

LA NOTTE DI YIG – REGOLAMENTO

Caratteristiche

Per determinare il valore delle tue caratteristiche ti servono due dadi a sei facce.

Potenza: Lancia un dado e aggiungi 3. Annota il totale nella casella “Attacco” del Registro.

Difesa: Lancia un dado e aggiungi 3. Annota il risultato nella casella “Difesa”.

Danno: Lancia un dado e dividi il risultato a metà, arrotondando per eccesso. Segna il risultato nella casella “Danno”.

Energia: Lancia un dado e aggiungi 12 al risultato. Annota il totale nella casella “Energia” del Registro.

Per correggere ulteriormente i punteggi hai ancora 3 punti da ridistribuire a piacere fra le caratteristiche; in ogni caso Potenza e Difesa non possono superare i 9 punti e il Danno ha come punteggio massimo 4.

Personaggio

In questo racconto-game puoi scegliere se interpretare l’*Eletto della Luce* o l’*Eletto delle Tenebre*. Ciascuno dei due ha tatuato sul petto il simbolo dell’essenza a cui ha votato la sua vita: nel caso dell’Eletto della Luce è la Luna Piena, per l’Eletto delle Tenebre la Luna Nuova. Questo simbolo magico fornisce all’Eletto due dei cinque poteri specifici per il suo ruolo, di cui può servirsi al massimo una volta per combattimento (salvo diverse indicazioni), o all’inizio del duello o alla fine di un qualsiasi scontro, e che avranno effetto se, tirando un dado, otterrai un punteggio da 3 a 6. Compila le tue scelte e annota ruolo e poteri nel Registro.

Eletto della Luce

Sanità: puoi recuperare 1 punto di Energia per ogni nuovo paragrafo visitato, fino a un massimo di 6.

Fluido Mistico: puoi ridurre di 1 punto ogni danno subito contro demoni, spiriti o creature non morte.

Aura Eterea: Aggiungi 1 al tuo punteggio di Difesa per la durata di un combattimento. Costa 1 punto di Energia.

Lampo Divino: Sottrai 2 alla Difesa e alla Potenza del tuo Avversario per i prossimi 4 scontri. Costa 1 punto di Energia.

Vita: Una sola volta per avventura, se vieni ucciso puoi sacrificare 1 punto di Potenza e Difesa e ritornare in vita con un punteggio di Energia pari a 10 nel momento esatto in cui hai perso la vita. In caso di combattimento, esso riprenderà da dove eri rimasto; i punteggi di Danno ed Eclissi rimangono inalterati, così come l’equipaggiamento.

Eletto delle Tenebre

Devastazione: una sola volta per duello, puoi infliggere al tuo avversario una perdita di Energia pari al tuo punteggio di Danno. Costa 2 punti di Energia.

Scudo della Distruzione: Fino al termine del duello, alla fine di ogni scontro in cui subisci danno lancia un dado: se ottieni 6 il tuo avversario subisce una pari perdita di Energia.

Terrore: il tuo avversario perde 1 punto di Potenza e Difesa per tutto il combattimento. Costa 1 punto di Energia.

Morso del Vampiro: una sola volta per duello, puoi lanciare un dado: se esce un numero tra 3 e 6 guadagni 3 punti di Energia, e il tuo avversario ne perde altrettanti.

Morte: Una sola volta per avventura, puoi uccidere all’istante un avversario al costo di 4 punti di Energia.

Combattimento

Ogni combattimento è diviso in scontri. Ecco le regole per determinare il risultato di ogni scontro:

- 1) Lancia un dado per te e uno per il tuo avversario; chi ottiene il risultato più alto attacca per primo.
- 2) Sottrai il punteggio di Difesa del difensore da quello di Potenza dell’attaccante per determinare il Rapporto di Forza (ad esempio, se l’attaccante ha Potenza 7 e l’avversario Difesa 5, il Rapporto è 2; in caso di punteggi invertiti sarebbe invece -2).
- 3) Aggiungi 7 al Rapporto di Forza (ad esempio, se il Rapporto di Forza era -1 ottieni 6).
- 4) Lancia due dadi: se il risultato è uguale o inferiore al punteggio determinato al punto 3, il colpo è andato a segno: sottrai alla Energia del difensore il punteggio di Danno di chi ha attaccato. In caso contrario l’attacco è fallito.
- 5) Se il difensore è morto, il combattimento è terminato; altrimenti, torna al punto 1, invertendo i ruoli dei contendenti.

Punteggio di Eclissi

Il punteggio di Eclissi determinerà il progresso della tua avventura. All’inizio esso è pari a 0; ogni volta che ti viene detto di aggiungere un punto, ricordati di annotarlo nell’apposita casella del Registro.

Cifra Magica

Al centro del tatuaggio impresso sulla tua pelle è presente un simbolo numerico; per scoprire quale, lancia un dado. Annota il risultato nella casella “Cifra Magica” del Registro.

PROLOGO

L'astro del serpente, la stella messaggera, è ricomparsa all'orizzonte in una notte di agosto e la sua luce, mentre si leva giorno dopo giorno sull'orizzonte, è sempre più brillante. Le antiche popolazioni asiatiche lo consideravano un segno di pace e prosperità e attendevano con ansia anno dopo anno, compiendo sacrifici nelle notti di luna nuova e bruciando essenze per propiziare il suo ritorno nei cieli. Tuttavia, gli indios dell'America centrale impallidivano alla sua apparizione, nascondendosi nelle loro case finché la sua luce brillava nel cielo sopra di loro, illuminando i maestosi templi di granito e le statue di giada dei loro dei. Yig, la stella del serpente, la dimora celeste del dio del male, protettore dei rettili, divoratore delle anime perdute, distruttore dell'universo. Gli antichi culti di Yig, in ogni parte del mondo, sono sempre stati legati strettamente alla luna, come se i due corpi celesti fossero legati da un invisibile vincolo, i due poli della stessa enorme fonte di energia...

Pochi resoconti di questi antichi riti sono rimasti al giorno d'oggi, e giacciono nascosti in biblioteche sconosciute ai più, conservati gelosamente dai loro proprietari. Questi antichi codici sono gli unici custodi della memoria del passato, le sole testimonianze del ruolo della stella messaggera: "Nella notte del serpente, Yig si congiungerà a Selene nel talamo del Nulla Eterno all'apice del suo regno, e il frutto che nascerà dal connubio celeste segnerà il destino dell'uomo".

La Notte di Yig è giunta, dopo secoli di attesa: il solstizio d'inverno è arrivato, e a mezzanotte la luna scomparirà nel cono d'ombra della Terra, nell'esatto istante in cui il disco lunare andrà a coprire la luce della stella del serpente. Le forze terrestri, lunari e stellari unite per celebrare l'avvento di una nuova era, pronte ad aprire le porte a chi sarà degno di squarciare il velo della conoscenza.

La luna è tua protettrice: hai dedicato alla Selene dell'antico mito la tua vita e la tua missione, e ora sei giunto fin qui, alle pendici della collina di Whyland, dove gli antichi abitanti di questa terra hanno costruito uno dei più antichi luoghi di culto dell'umanità: il cerchio di Maathstone, l'antico tempio della luna. Sarà qui che il potere della Notte di Yig si concentrerà con maggior vigore.

La notte è calata da poco; la tenue luce della luna piena illumina il tuo cammino verso la collina. Questa notte, il destino dell'uomo diverrà il tuo destino.

REGISTRO

CARATTERISTICHE	
POTENZA	DIFESA
DANNO	ENERGIA Iniziale: Attuale:
PERSONAGGIO	
RUOLO:	CIFRA MAGICA:
POTERI SPECIALI 1) _____ 2) _____	
OGGETTI	ECLISSI

1

La luce del disco lunare, velata da una coltre di nubi, illumina debolmente il sentiero ai piedi della collina di Whyland. Arresti il cammino per un istante, cercando di ricostruire mentalmente l'immagine dei monti e dei crateri sulla sua superficie, un paesaggio che dall'alba dei tempi ha attratto la fantasia di migliaia di menti, ma un bagliore improvviso, un guizzo di luce azzurra, distoglie la tua attenzione. Il vento notturno ha allontanato le nubi e Yig, la stella del serpente, emerge dalle tenebre, emanando scintille di luce tremolante nella notte oscura e ricordandoti il motivo per cui sei giunto fin qui, dopo lunghe peregrinazioni e intere giornate di studio nelle biblioteche di mezzo mondo. Per un brevissimo istante, la luce della stella e della luna sembrano quasi colpirti il petto; porti istintivamente una mano al cuore, sul quale è inciso il simbolo a cui hai votato la tua vita, la tua ricerca, il tuo destino che si compirà stanotte.

Riprendi il cammino lungo la strada di campagna che esce da Whyland e porta verso le pendici della collina sulla quale sorgono le rovine megalitiche del cerchio di Maathstone. Le ultime abitazioni della cittadina non sono altro che ombre all'orizzonte, e la tua unica compagnia sono rimaste le fronde degli alberi, che stormiscono sotto l'impulso sferzante del vento sempre più impetuoso. Ma ecco emergere dall'oscurità anche la sagoma della antica chiesa dell'Immacolata, la cui costruzione risale al quattordicesimo secolo; un tempo era l'orgoglio di questa comunità di campagna, ora si trova in stato di abbandono. Dei fregi sulla facciata frontale non rimangono che resti sgretolati, erosi dalle intemperie e dallo scorrere incessante del tempo.

Alla tua sinistra si trova il cancello d'ingresso al cimitero del paese, ultima dimora delle anime di questo tetro luogo. L'imbocco del sentiero verso la collina è poco distante e sembra quasi invitarti a raggiungerlo, ma potresti ancora avere tempo per una breve sosta prima della partenza.

Se hai intenzione di entrare nella antica chiesa, vai al [23](#); se vuoi provare ad esplorare il cimitero, vai al [19](#). Se scegli di continuare il tuo cammino senza deviazioni, prosegui al [10](#).

2

Svolti a sinistra e prosegui il tuo cammino. Questo ramo del sentiero è molto più inclinato del tratto precedente, e procedere diventa sempre più faticoso. Quando raggiungi un tornante verso destra sei costretto e fermarti per qualche minuto a riprendere fiato; mentre siedi su un tronco posato sul ciglio del sentiero qualcosa attira la tua attenzione: un movimento improvviso all'interno degli arbusti a solo qualche metro di distanza. Ti alzi lentamente, cercando di cogliere ogni minimo segno di vita, ma tutto tace. Un timore si insinua improvvisamente dentro di te: forse qualcuno ti sta seguendo nell'ombra, pronto a ostacolare la tua missione...

Se hai intenzione di indagare, vai al [21](#), altrimenti continua la tua missione al [35](#).

3

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Eclissi.

Raggiungi lo stagno, fermandoti sul ciglio dell'acqua. Una strana atmosfera di quiete irreale avvolge questo luogo, come se si trovasse sospeso nel tempo. La superficie dello specchio d'acqua è leggermente increspata e ricoperta da lievi bolle, come se una fonte sotterranea soffiasse nelle sue profondità.

"Benvenuto nel regno del silenzio."

Ti volti di scatto. Una splendida fanciulla è seduta a pochi metri di distanza, i piedi immersi nel lago e lo sguardo rivolto alla coltre di nubi che ricoprono il cielo notturno, là dove si nasconde l'ombra del disco lunare; quando si volta a guardarti noti che il suo sguardo è pieno di tristezza e malinconia.

"Questo luogo non è la tua meta... ma forse qui c'è qualcosa che ti potrà aiutare a compiere il tuo destino."

Allunga un braccio verso la pozza d'acqua, e al centro dello stagno spunta improvvisamente un vortice scintillante; l'acqua inizia a roteare con una velocità sempre maggiore, ma con tua grande sorpresa noti che non fa alcun rumore. Con un rapido cenno ti invita ad avvicinarti e guardare all'interno del turbine.

"Chi sei?"

"Non ha importanza. Se sei degno, il silenzio ti riconoscerà e ti indicherà il cammino".

Se vuoi rischiare e assecondare la misteriosa fanciulla, vai all' [11](#), altrimenti allontanati da questo luogo e torna al sentiero andando al [20](#).

4

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Eclissi.

Spingi il portone ed entri nella cappella; immediatamente un intenso profumo di incenso ti riempie le narici, cancellando il denso odore di umidità dell'aria notturna. Ti guardi attorno nella penombra della sala, illuminata solamente da alcune piccole candele poste sulle pareti. La cappella è composta da un'unica stanza di forma quadrata, e su tre lati sono disposte file di lapidi di marmo bianco; su ciascuna di esse è scolpito in bassorilievo il volto del proprietario, sormontato dalle date di nascita e morte. Passeggiando lungo le pareti, scorgi uno dopo l'altro il viso di un'anziana signora, un uomo dall'aria severa e arcigna, una giovane fanciulla e un neonato, morto appena una settimana dopo la nascita, durante l'epidemia di polmonite di inizio secolo.

Esattamente al centro della parete di fronte all'ingresso si trova una lapide diversa dalle altre: è completamente nera, e ha una strana forma ottagonale. Su di essa incisa una sola data, il 16 luglio 1862, e al centro è dipinto un simbolo simile alla croce di David, ma dalle forme arrotondate. Ti avvicini per osservarlo meglio, ma improvvisamente qualcosa ti spinge ad allontanarti. Fievoli sussurri di voci lontane si fanno largo nella tua mente... avverti un improvviso bruciore al petto; il simbolo della luna sta pulsando lentamente, come se avvertisse una forza arcana nello spazio circostante.

Arretri verso l'uscita, pronto a lasciare questo luogo, ma all'improvviso una fiammata spunta dall'arcano simbolo della lapide nera, e un grido si leva nell'aria mentre una sagoma si materializza lentamente davanti a te...

Se la tua Cifra Magica è dispari ti trovi di fronte un'anima perduta:

ANIMA PERDUTA: Pot 6 Dif 5 Energia 6 Danno 2

Alla fine di ogni scontro in cui subisci danno, lancia un dado: se il risultato è 1 o 2, perdi un altro punto di energia a causa della morsa glaciale dello Spettro.

Se la Cifra Magica è pari, il tuo avversario è un Ghoul:

GHOUL: Pot 7 Dif 4 Energia 6 Danno 2

Il Ghoul è un avversario molto lento, ma dotato di un'arma molto particolare: l'odore pestilenziale. Per ogni colpo che riesci a mandare a segno, devi sottrarre 1 anche alla tua Energia.

Se non vuoi affrontare il tuo avversario, puoi fuggire dalla porta della cappella, ma subirai una perdita di 2 punti di Energia. Alla fine del combattimento puoi scegliere se visitare anche la chiesa, andando al [23](#), oppure proseguire il tuo cammino verso il cerchio di Maathstone continuando al [10](#).

5

Il cammino si fa sempre più erto e insidioso, ma il pensiero di essere vicino alla meta ti spinge avanti con passo incessante. Procedi senza sosta, cercando di ignorare la tensione crescente; le nubi nel cielo si fanno sempre più dense, ma nella densa coltre che ricopre la volta celeste si apre uno squarcio in corrispondenza di Yig. Svolti a un ultimo tornante e raggiungi un bivio oltre il quale il sentiero si allarga e ricomincia a spianare. La vegetazione si fa sempre più densa, e i rami nodosi delle antiche querce stagliano ombre minacciose sul tuo cammino, come se stessero cercando di ghermirti, di trascinarti in un tetro abisso di disperazione. La notte è sempre più buia, ma le pietre millenarie sono lì, davanti a te, a pochi passi di distanza. Raccogli tutte le tue forze, dimenticando le fatiche del viaggio, e ti sembra quasi che una nuova ondata di energia si riversi dentro di te, sospingendoti alla meta.

Puoi recuperare 4 punti di Energia, senza però superare il valore iniziale. Vai al [30](#).

6

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Eclissi.

Lasci il centro del cerchio megalitico e ti avvicini a passo risoluto al margine della struttura. Ti fermi di fronte a uno spirito sorridente e un demone dagli occhi infuocati: temi che stiano per attaccarti, ma con tua sorpresa si scansano di lato, lasciandoti passare.

Superi lentamente le anime silenziose e raggiungi le rovine dell'altare della luna. L'ombra si è fermata ai suoi piedi, ed è intenta ad osservare il cielo oscuro.

"Credi di essere abbastanza forte?"

Non rispondi. Cerchi di scorgere i lineamenti dello spirito, ma nell'oscurità riesci solo a percepire gli occhi e l'ombra delle braccia.

"Non sei l'unico a cercare la gloria, a voler controllare il destino dell'umanità. Anche chi non appartiene più a questo livello di esistenza questa notte ha la facoltà di agire sulla materia e ottenere il potere. Se gli dei lo vorranno, sarò qui ad accoglierli..."

"Le profezie non parlano di questo..."

"Le profezie sono solo la voce di un vagabondo errante nel deserto... quanta strada devono percorrere per giungere alle orecchie di chi sa intenderle, quanti uomini dovranno prima fraintenderne il senso... Io aspetterò qui, non mi importa cosa abbiano scelto gli altri."

Se decidi di tornare nel cerchio megalitico lasciando sola l'ombra, vai al [14](#). Se intendi invece sfidare l'ombra, preparati a combattere! Se la tua Cifra Magica è 1, 2 o 5 hai di fronte lo spirito di uno Stregone:

STREGONE: Pot 6 Dif 6 Energia 9 Danno 2

Se invece la tua Cifra Magica corrisponde a 3, 4 o 6 il tuo avversario è un antico Cavaliere:

CAVALIERE: Pot 7 Dif 6 Energia 7 Danno 3

Ogni volta che subisci danno lancia un dado: se fai 5 o 6 devi sottrarre un ulteriore punto di Energia a causa della morsa glaciale dello spirito. Puoi abbandonare in ogni momento il combattimento, ma se lo farai subirai un colpo dal tuo avversario, perdendo 2 punti di Energia. Se vinci il combattimento o fuggi continua al [14](#).

7

Il sentiero in questo tratto è stretto e dissestato e ciò rende faticoso il cammino, ma non ti fermi nemmeno un istante a riprendere fiato per non perdere tempo. Gli alberi ti stringono come in una morsa soffocante, impedendoti di vedere il cielo, ma una luce leggermente rossastra filtra dai rami; cerchi con lo sguardo l'immagine del disco lunare, ma non riesci a individuarlo.

Giungi finalmente a una svolta verso destra, dove il sentiero si unisce a un'altra stradina proveniente dal lato opposto della collina. Non appena il tuo sguardo si posa sulle antiche pietre megalitiche del cerchio di Maathstone, che giacciono poco più avanti e sembrano quasi aspettarti, nel tuo cuore si riversa un'ondata di calore e di nuove energie, che ti spinge alla meta finale del tuo viaggio.

Recuperi 4 punti di Energia, senza superare il valore iniziale. Vai al [30](#).

8

Aggiungi 1 al tuo punteggio attuale di Eclissi.

Alzi una mano e la posi sul volto di pietra della fanciulla, e con grande sorpresa scopri che è caldo. Arretri di scatto e torni sul sentiero, ma prima che ti allontani accade qualcosa di ancora più incredibile: gli occhi della fanciulla diventano improvvisamente infuocati, e un arco di fiamme spunta dal nulla a poca distanza, tra te e il sentiero. Un'empia voce risuona nell'aria, sussurrandoti di varcare la soglia dell'inferno...

Se sei l'Eletto della Luce, vai al [15](#); se invece sei l'Eletto delle Tenebre continua al [17](#).

9

Rimani impassibile a pochi metri dal pentacolo, pronto a fronteggiare qualunque cosa stia per emergere dalle sue profondità, sprezzante dei pericoli che si nascondono nella bruma oscura che lo avvolge. Meno di un minuto dopo un altro boato scuote le profondità della collina, facendoti sobbalzare, e una forma gigantesca emerge dalla stella a cinque punte, ululando alla luna nel cielo:

Aggiungi 2 alla tua Cifra Magica: se il risultato è 3, 7 o 8 hai di fronte un Demone:

DEMONE: Pot 8 Dif 5 Energia 8 Danno 3

Se il totale è invece 4, 5 o 6 devi affrontare uno Spirito celeste:

SPIRITO: Pot 5 Dif 7 Energia 10 Danno 2

Per i primi due scontri puoi sottrarre 1 sia alla Potenza che al Danno del tuo nemico, dopodiché i punteggi torneranno quelli indicati. Puoi decidere di fuggire in qualsiasi momento, ma in tal caso il tuo avversario ti colpirà e subirai una perdita di Energia pari al punteggio di Danno dell'avversario. Se vinci il duello puoi proseguire la tua missione al [7](#).

10

Prosegui lungo la strada e raggiungi l'imbocco del sentiero che porta alle pendici della collina. Pochi metri più avanti, sul ciglio destro del sentiero è collocata una pietra miliare con incisa una scritta in metallo che luccica debolmente sotto i raggi lunari. Alzi uno sguardo al cielo: Il disco lunare appare già leggermente velato, e una luce rossastra inizia a fare capolino sulla sua superficie; Yig rimane ancora celata dalle nubi, come se cercasse di nascondersi dal tuo sguardo.

Avanzi passo dopo passo ancora per qualche decina di metri, circondato solamente dall'oscurità notturna e dallo stormire delle fronde degli alberi, finché raggiungi il primo tornante verso destra, oltre il quale il cammino prosegue verso il cerchio di Maathstone. All'improvviso odi qualcosa che ti fa sobbalzare: un debole guaito e un rumore secco, come una pietra che cade pesantemente su una coltre di sabbia. Il suono sembra provenire da oltre la fila di alberi sul lato interno del sentiero: ti avventuri con circospezione nel fogliame e scopri che poco distante si trova l'ingresso di una piccola caverna, dall'interno della quale proviene la debole luce di una fiaccola. Concentrandoti, ti pare di udire il suono sibilante di una litania sconosciuta...

Se vuoi avventurarti nella caverna vai al [28](#), mentre se preferisci continuare verso le pendici della collina vai al [16](#).

11

Ti avvicini cautamente al vortice, sporgendoti in avanti per scrutare al suo interno, ma non riesci a scorgere nulla, se non una massa di piccole scintille rotanti che ti ricordano uno sciame di lucciole. La ragazza si alza in piedi e ti allunga un braccio, continuando a fissarti intensamente:

"Se vuoi scoprire cosa ti riserva il destino, devi lasciarti guidare..."

Senti il freddo palmo della sua mano nella tua, mentre la ragazza si addentra nelle acque increspate del laghetto, camminando lentamente verso il vortice scintillante e trascinandoti dolcemente con sé.

Se sei l'Eletto delle Tenebre, vai al [39](#), se invece sei l'Eletto della Luce vai al [26](#).

12

Osservi negli occhi il tuo assalitore, che ti risponde con uno sguardo carico d'odio. Si tratta di un giovane alto e robusto, avvolto in un lungo mantello che lambisce il terreno; nella mano destra brandisce un coltello dalla lama arcuata.

"Chi sei?"

L'uomo sogghigna fra sé, accarezzando il pugnale.

"Sono quello che non hai avuto il coraggio di diventare!"

Con un gesto fulmineo lancia il mantello in aria, rimanendo a petto nudo: sul suo cuore è tatuato il simbolo oscuro della luna nuova. L'atmosfera intorno a te si fa improvvisamente gelida. Prima che tu abbia il tempo di reagire, il tuo avversario si lancia contro di te con indicibile furia, pronto ad eliminarti:

ELETTO DELLE TENEBRE: Pot 8 Dif 7 Energia 12 Danno 4

L'Eletto è in grado di utilizzare due poteri della luna nuova: per sapere quali devi lanciare un dado e confrontare i risultati con questa tabella:

- 1: Devastazione
- 2: Scudo della Distruzione
- 3: Terrore
- 4: Morso del Vampiro
- 5-6: rilancia il dado.

Potrà servirsene al termine di un qualsiasi scontro in cui subirà danno, fino all'eventuale esaurimento degli utilizzi massimi previsti dal potere in questione; per sapere se lo fa effettivamente, lancia un dado al termine dello scontro: se ottieni 3 o 4 utilizzerà il primo dei due, se esce 5 o 6 il secondo sorteggiato; per sapere se hanno effetto devi seguire le stesse modalità valide per i tuoi poteri. Di fronte all' Eletto delle Tenebre il potere Vita ha efficacia limitata e, se usato, ti farà risorgere con soli 5 punti di Energia. Se vinci il duello vai al [38](#).

13

Ti senti come se torrenti di fuoco si riversassero dentro di te e ti bruciassero dall'interno. Una sequenza ininterrotta di immagini di morte, dolore, miseria e disperazione ti anabbia la mente, trascinandoti in un lungo, interminabile delirio... ma improvvisamente tutto finisce, e cadi a terra urtando violentemente contro il terreno... ma non avverti nessun dolore.

Ti rialzi di scatto: il cielo sta assumendo tinte rossastre, che si irradiano istante dopo istante dalla porzione di cielo in cui si trova la luna fino a raggiungere l'orizzonte in ogni direzione. Il tuo corpo emana un'aura dello stesso colore, come se fosse pervaso da una forza sconosciuta. Alzi le braccia al cielo, e un fulmine ti colpisce in pieno, riversando ondate di energia nel tuo corpo.. Una pioggia di fiamme inizia a cadere sulla collina di Whyland, incendiando le cime degli alberi e avvolgendo le rovine dell'antico tempio della luna. Il cielo sta celebrando la tua vittoria e l'avvento di una nuova era, dominata dalle forze oscure; attorno a te le ombre degli antichi guerrieri del bene sono scomparse, ed è rimasto solo il semicerchio dei demoni a tributarti i giusti onori. Risate malvage avvolgono il cerchio di Maathstone. La notte di Yig volge al termine con il coronamento della tua missione, ma la fine delle tue ricerche non è che l'inizio di un nuovo percorso che ti porterà a diffondere il verbo del male in ogni luogo. Il tuo sogno si è avverato: è iniziata l'era della luna nuova.

14

La notte di Yig sta giungendo al suo culmine: l'aria vibra di energia, e le ombre oscure ondeggiando senza proferire parola, come se fossero mosse da una brezza delicata. Cerchi di trovare dentro di te la forza e la sicurezza necessarie per aprire la tua mente e ricevere gli influssi celesti. Il tatuaggio della luna sta di nuovo pulsando al ritmo del tuo battito cardiaco: ricordi le tue sofferenze, le lunghe ore trascorse cercando la tua via, il lungo cammino percorso per realizzare il tuo destino, e ora sei qui, nel luogo in cui tutto dovrà finire, alla fine del viaggio...

Rimani per lunghi minuti in piedi al centro del tempio preistorico, ma tutto tace. Perché non sta accadendo nulla?

Se il tuo punteggio di Eclissi è uguale o inferiore a 4 vai al [34](#); nel caso in cui esso sia superiore vai al [25](#).

15

Qualcosa di estremamente malvagio è all'opera in questo luogo: gli influssi della notte di Yig devono avere scatenato un'ondata di malvagità che va oltre a ciò che hai sperimentato nel corso degli anni di preparazione alla missione. Malvage risa continuano ad echeggiare nella tua mente, deridendoti per l'inutilità di ciò che vuoi ottenere, ma devi resistere con tutte le tue forze... Chiudi gli occhi e scappi in direzione del sentiero: una vampa di fuoco si leva dal magico portale e ti colpisce a una gamba, strappandoti un lamento di dolore, ma non ti fermi finché la radura non scompare dietro la coltre di vegetazione. Un ultimo sussurro risuona nella notte: fallirai...

Perdi 2 punti di Energia. Vai al [5](#).

16

Continui lungo il percorso, che si fa sempre più stretto e accidentato. Più ti avvicini alla sommità della collina, più silenziosa si fa l'atmosfera intorno a te, come se gli animali notturni provassero un segreto timore per ciò che si cela sulle pendici del colle. Anche la vegetazione si fa meno regolare, lasciando ampi spazi vuoti ai lati del sentiero. Dopo qualche minuto raggiungi una biforcazione: sul lato sinistro il sentiero si inerpica lungo il fianco della collina, mentre il lato destro scende leggermente fino a una brusca svolta poco più avanti, per poi perdersi nel buio.

Se scegli di proseguire verso sinistra, vai al [2](#), se invece hai intenzione di continuare lungo il ramo di destra vai al [33](#).

17

Gli influssi della notte di Yig stanno finalmente venendo alla luce... quale miglior segnale per la riuscita della tua missione? Le porte del male si stanno spalancando di fronte a te, spingendoti verso la gloria dell'eternità, e nulla potrà fermarti! Ti soffermi ancora un attimo a osservare l'arco di fiamme che si è aperto di fronte a te: senti che qualcosa dentro di te ti spinge a varcarlo e catturarne l'essenza per diventare ancora più potente, ma potrebbe essere rischioso. Il simbolo della Luna Nera sembra pulsare sul tuo petto, come se fosse attirato dal magico portale... senza attendere un istante di più, avanzi a testa alta verso l'arco di fuoco e lo oltrepassi.

Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Potenza e Difesa. Se il totale è uguale o superiore a 18 vai al [29](#), altrimenti sottrai 3 dal tuo attuale punteggio di Energia; se sei ancora vivo, continua la tua missione al [5](#).

18

La corrente ti stringe sempre più strettamente, togliendoti il fiato, ma improvvisamente cessa e ti lascia cadere sull'erba umida con un tonfo sordo, facendoti sbattere la testa contro il bordo di una pietra megalitica.

Quando riprendi i sensi è già spuntata l'alba. Un venticello fresco accarezza le cime degli alberi in lontananza, e dal cielo comincia a cadere qualche fiocco di neve. Un piccolo passero scende in volo, si posa poco distante e inizia a scavare col becco nel terreno umido alla ricerca di qualche insetto. Ti alzi lentamente, raccogli un sasso e lo scagli con tutte le forze contro l'uccello, del quale non resta che una misera palla di piume e sangue. La tua missione è fallita, ma il male non è scomparso dalla faccia della Terra: qualcuno prima o poi saprà farsi trovare pronto e diffonderlo in tutta la sua potenza...

19

Apri il cancello ed entri nel cimitero di Whyland, immerso nel silenzio e nell'oscurità.. Attraversi lentamente il sentiero sterrato al centro del camposanto, a cui lati sorgono file di lapidi di marmo e granito, gran parte delle quali in pessimo stato. Una di esse, a pochi passi dall'ingresso, giace abbandonata sull'erba, e molte altre sono percorse da lunghe crepe.

All'improvviso, odi un debole sussurro alle tue spalle. Ti volti di scatto, guardandoti attorno, ma non c'è nessuno; ciò nonostante, hai la chiara sensazione di essere osservato. Un passo dopo l'altro, procedi lungo il selciato cercando di cogliere

eventuali movimenti sospetti, ma pare non esserci nulla di pericoloso... ma allora, perché continui ad avvertire questa sensazione di terrore, disperazione e desolazione?

In fondo al sentiero, ai piedi della collina, sorgono alcune cappelle di pietra, ultima dimora dei rappresentanti delle ricche e antiche famiglie nobiliari della campagna circostante. Le più vicine mostrano lo stesso stato di abbandono delle comuni lapidi della parte esterna del cimitero, ma l'ultima ha qualcosa di diverso, che ti spinge ad osservarla con più cura. L'entrata è a forma di arco a tutto sesto, e dalla cima pende la statua di bronzo di un angelo con le braccia aperte, che sembra volerti invitare ad entrare. Due alti vasi colmi di candidi fiori profumati occupano i lati dell'ingresso, e le pareti di marmo scuro sembrano riflettere sotto i pochi raggi di luna che filtrano dalle nuvole notturne. Avanzi fino al portone di quercia, e vi posi istintivamente sopra una mano: il legno emana una distinta sensazione di calore. Come è possibile?

Se vuoi entrare nella cappella, vai al [4](#); in alternativa, puoi visitare la chiesa dell' Immacolata al [23](#) o procedere verso le pendici della collina, andando al [10](#).

20

Dopo il primo tratto in leggera discesa, ora il sentiero sale rapidamente verso la sommità della collina, costringendoti a rallentare il passo e a procedere con estrema cautela per evitare di scivolare a terra. Dopo qualche minuto il percorso svolta nuovamente a sinistra. Non appena varchi il tornante di fermi di scatto: da poco oltre le siepi circostanti provengono misteriose luci rosse come gli occhi del demonio. Avanzi di un passo, tenendoti più vicino possibile al lato opposto del sentiero, ma all'improvviso si ode un boato e un vento impetuoso si alza sulle colline, spingendoti in direzione del bosco.

Se vuoi esplorare questa zona, vai al [27](#), altrimenti procedi al [7](#).

21

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Eclissi.

Non hai intenzione di rischiare che qualcuno comprometta la tua missione, non ora che sei così vicino alla meta... Mentre ti addentri nel sottobosco, la luce della luna si fa improvvisamente più vivida, spingendoti ad alzare lo sguardo: il cono d'ombra sul disco lunare si fa sempre più ampio. Fai appena in tempo ad abbassare lo sguardo quando un enorme artiglio cala su di te, graffiandoti al petto e scagliandoti a terra. Perdi 1 punto di Energia. Ti rialzi in fretta e furia per difendere la tua vita:

Controlla la tua Cifra Magica: se è 1, 2 o 3 hai di fronte un Licantropo:

LICANTROPO: Pot 7 Dif 6 Energia 6 Danno 4

Se invece la tua Cifra Magica è 4, 5 o 6 stai per affrontare un Orso:

ORSO: Pot 8 Dif 4 Energia 8 Danno 3

Dato che sei stato colto di sorpresa, il primo colpo spetta al tuo avversario, qualunque esso sia. Se vinci il combattimento procedi al [35](#).

22

Ti rialzi carico di rabbia: chi ha osato interferire nei tuoi progetti? Di fronte a te si trova un giovane di bell'aspetto col capo rasato, avvolto in una lunga tunica che sembra quasi scintillare nel buio che vi avvolge; l'uomo irradia un forte senso di pace e serenità, ma sul suo volto è dipinta anche una grande forza d'animo.

"Chi sei?"

"Colui che ripristinerà l'equilibrio."

"Cosa significa?"

Un debole sorriso si dipinge sulle sue labbra. Con un gesto fulmineo il giovane afferra la tunica e apre uno strappo sul davanti: sul suo cuore è inciso il simbolo della luna piena, che pulsa ritmicamente al suo respiro. Improvvisamente avverti

una fitta al petto, come se il tuo tatuaggio rispondesse alla presenza del suo gemello. Senza indugiare un solo istante di più, balzi verso il tuo aggressore, pronto a combattere fino alla morte per portare a compimento la tua missione:

ELETTO DELLA LUCE: Pot 7 Dif 8 Energia 12 Danno 3

L'Eletto della Luce è in grado di avvalersi di due poteri della luna piena. Per sapere quali lancia un dado e consulta la tabella successiva:

- 1: Sanità
- 2: Aura Eterea
- 3: Lampo Divino
- 4: Vita
- 5-6: rilancia il dado.

Se possiede Sanità aggiungi 4 alla sua Energia iniziale, e se ha il potere della Vita potrà lanciarlo in caso di morte, e se avrà successo risorgerà con Energia pari a 5. Si potrà avvalere una sola volta degli altri due poteri alla fine di ogni scontro in cui subirà danno; per sapere se lo fa, al termine di ogni scontro in cui lo colpisci lancia un dado: se ottieni 3 o 4 lancerà il primo dei due, se invece esce 5 o 6 il secondo. Le modalità per sapere se il lancio ha effetto sono le stesse valide per i tuoi poteri. Contro l'Eletto della Luce il potere della Morte ha efficacia limitata: anche in caso in cui dovessi lanciarlo con successo il tuo avversario non morirà, ma perderà 5 punti di Energia. Se riesci a vincere questo difficilissimo duello vai al [36](#).

23

Aggiungi 1 al punteggio di Eclissi.

Raggiungi lentamente il sagrato della chiesa dell'immacolata, immersa nella foschia notturna. Ti guardi attorno, immaginando la massa di gente che si accalcava in questo luogo qualche decennio fa, prima che l'edificio cadesse in rovina. Il portone non è chiuso a chiave; probabilmente qui dentro non è rimasto più nulla da rubare, o forse i responsabili del sito ritengono che l'aura di santità del luogo sia sufficiente ad allontanare i malintenzionati. L'unico oggetto degno di nota è una boccetta di incenso posata vicino all'acquasantiera: la porti alle narici, e scopri che contiene ancora qualche goccia del prezioso liquido. Segna sul Registro la boccetta di incenso: se la lancerai contro una creatura malvagia o un non-morto il tuo avversario perderà immediatamente 5 punti di Energia.

Varchi l'ingresso ed entri. I tuoi passi echeggiano nel silenzio della chiesa mentre avanzi verso la navata centrale. Quando arrivi al centro del corridoio ti sembra di percepire un improvviso abbassamento della temperatura, come se nell'antica chiesa fosse improvvisamente calato l'inverno più gelido; nello stesso momento, una sottilissima scia luminosa inizia a prendere forma davanti ai tuoi occhi, prolungandosi fino ai piedi dell'altare maggiore. Ti avvicini con circospezione alla struttura, mentre le scintille luccicanti si addensano in una spirale che sovrasta l'altare, e un bisbiglio incomprensibile rimbomba nelle tue orecchie...

Se intendi provare a distruggere l'altare, vai al [31](#); se preferisci andartene vai al [10](#).

24

Così come era iniziato, il fenomeno svanisce in un battito di ciglia. Rimani avvolto da una opprimente cappa di silenzio. Una a una, le ombre che ti circondano si dissolvono nell'oscurità, lasciandoti solo nel cerchio di antiche pietre ad ascoltare il battito forsennato del tuo cuore. Solo uno, un demone alato con viso felino, indugia qualche istante più a lungo: sul suo volto si dipinge una risata malvagia, e poi scompare come i suoi compagni. Ti lasci scivolare a terra, e resti lì seduto per un tempo che ti sembra infinito, mentre in lontananza il cielo comincia a schiarirsi di nuovo. La tua missione è fallita.

25

Attendi a lungo in silenzio, ad occhi chiusi, concentrato su ciò che hai atteso per una vita... ma non accade nulla. Il silenzio continua a regnare sovrano e ricoprire il cerchio di Maathstone come una fredda coltre di neve. Non sapresti dire se sia maggiore la rabbia o la desolazione per ciò che sta accadendo...

Quando riapri le palpebre scopri di essere solo: le ombre sono scomparse... o forse non ci sono mai state. Forse è stato tutto

quanto un frutto della tua immaginazione, il parto della tua smania di potere, della volontà di dare corpo a una realtà che non esiste, a qualcosa che va ben al di là delle tue capacità. Porti una mano al petto, sul tatuaggio che simboleggia tutti i lunghi anni che hai sprecato inseguendo un sogno irrealizzabile, che si è trasformato in un incubo.

Mentre il disco lunare inizia a rifare capolino nel cielo oscuro, e un debolissimo chiarore comincia a spuntare ad est, ti accasci a terra, posandoti su una delle antichissime pietre che uomini come te hanno eretto migliaia di anni fa per rendere omaggio alle stesse forze che hai appellato tu stanotte, e dalle quali hanno ottenuto la stessa risposta che hai avuto tu stanotte: il silenzio.

26

"Hai nel cuore la forza e l'onore necessari. Fatti coraggio e lasciati guidare..."

Hai combattuto per anni per saper distinguere tra bene e male, dedicando la tua vita al servizio del primo perché l'oscurità venga dissipata dalla saggezza di Dio, e non hai dubbi che la ragazza sia uno spirito benigno, mandato fin qui per aiutarti nella tua missione. Sorridi alla fanciulla e ti lasci guidare verso il centro dello stagno.

Lancia un dado e aggiungi al risultato il tuo punteggio di Difesa: se il risultato è uguale o superiore a 10 vai al [32](#); se è inferiore hai fallito la prova e puoi andartene da questo luogo. Continua al [20](#).

27

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Eclissi.

Ti inoltri nel sottobosco per scoprire la fonte delle misteriose luci, mentre il vento continua a soffiare impetuoso e scuotere le fronde degli alberi facendo volare le foglie da ogni parte, e scopri qualcosa che non ti aspettavi: a pochi metri di distanza le piante lasciano improvvisamente posto a una radura di forma circolare, al centro della quale è disegnato un enorme pentacolo fiammeggiante. Una sorta di densa bruma aleggia al suo interno, e si sta addensando in modo minaccioso.

Se vuoi rimanere qui e scoprire cosa stia per accadere vai al [9](#), altrimenti fuggi via al [7](#).

28

Aggiungi 1 al punteggio attuale di Eclissi.

Ti inoltri lentamente nella caverna, muovendoti lungo la parete. Il cunicolo si inoltra nella montagna per una decina di metri, e poi si allarga in una piccola grotta di forma circolare. Sulla parete di fronte a te si proietta l'ombra di un uomo incappucciato, seduto a terra e intento a recitare una sconosciuta formula. Sembra un monaco, ma non conosci nessun ordine che porti una tunica come la sua, nera con una striscia verticale scarlatta. Ai suoi piedi si spande una pozzanghera di sangue scuro, dalla quale si leva una nuvola di fumo rossastro, e poco distante giace il cadavere di un cerbiatto con la gola tagliata: la luce della fiaccola si riflette nei suoi occhi sbarrati rivolti verso di te.

Se vuoi provare a fermare il rito attaccando il monaco vai al [37](#), altrimenti esci dalla grotta e continua la tua missione al [16](#).

29

Le fiamme ti circondano completamente. Per un attimo temi che sia giunta la tua fine, ma ben presto ti accorgi che il fuoco non ti sta bruciando: salve fiammeggianti ti ruotano attorno vorticosamente e il tatuaggio sul tuo petto sembra vibrare all'unisono con la loro danza. All'improvviso un'immagine compare nella tua mente. Un uomo in piedi su una scogliera, circondato da enormi pietre verticali, e nel cielo brilla un'astro nero. La tua vittoria... il dominio delle tenebre sulla Terra...

Così com'era comparsa, l'immagine si dissolve. Quando riapri gli occhi sei di nuovo solo nella radura: la statua della giovane suicida è di nuovo impassibile nella sua maschera di eterna disperazione. Puoi tornare alla tua missione con una nuova, grandiosa speranza di vittoria.

Puoi aggiungere 1 o al tuo punteggio di Potenza o a quello di Difesa. Vai al [5](#).

30

I tuoi passi echeggiano sul selciato che conduce al centro del cerchio di Maathstone. Gli antichissimi megaliti sembrano fremere alla tua presenza, come se ti osservassero nel silenzio e nell'oscurità della notte. La cappa di nubi ricopre ancora in larga parte la volta celeste, ma le luci rossastre che fanno breccia nel buio ti fanno capire che il momento della congiunzione astrale è ormai molto vicino. Cerchi di individuare la stella del serpente, ma non vi riesci. Il buio non è mai stato così opprimente.

D'improvviso qualcosa coglie la tua attenzione. Decine di occhi si illuminano attorno a te: silenziose figure diafane avanzano verso di te, ma si fermano in corrispondenza della fila esterna di pietre megalitiche, formando a loro volta un cerchio. Alla tua sinistra cogli la sagoma minacciosa di creature oscure, demoni dei più profondi abissi dell'inferno, spiriti vaganti e anime malvage; alla tua destra sono invece schierate le anime sorridenti di antichi condottieri del passato. Nel tuo cuore, comprendi che sono giunti a questo luogo per assistere alla battaglia finale e rendere omaggio al nuovo mondo che prenderà inizio al termine di questa notte.

All'improvviso le ombre iniziano a muoversi all'unisono in cerchio; rimani impassibile, attendendo le loro mosse, ma le figure si tengono a debita distanza, senza mai varcare il confine segnato dai megaliti. Dopo alcuni lunghissimi istanti un'ombra si stacca dalle loro fila e si dirige in lontananza, verso il lato opposto del crinale della collina, dove sorgono le rovine dell'antico altare del tempio della luna. Vorresti raggiungerla, ma non appena compi un primo passo nella sua direzione le ombre stringono ancora di più il cerchio in modo minaccioso.

Se vuoi ignorare l'evento e attendere al centro del cerchio di Maathstone procedi al [14](#); se preferisci invece seguire l'ombra vai al [6](#).

31

Esiti per un istante, incerto sul da farsi, ma alla fine prendi la tua decisione: afferri un pesante candelabro di metallo e lo abbatti con tutte le tue forze contro l'altare di pietra, incrinandone la superficie. Mentre continui a colpire la struttura, il vortice scintillante si affievolisce progressivamente, e nel momento in cui la tavola di marmo si spezza a metà, crollando sul pavimento, emette un ultimo lampo scintillante e scompare, così come il sussurro che avevi udito poco fa, ma d'un tratto il pavimento inizia a tremare, rovesciando i sedili abbandonati e facendoti cadere a terra. Ti rialzi a fatica e fuggi in fretta e furia dal portone principale, abbandonando questo misterioso luogo.

Continua la tua avventura al [10](#).

32

Chiudi gli occhi e ti lasci guidare nel vortice. Un torrente di luci multicolori scaturisce nella tua mente e la inonda come un fiume in piena allorché lo sciame di scintille roteanti viene a contatto con la tua pelle, fondendosi ad essa in una sensazione di tiepido calore. La mano della fanciulla rimane stretta tra le tue dita mentre comincia a farsi largo nella tua mente una visione celestiale: una scogliera sull'oceano, un sole abbagliante nel cielo terso, l'alone della luna piena a poca distanza ad emergere nel chiarore sfavillante del mezzogiorno, il profumo inebriante dei fiori primaverili nell'aria... e un'atmosfera di serena, gioiosa pace.

Riapri le palpebre. Sei solo, in piedi al centro del piccolo laghetto, che ora è immerso nel più profondo silenzio. Ti senti fortificato da questa bellissima visione, pronto ad affrontare le insidie che ti si porranno innanzi affinché il bene possa trionfare, ma non riesci a nascondere il timore che si tratti solo di una triste illusione. C'è solo un modo per scoprirlo: tornare al sentiero e raggiungere il cerchio di Maathstone prima dell'eclissi.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Difesa o di Danno. Vai al [20](#).

33

La stretta via prosegue leggermente in discesa per qualche decina di metri, facendoti pensare in un primo momento di aver sbagliato strada, ma ben presto torna ad inerpinarsi lungo il crinale della collina. In corrispondenza di una svolta verso sinistra, oltre la quale il sentiero inizia improvvisamente a salire con maggiore pendenza, la vegetazione lascia un ampio varco lungo il ciglio della strada: nella quiete notturna fa capolino il debole gocciolio di una fonte d'acqua. Lasci il sentiero

e ti inoltri di qualche passo nel bosco, scoprendo che a poca distanza, oltre la prima fila di alberi, si trova un piccolo stagno.

Se vuoi fare una sosta in questo luogo, vai al [3](#), altrimenti al [20](#).

34

Attendi in silenzio aspettando che accada qualcosa... e d'un tratto si alza un vento impetuoso che scuote gli alberi e solleva un polverone. Il cerchio di Maathstone viene avvolto da una densa nuvola, oltre la quale riesci a scorgere ancora gli occhi impalpabili delle ombre che attorniano l'antichissimo tempio della luna.

Dalla tempesta emergono tre raggi di luce, uno azzurro, uno bianco e uno rosso, che saettano nel buio e ti colpiscono al cuore, fondendosi in una cascata di scintille multicolori. Nella tua mente echeggiano mille voci lontane, che ti sospingono verso l'eternità... ma accade qualcosa d'imprevisto. D'un tratto avverti un colpo al torace e voli all'indietro, andando a sbattere contro un megalito con una forza tale da farlo dondolare pericolosamente. Perdi 2 punti di Energia. Ti rialzi di slancio, ignorando le fitte di dolore, pronto ad affrontare il tuo assalitore.

Se sei l'Eletto della Luce vai al [12](#), se invece sei l'Eletto delle Tenebre vai al [22](#).

35

Riprendi fiato e torni alla tua missione, riprendendo il tuo cammino. Dopo qualche minuto raggiungi uno spiazzo erboso al centro del quale è collocato un piedistallo di pietra, su cui è posata una statua che raffigura una giovane donna col capo chino e un'espressione piena di tristezza. Solo ora ricordi a cosa è legato questo piccolo monumento: fu costruito un centinaio di anni fa da un nobile di campagna alla morte della figlia Matilda, suicidatasi a causa di una tragica storia d'amore con un ammiraglio della marina imperiale morto durante una battaglia nelle colonie d'oltremare: la giovane, distrutta dal dolore, era fuggita qui nel bosco e si era impiccata a un'albero, tenendo stretto tra le braccia il ciondolo che il giovane soldato le aveva regalato prima di partire. Anche il padre, reso folle dalla perdita dell'amata figlia, morì tragicamente solo pochi mesi dopo, e si dice che la sua anima ancora vaghi per questi boschi, cercando disperatamente di ritrovare la pace.

Il volto di pietra è liscio e levigato, e trasuda tutta la mestizia che albergava nel cuore della sfortunata Matilda: l'artista che l'ha scolpito è riuscito a realizzare un autentico capolavoro. Stai per andartene, quando improvvisamente ti pare di cogliere un guizzo nello sguardo della statua, come se i suoi occhi seguissero i tuoi movimenti. Qualcosa ti spinge ad avvicinarti alla statua...

Se vuoi cercare di capire cosa stia succedendo vai all' [8](#); se preferisci fuggire continua al [5](#).

36

L' Eletto della Luce giace morto ai tuoi piedi. Ora che il suo cuore ha smesso di battere il suo sguardo non emana più quella orribile aura di serenità e sicurezza nei propri valori: tutto ciò che vedi è un enorme abisso di terrore.

D'un tratto un tuono rompe il silenzio e un lampo cade a poca distanza, frantumando uno dei megaliti più imponenti. Senza avere alcuna possibilità di reagire ti trovi sbalzato in aria come un fucello; attendi l'impatto col terreno, ma una forza ti tiene bloccato a mezz'aria, impedendoti di muoverti. Una corrente impetuosa ti attraversa, sondando i recessi più nascosti del tuo animo; nella tua mente si fa largo l'immagine di un mondo senza vita, arido, buio, grigio... due occhi fiammeggianti dominano un abisso di fuoco...

Lancia un dado e somma il risultato al tuo attuale punteggio di Potenza. Apporta poi al valore ottenuto le seguenti modifiche:

- se hai distrutto l'altare della chiesa aggiungi 2
- se hai superato la prova del portale di fiamme aggiungi 2
- se hai sconfitto l'Anima Perduta, l'Orso, lo Spirito celeste o il Cavaliere aggiungi 1 per ciascun duello vinto.
- se sei stato al laghetto togli 1
- se hai ucciso il Monaco togli 2

Se il totale finale è uguale o superiore a 16 vai al [13](#), altrimenti al [18](#).

37

Il monaco sembra totalmente assorto. Lo osservi in silenzio mentre abbassa il cappuccio, posa la mano destra nella pozza di sangue e se la passa sulla nuca, disegnando strane figure. Ti rendi conto che è il momento giusto per sfruttare al meglio l'effetto sorpresa: ti lanci sul losco figuro per fermare qualsiasi cosa sia in atto in questo luogo.

MONACO: Pot 5 Dif 6 Energia 9 Danno 2

Dato che il Monaco è stato colto di sorpresa hai il vantaggio del primo attacco e puoi togliere 1 al suo punteggio di Difesa per il primo scontro. Se vinci il duello puoi raccogliere il coltello arcuato del monaco: è difficile da maneggiare, e se vuoi usarlo perderai 1 punto di Potenza, ma potrai aggiungere 1 al tuo punteggio di Danno. Vai al [16](#).

38

Sferri un colpo mortale all'Eletto delle Tenebre, che crolla al suolo privo di vita, gli occhi sbarrati rivolti verso la coltre di nubi che ricopre il cielo là dove si staglia il cono d'ombra della Terra sulla luna, dietro la quale si nasconde ora la stella del serpente, messaggera del cambiamento, del passaggio a una nuova era.

Il cerchio di spiriti, che era rimasto impassibile durante l'intero duello, inizia a mormorare una litania le cui parole ti giungono vaghe e indistinte, come gli echi di un sogno mattutino interrotto da un brusco risveglio. Un cono di luce ti colpisce, e avverti nel tuo profondo la presenza di qualcosa che va al di là della comprensione umana, che sta indagando il tuo animo per comprendere se sei degno di essere il suo ricettacolo...

Lancia un dado e somma al risultato il tuo punteggio di Difesa. Apporta poi al risultato le seguenti modifiche:

- se hai ucciso il Monaco aggiungi 2.
- se hai superato la prova al laghetto aggiungi 2
- se hai eliminato il Ghoul, il Lupo Mannaro, il Demone o lo Stregone aggiungi 1 (per ciascun avversario)
- se ha distrutto l'Altare della chiesa toglie 2
- se ti sei avvicinato al portale di fiamme toglie 1.

Se il totale finale è uguale o superiore a 16 vai al [40](#), altrimenti al [24](#).

39

Dietro il dolce sorriso della fanciulla si nasconde la più terribile minaccia per la tua missione, ne sei convinto: non puoi rischiare di mandare tutto a repentaglio proprio ora! Con un gesto fulmineo lasci la mano della ragazza e torni sulla superficie del laghetto, scuotendo la testa; quando ti volti per scoprire la sua reazione ti accorgi che il vortice è scomparso, portandosi la giovane con sé. Improvvisamente ti senti debole, come se le tue forze fossero svanite d'un tratto: cadi in ginocchio tenendoti la testa fra le mani, e ti accasci nell'erba. Rinviene pochi istanti dopo e ti rialzi lentamente; le acque del laghetto sono ora completamente immobili come la superficie di uno specchio argentato, e sei di nuovo solo. Chissà, forse si è trattato solo di un sogno ad occhi aperti. Gli influssi della luna e Yig si fanno sempre più potenti: è tempo di tornare alla missione.

Vai al [20](#).

Tutto diventa più chiaro e limpido: la realtà circostante ti svela un lato che non avevi mai conosciuto, come se nella tua mente si fosse aperto un terzo occhio, come recitano gli antichi filosofi orientali. Dimentichi le fatiche, gli affanni, le sofferenze, la paura e il dolore che hanno costellato le tue ricerche, il lunghi anni nell'attesa di portare a termine la missione, di farti trovare pronto al cospetto del trascendente e farti suo tramite nel mondo. Un coro di voci angeliche risuona nella tua mente, il loro canto come premio per la tua vittoria...

Apri gli occhi. È di nuovo giorno e sei disteso a terra vicino alle rovine dell'altare dell'antico tempio megalitico, ricoperto da un sottile strato di nevischio. Un sole abbagliante illumina il cielo attraverso una cappa di nuvole bianche, e uno stupendo profumo ti riempie le narici. Ti rialzi lentamente e passeggi per molto tempo qua e là vicino alle antiche pietre, la mente piena di domande e alla ricerca di risposte. Lanci uno sguardo al cielo, là dove a mezzanotte si trovava la luna durante l'eclissi: densi fiocchi di neve iniziano a scendere sul cerchio di Maathstone, trasformando in pochi minuti il manto erboso in una distesa bianca. Per un attimo ti sembra di veder guizzare nel cielo i lineamenti di una giovane donna e lo scintillio di due splendidi occhi azzurri colmi di gioia, ma è solo un istante e tutto svanisce.

Mentre sei assorto a riflettere su quanto accaduto la notte precedente, appare in cielo una candida colomba, che si libra dolcemente nell'aria, vola in cerchio attorno a te e poi si allontana, scomparendo all'orizzonte. Il miracolo della notte di Yig è avvenuto. La stella del serpente è stata il nunzio, la luna il fulcro del potere che ti è stato donato; la terra sarà lo sterminato regno in cui avrai il compito di cambiare il destino dell'uomo. Mormorando una preghiera al cielo, riprendi la strada del ritorno.