

Ti chiami Gart e hai un'abilità più unica che rara: possiedi la capacità di spostarti a piacimento tra due piani opposti del multiverso, il Paradiso dei Giusti e l'Inferno dei Dannati. Hai un aspetto totalmente umano ma è probabile che nella tua famiglia scorra sia sangue angelico che demoniaco: tu non l'hai mai conosciuta e sei sempre vissuto in un orfanotrofio di Nexus, la città al centro del multiverso, prima di renderti indipendente con "lavoretti" come quello che ti aspetta.

Recentemente ti è stato commissionato un incarico proprio in virtù del tuo potere: da qualche parte nell'Eremo della Redenzione Contemplativa o nel Monastero dei Dodici Tormenti si cela l'Amuleto Multiversale, che dà accesso a *tutti* i Piani, e grazie alla tua abilità di saltare da un Piano all'altro sei la persona giusta per trovarlo. Entrambi i luoghi sono aperti al pubblico ma molto isolati e impervi e quindi dovrai muoverti con grande rapidità per non destare sospetti tra i veri fedeli.

Le tua capacità sono definite da tre caratteristiche: Lotta, Destrezza e Fascino; puoi distribuire 6 punti tra di esse, e ogni punto sta a indicare quanti dadi a 6 facce potrai lanciare quando farai una prova (le prove sono spiegate più avanti).

Possiedi inoltre tre punti di Resistenza: se nel corso dell'avventura li perdi tutti sei morto e la tua avventura è finita.

Per giocare dovrai semplicemente andare al paragrafo che vorrai visitare basandoti sulle mappe/illustrazioni: il numero è condiviso tra le due locazioni, ma se in quel frangente visiti il Paradiso dovrai leggere **la parte in blu**, se invece visiti il corrispettivo dell'Inferno leggi **la parte in rosso**. A causa del tuo potere devi per forza spostarti di volta in volta tra paragrafi di Piani diversi, quindi dovrai alternare la lettura delle parti in

rosso con quella delle parti in blu (non importa che siano lo stesso paragrafo, basta che siano su due Piani diversi). I paragrafi che sviluppano le situazioni in cui ti trovi sono scritti in nero come questo testo. A causa della segretezza e della rapidità dell'incarico non potrai visitare più di una volta per Piano lo stesso paragrafo, ma puoi visitarne le due diverse versioni: se cominci dall'1 "paradisiaco" potrai comunque leggere l'1 "infernale" quando vorrai.

Nel corso del gioco sarai chiamato occasionalmente a eseguire delle prove sulle tue caratteristiche, definite attraverso un numero che devi ottenere o superare col lancio dei dadi di cui disponi per quella caratteristica: una prova di Fascino 6 vuol quindi dire che dovrai fare almeno 6 con la somma del lancio dei dadi, indipendentemente da quanti sono. Le prove che dovessero richiedere almeno 7 sono quindi impossibili da superare se la caratteristica messa alla prova ha solo 1 dado.

Nel corso del gioco/lettura potresti avere la necessità di segnare il possesso di eventuali oggetti o prendere altre annotazioni.

Possiedi inoltre una delle seguenti abilità speciali a tua scelta:

Metamorfosi: puoi visitare di nuovo luoghi/paragrafi in cui sei già stato, ma solo per un totale di due volte.

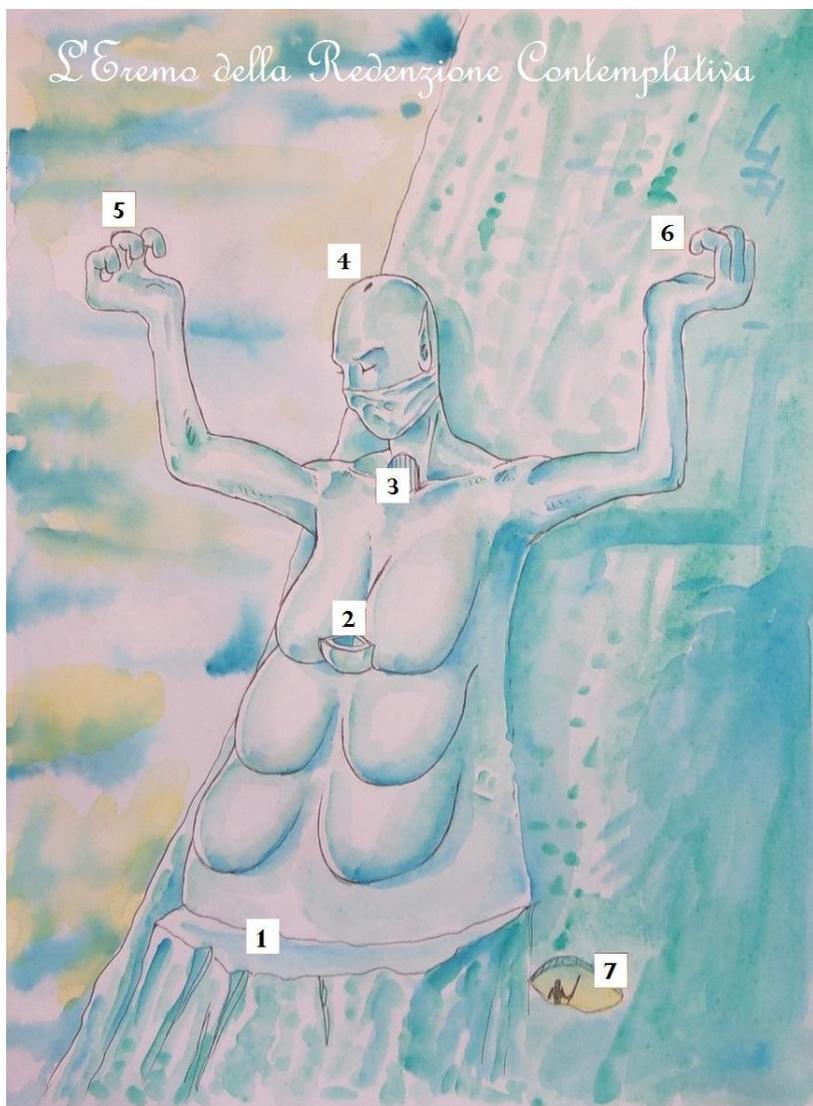
Fortuna: solo per una volta, ottieni un successo automatico a una prova, anche se fosse impossibile in condizioni normali (ad esempio puoi superare una prova di 13 su una caratteristica a cui hai assegnato due dadi).

Tempra: invece di tre punti di Resistenza ne possiedi sei.

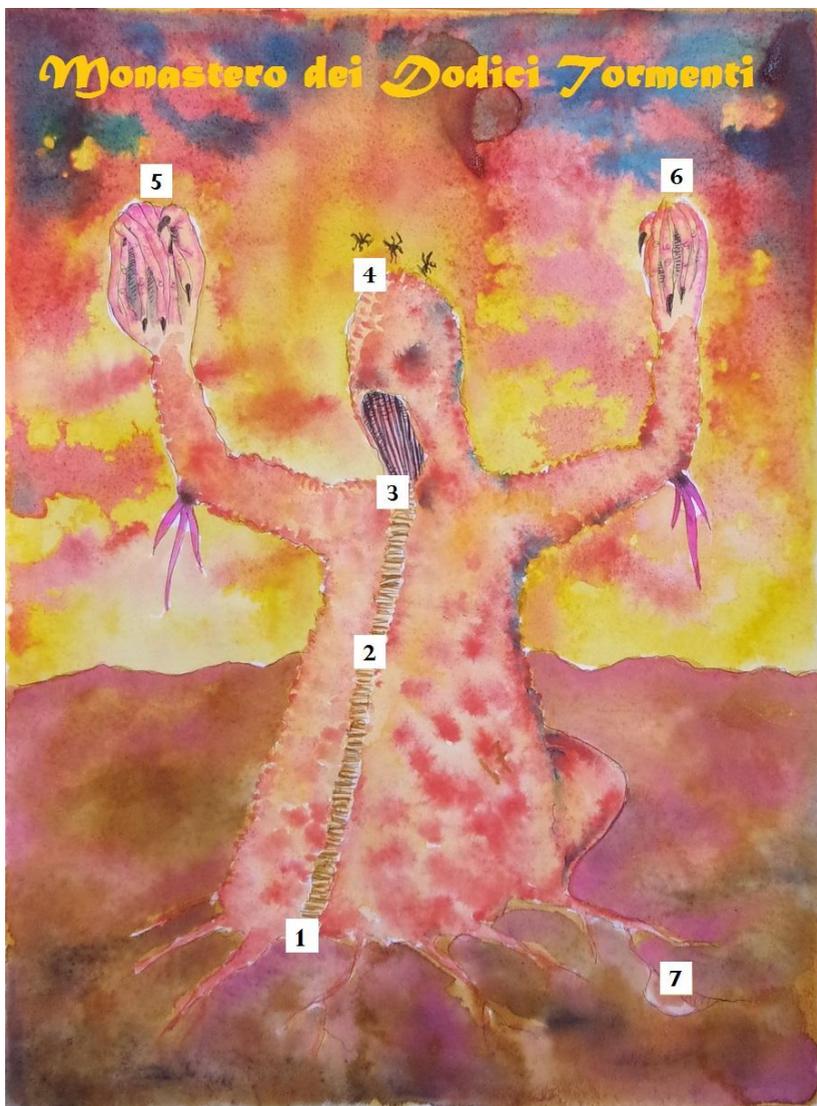
Dotato: puoi distribuire 7 punti alle caratteristiche invece di 6.

NOTA BENE: Quando avrai concluso la tua missione o se avrai esaurito tutte le possibilità di muoverti vai al [20](#).

L'Eremita della Redenzione Contemplativa



Monastero dei Dodici Tormenti



1. Ti trovi alla base dell'Eremo della Redenzione Contemplativa. La struttura di questo edificio è molto particolare e ricorda una creatura gigantesca fusa con la parete della montagna in cui si trova. Alcuni sostengono che questa creatura fosse una divinità gemella di quella che costituisce il Monastero dei Dodici Tormenti e che per questo presentino una struttura molto simile.

Qui convergono appartenenti a ogni razza e credo, allo scopo di meditare nella tranquillità più totale e rafforzare la propria fede. Un paio di pellegrini, un umano e un mezzo-elementale, si guardano attorno spaesati, non ancora immersi nell'ascetismo isolazionista del posto: se vuoi chiedere loro se hanno informazioni sull'Amuleto dovrai superare una prova di Fascino 4. Se ce la fai vai al 15.

1. Ti trovi alla base del Monastero dei Dodici Tormenti, ovvero una scala sgangherata coi gradini contorti e deformati dal passaggio di tutte le creature che si sono avvicinate nei millenni per cercare la strana forma di illuminazione che questo posto offre.

Nonostante il nome, non si tratta di un luogo di espiazione: qui giunge solo la feccia peggiore del multiverso per celebrare la propria crudeltà e per farsi torturare in modo da sviluppare ancora più astio da riversare sul mondo (anzi, sui mondi).

Alla base del quinto gradino c'è una rozza incisione: un cerchio con tre frecce che indicano l'alto e una il basso. Nient'altro.

2. Questa balconata è occupata da alcuni seguaci della setta dell'Ordine Trascendentale, monaci-guerrieri che praticano le

arti marziali per raggiungere l'illuminazione. Riconoscono solo la prestanza fisica e se vuoi avere una chance di parlare con loro devi superare una prova di Lotta 7. Se ce la fai vai al 9.

2. A metà della scalinata c'è una fessura, una crepa che forse potrebbe permetterti di penetrare all'interno del tempio. O magari nasconde qualche meccanismo. Per saperlo devi superare una prova di Destrezza 5 per andare al 10.

3. Ti trovi all'ingresso sul "collo" dell'Eremo. Data la posizione non c'è nessuno qui in giro. Questo cancello non sembra impossibile da scassinare per un avventuriero come te... se superi una prova di Destrezza 8 vai al 16.

3. Eccoti nei pressi delle "fauci" del Monastero, una saracinesca abbassata dalla forma di zanne aguzze. Tre demonietti svolazzanti ti chiedono un lasciapassare per aprirti il cancello. Se ce l'hai e vuoi usarlo vai all'8. Altrimenti puoi provare a convincerli con la forza al 18.

4. La "testa" dell'Eremo è totalmente vuota tranne che per un piccolo foro a forma di rombo.

4. Dannazione, qui sopra c'è uno stormo di demoni-avvoltoi! Sono velocissimi e ti attaccano appena appari: perdi 1 Resistenza. Devi superare una prova di Lotta 10 per non perdere un ulteriore punto Resistenza.

5. In questa struttura è seduta una nana in profondo raccoglimento. Dai suoi paramenti capisci che è una Sorella della Guarigione. Ottenere la sua attenzione parlando è difficile (Fascino 11) ma se ce la fai vai al 19. Puoi scuoterla al 12.

5. Questa strana struttura ricorda sia una torre che un artiglio chiuso, più grande dell'altro: infatti al suo interno c'è una creatura alta quasi tre metri dalla pelle coperta di lame che si sta "godendo" una doccia di acido. Entrare nella gabbia non sembra difficile per uno delle tue dimensioni e puoi farlo al [24](#).

6. Qui sta meditando un Unico, uno di quei mistici che credono che il multiverso esista solo perché loro lo immaginano. Ti vede e sembra ben disposto a parlare. Se gli chiedi dell'Amuleto vai al [26](#).

6. In questa torre-artiglio si trova un umanoide magrissimo dagli occhi grandi e un pizzetto a due punte. Delle lance lo trafiggono e a vederlo non sembra pericoloso, di certo non forzuto. Per distoglierlo dalla sua "meditazione" devi superare una prova di Fascino 9: se ce la fai vai al [21](#).

7. Grazie alla mappa fornita dai tuoi committenti sai dell'esistenza di questo sotterraneo. Vieni però fermato da due enormi guardie armate che ti chiedono un lasciapassare! Se ne hai uno vai al [25](#), altrimenti devi fuggire e fare una prova di Lotta 10 per non perdere 2 Resistenza (picchiano duro!).

7. Alcuni mezzi-demoni dall'aspetto innocuo discutono su quale sia il significato del "simbolo sulle scale".

8. L'interno è calato in una penombra inquietante. Dalle celle tutt'attorno si levano grida di dolore e imprecazioni varie. Un demone-ombra ti si avvicina e ti dice che se vuoi qualcosa dovrai donargli parte della tua energia vitale. Se accetti e chiedi informazioni sull'Amuleto vai al [22](#).

9. Ammirati dalla tua performance, si compiacciono di aver trovato un valido avversario e continuano a sfidarti: se vuoi parlare con loro devi superare una prova di Lotta 10. Se ce la fai vai al [23](#), altrimenti perdi 1 Resistenza.

10. Trovi qualcosa che potrebbe essere una leva, ma qualcos'altro trova te! Un artiglio ti ferisce: perdi 1 Resistenza.

11. Il ninnolo che ti ha dato il demone-ombra non entra proprio perfettamente nella fessura... infatti poco dopo si rompe e ne fuoriesce un gas caustico e maleodorante: perdi 1 Resistenza.

12. Gli occhi della nana si accendono di rabbia e solo sfiorandoti ti sottrae 1 Resistenza.

13. Toh, hai trovato un passaggio segreto. La botola si apre su una cantina in cui individui una pozione curativa dentro una teca: se superi una prova di Destrezza 6 puoi prenderla (ti farà recuperare tutta la Resistenza persa quando la berrai).

14. Ripensi alle parole dell'Unico... che l'Amuleto sia veramente "dentro di te"? Hai appena finito di meditare su questa cosa che senti una strana forza spingere dall'interno del tuo corpo. Percepisci distintamente che stai emanando della luce. I tuoi committenti ti guardano soddisfatti. «Bene, i tempi sono maturi! Pensavi veramente di essere mezzo demone e mezzo angelo? Sei solo il risultato di un progetto che abbiamo

sviluppato anni fa e che adesso è arrivato a compimento.» E così diventi l'Amuleto Multiversale.

15. Purtroppo non sanno nulla dell'Amuleto, ma ti consigliano di rivolgerti a quelli che meditano sulle “mani” dell'Eremo: di solito i più illuminati del multiverso vanno lì. L'umano aggiunge: «Certo, è quasi impossibile arrivarci, bisognerebbe teletrasportarsi.» Sorridi.

16. Entri nell'Eremo e trovi solo celle claustrali occupate da anacoreti in meditazione profonda. Il silenzio è assoluto.

17. Hai individuato un passaggio segreto! In realtà si tratta di una nicchia in cui vengono custoditi oggetti vari. C'è anche un orcio di grasso nero con cui potresti camuffarti (e visitare così di nuovo, per una sola volta, un paragrafo già letto).

18. Appena il tempo di menare mezzo fendente e i tre demonietti si dileguano infastiditi: «Uff, non si può neanche scherzare un po'!». Il meccanismo per aprire le “fauci” si può benissimo attivare anche dall'esterno! Vai all'[8](#).

19. La sacerdotessa nana non ti dice nulla ma ti impone le mani facendoti recuperare 1 Resistenza. Da lei non otterrai altro.

20. Come d'accordo quando ti hanno assoldato, apri una Pergamena del Ritorno e ti teletrasporti a Nexus nel luogo convenuto. I tuoi bizzarri committenti ti guardano speranzosi, in attesa che tu faccia qualcosa.

Vedendo che non fai niente spariscono nel nulla dopo aver sussurrato «I tempi non sono ancora maturi...»

21. Il tizio in effetti non è un violento, più che altro è un truffatore: facendo leva sulla sua vanità gli chiedi dei suoi trucchi e lui ti offre un pezzo di pergamena magico che, solo per una volta, potrà assumere la forma di un lasciapassare.

22. Il demone-ombra estende un tentacolo nerastro che ti tocca: perdi 1 Resistenza. Ti consegna poi un ninnolo di forma sferica. «Mettilo nel buco in cima alla testa dell'Eremo. – ti dice – e si aprirà il comparto segreto dov'è l'Amuleto». Quando vorrai usarlo aggiungi 7 al paragrafo in cui ti trovi.

23. Ammirati dalla tua prova di forza accettano di parlarti: chiedi se sanno qualcosa in merito all'Amuleto. Uno di loro ti dice che i mistici chiamati “Unici” possiedono un'immensa saggezza e se dovessi trovarne uno probabilmente ti indirizzerebbe sulla via giusta. Se ne incontrerai uno, sottrai il numero delle parole che ti ha detto dal numero di paragrafo in cui ti trovi quando penserai di aver capito dov'è l'Amuleto.

24. Ti avvicini alla creatura che ti sfiora appena, quanto basta a farti perdere ben 2 Resistenza.

25. Accedi all'interno, dove si trova un'enorme biblioteca. Purtroppo non trovi nessuna informazione utile alla tua ricerca!

26. «L'amuleto è dentro di te.» ti risponde laconico l'Unico.