

Eidolon

Prologo

Sei uno scienziato, il migliore del tuo tempo. Dopo lunghi studi hai ottenuto una profonda comprensione dell'Etere, l'elusivo elemento che si trova nelle profondità cosmiche tra i mondi. Grazie a questo tuo sapere hai sviluppato una tecnologia in grado di sostituire la tua coscienza con quella di una creatura aliena, almeno per brevi periodi.

Hai chiamato questo processo *trasmigrazione eterica*.

Finalmente sei pronto ad osservare un mondo alieno attraverso gli occhi di uno dei suoi abitanti.

C'è voluto tempo ma ora tutto è pronto. L'ovulo eterico ti sta aspettando nel suo caldo e umido abbraccio. Mentre antenne e parabole di metallo lucido sono pronte a proiettare la tua mente al di là del tuo mondo.

Raggiungi la postazione per la trasmigrazione e dai il segnale ai tuoi collaboratori. Il buio ti avvolge e perdi coscienza...

Regolamento

Grazie ai tuoi studi sull'Etere hai ottenuto una comprensione metafisica della realtà per cui riesci a modificarla parzialmente. Hai a disposizione alla partenza **4 Punti Etere** che ti permettono di piegare le leggi della fisica per ottenere dei vantaggi durante lo svolgimento della tua avventura.

Durante la storia sarà il testo a dirti se e quanti punti Etere potrai usare, indicandoti il paragrafo nel quale avrai modo di leggere gli effetti della tua azione.

1.

Sei cosciente ma il mondo intorno a te è diverso, non sei più nell'ovulo eterico, quindi... l'esperimento ha avuto successo! Avevi ragione tu, la trasmigrazione è possibile! I tuoi colleghi, che hanno deriso per le tue teorie, dovranno ammettere che erano nel torto!

Quanto tempo hai dedicato a questo lavoro? Così tanto che sono iniziate e finite guerre ma, alla fine, ce l'hai fatta. Hai sondato le profondità dell'Etere alla ricerca di forme di vita intelligenti adatte al tuo esperimento. Una creatura dalla mente debole, che insieme alla sua razza striscia su un piccolo mondo. Prima hai decodificato la sua chimica di base, basata su elementi e processi per te del tutto alieni, poi hai calibrato gli strumenti di tua invenzione per scambiare le vostre coscienze. I tuoi assistenti – ormai così lontani nel cosmo – controllano il tuo corpo originale e hanno l'ordine, a un certo punto, di invertire il processo. In un comodo ovulo eterico c'è il tuo corpo originario, in uno stato di sedazione profonda, in cui ora si trova confinata la coscienza dell'alieno.

Lentamente la frequenza della tua coscienza si armonizza con quella del soggetto. Stai iniziando a percepire lo spazio-tempo attraverso le sue rudimentali capacità sensoriali. È tempo di alzarsi ed esplorare questo mondo... ma non ci riesci.

Ma cosa succede?

Noti solo adesso che due degli arti della creatura sono bloccati da uno strano tessuto; non comprendi cosa sia ma ti blocca nei movimenti. Come se non bastasse poco distante dal tuo volto c'è una di quelle orride creature aliene che ti sta fissando con un'espressione indecifrabile.

Puoi usare un punto Etere per liberarti andando a **6**, usare un punto Etere per percepire l'andamento del futuro andando a **15** oppure cercare di comunicare con la creatura andando a **9**.

2.

Cerchi di spiegare all'alieno che non sei pericoloso ma non sai usare bene gli organi comunicativi di queste creature. Quello che riesci a emettere sono poco più che sibili e versi gutturali, intervallati da qualche parola per te aliena.

Sembra che l'unica strada sia la violenza. Spendi un punto Etere per liberarti e vai a **17**.

3.

Le maglie eteriche si stringono attorno a uno dei due esseri, spegnendo la sua mente primitiva, facendolo cadere a terra. L'altro si ferma per un attimo e poi si lancia su di te, urlando e colpendoti selvaggiamente. Se non vuoi usare Etere vai **13**, se usi un ulteriore punto vai a **5**. Se sei senza punti vai a **11**.

4.

Hai sistemato la minaccia, ma sei bloccato all'interno di una qualche struttura aliena. I sensi del corpo che possiedi non ti permettono di decifrare il mondo intorno a te come sei abituato a fare ma intuisci che sei separato da un altro ambiente da una membrana rigida. Ti avvicini, la tocchi ma non sembra aprirsi. C'è però un meccanismo che ti sembra possa sbloccarla. Puoi usare un punto Etere per aprirla, in questo caso vai a **8** o magari frugare l'essere che hai abbattuto andando a **7**.

5.

Usi le tue ultime forze eteriche per spezzare il corpo del tuo avversario, sentendo qualcosa di animalesco emergere dalle profondità della tua mente. Un eco della coscienza primitiva di questo corpo?

L'Etere ormai è completamente fluito dal tuo corpo, ti senti pesante e qualcosa si spezza nella tua coscienza. Il buio ti inghiotte... Vai a **19**.

6.

La tua conoscenza dell'Etere è tale che hai imparato a manipolarlo in modo rudimentale e, nonostante il tuo attuale corpo non sia ben conformato per questo scopo, riesci a usare abbastanza energia eterica per distruggere parte dell'indumento che ti blocca. Sei libero ma l'altra creatura sembra spaventata, che fare? Se vuoi usare la violenza per renderlo inoffensivo vai a **17**, se vuoi cercare di comunicare con lui vai a **2**.

7.

Non hai molta confidenza col guscio vivente che occupi e i movimenti ti risultano difficili, però raggiungi il tuo obiettivo. Addosso alla creatura che hai abbattuto trovi qualcosa che sembra adattarsi al meccanismo che hai visto e che potrebbe permetterti di uscire da quella stanza.

Lo prendi e lo usi, vai a **18**.

8.

Cerchi di dipanare la nebbia eterica nel tentativo di intuire uno dei possibili futuri e percepisci un imminente pericolo,

qualcosa di decisivo e pericoloso sta per accadere. Con questa consapevolezza vai a **18**.

9.

Cerchi di spiegare all'alieno che non sei pericoloso ma non riesci ad usare bene gli organi comunicativi di queste creature, quello che riesci a modulare sono poco più che sibili e versi gutturali intervallati da qualche parola per te aliena.

A questo punto non puoi far altro che usare un punto Etere per liberarti e usare la violenza per soggiogare l'alieno. Vai a **17**.

10.

Sono cosciente... ma non capisco cosa vedo intorno a me... Sono dentro un... baccello?! Cos'è questa sostanza che mi avvolge? Non ho mai visto un colore del genere in vita mia. Non è dove mi sono addormentato ieri sera... Non è...

Interessante. L'utilizzo dell'Etere deve aver innescato un feedback tra te e la coscienza della creatura con cui ti sei scambiato e che ora dovrebbe riposare nel tuo laboratorio... *dovrebbe...* Vai a **12**.

11.

Hai esaurito le tue forze, il tuo legame con l'Etere è compromesso per sempre e il tuo corpo cade a terra. Qualcosa si spezza nella tua coscienza. Vai a **19**.

12.

Hai sistemato la minaccia, ma sei bloccato all'interno di una

qualche struttura aliena. I sensi del corpo che possiedi non ti permettono di decifrare il mondo intorno a te come sei abituato a fare ma intuisce che sei separato da un altro ambiente tramite una membrana rigida. Ti avvicini, la tocchi ma non sembra aprirsi. C'è però un meccanismo che ti sembra possa sbloccarla.

Puoi usare un punto Etere per aprirla, in questo caso vai a **4**, o magari frugare l'essere che hai abbattuto andando a **7**.

13.

Sei titubante ad usare ancora la forza eterica e il tuo nemico ne approfitta. Uno degli arti della creatura sferza l'aria e la parte terminale ti colpisce violentemente... perdi l'equilibrio e l'alieno ti colpisce, ancora e ancora... ti senti pesante... qualcosa si spezza e il buio ti inghiotte... Vai a **19**.

14.

Le maglie eteriche si stringono attorno ai due esseri, spegnendo le loro menti primitive e facendoli cadere a terra. Qualcosa di selvaggio ti fa sogghignare ma nello stesso momento realizzi che l'Etere ormai è completamente fluído dal tuo corpo. Ti senti pesante e qualcosa si spezza nella tua coscienza. Il buio ti inghiotte... Vai a **19**.

15.

La tua conoscenza dell'Etere è tale che hai imparato a manipolare questa sostanza in modo rudimentale anche se il tuo attuale corpo non è ben strutturato per farlo. Ti concentri per percepire i probabili, immediati, futuri e intuisce che

l'essere sta per iniettarti qualcosa che ti metterebbe fuori combattimento... Puoi usare un punto Etere per liberarti andando a **6** oppure puoi cercare di comunicare con lui andando a **9**.

16.

Ti ritrovi in un corridoio. La parete di fronte a te è interrotta da membrane di un solido amorfo. La sostanza è trasparente e ti permette di vedere l'ambiente esterno alla struttura in cui ti trovi.

È così alieno... così affascinante.

I tuoi pensieri purtroppo vengono interrotti dall'arrivo di altri due alieni. Dai suoni gutturali che emettono e dal loro gesticolare, che hanno intenzioni bellicose.

Puoi spendere un punto Etere per ogni avversario che vuoi abbattere: se e spendi solo un punto vai a **3**, se spendi due punti vai a **14** se hai esaurito i tuoi punti Etere vai a **11**.

17.

Sei uno scienziato e non vorresti danneggiare una creatura aliena ma, per quanto tu possa essere dispiaciuto, non vedi altre soluzioni. Ti lanci con tutta la forza che questo corpo possiede, colpendo l'alieno fino a farlo cadere, ricoperto di uno strano icore, dal colore innaturale. Vai a **10**.

18.

Sono cosciente di nuovo... il dolore, il dolore è tremendo... come se mi stessero frantumando il corpo... sollevo un arto... ma quello che vedo non è... Ma cosa...?! No... Nooo...

È successo di nuovo. Si è trattato di una specie di sogno lucido, chiaramente è legato al tuo tasso di energia eterica ma cosa può significare? Vai a **16**.

19.

Il dolore è tremendo ma è l'unica cosa che permette alla mia coscienza di non scivolare via, nell'abisso...forse ho compreso... quell'esperimento... l'Etere? Quella trasmissione radio proveniva davvero da... Quel suono... era una... voce? No... sento la mia coscienza... perdersi... e l'ultima cosa che vedrò sarà un cielo...

Il collegamento eterico si è spezzato, la creatura a cui ti sei sostituito deve aver finito il suo ciclo vitale. Non potrai più fuggire da questo corpo alieno così orrendamente simmetrico e con così pochi arti. Questa pelle morbida ti rivestirà per sempre mentre il sistema sensoriale così primitivo ti condannano a percepire solo frammenti della Realtà che si estende nel cosmo. Non potrai più abbandonare questo mondo che in orbita attorno a un'insignificante stella gialla ai margini della galassia. Incatenato alla superficie di un mondo senza oceani di metano liquido e con una gravità tale che non ti permetterebbe mai di fluttuare libero nelle nuvole...

Urli, con tutta la forza che questo corpo alieno possiede. Urli la tua disperazione verso quell'enorme satellite pallido che illumina la notte di un mondo che sarà le tua eterna prigionia... Vai a **20**.

20.

Dall'Arkham Advertiser di Arkham del giugno 1934

Con sorpresa, il personale della facoltà di fisica della M.U., apprende la notizia del ricovero presso il manicomio criminale del professor Nicolas Grissom; ideatore della controversa teoria della trasmigrazione eterica, elaborata a seguito dei suoi esperimenti con un teslascopio.

Ricoverato presso un sanatorio locale per un grave esaurimento nervoso tenta la fuga dalla struttura ferendo gravemente alcuni inservienti a seguito di quello che sembra un vero e proprio collasso mentale. Alcuni testimoni affermano che Grissom sembrava agire come se “non fosse più in grado di comprendere il funzionamento del suo corpo” ed “emetteva strani versi e parole in un linguaggio incomprensibile”.

Dalle prime indiscrezioni sembra che l'esimio professore, ormai troppo pericoloso per sé e per gli altri, non potrà mai più lasciare il manicomio criminale di Salem.

Ispirato da L'ombra venuta dal tempo di H. P. Lovecraft e Sentinella di F. Brown.