

Il Precetto Finale

Istruzioni

TALENTI

Sei un monaco guerriero iniziato ai grandi misteri di Yintia, il mondo che conosci e abiti, per divenirne un Custode. Durante l'addestramento hai sviluppato alcune abilità a discapito di altre. Per ciascuna delle seguenti coppie, scegli un solo talento:

FORZA o **AGILITÀ**: affronti il mondo come una valanga, o fai acrobazie come refoli di vento?

SENSI o **INTUITO**: Hai i sensi acuti come un falco, o sei scaltro come un corvo?

VIGORE o **FURTIVITÀ**: Sei robusto come la quercia, o ti muovi silenzioso come un rampicante?

Contrassegna con la lettera "A" i tre talenti scelti sulle relative caselle della scheda che trovi alla fine delle istruzioni.

ARMA

Hai potuto perfezionarti nell'uso di un'arma a tua scelta tra **BASTONE** e **COLTELLI**. Segna la tua preferenza sulla scheda.

SALUTE

Inizi l'avventura con 8 punti: diminuiscili ogni volta che subisci danni. Se questo valore raggiunge lo zero, sei morto e la tua avventura si conclude all'istante. Assegna 8 punti anche ad **OMBRA**, capirai più avanti di chi si tratta.

VANTAGGIO

Inizi con un valore di 0 (non segnare nulla), ma se hai un valore +1 e ti viene detto diminuirlo, scenderai direttamente a -1 e viceversa. Non può andare oltre +3, o scendere sotto -3.

Sei pronto? [Inizia dal paragrafo 1.](#)

SALUTE

OMBRA

TALENTI

FORZA

AGILITÀ

SENSI

INTUITO

VIGORE

FURTIVITÀ

ARMA

VANTAGGIO

-3

-2

-1

+1

+2

+3

0

[1] «Yintia, il mondo che ci circonda, non è unico.» Le parole sorprendenti del Maestro riverberano nel tempio. Sapevi che al termine del tuo lungo addestramento avresti avuto accesso al precetto finale, ma mai ti saresti aspettato una rivelazione del genere. «Esiste un altro luogo: Yangur. È diverso da questo o, per meglio dire, opposto. I due mondi si compenetrano quasi perfettamente, come i denti di due ingranaggi. Ogni cosa qui ha il suo contrario là. Se questo tempio è permeato dal bene, su Yangur non è che un covo di corruzione. Oggi imparerai i Gesti: ti permetteranno di viaggiare da un mondo all'altro in un battito di ciglia.» Il Maestro coglie lo stupore sul tuo viso, ma continua, sapendo che ormai sei pronto per sentire queste parole. «Sì, dovrai viaggiare spesso, “flippare” come diciamo noi. Per diventare Custode di Yintia, dovrai conoscere Yangur e le sue creature malvagie, che cercheranno di rubare e corrompere... questo.» Scosta la tunica e rivela un grosso uovo luminoso. «Quello che vedi è il Fulcro, il solo oggetto che non ha un duplicato nell'altro mondo. È unico. È ciò che mantiene l'equilibrio tra i due mondi. Finché è di qua, l'equilibrio è volto al sole. Se malauguratamente dovesse cadere nelle mani delle Ombre...» Solo ora noti nuove rughe sul viso del Maestro. Accolte le sue parole, cominci l'addestramento. Quando hai imparato i Gesti, sei pronto per flippare nel mondo di Yangur ([vai al 17](#)).

[2] Hai FURTIVITÀ B (9)? Altrimenti schiacci inavvertitamente un orrendo millepiedi dal corpo ossuto che lancia un urlo stridente ([33](#)).

[3] Ti lasci cadere su una sporgenza della roccia. Subisci 1 danno, nessuno se hai AGILITÀ B o SENSI B per destreggiarti nell'oscurità. L'Ombra flippa su Yintia, la segui subito ([31](#)).

[4] Balzate con agilità in una rischiosa corsa tra i tetti del monastero. Nel bel mezzo di un salto vedi l'Ombra eseguire i Gesti. Ti affretti anche tu a seguirla e flippare su Yangur ([20](#)).

[5] Le pareti claustrofobiche della caverna si inoltrano nel buio come la trachea di un mostro immenso. Se hai sia SENSI B che FURTIVITÀ B riesci a seguire i passi dell'Ombra senza farti notare: guadagni 2 punti di VANTAGGIO. Se hai solo uno dei due talenti, ne guadagni solo 1. Negli altri casi diminuisce il VANTAGGIO di 1. L'Ombra scompare oltre una porta di legno incastonata nella roccia e solcata da empie incisioni. Sfondi la porta ([25](#)) o ti avvicini lentamente ([2](#))?

[6] L'Ombra sta eseguendo degli strani movimenti... Sono i Gesti! Prima che scompaia, se sei AGILE B o hai il BASTONE le infliggi 2 danni (segnalo sulla scheda), altrimenti riesci solo a scalfirla e farle 1 danno. Torna anche tu subito su Yintia ([16](#))!

[7] Hai un'idea. Flippi immediatamente su Yintia. È come pensavi: quella che su Yangur è una coltre di fuoco, di qua è la cascata d'acqua del monastero! La oltrepassi indenne e torni subito nell'altro mondo ([5](#)).

[8] L'Ombra sta eseguendo dei movimenti. Non puoi sbagliarti: sono i Gesti e sta lasciando questo mondo per andare su Yintia. Si ritroverà dentro al tempio! Aumenta il VANTAGGIO e seguila subito, tornando immediatamente su Yintia ([16](#)).

[9] Appoggi cautamente l'orecchio alla porta: l'Ombra è qui dietro ad attenderti! Aumenta il VANTAGGIO. La porta si apre di scatto, ma sei pronto a schivare una lama lanciata contro di te. Subisci 1 danno di striscio, nessuno se hai AGILITÀ B. Poi l'antro inizia a tremare ([13](#)).

[10] La caverna soffocante di Yangur qui è un calmo giardino con un grande ciliegio. Il soffitto che crollava qui è una delicata pioggia di petali. Il combattimento prosegue e riesci ad infliggere 1 danno. Se però hai sia BASTONE che FORZA A, oppure sia COLTELLI che SENSI A, togli 1 danno aggiuntivo. Hai ucciso l'Ombra ([18](#))? Altrimenti dopo altri scambi di colpi flippate nuovamente su Yangur ([23](#)).

[11] Le fiamme ti ardono la carne. Subisci 2 danni, solo 1 se hai VIGORE B. Dopo pochi secondi i tuoi occhi si adattano all'oscurità della caverna ([5](#)).

[12] Subisci 2 danni per la caduta! Diminuisce anche il VANTAGGIO, a meno che tu non abbia AGILITÀ A per rimetterti in piedi velocemente. Intanto l'Ombra corre e salta tra i tetti del monastero: la insegui rimanendo a terra ([28](#)) o sali anche tu sui tetti ([4](#))?

[13] Il soffitto si sgretola e pesanti rocce calano su di voi. Tu e l'Ombra subite entrambi 2 danni. Se hai AGILITÀ B o VIGORE B, ne perdi solo 1, ma anche l'Ombra ne perde solo 1! In uno sguardo di sfida, eseguite i Gesti e flippate su Yintia prima che vi crolli tutto addosso ([10](#)).

[14] Sferri l'arma contro il tuo nemico. Ogni energia abbandona l'Ombra ed è in quel momento che ti senti svuotare. Ogni cellula del tuo corpo inizia a sfaldarsi e il mondo svanisce di fronte a te. Il Maestro scuote la testa: «Non eri pronto.»

[15] Ti avvicini con cautela. Hai FURTIVITÀ B ([6](#))? Altrimenti un sasso nascosto sotto la coltre di cenere ti fa fare un passo falso. L'Ombra si volta di scatto ([27](#)).

[16] Nel vederti tornare, il Maestro sorride ma non nota alle sue spalle l'Ombra che ti ha preceduto. Un gesto rapido gli apre uno squarcio alla gola. Se sei in VANTAGGIO, riesci ad avvisarlo: si volta e infligge 2 danni all'Ombra (segnalo sulla scheda). Succede tutto così in fretta: il Maestro cade nel suo stesso sangue e l'Ombra, raccolto il Fulcro, corre verso una finestra. Devi fermarla ([21](#))!

[17] Apri gli occhi e ti ritrovi in mezzo a rovine di pietra annerite dal fumo. L'aria è pesante. L'atmosfera oscura di Yangur sembra notare la tua presenza e si fa penetrante, la senti scivolare nelle ossa. I tuoi muscoli qui si muovono diversamente: i tuoi talenti sono completamente rovesciati rispetto all'altro mondo! Se su Yintia eri forte, su Yangur sei

agile. Segna con la lettera “B” i talenti che non hai scelto all’inizio dell’avventura: finché sei qui, userai questi.

Un’ombra si aggira tra la fuliggine che aleggia nell’aria: è una delle creature malvagie di cui ti ha parlato il Maestro! Se ce li hai, puoi usare il tuo INTUITO B (8), oppure lanciare un COLTELLO (22). Altrimenti puoi avvicinarti a lei (15).

[18] L’Ombra è agonizzante ai tuoi piedi. Hai recuperato il Fulcro! «Finiscila» tuona una voce alle tue spalle... è quella del tuo Maestro. Lo guardi sbigottito. «Non avrai creduto che un solo soldato delle Ombre potesse uccidermi e sorprendermi così? Sei stato messo alla prova, giovane Custode, e hai avuto successo. Ora metti fine alle sofferenze di quest’Ombra ripugnante.» Decidi di finirla (14) o di risparmiarla (34)?

[19] Capisci che qualcosa ti lega a quest’Ombra. Ma se il tuo spirito è votato alla luce... Aumenta il tuo VANTAGGIO e decidi se accettare (32) o rifiutare la sua mano (3).

[20] Quelli che su Yintia erano tetti, su Yangur sono pinnacoli di roccia che escono come denti da un lago torbido e nero. La roccia su cui stai atterrando è troppo lontana. Se hai sia AGILITÀ B che un BASTONE, te la cavi facendoti leva: aumenta il VANTAGGIO. Se hai solo uno dei due, ce la fai ma non guadagni nulla. Negli altri casi diminuisce il VANTAGGIO. La corsa termina al limitare del lago, circondato da un costone roccioso: l’Ombra si lancia dentro la bocca di una caverna protetta da una coltre di fuoco (24).

[21] L'Ombra scaglia un esplosivo a gas. Subisci 2 danni, ma se hai VIGORE A, trattiene il respiro e ne prendi solo 1. Raggiungi la finestra ma quando ti affacci l'Ombra, nascosta sul cornicione esterno, ti afferra e spinge nel vuoto. Se hai INTUITO A, prevedi la sua mossa. Se hai FORZA A, vinci la colluttazione. In questi casi aumenti il VANTAGGIO e non perdi l'equilibrio (4), altrimenti preparati alla caduta (12).

[22] La lama rifulge mentre solca l'oscurità. Se hai SENSI B, la tua vista è infallibile e fai 2 danni all'Ombra, altrimenti ne fai solo 1. L'Ombra ti rivolge un ghigno di sfida, esegue i Gesti e sparisce. Devi seguirla: torna su Yintia, presto (16)!

[23] Il pavimento della caverna è diverso da prima: il terremoto lo ha affossato e spezzato in ampi lastroni inclinati. Quando giungi in questo mondo scivoli in una voragine. Con un gesto estremo riesci ad aggrapparti al bordo della roccia. L'Ombra è in piedi sopra di te e... ti tende una mano. L'accetti (32) o la rifiuti (3)? Oppure vuoi usare il tuo INTUITO B (19)?

[24] Hai INTUITO B (7)? Altrimenti non hai altra scelta che buttarti a capofitto nel fuoco (11) o tentare di dissiparlo (29).

[25] Se hai FORZA B, il legno si rompe sotto i tuoi colpi e aumenti il VANTAGGIO, altrimenti ci provi più volte e devi diminuirlo. L'Ombra però era pronta a scagliarsi su di te (30).

[26] Con un ultimo affondo, l'Ombra sparge le tue viscere sul terreno. La tua vista si annebbia e per un attimo credi di vedere

il tuo Maestro ancora vivo, mentre scuote la testa. Yintia e Yangur hanno bisogno di Custodi più valorosi di te.

[27] Un dardo avvelenato sibila nell'aria. Subisci 2 danni, ma se hai VIGORE B resisti al veleno e ne prendi solo 1. L'Ombra esegue i Gesti e scompare! Seguila e torna su Yintia ([16](#)).

[28] Se hai i COLTELLI puoi colpire l'Ombra a distanza e infliggerle 1 danno. Purtroppo i cespugli del monastero rallentano troppo la tua corsa: diminuisce il VANTAGGIO. Trovi degli appigli per salire anche tu sui tetti, ma nel bel mezzo di un salto vedi l'Ombra eseguire i Gesti, ti affretti anche tu a seguirla e flippare su Yangur ([20](#)).

[29] Calci la sabbia nera sul fuoco fino a creare un passaggio. Diminuisce il VANTAGGIO ed entra nella caverna ([5](#)).

[30] Se sei in VANTAGGIO, schivi una lama avvelenata, altrimenti la senti affondare nelle carni subendo 2 danni, solo 1 se hai VIGORE B. Poi l'antro inizia a tremare ([13](#)).

[31] La caverna sprofondata di Yangur coincide con le cripte del monastero di Yintia: è qui che giungi tra file silenziose di sarcofagi dei Custodi che ti hanno preceduto. L'Ombra ti dà le spalle: sta riprendendo le energie. Dev'essere convinta di averti sconfitto in quel baratro. Se hai sia FURTIVITÀ A che un COLTELLO, oppure sia AGILITÀ A che un BASTONE puoi colpirla di sorpresa e infliggerle 2 danni, se no ne subirà solo 1. È morta ([18](#))? Altrimenti il combattimento prosegue fino

all'ultimo sangue, in un continuo flippare tra un mondo e l'altro. L'Ombra subisce 1 danno per ogni punto di VANTAGGIO che hai. Se sei in svantaggio, cioè il valore è negativo, non subisce nulla. Sei riuscito ad ucciderla (18)? Altrimenti sei sopraffatto dai suoi colpi (26).

[32] A sorpresa l'Ombra pianta un grosso chiodo sulla mano che tieni ancora aggrappata alla roccia e flippa su Yintia. Subisci 1 danno. Se hai FORZA B riesci a liberarti in fretta, altrimenti diminuisce il VANTAGGIO. Flippi anche tu (31).

[33] La porta si apre di scatto e l'Ombra si avventa su di te, schizzando il tuo sangue sulle pareti. Subisci 2 danni. Poi l'antro inizia a tremare (13).

[34] Allontani l'arma dal collo del tuo avversario. Il Maestro ha uno sguardo di approvazione. «Tranne per il Fulcro, ogni cosa su Yintia ha il suo opposto su Yangur e viceversa, ricordi? Non c'è luce senza buio e ciò vale anche per noi uomini. Quest'Ombra è tua, il tuo contrario. Senza di essa, tu non esisti. I confini del tuo essere sono definiti da ciò che gli è contrapposto. Se l'avessi uccisa, ti saresti dissolto nel vuoto dell'universo. È questo il vero precetto finale: il nostro lato oscuro va affrontato, ma è impossibile cancellarlo. Yintia non può esistere senza Yangur: il tuo compito non è quello di sconfiggere il buio, ma di mantenere l'equilibrio. Congratulazioni, ora puoi considerarti un vero Custode.»

- FINE -