OBJ CORELI
IL CULTO DEL PESTO

TIPOLOGIA: A+E
DURATA: 25'
COMITATO ORGANIZZATORE: CORELI
FINESTRA TEMPORALE: 08:00 del 17/10 – 08:00 del 18/10 (Ultima finestra utile: 07:35)

ANTEFATTO

"16 fratture minacciano il continuum. Una di esse si è aperta tra i nostri monti, dove la fede è diventata una condanna a morte. Benvenuti a ottobre 2026: il salto nel buio ha inizio."
La nostra realtà è sospesa sull'orlo dell'annichilimento. L'anomalia globale ha generato **16 fratture dimensionali**, vere e proprie realtà parallele in cui la storia ha seguito percorsi drammaticamente diversi dal nostro. L'energia dell'anomalia è ormai instabile: una forza inconcepibile sta tentando di risanare gli squarci sovrapponendo violentemente tutte le dimensioni. Se non agiamo ora, la nostra linea temporale verrà schiacciata e cancellata per sempre.
Ottobre 2026. Nell'ora più buia, una scintilla di unità resiste. Squadre di eroi provenienti da diverse regioni italiane sono pronte a varcare la soglia dell'ignoto. Non sanno *come*, non sanno *dove* e non sanno *quando* verranno catapultati. Sanno solo che devono stabilizzare il continuum a ogni costo.

La Frattura Ligure: Il Culto del Pesto
La vostra squadra è stata proiettata all'interno della frattura apertasi in Liguria. Qui la storia ha preso una piega spaventosa. In questo scenario ostile e frastagliato non troverete la civiltà che ricordate, ma una teocrazia dell'orrore.

La regione è caduta sotto il giogo di una setta fanatica: il **"Culto del Pesto"**, guidata da un Sacerdote sanguinario e spietato. In questa realtà deviata, la sopravvivenza è legata a una devozione cieca e assoluta: il Sacerdote condanna a morte con inaudita violenza chiunque mostri anche solo un briciolo di dubbio o non dimostri di essere "veramente fedele" ai suoi folli dogmi. I boschi liguri sono ormai un cimitero per gli stessi adepti giudicati deboli.

Per stabilizzare questa specifica anomalia e salvare la nostra linea temporale, dovrete infiltrarvi nel territorio del culto, sopravvivere alla Follia della setta e sigillare definitivamente la frattura sabotando la fonte che la alimenta.

Situazione Operativa
20 giorni fa abbiamo inviato una spia con l'ordine di infiltrarsi e raccogliere informazioni sulla setta e sul contesto operativo. Fino a qualche giorno fa ricevevamo report quotidiani regolari; poi, improvvisamente, è calato il **silenzio radio**.
Temiamo che l'infiltrato sia stato scoperto, con il rischio di vanificare tutti i nostri sforzi.
Infiltrazione
Infiltratevi nella setta assumendo le sembianze degli adepti.
*L'infiltrazione per essere credibile è riservata a un **massimo di 2 operatori**.*
Gli infiltrati devono indossare le tuniche con cappuccio per spacciarsi per adepti.
Gli infiltrati **non possono portare armi** né materiale che li identifichi come elementi ostili.
Copertura
Entrate nelle grazie del Sacerdote assecondando le sue richieste.
Questo vi permetterà di raccogliere tutte le informazioni necessarie per lo svolgimento della missione
Eliminazione
Eliminate il Sacerdote agendo nel modo più silenzioso possibile.
Soccorso
Individuate, recuperate e prestate le prime cure all'infiltrato (se ancora in vita).
Stabilizzazione
Sigillate la Frattura, recuperate i piani di costruzione per stabilizzare il Continuum.

ORDINI DI MISSIONE

1. Infiltrarsi nella cripta/luogo di culto senza allarmare la difesa (travestimento da adepto obbligatorio per max 2 operatori).
2. Guadagnare la fiducia del Sacerdote superando le sue prove dogmatiche.
3. Eliminare il Sacerdote (VIP) a **colpo singolo e come primo bersaglio.**
4. Eliminare gli operatori posti a difesa.
5. Individuare con certezza la posizione dell'infiltrato tramite le informazioni trovate in loco, senza profanare inutilmente il luogo sacro.
6. Applicare il tourniquet e prestare le cure appropriate all'infiltrato, se necessario
7. Sigillare il Continuum sabotando il generatore di frequenza utilizzando i piani di costruzione.
8. Esfiltrate i piani di costruzione del generatore di frequenza

MATERIALE NECESSARIO

1. N. 1 Tourniquet e kit pronto soccorso.
2. N. 2 Tuniche con cappuccio.