

Indice

Introduzione.....	3
Background.....	5
Background per il DM.....	5
Distribuzione dei Personaggi.....	7
Background per i Giocatori.....	8
Note Aggiuntive per il DM.....	9
Regia dello Scenario.....	13
Maschere.....	15
Scheda di Licia.....	15
Scheda di Thutmosi.....	16
Scheda di Meriv.....	17
Scheda di Meriv (alternativa).....	18
Scheda di Nefertari.....	19
Scheda di Nefertari (alternativa).....	20
Scheda di Pashet.....	21
Scheda di Ramose.....	22
Scheda di Psusenne.....	23
Scheda di Sheshonk.....	24
Allegato: Manoscritto di Shepsekaf.....	25
Riassunto di due Partite di Play-Testing.....	26
Ringraziamenti.....	32

Introduzione

A differenza di un gioco di ruolo "tradizionale", in cui i giocatori agiscono all'interno di una trama già predeterminata, e il loro successo è basato sulla collaborazione, in questo modulo, realizzato per **De Eloquentia**, il successo si fonda sulla competizione tra i diversi giocatori e la trama viene determinata e sviluppata dalle scelte e dalle azioni dei singoli giocatori.

In effetti, ad ogni giocatore è affidato il ruolo di un personaggio con degli obiettivi personali e delle conoscenze particolari. Gli obiettivi potranno essere sia in coincidenza che in conflitto, le conoscenze di un giocatore possono essere utili ad un altro, a un giocatore sono necessarie le informazioni dei concorrenti. Pertanto per aggiungere il successo, ognuno dei giocatori è forzato ad interagire con gli altri. In un certo senso, il successo dell'avventura richiede più il conflitto che la collaborazione tra i giocatori.

In un gioco di questo tipo, il ruolo del DM è evidentemente diverso da quello in un role-playing tradizionale; il DM non deve più soltanto agire da tramite tra i giocatori e la storia, ma deve anche agire come tramite tra i giocatori stessi, fungere da arbitro e da garante della correttezza del gioco, ed allo stesso tempo fare sì che la storia giunga fluidamente alla conclusione.

Pur indirizzando giocatori e DM al modulo **De Eloquentia** come riferimento per la gestione e la partecipazione ad un gioco di questo tipo, vogliamo aggiungere qualche ulteriore commento, suggerimento e spiegazioni.

Sotto l'aspetto tecnico, questo gioco presenta notevoli differenze da un role playing tradizionale; per buona parte del tempo i giocatori faranno anticamera mentre il DM li riceve singolarmente per discutere le loro azioni o assiste ai dialoghi e agli intrighi di due di loro. E' importante mantenere la simultaneità delle azioni all'interno del tempo di gioco: questo può essere opportunamente scandito in mattina, pomeriggio, sera e notte; il DM può chiedere a ciascuno dei giocatori un rapido riassunto di ciò che intendono fare nell'arco di tempo considerato e quindi organizzare le varie azioni in ordine rozzamente cronologico.

Un indesiderabile ma inevitabile effetto dell'esigenza di mantenere la simultaneità dei tempi di gioco dei singoli giocatori è che uno di essi può trovarsi fuori dall'azione per un tempo reale anche lungo. A maggior ragione il DM deve tenere sotto controllo quei giocatori che tendono ad essere sempre protagonisti dell'azione. Inoltre il DM può permettere che alcuni degli incontri fra due giocatori una volta avviati si svolgano in sua assenza, limitandosi a chiedere ad entrambi i partecipanti un riassunto dell'incontro.

Poiché, come si è detto, il gioco richiede l'interazione tra i partecipanti è importante chiarire che, mentre ogni personaggio conosce almeno di vista gli altri personaggi, all'inizio del gioco i giocatori conoscono soltanto il proprio personaggio e buona parte della fase iniziale del gioco consiste necessariamente nello scoprire chi interpretino gli altri giocatori: il primo incontro fra loro deve avvenire solo se uno dei personaggi dichiara di voler parlare con un altro personaggio ed il secondo è disposto a riceverlo. Se i personaggi si incontrano casualmente (ad esempio al funerale che apre l'avventura) il DM non deve rivelare la loro identità. Pertanto in tale contesto azioni individuali devono essere risolte tra il DM ed il giocatore in assenza degli altri e solo dopo possono essere descritte agli altri giocatori.

Nonostante che il gioco sia essenzialmente competitivo, ciò non vuol dire però che ci sia un vincitore assoluto. In principio, vincitore sarà colui che diventa Faraone, ma poiché ciò è praticamente impossibile senza il formarsi di una qualche coalizione, per ottenere il risultato egli dovrà offrire qualcosa ai suoi alleati e potrà facilmente pagare il suo prezzo quando sarà Faraone. Viceversa un giocatore, ritenendo di non poter diventare Faraone, potrà decidere di sentirsi soddisfatto di qualcosa di meno: una solida posizione di onore e di potere può essere considerata un grande successo; a maggior ragione, un personaggio femminile (che non può diventare Faraone, ma solo Reggente) può considerarsi vincitrice se il suo candidato diventa Faraone garantendole il vero

potere dietro le scene; per i personaggi che non hanno una posizione di prestigio, la loro vittoria è indiscutibile se riescono a barattare la loro conoscenza in cambio dell'agiatezza, invece di doverla cedere sotto la minaccia della forza; inoltre, calandosi nel proprio personaggio, ogni giocatore troverà facilmente in esso, ambizioni e desideri il cui appagamento può essere considerato un successo.

Date le caratteristiche del gioco, è importante che sia chiaro al DM e ai giocatori, che i personaggi non hanno nessuna abilità al di là di quella di interagire dialetticamente. Seguendo la filosofia di **De Eloquentia** in questo modulo non si fa ricorso alle usuali regole di un RPG che hanno la funzione di determinare le caratteristiche e le potenzialità dei personaggi: in questo modulo **il personaggio è ciò che fanno di lui le capacità del giocatore ad interagire con gli altri.**

La filosofia di **De Eloquentia** è anzi spinta fino all'estremo di abolire le regole **9 (Le Abilità)** e **10 (I Poteri)** e, di conseguenza, di imporre ad ogni giocatore di assegnare 6 punti di *Stamen* e *Gnosis* e quindi distribuirne 18 a sua scelta tra le tre caratteristiche.

Ribadiamo che in questo scenario il personaggio non ha altre capacità che l'abilità del proprio giocatore o quelle derivanti dal suo background: in particolare non ha poteri magici, né la possibilità di assumere maghi, non è capace a combattere, non ha pozioni né veleni: **la sua unica arma è l'intrigo.** Naturalmente tutto ciò va preso cum granu salis: quasi tutti i personaggi sono uomini di potere e posseggono un notevole patrimonio¹; questo permette loro di agire indirettamente assumendo degli scherani. E' compito del Master preservare lo spirito del gioco, impedendo ad un giocatore di ottenere vantaggi eccessivi sui rivali in questo modo².

Inoltre, per evitare che ciò sia possibile, gli scherani avranno esattamente le stesse caratteristiche del personaggio che li assume con due punti in meno.

L'ambientazione dell'avventura è l'antico Egitto: sia perfettamente chiaro che al DM e ai giocatori non è richiesta una conoscenza maggiore di quella dell'Autore (che è del tutto nulla!). Lo pseudo-Egitto in cui si svolge **Le chiavi del regno** è una sorta di trapianto della Roma ministeriale pre Mani Pulite su una Tebe egiziana così come risulta da documentari e libri divulgativi. E' compito al DM e ai giocatori di ricrearsi un tale ambiente sulla base delle spoglie note di sceneggiatura che seguono.

Che la Fortuna Arrida ai suoi Corteggiatori!

¹ le due eccezioni compensano questa assenza con importanti legami all'interno della piccola malavita e nella confraternita dei muratori.

² A questo proposito il DM viene riferito al paragrafo **Suggerimenti sulla gestione dello scenario** nel capitolo **Regia dello scenario**

Background per il DM

L'ambientazione del gioco è la città egizia di Tebe, all'epoca della costruzione degli edifici nella Valle dei Re. Per quanto ciò sia difficilmente avvertibile anche alla classe dominante, il Regno sta attraversando una grave crisi strutturale che rischia di condurlo alla rovina e che è aggravata dalla corruzione diffusa e dalla minaccia alle frontiere rappresentata dai potenti regni semitici. Per combatterli, il Faraone ha lasciato Tebe un mese prima alla testa di un potente esercito, accompagnato dall'unico erede, dal Grande Sacerdote di Osiride, dalla Grande Sacerdotessa di Iside e da tutti i suoi principali consiglieri, lasciando le redini del regno al Grande Sacerdote di Horo, **Shepsekaf il Nuovo**, un individuo sussiegoso, trionfo del proprio prestigio, ma totalmente incapace. Per fortuna la macchina dell'amministrazione statale, nonostante la corruzione diffusa, è in grado di procedere senza bisogno di guida.

Grazie alle sue abilità profetiche e alle sue arti magiche, vent'anni prima il Grande Sacerdote di Horo **Shepsekaf** (predecessore dell'attuale), aveva avuto precognizione dell'attuale crisi del Regno ed una visione gli aveva suggerito la soluzione. Seguendo questa visione, egli aveva costruito due potenti amuleti a forma di scettro e un nuovo tabernacolo all'interno del tempio di Horo per accoglierli: il potere magico degli scettri è tale che colui (purchè sia maschio) che inserisse gli scettri nel tabernacolo sarebbe stato investito di un potere divino e sarebbe stato riconosciuto Faraone senza opposizione alcuna; secondo la profezia, il nuovo Faraone, indipendentemente dai suoi meriti, grazie a questa guida superiore, avrebbe ricondotto il Regno al suo passato splendore. Nelle intenzioni di Shepsekaf, il segreto degli scettri sarebbe stato tramandato da un sacerdote di Horo al successivo fino a che fosse giunto il momento.

Per nascondere gli scettri fino ad allora, Shepsekaf aveva dato incarico all'Architetto Reale **Amasi** di costruire due templi segreti e dalla pianta anomala³ all'interno di un lotto della Valle dei Re in costruzione in quel momento. Contro tutte le usanze, l'Architetto non aveva presieduto alla messa a punto delle trappole; queste erano state realizzate da due esperti (Maestri del Passaggio), **Sebekhotep** per il tempio di Iside, **Mentuemsaf** per quello di Osiride, che erano stati condotti sul luogo bendati ed erano completamente all'oscuro della sua localizzazione.

Terminata la costruzione dei templi e messe a punto le trappole, Shepsekaf aveva scelto sei cittadini influenti e di fiducia, tre per ogni tempio; insieme ad essi ed al Maestro del Passaggio (ognuno mascherato), Shepsekaf si era recato al tempio, aveva nascosto lo scettro e un documento in cui riferisce la sua attività⁴ in un vano apposito che era stato chiuso con tre chiavi dai tre uomini mascherati, a cui era stata poi affidata la custodia della chiave, dopodichè il Maestro del Passaggio aveva completato i riti attivando le trappole.

Shepsekaf avrebbe naturalmente preferito ridurre ulteriormente le persone a consocenza, sia pure parziale, del segreto: la presenza dei custodi delle chiavi era però parte integrante della sua visione profetica.

A confortare Shepsekaf era un aspetto della sua visione, secondo la quale, anche nel caso il segreto andasse perso, nel momento necessario le chiavi sarebbero riapparse permettendo di incoronare il nuovo Faraone e così salvare il Regno.

Ad operazione conclusa, l'architetto Amasi era stato vittima di un tentato omicidio, in cui era stata uccisa la sua giovane figlia; sospettando la mano del Grande Sacerdote era fuggito e si era reso irreperibile; pochi giorni dopo, il Grande Sacerdote era stato trovato morto nel suo letto. Amasi aveva sospettato a torto il Grande Sacerdote, che si era limitato ad eliminare gli schiavi che avevano condotto lui e i custodi al tempio: l'aggressione in cui era morta la figlia era opera di alcuni

³ L'anomalia è giustificabile da esigenze magico-mistiche per la protezione degli scettri, ma ha in realtà la funzione di permettere ai giocatori di individuare i templi consultando l'Archivio della Valle dei Re.

⁴ cf. **Allegato: manoscritto di Shepsekaf**

balordi. Dopo essere fuggito, Amasi era ritornato a Tebe per vendicarsi di Shepsekaf: riuscì a penetrare fino alla stanza del sacerdote⁵ e a minacciarlo. A causa della sua irruzione e minaccia, l'anziano sacerdote morì di un attacco di cuore.

Di conseguenza, Amasi fuggì una seconda volta e si rifugiò in Fenicia e sopravvisse come marinaio. Un anno fa, la nostalgia della patria lo fece ritornare a Tebe, dove si alloggiò in una locanda nel quartiere presso i cantieri edili, assumendo il nome di **Nefer**.

Poichè l'operazione era stata condotta con grande segretezza e non ne è stato lasciato nessun documento scritto, e poichè la morte improvvisa di Shepsekaf gli aveva impedito di comunicare il segreto al suo successore designato, le uniche persone ad esserne a conoscenza sia pure parzialmente sono l'Architetto Amasi, i Maestri del Passaggio Sebekhotep e Mentuemsaf ed i sei custodi Smende, Amenemnisu, Psusenne, Osorkon, Sheshonk, Pami.

La profezia di Shepsekaf era veritiera: il giorno in cui l'esercito del Faraone subisce una terribile disfatta in cui periscono il Faraone e il suo seguito (ma la notizia giungerà a Tebe solo dopo alcuni giorni), le chiavi - rimaste sepolte per vent'anni - ricompaiono misteriosamente, mettendo in moto una serie di eventi che porteranno all'investitura di un nuovo Faraone da parte delle potenze sovranaturali che proteggono l'Egitto.

⁵ Non è un compito difficile per un architetto, intrufolarsi in un edificio costruito da se stesso!

Distribuzione dei Personaggi

L'avventura richiede sei giocatori, tre di sesso maschile e tre di sesso femminile; ognuno interpreta uno dei personaggi che posseggono parte delle chiavi necessarie a rivelare il segreto di Shepsekaf. Ad essi si aggiungono due personaggi non giocatori, Psusenne e Sheshonk. Gli otto personaggi si dividono pertanto in due gruppi di quattro, uno per lo scettro di Osiride, l'altro per quello di Iside. Ogni gruppo consiste di tre personaggi che detengono ciascuno una chiave e di un personaggio che conosce le trappole che proteggono lo scettro e come disattivarle. Ogni giocatore ha ereditato questa informazione da parte di un componente del gruppo originale (di cui invece fanno parte Psusenne e Sheshonk) e conosce il nome di altri due componenti del gruppo originale (insieme alle informazioni necessarie per scoprire il probabile erede del segreto).

Gruppo di Iside

NEFERTARI, la sacerdotessa, possiede la chiave d'**oro** di **Smende** ed è al corrente del ruolo di **Sheshonk** e **Sebekhotep**

PASHET, lo scriba, possiede la chiave d'**argento** di **Amenemnisu** ed è al corrente del ruolo di **Smende** e **Sebekhotep**

SHESHONK, medico, personaggio non giocatore, possiede la chiave di **bronzo** ed è al corrente del ruolo di **Smende** e **Amenemnisu**

RAMOSE, maestro e ricettatore, conosce le trappole di **Sebekhotep** ed è al corrente del ruolo di **Sheshonk** e **Amenemnisu**

Gruppo di Osiride

LICIA, la cortigiana, possiede la chiave d'**oro** di **Osorkon** ed è al corrente del ruolo di **Psusenne** e **Mentuemsaf**

THUTMOSI, il prefetto, possiede la chiave d'**argento** di **Pami** ed è al corrente del ruolo di **Osorkon** e **Mentuemsaf**

PSUSENNE, responsabile dell'annona, personaggio non giocatore, possiede la chiave di **bronzo** ed è al corrente del ruolo di **Osorkon** e **Pami**

MERIV, ostessa e ladra, conosce le trappole di **Mentuemsaf** ed è al corrente del ruolo di **Psusenne** e **Pami**

Varianti

Nel caso che la distribuzione dei giocatori per sesso sia diversa, si suggeriscono le seguenti modifiche:

con due giocatrici: cambiare sesso a Meriv secondo la scheda alternativa.

con una giocatrice: la soluzione ottimale è distribuire i sei personaggi senza badare al sesso dei ruoli; alternativamente cambiare sesso a Meriv e a Nefertari, secondo le schede alternative, che fanno di Nefertari un sacerdote di Osiride; di conseguenza scambiare il ruolo di Iside ed Osiride in tutte le schede.

con nessuna giocatrice: l'unica soluzione è distribuire i sei personaggi senza cambiarne il sesso.

La distribuzione dei personaggi ai giocatori e alle giocatrici può essere effettuata a sorte oppure in funzione delle caratteristiche del giocatore; analogamente se i giocatori sono meno di sei, il Master può scegliere il personaggio da trasformare in non giocatore sia a sorte sia scegliendo quello meno adatto al gruppo, tenendo in conto che i personaggi meno "utili" e più deboli sono quelli di Ramose e Meriv. In un gruppo di quattro giocatori, il Master deve comunque fare in modo che ogni gruppo comprenda due personaggi giocatori. Con meno di quattro giocatori, l'avventura non è realizzabile.

Background per i Giocatori

Oltre alle notizie contenute nella scheda individuale e quelle di dominio pubblico che si possono ottenere chiedendo al DM, ogni giocatore ha le seguenti informazioni:

L'ambientazione del gioco è la città egizia di Tebe, all'epoca della costruzione degli edifici nella Valle dei Re. Per quanto ciò sia difficilmente avvertibile anche alla classe dominante, il Regno sta attraversando una grave crisi strutturale che rischia di condurlo alla rovina e che è aggravata dalla corruzione diffusa e dalla minaccia alle frontiere rappresentata dai potenti regni semitici. Per combatterli, il Faraone ha lasciato Tebe un mese prima alla testa di un potente esercito, accompagnato dall'unico erede, dal Grande Sacerdote di Osiride, dalla Grande Sacerdotessa di Iside e da tutti i suoi principali consiglieri, lasciando le redini del regno al Grande Sacerdote di Horo, **Shepsekaf il Nuovo**, un individuo sussiegoso, tronfio del proprio prestigio, ma totalmente incapace. Per fortuna la macchina dell'amministrazione statale, nonostante la corruzione diffusa, è in grado di procedere senza bisogno di guida.

La mattina in cui ha inizio l'avventura, tre notizie circolano per Tebe suscitando i commenti dei passanti:

1) **Pami**, uno dei più ricchi e noti mercanti della città, è stato arrestato il giorno prima: un controllo su alcune irregolarità amministrative ha rivelato un complesso meccanismo di contrabbando e traffico di merci illegali: nonostante che il capo della Polizia, **Imhotep**, si sia attribuito il merito, circola insistentemente la voce che a condurre l'operazione sia il giovane e ambizioso Prefetto **Thutmosi**, responsabile dei mercati e del traffico della città di Tebe.

2) Il vecchio e stimato astronomo reale, **Osorkon**, si è tolto la vita la notte prima, senza alcun apparente motivo; nonostante che non sembrino esservi dubbi che si tratti di un suicidio, la polizia sta indagando. Circola la voce incontrollata che prima di uccidersi, Osorkon si sia recato in visita da **Licia**, la cortigiana greca, la cui villa accoglie tutta la migliore società tebana per feste che spesso si trasformano in orge; la notizia sembra priva di fondamento, dal momento che Osorkon era noto per il suo disinteresse per le cose del mondo.

3) Un anziano Maestro del Passaggio (i tecnici che costruiscono le trappole per proteggere i sepolcri), **Mentuemsaf**, è morto in miseria e pressochè dimenticato nella locanda in cui viveva, nel quartiere degli architetti; si dice che la giovane ostessa, **Meriv**, lo accudisse come un padre. Come spesso accade, l'artista, dimenticato da vivo, è stato riscoperto non appena morto, e la corporazione degli architetti intende fargli un funerale prestigioso: l'Architetto Reale, il greco **Badanos**, noto per le sue teorie rivoluzionarie in architettura e il suo atteggiamento sprezzante verso il vecchio stile, ha espresso l'intenzione di rendere omaggio personalmente a Mentuemsaf, ultimo genuino rappresentante della vecchia scuola architettonica, recentemente degenerata nell'opera di imitatori privi di idee originali. Si commenta che questo gesto rappresenta una specie di scippo del funerale le cui onoranze sarebbero spettate alla corporazione dei maestri del passaggio, ed in particolare uno sgarbo nei confronti del Gran Maestro del Passaggio **Piye** a cui sarebbe spettata la commemorazione e che, come è noto, è legato al suo anziano maestro.

I maestri del passaggio

Essi sono i membri della corporazione che collabora alla realizzazione architettonica di sepolcri e piramidi. Il loro compito ha aspetti allo stesso tempo tecnici e rituali: dapprima progettano le trappole che proteggono la Camera Tombale, poi sorvegliano la loro costruzione in stretta collaborazione con l'architetto. Quando avviene la sepoltura ed il rito è concluso, essi si trattengono per sigillare la Camera, compiendo i riti necessari e quindi mettono definitivamente a punto le trappole, sempre compiendo i riti relativi.

La triade divina

La religione del Regno si fonda sull'adorazione della triade divina composta da Osiride (il padre), Iside (la madre), Horo (il figlio). Le "chiese" delle tre divinità sono ricchissime, anche

grazie alle elemosine degli adoratori, e potentissime fino al punto che il Consiglio del Regno è formato dai tre Grandi Sacerdoti.

Gli Archivi della Valle dei Re

Il Regno essendo governato da un'estesa burocrazia, è ovvio che esiste una specie di ``catasto`` in cui sono conservate le mappe dei templi e delle tombe realizzate nella Valle dei Re e che ad esse può accedere chiunque abbia funzioni ministeriali o sia membro della corporazione degli architetti.

Note Aggiuntive per il DM

La localizzazione dei due templi

Essa si può ricavare

- interrogando Nefer, che sarebbe disposto a svelare quanto sa per denaro o sotto minaccia di morte; Nefer inoltre svela il segreto a Meriv al termine della prima giornata di gioco.

- studiando le mappe che sono contenute negli Archivi della Valle dei Re riconoscere i due templi è facile: come i giocatori sanno, i due templi fanno parte di un complesso di templi e tombe; consultando il plico delle mappe di questo lotto, le mappe dei due templi colpiscono immediatamente per gli aspetti anomali delle piante e sono sufficiente ad attribuire ciascuno alla divinità corrispondente⁶.

Le persone che hanno il diritto di consultarle sono Nefertari, Ramose, Pashet, Thuthmose e non ha alcuna difficoltà a farlo anche Licia tramite corruzione.

Naturalmente, le mappe non danno alcuna indicazione sulle trappole che proteggono lo scettro.

Il crollo dell'Egitto

All'inizio dell'avventura, dunque, il Regno è crollato: l'esercito è stato sterminato e nel massacro sono morti il Faraone, il suo erede, il comandante dell'esercito e l'intero Consiglio, con la sola eccezione del Grande Sacerdote di Horo, una nullità. Quando la notizia arriverà a Tebe, sarà evidente a chiunque che l'Egitto, privo di esercito e di un valido governante, non ha più alcuna speranza di sollevarsi.

È compito del DM far sì che la notizia sopraggiunga subito prima che i giocatori si rechino al Tempio di Horo per compiere il rito che investe il vincitore del suo potere divino e descrivere lo stato disperato dell'intera popolazione.

Inoltre si suggerisce al DM di utilizzare questa notizia (o per lo meno l'arrivo di informazioni non precise e non confermabili) quando entrambi gli Scettri sono stati rinvenuti, per premere sui giocatori affinché i due gruppi (e i membri di essi) giungano ad un'accordo che permetta di compiere il rito.

L'accesso allo scettro.

Una volta che il tempio è stato individuato, l'accesso ad esso ed il controllo dello scettro, è garantito a chiunque (singolo personaggio o gruppo) che possieda le tre chiavi e sia stato correttamente istruito a disattivare le trappole. Basta semplicemente appoggiarsi al portone che si spalanca immediatamente (purchè le tre chiavi siano presenti), penetrare nel cunicolo, disattivare le trappole (purchè siano stati istruiti a farlo), aprire la nicchia con le tre chiavi e prendere lo scettro e il manoscritto.

Non è richiesto agire in giorni sacri alla divinità, né usare le chiavi seguendo uno schema particolare⁷, né null'altro.

Le sei chiavi sono identiche, a parte per il metallo con cui sono composte e per il fatto che su di esse è inciso il geroglifico della divinità a cui corrispondono⁸.

⁶ ad esempio, le piante dei due templi rappresentano i segni mistici delle due divinità, mentre le altre mappe non contengono alcuna stranezza. Se al DM viene un'idea migliore, l'autore l'incoraggia ad applicarla.

⁷ ... ma, naturalmente, chiedere ai giocatori in quale ordine usano le chiavi permette sia di aumentare il loro panico, sia soprattutto di decidere chi si impossessa dello scettro (l'ultimo ad aprire).

⁸ Spetta al DM decidere se è il caso o meno di informare i giocatori dell'esistenza del geroglifico. È consigliato non farne accenno (a meno che, naturalmente, un giocatore la studi con molta cura) e se due chiavi dello stesso metallo vengono confrontate; in fatti non sapere del simbolo, crea dei piacevoli effetti nello scenario quando i giocatori scoprono l'esistenza di

E' possibile che qualche giocatore voglia distruggere la propria chiave o farla comunque sparire: dal momento che le chiavi sono magiche (e soprattutto perchè la loro sparizione o distruzione porta al fallimento del gioco) ogni azione di questo tipo è impossibile: ogni volta che il giocatore tenta di distruggere la propria chiavi, se la ritrova tra i propri oggetti.

Il rito del tabernacolo di Horo

Il tabernacolo di Horo rappresenta la triade divina, al centro Horo e, più indietro ai suoi lati, Iside e Osiride; accanto ad ognuno dei due dei c'è una struttura simile ad un candelieri che può reggere uno scettro.

Il rito da eseguire consiste semplicemente nell'inserire i due scettri nei candelieri corrispondenti.

La persona che lo esegue (purchè sia di sesso maschile) sarà quindi investito dal potere divino.

I personaggi non giocatori

Amasi Dopo aver vissuto a lungo in Medio Oriente, Amasi, ormai vecchio e praticamente in miseria, è tornato a Tebe dove ha preso alloggio alla locanda di Meriv e vive in incognito sotto il nome di **Nefer**, senza essere stato riconosciuto dal vecchio Mentuemsaf. La giovane Merit gli ricorda la figlia morta e nei suoi confronti tiene l'atteggiamento di un vecchio nonno. Poichè la morte di Mentuemsaf gli fa tornare in mente le tragedie collegate a Shepsekaf, al termine della prima giornata di gioco, essendosi ubriacato racconda la storia a Merit (rivelandole quindi la localizzazione dei due templi e come sono associati alle divinità. E' disposto a svelare quanto sa per denaro o sotto minaccia di morte.

Badanos Spilungone, omosessuale, bleso, il greco Badanos è il Grande Architetto della Triade Tebana (pettegoli sostengono che l'incarico è dovuto a ``rapporti'' con l'imperatore). E' noto come assiduo partecipante dei salotti (soprattutto quello di Licia) e per la sua prosopopea e la sua convinzione che la sua genialità rivoluzionerà l'architettura egiziana: una macchietta la cui funzione è introdurre qualche motivo di sorriso°.

Pami Il mercante è completamente innocente delle accuse ricevute: uno dei suoi segretari, in combutta con gruppi di malavitosi, ha spesso utilizzato i suoi magazzini per nascondere merci rubate e di contrabbando. Convinto dell'onestà dei suoi dipendenti, Pami crede che sia stato incastato da Thuthmose allo scopo di fare carriera grazie alla fama ottenuta da questo caso. Paranoico, Pami sarà convinto che tutte le persone che (probabilmente) cercheranno di parlargli o fargli proposte siano spie e emissari del prefetto Thutmosi, e si rifiuterà di ammettere alcunchè; crede che la sua unica speranza sia attendere il ritorno del Faraone da cui spera di avere un onesto processo che proverà la sua innocenza.

Piye Gran Maestro del Passaggio, ossia il presidente della corporazione dei maestri del passaggio, fu discepolo dell'anziano Mentuemsaf, al quale è sempre stato affezionato e che spesso ha visitato alla locanda di Meriv. Comosso dalla cura che la giovane ha mostrato per l'anziano, le offre sinceramente il suo aiuto. Essendo ben introdotto nei circoli della classe dominante, Piye può permettere alla giovane di contattare facilmente molti degli altri personaggi. Naturalmente egli può permettere a questi di avvicinare la giovane senza suscitare i suoi sospetti.

Il personaggio di Psusenne

Grande Responsabile dei Granai Reali della Città di Tebe, è un anziano commit d'Etat. Il suo compito è acquistare partite di grano dai grandi produttori (che comprendono le tre chiese e tutti i due chivi dello stesso metallo...

g Tra le sue gags, prendendo un dado a quattro facce, spiega le sue ultime idee geniali: ``Nell'avchittetuva antica, una pivamide è costruita appoggiandosi su una faccia; sto pvogettando pivamidi appoggiate su uno spigolo, o pevfino su un vevtice... Come, dice che è impossibile? Lo so che ci sono pvolemi tecnici; puvtvooppo la matevia tavpa le ali del puvo spivito...''

Oppure, mostrando un dado a otto facce: ``Sto pensando a pvogettave una pivamide matvimoniale...''

personaggi eccetto Ramosi e Meriv) e metterlo in vendita sui mercati cittadini calmierando così il prezzo del grano.

Un simile compito dà evidentemente al suo responsabile un notevole potere e una possibilità di ricchezza, ma Psusenne è noto a tutti (e soprattutto a quelli che hanno trattato spesso con lui) per il suo estremo rigore e la sua leggendaria correttezza: è impossibile pensare di corromperlo sia pure in forme blande; ogni tentativo di modesta frode, ad esempio sulla qualità del grano, è da lui punito interrompendo temporaneamente ogni acquisto (il caso è avvenuto recentemente col tempio di Horo); pur essendo anch'egli possidente, ha sempre trattato sé stesso come ogni altro fornitore. La sua onestà è riconosciuta da tutti. E' noto anche per il disprezzo che esprime spesso nei confronti di altri funzionari che spesso si arricchiscono grazie alla loro funzione.

La ricomparsa delle chiavi e la promessa che ciò sembra contenere di una rinascita del Regno, hanno in un certo senso attizzato in lui la ambizione di guidare tale rinascita e fare sì che il suo rigore e la sua onestà modellino il nuovo regno.

Il personaggio di Sheshonk

Un uomo di mezza età, Sheshonk è il più noto medico della città di Tebe. E' unanimemente considerato il più eccelso nella categoria ed è conosciuto da tutti come "il medico dei poveri".

La sua capacità fa sì che tutti i membri della classe dominante ricorrano al suo servizio e paghino senza fiatare delle parcelle astronomiche. Non soltanto queste ricchezze gli permettono una vita agiata e la possibilità di dedicare gran parte del suo tempo a curare gratis i poveri della città, ma buona parte di queste sono utilizzate per sovvenzionare un ospedale gratuito ed una scuola di medicina.

Egli ha anche altri progetti, ad esempio una scuola per i bambini dei poveri, su cui cerca invano di interessare la sua ricca clientela. La ricomparsa delle chiavi e la promessa che ciò sembra contenere di una rinascita del Regno, gli fanno sognare che egli possa guidare tale rinascita facendo sì che il nuovo regno sia plasmato in modo da migliorare le condizioni di vita delle classi povere.

Cosa fanno i giocatori dei personaggi citati

Al di là delle informazioni contenute nelle singole schede di un giocatore, riportiamo qui le informazioni generali che ogni giocatore conosce oppure può ottenere chiedendo in giro su ognuno dei personaggi di questa storia:

Amenemnisu Ricco ed anziano proprietario terriero. E' morto un anno fa. Il suo erede è lo scriba Pashet.

Amasi Antico Grande Architetto della Triade Tebana. Il suo nome è collegato ad un ampio complesso di tombe e templi nella Valle dei Re. Circa vent'anni fa al termine di quest'opera, sparì da Tebe e da allora non è mai riapparso né è stata spiegata la sua sparizione. Si dice che essa fosse comunque collegata alla tragica morte della sua giovane figlia, uccisa quando furono aggrediti da un gruppo di balordi. Alcuni vecchi muratori sono sicuri di averlo riconosciuto in Nefer e se interrogati non esitano a dirlo. Così pure Sebekhotep che lo ha rivelato a Ramose.

Badanos Greco, è il Grande Architetto della Triade Tebana. Pettegoli sostengono che l'incarico è dovuto a "rapporti" con l'imperatore. Assiduo partecipante dei salotti. Noto per la sua convinzione che la sua genialità rivoluzionerà l'architettura egiziana.

Imhotep Capo della Polizia. Da molti è considerato inetto. E' nota la rivalità col Prefetto Thutmosi

Licia Etera greca. Il suo salotto e le sue feste sono frequentate dai membri della classe dominante; la sua villa è considerata come uno dei centri occulti del potere.

Tra i frequentatori possiamo enumerare Badanos, Imhotep, Pashet, Piye, Psusenne, Skheshonk, (che è anche il suo medico curante), Thutmosi.

Mentuemsaf Dell'anziano Maestro del Passaggio si sa solo che non ha parenti e che viveva alloggiato nella locanda di Meriv.

Meriv Gestisce una locanda frequentata da muratori.

Nefer Un vecchio svampito che vive alloggiato nella locanda di Merit. Alcuni vecchi muratori sono sicuri di averlo riconosciuto per Amasi e se interrogati non esitano a dirlo. Così pure Sebekhotep che lo ha rivelato a Ramose.

Nefertari Sacerdotessa di Iside. Segretaria della Grande Sacerdotessa.

Osorkon Il vecchio viveva in una villetta isolata con la sua perpetua. Non ha discendenti diretti e pare che il suo testamento nomini sua erede la perpetua. I giocatori che perquisiscono la villetta non trovano assolutamente nulla (tranne schemi astrologici).

Pami Noto e stimato mercante. La sua ditta ha ampi commerci con le isole greche.

Pashet Nipote ed erede del ricco Amenemnisu. Secondo Assistente del grande Scriba. Pur mantenendo il proprio lavoro, dacché ha ereditato dal ricchissimo zio si dedica a gestire e far fruttare la sua ricchezza, a godersi una vita lussuosa e a tessere rapporti con i centri reali del potere.

Piye Gran Maestro del Passaggio, ossia il presidente della corporazione dei maestri del passaggio. Discepolo dell'anziano Mentuemsaf, al quale è sempre stato affezionato.

Psusenne Grande Responsabile dei Granai Reali della Città di Tebe. Il suo compito è quello di gestire e rifornire i granai di Tebe. In questa funzione ha avuto spesso rapporti con alcuni dei personaggi: Licia, Nefertari, Pashet. E' noto per la sua leggendaria onestà e rigore

Ramose Apprendista Maestro di Passaggio. Discepolo ed erede di Sebekhotep.

Sebekhotep Maestro di Passaggio. Morto da circa un anno. Il suo erede e discepolo è l'apprendista Ramose.

Sheshonk Illustre medico. Cura le famiglie più nobili di Tebe. Licia ha dei rapporti con lui, essendone sua paziente. E' noto come "il medico dei poveri" perché non soltanto dedica gran parte del suo tempo a curare gratuitamente i poveri, ma utilizza le sue ricchezze per finanziare progetti il cui scopo è alleviare la vita delle classi povere.

Smende Anziano comandante della porta settentrionale. Chi lo cercasse lì, scoprirebbe che il giorno del funerale di Mentuemsaf, essendo andato in pensione pochi giorni prima, ha lasciato Tebe, apparentemente per ritirarsi ad una sua villetta sulle foci del Nilo. E' nota la sua eccessiva devozione per la dea Iside

Thutmosi Prefetto della città di Tebe. E' nota la sua ambizione ad ottenere il posto di Capo della Polizia, scalzando Imhotep.

Ursus Servo nubiano di Licia, di cui è guardia del corpo, segretario e contabile.

Regia dello Scenario

Suggerimenti sulla gestione dello scenario

Come si è osservato più sopra, è compito del DM preservare lo spirito del gioco, impedendo ad un giocatore di ottenere vantaggi eccessivi sui rivali mediante l'uso di scherani. Pur essendo impossibile dare precise regole generali, al DM si suggerisce di adeguarsi ai seguenti suggerimenti: in linea di principio è da considerarsi possibile far pedinare i personaggi, assumere ladri che frughino tra le loro cose (ma non rubare in questo modo la chiave ad un giocatore), farsi accompagnare da guardie del corpo. E' già più discutibile la liceità di far aggredire dai propri uomini un altro giocatore (e basta che questi abbia delle guardie del corpo perchè il tentativo fallisca) e tantomeno farlo rapire (a meno che questi non sia tanto ingenuo da infilarsi da solo in una trappola). Atti violenti sono da considerarsi comunque esclusi eccetto nelle fasi finali del gioco.

La cosa più importante è comunque garantire che tutti i giocatori partano ad armi pari (così se uno assolda dei mercenari, il DM dovrebbe suggerire agli altri di procurarsi delle guardie del corpo) e soprattutto evitare che il mantenimento in gioco di un giocatore dipenda soltanto dal tiro dei dadi.

L'obiettivo principale del DM nella conduzione del gioco (e l'obiettivo più cruciale e difficile) deve essere quello di garantire che ogni giocatore abbia chances comparabili di ottenere le proprie condizioni di successo. Questo obiettivo ha due aspetti diversi: da un lato garantire il fair play di ogni singolo giocatore, dall'altro impedire che un singolo giocatore sia penalizzato dalla debolezza del proprio team.

In entrambi i casi, un'importante strumento che ha il DM a disposizione a questo fine è la presenza di due partecipanti alla caccia gestiti direttamente da lui: da un lato una condotta eccessivamente aggressiva da parte di un giocatore può essere bilanciata da un atteggiamento altrettanto aggressivo dei personaggi non giocatori; dall'altro il ruolo del personaggio non giocatore di un team dovrà essere maggiore o minore a seconda dell'abilità manifestata dal team nel suo complesso.

Nel tentativo di dare un supporto al DM, in appendice viene riportato il riassunto commentato di due delle partite di play-testing.

Inizio dello scenario

Inizialmente il DM deve distribuire ai giocatori i ruoli dei personaggi e quindi consegnare ad essi la loro scheda ed i capitoli **Introduzione** e **Background per i giocatori**.

Una prima seduta con ogni singolo giocatore ha la funzione di chiarire ad essi il background generale e dare a loro le notizie di dominio comune che essi desiderano sapere.

I giocatori sono quindi informati che l'avventura ha inizio all'alba e che la commemorazione di Mentuemsaf si svolgerà alle dieci del mattino.

Una seconda seduta con ogni singolo giocatore ha la funzione di chiedere loro cosa intendono fare nella mattinata.

Dopo avere gestito le azioni singole anteriori alla commemorazione, il DM riunisce quindi il gruppo per descriverla.

Dopo aver fatto la lista dei principali nobili presenti al funerale, che include, oltre ai personaggi che hanno espresso la loro intenzione di parteciparvi¹⁰, il capo della Polizia Imhotep e il sacerdote di Osiride, il DM descrive come dalla locanda siano usciti quattro maestri apprendisti del passaggio che sorreggono il feretro seguiti da Piye che sorregge una giovane ragazza. Dopo uno sproloquio tenuto da Badonas come commemorazione, questi passa la parola a Piye, il quale, rigido e tagliente, si limita a dire: "Parole piene d'aria non possono commemorare il mio grande Maestro. Preferisco tacere e presentare a voi la persona che lo ha curato con amore" indicando con un gesto Merit "e ringraziarla pubblicamente a nome mio e della confraternita"

Conduzione dello scenario

¹⁰ Ramose è naturalmente nel gruppo dei membri della confraternita e quindi non deve essere citato.

Nella prima fase dello scenario, i compiti dei giocatori sono quelli di costituire ognuno dei due teams, raggiungere un accordo fra di loro e impossessarsi dello scettro. Come si è detto prima, in questa fase il DM deve utilizzare i personaggi non giocatori di Sheshonk e Psusenne.

Essi hanno la funzione di impedire che un singolo giocatore sia penalizzato dalla debolezza del proprio team, permettendo al DM di graduarne il suo ruolo in modo che compensi le debolezze manifestate dal team nel suo complesso.

Inoltre mediante essi, il DM deve fare in modo che, una volta trovato il primo scettro, il secondo team sia formato e l'altro scettro sia raccolto entro un giorno di tempo di gioco.

Una volta che entrambi gli scettri sono riemersi, inizia la seconda fase del gioco, quella in cui i due gruppi devono combattersi e giungere un accordo conclusivo.

In questa fase per evitare che il DM involontariamente influenzi lo sviluppo¹¹ **è essenziale che il DM smorzi il ruolo dei due personaggi non giocatori, affidando la strategia e la loro gestione ai due teams.**

E' compito invece del DM fare sì che lo scenario raggiunga una conclusione; come abbiamo detto prima, per fare ciò il DM può (e deve) utilizzare le notizie e voci della catastrofe militare.

Conclusione dello scenario

Una volta che entrambi gli Scettri sono stati rinvenuti e le prime notizie sulla sconfitta sono oramai note, l'avventura è alla conclusione.

Se i giocatori sono riusciti a raggiungere un accordo e quindi compiere il rito (nonostante tradimenti e colpi di scena), l'Egitto è salvo; è compito del DM rappresentare il successo ed il trionfo: il riconoscimento corale del nuovo Faraone sia da parte dei potenti che del popolo, il rapido risollevarsi del morale collettivo e addirittura l'euforia del popolo.

Naturalmente, l'avventura può anche avere un finale negativo: se, nonostante che la catastrofe sia ormai chiara, i giocatori non riescono a raggiungere un'accordo e nemmeno i loro complotti riescono a farli raggiungere rapidamente vittorie parziali, l'Egitto non è più salvabile: l'arrivo definitivo della notizia ufficiale, crea dapprima uno stato di panico tra la popolazione e ben presto i primi segnali di rivoluzione¹²; il giorno dopo, il popolino assalta le dimore dei nobili e dei mercanti e nel corso del saccheggio il Tempio di Horo (e quindi il tabernacolo) viene distrutto.

Come giocare altre volte.

Il modulo può essere giocato in volte successive; nonostante che i giocatori ormai conoscano i misteri e i meccanismi delle chiavi e degli scettri, resta la necessità di scoprire i propri partners e avversari e il gioco può svolgersi più sull'aspetto degli intrighi; è quindi sufficiente che i giocatori non conoscano come sono formate i due gruppi.

A questo scopo è sufficiente che il DM

- ridistribuisca a caso i personaggi nei due gruppi capitanati da Meriv e Ramose, dopo averne semplicemente cambiati i nomi¹³
- associ casualmente i gruppi agli dei,
- ridistribuisca le informazioni chi conosce chi, secondo la schema
 - A** conosce **C** e **D**
 - B** conosce **A** e **D**
 - C** conosce **A** e **B**
 - D** conosce **B** e **C**,
- assuma i ruoli di Meriv e Ramose,

¹¹Il rischio non deve essere affatto sottovalutato; non è un caso che in molte delle partite di play-testing, Faraone sia diventato quello tra i due personaggi non giocatore più "simpatico" all'autore.

¹² ultimo tentativo, per spingere i giocatori ad una conclusione.

¹³ e se un giocatore informa il DM che ha intenzione di far visita, poniamo, al più grande luminare della medicina, questo naturalmente non ha niente a che fare con le chiavi, ma gli farebbe ingurgitare pozioni contro la stitichezza, con ovvie conseguenze...

- distribuisca ai giocatori i ruoli di Nefertari, Pashet, Sheshonk, Licia, Thutmosi Psusenne¹⁴.

¹⁴ le schede di Sheshonk e Psusenne sono disponibili nel modulo e sono dovute a Luca Giuliano.

Scheda di LICIA

Tu sei **Licia**, la cortigiana.

Proveniente da Tebe in Grecia, ti sei trasferita ancora giovanissima a Tebe in Egitto.

La tua bellezza, il tuo fascino, la tua intelligenza ti hanno permesso di primeggiare tra le cortigiane di Tebe, di ammassare immense ricchezze e di godere di una notevole influenza politica.

La tua lussuosa villa, poco a nord della città, con un giardino le cui terrazze ombrose scendono al fiume, è uno dei centri occulti del potere della capitale, e quindi dell'Impero.

Ormai da tempo non hai più bisogno di concederti per denaro. I funzionari imperiali, i ricchi mercanti, i nobili pagano volentieri per partecipare alle tue splendide feste, contenti di appartarsi con le tue schiave e lusingati se decidi di cantare e danzare per loro. Quando ti concedi è per piacere, curiosità o per ricompensare favori politici.

Sei rimasta quindi stupita quando ieri il tuo servo nubiano **Ursus** (guardia del corpo, segretario, contabile e talvolta amante) ti ha annunciato una richiesta di udienza da parte di **Osorkon**. Egli è infatti un vecchio astronomo di corte, che vive dignitosamente di una pensione reale, un uomo noto per la sua specchiata moralità, per la sua indifferenza al fasto, per la sua estraneità alla vita di corte. E' solo per curiosità che quindi hai accettato di riceverlo e non è stata la sua offerta a indurti a soddisfare la sua richiesta, ma un cinico divertimento per la sua stranezza ed un curioso sentimento di empatia e sollecitudine per quel vecchio malinconico.

E' entrato nella tua stanza con il suo solito atteggiamento distaccato, gli occhi che sfioravano senza vederle le ricche suppellettili ed il tuo corpo, ed ha iniziato a parlare con voce calma e priva di emozione:

"La mia presenza qui ti potrà stupire, Licia. Domani compio settant'anni, settant'anni ben vissuti, senza grandi gioie, ma con molti piaceri e pochi rimpianti. E' il momento giusto per andarsene, prima di un inevitabile declino. Ho consultato gli astri e le costellazioni sono favorevoli, i miei affari sono a posto, sicchè stanotte mi ucciderò.

Non so che fantasia mi ha ispirato, ma prima di morire vorrei giacere con te. So benissimo di non poterti pagare, ma forse questo oggetto ti interesserà (e a questo punto ti ha mostrato una chiave d'oro, un oggetto evidentemente di poco valore). Prima di cacciarmi, ascolta la storia di questa chiave. Dopo se, come probabile, non mi vorrai, me ne andrò, in pace come sono venuto.

E' una storia di vent'anni fa, poco prima della morte di Shepsekaf, Grande Sacerdote di Horo. Fui convocato da lui, che mi chiese la mia collaborazione ad un'impresa segreta.

Mi spiegò che doveva depositare un oggetto di grande valore e di grande potenza in modo che non potesse essere raggiunto da mani indegne. Il mio compito doveva essere quello di assistere alla deposizione, chiudere il nascondiglio con una chiave (questa chiave) e custodire la chiave con me, fino a quando il Fato disponesse che le chiavi riemergessero per salvare il Regno. Accettai, essendo chiaro che avevo molto da guadagnare a farlo o molto da perdere a non farlo.

Era l'epoca in cui stavano costruendo il nuovo complesso di tombe e templi nella Valle dei Re.

Così la notte del giorno sacro ad Osiride, fui prelevato da alcuni schiavi di palazzo e condotto, incappucciato e bendato, in una delle tombe appena costruite... no, non so quale, non sono mai riuscito a scoprirlo. Qui all'interno c'erano altre tre persone, anch'esse incappucciate, oltre al Gran Sacerdote. Io e due degli incappucciati penetrammo nel cunicolo fino alla Camera Sacra. Qui Shepsekaf intonò un canto rituale o forse magico ad Osiride e depose uno scettro e una pergamena in una nicchia declamando ``Con la forza del Fato, che questo Scettro incoroni il Faraone che restaurerà il Regno!`` Mentre riprese a salmodiare, ci fece cenno di avanzare e chiudere a chiave la nicchia, prima io con la chiave d'oro, poi gli altri con la chiave d'argento e quella di bronzo.

Il terzo incappucciato ci aveva atteso fuori dalla Camera e mentre ci allontanavamo iniziò a sigillare la stanza. Ne dedussi che fosse uno dei Maestri del Passaggio, e questo mi permise di riconoscere in lui **Mentuemsaf**. Fummo di nuovo bendati e condotti all'imbarcadero. Mentre ci allontanavamo in barca, mi parve di riconoscere **Psusenne** in uno dei miei compagni. Non mi stupì di non incontrare mai più a corte i servi di palazzo che mi avevano guidato.

Quindici giorni dopo, Shepsekaf moriva.

Dimenticai completamente la cosa, nonostante il mistero di un comportamento così inusuale e di questo insolito manto di segretezza. E' stato solo alcuni giorni fa, riordinando le mie povere cose, che ho trovato questa chiave e la storia mi è tornata in mente..."

Giaci sveglia nel tuo letto, bagnata di sudore freddo, mentre i primi galli cantano. Hai passato una notte insonne pensando alla curiosa storia del vecchio. Nel pugno stringi ancora la chiave con cui ha pagato un trapasso felice.

Robur..... **Dexteritas.....** **Gnosis.....6** **Stamen.....6** **Charisma.....**

Scheda di THUTMOSI

Tu sei **Thutmosi**, il Prefetto.

Il tuo compito è la direzione di tutte le attività di polizia del traffico, dei commerci e dei mercati della città di Tebe. Molti si considererebbero soddisfatti della tua posizione, ma tu la consideri solo un ottimo punto di partenza; le tue ambizioni sono molto più alte, il comando delle Guardie di Polizia, ad esempio... I tuoi compiti ti pongono in contatto quotidiano con attività di polizia e tu ne approfitti, anche perchè l'attuale Capo della Polizia, **Imhotep**, è un inetto.

Questo stretto contatto ti offre molte possibilità, come ad esempio ieri la faccenda di **Pami** il mercante. Un banale controllo delle merci effettuato dalle tue guardie ha fatto scoprire prove di un coinvolgimento di Pami in un traffico di mercanzie rubate. A questo punto la responsabilità è passata naturalmente alla polizia, ma tu hai approfittato della tua posizione per partecipare alla perquisizione del suo ufficio, e lì, sotto gli occhi di quell'inetto di **Imhotep**, hai scoperto due cose. Innanzitutto che Pami è evidentemente innocente: il segretario che era responsabile del magazzino è un tale che conosci di vista e che sai avere dei vaghi rapporti con degli individui che già sospetti di contrabbando e ricettazione. Sei quindi convinto che essi abbiano spesso usato i suoi magazzini per nascondere merci rubate. Il fatto che Pami abbia affidato la responsabilità dei magazzini al suo segretario, lascia a questi e ai suoi complici il libero utilizzo di un magazzino su cui la polizia probabilmente non farebbe sorveglianza e quindi a te la possibilità di incastrare la banda, provare l'innocenza di Pami e sbugiardare quell'inetto. Di conseguenza intendi mantenere segreto il tuo sospetto.

Inoltre facendo ciò saresti sicuro che Pami resti in galera per un po', cosa che ti è utile per la tua seconda scoperta: la chiave di argento e la pergamena che hai trovato e portato via di nascosto. Ormai sai a memoria il contenuto della pergamena, tante volte l'hai letta:

'Mio caro figlio, questa chiave è la chiave di un segreto forse importante, di cui ora ti narro la storia.

E' una storia di vent'anni fa, poco prima della morte di Shepsekaf, Grande Sacerdote di Horo. Fui convocato da lui, che mi chiese la mia collaborazione ad un'impresa segreta.

Mi spiegò che doveva depositare un oggetto di grande valore e di grande potenza in modo che non potesse essere raggiunto da mani indegne. Il mio compito doveva essere quello di assistere alla deposizione, chiudere il nascondiglio con una chiave (questa chiave) e custodire la chiave con me, fino a quando il Fato disponesse che le chiavi riemergessero per salvare il Regno. Accettai, essendo chiaro che avevo molto da guadagnare a farlo o molto da perdere a non farlo.

Era l'epoca in cui stavano costruendo il nuovo complesso di tombe e templi nella Valle dei Re.

Così la notte del giorno sacro ad Osiride, fui prelevato da alcuni schiavi di palazzo e condotto, incappucciato e bendato, in una delle tombe appena costruite... no, non so quale, non sono mai riuscito a scoprirlo. Qui all'interno c'erano altre tre persone, anch'esse incappucciate, oltre al Gran Sacerdote. Io e due degli incappucciati penetrammo nel cunicolo fino alla Camera Sacra. Qui Shepsekaf intonò un canto rituale o forse magico ad Osiride e depose uno scettro e una pergamena in una nicchia declamando ``Con la forza del Fato, che questo Scettro incoroni il Faraone che restaurerà il Regno!`` Mentre riprese a salmodiare, ci fece cenno di avanzare e chiudere a chiave la nicchia, prima uno dei miei compagni con la chiave d'oro, poi io con la chiave d'argento e quindi il mio altro compagno con quella di bronzo.

Il terzo incappucciato ci aveva atteso fuori dalla Camera e mentre ci allontanavamo iniziò a sigillare la stanza. Ne dedussi che fosse uno dei Maestri del Passaggio, e questo mi permise di riconoscere in lui **Mentuemsaf**. Fummo di nuovo bendati e condotti all'imbarcadero. Mentre ci allontanavamo in barca, mi parve di riconoscere **Osorkon** in uno dei miei compagni. Non mi stupì di non incontrare mai più a corte i servi di palazzo che mi avevano guidato.

Quindici giorni dopo, Shepsekaf moriva."

Giaci sveglio nel tuo letto, bagnato di sudore freddo, mentre i primi galli cantano. Hai passato una notte insonne pensando alla curiosa storia di Pami. Nel pugno stringi ancora la chiave d'argento.

Robur..... Dexteritas..... Gnosis.....6 Stamen.....6 Charisma.....

Scheda di MERIV

Tu sei **Meriv**, l'ostessa.

Gestisci una locanda nel quartiere operaio di Tebe, presso i cantieri degli scultori.

Tuo padre è scappato prima che nascessi e il ricordo che hai di tua madre è di una povera donna costretta per sopravvivere a fare la lavandaia, oltre a gestire la locanda.

Pertanto, quando tua madre morì che non eri ancora quindicenne, giurasti a te stessa di non ridurti così. Sei carina, ma il tuo corpo agile è troppo magro, e così, scartata la professione di cortigiana, hai deciso di fare la ladra.

Lavori da sola, rubando nelle ville di campagna e nelle case dei mercanti o borseggiando i contadini alle fiere; il ricettatore di cui ti serve è convinto che tu sia un ragazzo e nessuno sospetta di te. Tieni ancora l'osteria non tanto per avere una copertura alla tua professione quanto perchè il lavoro ti piace, anche se purtroppo non rende.

L'osteria è frequentata dagli operai del quartiere, qualche malavitoso, gli scultori e gli artigiani del cantiere; qualche volta, nelle giornate calde, vengono anche gli architetti a bersi un bicchiere...

I clienti della locanda sono piccoli commercianti amareggiati, soldati di passaggio che fanno i gradassi e allungano le mani ma che vogliono solo un sorriso, studenti di belle speranze e pochi soldi; da questi hai imparato a diffidare subito: belle parole, amore infuocato, per scroccarti qualche manicaretto e fuggire senza saldare il conto. Gli attori e gli acrobati sono meglio: neanche loro pagano, ma almeno danno allegria e ti hanno insegnato molti trucchi utili per il tuo mestiere...

Qualche cliente è fisso, come **Nefer**, il vecchio svampito giunto un anno fa e che ti guarda sempre in modo strano, o come il povero **Mentuemsaf**, il Maestro del Passaggio...

Mentuemsaf ha vissuto alla locanda per oltre dieci anni, ogni giorno più vecchio e più stanco; un anno fa si è gravemente ammalato e da allora lo hai curato con amore, come fosse il padre che non hai mai avuto. Ieri ti ha preso per mano e ti ha fatto un lungo discorso:

"Sei stata molto buona con me e purtroppo non ho modo di ricompensarti come vorrei. Ma forse c'è una cosa che posso lasciarti. E' una storia vecchia e molto curiosa...

E' una storia di vent'anni fa, poco prima della morte di Shepsekaf, Grande Sacerdote di Horo, quando il Grande Architetto era **Amasi**... chissà che fine ha fatto...

Fui convocato da Shepsekaf che mi affidò un incarico alquanto strano.

Tu sai che il nostro lavoro ha un aspetto tecnico ed uno rituale: dapprima progettiamo le trappole che proteggono la Camera Tombale, poi sorvegliamo la loro costruzione in stretta collaborazione con l'architetto; quando avviene la sepoltura, sigilliamo la Camera, compiamo i riti necessari e quindi mettiamo definitivamente a punto le trappole, sempre compiendo i riti relativi.

Shepsekaf mi chiese di progettare un sistema di trappole per una tomba, che sarebbe poi stata costruita senza il mio intervento; al momento della deposizione, la mia presenza era necessaria sia per compiere i riti che per attivare le trappole; ma Shepsekaf mi disse che sarei stato condotto alla tomba, bendato e incappucciato in modo da non vedere e da non essere riconosciuto. Era l'epoca in cui stavano costruendo il nuovo complesso di tombe e templi nella Valle dei Re.

Accettai e sviluppai il progetto. Così la notte del giorno sacro ad Osiride, fui prelevato da alcuni schiavi di palazzo e condotto, incappucciato e bendato, in una delle tombe appena costruite... no, non so quale, non sono mai riuscito a scoprirlo. Qui all'interno c'erano altre tre persone, anch'esse incappucciate, oltre al Gran Sacerdote. Penetrammo nel cunicolo fino alla Camera Sacra. Qui Shepsekaf intonò un canto rituale o forse magico ad Osiride e depose uno scettro e una pergamena in una nicchia declamando ``Con la forza del Fato, che questo Scettro incoroni il Faraone che restaurerà il Regno!'' Mentre riprese a salmodiare, fece cenno ai miei compagni di avanzare e chiudere a chiave la nicchia, prima con una chiave d'oro, poi con una chiave d'argento e una di bronzo. Riuscii a riconoscere due di loro, **Psusenne** e **Pami**.

I tre incappucciati quindi uscirono ed io iniziai a sigillare la stanza. Fui quindi di nuovo bendato e condotto all'imbarcadero. Non mi stupì di non incontrare mai più a corte i servi di palazzo che mi avevano guidato. Quindici giorni dopo, Shepsekaf moriva.

Non so cosa sia nascosto in quella tomba, ma tutto quello che posso fare è lasciarti una mappa delle trappole e spiegarti come funzionano"

Dopo averti spiegato tutto più volte, si è appisolato ed è morto nel sonno.

Giaci sveglia nel tuo letto, bagnata di sudore freddo, mentre i primi galli cantano. Hai passato una notte insonne pensando alla curiosa storia del vecchio e alla sua patetica morte.

Robur..... **Dexteritas.....** **Gnosis.....6** **Stamen.....6** **Charisma.....**

Scheda di MERIV (Alternativa)

Tu sei **Meriv**, il ragazzo.

Dodicenne, gestisci una locanda nel quartiere operaio di Tebe, presso i cantieri degli scultori.

Quando eri bambino, la tua vita era diversa: tuo padre lavorava nei cantieri edili e dava una mano alla madre che si curava della locanda; la vostra famiglia era quindi ricca e felice. Ma un giorno avvenne un incidente nel cantiere e tua padre fu ricondotto a casa con le due gambe spezzate e così pure il suo spirito.

La vostra vita cambiò: tuo padre era costantemente ubriaco e tua madre, per tirare avanti, fu costretta a fare la lavandaia, oltre a gestire la locanda.

Pertanto, quando i tuoi genitori morirono tre anni fa, giurasti a te stesso che non ti saresti ridotto come loro: decidetti di fare il ladro.

Lavori da solo, rubando nelle ville di campagna e nelle case dei mercanti o borseggiando i contadini alle fiere. Tieni ancora l'osteria non tanto per avere una copertura alla tua professione quanto perchè il lavoro ti piace, anche se purtroppo non rende.

L'osteria è frequentata dagli operai del quartiere, qualche malavitoso, gli scultori e gli artigiani del cantiere; qualche volta, nelle giornate calde, vengono anche gli architetti a bersi un bicchiere...

I clienti della locanda sono piccoli commercianti amareggiati, soldati di passaggio, studenti di belle speranze e pochi soldi. Gli unici clienti che apprezzi sono gli attori e gli acrobati: come molti altri, anch'essi spesso non pagano il conto, ma almeno danno allegria e ti hanno insegnato molti trucchi utili per il tuo mestiere...

Qualche cliente è fisso, come **Nefer**, il vecchio svampito giunto un anno fa e che ti guarda sempre in modo strano, o come il povero **Mentuemsaf**, il Maestro del Passaggio...

Mentuemsaf ha vissuto alla locanda per oltre dieci anni, ogni giorno più vecchio e più stanco; un anno fa si è gravemente ammalato e da allora lo hai curato con amore, come fosse il tuo padre defunto. Ieri ti ha preso per mano e ti ha fatto un lungo discorso:

"Sei stato molto buono con me e purtroppo non ho modo di ricompensarti come vorrei. Ma forse c'è una cosa che posso lasciarti. E' una storia vecchia e molto curiosa...

E' una storia di vent'anni fa, poco prima della morte di Shepsekaf, Grande Sacerdote di Horo, quando il Grande Architetto era **Amasi**... chissà che fine ha fatto...

Fui convocato da Shepsekaf che mi affidò un incarico alquanto strano.

Tu sai che il nostro lavoro ha un aspetto tecnico ed uno rituale: dapprima progettiamo le trappole che proteggono la Camera Tombale, poi sorvegliamo la loro costruzione in stretta collaborazione con l'architetto; quando avviene la sepoltura, sigilliamo la Camera, compiamo i riti necessari e quindi mettiamo definitivamente a punto le trappole, sempre compiendo i riti relativi.

Shepsekaf mi chiese di progettare un sistema di trappole per una tomba, che sarebbe poi stata costruita senza il mio intervento; al momento della deposizione, la mia presenza era necessaria sia per compiere i riti che per attivare le trappole; ma Shepsekaf mi disse che sarei stato condotto alla tomba, bendato e incappucciato in modo da non vedere e da non essere riconosciuto. Era l'epoca in cui stavano costruendo il nuovo complesso di tombe e templi nella Valle dei Re.

Accettai e sviluppai il progetto. Così la notte del giorno sacro ad Osiride, fui prelevato da alcuni schiavi di palazzo e condotto, incappucciato e bendato, in una delle tombe appena costruite... no, non so quale, non sono mai riuscito a scoprirlo. Qui all'interno c'erano altre tre persone, anch'esse incappucciate, oltre al Gran Sacerdote. Penetrammo nel cunicolo fino alla Camera Sacra. Qui Shepsekaf intonò un canto rituale o forse magico ad Osiride e depose uno scettro e una pergamena in una nicchia declamando ``Con la forza del Fato, che questo Scettro incoroni il Faraone che restaurerà il Regno!`` Mentre riprese a salmodiare, fece cenno ai miei compagni di avanzare e chiudere a chiave la nicchia, prima con una chiave d'oro, poi con una chiave d'argento e una di bronzo. Riuscii a riconoscere due di loro, **Psusenne** e **Pami**.

I tre incappucciati quindi uscirono ed io iniziai a sigillare la stanza. Fui quindi di nuovo bendato e condotto all'imbarcadero. Non mi stupì di non incontrare mai più a corte i servi di palazzo che mi avevano guidato. Quindici giorni dopo, Shepsekaf moriva.

Non so cosa sia nascosto in quella tomba, ma tutto quello che posso fare è lasciarti una mappa delle trappole e spiegarti come funzionano"

Dopo averti spiegato tutto più volte, si è appisolato ed è morto nel sonno.

Giaci sveglio nel tuo letto, bagnato di sudore freddo, mentre i primi galli cantano. Hai passato una notte insonne pensando alla curiosa storia del vecchio e alla sua patetica morte.

Robur..... **Dexteritas.....** **Gnosis.....6** **Stamen.....6** **Charisma.....**

Scheda di NEFERTARI

Tu sei **Nefertari**, la Sacerdotessa di Iside.

Sei la figlia cadetta di una famiglia impoverita di nobili di campagna, quasi ridotti in miseria per avanzare la carriera del primogenito, che lavora come Secondo Architetto del tempio di Ptah.

Non essendoci soldi per pagare la tua dote, ti hanno quindi destinata alla carriera sacerdotale e tu, superate le infatuazioni romantiche dell'adolescenza, ne sei felice: invece di essere ridotta ad un ruolo di rappresentanza, a dover godere della luce riflessa delle glorie di un marito, come tua sorella, stai lentamente salendo le scale del potere e dell'influenza.

Grazie alla tua intelligenza, alla tua capacità di sfruttare le occasioni, pur senza appoggi politici sei diventata la segretaria della Grande Sacerdotessa, pur essendo ancora molto giovane. Se la sacerdotessa sopravvive un'altra decina d'anni, il suo posto un giorno sarà il tuo.

E quanto agli uomini, un servo di palazzo nubiano è meglio di un marito, molto meglio...

La tua capacità di sfruttare le occasioni, appunto... come ieri, quando, in assenza della Grande Sacerdotessa, hai dovuto ricevere tu **Smende**, il vecchio comandante della porta settentrionale, uno dei più assidui fedeli della Dea...

Il vecchio era turbato, confuso, un vecchio militare mai abituatosi all'etichetta di corte; continuava a fregarsi nervosamente le mani, senza sapere come cominciare...

"Ecco... dopo vent'anni... non so neanche io cosa devo... non posso... è meglio se la lascio al tempio di Iside a cui forse appartiene..."

Ti ha consegnato una chiave d'oro, un oggetto evidentemente di poco valore, e a questo punto, ripreso coraggio, è riuscito a raccontarti la sua storia col tono preciso di un militare che fa rapporto al suo comandante:

"E' una storia di vent'anni fa, poco prima della morte di Shepsekaf, Grande Sacerdote di Horo. Fui convocato da lui, che mi chiese la mia collaborazione ad un'impresa segreta.

Mi spiegò che doveva depositare un oggetto di grande valore e di grande potenza in modo che non potesse essere raggiunto da mani indegne. Il mio compito doveva essere quello di assistere alla deposizione, chiudere il nascondiglio con una chiave (questa chiave) e custodire la chiave con me, fino a quando il Fato disponesse che le chiavi riemergessero per salvare il Regno. Accettai, essendo chiaro che avevo molto da guadagnare a farlo o molto da perdere a non farlo.

Era l'epoca in cui stavano costruendo il nuovo complesso di tombe e templi nella Valle dei Re.

Così la notte del giorno sacro ad Iside, fui prelevato da alcuni schiavi di palazzo e condotto, incappucciato e bendato, in una delle tombe appena costruite... no, non so quale, non sono mai riuscito a scoprirlo. Qui all'interno c'erano altre tre persone, anch'esse incappucciate, oltre al Gran Sacerdote. Io e due degli incappucciati penetrammo nel cunicolo fino alla Camera Sacra. Qui Shepsekaf intonò un canto rituale o forse magico ad Iside e depose uno scettro e una pergamena in una nicchia declamando ``Con la forza del Fato, che questo Scettro incoroni il Faraone che restaurerà il Regno!`` Mentre riprese a salmodiare, ci fece cenno di avanzare e chiudere a chiave la nicchia, prima io con la chiave d'oro, poi gli altri con la chiave d'argento e quella di bronzo.

Il terzo incappucciato ci aveva atteso fuori dalla Camera e mentre ci allontanavamo iniziò a sigillare la stanza. Ne dedussi che fosse uno dei Maestri del Passaggio, e questo mi permise di riconoscere in lui **Sebekhotep**. Fummo di nuovo bendati e condotti all'imbarcadero. Mentre ci allontanavamo in barca, mi parve di riconoscere **Sheshonk** in uno dei miei compagni. Non mi stupì di non incontrare mai più a corte i servi di palazzo che mi avevano guidato.

Quindici giorni dopo, Shepsekaf moriva.

Dimenticai completamente la cosa, nonostante il mistero di un comportamento così inusuale e di questo insolito manto di segretezza. E' stato solo alcuni giorni fa, riordinando le mie povere cose, che ho trovato questa chiave e la storia mi è tornata in mente...

Ho pensato che forse...che non dovevo... che non potevo... che insomma...forse... era giusto... doveroso... lasciarla al tempio di Iside"

Giaci sveglia nel tuo letto, bagnata di sudore freddo, mentre i primi galli cantano. Hai passato una notte insonne pensando alla curiosa storia del vecchio. Nel pugno stringi ancora la chiave.

Naturalmente non riferirai alla Grande Sacerdotessa un'inezia di questo tipo, tanto il vecchio non si farà più vedere... certo non senza aver indagato. Chissà qual é il potere di questo scettro...

Robur..... **Dexteritas.....** **Gnosis.....6** **Stamen.....6** **Charisma.....**

Scheda di NEFERTARI (Alternativa)

Tu sei **Nefertari**, il Sacerdote di Osiride.

Sei il figlio cadetto di una famiglia impoverita di nobili di campagna, quasi ridotti in miseria per avanzare la carriera del primogenito, che lavora come Secondo Architetto del tempio di Ptah.

Non essendoci soldi per pagare i tuoi studi, né il costoso ingaggio richiesto dalla carriera militare, ti hanno quindi destinato a quella sacerdotale e tu, superate le infatuazioni avventurose dell'adolescenza, ne sei felice: invece di marciare in un avamposto di frontiera, vivi a corte dove stai lentamente salendo le scale del potere e dell'influenza.

Grazie alla tua intelligenza, alla tua capacità di sfruttare le occasioni, pur senza appoggi politici sei infatti diventato il segretario del Grande Sacerdote. Se il sacerdote sopravvive un'altra decina d'anni, il suo posto un giorno sarà il tuo.

La tua capacità di sfruttare le occasioni, appunto... come ieri, quando, in assenza del Grande Sacerdote, hai dovuto ricevere tu **Smende**, il vecchio comandante della porta settentrionale, uno dei più assidui fedeli del Dio...

Il vecchio era turbato, confuso, un vecchio militare mai abituatosi all'etichetta di corte; continuava a fregarsi nervosamente le mani, senza sapere come cominciare...

"Ecco... dopo vent'anni... non so neanche io cosa devo... non posso... è meglio se la lascio al tempio di Osiride a cui forse appartiene..."

Ti ha consegnato una chiave d'oro, un oggetto evidentemente di poco valore, e a questo punto, ripreso coraggio, è riuscito a raccontarti la sua storia col tono preciso di un militare che fa rapporto al suo comandante:

"E' una storia di vent'anni fa, poco prima della morte di Shepsekaf, Grande Sacerdote di Horo. Fui convocato da lui, che mi chiese la mia collaborazione ad un'impresa segreta.

Mi spiegò che doveva depositare un oggetto di grande valore e di grande potenza in modo che non potesse essere raggiunto da mani indegne. Il mio compito doveva essere quello di assistere alla deposizione, chiudere il nascondiglio con una chiave (questa chiave) e custodire la chiave con me, fino a quando il Fato disponesse che le chiavi riemergessero per salvare il Regno. Accettai, essendo chiaro che avevo molto da guadagnare a farlo o molto da perdere a non farlo.

Era l'epoca in cui stavano costruendo il nuovo complesso di tombe e templi nella Valle dei Re.

Così la notte del giorno sacro ad Osiride, fui prelevato da alcuni schiavi di palazzo e condotto, incappucciato e bendato, in una delle tombe appena costruite... no, non so quale, non sono mai riuscito a scoprirlo. Qui all'interno c'erano altre tre persone, anch'esse incappucciate, oltre al Gran Sacerdote. Io e due degli incappucciati penetrammo nel cunicolo fino alla Camera Sacra. Qui Shepsekaf intonò un canto rituale o forse magico ad Osiride e depose uno scettro e una pergamena in una nicchia declamando ``Con la forza del Fato, che questo Scettro incoroni il Faraone che restaurerà il Regno!`` Mentre riprese a salmodiare, ci fece cenno di avanzare e chiudere a chiave la nicchia, prima io con la chiave d'oro, poi gli altri con la chiave d'argento e quella di bronzo.

Il terzo incappucciato ci aveva atteso fuori dalla Camera e mentre ci allontanavamo iniziò a sigillare la stanza. Ne dedussi che fosse uno dei Maestri del Passaggio, e questo mi permise di riconoscere in lui **Sebekhotep**. Fummo di nuovo bendati e condotti all'imbarcadero. Mentre ci allontanavamo in barca, mi parve di riconoscere **Sheshonk** in uno dei miei compagni. Non mi stupì di non incontrare mai più a corte i servi di palazzo che mi avevano guidato.

Quindici giorni dopo, Shepsekaf moriva.

Dimenticai completamente la cosa, nonostante il mistero di un comportamento così inusuale e di questo insolito manto di segretezza. E' stato solo alcuni giorni fa, riordinando le mie povere cose, che ho trovato questa chiave e la storia mi è tornata in mente...

Ho pensato che forse...che non dovevo... che non potevo... che insomma...forse... era giusto... doveroso... lasciarla al tempio di Osiride"

Giaci sveglio nel tuo letto, bagnato di sudore freddo, mentre i primi galli cantano. Hai passato una notte insonne pensando alla curiosa storia del vecchio. Nel pugno stringi ancora la chiave.

Naturalmente non riferirai al Grande Sacerdote un'inezia di questo tipo, tanto il vecchio non si farà più vedere... certo non senza aver indagato. Chissà qual é il potere di questo scettro...

Robur..... Dexteritas..... Gnosis.....6 Stamen.....6 Charisma.....

Scheda di PASHET

Tu sei **Pashet**, lo Scriba.

Nonostante la tua giovane età, hai già avuto molti avanzamenti nella tua carriera, fino ad essere diventato, neanche una settimana fa, Secondo Assistente del Grande Scriba.

Ma la tua carriera non ti interessa realmente: infatti la morte senza eredi di tuo zio **Amenemnisu**, un anno fa, ha cambiato la tua vita. Anche se mantieni il tuo incarico e compi il tuo lavoro con correttezza, sia per uno sfizio, sia per curare la tua immagine, certo non è quello che ti mantiene in vita. L'eredità di tuo zio ti ha reso infatti la persona più ricca di Tebe e non solo ha risolto tutti i tuoi problemi finanziari e ti ha permesso di vivere nel lusso che avevi sempre sognato e di frequentare la bella società, in cui sei molto ricercato. Sei infatti riuscito ad avviare lucrose attività mercantili e a creare una rete di utili rapporti e legami che ti stanno avvicinando al centro del vero potere del Regno.

Ieri, rovistando nel solaio della villa di tuo zio, la tua villa adesso, hai trovato uno scrignetto di legno; incuriosito lo hai aperto e vi hai trovato una chiave d'argento ed una pergamena. Ormai ne sai a memoria il contenuto, tante volte l'hai letta:

'Ritengo di dover lasciare scritta la storia di questa chiave.

E' una storia di vent'anni fa, poco prima della morte di Shepsekaf, Grande Sacerdote di Horo. Fui convocato da lui, che mi chiese la mia collaborazione ad un'impresa segreta.

Mi spiegò che doveva depositare un oggetto di grande valore e di grande potenza in modo che non potesse essere raggiunto da mani indegne. Il mio compito doveva essere quello di assistere alla deposizione, chiudere il nascondiglio con una chiave (questa chiave) e custodire la chiave con me, fino a quando il Fato disponesse che le chiavi riemergessero per salvare il Regno. Accettai, essendo chiaro che avevo molto da guadagnare a farlo o molto da perdere a non farlo.

Era l'epoca in cui stavano costruendo il nuovo complesso di tombe e templi nella Valle dei Re.

Così la notte del giorno sacro ad Iside, fui prelevato da alcuni schiavi di palazzo e condotto, incappucciato e bendato, in una delle tombe appena costruite... no, non so quale, non sono mai riuscito a scoprirlo. Qui all'interno c'erano altre tre persone, anch'esse incappucciate, oltre al Gran Sacerdote. Io e due degli incappucciati penetrammo nel cunicolo fino alla Camera Sacra. Qui Shepsekaf intonò un canto rituale o forse magico ad Iside e depose uno scettro e una pergamena in una nicchia declamando ``Con la forza del Fato, che questo Scettro incoroni il Faraone che restaurerà il Regno!'' Mentre riprese a salmodiare, ci fece cenno di avanzare e chiudere a chiave la nicchia, prima uno dei miei compagni con la chiave d'oro, poi io con la chiave d'argento e quindi il mio altro compagno con quella di bronzo.

Il terzo incappucciato ci aveva atteso fuori dalla Camera e mentre ci allontanavamo iniziò a sigillare la stanza. Ne dedussi che fosse uno dei Maestri del Passaggio, e questo mi permise di riconoscere in lui **Sebekhotep**. Fummo di nuovo bendati e condotti all'imbarcadero. Mentre ci allontanavamo in barca, mi parve di riconoscere **Smende** in uno dei miei compagni. Non mi stupì di non incontrare mai più a corte i servi di palazzo che mi avevano guidato.

Quindici giorni dopo, Shepsekaf moriva."

Giaci sveglio nel tuo letto, bagnato di sudore freddo, mentre i primi galli cantano. Hai passato una notte insonne pensando alla curiosa storia di tuo zio. Nel pugno stringi ancora la chiave d'argento.

Robur..... Dexteritas..... Gnosis.....6 Stamen.....6 Charisma.....

Scheda di RAMOSE

Tu sei **Ramose**, l'Apprendista Maestro di Passaggio.

Vieni da una famiglia di contadini, padre ubriacone, madre invecchiata anzi tempo per il lavoro e le botte del marito: non ancora decenne sei scappato dal villaggio, dove non sei mai più tornato.

Giunto a Tebe, dopo alcuni giorni di furtarelli ed accattonaggio, hai trovato la tua fortuna: un tuo maldestro tentativo di furto aveva impietosito la vittima, uno degli architetti, che ti aveva condotto con sé al cantiere. Qui la tua intelligenza, la tua prontezza, la tua simpatia ti avevano fatto ben volere nell'ambiente e ti avevano aperto una carriera inaspettata, quella dei Maestri di Passaggio.

Il tuo lavoro ha un aspetto tecnico ed uno rituale: dapprima progettate le trappole che proteggono la Camera Tombale, poi sorvegliate la loro costruzione in stretta collaborazione con l'architetto; quando avviene la sepoltura, sigillate la Camera, eseguite i riti necessari e quindi mettete definitivamente a punto le trappole, sempre compiendo i riti relativi.

In realtà avevi iniziato studiando da architetto, ma poi il tuo incontro con **Sebekhotep** aveva cambiato la tua carriera. Quando, ancora adolescente, avevi avuto la prima grossa delusione d'amore, l'anziano maestro del passaggio era stato l'unico ad accorgersi del tuo tormento e ad aiutarti a superare la crisi. Tra voi si era creata un'amicizia, come tra zio e nipote, e per te era diventato naturale intraprendere, sotto la sua guida, la stessa professione.

Per quanto essa ti permette di mantenerti, non è sufficiente per soddisfare i tuoi piaceri; ma il tuo carattere e le amicizie che avevi legato da ragazzo ti hanno indirizzato ad un secondo lavoro e molto più remunerativo di quello di Maestro: quello di ricettatore.

Stanotte, a più di un anno dalla morte di tuo zio, lo hai sognato, e questo ti ha fatto venire in mente una storia che ti aveva raccontato poco prima di morire e che avevi completamente dimenticato:

"E' una storia di quasi vent'anni fa, poco prima della morte di Shepsekaf, Grande Sacerdote di Horo, quando il Grande Architetto era **Amasi**... a proposito, mi è parso di averlo riconosciuto l'altro giorno all'osteria di **Meriv**; ora che ci penso è sparito proprio in quei giorni...

Fui convocato da Shepsekaf che mi affidò un incarico alquanto strano.

Shepsekaf mi chiese di progettare un sistema di trappole per una tomba, che sarebbe poi stata costruita senza il mio intervento; al momento della deposizione, la mia presenza era necessaria sia per compiere i riti che per attivare le trappole; ma Shepsekaf mi disse che sarei stato condotto alla tomba, bendato e incappucciato in modo da non vedere e da non essere riconosciuto. Era l'epoca in cui stavano costruendo il nuovo complesso di tombe e templi nella Valle dei Re.

Accettai e sviluppai il progetto. Così la notte del giorno sacro ad Iside, fui prelevato da alcuni schiavi di palazzo e condotto, incappucciato e bendato, in una delle tombe appena costruite... no, non so quale, non sono mai riuscito a scoprirlo. Qui all'interno c'erano altre tre persone, anch'esse incappucciate, oltre al Gran Sacerdote. Penetrammo nel cunicolo fino alla Camera Sacra. Qui Shepsekaf intonò un canto rituale o forse magico ad Iside e depose uno scettro e una pergamena in una nicchia declamando ``Con la forza del Fato, che questo Scettro incoroni il Faraone che restaurerà il Regno!'' Mentre riprese a salmodiare, fece cenno ai miei compagni di avanzare e chiudere a chiave la nicchia, prima con una chiave d'oro, poi con una chiave d'argento e una di bronzo. Riuscii a riconoscere due di loro, **Sheshonk** e **Amenemnisu**.

I tre incappucciati quindi uscirono ed io iniziai a sigillare la stanza. Fui quindi di nuovo bendato e condotto all'imbarcadero. Non mi stupì di non incontrare mai più a corte i servi di palazzo che mi avevano guidato. Quindici giorni dopo, Shepsekaf moriva.

Non so cosa sia nascosto in quella tomba, ma deve essere un oggetto di grande potenza"

Giaci sveglio nel tuo letto, bagnato di sudore freddo, mentre i primi galli cantano. Hai passato una notte insonne pensando alla curiosa storia di tuo zio e studiando la mappa delle trappole che ti aveva lasciato e che hai ritrovato tra altre carte in soffitta.

Robur..... Dexteritas..... Gnosis.....6 Stamen.....6 Charisma.....

Schede di SHESHONK

Tu sei l'anziano **Sheshonk**, il più noto medico della città di Tebe.

Sei unanimemente considerato il più eccelso nella categoria e sei conosciuto da tutti come "il medico dei poveri".

Le tue capacità fanno sì che tutti i membri della classe dominante ricorrano ai tuoi servizi e paghino senza fiatare delle parcelle astronomiche. Non soltanto queste ricchezze ti permettono una vita agiata e la possibilità di dedicare gran parte del tuo tempo a curare gratis i poveri della città, ma buona parte di queste sono utilizzate per sovvenzionare un ospedale gratuito ed una scuola di medicina.

Tu hai anche altri progetti, ad esempio una scuola per i bambini poveri, sui cui cerchi invano di interessare la tua ricca clientela.

In questi giorni ti è ritornata in mano una chiave di bronzo e ti sei ricordato di quella volta che, vent'anni fa, poco prima della morte di Shepsekaf, Grande Sacerdote di Horo, fosti convocato da lui, che ti chiese la tua collaborazione ad un'impresa segreta.

Ti spiegò che doveva depositare un oggetto di grande valore e di grande potenza in modo che non potesse essere raggiunto da mani indegne. Il tuo compito doveva essere quello di assistere alla deposizione, chiudere il nascondiglio con una chiave (la chiave di bronzo) e custodire la chiave fino a quando il Fato disponesse che le chiavi riemergessero per salvare il Regno. Accettasti, essendo chiaro che avevi molto da guadagnare a farlo e molto da perdere a non farlo.

Era l'epoca in cui stavano costruendo il nuovo complesso di tombe e templi nella Valle dei Re.

Così la notte del giorno sacro ad Iside, fosti prelevato da alcuni schiavi di palazzo e condotto, incappucciato e bendato, in una delle tombe appena costruite... non sai quale, non sei mai riuscito a scoprirlo.

All'interno c'erano altre tre persone, anch'esse incappucciate, oltre al Gran Sacerdote. Tu e due degli incappucciati penetraste nel cunicolo fino alla Camera Sacra. Qui Shepsekaf intonò un canto rituale o forse magico ad Iside e depose uno scettro e una pergamena in una nicchia declamando: "Con la forza del Fato, che questo Scettro incoroni il Faraone che restaurerà il Regno!". Mentre riprese a salmodiare, vi fece un cenno di avanzare e chiudere a chiave la nicchia: prima l'incappucciato con la chiave d'oro, poi quello con la chiave d'argento e infine tu con la chiave di bronzo.

Il terzo incappucciato vi aveva atteso fuori della Camera e mentre vi allontanavate cominciò a sigillare la stanza. Era sicuramente uno dei Maestri del Passaggio.

Foste di nuovo bendati e condotti all'imbarcadero. Mentre vi allontanavate in barca, ti parve di riconoscere **Amenemnisu** e **Smende**, l'anziano comandante della Porta Settentrionale.

Non ti sei mai stupito del fatto che i servi che ti avevano accompagnato non li incontrasti mai più.

Quindici giorni dopo, Shepsekaf moriva....

Questa storia ti era passata di mente, ma è solo alcuni giorni fa, riordinando dei vecchi ricordi, che ti è ritornata in mano questa chiave di bronzo e ti ha fatto ricordare quella frase del Gran Sacerdote: "Custodirai la chiave fino a quando il Fato disporrà che essa riemerge per salvare il Regno."

Giacci sveglio nel tuo letto, bagnato di sudore freddo, mentre i primi galli cantano. Hai passato la notte insonne rivivendo ogni momento di quella storia. Nel pugno stringi ancora la chiave... e pensi che non ti dispiacerebbe guidare la rinascita del Regno facendo in modo che esso sia plasmato in modo da migliorare le condizioni delle classi povere.

Robur Dexteritas Gnosis 6 Stamen 6 Charisma

Scheda di PSUSENNE

Tu sei l'anziano **Psusenne**, il Grande Responsabile dei Granai Reali della Città di Tebe.

Il tuo compito è acquistare partite di grano dai grandi produttori (che comprendono anche le chiese di Horo, Osiride ed Iside) e metterlo in vendita sui mercati cittadini calmierando così il prezzo del grano.

Un simile compito dà evidentemente al suo responsabile un notevole potere e una possibilità di ricchezza, ma tu sei noto per il tuo estremo rigore e la tua leggendaria correttezza. Sei assolutamente incorruttibile.

Pur essendo tu stesso possidente hai sempre trattato te stesso come ogni altro fornitore. La tua onestà è riconosciuta da tutti. E' noto anche il disprezzo che esprimi spesso nei confronti degli altri funzionari che spesso si arricchiscono grazie alla loro funzione.

In questi giorni ti è ritornata in mano una chiave di bronzo e ti sei ricordato di quella volta che, vent'anni fa, poco prima della morte di Shepsekaf, Grande Sacerdote di Horo, fosti convocato da lui, che ti chiese la tua collaborazione ad un'impresa segreta.

Ti spiegò che doveva depositare un oggetto di grande valore e di grande potenza in modo che non potesse essere raggiunto da mani indegne. Il tuo compito doveva essere quello di assistere alla deposizione, chiudere il nascondiglio con una chiave (la chiave di bronzo) e custodire la chiave fino a quando il Fato disponesse che le chiavi riemergessero per salvare il Regno. Accettasti, essendo chiaro che avevi molto da guadagnare a farlo e molto da perdere a non farlo.

Era l'epoca in cui stavano costruendo il nuovo complesso di tombe e templi nella Valle dei Re.

Così la notte del giorno sacro ad Osiride, fosti prelevato da alcuni schiavi di palazzo e condotto, incappucciato e bendato, in una delle tombe appena costruite... non sai quale, non sei mai riuscito a scoprirlo.

All'interno c'erano altre tre persone, anch'esse incappucciate, oltre al Gran Sacerdote. Tu e due degli incappucciati penetraste nel cunicolo fino alla Camera Sacra. Qui Shepsekaf intonò un canto rituale o forse magico ad Osiride, e depose uno scettro e una pergamena in una nicchia declamando: "Con la forza del Fato, che questo Scettro incoroni il Faraone che restaurerà il Regno!". Mentre riprese a salmodiare, vi fece un cenno di avanzare e chiudere a chiave la nicchia: prima l'incappucciato con la chiave d'oro, poi quello con la chiave d'argento e infine tu con la chiave di bronzo.

Il terzo incappucciato vi aveva atteso fuori della Camera e mentre vi allontanavate cominciò a sigillare la stanza. Era sicuramente uno dei Maestri del Passaggio.

Foste di nuovo bendati e condotti all'imbarcadero. Mentre vi allontanavate in barca, ti parve di riconoscere **Osorkon**, l'astronomo di corte, e il mercante **Pami**.

Non ti sei mai stupito del fatto che i servi che ti avevano accompagnato non li incontrasti mai più.

Quindici giorni dopo, Shepsekaf moriva....

Questa storia ti era passata di mente, ma è solo alcuni giorni fa, riordinando dei vecchi ricordi, che ti è ritornata in mano questa chiave di bronzo e ti ha fatto ricordare quella frase del Gran Sacerdote: "Custodirai la chiave fino a quando il Fato disporrà che essa riemerge per salvare il Regno."

Giaci sveglio nel tuo letto, bagnato di sudore freddo, mentre i primi galli cantano. Hai passato la notte insonne rivivendo ogni momento di quella storia. Nel pugno stringi ancora la chiave... e pensi che non ti dispiacerebbe guidare la rinascita del Regno con il tuo rigore e la tua onestà.

Robur Dexteritas Gnosis 6 Stamen 6 Charisma

Allegato: Manoscritto di SHEPSEKAF

Io, Shepsekaf, Grande Sacerdote di Horo, Stella di Tebe dalle Cento Porte, Lucerna della Notte, ho consultato la verità scritta negli astri ed i segni del futuro e vi ho letto presagi di sangue e di morte per il Regno del Fiume.

Io, Shepsekaf, Grande Sacerdote di Horo, Stella di Tebe dalle Cento Porte, Lucerna della Notte, ho allora costruito due scettri di grande potenza, uno scettro di Iside ed uno scettro di Osiride, perchè la catastrofe sia distolta dal Regno del Fiume.

Io, Shepsekaf, Grande Sacerdote di Horo, Stella di Tebe dalle Cento Porte, Lucerna della Notte, ho dato ordine ad Amasi, Grande Architetto della Triade Tebana, affinchè costruisse due templi, uno al Dio, uno alla Dea, dove nascondere i due scettri di grande potenza finchè il momento non sia giunto; e così pure un tabernacolo nel tempio di Horo.

Io, Shepsekaf, Grande Sacerdote di Horo, Stella di Tebe dalle Cento Porte, Lucerna della Notte, ho ordinato ai due più valenti Maestri del Passaggio di costruire le trappole per custodire e proteggere i due scettri di grande potenza.

Io, Shepsekaf, Grande Sacerdote di Horo, Stella di Tebe dalle Cento Porte, Lucerna della Notte, ho chiamato sei probi cittadini di Tebe perchè sigillassero i due scettri con la chiave d'oro di Osiride, con la chiave di argento di Iside, con la chiave di bronzo di Horo.

Io, Shepsekaf, Grande Sacerdote di Horo, Stella di Tebe dalle Cento Porte, Lucerna della Notte, comunicherò questo segreto al mio successore e questi al suo successore, e così fino a quando il tempo non sarà giunto.

Io, Shepsekaf, Grande Sacerdote di Horo, Stella di Tebe dalle Cento Porte, Lucerna della Notte, so che quando il carro del tempo avrà fatto il suo corso, ed i segni saranno chiari nel cielo, la catastrofe starà per abbattersi sul Regno del Fiume, il Grande Sacerdote di Horo, Stella di Tebe dalle Cento Porte, Lucerna della Notte, aprirà i sigilli con le tre chiavi, prenderà i due scettri e li deporrà all'alba nel tabernacolo del tempio di Horo.

Io, Shepsekaf, Grande Sacerdote di Horo, Stella di Tebe dalle Cento Porte, Lucerna della Notte, so che allora un grande potere scenderà su di lui, ed il popolo ed i nobili e l'esercito lo riconosceranno come vero Faraone, Guida del Regno del Fiume, Signore della Città dalle Cento Porte e delle Cento Città del Fiume, ed i suoi nemici tremeranno e fuggiranno implorando pietà; e grande sarà di nuovo il Regno del Fiume.

Io, Shepsekaf, Grande Sacerdote di Horo, Stella di Tebe dalle Cento Porte, Lucerna della Notte, so che anche qualora il segreto andasse disperso, quando il carro del tempo avrà fatto il suo corso, ed i segni saranno chiari nel cielo, le chiavi torneranno alla luce ed un nuovo Faraone invitto sarà benedetto dalla Triade, perchè questo è il grande potere dell'operazione magica che io ho compiuto, io, Shepsekaf, Grande Sacerdote di Horo, Stella di Tebe dalle Cento Porte, Lucerna della Notte.

Riassunto di due Partite di Play-Testing

NOTA I rapporti e le conoscenze dei personaggi sono stati definitivamente determinati grazie ad una serie di play-testing. Di conseguenza quelli utilizzati nelle partite qui riassunte non sono quelli "ufficiali". Riportiamo pertanto per ogni partita, lo schema dei personaggi da essa utilizzato.

Prima Partita

Gruppo di Osiride

LICIA, ha la chiave d'oro di **Osorkon** e sa di **Sheshonk** e **Mentuemsaf**

THUTMOSI ha la chiave d'argento di **Pami** e sa di **Osorkon** e **Mentuemsaf**

SHESHONK ha la chiave di **bronzo** e sa di **Osorkon** e **Pami**

MERIV, conosce le trappole di **Mentuemsaf** e sa di **Sheshonk** e **Pami**

Gruppo di Iside

NEFERTARI ha la chiave d'oro di **Smende** e sa di **Amenemnisu** e **Psusenne**

PASHET ha la chiave d'argento di **Amenemnisu** e sa di **Psusenne** e **Sebekhotep**

PSUSENNE ha la chiave di **bronzo** e sa di **Smende** e **Sebekhotep**

RAMOSE¹⁵ conosce le trappole di **Sebekhotep** e sa di **Smende** e **Amenemnisu**

Dopo la cerimonia, i giocatori iniziarono una serie di contatti: Nefertari con Psusenne, Licia con Sheshonk, Merit con Sheshonk (a cui accennò del ruolo e della morte di Metuemsaf) e Pami (tramite un amico secondino¹⁶); inoltre Licia e Thutmosi tentarono di contattare Meriv tramite Piye.

Pashet si recò immediatamente agli Archivi della Valle dei Re¹⁷, trovò le mappe dei due templi, le rimosse e fece una copia delle mappe della zona in cui i due templi non erano riportati. Inoltre Nefertari chiese a Pashet di consultare le mappe con una scusa peregrina; Pashet gliel mostrò ed ella scoprì che erano dei falsi¹⁸.

Le visite, i velati accenni ai fatti noti da parte di Merit e Licia evidentemente non tranquilizzarono Sheshonk: egli facilmente realizzò che delle tre persone che avevano partecipato all'impresa, in quella stessa notte due fossero morte e la terza fosse stata catturata; non essendo un eroe, ne fu terrorizzato.

Il giorno successivo Licia decise di organizzare una festa.

La stessa giornata Meriv contattò Licia (che tramite Piye le aveva offerto un posto da governante) e accettò la sua offerta; Thutmese contattò Meriv con il pretesto di un'ispezione fiscale; Thutmosi chiese di controllare le mappe e scoprì banalmente le contraffazioni di Pashet; Pashet contattò Psusenne.

Fu compito di Psusenne, essendo stato contattato dalle altre due chiavi, verificare che le chiavi erano vere e accennare a ogni giocatore l'esistenza dell'altra chiave¹⁹.

15 In mancanza di un giocatore, Ramose fu ridotto al ruolo di NPG

16 e una *Prova su Charisma*.

17 In questa partita si è giocato con una versione preliminare, secondo la quale Pashet era l'Archivista degli Archivi della Valle dei Re. Fu l'eccesso del suo potere -- anche se il giocatore fallì ad usarlo -- a convincere l'Autore a modificare il suo ruolo.

18 Tramite alcuni tiri di dadi. Per gestire una simile situazione, si suggerirebbe un *Confronto di Charisma* tra i due personaggi, in cui il tiro di Pashet fosse modificato in negativo se egli avesse fallito una precedente *Prova su Dexteritas*

19 Il ruolo del DM era anche quello di compensare l'assenza di Ramose, l'unico personaggio a conoscere entrambi i giocatori: Pashet non aveva alcuna possibilità di immaginare il ruolo di Nefertari e le false mappe avevano fatto sì che ella non si fidasse di lui.

Sheshonk ricevette ulteriori pressioni da parte di Licia e una visita da parte di Meriv. Dopo aver tentato di convincerla a dimenticare questa storia, le rivelò la sua decisione: terrorizzato da questa storia voleva tirarsene via liberandosi della chiave. Per fare ciò, aveva deciso di comparire alla festa e proporre una specie di asta di beneficenza per costruire un ospedale per i poveri mettendo in asta la chiave. Convinto che Meriv non seguisse il suo consiglio, le regalò una borsa d'oro e la congedò con la sua benedizione²⁰. Meriv (che nel frattempo ricevette la confessione di Nefer-Amasi) si truccò da ragazzo e partecipò seminascosta alla festa.

Durante la festa, Sheshonk lanciò la sua proposta e fu organizzata una specie di lotteria a cui parteciparono Thutmosi, Pashet, Psusenne, e il misterioso ragazzo (che fu riconosciuto da Licia e Thutmosi) e che fu vinta da Psusenne.

Terminato il party, Thutmosi diede ordine ai suoi uomini di aggredire Psusenne al ritorno a casa per fargli rubare la chiave, ma l'attacco fallì; Licia invece ordinò a Ursus di imprigionare il ragazzo, cosa che riuscì banalmente. Licia inoltre scoprendo il ruolo di Thutmosi, lo invitò a passare la notte con lei e i due si allearono.

All'inizio del terzo giorno, informata di quanto era successo, Nefertari ebbe un infruttuoso abboccamento con Thutmosi²¹.

Lo stesso giorno avvenne una piccola tragedia: il giocatore che interpretava Pashet non partecipò più, lasciando al DM il compito di tenere Nefertari in partita e la trama in sviluppo. Il DM decise che Pashet fosse annegato nell'affondamento di una barca e che, visitando il suo cadavere, Nefertari riuscisse a recuperare la chiave. Fatto ciò, ella contattò definitivamente Psusenne.

A questo punto i due gruppi si erano in qualche modo creati: da un lato abbiamo Licia, Thutmosi e Meriv; dall'altro Nefertari (e i due personaggi non giocatori Psusenne e Ramose²²) e una chiave di più.

La situazione richiedeva evidentemente un accordo tra i due gruppi; furono Licia e Nefertari a raggiungerlo: Nefertari avrebbe sposato Psusenne, Licia avrebbe sposato Thutmosi, Psusenne avrebbe adottato Thutmosi e i quattro avrebbero donato a Meriv ricche fattorie.

Sancito questo accordo, gli atti necessari furono adempiuti ed il gruppo recuperò i due Scettri.

Mentre la notizia della catastrofica sconfitta si diffondeva nella città e avvenivano le prime sommosse, il gruppo si recò al tempio di Horo per compiere il rito.

Sobillato da Licia, Thutmosi cercò e fallì di pugnare Psusenne nello stesso momento in cui questi compì il rito e divenne Faraone.

Psusenne, acclamato dal popolo, condannò a morte Thutmosi, parricida e regicida, e all'esilio Licia e l'insopportabile architetto greco, dopodiché sconfisse i Persiani e insieme a Nefertari rifondò il Regno

20 Vale la pena di discutere la decisione del DM. A questo punto è evidente che il gruppo di Iside è già in netto vantaggio rispetto a quello di Osiride (principalmente per l'incapacità di Thutmose a collegare Osorkon con Licia). L'idea dell'asta di beneficenza aveva la doppia funzione di attivare il gruppo di Osiride e di fare sì che ogni gruppo potesse scoprire l'esistenza dell'altro.

L'asta naturalmente indeboliva l'unico giocatore "povero", Meriv; una volta verificata dal DM la sua intenzione di tenersi in lotta, il regalo di Sheshonk era necessario per evitare che l'asta la danneggiasse.

21 Da cui cito con piacere questo passaggio:

NEFERTARI	Fosse la chiave è lo scopo di questa caccia al Tesoro
THUTMOSE	Forse...
NEFERATRI	Era una battuta! Ah, ah!
THUTMOSE	Ah, ah!
NEFERATRI	Ci sarà più di una chiave.
THUTMOSE	Ah, ah!
NEFERATRI	Questa non è una battuta.

22 che si supponeva fosse già stato contatto da Psusenne.

Seconda Partita

Gruppo di Osiride

LICIA, ha la chiave d'oro di **Osorkon** e sa di **Psusenne** e **Mentuemsaf**

THUTMOSI ha la chiave d'argento di **Pami** e sa di **Osorkon** e **Mentuemsaf**

PSUSENNE ha la chiave di **bronzo** e sa di **Osorkon** e **Pami**

MERIV, conosce le trappole di **Mentuemsaf** e sa di **Psusenne** e **Pami**

Gruppo di Iside

NEFERTARI ha la chiave d'oro di **Smende** e sa di **Amenemnisu** e **Sebekhotep**

PASHET ha la chiave d'argento di **Amenemnisu** e sa di **Sheshonk** e **Sebekhotep**

SHESHONK ha la chiave di **bronzo** e sa di **Smende** e **Amenemnisu**

RAMOSE conosce le trappole di **Sebekhotep** e sa di **Smende** e **Sheshonk**

Subito prima del funerale, Meriv preferì fuggire e non farsi trovare alla cerimonia alla quale parteciparono tutti gli altri giocatori.

Il primo giorno fu dedicato principalmente ai primi contatti: Licia e Thumosi, Licia con Psusenne, Nefertari con Pashet, Pashet con Sheshonk, Nefertari con Ramose. In questi contatti, i giocatori si tennero sulle loro, con l'eccezione di Ramose.

Questi rivelò la sua conoscenza delle trappole, pretese di possedere una chiave di bronzo e chiese che la sacerdotessa si desse da fare per farlo ricevere dai personaggi citati nel **Background per i giocatori**. Ad ognuno di essi lasciò cadere l'informazione che aveva una chiave e che sapeva qualcosa.

Mentre alcuni dei personaggi, come Licia e Ramose (che tentò anche di interrogare Nefer), carcarono invano di contattarla, Meriv provò a mettere all'asta la sua conoscenza: scrisse a tutti i personaggi di cui conosceva l'esistenza, che ella aveva delle informazioni utili a chi volesse gli Scettri e le avrebbe cedute al miglior offerente; ad ognuno dei destinatari indicò un luogo (un tabernacolo o qualcosa di simile) dove essi avrebbero dovuto lasciare la loro offerta.

Il secondo giorno, sulla base delle prime risposte, tutte abbastanza vaghe, Meriv riuscì a contattatare Psusenne e offrì la sua mappa in cambio di diventare la moglie del Faraone. La risposta di Psusenne fu che l'avrebbe contattata.

Nefertari contattò Licia per chiederle di ricevere Ramose. Riuscire a metterle in contatto fu un'arduo compito per Badanos (che agì nella speranza che il tempio gli finanziasse un suo progetto). Evidentemente la sacerdotessa di Iside non poteva né frequentare né ricevere la cortigiana; le chiese pertanto di truccarsi da ragazzo e recarsi al tempio nella portantina insieme a Badanos. Licia subodorò un inganno e rifiutò. Alla fine fu Nefertari ha truccarsi da ragazzo e a recarsi in visita da Licia insieme a Badanos.

Il terzo giorno, Meriv si rese conto dell'errore che aveva fatto ad isolarsi e parlò col DM, il quale, ritenendo che era il suo dovere lasciarle la possibilità di rientrare in gioco, dopo aver fatto sì che Amasi le raccontasse la propria storia, dilatò la sua giornata permettendole di avere un rapido contatto con ogni giocatore che ella desiderasse.

Nello stesso giorno, i rapporti all'interno di ogni gruppo erano ormai chiari.

Nel gruppo di Osiride, Thutmosi e Licia pur continuando a trattare non si fidavano l'uno dell'altra e si stavano solo sondando. Preoccupata di Thutmosi, Licia trascurò anche i suoi contatti con Psusenne.

Nel gruppo di Iside invece, l'accordo si stava raggiungendo: Pashet dava per scontato che il ruolo di Faraone sarebbe spettato a lui; Nefertari chiese soltanto che Iside diventasse la più potente divinità del Regno; Ramose era soddisfatto di diventare ricco e di entrare in società.

L'accordo essendo dunque raggiunto, Pashet rivelò la localizzazione del tempio, ottenuta studiando le mappe, e fece convocare Sheshonk da Nefertari ed i quattro, la notte stessa, ottennero lo

Scettro, che rimase nelle mani di Nefertari. Appena tornati al tempio di Iside, d'accordo con Nefertari, Ramose e Pashet saltarono addosso a Sheshonk, che fu rinchiuso come prigioniero.

Il successo del gruppo di Iside costrinse il DM ad attivare Psusenne: questi parlò con Licia, ottene da essa il nome di Thutmosi e l'informazione che secondo lei era un bluff; parlò quindi col prefetto e garantì a Licia che egli aveva davvero la chiave.

Psusenne riuscì quindi a far riunire l'intero gruppo, il quale pagava anche il prezzo di non aver neppure iniziato una trattativa. Fu quindi di nuovo compito del DM (nel ruolo di Psusenne) di farli giungere ad una conclusione ed evitare che Licia non pagasse per le debolezze di Thutmosi e Meriv. Psusenne propose dunque che egli sposasse Meriv, Thutmosi sposasse Licia e venisse adottato da Psusenne²³. Per convincere Licia, le spiegò a parte il suo piano: egli avrebbe governato e rifondato il Regno con l'aiuto di Licia, avrebbe fatto con lei un erede di Thutmosi e le avrebbe dato un potere tale da permetterle di continuare la sua opera di rifondazione alla sua morte, facendo dunque di Thutmosi nulla di più che un re travicello.

La stessa sera, i quattro si recarono al tempio di Horo e conclusero il matrimonio e l'adozione. Il secondo Scettro fu quindi portato alla luce e fu trattenuto da Licia.

L'indomani giunsero quindi le prime notizie della catastrofe: il comandante di una guarnigione di confine mandò un messaggio segreto al Sacerdote di Horo e la notizia iniziò a circolare all'interno della classe governante. Dal momento che Licia aveva già fatto sapere che avrebbe dato una festa (allo scopo di invitare Ramose), parve al DM che questa festa sarebbe stata l'ottima occasione per permettere ai due gruppi di iniziare a trattare. Per garantire la presenza di Nefertari, bastò assumere che la festa sarebbe stata considerata da tutti la giusta occasione per discutere segretamente come tentare di salvare il regno, per cui Licia estese l'invito ai tre sacerdoti.

Nonostante che si desse per scontato che la cena fosse stata dedicata al tema ufficiale, dopo la cena iniziarono numerosi *pourparler* dei quali il più significativo fu quello tra Nefertari e Psusenne²⁴: quest'ultimo preferì mettere le proprie carte in tavola e rivelò il suo accordo con i suoi alleati. Nefertari, il cui obiettivo era evitare che fosse scelto come Faraone un uomo di potere, accettò di allearsi con Psusenne a patto che Thutmosi fosse eliminato e facendo presente la necessità di eliminare anche Pashet. Psusenne e Nefertari si accordarono che essi si sarebbero dati da fare per eliminare l'uomo dell'altro gruppo.

Psusenne suggerì a Thutmosi che una perquisizione nella casa di Pashet avrebbe permesso di trovare alcune lettere del re persiano che provavano il suo tradimento; e ciò naturalmente avvenne.

Nello stesso tempo, Nefertari convinse Thutmosi a sposare una giovane nobile e ricca che era stata affidata al Tempio. Quando questi accettò, furono convocati Psusenne e Imothep che si nascosero nel tempio. Quando il matrimonio fu celebrato, Psusenne accusò Thutmosi di bigamia e Imothep lo arrestò²⁵.

Nefertari, il cui candidato non era evidentemente Psusenne ma Ramose, scoprì che il secondo Scettro era nelle mani di Licia e propose a Ramose di penetrare nella sua casa e rapirla per ottenere

23 L'idea essendogli stata suggerita dalla partita riportata sopra.

24 e convinse l'Autore dell'importanza di suggerire che il ruolo dei personaggi non giocatori venisse smorzato una volta trovati gli Scettri: Psusenne influì troppo sulla conclusione.

25 Questa soluzione che fu escogitata da Nefertari e fu accettata dal DM richiede qualche commento.

Il concetto di bigamia non ha probabilmente alcun senso nel "reale" antico Egitto; d'altra parte è probabilmente una maggiore offesa ad Iside accogliere una sua protetta come seconda moglie e in posizione quindi inferiore ad una etera greca. La morale è che non è poi così difficile giustificare la soluzione proposta da Nefertari.

I compiti del DM essendo naturalmente avviare lo scenario ad una ragionevole conclusione e garantire che i giocatori avessero le stesse chances, il DM accettò questa proposta perchè innanzitutto garantiva una conclusione ed inoltre applicava la legge del tagliando, eliminando Thutmose in un modo simile a quello con cui egli aveva eliminato Pashet.

lo Scettro. Il fato (nella forma di due tiri di dado) fecerò sì che il tentativo fallisse e che Ramose fosse catturato da Ursus e condotto in prigione.

L'unico candidato essendo Psusenne che non era gradito a Nefertari, ella contattò Licia proponendole la seguente conclusione: se Licia avesse procurato un ragazzino sostenendo che era suo figlio, Nefertari avrebbe facilmente prodotto documenti per avallare la sua pretesa; il ragazzino avrebbe quindi eseguito il rito che lo avrebbe incoronato Faraone, Licia sarebbe diventata la Reggente e Iside sarebbe stata resa la più potente divinità del regno. Licia ovviamente accettò, il Regno ebbe un nuovo Faraone, le donne assunsero il potere reale e divino, Psusenne si uccise.²⁶

Ringraziamenti

L'avventura è stata testata da

Cristina Berretti, Anna Colla, Paolo Fasce, Francesco Lombardo, Vanna Morgavi;
 Simonetta Barbieri, Giuseppe Caimmi, Sergio Giuffrada, Giorgio ???, Andrea Pardo;
 Gianluca Cherchi, Marco Cilloccu, Massimo Fenu, Sonia Garau, Valentina Imeroni;
 Luca Giuliano, Stefania Marra, Conny Marullo, Manfredi Merluzzi, Marco Perez;
 Gabriella Cipolli, Patrizio Cipolli, Marina Rui, ???, ???, ???, ???, ???, ???;
 Ada Aruffo, Gianfranco Bottaro, Laura Burlando, Maura Cerioli, ???, ???

26 E' mio piacere onorare qui quel giocatore che in un'altra partita, nel ruolo del sacerdote Nefertari, convinse gli altri che egli aveva il potentissimo Scarabeo d'Oro. Li convinse fino al punto che, quando il gruppo di Iside si creò e Sheshonk convocato disse ``andiamo, ora abbiamo tutto´´ si sentì rispondere: ``no, non abbiamo alcuna speranza se non otteniamo lo Scarabeo d'Oro.´´

Infamia al posto di fama, ho piacere di citare un altro sacerdote Nefertari; egli riuscì a fondare il suo gruppo e controllare il suo scettro, mentre fu Licia a coordinare quello di Iside. Nell'accordo tra i due, Nefertari accettò che Faraone fosse Psusenne, meditando di tradire, ma non riuscì a ingannare Licia che ordinò a Thutmose di agire. Nefertari assunse un piccolo esercito di mercenari a cui ordinò di entrare nel tempio di Horo quella tarda sera e aggredire i partecipanti al rito; Thutmose mise i suoi uomini intorno all'area del tempio col compito di arrestare tutti quelli che ivi circolavano ad ora tarda. L'esercito di Nefertari fu quindi catturato e quando il rito fu iniziato non ci fu alcuna sommossa: Psusenne divenne Faraone e la faccia che fece Nefertari quando scoprì cos'era successo, fu una tale gratificazione che mi ricompensò del lavoro dedicato per costruire questo modulo. Grazie, o anonimo tester!