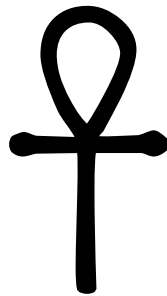


**IL TRAMONTO  
DEGLI DEI**



## REGOLAMENTO

### CARATTERISTICHE

Il tuo personaggio ha quattro caratteristiche: **Forza, Destrezza, Volontà e Vita**. Il punteggio di partenza delle prime tre è 5 punti ciascuna, quello di Vita di 10, ma hai a disposizione 8 punti da ridistribuire a piacimento tra tutte e quattro per aumentare i valori, con l'unica limitazione di non attribuirne più di tre alla stessa caratteristica. Le prime tre indicano rispettivamente la tua prestanza atletica, la tua agilità e le tue doti psichiche e morali, mentre la quarta misura la tua energia vitale: se in qualsiasi momento scendesse a zero il personaggio sviene, ponendo così fine alla propria avventura. Quando hai fissato i punteggi da cui vuoi partire, annotali sulla Scheda nelle caselle apposite.

### PROVE

Le tue caratteristiche potrebbero essere messe alla prova varie volte nel corso del gioco. Per farlo basta lanciare due normali dadi a sei facce (salvo diverse indicazioni): se ottieni un punteggio uguale o inferiore a quello della caratteristica presa in esame la prova è superata, in caso contrario è fallita.

### NOTE

Il personaggio che incarnerai avrà una particolare dote, che rispecchia la sua formazione e le scelte del suo passato. Puoi scegliere una delle tre seguenti e annotarla nella Scheda.

*Voce del Silenzio*: sei in perfetta sintonia con le forze della natura e col regno degli spiriti, che rappresentano per te una guida e una protezione dalle forze del male.

*Sentiero dell'Ardore*: sei un esperto di guerra e tecniche di battaglia, preparato a fronteggiare qualsiasi nemico. Con il tuo coraggio e il tuo carisma hai guadagnato rispetto e apprezzamento.

*Scia Lucente*: hai appreso le tecniche più efficaci per l'esplorazione di luoghi impervi, sai seguire tracce che molti nemmeno scorgerebbero e hai plasmato il tuo fisico a sopportare condizioni estreme.

### OGGETTI

All'inizio della missione hai a disposizione un equipaggiamento limitato. Puoi scegliere solo due dei seguenti oggetti:

COLTELLO

CORDA

CIONDOLO di ALABASTRO

BORRACCIA

CIBO: se lo consumi recuperi 3 punti di Vita.

FIACCOLA

Segna i due oggetti che prendi con te sulla Scheda nella sezione "oggetti". Nel caso ne trovi altri durante l'avventura potrai conservarli annotandoli allo stesso modo. Puoi conservare un massimo di sei oggetti, esclusi quelli portatori di *Aimu*, che vanno indicati nella casella apposita (basta una crocetta per segnalare un ritrovamento, non importa la tipologia di oggetto) e conteggiati a parte.

### ESPLORAZIONE

Il gioco si svolge attraverso l'esplorazione di una serie di luoghi, che troverai indicati nella mappa e potrai visitare una sola volta durante l'avventura, nell'ordine che preferirai. L'esplorazione inizia da uno dei due punti contrassegnati con ❖ (scegli tu liberamente quale). A partire da esso puoi spostarti tra i vari siti soltanto seguendo le strade tracciate, non semplicemente tagliando da una parte all'altra della mappa. Se nel tragitto capiti su uno snodo indicato con il simbolo ♀ vai immediatamente al paragrafo **20** e segui le indicazioni; nel caso in cui per raggiungere una certa posizione tu sia costretto ad attraversare più di un punto indicato con quel simbolo devi ogni volta passare per il **20**. Nel momento in cui raggiungi il luogo desiderato puoi visitarlo andando al paragrafo indicato al di sotto del simbolo sulla mappa. Quando al termine di un paragrafo trovi l'indicazione "*prosegui alla mappa*", torna alla pianta e continua l'esplorazione con le stesse modalità.

### TEMPO

Nel corso della tua missione ti verrà più volte indicato il passare del tempo: ogni qual volta ti verrà chiesto di aggiungere un punto al conteggio aggiorna il totale nella casella apposita della Scheda. Se in qualsiasi momento il valore di Tempo dovesse raggiungere 12, o se terminassi l'esplorazione prima dello scadere delle 12 ore, devi proseguire subito al paragrafo **33**.

<b>SCHEDA</b>	
<p><b><u>CARATTERISTICHE</u></b></p> <p><b>FORZA:</b>  <b>DESTREZZA:</b>  <b>INTELLIGENZA:</b>  <b>VITA</b> iniziale: attuale:</p>	<p><b><u>OGGETTI</u></b> (max 6)</p> <p><b>1</b>  <b>2</b>  <b>3</b>  <b>4</b>  <b>5</b>  <b>6</b></p>
<p><b><u>NOTE:</u></b></p>	<p><b><u>AINU:</u></b></p>
<p><b><u>ANNOTAZIONI</u></b></p>	<p><b><u>TEMPO</u></b></p> <p style="text-align: center;">0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12</p>

### PROLOGO

È del tutto inutile opporsi al mutamento: il tempo della partenza degli Dei è giunto, sono lassù ad osservare i loro discepoli per un'ultima volta, e questa notte se ne andranno, partendo per la loro lontana dimora. Il mondo è cambiato, il volto della terra dei tuoi avi è sfregiato dalle insidie della natura, il popolo soffre sotto il sole un tempo mite, ora feroce e implacabile. Cosa può aver scatenato l'ira della natura? Perché accade tutto questo? Domande senza risposta, il volto di Koot Hoomi, l'ultima Guida, il solo rimasto tra di voi dell'alta casta sacerdotale, non tradisce alcuna emozione.

“Oggi, nell'equinozio di primavera, giunge la mia ultima giornata nella terra del fiume: stanotte mi unirò ai miei fratelli, e torneremo alla casa celeste.”

Un silenzio di tomba cala nella sala delle udienze. Due anziani scuotono la testa, desolati, la vecchia Kaia scoppia in lacrime.

“Così vuole il destino: il mondo non appartiene più agli Dei, e gli Dei partiranno.”

“E perché si portano via anche voi?” sibila Ophir, puntando il dito contro l'anziana Guida, una mano stretta sul medaglione che stringe al collo. Koot Hoomi non risponde alla provocazione, continuando a fissarlo con un'espressione gelida.

“Non rimarrete soli – continua, – questa notte il popolo avrà un nuovo pastore, un comandante saggio e onesto, che saprà seguire ciò che gli Dei ci hanno insegnato. Ho riflettuto a lungo, e due sono i candidati.”

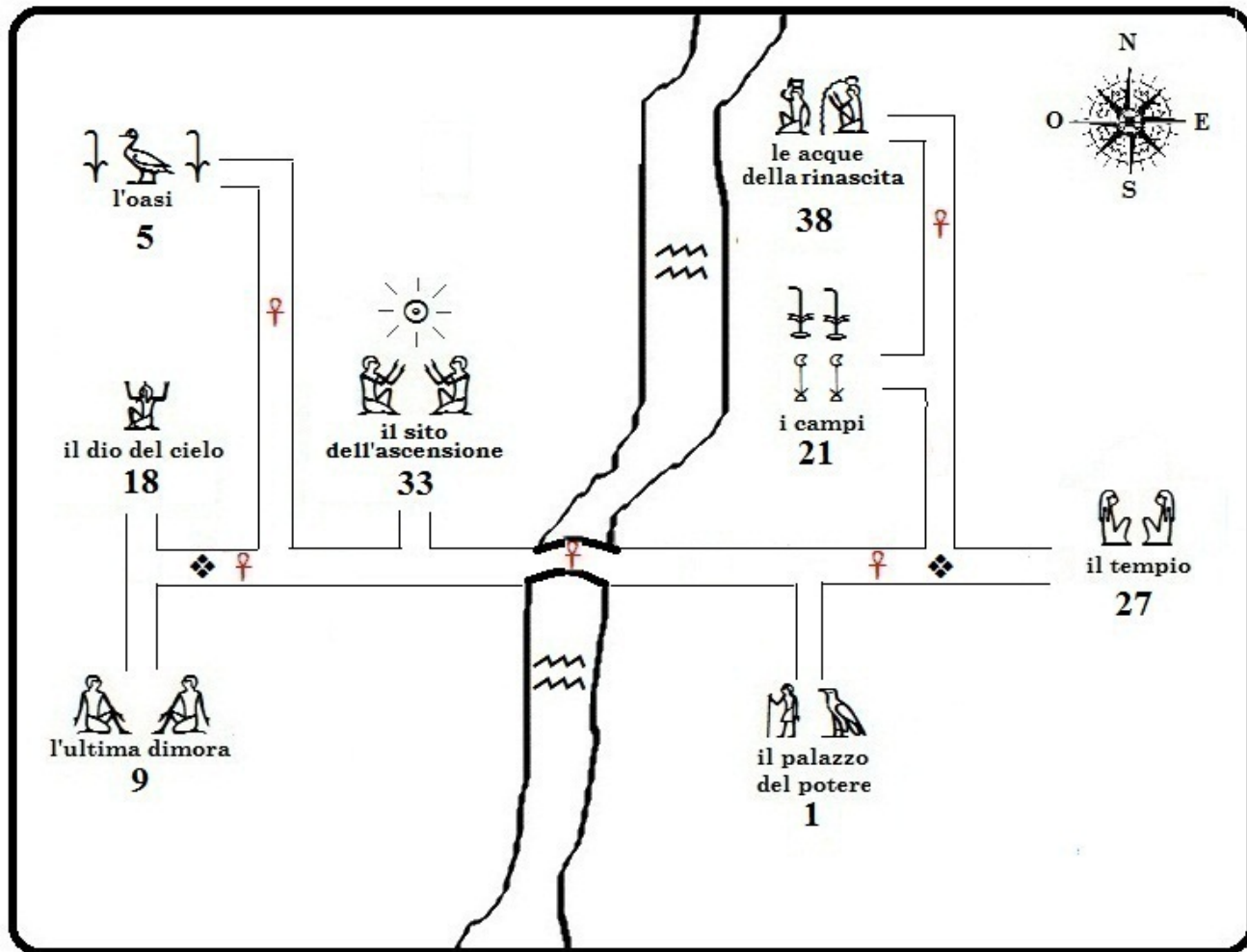
La Guida chiude un istante gli occhi, levando una mano verso di te, e l'altra proprio verso Ophir. “Siete diversi come il giorno e la notte, ma entrambi avete il carisma e la forza per guidare il popolo. Oggi si deciderà chi di voi otterrà questo onore.”

Solleva un sassolino da terra, e lo sfrega leggermente: questo inizia a scintillare, e si apre svelando un cuore di fluido lucente. È intriso di *Ainu*, l'energia sconosciuta della natura, che gli Dei hanno insegnato a individuare e sfruttare come potentissima fonte di energia. Pochi sanno scorgersela, e infatti alcuni di coloro che ti circondano guardano Koot Hoomi con perplessità, ma tu sei stato educato come pochi ad ascoltare la natura, e i tuoi occhi non sono velati come i loro.

“L'Ainu è ovunque, ci inonda di effluvi vitali, ma dominarlo è proprio solamente di chi è degno. Al calar del sole vi attendo al sito dell'ascensione: chi di voi avrà saputo rivelare più Ainu guiderà la cerimonia, attivando la macchina dell'eternità, e sarà il nuovo signore della terra del fiume. Siate leali e ascoltate il potere che scorre dentro di voi. Andate.”

Ophir fa per aggiungere qualcosa, ma alla fine si limita a un inchino e se ne va velocemente, lanciando solo un ultimo sorriso sinistro. Esci anche tu, e alzi lo sguardo al cielo: un falco volteggia tra le nubi, e scompare verso nord. La stella degli Dei ti osserva mentre scendi il sentiero e inizi la tua ricerca. *Prosegui* alla mappa.

## MAPPA



1

Desolazione, disperazione, abbandono. È questo che percepisci appena metti piede nel palazzo del potere, un tempo sede degli incontri ufficiali tra gli alti rappresentanti del popolo e gli Dei, il fulcro della Legge e della Giustizia. Solo le più alte cariche, i prescelti del popolo, avevano il diritto di salire ai piani superiori e presenziare agli incontri con le Guide nella sala della Giustizia, e se c'è un luogo permeato di Ainu non può che essere questo, per quanto tu possa sentirti a disagio a intrufolarti qui dentro. Se la tua dote è la *Scia Lucente* effettua immediatamente una prova di Destrezza: se fallisci i servitori all'ingresso percepiscono la tua agitazione come una minaccia, e ti obbligano ad andartene, costringendoti a *proseguire* alla mappa. Se la tua dote non è la *Scia Lucente*, o superi la prova, continua a leggere.

Una scalinata di granito, leggermente incrinata dalle continue scosse di terremoto, conduce al piano superiore; ai suoi lati sorgono due coppie di statue di soldati armati di lancia, entrambe coperte di polvere. Nessuno ti ferma mentre sali i gradini uno dopo l'altro. Sbuchi in un lungo corridoio occupato solamente da una manciata di servitori del tutto incuranti della tua presenza. Poco più avanti si diparte in un bivio: quale strada condurrà alla sala che cerchi? Puoi procedere nella tua esplorazione sul lato sinistro (15) o alla tua destra (24).

2

Avanzi lentamente, cercando di percepire se ti stai avvicinando o meno all'Ainu, però una strana sensazione si fa largo, come se un'altra forza fosse presente in questo antico luogo... una luce bluastra inizia a baluginare davanti a te, rischiarando le pareti di granito, e prende la forma di un maestoso guerriero dalla testa di sciacallo, che brandisce una spada arcuata. Uno strillo acuto in una lingua per te incomprensibile ti raggela, e lo spirito si getta all'assalto.

Effettua un test sia per la Volontà che per la Forza, sottraendo 1 se la tua dote è la *Voce del Silenzio* o possiedi un ciondolo di alabastro. Se fallisci entrambi perdi 3 punti di Vita e devi lasciare a gambe levate questo luogo maledetto prima che lo spettro pasteggi con la tua anima: aggiungi 1 al tuo punteggio di Tempo (a meno che tu non sia stato in precedenza al **37**) e *proseguì* alla mappa. Se fallisci solo una delle due prove, perdi 1 punto di Vita e puoi scegliere se andartene e *proseguire* alla mappa oppure insistere, ritentando la prova, ma per ogni ulteriore fallimento perderai un altro punto di Vita. Se finalmente riesci ad avere la meglio in entrambe, lo spirito si dissolve in una voluta di fumo.

Ancora tremante per lo scontro, cogli un luccichio a terra: si tratta di un cristallo nero, che se desideri puoi conservare con te segnandolo sulla Scheda prima di continuare al **28**.

### 3

Segui le scale e un lungo corridoio, sbucando nella sala sottostante il dio del cielo. Due statue di leoni sono collocate sui lati opposti: uno ruggisce e allunga una zampa in avanti, l'altro è disteso su un fianco, morto. In mezzo tra le due è collocato un disco di metallo scuro. La vibrazione dell'Ainu è quasi palpabile, sta a te scoprire se da qualche parte è nascosta una fonte della mistica energia naturale e come rivelarla.

Se vuoi puoi toccare la statua del leone vivo (**13**) o quella del leone morto (**26**), altrimenti non ti resta che abbandonare questo luogo e *proseguire* alla mappa.

### 4

La statua del Ka è una semplice colonna alta tre metri, in origine levigata e scintillante, oggi incrostata e piena di crepe, sulla cui cima è posato un occhio di pietra rossa. Chissà quanti prima di te si sono raccolti in preghiera ai suoi piedi, invocando la fine dei cataclismi che hanno imposto il mutamento...

Provi a sfiorarne la superficie, ma vieni colpito da una scossa di energia che ti addormenta il braccio: perdi 1 punto di Vita (2 se il punteggio di Tempo è 5 o 6) e anche temporaneamente 1 punto di Forza (lo recupererai quando lascerai questo sito). Un giovane monaco si stacca dal gruppetto e corre in tuo aiuto, convincendoti a sederti, e nonostante le tue resistenze non vuol sentire ragioni. Solo dopo un po' ti lascia andare, donandoti con un sorriso anche una boccetta di olio profumato (se vuoi conservarla segnala sulla Scheda).

Sperando che la lezione non ti costi cara nella tua competizione con Ophir, riprendi l'esplorazione. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo, dopodiché scegli se prendere la via del cortile interno (**32**) o lasciare questo luogo, nel qual caso *proseguì* alla mappa.

### 5

Al momento del tuo arrivo, uno sciacallo fugge via nell'erba alta che circonda l'oasi. Isolato dal nucleo del villaggio così come dagli edifici sacri della riva ovest del fiume, questo specchio d'acqua rappresenta la fusione tra l'antico culto della madre terra, che gli avi dei tuoi avi celebravano qui e di cui ancora si serba il ricordo, e quello dei nuovi Dei: esso era infatti la sede del loro recinto sacro, inviolabile per il popolo, aperto alle sole Guide come Koot Hoomi che di qui conducevano gli animali da sacrificare per le festività più solenni. Ora però è il regno della vegetazione selvaggia, gli animali sacri sono fuggiti da tempo chissà dove, o forse siedono là in alto nel cielo, nella dimora celeste degli Dei in partenza...

Si narra che in questo luogo si manifestino gli spiriti della natura e degli Dei più antichi, i primi giunti dal loro lontanissimo mondo, e che in loro onore sia qui conservato un idolo d'oro massiccio. Non sai se si tratti di semplici voci o di verità, ma devi cercare di scoprire se le dicerie sono collegate alla presenza di tracce di Ainu.

Ti asciughi il sudore sulla fronte. L'afa rende faticoso il respiro, e in questa atmosfera proseguire con la tua ricerca non sarà per niente facile. Se la tua dote è la *Voce del Silenzio* effettua una prova di Forza, togliendo 1 se possiedi una borraccia: in caso di fallimento, il tuo fisico non è preparato a questi sforzi, perdi 2 punti di Vita e devi tornare indietro, *proseguendo* alla mappa. In caso contrario, continua a leggere.

Ti guardi attorno cercando qualche segno rivelatore, ma nulla attira la tua attenzione. La superficie d'acqua è solo leggermente increspata dalla brezza dell'est, che fa dondolare le piante ad un ritmo ipnotico. Devi concentrarti al meglio,

altrimenti questa tappa della tua ricerca si risolverà in un nulla di fatto, e non puoi dare a Ophir un tale vantaggio in questa decisiva sfida. Effettua una prova di Destrezza, sottraendo 2 se il punteggio di Tempo va da 2 a 4 e aggiungendo 2 se va invece da 5 a 8. Hai a disposizione solo due tentativi: se fallisci entrambi, nonostante l'impegno non individui nulla di interessante: perdi 2 punti di Vita. Prima di andartene, se lo desideri, puoi raccogliere un mazzolino di fiori di loto, dopodiché *proseguì* alla mappa. Se invece hai successo vai al **30**, ma se sei riuscito solo al secondo tentativo perdi 1 punto di Vita per la stanchezza.

## 6

"Il tuo cuore è puro, la tua mente salda, il tuo braccio forte e risoluto. Che tu possa trovare ciò che cerchi."

Il guardiano si inchina e se ne va, lasciandoti solo. Ti avvicini alla bilancia accarezzandola: la struttura portante è costruita interamente in pietra, solcata solamente da un cristallo circolare in bassorilievo a pochi centimetri dalla sommità. Due piatti vuoti sono in perfetto equilibrio: uno è liscio, e su di esso è miniata l'immagine del sole, l'altro solcato da crepe, e riporta la figura di un serpente. Percepisci chiaramente la presenza dell'energia Ainu, ma come rivelarla?

Se possiedi un coltello o un cristallo nero e un ciondolo di alabastro o dei fiori di loto, vai al **31**. In caso contrario, non c'è nulla da fare, e non ti resta che andartene e continuare altrove l'esplorazione: aggiungi 1 al tuo punteggio di Tempo e *proseguì* alla mappa.

## 7

Ti ritornano in mente le parole di Koot Hoomi. *Siate leali e ascoltate il potere che scorre dentro di voi*. Ophir non solamente è stato sleale: si è macchiato di crimini orrendi, e non è degno dell'Ainu. Incurante delle sue risate beffarde, chiudi gli occhi e cerchi di indirizzargli contro l'energia Ainu. Senti quasi il suo alito contro di te quando lancia un grido e crolla in ginocchio: si tiene la testa, e ha perduto il pugnale. Lo scalci via, e continui a incalzare, mentre la nebbiolina scintillante vortica attorno ai vostri corpi, ma Ophir si è ripreso, e sta cercando di reagire.

A determinare l'esito di questo scontro sarà la vostra Volontà. Ophir ha 8 punti di Volontà e 8 di Vita. Per scoprire se riesci a sfruttare l'Ainu per indebolirlo devi effettuare una prova di Volontà, sottraendo 1 al risultato del lancio se indossi il medaglione di Ophir. Se hai successo puoi ridurre di 1 il punteggio di Vita del tuo avversario. Dopodiché segui lo stesso procedimento con la Volontà di Ophir, ma se hai visitato tutti e sette gli altri luoghi o indossi un ciondolo di alabastro puoi aggiungere 1 all'esito di ogni suo lancio: se ha successo perdi 1 punto di Vita.

Il processo continua fino a che uno dei due arriva a 4 punti di Vita: se sei tu, cadi a terra esausto, e Ophir ha vita facile nell'eliminarti e portare a termine il suo terribile piano. Se sei tu a ridurre a 4 la sua Vita, vai al **12**.

## 8

Cospargi più volte di acqua scintillante la cima del masso. Inizialmente non accade nulla e temi sia solo una perdita di tempo, ma quando un rivolo penetra in una fessura, introducendo una scia di scintille all'interno dello scoglio, odi uno scricchiolio e un pezzo di pietra si stacca, rivelando un cuore minerale pulsante, di colore nero come la notte. Non c'è dubbio che presenti tracce di Ainu: ne raccogli una scaglia e la tieni stretta in pugno mentre riguadagni l'altra riva.

Lancia un dado per scoprire se accade qualcosa nel ritorno: se esce 1 hai una sfortuna tremenda, perdi il cristallo e sei costretto a tornare a prenderne un altro pezzo, sforzo inutile e tedioso che ti costa 2 punti di Vita. Se esce un risultato di 2 o 3 la corrente fredda ti rende difficili i movimenti, e la fatica del ritorno ti costa 1 punto di Vita; se invece esce un valore da 4 in su non c'è alcun problema, ti senti anzi tonificato dalla nuotata, e recuperi 1 punto di Vita.

Una volta recuperate le tue cose (ricordati di segnare anche il ritrovamento di Ainu sulla Scheda) lanci un'ultima occhiata ai pescatori al lavoro, augurandoti che la pesca sia abbondante. Ti risistemi e riprendi il sentiero, pronto a continuare la sfida. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e *proseguì* alla mappa.

## 9

Un brivido freddo ti scorre lungo la schiena mentre osservi il panorama dell'antico cimitero degli Dei, l'ultima dimora dei portatori di saggezza. La sabbia del deserto sta inghiottendo sempre più questa zona della pianura; la vegetazione che ancora circonda le sponde del fiume e la zona a nord, dove si staglia il tempio del dio del cielo, non raggiunge più da tempo questa

zona, e pare anzi costeggiarla con un timore del tutto simile al tuo, lasciando il cimitero abbandonato al vento e al silenzio. Se la tua dote è il *Sentiero dell'Ardore*, effettua immediatamente una prova di Volontà: se la fallisci devi abbandonare questo sito e *proseguire* alla mappa, altrimenti continua a leggere.

Il suolo è punteggiato di fori a distanza regolare, ciascuno dei quali conduce a una tomba ormai deserta. Nelle settimane successive alla partenza degli Dei, i pochi sciacalli abbastanza temerari si sono avventati in questo luogo sacro, scoprendo con disappunto che i partenti avevano radunato con sé anche i sarcofagi dei loro compagni deceduti, per riportarli al loro mondo. Eppure senti ancora la forza dell'Ainu nell'aria, anche se si tratta di una scia debolissima...

Effettua una prova di Volontà e una di Destrezza, sottraendo 2 al risultato dei dadi se il punteggio di Tempo va da 5 a 8 e aggiungendo 2 se è invece compreso tra 9 e 11. Se fallisci con una delle due, hai a disposizione un altro tentativo, ma se neanche stavolta l'esito è positivo non c'è niente da fare, così come se fallisci al primo tentativo entrambe le prove. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e *proseguì* alla mappa. Se invece hai successo, al primo tentativo o ritentando una delle due prove, continua a leggere.

Osservando una tomba a una decina di metri di distanza vieni colto da una sensazione indescrivibile: ti pare quasi di sentire il rumore di passi nelle profondità della pietra, sussurri che ti invitano ad entrare... Armandoti di tutto il tuo coraggio, scendi la scalinata coperta di sabbia e ti tuffi nell'oscurità. Se non possiedi una fiaccola devi togliere temporaneamente 1 ai tuoi punteggi di Volontà e Destrezza.

Entri in un corridoio spoglio e prosegui per una trentina di passi in discesa, dopodiché il cunicolo si dirama in tre stretti passaggi avvolti dalle tenebre.

Puoi proseguire nel primo (37), nel secondo (2) o nel terzo (14), o in alternativa tornare indietro e *proseguire* alla mappa, nel qual caso aggiungi prima 1 al punteggio di Tempo.

## 10

D'istinto posi le due zanne sul disco metallico (cancellale dalla Scheda), che inizia a ruotare vorticosamente. Ti ritrai atterrito, mentre nella parete opposta all'ingresso si apre una piccola fessura: inizialmente temi una trappola, ma non accade nulla. Anche il piatto si ferma, e con tua grande sorpresa le zanne sono scomparse. Non ti rimane che scoprire cosa si celi nel vano segreto...

Lancia un dado: aggiungi 1 al risultato se il punteggio di Tempo è 3 o meno, toglì 1 se va da 6 a 8, toglì 2 se va invece da 9 a 11. Se il risultato finale è 4 o più scopri una piccola scatola di legno: la apri, e inizia ad emettere una dolce melodia, scintillando come uno smeraldo sotto il sole di mezzogiorno, chiara testimonianza della presenza di Ainu, e oltre ad essa rinviene anche un oggetto comune. Se il totale è invece 3 o meno, trovi solo l'oggetto comune.

Per scoprire di che si tratti, lancia nuovamente il dado: con un esito di 1 o 2 trovi una razione di carne di agnello, un cibo sacro e nutriente che se consumato ti farà recuperare ben 4 punti di Vita; se esce 3 o 4 trovi un ciondolo di alabastro, se il risultato è 5 o 6 c'è una piuma di ibis. Ricorda di annotare quello che hai trovato se vuoi conservarlo, dopodiché aggiungi 1 al tuo punteggio di Tempo e *proseguì* alla mappa.

## 11

L'imbarcazione lascia le rive del fiume e si addentra verso la zona che prevedevi: i pescatori sono in fermento, dai loro volti traspare tanta frenesia quanto timore per ciò che potrebbe presagire una pesca sfortunata. Li aiuti a calare le reti, in perfetto silenzio, e attendi con trepidazione, i sensi all'erta alla ricerca della minima scia di Ainu. L'onda di energia psichica ti investe di colpo, in contemporanea con lo strattone che subisce la rete, facendo ondeggiare pericolosamente la barca. Ti rendi conto che non si tratta di nulla di consueto, basta guardare in volto gli uomini.

Senza pensarci su due volte, ti tuffi: avete catturato un pesce enorme, che si dibatte come una furia. Ha il dorso verdastro, pinne arancioni e una serie di macchie scure sulla coda, che sbatte violentemente contro le maglie della rete. Risali in superficie, prendi tutto il fiato possibile e ti getti nelle profondità del fiume per cercare di tramortirlo.

Effettua una prova di Forza, sottraendo 2 all'esito del lancio se la tua dote è la *Scia Lucente* e 1 se possiedi un coltello o una

corda: se fallisci perdi 1 punto di Vita e hai a disposizione solo altri due tentativi, ma stavolta dovrai aggiungere 2 al risultato dei dadi (l'eventuale bonus rimane però valido), e per ogni ulteriore fallimento perdi un altro punto di Vita. In caso di successo vai al **19**, mentre se non riesci neanche al terzo tentativo non ti rimane che desistere e recuperare mestamente la riva per continuare altrove l'esplorazione. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e *prosegui* alla mappa.

## 12

Ophir crolla a terra, ansimando. Stai per finirlo, quando appare la sagoma di Koot Hoomi, vestito con una lunga tunica con il cappuccio. Del tutto incurante della vostra disputa e della nube di energia vorticante, si avvicina al sarcofago e si distende al suo interno. Il terreno pulsa alle vibrazioni dell'Ainu.

"Che la macchina dell'eternità sia attivata."

"Nooooooooo!"

Ophir cerca di scagliarsi contro la Guida, ma con uno spintone lo fai cadere a terra a qualche metro di distanza. Di Koot Hoomi scorgi ora solo le braccia, entrambe rivolte al cielo, alla stella degli Dei che col suo disco di luce lo chiama a sé.

Controlla la Scheda: possiedi almeno 4 oggetti impregnati di Ainu? Se è così vai immediatamente al **40**, altrimenti continua a leggere.

Cerchi di capire come agire, ma qualcosa ti colpisce con violenza alla nuca.

"Chi domina l'Ainu domina l'universo..."

Tutto diventa buio. Quando rinvieni è notte fonda. Il sarcofago di granito è cosparso di macchie di sangue rappreso, e la nube di Ainu si è dissolta. Grida di terrore risuonano in lontananza. Guardi in cielo: la stella degli Dei è sempre più grande, un enorme disco fiammeggiante che si avvicina a velocità spaventosa. L'atmosfera diviene incandescente, mentre precipita sulla terra del fiume, ponendo fine a una civiltà millenaria ben più saggia del popolo che ha per decenni allevato. Il tuo corpo viene arso dalle fiamme della stella degli Dei, e in questa morte non c'è nulla di eroico, solo l'urlo senza voce del fallimento.

## 13

Non appena sfiori la statua accade qualcosa di stupefacente. Le pareti della stanza si dissolvono, e vieni proiettato in un prato che si estende a vista d'occhio, avvolto nella calura; il sole ondeggia leggermente nel cielo, salendo verso l'alto e scendendo di nuovo ad est, e non c'è alcuna traccia della stella degli Dei... cos'è successo?

Un ruggito. Un leone sbuca dal nulla, avvicinandosi un passo dopo l'altro. Rimani immobile, sperando che la belva abbandoni ogni velleità di attaccarti, ma con un balzo ti si avventa addosso, lasciandoti solo una frazione di secondo per reagire.

Effettua una prova di Destrezza e una di Forza, sottraendo per quest'ultima 2 al risultato dei dadi se segui il *Sentiero dell'Ardore* o possiedi un coltello, ma aggiungendo 1 se il punteggio di Tempo va da 2 a 4. Se fallisci entrambe le prove svieni e perdi 3 punti di Vita. Riprendi i sensi ai piedi della statua, spaventato e ferito per l'incontro, ma qui per te non c'è più nulla: ti dispiace lasciare a Ophir un vantaggio del genere nella competizione, ma salvare la pelle è più importante. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e *prosegui* alla mappa.

Se non superi solamente una qualsiasi delle due prove perdi 1 punto di Vita e hai a disposizione altri due tentativi, ma per ogni ulteriore fallimento perderai un altro punto di Vita. Se neanche questi bastano ad avere successo, svieni (segui le indicazioni al paragrafo precedente). In caso di successo, che accada al primo tentativo o ritentando una prova, colpisci il leone, che si dissolve nel nulla come l'ambiente circostante, e piombi nell'oscurità.

Ti risvegli ai piedi della statua, nel silenzio più totale. Posata sul pavimento c'è una zanna di leone, che prima non avevi notato... chissà quale strana magia è all'opera in questo luogo...

Annota l'oggetto sulla Scheda (solo in questo caso, se possiedi già il numero massimo di oggetti puoi comunque conservarla). Se ora possiedi due zanne di leone vai al **10**, altrimenti puoi studiare la statua del leone morto (**26**).

## 14

Il passaggio continua a condurti in discesa nelle viscere della terra, finché non spiana in una piccola stanza circolare con



un'unica porta d'uscita, sbarrata. Un bacile di pietra smaltata d'oro si erge al centro della stanza, e da un angolo della parete sbucca, per quanto nemmeno tu sappia come sia possibile, un sottile raggio di luce, che lo colpisce irradiando la stanza. Osservando il bacile noti un'immagine un po' scolorita, due sacerdoti in procinto di versare un liquido in un bacile identico a quello al tuo cospetto.

Se possiedi dell'olio profumato puoi usarlo; in alternativa puoi procurarti una ferita, perdendo 1 punto di Vita, e versare un piccolo contributo di sangue per scoprire cosa accade. Se scegli una delle due strade continua a leggere, altrimenti aggiungi 1 al tuo punteggio di Tempo (a meno che tu non sia già stato al **37**) e *proseguì* alla mappa.

Il liquido viene drenato attraverso un minuscolo forellino e scompare fino all'ultima goccia. Uno scatto secco risuona nella stanza, facendoti sussultare: la porta si muove lentamente di lato, lasciando libero il passaggio. Gli Dei sono stati soddisfatti della tua offerta: vai al **28**.

## 15

Esplori per un'ora intera le varie stanze del corridoio, gli anfratti più nascosti, seguendo tutta la balconata esterna che dà sullo stupendo giardino pensile, ma non trovi alcuna via di accesso alla sala della Giustizia. Hai sprecato minuti preziosi: aggiungi 1 al punteggio di Tempo. Se non altro, hai trovato un oggetto che magari potrà rendersi utile in futuro.

Lancia un dado: se il risultato è 1 o 2 hai trovato un coltello, se è 3 o 4 è una borraccia. Se infine è 5 o 6 hai trovato un amuleto, che puoi utilizzare in una qualsiasi occasione in cui metterai alla prova una caratteristica per superare automaticamente il test. Fatto questo, diventerà inservibile e potrai cancellarlo.

Se vuoi proseguire nell'esplorazione vai al **24**, altrimenti *Proseguì* alla mappa.

## 16

Raggiungi il perimetro del sito, tracciato da cumuli di foglie, fiori e rami d'ulivo, che si estende per decine e decine di metri. Esattamente al centro, sotto la luce pulsante della stella degli Dei, sorge un enorme sarcofago scoperchiato di granito, perfettamente liscio: la macchina dell'eternità. Ophir è lì in piedi, e sta giocherellando con un pugnale insanguinato. Appena ti scorge scoppia in una risata.

"Ce ne hai messo di tempo..."

"Sei un folle! Dov'è Koot Hoomi?"

"Me lo stavo chiedendo pure io. Ci aspetta un viaggetto..."

"Tu non andrai da nessuna parte!"

"Ah no? E chi me lo impedirà? Tu forse? Lo diceva anche Tutmaat poco fa, e anche quei due là - indica verso il confine del sito, dove solo ora noti due carcasse abbandonate oltre i rami - ma non mi pare abbiano avuto fortuna, o sbaglio?"

"Perché tutto questo?"

"Perché? Sei proprio un pivello... non capisci che tutto quello che sta accadendo è colpa loro? È a causa loro se il mondo è cambiato, ed è per questo che se ne vanno, lasciandoci qui a soccombere come insetti!"

"Ma come può essere colpa loro? I terremoti, il clima... neanche gli Dei possono..."

"Non vuoi proprio capire... sei cieco, cieco e sordo come gli altri! E farai la stessa fine!"

Il sarcofago inizia a vibrare, trasmettendo le onde al suolo di pietra. Alzate entrambi lo sguardo al cielo: la luce della stella degli Dei non è mai stata così forte, la stessa sagoma si è avvicinata, ed è ora un piccolo disco bluastrò che scintilla in perfetta sintonia con le vibrazioni. Dal sarcofago emerge anche una nebbiolina densa di energia, da cui sorgono continui lampi: non hai mai visto una tale concentrazione di AINU in vita tua.

Ophir avanza verso di te minaccioso, devi fermarlo in qualche modo prima che sfrutti l'Ainu e metta in azione la macchina dell'eternità. Puoi provare a fronteggiarlo sul piano psichico, sfruttando l'Ainu che vi circonda (7) oppure basarti sulla forza bruta (**36**).

## 17

Fortunatamente l'oggetto si stacca dal masso, e riesci a riguadagnare la superficie tenendolo stretto in pugno. Dopo aver ripreso fiato ed esserti un po' asciugato, passi ad osservare il tuo ritrovamento...

Se la tua dote è il *Sentiero dell'Ardore*, l'oggetto che hai trovato è una ciotola d'argento, un po' incrostata dal tempo ma ancora stupenda; sfortunatamente, però, da essa non proviene alcun sentore di presenza di Ainu.

Se la tua dote è la *Voce del Silenzio*, trovi comunque una ciotola d'argento, ma le acque dello stagno rivelano un ulteriore oggetto, un medaglione di legno ricamato, identico a quello che portava al collo Ophir stamattina. Il tuo avversario è già stato qui prima di te! Che la sua ricerca sia stata più fruttuosa?

Infine, se la tua dote è la *Scia Lucente*, all'interno alla ciotola d'argento scopri una pietra luccicante, che emana una tiepida sensazione di tepore: è intrisa di Ainu, non c'è dubbio! Annota il ritrovamento di oggetto Ainu sulla Scheda

Ricordati di segnare la ciotola d'argento sulla Scheda, in caso tu intenda conservarla. Se possiedi una borraccia puoi riempirla con l'acqua dello stagno, e se dovessi usarla prossimamente potrai anche recuperare 1 punto di Vita. Oltre a ciò, puoi raccogliere alcuni frutti, sufficienti a una razione di cibo (puoi consumarla quando vuoi, recuperando 2 punti di Vita) e un mazzolino di fiori di loto. Quando hai terminato, aggiungi 1 al punteggio di Tempo e *prosegui* alla mappa.

## 18

Fin da quando eri piccolo hai sempre nutrito un'adorazione speciale per il monumento del dio del cielo. L'antica statua a forma di leone guarda dritta ad est, là dove oggi, nel giorno dell'equinozio, la sua immagine celeste sorge al mattino alle spalle del sole. La maestosa statua veglia sulla spianata, incurante del mutamento, della sabbia che si avvicina così come della stella degli Dei lassù, immobile. Giace circondata dai palmizi in fiore che prima del mutamento si estendevano molto più a sud, e ora lambiscono soltanto questa zona.

Il cuore del monumento, come ben sai, è la sala iniziatica, il cui ingresso è nascosto abilmente tra la vegetazione. Lo raggiungi, scoprendo una scalinata di pietra che scende nel buio più profondo. Se il tuo punteggio di Tempo attualmente va da 9 a 11 e non possiedi una fiaccola, non puoi continuare l'esplorazione qui e devi proseguire alla mappa. In caso contrario puoi continuare, ma se sei sprovvisto di fiaccola perdi comunque 1 punto di Destrezza e Volontà finché non lascerai il sito. Vai al 3.

## 19

Con un colpo fortunato hai la meglio sul pesce, che la smette di dimenarsi, permettendo così ai pescatori di recuperarlo. Mentre gli uomini sono intenti a sistemare le reti affianchi il pescatore intento a curarlo, e con una certa sorpresa scoprite nel ventre dell'animale un sasso nero come la notte. Lo pulisci e lo afferrì: è caldo al tatto, e guardandolo da vicino percepisci delle piccole scintille luminose... è intriso di Ainu!

Riponi il sasso tra le tue cose (segna il ritrovamento nella casella Ainu della Scheda), e chiedi cortesemente agli uomini che ti riportino a riva. Alcuni mormorano tra sé spazientiti, ma ti sono grati per l'aiuto che hai dato loro, quindi ti aiutano senza protestare. Mentre ti allontanano lungo il sentiero, ti salutano con la mano augurandoti buona fortuna e spingono di nuovo l'imbarcazione tra i giunchi, pronti a riprendere il lavoro. Ti senti soddisfatto, ma anche temprato dalla prova: puoi recuperare 1 punto di Vita, se ne hai perso qualcuno finora. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e *prosegui* alla mappa.

## 20

Lancia due dadi e consulta il capoverso indicato dal numero estratto. Se questa non è la prima volta che consulti questo paragrafo e lanciando i dadi esce un risultato già ottenuto, rilanciali finché non ne ottieni uno diverso. Se hai già consultato tutte le possibili alternative aggiungi semplicemente 1 al tuo punteggio di Tempo e *prosegui* alla mappa.

2: "Spostati, pivello"

La spinta ti fa cadere in mezzo alle sterpaglie, facendoti perdere 1 punto di Vita. La risata di Ophir echeggia nel silenzio, accompagnata dal gracchiare di uccelli.

"Mi stai seguendo?" sbotti, sul punto di assalirlo.

"Forse sei tu che segui me, incapace..."

Prima che tu abbia il tempo di ribattere, ti allunga una mano come per aiutarti a rialzarti, ma quando stai per afferrarla la ritrae, e se ne va lungo la strada in direzione opposta alla tua. Ti alzi e riordini il tuo equipaggiamento per riprendere ma... un momento, c'è qualcosa che non quadra...

Se possiedi due o più oggetti intrisi di Ainu, lancia immediatamente un dado: se il risultato è 1 ne hai perduto uno! In caso

tu ne possieda soltanto uno, o nessuno, cancella invece un oggetto comune a tua scelta. Aggiungi 1 al tuo punteggio di Tempo e *prosegui* alla mappa.

**3:** Sei perso tra i tuoi pensieri e non fai caso a una pietra sporgente, inciampando. Effettua una prova di Destrezza, se fallisci cadi a terra e perdi 1 punto di Vita, ma se in questo momento sei sul ponte cadi addirittura in acqua, e perdi anche due oggetti a tua scelta. In ogni caso, aggiungi 1 al tuo punteggio di Tempo e *prosegui* alla mappa

**4:** Perché d'improvviso il cielo si è coperto di nuvole scure ed è salito un vento raggelante? Ti sembra quasi che le forze della natura vogliano opporsi al tuo cammino, rendendo tutto più...

"Ho sempre adorato il freddo. Peccato sia qualcosa di raro, dopo il mutamento."

Ophir è alle tue spalle, uno sguardo di vittoria sul suo volto. Alza un braccio, puntando al sito dell'ascensione a nord. "Stasera sarò là, il dominatore dell'Ainu. Il popolo non ha bisogno di un pivello come guida."

Non resisti alla provocazione e parti all'attacco, ma Ophir si scansa e ti colpisce al petto togliendoti il fiato: perdi 2 punti di Vita (solo 1 se segui il *Sentiero dell'Ardore*). Un gruppetto di amici vi separa, e la voce di un anziano vi richiama all'ordine. Non c'è tempo da sprecare in inutili risse: riprendi la strada, mentre Ophir procede in direzione opposta. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e *prosegui* alla mappa.

**5:** "Dai, fermati un attimo con gli amici su!"

"Non posso!" cerchi di ribattere, ma non c'è verso: Merenqal continua a strattonarti e ti costringe a sederti al tavolo e prendere un boccale di nettare con lui e un altro paio di allevatori. Perché sei voluto proprio passare di qui? Se non altro, riesci a riprendere fiato per qualche minuto e fare quattro chiacchiere col tuo amico, e la bevanda si rivela ristorante. Recupera 1 punto di Vita. Sta ancora raccontandoti dei problemi con le pecore quando sei costretto a salutarlo e svignartela prima che ti faccia perdere altro tempo prezioso. Oggi non è decisamente la giornata migliore per rilassarsi... Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e *prosegui* alla mappa.

**6:** "Hay, che ci fai qui?" esclami, vedendo passare di soppiatto il vecchio mercante. Si guarda attorno come se fosse inseguito da qualcuno, ma non c'è nessuno che vi stia degnando di uno sguardo, solo semplici passanti.

"Oh... ehm, *preso* delle cose e... non so se fosse il caso, comunque..." Svela un piccolo involto ricolmo di paccottiglia e oggetti vari, e d'un tratto gli si illuminano gli occhi e si lascia andare a un sorriso sdentato.

"Ti serve qualcosa? Se mi dai qualcosa in cambio ti posso cedere uno di questi, quel che vuoi!"

Sei un po' restio ad accettare l'offerta, ma nel mucchio c'è più di un oggetto che ti potrebbe essere utile: una fiaccola, un mazzolino di fiori di loto, una boccetta di incenso e una di olio profumato, un coltello, una borraccia, un velo di lino e persino una piccola spada arcuata. Se vuoi scambiare uno dei tuoi oggetti con uno di questi, annota la sostituzione sulla Scheda, poi *prosegui* alla mappa.

**7:** Il profumo di pane fresco ti riempie le narici. Una piccola folla è radunata vicino alla bottega, ma il proprietario la ignora e ti viene incontro, porgendoti una pagnotta ancora calda. Senza attendere alcuna risposta, torna indietro e scompare in mezzo alla gente. Mangiandola recupererai fino a 3 punti di Vita: se vuoi puoi farlo subito, altrimenti puoi conservarla per dopo annotandola sulla Scheda. *Prosegui* alla mappa.

**8:** Era forse un grido? Proseguì lungo la via ignorando gli sguardi attoniti dei passanti, quando da un angolo sbuca Ophir, coperto di polvere e con un'espressione di terrore in volto, che scompare non appena ti vede, trasformandosi in fiero disgusto. Vi osservate in silenzio per un lungo momento, finché il tuo rivale compie un inchino beffardo e prosegue per la sua strada. Qualsiasi cosa l'abbia spaventato, non ha intaccato la sua superbia... ma che effetto avrà su di te? Lancia un dado, sottraendo 1 al risultato se sei a ovest del fiume (a meno che tu non possieda la dote *Voce del Silenzio*). Se il risultato finale è 3 o meno perdi temporaneamente 1 punto in una Caratteristica a scelta, che recupererai dopo aver lasciato il prossimo luogo. Aggiungi 1 al tuo punteggio di Tempo e *prosegui* alla mappa.

**9:** Sei stanco e accaldato. Guarda caso hai appena raggiunto un gruppo di palme che pare fatto apposta per conciliare il riposo. Se desideri compiere una sosta qui, aggiungi 1 al punteggio di Tempo e lancia un dado: puoi recuperare un quantitativo di punti di Vita pari all'esito del lancio. *Prosegui* alla mappa.

**10:** Un ibis. Se ne sta lì appollaiato a qualche passo da te, a intingere il becco in una pozzanghera quasi secca. Vi guardate negli occhi, poi vola via, scomparendo nella luce accecante. Che sia un segno propizio? Lancia un dado: se ottieni 5 o 6 aggiungi temporaneamente 1 al tuo punteggio di Volontà. Il bonus durerà finché non avrai visitato due siti. *Prosegui* alla mappa..

**11:** Stai già pensando alla tua prossima meta quando ti sbuca davanti un cane selvatico, che digrigna i denti in modo molto, molto minaccioso. Se segui la *Scia Lucente* puoi effettuare una prova di Destrezza, che se riesce ti permette di evitare l'animale e continuare tranquillamente per la tua strada, ma se fallisci la prova fa in tempo ad azzannarti prima che scappi, e perdi 2 punti di Vita. Se hai una dote diversa o preferisci non scontrarti con l'animale puoi semplicemente ignorare questo incontro, ma sei costretto a tornare indietro e cambiare strada. Altrimenti, effettua una prova di Forza, sottraendo 2 se la tua dote è il *Sentiero dell'Ardore* o possiedi un coltello: se hai successo riesci a scacciarlo e continuare liberamente. *Prosegui* alla mappa.

**12:** "Come procede, Ophir?" il tuo rivale è lì di fronte a te, madido di sudore, con i vestiti laceri e gli occhi fuori dalle orbite. Ha l'aria di chi ha passato dei brutti momenti.

"Non sono affari tuoi!"

"Io credo di sì. Ad ogni modo, ti auguro buona fortuna..." Continui sulla tua strada ignorando le sue imprecazioni. Ora ti senti più convinto dei tuoi mezzi: aggiungi 1 al punteggio di una caratteristica a tua scelta. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e *proseguì* alla mappa.

## 21

Dopo il mutamento la terra non offre più i frutti di un tempo, ma questo lembo sulle rive del fiume regala ancora al popolo una speranza per il futuro. Grazie alla coltivazione della terra e alle tecniche che gli Dei hanno insegnato ai tuoi avi, per decine di anni nessuno tra la tua gente ha patito la fame. Ti sei sempre chiesto cosa avesse di speciale questa zona per essere così rigogliosa, forse è il momento di scoprirlo. Se il punteggio di Tempo va da 0 a 3, o da 10 a 11, vai al **35**, altrimenti continua a leggere.

Gli uomini sono faticosamente al lavoro per trarre il meglio dal suolo. Le fronde ondeggiavano leggermente alla brezza, meno floride di quando eri un bambino ma comunque un dono del cielo. Ti guardi attorno cercando qualche segnale che ti guidi verso possibili fonti di Ainu, ma è come cercare un ago in un pagliaio, e per quanto ti concentri non riesci a individuare alcuna fonte precisa. Ti sei forse sbagliato? Il gruppo di contadini ti guarda di soppiatto, cercando di non farsi notare: probabilmente non tutti sanno perché sei qui, ma senza dubbio altri ne sono a conoscenza e potrebbero aiutarti. Li raggiungi e cerchi di trarre qualche informazione su segni particolari della zona e sull'energia della terra; sembrano perplessi, ma uno di loro pare più interessato, anche se rimane in silenzio.

Per convincerlo a darti qualche consiglio, effettua una prova di Volontà, sottraendo 1 al risultato dei dadi se segui il *Sentiero dell'Ardore*. Se riesci nell'intento, il contadino ti indica un punto preciso verso nord-est: lo ringrazi e vai subito ad esplorarlo (**29**). In caso di fallimento, non ti rimane che cercare da solo qualche segnale, ma sotto la calura del sole cocente non è facile: perdi 2 punti di Vita per la fatica, e devi effettuare una prova di Destrezza, aggiungendo 1 al risultato se il punteggio di Tempo è 5 o 6 ma sottraendo 2 se segui la *Scia Lucente* oppure possiedi un velo di lino o una borraccia. Se riesci nel tuo intento individui una zona interessante (**29**), altrimenti hai solo sprecato tempo ed energie preziose. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e *proseguì* alla mappa.

## 22

Lo scintillio che avevi colto proveniva proprio da qui: nell'incavo del masso è incastrato qualcosa, un piccolo oggetto di forma circolare, sprofondato qui sotto chissà quando. Estrarlo non sarà semplice: effettua una prova di Forza, aggiungendo 2 all'esito dei dadi se non hai la dote *Scia Lucente*. Se fallisci perdi 1 punto di Vita, e hai a disposizione solo altri due tentativi, perdendo altri 2 punti di Vita per ogni altro fallimento, dopodiché dovrai tornare in superficie, aggiungere 1 al punteggio di Tempo e *proseguire* alla mappa. Se riesci (al primo tentativo o successivamente), vai al **17**.

## 23

Riponi a riva i tuoi averi e i vestiti, e ti tuffi, ignorando gli sguardi perplessi e gli ammonimenti ironici dei pescatori a non impigliarti nelle reti. Continui per mezz'ora abbondante esplorando il fondale e cercando di entrare in sintonia con le energie della natura, finché non scorgi una scia cristallina, che serpeggia come a formare una sinuosa corrente. Ti conduce sino alla riva opposta, dove termina in corrispondenza di un masso sporgente. Ti chiedi se i tuoi sensi non si stiano ingannando, ma osservando meglio la cima del masso scopri che una zona è incrostata di scintille, e dà quasi impressione di pulsare. Non sei sicuro si tratti di Ainu, ma l'acqua pareva proprio emanare energia, e forse...

Effettua una prova di Destrezza: se possiedi una ciotola d'argento o la tua dote è la *Scia Lucente* sottrai 2 all'esito del lancio, ma se il punteggio di Tempo è 1, 2, 10 o 11 aggiungi 1. Se fallisci non vieni a capo di nulla, stai solo sprecando tempo prezioso, e chissà quanto si sta avvantaggiando Ophir finché giochi nell'acqua! Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e *proseguì* alla mappa. In caso di successo, vai all' **8**.

## 24

Gironzoli per una ventina di minuti cercando di inutilmente qualche segno rivelatore, finché ti imbatti in una statua più grande delle altre, un uomo robusto e sorridente che alza la mano in cenno di saluto. Dietro di essa, con tua grande sorpresa, si apre un passaggio nascosto alla vista da dove provenivi, che prosegue in salita. Solo un anziano servitore scosta lo sguardo per guardarti mentre entri di soppiatto, ma si scioglie solamente in un dolce e malinconico sorriso.

Sbuchi dopo qualche passo in una sala illuminata da una fila di candele rossastre. Il pavimento e le pareti sono magnificamente affrescate, e di fronte a te si erge una enorme bilancia di pietra nera, che emana un'aura di sacralità quasi palpabile.

"La bilancia della Giustizia non è vista per occhi indegni ..."

Ti volti di scatto: dalla penombra spunta un uomo vestito con un semplice perizoma di lino. Nella mano sinistra ha uno spesso rotolo di papiro, con l'altra regge un bastone finemente levigato.

"So perché sei qui, attendevo il vostro arrivo" esclama, sorridendo beffardamente. Ophir ti ha forse preceduto? Stai per chiederglielo ma l'energumeno ti zittisce, puntandoti il bastone al mento.

"Inginocchiati e dimostrati degno della Giustizia. Lasciati leggere l'anima dalla bilancia..."

Obbedisci, inginocchiandoti a terra, e chiudi gli occhi. Ripercorri con la mente le tappe della tua vita, richiamando a te il coraggio e la determinazione, pregando il sole splendente che gli Dei vogliano ascoltarti...

Effettua una prova di Volontà, togliendo 2 al risultato del lancio di dadi se il punteggio di Tempo è da 5 a 8, e aggiungendo 2 se va da 9 a 11. Se la superi vai al **6**, altrimenti continua a leggere.

Il guardiano scuote la testa.

"Rialzati, non sei degno di consultarla."

Ti rialzi in piedi, ma rimani impassibile al suo cospetto: non hai intenzione di cedere ora che sei qui. L'uomo percepisce i tuoi sentimenti e con una risata si scaglia in avanti, sfiorandoti la spalla col bastone.

"Visto che ci tieni così tanto, dimostrami cosa sai fare!"

Effettua una prova di Forza, sottraendo 2 se possiedi un coltello o se segui il *Sentiero dell'Ardore*: se fallisci perdi 1 punto di Vita e devi ritentare. In caso di ulteriori fallimenti perderai ogni volta 1 punto di Vita in più (quindi 2 il secondo, 3 il terzo e così via), puoi però ritirarti dopo il secondo fallimento, *proseguendo* alla mappa e aggiungendo 1 al tuo punteggio di Tempo. Se riesci a superare la prova, vai al **6**.

## 25

Il bimbo si avvicina speranzoso, ma non puoi restituirgli l'oggetto. Cerchi di spiegarli che ti serve, ma è inutile, scoppia a piangere e corre via. Riguardi il braccialetto e...

Lancia un dado: se il risultato non è 6 hai una brutta sorpresa: non c'è alcuna traccia di AINU nell'oggetto, in questo momento. Ti eri sbagliato poco fa, o è successo qualcosa? Impossibile dirlo. Se vuoi conservarlo segnalo sulla Scheda, ma come oggetto comune. Se il risultato invece è proprio 6 si tratta veramente di un oggetto intriso di AINU, e come tale va segnato sulla Scheda. In ogni caso, perdi definitivamente 1 punto in una delle caratteristiche a tua scelta. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo, e *proseguì* alla mappa.

## 26

Sfiori il dorso del leone di pietra, e avverti un odore molto particolare. Chiudi gli occhi cercando di concentrare i sensi sul profumo, ma quando li riapri ti ritrovi in un luogo sconosciuto, una vallata poco lontana da un villaggio, le cui luci baluginano a est. L'odore è divenuto più acre e denso, ma ad esso si è unito anche un sussurro inquietante, una voce empia che pare circondarti come un'invisibile minaccia.

Senza neanche sapere il perché, ti ritrovi a correre verso il villaggio, l'odore sempre più vicino, la voce sempre più distinta, finché non scorgi un gruppo di piante di felce disposte a semicerchio, e istintivamente corri a rifugiarti lì, tra le loro fronde. Non hai più fiato e il cuore batte all'impazzata per lo sforzo e la paura: perdi 1 punto di Vita.

Effettua una prova di Volontà; se possiedi una boccetta di incenso e vuoi usarla (cancellandola così dalla Scheda), o la tua dote è la *Voce del Silenzio* sottrai 2 all'esito del lancio. Se non superi la prova, gli spiriti ti raggiungono e ti circondano, attaccandoti: perdi 2 punti di Vita. Hai a disposizione un ultimo tentativo (senza più alcun bonus a disposizione a meno che non possiedi e usi un'altra boccetta di incenso, nel qual caso puoi di nuovo sottrarre 2 al risultato dei dadi), ma se fallisci di nuovo perdi altri 2 punti di Vita e svieni, risvegliandoti tremante ai piedi della statua del leone morto. Senza pensarci su due volte, scappi a gambe levate e recuperi la superficie, motivato a non tornare mai più a disturbare il sonno del dio del cielo... se Ophir ci tiene, faccia pure quel che ritiene meglio per sé! Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e *proseguì* alla mappa.

In caso invece la prova sia stata superata (al primo o secondo tentativo), riesci a contenere la minaccia sovranaturale e la

visione si dissolve. Un attimo dopo ti ritrovi di nuovo nella stanza sotterranea e tra le mani, misteriosamente, stringi una zanna di leone.

Annota sulla Scheda la zanna di leone (solo in questo caso, se possiedi già il massimo di oggetti puoi comunque conservarla senza doverne abbandonare nessuno). Se hai già un'altra zanna di leone vai al **10**, altrimenti puoi passare ad osservare la statua del leone (**13**).

## 27

In origine, quando i tuoi avi non erano ancora nati, in questo luogo sorgeva solo un cerchio sacro all'aria aperta, ma in seguito, grazie all'insegnamento degli Dei venuti da lontano, questo sito ha visto sorgere il primo edificio in iniziato pietra. È una struttura molto semplice, a base quadrata, orientata sui punti cardinali; al mattino il sole filtra dal portone est, e la sera i raggi del sole morente cadono sul pavimento attraverso le finestre sulla parete opposta. Il tempo ha rivelato varie piccole imperfezioni, che ti fanno seriamente dubitare che la struttura possa sfidare ancora a lungo le insidie della terra e del sole torrido che tutto distrugge, ma il suo indubbio valore simbolico è inalterato, così come il segno del percorso di saggezza che il popolo ha intrapreso grazie agli Dei.

Solo i più puri possono accedere al tempio al di fuori delle cerimonie. Effettua una prova di Volontà, sottraendo 2 al risultato del lancio di dadi se segui la *Voce del Silenzio* o possiedi un ciondolo di alabastro: hai a disposizione solo due tentativi, se li fallisci entrambi non puoi entrare e sei costretto a *proseguire* alla mappa. In caso di successo continua a leggere.

All'interno c'è solo una manciata di giovani sacerdoti dal cranio glabro, che fingono di non curarsi della tua presenza. Passeggi valutando le tue prossime mosse. Al centro del pavimento sorge la statua del Ka, l'anima protettrice, ai cui piedi sono posati una serie di doni; in fondo alla stanza si apre il portico che conduce al cortile interno, dove sorge la tomba del capostipite del tuo popolo.

A te la scelta: puoi investigare la statua del Ka (**4**) oppure uscire nel cortile (**32**).

## 28

Sei giunto in una stanza rettangolare dalle perfette proporzioni, che emana un'aura di mistero e di antico potere. In fondo, posato a una parete, si erge un enorme sarcofago laccato d'oro e di pietre preziose, protetto da due statue finemente dipinte, perfettamente intatte.

Come immaginavi il sepolcro è abbandonato, ma ancora sprigiona l'odore degli unguenti per la conservazione del corpo, grazie ai quali il feretro del Dio che ospitava raggiungerà l'immortalità. Dal suo interno proviene una esalazione di vivida energia Ainu... si tratta di una testimonianza ancora palpabile o di un relitto ormai perduto? Ti pieghi all'interno del sarcofago e...

Se la tua dote è il *Sentiero dell'ardore*, trovi soltanto un medaglione di legno ricamato, che sei sicuro di aver già visto al collo del tuo rivale in questa sfida: non sai dire se l'abbia lasciato apposta per sfidarti o se l'ha perduto per caso, ma una cosa è certa, Ophir ti ha preceduto! Sconsolato, ti guardi attorno in cerca di qualcosa di utile, ma trovi solamente un oggetto comune. Lancia un dado: se ottieni 1 o 2 hai trovato una boccetta di incenso, se esce 3 o 4 un coltello, con un 5 o un 6 una fiaccola.

Se la tua dote è la *Scia Lucente*, il sepolcro è completamente vuoto. Non sai dire se Ophir sia arrivato prima di te o se le tracce di Ainu che hai percepito fossero retaggi di un tempo passato, fatto sta che la ricerca si è rivelata infruttuosa. Nel resto della stanza trovi soltanto un oggetto che può fare al tuo caso: lancia un dado e segui le indicazioni del capoverso precedente.

Se la tua dote è la *Voce del Silenzio*, all'interno del sarcofago trovi uno scarabeo di smeraldo puntellato di deboli striature luminose, cosparsa da minuscoli cristalli in movimento. L'oggetto pare quasi emanare calore... l'Ainu vive dentro di lui! Annota che possiedi un oggetto Ainu. Fiero del ritrovamento, ringrazi la buona sorte e ti guardi attorno, trovando un altro

oggetto che forse ti sarà utile. Lancia un dado e segui le indicazioni del terzo capoverso.

Se vuoi conservare l'oggetto trovato, ricorda di segnarlo sulla Scheda. Aggiungi 1 al tuo punteggio di Tempo, e puoi recuperare 1 punto di Vita se ne hai perduto qualcuno sinora. *Prosegui* alla mappa.

### 29

In mezzo alle messi c'è una piccola radura circolare: le spighe che la circondano paiono leggermente inclinate verso l'interno, a formare una sinuosa corona. Incuriosito dallo strano fenomeno, penetri nella radura e vieni investito da una ventata di energia, tanto che ti pare quasi di sentire vibrare il terreno. Istintivamente ti chini a scavare con le mani, ma sei costretto a ritrarti di scatto: una vipera è emersa dai filari e minaccia di morderti. Effettua una prova di Forza, sottraendo 2 all'esito del lancio se possiedi un coltello. Se fallisci perdi 2 punti di Vita e devi sfuggire alla svelta: aggiungi 1 al punteggio di Tempo e *prosegui* alla mappa. Se la superi continua a leggere.

La vipera scompare tra le spighe. Riprendi a scavare e in poco tempo fai emergere una bambola di legno e stoffa. Gli occhi dell'oggetto luccicano come stelle in una notte tersa, ed emanano una ventata di calore. Hai avuto successo! Annota sulla Scheda il ritrovamento di Ainu, e aggiungi 1 al punteggio di Tempo. *Prosegui* alla mappa.

### 30

Dopo mezz'ora di ricerche infruttuose sei in procinto di andartene, quando con la coda dell'occhio cogli uno strano bagliore dal fondale dello stagno. Sporgendoti noti sul fondale, pochi metri più in basso, la sagoma di un masso concavo, in parte coperto da alghe, e niente più. Senza pensarci su due volte, ti tuffi in acqua sperando di cuore che si tratti di ciò che cerchi.

Prima di proseguire, lancia un dado. Se ottieni 1 o 2 nell'avventatezza del gesto hai perduto un oggetto: cancella il primo della lista. Con un risultato di 3 o 4 l'acqua fresca si rivela tonificante, facendoti recuperare un punto di Vita, se esce invece un 5 o un 6 l'acqua gelida ti intorpidisce le membra, causandoti una temporanea perdita di 1 punto di Forza finché non lascerai questo luogo. Vai al 22.

### 31

L'unica via per dimostrare la tua devozione alla Giustizia è la dimostrazione di saper gestire le forze del Bene e del Male. Estrai i due oggetti e li posi ciascuno su un piatto: nonostante il loro peso sia ben differente, i piatti rimangono in perfetto equilibrio. Attendi qualche istante, speranzoso, finché un debole *clic* risuona nel silenzio: il cristallo sulla sommità è scivolato all'interno, rivelando un incavo. Trepidante, ti lanci a scoprire cosa nasconda...

Se la tua dote è la *Scia Lucente*, nell'incavo scopri un medaglione di legno ricamato, che sei sicuro di aver già visto da qualche parte... ma certo, è identico a quello di Ophir! Il tuo rivale ti ha preceduto, ma perché lasciare un così chiaro segno del suo passaggio? Stai ancora riflettendo quando, in un ultimo controllo della cavità, le tue dita tastano la presenza di un altro oggetto, che estrai prontamente. Lancia un dado: se ottieni 1 o 2 è una piuma di ibis, se esce 3 o 4 è un velo di lino, se il risultato è 5 o 6 si tratta di una boccetta di incenso.

Se la tua dote è la *Voce del Silenzio*, nel varco trovi soltanto un oggetto comune. Lancia un dado e segui le indicazioni indicate nel capoverso precedente.

Se la tua dote è il *Sentiero dell'Ardore*, le tue mani si posano subito su un semplice sassolino. Lo estrai e te lo rigiri tra le mani, percependo immediatamente una ventata di energia: ne sei sicuro, il suo cuore è denso di Ainu. Annota il ritrovamento nella casella Ainu. Oltre ad esso, nell'incavo c'è anche un oggetto comune: per scoprire quale, lancia un dado e segui le indicazioni del secondo capoverso.

Ora che hai completato l'esplorazione, puoi lasciare questo luogo. Ricordati di segnare sulla Scheda gli oggetti trovati e recuperare quelli posati sulla bilancia, se vuoi conservarli, dopodiché aggiungi 1 al tuo punteggio di Tempo e *Prosegui* alla mappa.

### 32

Segui il portico ed entri nel cortile all'aria aperta, costeggiando la vasca rituale dalle acque limpide. Una fila di piccole

statue a forma di leone costeggia un sentiero sterrato che conduce al tumulo, l'ultima dimora del capostipite del tuo popolo, di cui nessuno più ricorda il nome ma alla cui memoria ancora vengono tributati i massimi onori. Senza che nessuno si opponga al tuo cammino, scendi la scala che conduce alla sala sottostante, accompagnato dal chiarore di candele profumate.

L'anticamera della tomba è l'ultima stanza accessibile. Di fronte a te c'è una statua grezza, dal volto ormai completamente scolorito, mentre la porta d'ingresso alla camera sepolcrale, murata, a protezione del sonno del capostipite. Chiudi gli occhi raccogliendo la concentrazione, cercando di avvertire la forza dell'Ainu. L'atmosfera diviene d'improvviso gelida. Riapri di scatto gli occhi: sei avvolto dalle tenebre più fitte, non vedi assolutamente nulla! Qualcosa ti colpisce una gamba, strappandoti un grido: perdi 1 punto di Vita. Un altro colpo, stavolta alla spalla, fortunatamente di striscio. Una presenza vortica intorno a te, sibilando minacciosamente.

Effettua una duplice prova di Forza, sottraendo 2 dal risultato se possiedi una fiaccola o una piuma di ibis, oppure se il punteggio di Tempo è 1, 2, 10 o 11. Se fallisci entrambe le prove perdi 3 punti di Vita e sveni: quando riprendi i sensi scopri che non c'è nulla più qui per te, hai solo sprecato tempo e energie, dando un vantaggio a Ophir. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e *prosegui* alla mappa. Se fallisci solo una delle due perdi 1 punto di Vita e puoi ritentare un'ultima volta (senza però più nessun eventuale bonus). In caso di nuovo fallimento, perdi un altro punto di Vita e devi fuggire a gambe levate: aggiungi 1 al punteggio di Tempo e *prosegui* alla mappa. In caso di successo, vai al **39**.

### 33

Puoi accedere al sito dell'ascensione solamente se il punteggio di Tempo è 12 oppure hai già visitato tutti gli altri luoghi: se non è così *procedi* immediatamente alla mappa, altrimenti continua pure a leggere.

Il cielo si è tinto di rosa, e da occidente spuntano le prime costellazioni. Il sole è sceso all'orizzonte salutando per l'ultima volta la stella degli Dei, sempre immobile ad attendere l'ascesa dell'ultima Guida, pronta a sfrecciare verso l'infinito. Sotto la guida di Koot Hoomi è stato allestito un ampio recinto quadrato all'aria aperta, in una zona della spianata protetta dal dio del cielo, che veglia sulla pianura da ovest, e dal fiume della vita che scorre poco lontano da qui, ad est, e nel silenzio pare quasi di sentire le acque che scorrono inesorabilmente. È qui che si deciderà il tuo destino: chi avrà vinto la competizione? Chi sarà il prossimo signore della terra del fiume, il primo della nuova era?

Il silenzio viene rotto da un lamento proveniente dal ciglio della strada. Dai un cespuglio spunta la sagoma di un uomo ferito gravemente. Cerca di rimettersi in piedi, ma crolla in ginocchio; attorno a lui si stende una pozza di sangue. È Tutmaat, uno dei membri più illustri del tuo popolo! Ti chini per aiutarlo, ma l'uomo ti afferra debolmente una mano e scuote la testa.

"Ophir..."

Una rabbia feroce ti pervade. Perché il tuo rivale ha compiuto un gesto così efferato? Dalla ferita sul fianco sgorgano ancora fiotti di sangue scuro, e nonostante i tentativi di tamponarlo il flusso rimane inalterato.

"Lascia stare... dobbiamo fermarlo!"

"Devo chiamare aiuto, qualcuno verrà a..."

"Non c'è tempo! Dobbiamo fermarlo... non possiamo lasciarlo..."

"Non ti preoccupare, non permetterò che un assassino diventi il signore della terra del fiume!"

"Ma non capisci? A lui... non interessa... vuole solo... prendere parte all'ascensione per... eliminarli... vuole sterminare gli Dei... punirli per averci... abbandonati..." rechina leggermente il capo, colto da spasmi dolorosi. Lo invita a conservare le forze, ma con un ultimo afflato di energia cerca di rialzarsi in piedi.

"Dobbiamo impedire che vi prenda parte, a tutti i costi!" Le forze non lo sorreggono, e crolla tra le tue braccia.

"Ci penserò io..." Ma Tutmaat non ti sente più: la sua anima è volata alla casa celeste, dove albergano i puri di cuore. Il suo sacrificio non rimarrà impunito, ormai non è più in gioco una sfida, ma il destino del tuo popolo e degli Dei! Vai al **16**.

### 34

Ti chini e porgi il braccialetto al bimbo, che lo afferra e se lo rimette al polso, incurante del suo enorme valore. Con dolcezza, ti fa cenno di sederti e di aspettarlo, e scompare nuovamente. Lo attendi qualche minuto cercando di prendere fiato (recuperi 1 punto di Vita), e finalmente ricompare, con in pugno una bambolina di legno e stoffa, che ti lancia tra le gambe ridendo di gusto. Gli occhi della bambola scintillano come il braccialetto che gli hai restituito, intrisi della stessa forza Ainu. Vorresti chiedergli dove l'ha trovata, ma è scomparso. Sorridendo, ti rialzi in piedi e ti prepari a ripartire.

Segna il nuovo ritrovamento nella casella Ainu della Scheda; inoltre, se hai perduto punti di una o più caratteristiche puoi



riportarle al punteggio iniziale. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo, e *proseguì* alla mappa.

### 35

Durante le ore di massima attività la zona è un brulicare di gente al lavoro, ma in queste fasi della giornata bacciate da un sole ancora basso all'orizzonte ci sono soltanto pochi sparuti lavoratori della terra. Un immenso silenzio ricopre i campi e un venticello fruscia tra le fronde accarezzandoti dolcemente.

Cerchi di concentrarti alla ricerca di una scia di energia, ma vieni distratto da una risata. C'è un bambino a pochi passi da te, ti osserva con un sorriso luminoso e ti saluta con la manina. Rispondi al saluto: ride, e poi scappa via tra i filari, quasi a invitarti a seguirlo. Ti lanci tra le spighe al suo inseguimento: orientarsi qui in mezzo non è per niente semplice. Effettua una prova di Destrezza, sottraendo 2 al risultato dei dadi se segui la *Scia Lucente*. Se fallisci perdi 1 punto di vita, ma puoi riprovare. Se però non superi neanche la seconda prova lo perdi definitivamente di vista, e nonostante le ricerche non trovi nulla di interessante: la visita ai campi è stata totalmente inutile. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e *proseguì* alla mappa. Se hai successo, al primo o al secondo tentativo, continua a leggere.

Inseguì il bimbo per qualche minuto, serpeggiando in mezzo alle spighe, finché non passate in una piccola radura che non avevi notato. Il bimbo continua la sua corsa, ma rimani immobile, estasiato dalla sensazione di pace che ti comunica questo piccolo cerchio libero dalle messi. Il terreno stesso pare quasi vibrare; ti chini a terra, e scopri un braccialetto di pietre colorate mezzo sepolto, che vibra come il terreno ed è cosperso da scintille lucenti. Lo stai rigirando tra le mani quando il bimbo ti spunta di nuovo davanti, stavolta imbronciato, e allunga la mano verso di te guardando il tuo ritrovamento.

La scelta non è facile. Puoi dare il braccialetto al bimbo, a costo di perdere una possibile traccia di Ainu (34) o tenerlo con te, ignorando il bambino (25).

### 36

Ophir è solo un bieco assassino. Spinto da una furia inarrestabile, cercando di trarre energia dalle scariche della macchina dell'eternità, parti all'attacco.

L'esito di questo scontro è determinato dai vostri punteggi di Forza e Vita. Ophir ha 9 punti di Forza e 8 di Vita. Per colpirlo effettua una prova di Forza, sottraendo 1 all'esito del lancio se possiedi un coltello e 2 se possiedi invece una spada arcuata: in caso di successo togli 1 punto di Vita al tuo avversario. Dopodiché tocca a lui provare a colpirti, con lo stesso procedimento, ma quando effettui una prova della sua Forza puoi aggiungere 2 all'esito del lancio se possiedi il medaglione di Ophir e hai visitato tutti e sette gli altri luoghi. Se ha successo ti toglie 1 punto di Vita, altrimenti ha fallito il colpo.

Il duello si arresta quando uno dei due giunge a 4 punti di Vita: se sei tu a raggiungerli per primo, il tuo avversario ha vita facile a tramortirti e portare a termine il suo triste piano. La tua sfida termina qui, nel più cocente fallimento. Se sei invece tu a ridurre a 4 i suoi punti di Vita, vai al 12.

### 37

Cammini con circospezione. Cerchi di evitare le pareti, temendo trappole nascoste, ma non riesci ad evitare di sbatterci contro con i gomiti: il passaggio è talmente stretto che un uomo di corporatura appena più robusta farebbe fatica a passare. Come è possibile che gli Dei abbiano... un rumore graffiante risuona dal pavimento, e la pietra su cui hai posato il piede si sgretola, facendoti cadere in una buca. Perdi 3 punti di Vita, e se portavi in mano una fiaccola devi lanciare un dado: se il risultato è dispari si spezza, e devi cancellarla.

Imprecando contro la malasorte, ti rialzi in piedi e valuti la situazione: il suolo è appena tre metri più in alto, ma le pareti della buca sono piuttosto regolari e trovare appigli è tutt'altro che semplice. Sul pavimento non c'è niente di particolare, solo un vecchio coltello abbandonato qui da chissà quanto tempo, che puoi conservare. Per risalire puoi utilizzare una corda, se la possiedi, altrimenti devi effettuare una prova di Destrezza, togliendo 2 al risultato del lancio se la tua dote è la *Scia Lucente*, e per ogni fallimento cadrà di nuovo nella buca perdendo un altro punto di Vita. Se riesci a risalire, aggiungi 1 al punteggio di Tempo e scegli se tornare all'esplorazione prendendo uno degli altri due passaggi (al 2 o al 14) oppure *proseguire* alla mappa.

### 38

Sulle rive del fiume della vita si compiono ogni anno all'inizio della primavera i rituali della rinascita del sole, che quest'anno si annuncia sempre più bruciante, ma oggi sono tutti intenti all'ascensione di Koot Hoomi. Passano solo un paio di gruppetti di pescatori, intenti a preparare la barca e la rete a strascico per la pesca della rinascita. Si dice che porti fortuna per tutto l'anno qualora si riveli fruttuosa e abbondante, e per qualche misteriosa ragione viene sempre effettuata in un preciso punto del fiume: forse ha a che fare con una presenza più densa di Ainu? Solo indagando puoi scoprirlo... sempre che non l'abbia fatto Ophir prima di te, spinto da una simile intuizione...

Qui sulla riva non avverti nulla di speciale, ma forse a contatto diretto con le acque del fiume potrai scoprire una traccia. Le possibilità che ti vengono in mente sono solo due: puoi tuffarti direttamente in acqua (**23**), oppure salire su una delle barche, ma non è così semplice convincere i pescatori. Se scegli quest'ultima opzione effettua sia una prova di Volontà, sottraendo 1 all'esito dei dadi se segui il *Sentiero dell'Ardore*. Se hai successo puoi imbarcarti (**11**); in caso di fallimento non ti rimane altra scelta che tuffarti (**23**).

### 39

Come era calata, così la tenebra si dissolve, e la presenza scompare. Sei di nuovo solo nell'anticamera, a osservare la statua senza volto, ma qualcosa forse è cambiato, il corredo votivo ti pare molto più ricco di prima e non può essere un caso... o forse si tratta solo di uno scherzo della tua immaginazione?

Lancia un dado: aggiungi 1 se il punteggio di Tempo è 3 o meno, toglilo se va da 6 a 8, toglilo 2 se va da 9 a 11. Se il risultato è 4 o più, tra gli oggetti trovi un guanto di pelle di pecora, apparentemente semplice, ma che vibra leggermente al tatto e emana una gigantesca aura di potere: ne sei sicuro, è intriso di Ainu! Aggiungi un oggetto Ainu sulla Scheda. Se il risultato finale è invece 3 o meno, di Ainu non c'è nessuna traccia, ma trovi comunque un oggetto che può esserti utile. Rilancia il dado: se esce 1 o 2 è una borraccia, che potrai riempire nella vasca rituale, con un 3 o un 4 è una corda, con un 5 o un 6 una ciotola d'argento. Se desideri conservarlo segnalo tra gli oggetti sulla Scheda.

Alla fine dell'indagine risali in superficie, e grazie all'atmosfera salubre del tempio puoi rilassarti un po' e recuperare così 1 punto di Vita. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e *proseguì* alla mappa.

### 40

Non c'è un minuto da perdere. Istintivamente, recuperi gli oggetti pervasi di Ainu che hai trovato durante la giornata e li riponi ai piedi del sarcofago. I tremiti del suolo e le scariche di energia prosciugano tutte le tue forze, ma non desisti e ti concentri per incanalarle all'interno della macchina dell'eternità.

Un fiotto di luce blu inonda il sito. Un canale lucente scende dalla stella degli Dei, esattamente sopra di voi, e si spezza a mezz'aria in quattro raggi che colpiscono ciascuno un angolo del perimetro. Il chiarore è accecante, e cancella la vista del paesaggio circostante: chiudi gli occhi, tenendoti stretto al sarcofago, i testimoni dell'Ainu schiacciati tra la pietra e il petto... una forza devastante ti scuote, ti inonda, ti...

Buia e calma è la notte, e senza vento. Il sarcofago è al tuo fianco, e rialzandoti scopri che è vuoto. La terra è tornata in quiete, e in cielo la stella degli Dei è scomparsa, partita per un viaggio da cui forse non tornerà mai più. Con essa è scomparso Koot Hoomi, che come le altre Guide ha raggiunto e gli Dei, accompagnandoli nel viaggio verso il loro lontano mondo. Anche di Ophir non c'è traccia. Gli oggetti che avevi trovato durante la sfida sono ai tuoi piedi, ormai privi di energia Ainu, ma la saggezza di ciò che hai vissuto stanotte ti dà la certezza che l'energia sacra scorrerà ancora nella terra del fiume. Ai tuoi piedi, insieme agli altri oggetti, c'è anche uno scettro di legno duro, finemente decorato, con l'impugnatura ad arco. Tenendolo stretto tra le mani, riparti verso il fiume. Il popolo attende il suo nuovo signore.

## EPILOGO

Il giovane spunta da una palma rinsecchita e si dirige a passo sicuro verso il falò. Gli anziani lo attendevano, sapevano che solo uno dei due sarebbe tornato vittorioso, ma quale? Quando i lineamenti del suo volto divengono ben riconoscibili, alcuni non trattengono un gesto di disappunto, ma la maggioranza accorre festosa ad accoglierlo. Il giovane alza al cielo lo scettro, e tutti si inginocchiano al suo cospetto. Li fa rialzare: nei loro volti legge il desiderio di festa, ma questa non è una serata di gioia. Con la morte nel cuore, annuncia ciò che ha compiuto il suo rivale nella sfida, l'assassino scomparso senza lasciare traccia.

\* \* \*

È passata una settimana esatta. I funerali solenni delle vittime di Ophir sono stati celebrati, ed è finalmente il tempo di festeggiare l'avvento della nuova era. Tra i canti e le danze, però, sono molti coloro che alzano gli occhi al cielo, lo sguardo malinconico di chi si sente ancor più solo. L'anziana donna si siede a fianco del suo nuovo signore, e gli accarezza una mano.

“Torneranno?”

“Non lo so. Andremo avanti comunque.”

La donna annuisce. “Sarai un sovrano giusto, figliolo.”

Il giovane sorride, e si avvia verso il fiume, lasciando il popolo a godersi la serata di festa, pieno di domande senza risposta.

Una voce lo desta dai suoi pensieri:

“Quale sarà il tuo primo atto da sovrano, mio signore?”

Si volta: è uno degli amici d'infanzia, esperto quanto lui delle vie dell'energia, nonché di matematica e architettura. Rimane in silenzio, pensando a ciò che ha vissuto quel giorno, in quella sfida che si è tramutata in una lotta ben più aspra, e a quegli ultimi istanti, la stella, la luce abbagliante che si spezza e lo acceca... Afferra un ramoscello e disegna una figura geometrica a punta; l'amico di sempre sorride, e annuisce.

“Costruiremo qualcosa che ricordi ciò che è accaduto stanotte. Un monumento che sfidi l'eternità, in onore della saggezza degli Dei, affinché nessuno dimentichi.”