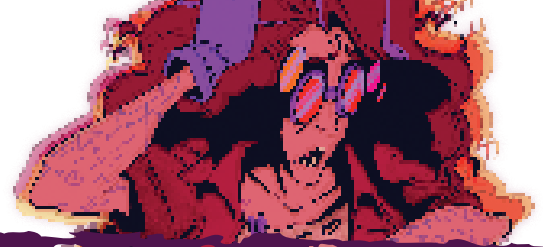


# IL PRIMO PORTALE

CODEX DEL MISTERO



IL PRIMO PORTALE [1/4]

**Complessità:** 2

**Luogo:** BASE DELLA DIVISION n.0001 a ██████████

**Data:** September, Equinox

**Contatto:** Angel Gorimel (pronomi neutri)

MOSTRI DI CLASSE PRESAGIO, l'agente VEX e la nuova recluta MR. KNOCK non si trovano da nessuna parte, di loro non c'è traccia alcuna. I nostri migliori psionici hanno intercettato una richiesta d'aiuto proveniente dalla ormai dismessa BASE DELLA DIVISION n.0001, luogo in cui Il Primo Portale è custodito da protocolli di massima sicurezza. Le misure di sicurezza, tuttavia, sono state compromesse e ora sono inefficaci contro i MOSTRI DI CLASSE ARALDO. Trovate VEX e MR.KNOCK. In caso avessero ceduto al potere dell'Araldo che è in loro, eliminateli. Trovate IL PORTALE DEL GIUDIZIO prima che l'Araldo ne reclami il potere per la propria ASCENSIONE.

**AVVERTENZA SUI CONTENUTI:** *Body horror, sperimentazioni crudeli, sette e culti, salute mentale compromessa a seguito di traumi.*

## Descrizione

La DIVISION esiste, in un modo o nell'altro, da ormai centinaia di anni. Il mondo è sempre stato sull'orlo dell'apocalisse, una tenue luce in un'oscurità senza fine. Da quando esistono i mostri, l'umanità li ha sempre relegati: alla segretezza, al loro servizio, all'oblio, sebbene facciano comodo quando c'è da combattere gli Araldi e contrastare i loro brame distruttive. La DIVISION ha avuto molti nomi, volti e incarnazioni. La DIVISION è stata distrutta e ricostruita mediante rituali sacri, società segrete, agenzie governative top secret. Quando questa incarnazione della DIVISION cesserà di esistere, riapparirà altrove, in un altro luogo, in un altro tempo. Finché ci sarà un mondo da proteggere e un'apocalisse da arrestare, la DIVISION ci sarà.



Vex è un Presagio che ha lavorato per la DIVISION per molto tempo. Discende dal Kraken e ha guidato altri presagi in diverse missioni, aprendo Portali del Giudizio e trattenendone l'immenso potere. Dopo aver perso decine di reclute a causa degli Araldi, Vex ha scelto di ritirarsi dal servizio sul campo, cominciando ad addestrare i giovani agenti della DIVISION. Per decenni ha lavorato in questo campo, dando loro ogni vantaggio possibile, svelando loro ogni trucco del mestiere per dar loro qualche speranza. Ma la minaccia dell'apocalisse non si estingue mai: gli Araldi sono implacabili. La DIVISION continua a perdere agenti mostruosi, molti dei quali diventano Araldi: Vex, tuttavia, voleva che ogni perdita avesse almeno un senso.

**Qualche settimana fa, la DIVISION ha avviato il Progetto Ascensione**, un progetto sperimentale volto a rafforzare le reclute addestrate da Vex come mai prima d'ora. Qualcuno sostiene che la DIVISION stia estraendo un antico potere dai Portali del Giudizio di cui dispone, innestando quel potere, altamente volatile, nelle nuove reclute. Ovviamente, non c'è alcuna prova: ma la reputazione dell'organizzazione non lascia ben sperare.

**Bella è la recluta più promettente di tutto il programma, la prova vivente della validità del Progetto Ascensione.** Prima del reclutamento, i livelli di potere di Bella erano bassissimi, inferiori al 3000%, neppure abbastanza per essere classificata

come Presagio. Da bambina, Bella era perseguitata da un mostro che viveva sotto al suo letto, un'entità soprannaturale di nome Michael. Bella e Michael hanno sviluppato uno strano rapporto simbiotico l'uno con l'altra: la coppia si è offerta volontaria per partecipare agli esperimenti della DIVISION. Grazie al programma, Bella e Michael si sono fusi in unico essere, e i loro poteri sono cresciuti in modo esponenziale. Insieme, superano la maggior parte degli agenti mostruosi. La loro combinazione è conosciuta col nome di Mr. Knock.

**Tre giorni fa c'è stato un alterco tra Vex e Mr. Knock.** Diversi testimoni oculari, coerentemente alle registrazioni video, affermano di aver visto i due soggetti prima gridarsi addosso, poi picchiarsi ferocemente. Dopo aver abbattuto diversi muri e distrutto alcune proprietà della DIVISION, Vex ha portato Mr. Knock fuori dai locali dell'organizzazione con la forza. Quando il personale della DIVISION ha provato a intervenire, Vex ha usato le sue abilità da Kraken per fuggire. Vex e Mr. Knock, da allora, non si trovano da nessuna parte.

**Oggi, è stato lanciata una richiesta di soccorso dalla BASE 0001.** La base, che un tempo era il quartier generale della DIVISION, venne dismessa decenni orsono. Sebbene i monitor psichici della richiesta d'aiuto siano obsoleti, a malapena funzionanti, gli psionici della DIVISION confermano i dati raccolti. I protocolli di sicurezza sono stati compromessi. Vex e Mr.Knock sono lì, nella BASE 0001.

**L'unica cosa che i PG sanno della suddetta base è la seguente: il Primo Portale è rinchiuso nelle sue profondità nei labirintici corridoi della struttura, assieme ai molti esperimenti falliti.** Dal momento che era impossibile spostare il Portale del Giudizio da lì, sono state disposte misure di massima sicurezza, le quali, essendo state violate, non potranno più preservare il Portale dal prossimo Araldo. **Non c'è documentazione relativa alla natura del Portale: non si sa cosa sia.** Tutte le informazioni digitali e analogiche sono state distrutte; ogni riferimento a questo Portale è stato cancellato dai registri.

# IL PRIMO PORTALE

CODEX DEL MISTERO

IL PRIMO PORTALE [2/4]

## Dare Inizio al Mistero

I Presagi sono stati portati direttamente alla BASE DELLA DIVISION 001. Una precedente minaccia apocalittica ha compromesso alcuni aspetti della realtà e raggiungere questa base dismessa richiede il dispendio di incredibili risorse. La DIVISION attiva portali approvati e macchinari magi-tecnologici finemente sincronizzati per assicurarsi che gli agenti centrino il loro obiettivo.

L'ingresso della base è massiccio, con enormi porte di metallo. Le porte sono divelte, rivelando un percorso in rovina, costellato da segni di lotta; percorrendolo arriveranno all'interno del quartier generale abbandonato.

In piedi, nella neve, una figura dai lunghi capelli bianchi, legati in una coda di cavallo: l'agente della DIVISION Angel Gorimel. L'angelo getta un mozzicone di sigaretta a terra, schiacciandola col tacco di una delle sue costose scarpe.

*Poni ogni serie di domande a un PG diverso:*

✦ **Tu e Angel Gorimel eravate partner, una volta.** Se qualcuno domanda all'angelo le ragioni della sua cacciata dal paradiso, inventa ogni volta una versione diversa della storia. *Perché Angel Gorimel ti ha detto la verità su questa storia? Perché non la dice a nessun altro?*

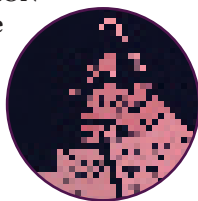
✦ **Quel giorno, eri proprio qui alla BASE DELLA DIVISION 0001 quando una minaccia apocalittica ti costrinse ad abbandonarla.** *Chi hai lasciato indietro? Perché sospetti che quella persona possa essere ancora viva?*

## Contatto: Angel Gorimel (pronomi neutri)

Lunghi capelli bianchi, un paio d'occhiali; un abito su misura, un sorriso forzato da cui pende una sigaretta ormai spenta. Angel Gorimel è una creatura senza età, le cui ali, se spiegate, superano in altezza la maggior parte dei mostri. Appena i Presagi compaiono in scena, Gorimel fa loro cenno di entrare nella struttura della DIVISION: sul suo volto si coglie sia determinazione che paura.

Gorimel contatterà subito la DIVISION per dare conferma dell'arrivo dei Presagi: se questi ultimi domanderanno a Gorimel qualche informazione, l'angelo risponderà raccontando quel che sa. La base abbandonata è pericolosa: l'angelo ha a sua disposizione poco tempo per parlare, prima che gli Ululanti facciano la loro comparsa.

- ✦ **Vex è un agente che ha addestrato migliaia di reclute; una persona corretta che ama profondamente il suo lavoro ma che prende sul personale ogni perdita.** Che così tante reclute muoiano, è sempre stato un fatto, per Vex, inaccettabile.
- ✦ **Vex credeva che il Progetto Ascensione non fosse sicuro,** ma non aveva abbastanza prove per dimostrarlo.
- ✦ **Mr. Knock ha lavorato duramente per avere successo, e perché quel successo venisse notato.** La recluta ha seguito alla lettera gli ordini impartiti dalla DIVISION e ha corso ogni rischio per dimostrare la propria lealtà.
- ✦ **Gorimel non crede che Vex e Mr. Knock siano, ora, degli Araldi;** crede che, perlomeno, non siano passati dalla parte del nemico di loro spontanea volontà.
- ✦ **L'angelo guida i Presagi attraverso corridoi contorti, evitando accuratamente le strutture più diroccate; intere sezioni sono crollate, rivelando il labirinto di grotte sottostante la base.** Il vento ulula attraverso le crepe e le fessure. Un brivido corre lungo la schiena alla vista di quello spettacolo.



✦ **Il vento ululante prende forma, diventando un grido di dolore.** Ogni Presagio sente distintamente questo gemito trasportato dal vento: ogni refolo lascia dietro di sé immagini di grotte invase dalle fiamme, tunnel contorti e di orribili creature che si agitano nelle viscere della struttura.

Decine di Ululanti piombano su di loro dal soffitto, abbattendosi su Angel Gorimel, con intenzioni malevole. Se i Presagi non agiscono, l'angelo subirà gravi ferite, se non letali.

## Gli Ululanti

**Motivazioni:** Essere liberi dal dolore che li dilania, e infliggere quel dolore al prossimo.

**Come gruppo, gli Ululanti possono subire queste Condizioni:**

Furia       Dolore

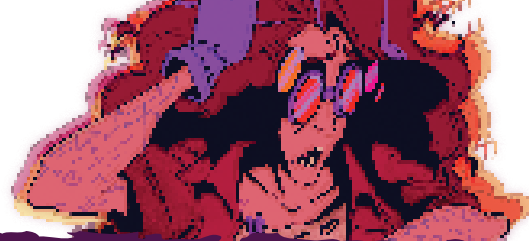
**Mosse:**

- ✦ Squarcia e dilania coi denti e con gli artigli.
- ✦ Stritola una vittima e rimodellane la carne e le ossa.
- ✦ Ritorna dal regno dei morti, per decreto della Prima Porta.

**Descrizione:** Gli Ululanti sono agenti e membri del personale della DIVISION, abbandonati qui anni fa quando la BASE 0001 venne chiusa. Quel che rimane dei loro abiti è ormai ridotto in brandelli; la carne dei loro corpi si è fusa in un'unica massa di occhi, arti e denti: un agglomerato ululante, dilaniato. Il Primo Portale ha corrotto gli Ululanti nel corso dei decenni, riscrivendo la realtà che li lega a questo piano dell'esistenza e relegandoli a un destino di eterno dolore. Gli Ululanti non possono essere distrutti, non definitivamente: hanno provato a distruggersi tra loro, ma a nulla è servito. Dopo che vengono fatti a pezzi, il Primo Portale li rigenera in agglomerati ancor più dolorosi.

**Domande di Partenza:**

- ✦ *Tra gli Ululanti riconosci qualcuno che conoscevi. Di chi si tratta?*
- ✦ *Uno degli Ululanti sfrutta una versione differente del tuo stesso potere oscuro. Come ha fatto la DIVISION ad acquisire il tuo potere? E perché non è mai stato innestato con successo su un altro essere?*



## Personalità di Rilievo

### LA PROFESSORESSA (pronomi femminili)

Faceva parte del personale della DIVISION abbandonato nella struttura. Presunta morta. Indossa occhiali dotati di diverse lenti colorate che si muovono autonomamente. La sua pelle olivastrea è costellata di annotazioni, appunti, parole e calcoli.



La professoressa deve essere sopravvissuta qui dentro in qualche modo e per tutti questi anni, sebbene la presenza del Primo Portale l'abbia comunque infettata, cosa che emerge a una prima ispezione superficiale. La professoressa lascia dietro di sé immagini dai colori vivaci, e dall'aspetto leggermente diverso l'una dall'altra, dal momento che provengono da realtà differenti. Parla da sola, annotandosi ulteriori calcoli e parole sui lembi di pelle libera.

Nel tempo, per non dimenticarsi niente, si è tatuata alcuni di questi appunti in modo indelebile. Per far fronte agli anni di solitudine e alla continua minaccia degli Ululanti, la professoressa si prende cura, in modo ossessivo, degli esperimenti falliti e dei prigionieri detenuti nella base.

**CITAZIONE:** *Entrando qui dentro, avete mica visto Abraham? Gli cambio sempre l'acqua ogni tre...vorrei dire giorni ma questo concetto mi sembra obsoleto, qui dentro. Vi chiederei di darmi una mano se solo fossi certa che non siate frutto della mia immaginazione... e la mia immaginazione, di recente, è molto, molto creativa. Abraham è il tipico umanoide acquatico telepate, ma ultimamente è così tranquillo, riservato... beh, potrebbe essere morto da qualche anno, ma cos'è la morte in un luogo come questo? Io stessa sono morta almeno un paio di volte eppure, sto benone. Dico davvero, benone!*

### ABRAHIM AQUATICA (pronomi neutri)

Abraham è un esperimento della DIVISION, e sì, in effetti è morto. Si tratta di un umanoide anfibio dalla carnagione color ciano e fucsia acceso, dai cui resti scheletrici penzolano brandelli di carne. Parla con una voce appena percepibile, che riecheggia nella mente.



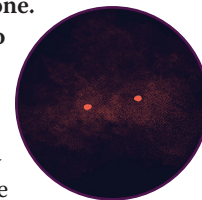
Abraham è stato scoperto in una delle grotte sotto questa base, in un laboratorio abbandonato che esisteva già, tra queste montagne, prima che la DIVISION vi costruisse sopra il suo quartier generale. Abraham ha un indole gentile e paziente: porta le evidenti cicatrici dei crudeli esperimenti scientifici che sono stati condotti sul suo corpo.

Abraham è morto molto tempo fa, ma il Primo Portale lo ha riportato indietro dalla morte, mantenendolo in uno stato intermedio, tra questo mondo e quello dei defunti. Ha imparato ad accettare i limiti di questa misera esistenza e, con gratitudine la considera quasi una seconda opportunità per badare alla Professoressa. Abraham l'ama follemente, da molti anni, sebbene non le abbia mai confessato i suoi sentimenti.

**CITAZIONE:** *Ah, bene, l'ora delle visite! Sono passati molti anni dall'ultima volta che ho visto un mostro di classe Presagio, ma riconosco lo scintillio del potere in voi! Farò del mio meglio per assistervi nella vostra missione, ma prima di farlo, temo di dovervi domandare un favore: potreste salvare anche la professoressa? Negli ultimi dieci anni, non si è mai concessa la possibilità di fuggire, nemmeno dopo innumerevoli tentativi.*

### MICHAEL, PRECEDENTEMENTE MR. KNOCK (pronomi maschili)

Ex Presagio e partecipante al Progetto Ascensione. Si tratta di un'ombra, lunga e slanciata, che può esistere solo correndo lungo le pareti, o i pavimenti. Ha occhi rossi, luminosi. Si staglia in netto contrasto con le fonti di luce.



Michael è in preda al panico: sta cercando disperatamente Bella. Il mostro è in evidente difficoltà e gravemente ferito a causa della separazione improvvisa e forzata con Bella. I suoi ricordi sono in frantumi e fatica a comunicare, così come a comprendere quanto gli viene detto.

Il Primo Portale canta per lui, attirandolo; lo stuzzica promettendogli potere e dolore.

**CITAZIONE:** *Bella? Bella? Bella? La canzone, Bella, sento di nuovo la canzone, il Portale sta cantando, sta cantando, per favore Bella, fa male, per favore, voglio tu sia al sicuro Bella, per favore ho bisogno di proteggerti, per favore, Bella rispondimi, Bella mi dispiace, mi dispiace tanto, mi dispiace Bella, per favore.*

## Luoghi

### LE GROTTI

Le Grotte esistevano ben prima dell'arrivo della DIVISION ed esistevano ancora, sopravvivendo alla DIVISION stessa. Il lamento degli Ululanti si ode in lontananza, il vento sussurra di ricordi sbiaditi. *Quali terribili rivelazioni sono state incise sulle pareti, in una lingua antica?*

### IL CENTRO DI RICERCA

Sebbene la maggior parte della struttura sia inaccessibile o diroccata, la Professoressa è riuscita a far sì che molti esperimenti sopravvivessero, seppur ridotti al minimo delle loro capacità. *Che cosa trovi tra i resti del laboratorio, e in che modo questo qualcosa è legato al tuo destino più oscuro, quello in cui diventi un Araldo?*

### IL RELIQUIARIO

Gli Ululanti hanno costruito un reliquiario dinanzi al Primo Portale. È fatto di ruggine, marciume e di resti scheletrici. È davvero impressionante: si estende per molti piani e in profondità. *Che cosa trovi nel reliquiario, e perché ti sconvolge?*

### IL CENTRO NEVRALGICO

Le vecchie apparecchiature, ormai obsolete, emettono suoni sotto lo spesso strato di polvere. Diversi fascicoli sono sparsi in giro, gli archivi a soqquadro. Quando il personale è stato evacuato, deve aver recuperato solo quel che poteva. *Su uno schermo, l'ultimo comando diffuso in tutta la base sfarfalla ancora. Perché ti turba?*

# IL PRIMO PORTALE

CODEX DEL MISTERO

IL PRIMO PORTALE [4/4]

## Le Chiavi

In ogni Mistero, dovrai contestualizzare le Chiavi, collegandole all'origine di un PG, a Ciò che l'Oscurità Esige da quel PG, ai suoi poteri oscuri, o a qualsiasi altra cosa possa tornare utile in termini di gioco. Puoi anche collegare le Chiavi ai PNG con cui i PG interagiscono.

In questo Mistero, per aiutarti a contestualizzarle rapidamente, le Chiavi sono state parzialmente collegate. Le **Chiavi Generali** evocano i temi del Mistero; alcune sono collegate a specifiche Personalità di Rilievo. Le **Chiavi Presagio**, invece, sono collegate ai PG pregenerati di questo Mistero.

Ovviamente, puoi dare anche in questo caso libero sfogo alla tua interpretazione e alla tua creatività, specie per quanto riguarda le Chiavi Presagio. Ricorda: svela segreti inquietanti, fai rivelazioni evocative!

## CHIAVI GENERALI

- ❁ i resti beatificati di un Ululante, disposti in una posizione sacrale;
- ❁ una vecchia canzone pop, il cui testo è stato modificato affinché parlasse dell'apocalisse;
- ❁ il canto del Kraken, registrato su un vecchio dispositivo;
- ❁ una prova dell'infanzia di Bella, registrata decenni prima della sua nascita;
- ❁ una delle immagini residue della Professoressa, eppure così reale;
- ❁ una tremenda arma della DIVISION, usata per uccidere Abraham.

## CHIAVI PRESAGIO

- ❁ una mappa dettagliata di costellazioni che non esistono dalla prospettiva terrestre;
- ❁ istruzioni precise su come neutralizzare uno specifico PG;
- ❁ un aspetto della Morte, catturato e categorizzato;
- ❁ la documentazione relativa a un esperimento: il soggetto assomiglia molto a uno dei PG.

## Risvolti

- ❁ La Base 0001 della DIVISION Ormai Abbandonata
- ❁ L'Araldo
- ❁ Il Portale del Giudizio

## L'Orologio del Giudizio (2 quadranti)

Dal momento che questo Orologio del Giudizio è composto da solo due quadranti, ricorda ai tuoi giocatori che, in breve tempo, dovranno affrontare le peggiori circostanze possibili, e l'Araldo rivendicherà molto rapidamente il potere del Portale del Giudizio.

Puoi riempire il primo quadrante quando arrivi a circa metà della sessione; da quel momento i giocatori avranno una sola possibilità di **APRIRE IL PORTALE DEL GIUDIZIO**. Se ottengono un'Incognita, l'Orologio del Giudizio si riempirà del tutto.

L'ultimo quadrante, quindi, dovrebbe corrispondere all'ultimo tentativo dei giocatori di **APRIRE IL PORTALE DEL GIUDIZIO**. Tuttavia, casomai la sessione fosse quasi finita, puoi anche avvertire i giocatori del fatto che il tempo a vostra disposizione sta per scadere. Se non **APRONO IL PORTALE DEL GIUDIZIO** al più presto, l'Orologio del Giudizio si riempirà comunque, innescando lo scenario peggiore.

## EVENTO

**Le Grotte esplodono in urla, gemiti di dolore e ululati acuti.** Gli Ululanti si riversano tra le rovine, a centinaia, devastando ogni cosa.

- ❁ *Gli Ululanti urlano, nello specifico, il nome di un PG. Cosa lo stanno pregando di fare?*

## IL PORTALE SI SPALANCA

**Il Portale esercita la propria volontà e inonda la base di dolore, sangue e di potere.** L'Araldo ha aperto il Portale del Giudizio.

- ❁ *La base adotta, quindi, un'ultima disperata misura di difesa: come quest'ultima minaccia i PG?*
- ❁ *Quale potere o conoscenza ottiene l'Araldo attingendo dal Portale del Giudizio?*

