberamente ispirata a
"Il Signore del Mito" di
J. Carpenter

WALTER PONTE DURANTE
I PREPARATIVI PER RICEVERE
UN CLIENTE:

"Io ci terrei che noi non
facemmo la figura dei
bambocci. Se riusciamo,
stavolta, cerchiamo di
fare gli intelligenti!"

WALTER PONTE È
ALEXANDER KLEIN
WP: "Molto bene"
AK: "Io aspetterei a
dirlo!"

riuscirono a rinchiudere la creatura in una bara. Incapaci di distruggerla o di bandirla, la costrinsero in una prigione di cristallo e magia. Per migliaia di anni. Si tratta di un involucro creato nei Reami del Sogno (un tiro a Chimica, dopo almeno 30 minuti di studio, appurerà un elevato livello tecnologico nell'ideazione di questo oggetto, mentre un tiro ad Archeologia potrebbe datarlo come vecchio di almeno 2000 anni). Jallud Sarnigamar è uno stregone Iperboreano dei Reami del Sogno. Intorno alla fine del 1400 d.C. ha scoperto i vantaggi di commerciare con i popoli europei, fornendo materiale prezioso, spezie e misteri. Ma, così facendo, è venuto a conoscenza di numerosi segreti. Per lungo tempo ha conservato le conoscenze acquisite, fedele alla propria natura di mercante. Ora ha deciso di cogliere un'occasione presentatagli dal destino: riuscire ad asservire un esponente della Prole Informe di Tsathoggua, l'entità imprigionata in un'isola dell'arcipelago settentrionale olandese.

Operando lentamente e in modo sottile, negli ultimi 50 anni è riuscito ad assicurarsi una fitta rete di contatti e la fedeltà di un buon numero di servitori umani. Ha individuato il luogo in cui la creatura di Tsathoggua è imprigionata e ha manovrato per isolare e ridurre all'impotenza i suoi guardiani. Quindi ha mosso il suo attacco. Si è recato sull'isola di Ameland e, lentamente, ha preso a controllare, cercare e informarsi. Contemporaneamente, ritirandosi dagli affari e dai molti impegni con cui ha intrattenuto la sua esistenza nel mondo della veglia (dove è conosciuto con il nome di Harim Ibn Saled, un ricco uomo d'affari di origine saudita) ha preso a operare molti strani rituali, atti a determinare il momento esatto del risveglio dell'entità che voleva

CELLULE OPERATIVE DI DELTA GREEN

Delta Green è un'organizzazione clandestina e fuorilegge (per informazioni, www.delta-green.com). Non ha fondi. Non ha campi d'addestramento. Non ha una rete di comunicazione. Non ha uffici, macchine da scrivere, fotocopiatrici, automobili, armerie o aerei. Ciò di cui è ricca sono i nemici.

Agenti federali, poliziotti, appartenenti ad organizzazioni rivali, cultisti, agenti dei Miti, creature di altri mondi, spesso aiutate da complici mortali, all'interno dell'organizzazione e del governo degli Stati Uniti o di altre nazioni.

Pertanto, DG ha dovuto imparare a sopravvivere. Ma cercando, nel contempo, di respingere le Tenebre un giorno dopo l'altro. Le perdite ci sono, si verificano, sempre. E, purtroppo, non sempre gli agenti di DG vengono uccisi. Spesso vengono catturati. E finiscono nelle mani di chi vuole distruggere e annullare DG.

Di conseguenza, non potendo eliminare questa condizione di precaria e vulnerabile esistenza, DG si è data un'organizzazione tipica di molte altre strutture clandestine: celle operative. Ciascuna cellula è costituita da tre agenti. Indipendentemente dal loro background culturale o professionale, gli agenti possono essere messi insieme per il compimento di una missione specifica, oppure assegnati a una cellula, attivata di volta in volta. Le cellule europee non sono state create per missioni specifiche, ma sono state create con il compito di integrarsi nel tessuto sociale della nazione ospite e fare proselitismo.

Uno degli agenti è a capo della cellula. Ne è il responsabile, l'ufficiale operativo, quella che prende le decisioni, che impartisce gli ordini e stabilisce i tempi. Un secondo agente si occupa della sicurezza della cellula, monitorando le sue comunicazioni, offrendo sicurezza agli altri agenti, alle eventuali strutture ed equipaggiamenti. Il terzo, oltre a coadiuvare gli altri due, si occupa del reclutamento. Tutti e tre gli agenti, però, rimangono agenti operativi di Delta Green, pertanto sono tenuti a portare a termine i compiti assegnati, a svolgere missioni e tenere costantemente occhi e orecchie aperte per intervenire secondo il proprio arbitrio ogni volta che qualche evento particolare si dovesse manifestare.

Il terzo agente, l'agente reclutatore, ha il compito di fare da tramite tra la cellula e il personale locale. Ciò che a DG manca in quanto a legami, contatti e possibilità in seno alle nazioni europee in cui si è insinuata, dovrebbe essere fornito da eventuali "friendly" reclutati sul campo. Questi sono simpatizzanti, alleati, collaboratori, consueti ed amici. Si tratta di persone che, magari, hanno gli stessi ideali di DG, senza essere agenti veri e propri. Si tratta di persone esterne all'organizzazione, ma dei cui servizi la cellula spesso si serve per portare a termine le missioni. I friendly sono estremamente importanti per DG, tanto che spesso sono loro a compiere le missioni vere e proprie, magari con l'agente reclutatore come mentore, con l'agente operativo ad assicurarne la copertura e salvezza e il capo cellula a tirare le fila della missione, nell'ombra. I friendly sono tanto importanti che ciascuna cellula può devolvere gran parte delle proprie risorse e finanze per assicurare la possibilità a questi alleati di prestare i propri servizi alla cellula stessa, manipolando i compiti lavorativi, aiutandoli con tasse ed autorità (quando possibile) o usando le capacità di un friendly a beneficio di un altro. Alcune cellule utilizzano i friendly tenendoli all'oscuro gli uni dagli altri. Altre favoriscono la creazione di team e gruppi operativi compatti ed affiatati. Quest'ultimo caso riguarda in modo particolare la Cellula N, quella olandese, i cui friendly sono stati scelti nell'Agenzia Astarte al completo, per via delle recenti indagini paranormali e a causa del particolare background personale di ciascun singolo individuo.

liberare. Esistono accenni e allusioni ai Sacelli Iperboreani, in scritti, pergamene e tomi di sapere. Alcuni di questi li ha recuperati sulla Terra, altri se li è fatti portare o li ha presi egli stesso dai Reami del Sogno. Ha saputo che esiste un volume particolarmente raro, il *De Rerum Astralis*, nel quale sono elencati i duplici rituali da operare per tenere assopita la creatura. Oltre alle procedure di chiusura e apertura del Sacello.

Dopo un lungo periodo di pedinamento e osservazione di Padre Aloysius, l'attuale e ultimo guardiano del Sacello, Sarnigamar ha mandato alcuni dei suoi agenti all'interno della vecchia chiesa, in cerca della bara e del libro misterioso.

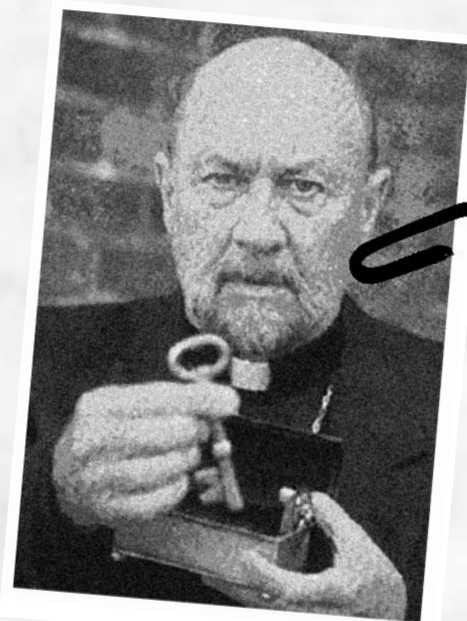
I suoi emissari non hanno trovato né l'uno né l'altro, ma hanno riferito di una grossa porta di pietra nei sotterranei, chiusa da un'antica serratura di ferro. Intuendo che il libro doveva essere nascosto in qualche modo e che dietro quella porta avrebbe potuto nascondersi anche l'obiettivo delle sue ricerche, Sarnigamar è passato alla fase successiva del suo attacco. Si è recato di persona dal vecchio prete, assieme ad alcuni suoi aiutanti, per parlargli. Ma Aloysius, in guardia dopo l'effrazione delle sue stanze, ha goffamente preso tempo, allontanando lo stregone e gli emissari, salvato dall'improvvisa visita di alcune persone di Ballum. L'indomani il prete ha deciso di partire per Roma, dove riferire ai suoi superiori segreti. Ma prima, tramite corriere espresso, ha spedito la Chiave per accedere alla cripta del Sacello direttamente all'aeroporto di Amsterdam (Shippol) dove, stando agli accordi presi, la busta sarebbe stata depositata in una cassetta di sicurezza a suo nome, assieme a un biglietto di sola andata per Roma. Sebbene mancassero solo pochi giorni alla data in cui il Rito del Sonno dovesse essere ricelebato, contava di andare, allarmare i superiori e tornare in tempo, sicuro della solidità della porta di pietra quanto della propria incapacità di resistere a un attacco determinato. Quindi, prendendo un'ordinaria corriera, è partito.

Lungo il viaggio, si è fermato a dormire in una pensione presso la cittadina portuale di Harlingen. Qui è stato raggiunto da Sarnigamar e dai suoi, che hanno tenuto d'occhio la pensione in attesa del momento opportuno per rapire il vecchio prete. Il quale, però, ha riconosciuto nel comportamento di alcuni uomini, visti dalla finestra, l'agire di persone che stiano osservando la propria preda. L'agitazione, la paura, il timore e il senso di abbandono sono stati troppo per il cuore dell'88enne Aloysius. Un infarto lo ha stroncato. Ma non certo in silenzio.

Gemiti, vasi infranti e un vecchio campanello su un tavolino della sua camera hanno richiamato la padrona delle pensioni. Chiamata un'ambulanza, il vecchio prete è stato portato in ospedale, dove è spirato. Condotta un'autopsia che ha accertato la causa naturale del decesso, sono state avviate le procedure per il rimpatrio della salma, lasciando alle autorità il compito di avvisare i superiori del prete e l'ancor più difficile compito di reperirle, in Olanda.

Sarnigamar, che sperava di catturare Aloysius, ha visto le proprie possibilità sfumare. Ha deciso di dover agire in fretta e in modo drastico. Tramite i suoi contatti è riuscito a scoprire chi avrebbe effettuato il trasporto della salma, quando e che strada avrebbe fatto, per portare il feretro ad Amsterdam e da lì in Spagna (terra natale di Aloysius).

Successivamente, con i suoi agenti, ha intercettato il carro funebre che portava Aloysius. I portantini sono stati legati, bendati e storditi. Quindi derubati per camuffare il tutto come un furto. Ma il cadavere è stato sottratto e trasportato in un luogo riparato, con un furgone. Qui lo stregone ha praticato il rituale Assumi Sembianze, divorando il cadavere di Aloysius fino alle ossa. Così facendo, oltre ad aver acquisito la possibilità di assumerne l'aspetto che aveva il giorno della morte, ha anche inglobato le conoscenze dell'uomo. Purtroppo, la veneranda età dell'uomo e



il decadimento veloce dei tessuti cerebrali dopo il decesso ha impedito che il bottino di conoscenze fosse perfetto e immediatamente accessibile, lasciando numerose lacune e incertezze (tipiche della vacillante mente di un vecchio) nel sapere acquisito dallo stregone, che ha dovuto impiegare del tempo prima di "digerire" quanto appreso.

Cosa è accaduto nei giorni precedenti

La notizia della sottrazione del cadavere di un prete in seguito a un furto ha fatto il giro dei quotidiani, anche se non in modo particolarmente eclatante. Si è trattato di un'ordinaria notizia di cronaca, da pagina 12 o 14, per intenderci, poco prima dello sport, ma dopo l'economia. Ciò nonostante non è sfuggita agli acuti occhi dell'Agente Norman, della Cellula N. Insospettito, ha cominciato a condurre alcune indagini preliminari, allertando nel contempo il suo superiore, Neal. Questi ha deciso che potevano esserci gli estremi per un caso di Delta Green e ha avvisato l'Agente Nadia (la reclutatrice dell'Agenzia Astarte), chiedendole di usufruire dei servizi di Padre Simone de Bernardi, classificato come friendly della cellula, per cercare informazioni sul prete deceduto e sulla sua diocesi. Non sono bastate telefonate e consultazioni degli archivi per scoprire altro rispetto a quanto riportato dall'articolo: Marco Horras, alias Padre Aloysius, di Santa Maria del Rio, presso Madrid, spagnolo, nato il 6 dicembre del 1912, deceduto ad Harlingen, per infarto. In realtà qualcosa è stato scoperto: pur essendo un sacerdote secondo tutti i crismi, Aloysius era senza diocesi, senza una chiesa presso cui operare, non segnalato in nessuno degli archivi vaticani se non come un prete ordinato nel 1941. Punto.

Avendo riferito a Neal, gli estremi per una missione di Delta Green c'erano tutti. Gli ordini successivi sono stati, per Nadia, di allertare l'Agenzia e chiedere a Padre Simone di intensificare le ricerche, in quanto era ormai certo che ulteriori informazioni sul misterioso prete erano state nascoste; per Norman, di effettuare una ricerca allargata, usando tutti i contatti a disposizione. In breve è stata scoperta la cassetta di sicurezza all'aeroporto. È stato compito di Nadia e Padre Simone andare a Shippol e, facendo firmare il gesuita al posto di Aloysius, essendo questi morto, accedere al contenuto della cassetta: un biglietto d'aereo andata e ritorno per Roma e una busta SDA chiusa. Aperta la busta, al suo interno è stata trovata solamente la chiave (un oggetto di metallo semplice ma resistente, lunga circa dieci centimetri, apparentemente di fattura antica).

Norman è riuscito anche a mettere le mani sulle fotocopie dell'autopsia, tramite la quale sono visionabili le fotografie del cadavere di Aloysius (con i tagli a "Y") e i referti (infarto coronarico provocato forse da stress emotivo). Nei referti vengono anche elencati gli averi del prete al momento del decesso. Poca roba: abiti in una borsa da viaggio per una permanenza di non più di due giorni, alcuni soldi, chiavi, effetti personali, un breviario. Si aspettava di tornare a breve. Di non stare lontano a lungo. Dai documenti viene confermata la vera identità e il domicilio: Rengersweg 4, Ballum, Ameland. Dopo un breve consulto, la Cellula N decide di partire per Ballum. Gli altri membri dell'Agenzia Astarte e Vladimir Tonkov (un altro agente friendly) vengono avvisati. Padre Simone parte con Nadia e Neal alla volta di Ameland.

Il viaggio non presenta problemi. Giunti sull'isola arrivano a Ballum per un sopralluogo. Scoprono due chiese nella piazza di Rengersweg. Una è protestante. L'altra non è più una chiesa: ora è una biblioteca. Cominciano a fare domande, in modo discreto e cauto, ma vengono notati dalla popolazione. Scoprono che Aloysius era conosciuto e benvenuto. Alcuni non sanno nemmeno che sia morto e se ne dispiacciono. Era il custode della biblioteca cittadina. E no, non è mai accaduto niente di strano nella chiesa.

Giunta la sera, i tre cenano in città per poi dirigersi a un complesso di Residence e Bungalow dove è stato preso in affitto un piccolo appartamento.

Nel frattempo Sarnigamar ha digerito le informazioni incomplete e un controllo a Shippol lo ha portato a scoprire che Padre Simone (che ha dovuto firmare un modulo, lasciando quindi traccia del suo passaggio) ha ritirato il contenuto della cassetta

PADRE SIMONE DE BERNARDI
"... faccio l'avvocato del
diavolo!"

di sicurezza. Intuendo cosa sarebbe accaduto prossimamente, lo stregone e i suoi tornano a Ballum di gran carriera. Scoprono i movimenti di Padre Simone, ma Sarnigamar decide di non farli seguire. Al contrario, prepara un piano.

Nel corso della prima notte sull'isola, Nadia, Neal e Padre Simone entrano nella chiesa dopo averne scassinato il cancello. La perlustrano e scoprono che è effettivamente diventata una biblioteca. Danno un'occhiata all'abitazione di Aloysius e, infine, nelle celle, scoprono le cantine e la porta di pietra. Mettono una telecamera a osservare e passano la notte nel residence dopo aver aggiornato gli altri.

L'indomani, Sarnigamar sta preparando la propria trappola: vuole che siano gli altri a vedere per primi cosa c'è nella cripta (lui un'idea ce l'ha) e vuole offrirli in dono alla creatura quando si sveglierà.

Nella giornata successiva Neal, Nadia e Padre Simone esplorano la cripta, aprendo la porta. Avendo constatato l'impossibilità di trasportare all'esterno il misterioso Sacello (e non essendo riusciti ad appurarne la natura e tantomeno accertarne la pericolosità), risolvono di trasportare nel residence i libri presenti, convinti che il mistero dietro la scomparsa del cadavere di Aloysius sia da indagarsi negli scritti conservati nella cripta. Così viene fatto.

Nel primo pomeriggio sono al sicuro nel residence e si dedicano alla decifrazione dei vari scritti. Capendo di essere di fronte a qualcosa di particolarmente importante, decidono di avvisare Norman, ad Amsterdam, chiedendogli di mettere in allarme i restanti componenti dell'Agenzia Astarte e di mettersi in viaggio alla volta di Ballum, dove dovranno rendere sicuro il residence e "montare la guardia" mentre gli altri decifreranno il mistero della chiesa.

Nel frattempo Sarnigamar ha scoperto che Padre Simone, lo stesso che ha preso il contenuto della cassetta di sicurezza, si è registrato con la propria reale identità. Pertanto è stato possibile rintracciare il suo alloggio. Fa recuperare ai suoi agenti un'auto della polizia e un'autoambulanza, assume le sembianze di Aloysius e attira, fingendosi il redivivo prete trovato sulle coste dell'isola, Neal, Nadia e Padre Simone nella chiesa. Per un equivoco, questi non avvisano gli altri (oramai ad Harlingen, in una pensione, che dormono della grossa). Sono le 02:30 a.m.. Una volta avuto accesso alla cripta, i finti infermieri e poliziotti hanno estratto le armi. Sarnigamar avrebbe preferito una resa veloce ed è arrivato, con la sua considerevole forza, a minacciare di strappare un braccio a Padre Simone. Nello scontro successivo, sia Neal che Nadia sono rimasti feriti dai colpi di armi da fuoco, mentre Padre Simone ha riportato la frattura di un omero. Lo stregone ha perso un paio di servitori. Sottomesso il gruppo, Sarnigamar ha spezzato i sigilli del Sacello Iperboreano, ha sottratto armi e telefoni e ha richiuso la cripta. Quindi ha operato

l'incantesimo complesso e articolato che sta avvolgendo Ballum nel momento in cui giungerà il gruppo.

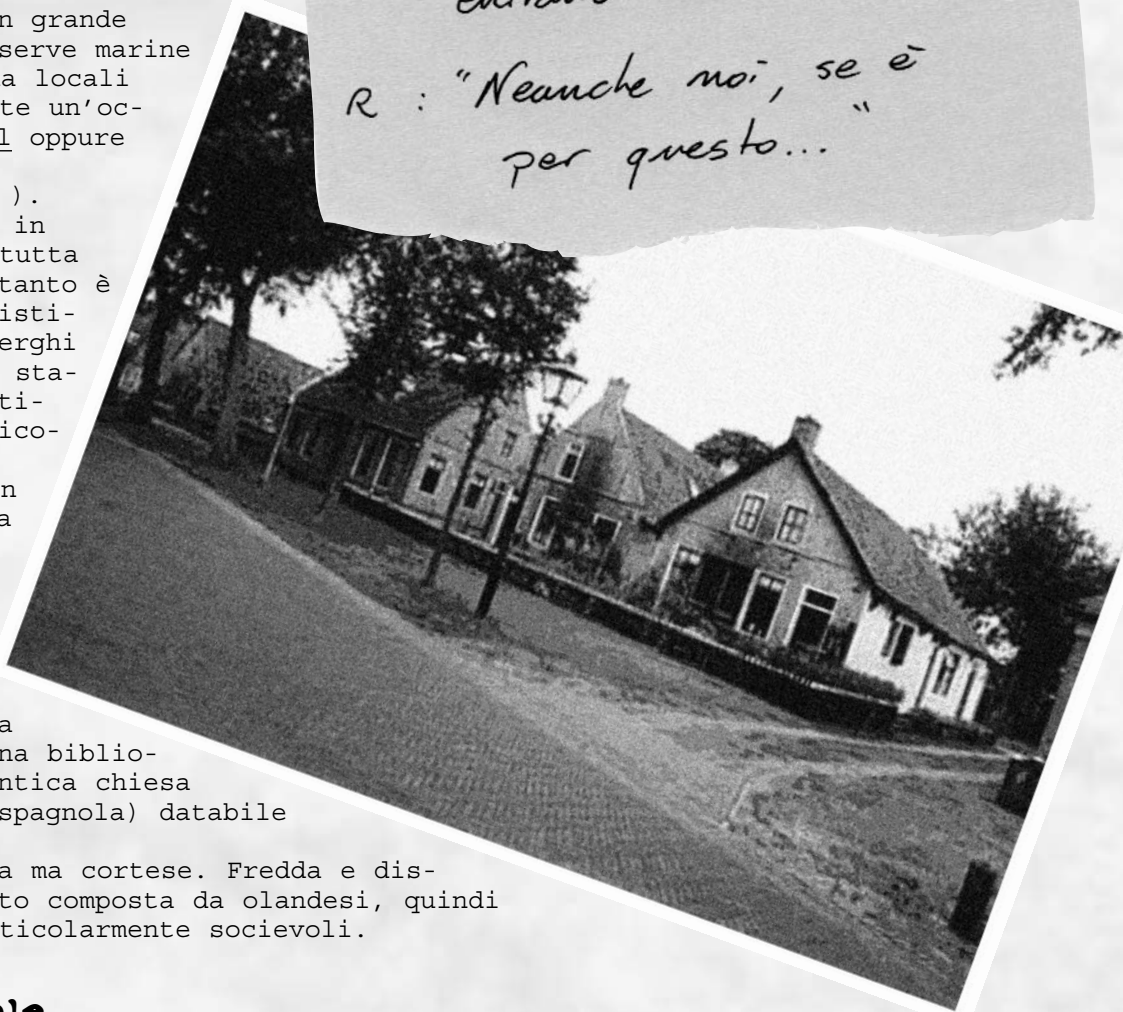
Ballum, Ameland

Ballum è una piccola cittadina nell'isola olandese di Ameland. Ameland è un'isola occupata da un grande parco naturale, con riserve marine per la flora e la fauna locali (se vi è possibile, date un'occhiata a www.ameland.nl oppure <http://www.bamjam.net/Nederland/Ameland.html>). Viene spesso visitata, in estate, da turisti di tutta l'Europa del Nord, pertanto è ricca di strutture turistiche come campeggi, alberghi e residence. In questa stagione, comunque, è praticamente deserta e particolarmente desolata. Ballum è poco più di un paesetto. Costituita da circa un centinaio di case, è esattamente nel centro dell'isola. Il centro della cittadina è caratterizzato da una piazza con un ufficio postale, una chiesa protestante e una biblioteca, ospitata da un'antica chiesa cattolica (di origine spagnola) databile intorno al 1500. La popolazione è schiva ma cortese. Fredda e distaccata, quasi del tutto composta da olandesi, quindi alti, biondi e non particolarmente socievoli.

ALEXANDER KLEIN E RANDY

AK: "E i pompieri non entrano certo bussando!"

R: "Neanche noi, se è per questo..."



La situazione attuale

Harlingen. Una piccola pensione. Al momento in cui i personaggi cominciano l'avventura sono le ore 07:00 a.m.

Norman andrà a svegliarli. È serio e di poche parole. Vestito di tutto punto e teso. Li radunerà nella sua stanza e li metterà al corrente della situazione: Neal doveva telefonare, come da accordi, alle 06:00. Non lo ha fatto.

Segno che qualcosa non va. L'ultima comunicazione è di ieri notte, ore 00:45: stavano studiando i libri recuperati dalla chiesa.

Evidentemente qualcosa di strano è accaduto. Bisogna prepararsi al peggio. E il peggio è che siano stati tutti uccisi.

Ciò nonostante bisogna andare a vedere cosa è accaduto e in fretta, perché potrebbero aver bisogno di soccorso. Vista la natura clandestina di Delta Green, la polizia o le autorità sono fuori discussione. Norman rimarrà sulla terraferma, per organizzare un'ulteriore spedizione di soccorso, nella speranza che ci sia qualcuno da soccorrere. Se così fosse, potrebbe esserci bisogno di una struttura dove condurre operazioni chirurgiche, un

WALTER PONTE AGLI ALTRI, IN
MERITO ALL'ENNESIMO CASO:
UN INCENDIO CHE HA DISTRUTTO
UNA DISCOTECA UCCIDENDO
SETTE PERSONE:

"Ormai qui c'è troppa
carne al fuoco"

luogo sicuro e difendibile. Forse addirittura un mezzo veloce per l'evacuazione d'emergenza dell'isola. Norman sarà raggiungibile sul cellulare, ma sconsigliere vivamente di usare i telefoni per comunicare, temendo che gli Ostili possano controllare/intercettare le trasmissioni. Sì. Siate paranoici. Questo insegnano in Delta Green. I paranoici vivono male. Ma almeno vivono. Non lo dite ai giocatori, ma Norman ha contatti presso la vicina base Nato di Lieberbaum e medita di andare a richiedere il pagamento di una serie di favori illegali che ha concesso a degli amici. Si organizzerà per tornare in gran fretta su Ameland con un elicottero Blackhawk e qualche amico (l'arrivo del Blackhawk con a bordo alcuni Marine potrebbe costituire un ottimo finale d'avventura).

Norman preparerà, nel giro di 15 minuti per ciascun personaggio, dei documenti falsi. Quindi dirà loro di prendere una delle due auto con cui sono giunti fino ad Harlingen e di imbarcarsi sul traghetto. Lasciate che si organizzino come desiderano. Il traghetto sarà disponibile per l'imbarco alle 08:00. Salperà alle 08:30, arriverà al porto di Nes per le 10:30. Da quel momento in poi i personaggi saranno in territorio ostile. Il gruppo è tendenzialmente libero di andare dove desidera: i due punti importanti sono il Residence (ne conoscono il nome, l'indirizzo e il numero della camera) e la chiesa-biblioteca nel centro di Ballum.

Al Residence

Il Norden Resort è un complesso turistico con un vasto parco, una piscina, una dozzina tra appartamenti e bungalow e piazzole per camper, roulotte e tende. In estate è affollato. In questa stagione è quasi deserto.

La responsabile è Hela Van der Ilen, che dirige il posto con il marito. Al momento hanno 3 appartamenti "occupati". Uno a nome Nealan (Neal) e De Bernardi, uno a nome Janse (una coppia di anziani olandesi sull'isola per motivi turistici: odiano il turismo di massa) e un terzo a nome Lebois (Francois e Hana Lebois sono una coppia di naturalisti di origine Belga, sull'isola per realizzare un documentario). Sanno che i due americani (Neal e Nadia) e il prete sono andati via l'altra notte con la polizia, ma non sanno per quale motivo. E no: a meno che non vengano particolarmente convin-



ALEXANDER KLEIN È UN
ALBERGATORE OLANDESE
PREOCCUPATO. KLEIN GLI MOSTRA
UN TESSERINO DEI SERVIZI
DI SICUREZZA MILITARI USA PER
LA NATO:

A: "Mi scusi... che cosa sta
succedendo?"

AK: "Non posso dirglielo... Ma
si tratta di un caso di
sicurezza nazionale."

L'ALBERGATORE STRABUZZA GLI OCCHI
POI GUARDA IL TESSERINO E NOTA
LA NAZIONALITÀ AMERICANA

A: "Nostra o vostra?"

AK: "Nostra - vostra!"

ti, i due coniugi Van der Ilen non lasceranno che i PG accedano all'appartamento Nealan/De Bernardi. Nel caso in cui il gruppo comunque riuscisse ad accedervi, troverà quasi tutto l'equipaggiamento, tranne le armi e tutto il materiale di studio (vedi di seguito: L'Ordine del Silenzio).

L'Ordine del Silenzio

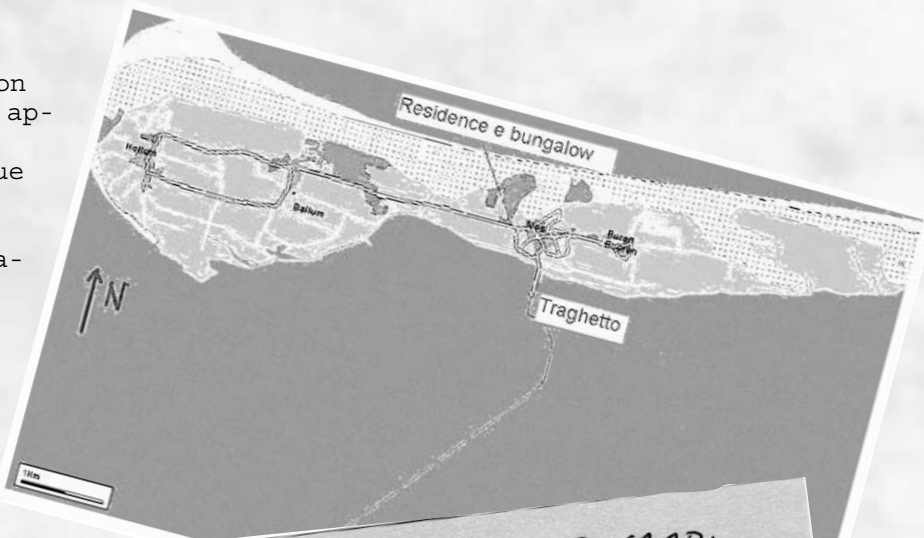
Neal, Nadia e Padre Simone hanno appreso, dai libri recuperati e studiati, le origini e la funzione dell'Ordine del Silenzio. Si tratta di un ordine religioso voluto dalla Santa Inquisizione per vegliare sul Sacello. Incapace di appurare la natura della creatura contenuta, i sacerdoti hanno trascritto e codificato i riti pagani di cui sono venuti in possesso conquistando l'isola e strapandola ai ribelli olandesi, nel quindicesimo secolo (i quali, a loro volta, l'avevano tolta ai pirati frisoni). L'Ordine, di cui pochissimi in campo ecclesiastico sono al corrente, è segreto e i suoi adepti sono andati via via diminuendo.

Dall'inizio del secolo, un solo prete guardiano è rimasto a vegliare e, dagli anni '40 in poi, questi ha anche cominciato a dubitare della validità del proprio scopo, trasferendo i dubbi sul successore. Ciò nonostante, nella cripta, ogni settimana continua a essere praticata la Messa dei Riti Minori, tramite la quale prolungare il sonno della creatura. Il sonno, sempre stando ai libri trovati, si interromperà quando il pulsare del Sacello si farà tanto intenso da sembrare un'unica emanazione costante di luce (poco dopo l'ingresso del gruppo). Allora il Sacello andrà in frantumi e la creatura sarà nuovamente libera.

Praticando un rituale lungo e articolato (con canti in latino, gaelico e numerosi simboli da tracciarsi sul pavimento) si può assicurare il sonno della creatura per molto tempo ancora, ripristinando le capacità imprigionanti del Sacello, a patto che questo sia ancora intatto. Compito del prete guardiano era, ogni mattina, scendere nella cripta e controllare le condizioni della creatura, per poi ricopiare i libri, in attesa del momento in cui praticare i Riti del Sonno.

Nella città di Ballum

Ameland è tranquilla, ma Ballum è isolata dal resto dell'isola da una fitta, fittissima nebbia. È stata chiamata da Sarnigamar e fa parte di un complesso rituale che avrà fine all'alba dell'indomani. Il rituale mette in contatto Ballum, in modo particolare la chiesa, con i Reami del Sogno. Quando il rituale sarà esaurito, tutto quello che non appartiene a questo mondo (tra cui la creatura e Sarnigamar) verrà trasferito istantaneamente nei Reami del Sogno, con un lampo di luce scarlatta. L'inconveniente è che qualunque cosa entri nei confini di Ballum si trova immerso in una fitta nebbia che riduce la visibilità a 30 metri.



PADRE SIMONE DE BERNARDI
AL SUO SUPERIORE, PADRE
RADU (CIECO).

"Va bene. Allora ci
vediamo... ooops!"

ANNE CI PARLA DI TATICHE
DI INFILTRAZIONE (STORIE
DI VITA VISSUTA
"Prima di scavalcare
il cancello vediamo
se è aperto."

All'interno della nebbia qualunque apparecchiatura elettrica cessa di funzionare, automobili comprese. Ovviamente la popolazione di Ballum è abbastanza terrorizzata da questa nebbia improvvisa e si è chiusa in casa. Anche perché, nel momento in cui Ballum comincia ad affacciarsi sui Reami del Sogno, alcune creature girano per le sue strade: si tratta di 3 Ghast. Questi percorrono le vie deserte della città, assaggiando qualunque cosa. Sono indeboliti dal chiarore che attraversa la nebbia e disorientati.

Devastano oggetti in modo casuale (automobili, lampioni) e stanno allarmando i cittadini (alcuni si stanno armando). Occasionalmente li si può sentire urlare. Ogni 10 minuti in giro per Ballum, il gruppo ha il 10% di probabilità, più 10% cumulativo per ogni altro periodo da 10 minuti, di incontrarne uno. Questi sarà schivo e fiuterà il gruppo prima di essere visto. Si nasconderà e lo seguirà. Se dovesse imbattersi in due persone, o meglio ancora, una sola, la attaccherà per divorarla sul posto (il gruppo potrebbe incontrare qualche vittima). Al parcheggio è presente un'auto della polizia, un'ambulanza e l'auto di Neal. Giunti a Ballum, basterà dirigersi verso dove la nebbia si infittisce, per trovare la vecchia biblioteca, ossia la Chiesa di Nuestra Senora del Silencio.

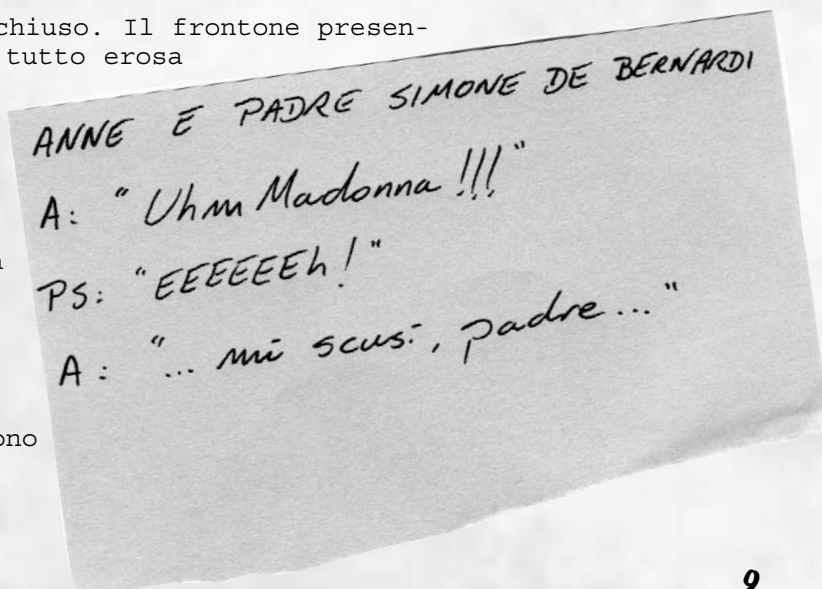


Chiesa di Nuestra Senora del Silencio

Si tratta di un'antica chiesa costruita dagli Spagnoli in pieno sedicesimo secolo. Austera e antica, ha resistito abbastanza bene al trascorrere dei secoli. Non è più una chiesa, da qualche tempo, quindi non sono presenti croci o altro.

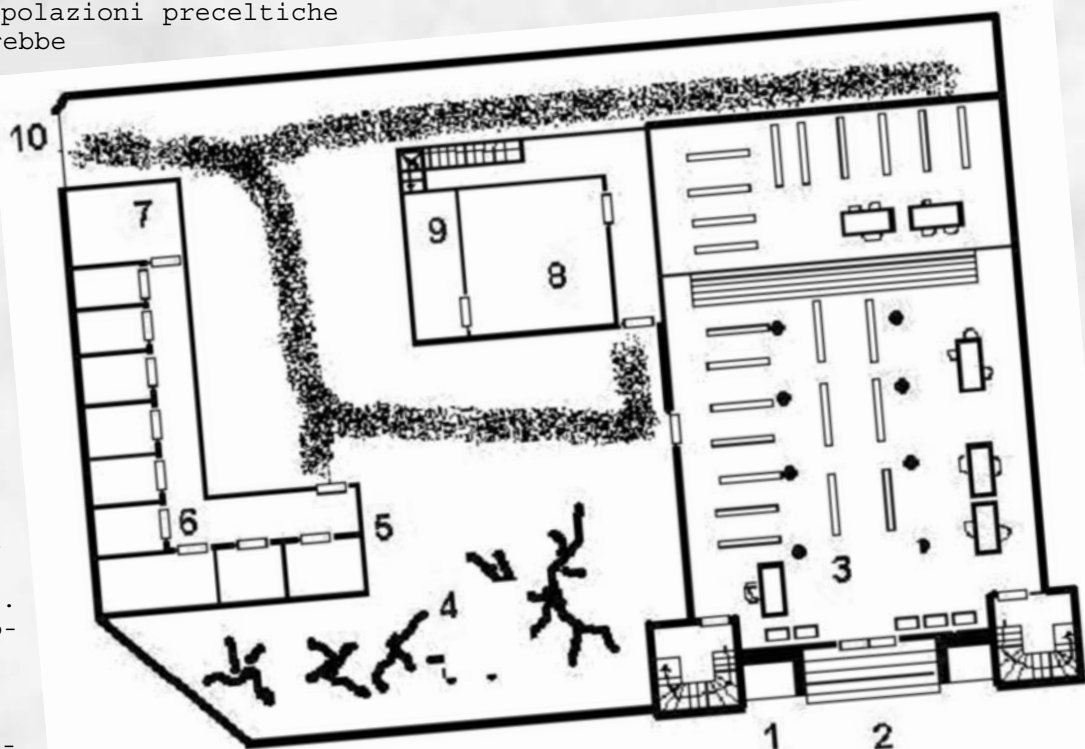
1) Il portone di ferro, a due ante, è chiuso. Il frontone presenta una vecchia scultura, ora quasi del tutto erosa dal tempo (solo un Tiro Individuare permetterà di vedervi una madonna vergine che schiaccia sotto i piedi un serpente, in una mano il figlio Gesù, nell'altra una pesante spada da combattimento. La madonna è imbavagliata. Un tiro in Storia la identificherà come La Virgo Silens atque Pugnans: la vergine silenziosa e combattente, simbolo di fedeltà indefessa e custode dei segreti).

2) Nei pressi delle ante del portone sono visibili antichissime pietre calcaree,



usate dai costruttori spagnoli per le fondamenta. Su di esse sono visibili lievi iscrizioni runiche. Un tiro in Archeologia le classificherà come appartenenti alle popolazioni preceltiche della regione e potrebbe datarle come antiche tra i 2000 e i 3000 anni. Il portone è chiuso dall'interno.

3) L'interno della chiesa è la vera e propria biblioteca, con scaffali e libri e riviste. Aloysius era REALMENTE il bibliotecario di Ballum e negli archivi sono presenti i dati di circa 100 utenti (di Ballum e di altre località di Ameland). La biblioteca è assolutamente ordinaria, ma a un tiro Individuare riuscirà a corrispondere lo scoprire che qualcuno l'ha setacciata accuratamente.



Due porte conducono alle due vecchie e inutilizzate torri campanarie. Su una di esse potrebbe essere appostato uno dei servi di Sarnigamar, con un'arma.

4) Giardino. Poco curato.

5) Ghiaia e terra al suolo. Molte orme. Un tiro Seguire Tracce potrebbe datarle e dedurre che molte persone sono passate dal cancello.

6) Le antiche celle dell'Ordine del Silenzio. Usate come vecchi e polverosi ripostigli e cantine.

7) Una di esse (a nord) presenta la scala che scende e che conduce alle cantine e da lì alla profonda scala di pietra (oltre cento gradini costeggiati da crocefissi) che conduce fino alla porta di pietra (vedi di seguito) apribile dalla chiave di ferro (ora posseduta da Sarnigamar) oppure con un tiro Scassinare. Lungo questa scalinata verranno trovati bossoli e tracce di sangue.

8) L'abitazione di Aloysius. Una sala da pranzo ordinata e priva di oggetti moderni, tipica dell'abitazione di un vecchio. Un tiro Individuare permetterà di capire che è stata setacciata accuratamente e permetterà di trovare la corrispondenza del sacerdote con un amico britannico, dalla quale (1 ora di lettura) si dedurrà la tristezza e rassegnazione di Aloysius a dedicarsi a qualcosa in cui non credeva, ultimo di un Ordine prossimo all'estinzione.

9) Cucina. Qualcuno si è lavato le mani, sporche di sangue. Mancano molti oggetti e spezie.

Al piano di sopra è presente la camera da letto di Aloysius, un bagno e un ripostiglio, privi di interesse.

Oltre la Porta di Pietra

Al di là della porta di pietra si trova una vasta sala sotterranea, un'antica cripta, sorretta da alcune colonne. La cosa più interessante ed importante è che il lato interno della porta è caratterizzato dall'incisione di un Segno degli Antichi (Padre

Simone lo ha notato). La potenza di questo segno è ancora intatta e, quando la porta è chiusa, la cripta svolge più che egregiamente il compito di prigione per la creatura in essa custodita, impedendole effettivamente di uscire e rendendola vulnerabile ai danni. Un'estremità è adibita a laboratorio amanuense, dove Aloysius e i suoi predecessori hanno vergato e ricopiato a mano gli scritti vecchi di secoli conservati dall'Ordine.

L'estremità più lontana, invece, è dominata dal Sacello di Iperborea, ora pulsante di malvagia luce verdastra che aumenta d'intensità man mano che la creatura riacquista forza. Il Sacello è una sorta di capsula cilindrica in cristallo, alta più di due metri e con un diametro di circa 40 centimetri. La sommità è costituita da una specie di strano tappo di metallo verde, probabilmente di rame, che sembra avere qualche sistema di apertura meccanico. Il cristallo è incrostato e sporco. Di fronte ad esso, Sarnigamar avrà disposto i tre prigionieri (Neal, Nadia e Padre Simone), in attesa che la creatura se ne nutra, accettando così la sua offerta. Otto Van Lurtz, il principale servitore dello stregone, ancora in vita, ha preparato una piccola barricata, dietro la quale lui e il suo padrone attendono che la creatura esca dal Sacello, al sicuro di un sigillo magico tracciato con il sangue dei morti e dei feriti presenti nella cripta. Sarnigamar cercherà di non essere distratto dall'incantesimo che intonerà all'atto dell'avvenuto risveglio della creatura. Otto, invece, userà le sue armi per impegnare il gruppo. Non esistono altre vie d'uscita.

Sviluppo più probabile

Ovviamente il gruppo ha molta libertà d'azione. La cosa più probabile, viste anche le informazioni a loro disposizione, è che partano e giungano sull'isola. Qui potrebbero andare verso il residence e cercare di scoprire qualcosa (non sanno che fine hanno fatto gli amici, e il residence è l'ultimo posto in cui erano). Da Nes al residence, in auto, il viaggio è di meno di 15 minuti e dal residence a Ballum nemmeno un'ora. Leggere i libri recuperati (dopo averli rimessi in ordine e cercare di capire cosa hanno scoperto gli altri) occuperà almeno 3 ore di lavoro. Leggerli del tutto e imparare i rituali comporterà altre 6 ore di studio.

A questo punto aspettatevi un viaggio a Ballum. 50 metri oltre il limite della nebbia, l'auto si fermerà di colpo e tutto ciò che è elettrico o elettronico, morirà. Nella nebbia fitta, con i Ghast nei paraggi, trovare la chiesa potrebbe comportare almeno un'altra ora. Calcolate il tempo di eventuali combattimenti o indagini presso le case della gente.

RANDY È UNA SERRATURA DI UNA
PORTA IN FERRO
R: "La scassinò. Qualcuno
ha un cacciavite?"
CRAAAK!
R: "Me e'ha mangiato!"

ALEXANDER KLEIN (IL NOSTRO
BENIAMINO) DURANTE L'ENNESIMA
LITIGATA

"Sta anche al buonsenso di
ognuno di noi, in certe
occasioni... cioè non posso
mettermi a fare la balia
a tutti quanti!"

Se Otto sente il suono di armi da fuoco, o se il servo sul campanile dovesse sentirle (magari è lui che spara a chi entra nella chiesa - Sarnigamar gli avrà dato questi ordini), Sarnigamar potrebbe decidere di usare l'incantesimo Legame Grigio sui cadaveri dei suoi due servi (dategli il liquido necessario di default, in fondo è il classico stregone malvagio).

Otto e lo Stregone saranno protetti dal cerchio tracciato sul pavimento e all'interno del quale restano. Quando il gruppo giungerà a scassinare la porta di pietra si troverà di fronte 2 zombie, in seguito dovrà affrontare Otto. Sarnigamar sarà troppo impegnato a intonare l'incantesimo atto a vincolare la creatura.

Questa si libera dal Sacello in 10+2d4 round da quando il primo personaggio mette piede sulla scalinata di pietra che conduce alla cripta. Il Sacello andrà in frantumi e la creatura prenderà forma dalla pozza di miasma nero-verdastro che si sparge sul pavimento. Sarnigamar comincerà il rituale di Vincolo e continuerà fintanto che la creatura prenderà forma, Questo avverrà in 9+3d6 round. Dopo di che la creatura si sarà formata e attaccherà la prima vittima (tirate per stabilire di chi si tratta) inglobandola, e ogni due round ne attaccherà un'altra.

Se Sarnigamar viene distratto, la creatura reagirà a seconda della situazione: se indisturbata si nutrirà delle prede più vicine, per poi passare alle altre, fino ad uscire dalla chiesa. Se il cerchio di protezione, tracciato con polveri e sangue viene interrotto (il sangue viene lavato in qualche modo, o altro sangue si mischia - ad esempio se Otto vi si dissangua sopra o se qualche PG ferito avesse questa intuizione) Sarnigamar e Otto entreranno nel novero dei bersagli possibili per la creatura. Se Sarnigamar dovesse ottenere il controllo della creatura, la userà per distruggere il gruppo.

Per tutto il tempo in cui la creatura resta nella cripta, è vulnerabile ai danni fisici.

L'ideale sarebbe che il gruppo riuscisse a eliminare Otto e Sarnigamar, o magari distrarre lo stregone e distruggergli il cerchio. Recuperare i propri compagni e scappare. Potrebbero sentire i danni causati dalla creatura, o essere inseguiti da uno, due o anche tre Ghast.

L'auto non partirà e dovranno cercare di allontanarsi oltre la nebbia. Appena usciti dalla nebbia, Norman li chiamerà. Se il gruppo non sente Norman da almeno due ore, questi giungerà in elicottero in pieno stile cinematografico (l'ultima volta che lo hanno sentito ha accennato a un modo veloce per portarli via da lì, ma non potendo scendere in dettaglio sarà rimasto vago). Se volete far divertire il gruppo, aggiungete un Norman dietro una mitragliatrice che spara ai Ghast mentre piombano sul gruppo e magari date ai personaggi la possibilità di fare gli eroi (anche aumentando il numero di Ghast).

Una nota interessante: in mattinata, Sarnigamar e i suoi stanno cominciando i preparativi. Se il gruppo li dovesse in qualche modo mettere in allarme, saranno sicuramente preparati al meglio (sentitevi liberi di variare la loro tattica). Quando l'avventura è stata giocata per la prima volta, uno dei personaggi ad Harlingen ha chiamato il cellulare di uno di quelli sull'isola. I cattivi, che avevano sequestrato i telefoni, non hanno risposto e hanno lasciato squillare liberamente. Poi, pensando che le vittime catturate avessero un gruppo di supporto, hanno tentato di depistarli con un sms inviato al numero chiamante:

"RTTRDM.PORT.HLP!!!"

Ovviamente i personaggi hanno pensato, **ROTTERDAM, PORTO, AIUTO**. Ameland è un'isola e magari con un motoscafo erano stati portati a Rotterdam... Alcuni hanno addirittura pensato di investire tutti i propri risparmi nell'acquisto immediato, ad Harlingen, di un motoscafo veloce, per andare a Rotterdam al volo...

Gli antagonisti

Gli antagonisti e gli avversari di questa avventura sono di differenti razze più o meno mortali. Ciascuno di essi rappresenta differenti gradi di minaccia. L'ostacolo principale è indubbiamente rappresentato dalle macchinazioni dello stregone Iperboreano Jallud Sarnigamar. Originario di Iperborea, mitica regione dei Reami del Sogno, Sarnigamar ha vissuto sufficientemente a lungo nel nostro mondo per impadronirsi delle principali nozioni di conoscenza di cui è padrone l'uomo moderno medio. Sebbene non riesca ancora ad afferrare i più recenti concetti dell'odierna tecnologia, tra non molto tutto ciò non costituirà più un ostacolo. Con la sua conoscenza dell'occulto e una naturale astuzia, non gli ci è voluto molto per diventare uno dei principali mercanti e collezionisti d'arte dell'Europa Settentrionale. Ha molte aziende sussidiarie e partecipazioni in attività commerciali tanto da poter essere definito un eccentrico miliardario con il pallino del collezionismo di opere d'arte e

di oggetti esoterici. Ma la sua mente è costantemente rivolta a trovare il modo di diventare sempre più potente all'interno dei Reami del Sogno, dove i veri dei camminano (e uccidono).

Il nostro mondo si sta rivelando una miniera di interessanti opportunità. Come quella per cui sta lavorando: riuscire a mettere le mani su un'esponente della Prole Informe di Tsathoggua da soggiogare al suo volere. Sarginamar non è crudele, non nel senso umano della parola. Per quanto lo riguarda, il prossimo non è un nemico, ma sicuramente nemmeno un amico. Il prossimo umano, quanto meno. Tutt'altro discorso per quanto riguarda eventuali altri Iperboreani o esponenti dell'aristocrazia dei Reami del Sogno. Gli umani del Regno della Veglia sono strumenti, sono vittime, sono estranei che non meritano diversa considerazione da quella di estranei o di risorse da sfruttare o raccogliere.

Pertanto, non sarà con crudeltà che organizza il sacrificio di Neal, Nadia e Padre Simone. Non è stato con crudeltà che ha esercitato la sua forza rompendo il braccio di Padre Simone minacciando di strapparli e non sarà con crudeltà che impartirà ordini a Otto Van Lurtz di difenderlo, arrivando a uccidere chiunque dovesse cercare di interrompere ciò che si è posto come obiettivo. Ma sarà con efficiente determinazione, il risultato del calcolo di una mente remota, antica, articolata e complessa, tanto convinta di essere diversa e superiore rispetto ai mortali della Terra da poter essere considerata indubbiamente aliena.

Il volere di Sarginamar viene messo in pratica direttamente dal suo principale servitore e aiutante, Otto Van Lurtz. Van Lurtz, originariamente un criminale di medio calibro, dopo essere stato assoldato da Sarginamar (di cui conosce il vero nome, intuisce la natura e ha appreso a non sottovalutare gli strani poteri) si è ritrovato strettamente vincolato ai voleri dell'Iperboreano, dalla parte sbagliata di un legame di dipendenza nei confronti di una polvere stupefacente ricavata dalle foglie del loto dei sogni, raccolto nella piana di Leng.

Otto Van Lurtz, a differenza di Sarginamar, è un uomo spietato e crudele. Si tratta di un violento, un ganster feroce, con una spiccata componente sadica. Moderatamente intelligente, compensa con un'astuzia quasi animalesca. Oramai, dei tre altri scagnozzi assoldati da Van Lurtz rimane ben poco: solo Heinrich Vanderlinden è ancora in vita, ma gravemente ferito. Costituisce un ostacolo opzionale: al master scegliere se renderlo presente o se invece aggravare le sue ferite e lasciarlo morente sopra una delle vecchie torri campanarie. Messo di vedetta con un'arma da Van Lurtz, con l'ordine di sparare a chiunque dovesse cercare di entrare nel complesso della chiesa (la torre di sinistra copre tre lati), ha il doppio compito di rallentare eventuali guastafeste e di stare lontano dai piedi quando le cose davvero bizzarre cominceranno. Purtroppo per lui, da qua in alto ha avuto modo di assistere ad alcune manifestazioni

NADIA AVVISA GLI ALTRI DELLA
PRESENZA DI UN TERRIZILE
ANAGRAMMA NEL NOME
LOTHAR T PAYNE
(NYARLATHOTEP)

NADIA: "Ora le mostro delle
lettere in sequenza, non le
legga ad alta voce!"

PADRE SIMONE: "Va bene."

NADIA COMINCIA A INDICARE

P.S.: "N-Y-A..."

N.: "Non lo dica!"

P.S.: "Ah, sì, certo... N-Y-A-R-L..."

dei Reami del Sogno (che lui crede allucinazioni) e ha visto almeno un ghastr. Di conseguenza non è più molto sicuro di quello a cui sta assistendo. Se siete in ritardo per lo svolgimento dell'avventura lasciatelo morire, ma magari permettete al gruppo di notare la canna del suo fucile che sporge da una delle aperture del campanile.

Un altro ostacolo di opportunità è costituito dai ghastr. Disorientati dalla stranissima città in cui si muovono, sono

comunque curiosi e affamati. Hanno provato almeno una volta a entrare in una casa e solo qualche buona fucilata li ha dissuasi.

Nessuno in Ballum ha intenzione di uscire, anche perché la nebbia è molto fitta e le auto non funzionano, assieme a ogni altra cosa con componenti elettriche.

Un singolo ghastr non attaccherà il gruppo, ma se questi dovesse frazionarsi, magari un ghastr potrebbe mettersi a seguire uno o due personaggi: siate creativi e cinematografici, i mostri attaccano SEMPRE quello simpatico che se ne va in giro da solo.

Una cosa non cambia: attirati dal sangue, nel momento in cui il gruppo porterà fuori i feriti, i ghastr si riuniranno chiamandosi l'un l'altro, per poi gettarsi all'inseguimento

del gruppo. Ancora una volta, visto che si tratta della conclusione dell'avventura, potete variare le condizioni fisiche dello scenario: il contatto con i Reami del Sogno potrebbe essere oramai interrotto, i ghastr si trovavano fuori dal cerchio onirico e pertanto costretti a rimanere sulla Terra, Norman potrebbe essere in arrivo con l'elicottero, con il faro che buca la nebbia e il rotore che disperde la pesante foschia mentre il Blackhawk si posa a venti metri dal gruppo, il portello che si apre e un marine o lo stesso Norman che spara con una mitragliatrice mentre nugoli di proiettili traccianti oltrepassano il gruppo e si abbattano sui mostruosi ghastr in corsa...

L'ultimo altro grande ostacolo dell'avventura è indubbiamente costituito dalla creatura conservata all'interno del Sacello Iperboreano. Questo esponente della Prole Infame di Tsathoggua (consultate il manuale de Il Richiamo di Cthulhu per avere informazioni dettagliate sulle particolarità di questo essere) impiegherà qualche tempo, dal momento in cui emerge dai frammenti del Sacello, prima di tornare alla piena capacità offensiva che generalmente lo caratterizza. Praticamente inarrestabile, fintanto che rimane all'interno del perimetro dell'antica chiesa è vulnerabile alle armi ordinarie. L'importante è che il gruppo non venga devastato dalla creatura (certo che se proprio insistono nell'accanirsi contro questo essere meritano la distruzione che ne consegue). Il modo migliore per risolvere la situazione sarebbe quello di trattenere la creatura o respingerla con un'arma automatica, sottrarre le tre vittime e quindi scappare, possibilmente chiudendosi la porta alle spalle. Eventuale ulteriore ostacolo verrà costituito da due zombie animati da Sarginamar. Non dovrebbero costituire un ostacolo insormontabile, ma sicuramente potrebbero trattenere i personaggi fintanto che il rituale di vincolo viene completato.



- CHI SIETE ? -

Siete un gruppo di persone che ha fatto dell'indagine di casi che nessuno vuole il proprio cavallo di battaglia. Siete un gruppo eterogeneo. Con molte frizioni e attriti. I vostri nomi sono Alex, Anne, Randy, Walter e Vladimir.

Alex e Anne sono i soci dell'Agenzia Investigativa Astarte, due detective. Walter è uno stuntman che lavora per l'Agenzia come collaboratore e consulente. Randy è un'ex carcerata, ora in libertà sulla parola, che lavora per l'Agenzia. Vladimir è un ex agente segreto russo. Ciò che vi accomuna è Delta Green. Siete, infatti, i "friendly" (i collaboratori, gli alleati) della Cellula N di Delta Green, attiva in Olanda da qualche mese.

La settimana scorsa la Cellula si è imbattuta in uno strano caso: qualcuno ha fermato un furgone che trasportava la salma di un vecchio prete, ha derubato i portatini bendandoli e stordendoli e si è portato via il corpo.

Dalle prime indagini è risultato che Padre Aloysius, alias Marco Horras, era in Olanda senza appartenere ad alcuna diocesi. Un prete cattolico senza alcuna chiesa. Risiedeva a Ballum, nell'isola di Ameland. La Cellula N ha indagato. Ha scoperto che l'uomo è morto di infarto ad Harlingen, sulla strada per venire ad Amsterdam. Era in viaggio. È anche stato scoperto che si era spedito, presso una cassetta di sicurezza nell'aeroporto di Shippol, i biglietti per un viaggio andata/ritorno per Roma e una misteriosa chiave di ferro. Parte della Cellula N (il capo, Neal, e un'agente vostra amica, Nadia) sono andati a Ballum con Padre Simone, vostro amico e collega.

Giunti in città hanno scoperto che, dove viveva il prete, ora c'è una biblioteca, ricavata in una vecchia chiesa sconsacrata. Aloysius era il bibliotecario. Si sono appostati, hanno indagato. Hanno scoperto una porta di pietra nei sotterranei. La chiave l'ha aperta. All'interno hanno trovato una strana cripta, un contenitore di cristallo alto due metri. Libri antichi.

Hanno portato via tutti i libri, sono andati nel loro residence dopo aver richiuso tutto e hanno chiesto a voi di arrivare in aiuto. Il vostro compito è semplice: difenderli, rendere sicuro il residence, montare la guardia, eventualmente offrire copertura. Vi hanno chiamati ieri sera. Alle 21:00 eravate in viaggio. Alle 23:00 alloggiavate ad Harlingen, in un albergo, in attesa dell'indomani, quando riprenderà il servizio di traghetti che vi porterà sull'isola di Ameland e ai suoi misteri.

Personaggi Giocanti

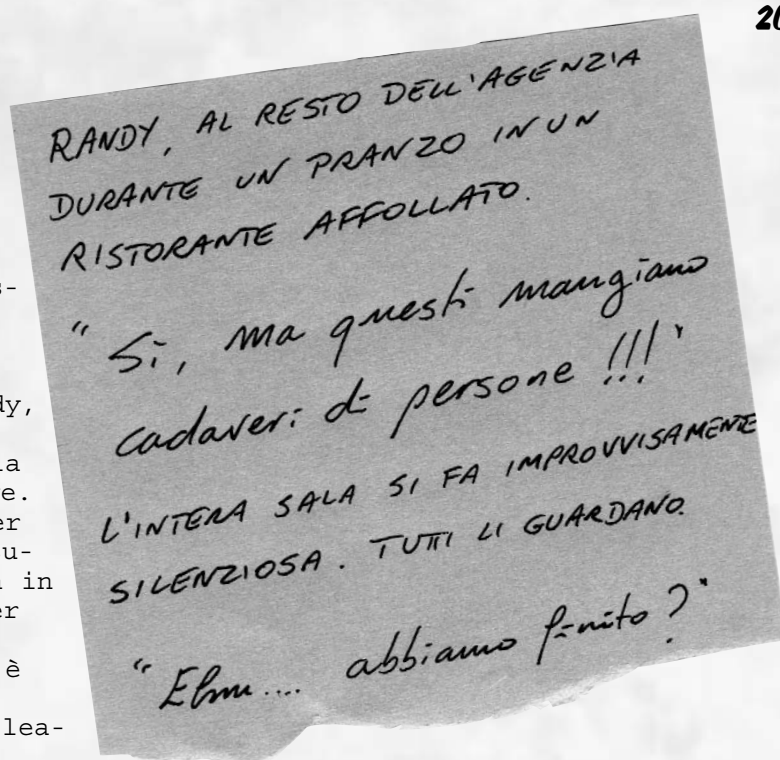
- Alexander Klein
- Anne Kirche
- Walter Ponte
- Marianne "Randy" Von Ebernach
- Vladimir "Vlad" Tonkov

il capo dell'Agenzia Astarte, ex poliziotto
socio dell'Agenzia Astarte, ex prostituta
collaboratore e consulente, stuntman
collaboratrice e consulente, ex tossicodipendente
Attaché al consolato russo, ex agente segreto

Personaggi non Giocanti

- Padre Simone de Bernardi
- Agente Neal
- Agente Norman
- Agente Nadia

collaboratore e consulente, prete cattolico gesuita
Agente di Delta Green, Capo della cellula
Agente di Delta Green, Agente operativo
Agente di Delta Green, Agente reclutatore



Equipaggiamento

Al momento in cui l'avventura comincia, potete contare sul seguente equipaggiamento:

Automobile

Macchina fotografica con flash incorporato e 4x24 rullini

Computer portatile con lettore Cd-Rom, lettore Floppy, modem esterno e borsa da trasporto

Una scatola di dischetti (10 dischi da 1.4 MB)

Quaderni per appunti

Un binocolo

Torçe elettriche (2)

Sacchi a pelo (5)

Varie borse da viaggio

Ombrelli (2)

Un kit di pronto soccorso (di quelli da viaggio, da tenere in auto)

Un estintore (di quelli da viaggio, da tenere in auto)

Un metro flessibile (2m di lunghezza)

Un visore notturno russo (con una batteria da 4 ore)

Un paio di grossi guanti da lavoro

Cartina stradale dell'Olanda

Pistole beretta cal. 9mm (2) appartenenti all'Agenzia Astarte (con 6 caricatori da 12 colpi)

Pistola Glock 17 (fornita da Delta Green, con 3 caricatori da 15 colpi)

Pistola-Mitragliatrice H&K MP-5 Kurz (con 2 caricatori da 30 colpi)

Ciascun personaggio ha una serie di oggetti personali (spazzolino, dentifricio, penne, tel. cellulare, rasoio, palmare, ecc.). Ognuno di voi ha ricambi di biancheria per circa tre giorni, un set di abiti casual, abiti da "operazione" (scuri, tute, pantaloni para-militari, ecc). Vlad e Alex hanno anche abiti "corporate" (giacca scura, camicia e cravatta, con pantaloni neri). Anne ha il doppio degli abiti degli altri (e il suo campionario le permette di affrontare qualunque situazione dallo jogging mattutino al cocktail party su di uno yacht). Gli oggetti di uso quotidiani sono di default in vostro possesso, ma considerato che la partenza è stata organizzata abbastanza in fretta, non date per scontato di avere con voi qualche oggetto particolare (tipo il kit di attrezzi per riparare la macchina fotografica o una mezzaluna da cucina). Consultatevi con il master per ricevere la sua autorizzazione sull'eventuale presenza di questi oggetti.



L'Agenzia Astarte

L'Agenzia Investigativa Astarte è composta da alcuni personaggi estremamente eterogenei, con passati diversi e differenti caratteri. Proprietario effettivo dell'agenzia è Zander Van Lassen, ex uomo d'affari con un notevole capitale, il cui figlio Hector, poliziotto, era collega di Alexander Klein e che ha aiutato a salvarti. In seguito agli eventi che hanno portato alla morte di Hector e al cambio di vita tuo e di Klein, Van Lassen ha deciso di aprire l'agenzia per permettere a voi due di indagare là dove la polizia e i metodi "tradizionali" spesso si arrestano. Tutto ciò avveniva nell'Ottobre del 1999. In seguito, l'Agenzia si è arricchita del supporto di Walter Ponte e di Padre Simone de Bernardi, entrambi veterani di esperienze "non normali", e solo dopo qualche tempo è arrivata anche Marianne Van Ebernach.

Anne Kirche

Ex prostituta - Olandese-Spagnola - 22 anni

Background

Sei nata da madre spagnola e padre olandese. La tua è stata un'infanzia difficile, in quanto i tuoi si sono lasciati molto presto. Quando avevi 7 anni tua madre è morta e sei stata lasciata a un'istituto, da cui sei scappata quasi subito. Sei passata da un istituto all'altro fino ai 14 anni, poi sei scappata definitivamente. Due anni dopo sei arrivata in Olanda, ma oramai non c'era più nulla di innocente in te. Per uno scherzo del destino, mentre toccavi il fondo e diventavi una prostituta in Olanda, a 17 anni realizzavi che la tua vita personale poteva e doveva migliorare. Hai sempre rifiutato di lasciarti andare alla cattiveria o all'invidia e alla disperazione. Sei una convinta vegetariana, non fumi, non bevi, non hai mai provato droghe e non hai nessuna intenzione di farlo. Sei rimasta preoccupata dall'Aids, ma sei una ragazza intelligente e hai preso ogni tipo di precauzione. Per fortuna sei entrata a lavorare in una casa di lusso, dove l'ambiente era bello e per quanto possibile elegante. La tua vita... tutto sommato ti piaceva, e hai cominciato a guadagnare bene. Poi è arrivato quell'uomo d'affari inglese e i suoi piani per delle feste per una certa confraternita, una sorta di "circolo", come lui amava chiamarlo. Strane feste. Strana gente. Strani abiti. Ti hanno addirittura portata in Inghilterra con delle tue amiche. Poi l'incubo. Hai visto cose orribili. Sacrifici, uccisioni, orge di sangue, e creature che non avrebbero dovuto esistere. Poi i poliziotti. E la gentilezza dimostrata da Hector. Non lo conoscevi, ma era simpatico... così timido nei tuoi confronti mentre ti difendeva da quella cosa! Ma è morto. Hai fatto amicizia con il suo amico, Alex. E hai cambiato vita. Del tutto. Ora sei entusiasta dell'Agenzia! I problemi sono molti, ma hai un'occasione unica: puoi cominciare una nuova vita e lo stai facendo. Una vita in un mondo che ha molto da rivelare e tu lo sai. Questi di Delta Green, però, sono strani. Da quando li avete incontrati, tutto ha cominciato a migliorare. Quando finirà? E come?

Descrizione Fisica

Sei bella e lo sai. Oramai sai tutto degli uomini e molto delle donne. Se tu volessi sedurre un uomo... ci riusciresti. Sei slanciata, sei atletica, hai lunghi capelli neri, carnagione chiara e gli occhi azzurri di tuo padre. Ti piace restare in forma e adori approfittare di un meraviglioso hobby tipicamente femminile: shopping! Sei un'entusiasta. E se dipendesse da te cambieresti abito due volte al giorno!

Personalità

Dietro questa facciata sei abbastanza insicura. Non hai ancora capito come affronte-

rai questa nuova vita, ma sei abbastanza coraggiosa. Sei leale e fedele, ma non del tutto aperta. Hai imparato a tenerti per te alcune cose. Hai bisogno di contatti umani e di affetti. Hai bisogno che la gente sia tua amica, ma non vuoi mostrare questo bisogno e al caso sai erigere la tua corazza di fredda indifferenza... ma dentro fa male. Gli Astarte sono tutto quello che hai adesso.

Rapporti con gli Altri

Alexander Klein:

E' carino! Ma ogni tanto si comporta come una rapa. Con le sue arie da macho... ah! Però è simpatico. Sta ancora prendendo le misure in questo incarico e quando si atteggia a capo vorresti mettergli un vaso in testa... però... però gli starai vicina: gli devi molto, e gli perdonerai molto. E lo hai già fatto, anche.

Marianne Van Ebernach:

Avete molto in comune, ma ogni tanto è davvero dura. Ha uno strano modo di fare, quasi come se volesse usare gli altri. Non ti piace un minuto, e il minuto dopo ti è molto amica. È strano. Però è una di voi ormai. Forse ne ha passate tante quanto te, starai a vedere... il fatto è che l'amicizia deve sorgere tra due persone, non deve essere promossa da una sola...

Walter Ponte:

Che uomo buffo! Uno stuntman, wow! Sarebbe carino stare con lui, e sicuramente è un grande amico, ma... prende tutto estremamente sul serio! Sembra che qualunque cosa sia di sua responsabilità! Affidategli un compito e - bam!- diventa l'uomo più serio del mondo! E poi da quando è insieme a Randy, a volte è davvero insopportabile.

Vladimir Tonkov:

Mette i brividi. Ha l'aria del gangster. Forse è il suo accento. Forse il suo fisico. È freddo e pensi possa essere anche spietato. Questo è il primo caso insieme a lui e forse sarà anche l'ultimo.

L'Agenzia Astarte

L'Agenzia Investigativa Astarte è composta da alcuni personaggi estremamente eterogenei, con passati diversi e differenti caratteri. Proprietario effettivo dell'agenzia è Zander Van Lassen, ex uomo d'affari con un notevole capitale, il cui figlio Hector, poliziotto, era tuo collega e ti ha aiutato nel salvare Anne Kirche. In seguito agli eventi che hanno portato alla morte di Hector e al cambio di vita tuo e di Anne, Van Lassen ha deciso di aprire l'agenzia per permettere a voi due di indagare là dove la polizia e i metodi "tradizionali" spesso si arrestano. Tutto ciò avveniva nell'Ottobre del 1999. In seguito, l'Agenzia si è arricchita del supporto di Walter Ponte e di Padre Simone de Bernardi, entrambi veterani di esperienze "non normali", e solo dopo qualche tempo è arrivata anche Marianne Van Ebernach.

Alexander Klein

Ex poliziotto - Olandese - 31 anni

Background

La tua infanzia non ha certo brillato per ricchezza, istruzione o amore dei tuoi cari. Sei riuscito a superare i primi studi e grazie a una notevole volontà hai trovato, comunque, una tua dimensione. Litigando presto con i tuoi genitori, ma mantenendo un buon rapporto con i tuoi due fratelli, dopo le superiori (un istituto tecnico) ti sei arruolato in polizia.

Gli anni di formazione sono volati veloci e poi finalmente è giunto il servizio attivo. In capo a cinque anni hai familiarizzato molto bene con gli equilibri di potere all'interno del corpo e hai capito che se volevi emergere dovevi essere più ambizioso. Così, dopo il grado di sergente, ti sei candidato ai corsi e selezioni per diventare ufficiale. Contemporaneamente, la tua condotta estremamente attiva ti ha portato a orbitare nei pressi dell'Interpol.

Sono giunte le prime missioni all'estero. Nel corso di un'azione sotto l'egida dell'Interpol avete sventato un traffico di "schiave" per conto di una strana setta religiosa, il cui sacerdote, un politico Inglese, è però scappato. Mesi dopo, la trappola per arrestarlo è scattata. Con una squadra, di cui faceva parte il tuo grande amico Hector Van Lassen, avete fatto irruzione in un albergo nei pressi di Birmingham, dove la controparte britannica della stessa setta stava conducendo orge sacrileghe. Il tutto è degenerato in un incubo di orrore e sangue. Strane creature hanno ucciso dall'ombra i tuoi compagni e solo l'aiuto di una delle prostitute presenti ti ha permesso di scappare, portando con voi il corpo di Hector. In seguito la polizia ha assaltato il posto, ma il tutto è stato messo a tacere. Hanno fatto pressioni su te e la tua nuova amica affinché nulla trapelasse. Questo era decisamente troppo. Hai lasciato la polizia. Fu allora che Van Lassen aprì l'Agenzia Astarte, affidandone la gestione a te e a Anne, con la richiesta: "Indagate, indagate casi che gli altri non vogliono vedere, non devono esserci altri Hector".

Delta Green non ti piace molto. Sembra chiedere troppo per quello che dà in cambio. Hai paura che possa costituire la fine dell'Agenzia Astarte.

Descrizione Fisica

Sei abbastanza basso, poco meno di 1.70. Ma anni di addestramento hanno reso il tuo fisico, altrimenti anonimo, estremamente pronto e scattante. I tuoi capelli sono castani e ora li porti moderatamente lunghi, a caschetto. Non hai barba o baffi e il tuo viso, dai tratti ben marcati, è aperto e schietto. Ti piace vestire con abiti comodi.

Personalità

Sei aperto, diretto, incapace di diplomazia! Ciò nonostante Van Lassen ha affidato a te la gestione dell'agenzia. Senti molto il carico di responsabilità che essere il "capo" comporta. Gli altri sono a posto... anche se, per i tuoi gusti, seguono troppo poco le regole. Specialmente le tue. Comunque siete amici, e questo significa molto. Spesso loro pensano secondo binari a cui tu non accedi. Sai perfettamente di aver bisogno di loro, trovi però difficile conquistare la loro fiducia. Non hai avuto molte esperienze con l'occulto, ma sei di mentalità aperta. Sai che la realtà è differente da come ce la immaginiamo.

Rapporti con gli Altri

Anne Kirche:

E' bella, è simpatica, ne avete passate molte insieme, ma a volte combina dei disastri. È meglio non lasciarla agire da sola. A volte è un po' troppo pesante... come se avesse messo gli occhi su di te...

Marianne Van Ebernach:

Un'ex tossicodipendente ora in libertà sulla parola! Affibiata praticamente da Van Lassen! È giovane e carina e anche abbastanza simpatica, ma proprio non riesce a stare al suo posto. Molto attiva e intraprendente... fin troppo, a volte... Il fatto che ora stia assieme a Walter potrebbe complicare le cose.

Walter Ponte:

E' un grande. Potreste diventare davvero ottimi amici. È capace ed affidabile, ed ha esperienza. Non si lascia andare molto ma ti è molto simpatico. Il fatto che ora stia assieme a Randy potrebbe complicare le cose.

Vladimir Tonkov:

Eravate una buona squadra anche senza di lui. Ve lo hanno affibbiato e non sai bene perché. Ci sa fare. È efficiente e professionale, ma questa vita non è fatta solo di rapporti di lavoro e lui di sicuro non si sbottona...

L'Agenzia Astarte

L'Agenzia Investigativa Astarte è composta da alcuni personaggi estremamente eterogenei, con passati diversi e differenti caratteri. Proprietario effettivo dell'agenzia è Zander Van Lassen, ex uomo d'affari con un notevole capitale, il cui figlio Hector, poliziotto, era collega di Alexander Klein e lo ha aiutato nel salvare Anne Kirche. In seguito agli eventi che hanno portato alla morte di Hector e al cambio di vita di Klein e Kirche, Van Lassen ha deciso di aprire l'agenzia per permettere loro di indagare là dove la polizia e i metodi "tradizionali" spesso si arrestano. Tutto ciò avveniva nell'Ottobre del 1999. In seguito, l'Agenzia si è arricchita del supporto tuo e di Padre Simone de Bernardi, entrambi veterani di esperienze "non normali", e solo dopo qualche tempo è arrivata anche Marianne Van Ebernach. Da quando Delta Green si è manifestata hai visto la possibilità di trovare una spiegazione ai molti misteri che state incontrando in Olanda ma, indubbiamente, tutto si è fatto molto più pericoloso!

Walter Ponte

Stuntman - Italiano - 30 anni

Background

Vieni da una solida famiglia italiana, madre casalinga, padre macellaio, con altri due fratelli, ma sei sempre stato attirato dalla magia del cinema. Nato a Roma, hai bazzicato Cinecittà fin quando, alla fine, non ti hanno fatto entrare come comparsa. Poi, mentre gli anni scolastici si trasconavano lenti e noiosi, il salto di qualità... E dopo altri anni di duro lavoro eccoti: uno stuntman!

Il sogno di una vita finalmente realizzato. Hai lavorato in una serie di produzioni a basso costo fino a quando non ti è capitata la possibilità di andare a lavorare all'estero: una produzione televisiva olandese.

Sei ad Amsterdam da qualche anno ormai. Contemporaneamente, una serie di coincidenze ti hanno portato a collaborare con una prima agenzia investigativa (Meta Investigations, che si avvaleva delle consulenze di Padre Simone De Bernardi) ma quando ti si è presentato un caso con connotazioni sovranaturali quelli di Meta non ti hanno creduto... e allora li hai lasciati. Qualche tempo dopo sei entrato in contatto con Klein e da novembre sei consulente di Astarte. Nel corso del primo caso, per risolverlo, vi siete avvalsi di Padre De Bernardi su tuo suggerimento... e ora eccovi qui.

Descrizione Fisica

Sei orgoglioso del tuo aspetto fisico. Sei alto quasi 1.80, ben messo, con un fisico scattante e muscoloso. Moro e con capelli corti, i tuoi occhi scuri riscuotono un interessante successo presso la popolazione femminile locale. Ti piace vestire con abiti sportivi e tenerti in forma.

Personalità

Credi in sani valori. Coraggio, lealtà, fedeltà... Per te non sono semplici parole, sono uno stile di vita. O almeno cerchi di vivere in questo modo. Hai un forte senso dell'onore e di responsabilità, a volte eccessivo.

Rapporti con gli Altri

Alexander Klein:

Ha stoffa il ragazzo, ma a volte ne sai più tu di lui. Comunque, è decisamente degno di rispetto. Magari a volte ha bisogno che qualcuno gli mostri il problema sotto una diversa angolazione, ma ti piace: ci si può fidare di lui.

Marianne Van Ebernach:

Ti sei innamorato di lei e questo ha cambiato i tuoi equilibri. Hai avuto le tue esperienze ma nulla è mai stato così serio. O almeno tanto serio quanto questa storia sembra essere. A volte proprio non sai come prenderla, non vorresti le accadesse nulla, ma non puoi tenerla sempre nella bambagia.

Anne Kirche:

Che donna enigmatica! È bellissima e intelligente. Ha un passato burrascoso e non si vede, se non nel modo in cui tratta le persone. Non sembra aver molto a che fare con questo lavoro, comunque sembra saperci fare.

Vladimir Tonkov:

Quel russo è strano. Molto strano. Estremamente serio. Non te la conta giusta, anche perché sembra avere la stoffa per essere uno della Cellula N eppure non lo è. Come mai? Qualcosa non quadra e tu scoprirai che cosa è, ma nel frattempo terrai gli occhi aperti.

L'Agenzia Astarte

L'Agenzia Investigativa Astarte è composta da alcuni personaggi estremamente eterogenei, con passati diversi e differenti caratteri. Proprietario effettivo dell'agenzia è Zander Van Lassen, ex uomo d'affari con un notevole capitale, il cui figlio Hector, poliziotto, era collega di Alexander Klein e lo ha aiutato nel salvare Anne Kirche. In seguito agli eventi che hanno portato alla morte di Hector e al cambio di vita di Klein e Kirche, Van Lassen ha deciso di aprire l'agenzia per permettere loro di indagare là dove la polizia e i metodi "tradizionali" spesso si arrestano. Tutto ciò avveniva nell'Ottobre del 1999. In seguito, l'Agenzia si è arricchita del supporto di Walter Ponte e di Padre Simone de Bernardi, entrambi veterani di esperienze "non normali", e solo dopo qualche tempo sei arrivata tu. Tra gli agenti friendly di Delta Green spicca Vladimir Tonkov, gigantesco russo che lavora come attaché al Consolato della Federazione Russa, in Amsterdam.

Marianne "Randy" Van Ebernach

Studentessa, ex tossicodipendente - Olandese - 25 anni

Background

La tua famiglia è stata una normale famiglia borghese. Non ti hanno mai fatto mancare nulla: affetto nella giusta misura, attenzione, vestiti, coccole, giocattoli, soldi, regali... poi... crak! La casa delle bambole si è rotta. Litigi, incomprensioni, crisi generazionali che spesso hai scatenato tu. La tua adolescenza è stata difficile. E "loro" non ti capivano. Il mondo è diverso da quello che hanno cercato di insegnarti e loro lo rifiutavano. Litigate sempre più furiose e tu che cercavi rifugio in altro. Amici, incontri occasionali, alcool... poi le droghe leggere... poi quelle più pesanti... poi non sei più riuscita ad uscirne. E da quello il passo è stato veloce. Amicizie sbagliate, gente che si approfittava di te. Falsi amori, falsi ideali, false speranze. Ti sei ritrovata in centrale di polizia senza nemmeno saperlo. Affidata alla famiglia. Crisi, litigate, pianti. La fuga. E di nuovo giù... una spirale di mezzi ricordi. Sai di esser stata condannata per furto... Una casa di recupero. Ti sei disintossicata e ora sei fuori in libertà sulla parola. Qualche lavoretto, poi hai ripreso a scrivere la tua tesi di laurea in Antropologia. E ora l'occasione. Un segretario ti ha detto che avresti avuto la possibilità di lavorare per un'Agenzia di Investigazioni, ma avresti dovuto restare sotto la tutela di un prete! Meno male che è gente a posto e anche il Padre non è male e poi... wow: questi non indagano su divorzi e simili, ma su cose strane! Interessanti! Occulto? Grande! Il contatto con Delta Green ha portato un'ulteriore ventata di novità, mistero e pericolo nella tua vita. Norman e Neal sono freddi e distanti, mentre Nadia si sta dimostrando una vera amica.

Descrizione Fisica

Sei giovane e il tuo aspetto non tradisce assolutamente il tuo passato, o la tua natura. Hai capelli biondi lisci, a caschetto, carnagione chiara e occhi azzurri. Sei carina e cerchi di indossare i panni della figlia per bene. Ma fumi. Molto. E ogni tanto emerge qualcosa di te che è spiacevole... rughe intorno agli occhi e una posa aggressiva.

Personalità

Gli amici ti chiamano "Randy".

Ok, hai commesso un errore, ma ora hai una nuova possibilità e la coglierai a piene mani! E poi in questa Agenzia non sembrano fare troppo caso al fatto che sei nuova, anzi, incoraggiano le tue idee e le tue iniziative... Molto bene! Sei fundamentalmente insicura e hai bisogno di legami forti. Esistono dei valori a cui non si può rinunciare e tu non ci rinuncerai! Quindi intanto approfitti della situazione. Sei energica e coraggiosa. Curiosa, ma anche cauta. Questo lavoro ti piace e adori scoprire le cose. Spesso sei tu il motore dei vostri piani...

E poi... beh... poi c'è Walter... c'è qualcosa di serio tra voi...

Rapporti con gli Altri

Alexander Klein.

Per essere un ex poliziotto è abbastanza a posto, tranne quando si mette a comandare senza tante spiegazioni... allora diventa insopportabile! È carino e simpatico, ma troppo per bene e fa troppa mostra di essere ligio alle regole, anche se spesso le infrange. Ogni tanto è un pochino ipocrita, ma sta crescendo.

Anne Kirche.

Che strana... Però è simpatica. Può essere un'amica, almeno nei momenti più lievi... ogni tanto ci hai fatto shopping, ma... boh... è strana, è come se non appartenesse a queste cose. È meglio suggerirle le cose e farle cambiare idea piuttosto che farsi guidare da lei. Si è già messa parecchio nei guai, ma ha anche compiuto gesti eroici.

Walter Ponte.

Siete insieme da un paio di mesi e già senti il peso delle vostre differenze. Sa essere dolce e romantico, ma a volte anche troppo. A volte è a dir poco assillante e il suo machismo italiano viene fuori! Però vi volete bene e questo è ok. Ne hai bisogno e sei contenta che sia accaduto. Si sta gettando a capofitto in questa cosa di Delta Green, forse anche troppo.

Vladimir Tonkov.

Ha l'aspetto e il comportamento del duro. Non è proprio uno di voi, ma sembra intenzionato a diventarlo, quanto meno ha tutte le carte in regola. Pare sia amico di Neal e di sicuro i DG se ne fidano. Però è parecchio misterioso e sembra trattarvi tutti con distacco e superiorità.

L'Agenzia Astarte

L'Agenzia Investigativa Astarte è composta da alcuni personaggi estremamente eterogenei, con passati diversi e differenti caratteri. Proprietario effettivo dell'agenzia è Zander Van Lassen, ex uomo d'affari con un notevole capitale, il cui figlio Hector, poliziotto, era collega di Alexander Klein e lo ha aiutato nel salvare Anne Kirche. In seguito agli eventi che hanno portato alla morte di Hector e al cambio di vita di Klein e Kirche, Van Lassen ha deciso di aprire l'agenzia per permettere loro di indagare là dove la polizia e i metodi "tradizionali" spesso si arrestano. Tutto ciò avveniva nell'Ottobre del 1999. In seguito, l'Agenzia si è arricchita del supporto di Walter Ponte e di Padre Simone de Bernardi, entrambi veterani di esperienze "non normali", e solo dopo qualche tempo è arrivata anche Marianne Van Ebernach. Tu non fai parte dell'Agenzia, ma li hai sentiti nominare e sei in contatto con loro da qualche giorno.

Vladimir "Vlad" Pliniovitch Tonkov

Ex Spetztnatz, ex agente Kgb - Russo - 42 anni

Background

La tua è stata una vita di cambiamenti e trasformazioni. Sei stato uno Spetztnatz dell'armata rossa e in seguito sei diventato un agente operativo per il Kgb. Hai visto la fine del regime comunista, la perestroika, la nascita di un nuovo mondo. Poi molti dei tuoi ideali sono stati disillusi. Sono cambiati gli abiti e i distintivi, ma gli uomini corrotti, quelli, ci sono sempre. Hai cominciato a scoprire che alcuni casi venivano messi da parte, altri chiusi frettolosamente. Hai iniziato a cercare, a indagare per conto tuo e questo ti ha creato dei nemici. Fino a una missione di recupero di alcuni scienziati da un laboratorio segreto in una stazione petrolifera, nel Mare del Nord. Qualcosa era andato storto. Esperimenti genetici. Qualcosa di molto grosso. La tua squadra decimata. Degli americani armati nell'installazione. Ciò che ha fatto a pezzi la tua squadra ha distrutto anche quella degli yankee. Alla fine, solo tu e un americano vi siete salvati. Da allora, avendo cambiato incarico e nome un paio di volte, lui è rimasto tuo amico. Ti ha parlato di cospirazioni, misteri, segreti e di un gruppo di pazzi, folli, idealisti disposti a tutto pur di respingere le tenebre un'altra volta ancora. Il gruppo? Delta Green. L'uomo? L'Agente Neal. Ora lavori come attaché della sicurezza per il Consolato Russo ad Amsterdam, ma nel tuo tempo libero sei un agente friendly della Cellula N in Olanda. Non hai avuto molto a che fare con la fantomatica Agenzia Astarte e li hai sempre sentiti descrivere da Norman e Neal come dei dilettanti, dei campeggiatori, dei boy scout. Pare sia arrivato il momento di capire di che pasta sono fatti.

Descrizione Fisica

Sei alto quasi 1.90 e pesi quasi un quintale. Hai messo su qualche chilo di troppo negli ultimi anni, colpa di un lavoro più sedentario, ma sotto i tuoi muscoli restano scattanti. Hai occhi chiari e capelli castani, anche se i tuoi capelli stanno recedendo dall'ampia fronte e i tuoi occhi sono quasi sempre socchiusi.

Personalità

Sei serio. Ma ti piace ridere e divertirti. Sei comunque un professionista. Devi molto a Neal. E lui deve molto a te. Questi altri che ti hanno messo intorno... Si comportano come boy-scout. Starà a te far vedere come si agisce in situazioni d'emergenza.

Rapporti con gli Altri

Alexander Klein:

Stando al suo curriculum ti saresti aspettato qualcosa di più. Se ci fosse spazio per la simpatia e l'antipatia, lui potrebbe starti simpatico. Dovrete chiarire presto i vostri ruoli.

Marianne Van Ebernach:

Intelligente e scaltra. I suoi legami con la piccola malavita e il suo passato torneranno sicuramente utili. Potrebbe essere tua figlia, però. È' un peccato che possa finire in situazioni brutte... Colpa di questo mestiere.

Walter Ponte:

Troppo sicuro di sé. Troppo sbruffone. Gente così causa problemi. Devi fargli capire che in una squadra non possono esserci schegge impazzite. Ma agiscono tutti così qua dentro?

Anne Kirche

Indubbiamente attraente, ma sinceramente non riesci a capire per quale motivo sia stata chiamata. Sembra più furba di quel che vuol far credere, però...

- CELLULE OPERATIVE di DELTA GREEN -

Delta Green è un'organizzazione clandestina e fuorilegge.

Non ha fondi. Non ha campi d'addestramento. Non ha una rete di comunicazione. Non ha uffici, macchine per scrivere, fotocopiatrici, automobili, armerie o aerei. Ciò di cui è ricca sono i nemici.

Agenti federali, poliziotti, appartenenti ad organizzazioni rivali, cultisti, agenti dei Miti, creature di altri mondi, spesso aiutate da complici mortali, all'interno dell'organizzazione e del governo degli Stati Uniti o di altre nazioni.

Pertanto, DG ha dovuto imparare a sopravvivere. Ma cercando, nel contempo, di respingere le Tenebre un giorno dopo l'altro. Le perdite ci sono, si verificano, sempre. E, purtroppo, non sempre gli agenti di DG vengono uccisi. Spesso vengono catturati. E finiscono nelle mani di chi vuole distruggere e annullare DG.

Di conseguenza, non potendo eliminare questa condizione di precaria e vulnerabile esistenza, DG si è data un'organizzazione tipica di molte altre strutture clandestine: cellule operative.

Ciascuna cellula è costituita da tre agenti.

Indipendentemente dal loro background culturale o professionale, gli agenti possono essere messi insieme per il compimento di una missione specifica, oppure assegnati a una cellula, attivata di volta in volta.

Le cellule europee non sono state create per missioni specifiche, ma sono state create con il compito di integrarsi nel tessuto sociale della nazione ospite e fare proselitismo. Uno degli agenti è a capo della cellula. Ne è il responsabile, l'ufficiale operativo, quello che prende le decisioni, che impartisce gli ordini e stabilisce i tempi. Un secondo agente si occupa della sicurezza della cellula, monitorando le sue comunicazioni, offrendo sicurezza agli altri agenti, alle eventuali strutture ed equipaggiamenti. Il terzo, oltre a coadiuvare gli altri due, si occupa del reclutamento. Tutti e tre gli agenti, però, rimangono agenti operativi di Delta Green, pertanto sono tenuti a portare a termine i compiti assegnati, a svolgere missioni e tenere costantemente occhi e orecchie aperte per intervenire secondo il proprio arbitrio ogni volta che qualche evento particolare si dovesse manifestare.

Il terzo agente, l'agente reclutatore, ha il compito di fare da tramite tra la cellula e il personale locale. Ciò che a DG manca in quanto a legami, contatti e possibilità in seno alle nazioni europee in cui si è insinuata, dovrebbe essere fornito da eventuali "friendly" reclutati sul campo.

Questi sono simpatizzanti, alleati, collaboratori, consulenti ed amici. Si tratta di persone che, magari, hanno gli stessi ideali di DG, senza essere agenti veri e propri. Si tratta di persone esterne all'organizzazione, ma dei cui servizi la cellula spesso si serve per portare a termine le missioni.

I friendly sono estremamente importanti per DG, tanto che spesso sono loro a compiere le missioni vere e proprie, magari con l'agente reclutatore come mentore, con l'agente operativo ad assicurarne la copertura e salvezza e il capo cellula a tirare le fila della missione, nell'ombra. I friendly sono tanto importanti che ciascuna cellula può devolvere gran parte delle proprie risorse e finanze per assicurare la possibilità a questi alleati di prestare i propri servizi alla cellula stessa, manipolando i compiti lavorativi, aiutandoli con tasse ed autorità (quando possibile) o usando le capacità di un friendly a beneficio di un altro.

Alcune cellule utilizzano i friendly tenendoli all'oscuro gli uni degli altri. Altre favoriscono la creazione di team e gruppi operativi compatti ed affiatati.

Quest'ultimo caso riguarda in modo particolare la Cellula N, quella olandese, i cui friendly sono stati scelti nell'Agenzia Astarte al completo, per via delle recenti indagini paranormali e a causa del particolare background personale di ciascun singolo individuo.