

IL SENZA PIETA'

PROLOGO

La sala del trono è avvolta nel silenzio. Nessun membro del Governo delle Ombre osa proferire parola e tutti tengono il capo abbassato e lo sguardo fisso sul pavimento coperto di sangue. Non senza fatica, ti chini per raccogliere il macabro risultato delle trattative e ti avvii verso l'arcata di pietra che separa la sala del trono dal ballatoio monumentale affacciato sul Nembarat, l'enorme esercito accampato cinquanta metri più sotto, dinanzi le mura della Fortezza Nera. La tua camminata zoppicante sottolinea ancora una volta al Governo delle Ombre quanto grave sia la tua condizione fisica. La prima luce dell'alba penetra nella sala e colpisce l'oro e i tesori accatastati sul pavimento, ultima testimonianza del goffo tentativo di sedarti sotto i cumuli di un'antica usanza ormai morta e sepolta assieme alle speranze di pace del tuo mondo. Già, il tuo mondo... perché ormai questo mondo è solo tuo. Lady Naxia ti guarda, ancora elettrizzata per ciò che è appena accaduto. Lei è l'unica persona nella sala del trono in grado di alzare la testa e parlarti. L'unica che ne ha il coraggio.

«Farò fondere tutto l'oro dai Supremi dell'Oltre, Oscurissima Autorità. Compresi i corpi della delegazione di Nerveret.»

«Non m'importa più nulla. Stanotte partiamo.» le rispondi.

A passi lenti raggiungi l'arcata di pietra e ti affacci dal ballatoio acclamato dalle grida del Nembarat. Le lance battono ritmicamente sugli scudi provocando un rumore sordo, i Mammut barriscono e il loro eco rimbomba sulle pareti della fortezza. Senti le pietre tremare mentre alzi il braccio al cielo e

un silenzio cala all'improvviso su ogni cosa come un'ombra soffocante.

Aspetti qualche secondo per far crescere la tensione e poi gridi: «A Nerveret!»

Un boato esplode nell'aria, un malvagio istinto di morte si espande sul Nembarat mentre il sangue ancora fresco della testa dell'ambasciatore ti cola lungo il braccio.

La luce del sole che sorge colpisce la tua corona e in essa si dissolve, come se non fosse mai esistita.

Il capitolo finale della tua guerra di conquista ha inizio.

REGOLAMENTO

Tu sei Sua Suprema Magnificenza l'Occultissimo Stregone del Buio **Re Linux Alba**, Sovrano delle Lande Desolate, Grande Divoratore di Sangue, Diavolo del Nembarat, Magnifica Oscurità, Tempio del Male, Flagello della Luce, Creatore della Polvere, Il Senza Pietà, Oscurissima Autorità, Oceanica Potenza Nera e Portatore di Pestilenza.

Stanotte lascerai la Fortezza Nera per intraprendere l'ultima campagna militare della guerra totale che hai scatenato, appena tre anni fa, contro le forze della luce e del bene. Pur opponendoti un'eroica resistenza, ogni nazione della luce è capitolata sotto i colpi del tuo Nembarat. L'ultima nazione che ancora si oppone alla tua forza è il Regno di Nerveret, situato nell'estremo nord tra montagne innevate e steppe ghiacciate. Lo scopo della tua missione è di conquistare la Roccaforte di Nerveret, ultima capitale del regno della luce.

Siamo in pieno inverno e avventurarsi verso nord è rischioso. Hai già visitato Nerveret quando eri l'ambasciatore di tuo padre

e conosci bene le insidie dei territori a nord del Crocevia dei Cervi ma non puoi attendere oltre. Pur essendo nel fiore degli anni, da diverso tempo sai di essere gravemente malato. Tre anni fa, tutti i governanti delle nazioni della luce si sono riuniti per cercare il modo di distruggerti. Aiutati da chissà quale Dio o stregone, ti hanno colpito con la Benedizione delle Nuvole, un potente e arcaico incantesimo che ti sta indebolendo pian piano e alla fine ti ucciderà.

Il tuo carisma è ancora ben radicato nel Nembarat e gli uomini ti seguirebbero fino alle porte degli inferi ma il tempo stringe per te. Potente tra i potenti, non sei però immortale e hai bisogno di spezzare la Benedizione delle Nuvole alla radice. Hai iniziato così un'invasione delle terre della luce in cerca di vendetta e riscatto per trovare chi o cosa ha generato la Benedizione delle Nuvole e distruggerlo. Un mese fa, sei venuto a conoscenza che per spezzare la Benedizione delle Nuvole dovrai leggere un passaggio del Libro degli Incantesimi di Nerveret, conservato nella sala del trono della Roccaforte.

Per farlo ti servirai del tuo esercito, composto essenzialmente da due parti: il Nembarat e il Governo delle Ombre.

Il Nembarat è composto dalle forze armate e ha i seguenti reggimenti:

50.000 Lancieri dell'Apocalisse (talvolta abbreviati nel testo in Lancieri)

La lancia è l'arma per eccellenza del tuo regno e una lunga tradizione nel suo utilizzo si tramanda da secoli, di padre in figlio.

30.000 Guerrieri dell'Ombra (talvolta abbreviati nel testo in

Guerrieri)

Armati di arco, spada e scudo, sono uomini temprati dalla durezza dell'addestramento, reclutati in tutte le Lande Desolate.

5.000 Slinatandi

Queste lucertole giganti, anche grazie al fatto che camminano su due zampe e possono impugnare una lancia, sono lottatori formidabili. Sono sotto il controllo diretto di Lord Ialos.

2 Mistici dell'Oltre

Antichi stregoni che popolano il tuo mondo da tempi immemorabili. Sono tuoi servi perché Lady Naxia li ha maledetti con un potente sortilegio. Se lei muore, il sortilegio si spezzerà. Essi possono morire solo di morte violenta, non invecchiano e non si ammalano.

3.000 Centauri della Tribù di Iuni (talvolta abbreviati nel testo in Centauri)

Ultimi membri della Tribù del profeta Centauro Iuni l'Intelligente, sono sopravvissuti alla devastazione della loro terra natia da parte del Nembarat e si sono alleati inevitabilmente con te giurandoti una fedeltà per ora mai messa in discussione.

100 Mammut

Questi pachidermi sono originari del Regno di Nerveret, nel lontano nord. Nel corso degli anni ne hai addestrati 500 ma dopo le ultime campagne militari te ne sono rimasti solo 100. Sono animali intelligenti e la loro gestione durante la battaglia può essere affidata a un qualsiasi membro del Governo delle Ombre.

500 Rinotricorni

I Rinotricorni sono bestie tozze e robuste, dotate di un muso allungato alla cui estremità sono presenti tre corni. La loro pelle è ricoperta di scaglie e sono necessarie numerose ferite per

abbatterli. Sono relativamente docili ma rispondono con furia al comando d'attacco dei membri del Governo delle Ombre, di cui riconosco la voce.

4 Supremi dell'Oltre

Queste creature a sangue freddo, simili alle viverne, sono aggressive, impulsive e poco intelligenti. Apparentemente sono sotto il tuo comando ma in realtà ubbidiscono soltanto ai Mistici dell'Oltre. I loro nomi sono Solexinus, Neniamir, Oxzor e Celadon.

Dovrai tenere sempre aggiornato il numero degli elementi di ogni reggimento, quindi fai diverse copie dell'elenco, utilizza un foglio elettronico o usufruisci del Registro di Guerra precompilato. Durante la campagna militare avrai delle perdite che il testo ti riferirà con precisione. Ciò potrà avere delle conseguenze sull'assedio finale alla Roccaforte di Nerveret.

Il Governo delle Ombre invece è composto dai seguenti personaggi:

Lady Naxia (11)

Lady Naxia è una donna attraente, capace di influenzare e orientare i comportamenti delle persone con cui si relaziona. Usando abilmente la sua mente e il suo corpo, può far pendere le decisioni critiche del Governo delle Ombre verso la sua (o la tua) opinione. È la tua maga di corte ma eccelle anche come alchimista, erborista e guaritrice. È al tuo servizio da molti anni e comanda i potenti Mistici dell'Oltre grazie a un incantesimo da lei formulato.

Lord Ialos (3)

Rettile senziente, autoritario, fu generale anche sotto tuo padre.

È noto per la sua crudeltà e per la sua severità nel comandare le truppe. È al comando del reggimento degli Slinatandi, di cui rappresenta un'evoluzione. Eccelle nell'organizzazione delle truppe, delle risorse e nella tattica d'assalto. La sua *Arma Speciale* è *Sibilo*, la Frusta del Terrore.

Generale Zugar'rash (9)

Zugar'rash è un uomo ambizioso e dal fisico possente. Ottimo stratega militare, eccelle nella lotta, nei combattimenti e nella strategia bellica. Guida i Guerrieri dell'Ombra da molti anni e molte volte le sue qualità ti hanno permesso di rompere un assedio o vincere una battaglia. Possiede, come *Arma Speciale*, *Aswaganda*, la Spada Perfetta.

Sukrontek (6)

Spettro malefico, intelligente, crudele e grande esperto di pratiche occulte, stregoneria e di esorcismi. Può diventare invisibile per un tempo limitato ed è in grado di maneggiare la lancia alla perfezione. In tutte le Lande Desolate è secondo solo a te nell'uso dell'arma tradizionale del tuo regno. È alla guida dei Lancieri dell'Apocalisse e possiede come *Arma Speciale*, *Malaserpe*, la Lancia dell'Apocalisse.

Durante l'avventura, potrai servirti del loro aiuto *solo ed esclusivamente* nei paragrafi con il numero scritto in **grassetto**. Quando pensi che sia utile far compiere un'azione a un membro del Governo delle Ombre, aggiungi al paragrafo "grassetto" il numero identificativo del membro del Governo delle Ombre e vai al paragrafo corrispondente.

Il numero identificativo del personaggio, come avrai già notato, è quello scritto tra parentesi, dopo il nome. Non tutti i paragrafi da cercare saranno però "attivi" ma solo quelli colorati in **rosso**

sottolineato. Ciò serve anche per evitare l'accidentale lettura di paragrafi che non c'entrano nulla con la parte che stai leggendo.

Esempio:

Durante la lettura arrivi al paragrafo 500 e vedi che è scritto in grassetto. Puoi dunque interagire con i membri del Governo delle Ombre. Pensi che il Generale Zugar'rash possa compiere un'azione o suggerirti qualcosa in questo punto della storia e aggiungi 9 andando al paragrafo 509.

Se il numero 509 sarà colorato in rosso, Zugar'rash farà un'azione mentre se il 509 è nero (in grassetto o non, è indifferente) non leggere il paragrafo per evitare di rivelare altre parti del racconto, torna dunque al paragrafo di partenza (il 500 nel nostro esempio) e fai un'altra scelta, come ad esempio provare a coinvolgere un altro personaggio "attivo".

Attenzione: ogni volta che capiti in un paragrafo "grassetto", puoi cercare il membro del Governo delle Ombre che desideri, ma dovrai proseguire la storia al primo paragrafo rosso sottolineato che incontri.

Scegli sempre, in prima battuta, il membro che preferisci o che pensi sia più utile in quel frangente.

Nel caso in cui un membro del Governo delle Ombre non sia più con te (magari muore, o è in missione) devi cancellarlo dal Registro di Guerra e non puoi più usufruire dei suoi servizi.

Procurati un dado a sei facce (nel testo sarà abbreviato in *d6*) perché ti servirà.

Come detto, tu sei Re Lunix Alba. Governi con sana e onorata malvagità le Lande Desolate da quasi cinquant'anni, dopo che tuo padre fu assassinato da una congiura di palazzo. Come da tradizione, quando sei salito al trono, hai scelto un Dio protettore

(il Dio dell'Uragano) e hai rinnegato gli altri Dei.

Hai una guardia del corpo. È un ortik (un essere nato dall'incrocio di un orco con uno Slinatandi) di nome Lingua Morta. È una creatura fedele con un eccezionale senso dell'orientamento.

Possiedi **10** punti di Oscurità che corrispondono alla tua energia vitale e hai un' *Arma Speciale*.

Scegline una tra le tre seguenti:

1) *Cuore d'Inverno*

Scettro di ghiaccio che scatena tempeste.

2) *Lancia Alba*

Lancia in metallo nero e resistente, ipnotica e velenosa.

3) *Dio dell'Uragano*

Sfera di vetro contenente lo spirito del Dio dell'Uragano: il sacro fuoco giallo che permette di portare in vita un potente Demone dell'Oltretomba. Puoi richiamare un solo Demone per volta e ciò ti costerà dei punti di Oscurità. Il Demone invocato ti ubbidirà una volta, dopodiché sarà libero ma rimarrà intrappolato nel tuo universo.

Se in qualsiasi momento dell'avventura la tua Oscurità dovesse scendere a zero, morirai gettando il tuo Nembarat nel caos. Le forze della luce annienteranno i tuoi uomini e con una controffensiva ben organizzata spazzeranno via ogni membro del male.

Che le forze del male siano con te, Re Linux Alba, e ti accompagnino alla vittoria totale! Vai al paragrafo **1**

REGISTRO DI GUERRA

NEMBARAT

LANCIERI
APOCALISSE
/50.000

GUERRIERI
OMBRA
/30.000

SLINATANDI
/5.000

MISTICI DELL'OLTRE
/2

CENTAURI
/3.000

MAMMUT
/100

RINOTRIGORNI
/500

SUPREMI
/4

OSCURITÀ

/10

GOVERNO DELLE OMBRE

41

LADYNAXIA

9

ZUGAR' RASH

3

LORD IALOS

6

SUKRONTEK

NOTE:

CUORE
D'INVERNO

LANCIA
ALBA

DIO
DELL'URAGANO

1

Il vento freddo scende dalle montagne che si ergono alle spalle della Fortezza Nera, penetra come un fiume gelido tra le bifore aperte sul fianco della torre e s'incanala giù per le scale arrivando alla base dell'edificio dove sei tu. Hai deciso di metterti in cammino con il favore delle tenebre, per onorare il mondo occulto della notte. Zugar'rash ti accompagna tra le fila del Nembarat per l'ultima ispezione delle truppe. Quando avete finito, il sole è già a picco nel cielo, così vi rifocillate alla tavolata dei Lancieri dell'Apocalisse. Vedi numerose facce stanche, a stento nascoste dietro a sorrisi di circostanza. L'invasione delle terre della luce non è stata una passeggiata e il tuo esercito è bramoso di chiudere la partita prima possibile. Zugar'rash ti chiede il permesso di sovrintendere alla gestione dell'equipaggiamento del Nembarat. «Oceanica Potenza Nera, con il vostro permesso vorrei dedicarmi subito alla gestione delle risorse, in vista della lunga marcia verso nord.» Generalmente è lui il membro del Governo delle Ombre preposto a tale compito prima di una campagna militare. Gli ci vorrà tutto il pomeriggio e lo vedi ansioso di mettersi al lavoro. Se questa volta vuoi occuparti tu personalmente dell'equipaggiamento necessario all'esercito, vai al **67**
Se invece preferisci delegare come al solito l'estenuante lavoro a Zugar'rash, vai al **32**

2

Monti in groppa a Solexinus, il Supremo dell'Oltre dalle scaglie rosse come il fuoco. Gli altri Supremi, Neniamir, Oxzor, e Celadon, ti seguono nei cieli. Oxzor e Celadon portano sul dorso

i Mistici dell'Oltre. Mentre stai volando, ordini a Solexinus di aprire le fauci. Il fuoco della tua bestia sconvolge il teatro della battaglia: cavalli e cavalieri prendono fuoco come paglia secca, il fumo delle loro carni bruciate sale verso il cielo e ti nutri dell'odore di carne umana carbonizzata. Tutti gli altri Supremi dell'Oltre seguono il tuo esempio e il fuoco si sostituisce alla neve. Purtroppo, anche i tuoi uomini sono colpiti dalle fiamme e molti cercano un'impossibile salvezza gettandosi nell'acqua gelida del fiume. Cancella 8.000 Lancieri, 9.000 Guerrieri, 400 Rinotricorni, 50 Mammut e 2.000 Centauri. Nonostante stiano morendo anche le tue truppe, resteresti a osservare quel magnifico spettacolo per ore ma mentre ti volti, vedi una scena che ti riempie di preoccupazione. Vai al **59**

3

Riesci a placare la tormenta, oltrepassate il valico del Picco Corno e iniziate la discesa. Mentre lasciate le montagne, il paesaggio muta sotto i vostri piedi e l'impervio sentiero lascia il posto a un terreno pietroso quasi privo di vegetazione. La montagna si trasforma in altopiano e l'altopiano in pianura e guidi il tuo esercito nella Valle di Tak. Vai al **15**

4

Lord Ialos non può occuparsi dell'equipaggiamento perché è in missione esplorativa fuori dalla Fortezza Nera. Vuoi occuparti tu del lavoro (**67**) oppure affidi il compito a Zugar'rash (**32**)?

5

Da quando avete lasciato Takdush, non ha ancora smesso di

nevicare. Fiocchi piccoli e cristallini si adagiano con grazia sul Nembarat, mimetizzandolo nel paesaggio intorno a voi. Abeti, larici e pini impallidiscono se paragonati alle enormi sequoie che costeggiano la foresta che state attraversando. Elimina 200 *pecore*, 2 carri di *carne di Yak affumicata*, 2 carri *d'acqua* e 2 di *biada* (Se possiedi TUTTE queste riserve alimentari, non hai alcuna perdita. Se ne hai 3 su 4, perdi 1.000 Guerrieri. Se ne hai 2 su 4, perdi 2.000 Guerrieri. Se ne hai 1 su 4, perdi 3.000 Guerrieri e 2.000 Lancieri. Se ne hai 0 su 4, perdi 300 Rinotricorni e 7.000 unità militari a tua scelta). Secondo i tuoi calcoli, la prossima fortezza da assaltare, il Forte Praha, si trova a soli due giorni di marcia. A metà giornata, concedi dunque una sosta perché vuoi che l'esercito non sia stanco quando sarà il momento di attaccare. Lingua Morta entra nella tua tenda e ti comunica che andrà a caccia di cervi con un drappello di soldati mentre l'altare per le preghiere sarà pronto a breve. Devi ancora trovare la chiave per aprire la nicchia del Libro degli Incantesimi di Nerveret e anche formulare al più presto un piano d'attacco per conquistare il Forte Praha. Se vuoi andare a caccia nel bosco con Lingua Morta, vai al **31**. Se vuoi andare all'altare per pregare e recuperare le forze, vai al **52**. Se vuoi restare nella tua tenda per studiare l'assedio al Forte Praha, vai al **79**

6

Con i pochi mezzi che ti sono rimasti, è impossibile conquistare la fortezza. Provi allora a espugnare la città per fame impostando un assedio prolungato. Purtroppo, Takdush è ben rifornita e può resistere per mesi grazie alle abbondanti scorte alimentari contenute nei magazzini sotterranei. Il Nembarat invece è fuori

al freddo, tra neve e ghiaccio. Dopo un mese in queste condizioni, siete alla disperazione. È in quel momento che la guarnigione di Takdush passa al contrattacco, esce dalle mura e vi annienta. Tu, piuttosto che finire trascinato a Nerveret in catene, ti tagli la gola con la tua spada. **FINE**

7

Ti scansi di lato appena in tempo: la lama assassina colpisce il palo che sorregge la bandiera staccando una scheggia di legno. Nel frattempo Ialos estrae un pugnale e riesce a colpire l'aggressore al petto. Vai al **17**

8

Convochi Lord Ialos per fare il punto della situazione. Egli entra nella tua tenda con due Slinatandi che tengono prigioniero uno Yeti insanguinato. Questa razza popola da secoli le montagne a sud di Nerveret. «Ho grandi notizie, Occultissimo Stregone del Buio!» ti dice Ialos. «I miei Slinatandi hanno catturato quest'abominevole creatura delle nevi non lontano dalla strada per il Forte Praha. Ha confessato la sua appartenenza a un gruppo di Yeti fedeli al Re di Nerveret, incaricati di conservare un prezioso artefatto nel pozzo del loro villaggio, più a nord nella foresta.» Tu lo fissi e rispondi: «Siamo nel bel mezzo di una guerra e tu mi parli di andare a caccia di tesori nella foresta? Stupido verme, togliti di qui prima che ti spacchi la testa sotto un masso!» Senza pronunciare una parola, Ialos esce dalla tenda seguito dai suoi rettili. Decidi cosa vuoi fare. Se vuoi andare a caccia con Lingua Morta, vai al **31**. Se vuoi andare all'altare per pregare e recuperare le forze, vai al **52**. Se vuoi restare nella tua

tenda per studiare l'assedio al Forte Praha, vai al **79**

9

Lord Ialos ti viene incontro per accompagnarti al cavallo. «Tutto è pronto, Magnifica Oscurità.» Passate accanto a un arco delimitato da due bandiere piantate per terra su spessi pali. Per un istante, vedi un luccichio sulla tua sinistra. Alle tue spalle Ialos grida: «Sire, la lama!» Un braccio armato sbuca dalle tenebre e sta per colpirti. Se vuoi spostarti nel tentativo di schivare il colpo, vai al **7** mentre se vuoi estrarre l'arma per parare il colpo e contrattaccare subito, vai al **71**

10

Ti allontani dal tavolo ingombro di carte e osservi dalla finestra il lontano nord. Il vento trasporta isolati fiocchi di neve che oscillano nel buio davanti a te, come a volerti minacciare di non profanare le loro terre. “*È solo acqua*” pensi. Alle tue spalle, Lady Naxia ti si avvicina, inizia ad accarezzarti il petto e a sussurrarti le parole all'orecchio. Non è difficile intuire cosa vuole da te. Se vuoi cedere alle sue lusinghe, vai all'**86**, altrimenti, vai al **47**

11

Sukrontek ti suggerisce di andare a pregare il Dio dell'Uragano. «Tempio del Male, avete bisogno di recuperare le forze in vista dell'assedio di Nerveret. Andate al cerchio di pietre.» Se vuoi andare a caccia con Lingua Morta, vai al **31**. Se vuoi andare all'altare per recuperare le forze, vai al **52**. Se vuoi restare nella tua tenda per studiare l'assedio al Forte Praha, vai al **79**

12

Preferisci affidare il compito dell'equipaggiamento a Lady Naxia. Passi il pomeriggio nei tuoi alloggi in cima alla torre, studiando la mappa dei territori del nord. Quando hai finito, il sole sta già tramontando e Lady Naxia entra nella tua stanza per consegnarti la lista: 1) 10 *carri di biada per cavalli e Mammut* 2) *pecore* (800 capi) 3) 10 *carri con barili di acqua potabile* 4) *barili di sangue di ortik* 5) *coperte* 6) 20 *carri di carne di Yak affumicata*. Copia la lista nel Registro, tra le NOTE. Vai al **10**

13

Decapiti un Guerriero dell'Ombra e i mormorii si placano. La bellezza del gesto ti ha inaspettatamente rinvigorito: aumenta di **1** punto la tua Oscurità. Proseguite per due giorni finché non trovate un guado sicuro. Lo attraversate e riprendete il cammino verso Takdush dal lato occidentale, che ovviamente vi porta via altri due giorni. Sei stanco e prima di arrivare a Takdush, perdi **1** punto di Oscurità. Vai al **60**

14

Convochi Zugar'rash per fare il punto della situazione. «Creatore della Polvere, dovrete dare precedenza assoluta alla conquista del Forte Praha. In meno di due giorni saremo lì e dopo averlo conquistato, nulla ci dividerà più da Nerveret.»

Se vuoi andare a caccia con Lingua Morta, vai al **31**. Se vuoi andare all'altare per pregare, vai al **52**. Se vuoi restare nella tua tenda per studiare l'assedio al Forte Praha, vai al **79**

15

Da molti giorni, state seguendo l'unico sentiero possibile costeggiando il fiume Tak sulla sponda orientale. Purtroppo per voi, la piazzaforte di Takdush si trova sul lato occidentale. Il sentiero, poco prima dello spiazzo antistante alla fortezza, s'inoltra in una foresta oltre la quale un guado permette l'attraversamento del fiume. Se vuoi assaltare la fortezza, devi attraversare per forza di cose il fiume e l'unico punto utile è il guado subito dopo la foresta. Se vuoi attraversare la foresta con l'esercito al completo e poi attraversare il guado, vai al **22**. Se vuoi tornare indietro finché non trovi un guado più sicuro lontano dalla foresta, vai all'**89**

16

Convochi Lady Naxia per fare il punto della situazione.
«Mio Tempio del Male, il Dio dell'Uragano mi è apparso in una visione terribile! Ho visto Nerveret in fiamme, il Nembarat era oltre le porte della città e una tormenta di neve infuriava su uomini e bestie ma poi...ho visto la tua morte sui bastioni della Roccaforte! Con la tua caduta, le forze delle tenebre periranno: sarà la fine per tutti noi! Il Dio dell'Uragano non vuole essere deluso, Grande Divoratore di Sangue, perché ha riposto piena fiducia nella tua Oscurità. Così mi ha parlato in sogno dicendomi che tu non dovrai seguire chi fugge dalla paura ma, anzi, prendi la via opposta che ti condurrà da fumo, fiamme e neve. Devi assolutamente spezzare la Benedizione delle Nuvole e per farlo dovrai trovare la chiave nascosta dai tuoi nemici nel pozzetto sacro al Dio dell'Uragano. Ricorda che il tuo è un Dio geloso e non ammette altri idoli. Scegli sempre pensando a lui.» Decidi

cosa vuoi fare adesso. Se vuoi andare a caccia con Lingua Morta, vai al **31**. Se vuoi andare all'altare per pregare, vai al **52**. Se vuoi restare nella tua tenda per studiare l'assedio al Forte Praha, vai al **79**

17

Alla pallida luce lunare osservi il viso del sicario: un Alto Helenthis di Nerveret. Si è infiltrato nel Nembarat per cercare di assassinarti e la sua missione è fallita per un soffio. La ferita che gli ha inflitto Lord Ialos è mortale. Non vuoi indugiare oltre: inizia la marcia al **50**

18

Ialos propone di mandare una squadra in avanscoperta nella foresta. «Potrebbero aspettarci per un agguato, Occultissimo Stregone del Buio. Manda il grande generale Zugar'rash con cinquanta dei suoi migliori Guerrieri dell'Ombra a sgombrare la via. Zugar'rash è imbattibile e farà strage di nemici. Poi passerà il Nembarat, in tutta sicurezza.» Zugar'rash è visibilmente soddisfatto per il complimento e accetta immediatamente l'incarico. Se vuoi mandare Zugar'rash come suggerito da Lord Ialos, vai al **39**. Se preferisci guidare tu stesso il drappello, vai al **54**. Se invece mandi Ialos con cinquanta dei suoi Slinatandi, vai al **92**. Altrimenti, puoi tornare indietro per cercare un guado sicuro all'**89** o attraversare la foresta al **22**

19

I dieci giorni successivi sono i peggiori della tua vita: perdi **1** punto di Oscurità. Il vento non cala mai, di giorno un pallido sole

fa capolino tra le nubi basse mentre di notte la temperatura precipita ghiacciandovi fino al midollo. Il bilancio è devastante: se non hai le *coperte*, tutti gli Slinatandi sono morti, altrimenti muoiono in 1.000. Avete consumato 2 *carri di biada*, 2 *di carne di Yak affumicata* e 100 *pecore*. (Se possiedi TUTTE queste riserve alimentari, non hai alcuna perdita. Se ne hai 2 su 3, perdi 1.000 Guerrieri dell'Ombra. Se ne hai 1 su 3, perdi 3.000 Guerrieri. Se ne hai 0 su 3, perdi 5.000 uomini a tua scelta). Indipendentemente da sopra, muoiono 2.000 Guerrieri, 2.000 Lancieri e 1.000 Centauri. (Se hai la *legna da ardere* o il *letame*, li bruciate per scaldarvi durante la notte e salvi metà degli uomini e dei Centauri). Vedi già le punte dei pini della Grande Foresta del Nord all'orizzonte, quando succede l'irreparabile: il ghiaccio non regge il peso dei Mammut e si frattura generando una crepa che si propaga zigzagando come un fulmine nel cielo notturno fino alle retrovie del Nembarat. I Rinotricorni cadono nell'acqua gelida, ogni tentativo di aggrapparsi alle zolle galleggianti è vano e gli animali finiscono sul fondo del lago ghiacciato: perdi 300 Rinotricorni, tutti i Mammut e 500 coraggiosi Guerrieri che hanno cercato invano di salvare le povere bestie. Quando il resto del Nembarat mette piede sulla solida terra adiacente alla Grande Foresta del Nord, fai montare l'accampamento e vi riposate fino al mattino seguente, quando imboccate il sentiero che porta alla Valle di Tak. Vai al **15**

20

Ordini a Lord Ialos di impalare l'elfo sopra il portale della Fortezza Nera, affinché sia visibile da tutti mentre uscite. Un monito per chi si oppone alla tua immensità. Vai al **50**

21

Sukrontek ti propone di tagliare gli alberi necessari per costruire un ponte dal vostro lato della foresta. «Flagello della Luce, se mettiamo gli uomini subito al lavoro, possiamo terminare il ponte in soli dieci giorni.» Se vuoi seguire il suggerimento di Sukrontek, vai al **93**. Altrimenti, puoi tornare indietro per cercare un altro guado (**89**) o attraversare la foresta con l'esercito al completo (**22**).

22

Decidi di far marciare gli uomini e i mezzi all'interno della foresta e attraversare il guado subito dopo. Purtroppo, proprio mentre il Nembarat è allungato tra la foresta e il fiume, scatta l'imboscata. Un nugolo di frecce stermina i tuoi uomini mentre sono nell'acqua. La lotta è furibonda ma alla fine i tuoi soldati riescono ad abbattere i nemici, composti per lo più da arcieri. Cancella 5.000 Lancieri, 6.000 Guerrieri, 100 Mammut, 100 Slinatandi e 200 Rinotricorni. Perdi anche le *armi di riserva*, 2 *carri di biada*, 2 *d'acqua*, 2 di *carne di Yak affumicata* e 700 *pecore*. Tu perdi **2** punti di Oscurità. Vai al **60**

23

La via per le steppe è larga e ben battuta. I carri non hanno difficoltà ad avanzare e l'umore degli uomini migliora. Al quarto giorno di marcia inizia a nevicare e il paesaggio attorno a voi si colora di bianco. La foresta va man mano assottigliandosi e quando vi lasciate alle spalle gli ultimi pini imbiancati, la prateria si svela davanti a voi in tutta la sua magnificenza. Erbe

e arbusti, piegati sotto il giogo della neve, ti arrivano al ginocchio e venti gelidi soffiano da nord sollevando mulinelli di neve che appannano la visuale sull'orizzonte. Per una settimana avanzate verso nord in queste condizioni: cancella 3 *carri d'acqua*, 5 di *carne di Yak affumicata* e 1 di *biada*. (Se possiedi TUTTE queste riserve alimentari, non hai alcuna perdita. Se ne hai 2 su 3, perdi 1.000 Guerrieri. Se ne hai 1 su 3, perdi 2.000 Guerrieri. Se ne hai 0 su 3, perdi 3.000 Guerrieri e 2.000 Lancieri). Elimina, in ogni caso, anche 100 *pecore*. Nei giorni successivi, compaiono un'abetaia sulla vostra destra e un fiume alla vostra sinistra. La prateria s'incunea, lentamente ma inesorabilmente, tra i due ostacoli e il Nembarat si allunga come un'anguilla in direzione nord-sud. Pensa tre numeri compresi tra 1 e 11, scrivili nelle NOTE e vai al **30**

24

Zugar'rash propone di bruciare la foresta. «Muoversi in segretezza con il grande Nembarat è impossibile, Magnifica Oscurità. Mettiamogli paura con il fuoco e staniamo i vermi che ci aspettano dentro la foresta.» Se fai come dice, vai all'**83**. Altrimenti, puoi tornare indietro per cercare un altro posto dove attraversare all'**89**. Se vuoi attraversare la foresta con l'esercito al completo, vai al **22**

25

La neve scende fitta durante tutta la mattinata e non distinguate più le pecore, mimetizzate nel bianco totale. L'aria attorno a voi è satura di nebbia e vi sembra di camminare immersi nelle nuvole. Mandi tutti gli uomini disponibili a cercare le pecore

lungo il sentiero, ormai coperto di neve e irriconoscibile. La colonna è costretta a fermarsi tutto il giorno e la notte successiva. Con la nuova alba la neve cessa e la foschia svanisce gradualmente finché a mezzogiorno compare un pallido sole sotto il quale contempi il tuo esercito sepolto sotto uno strato spesso di neve. Il Governo delle Ombre si mette subito al lavoro ma la conta finale è devastante: hai perso 700 *pecore* mentre 200 Slinatandi, mandati a cercarle, sono morti perché caduti nei crepacci nascosti tra la neve. Vai al **55**

26

La tempesta sconvolge il campo di battaglia. Entrambi gli schieramenti sono in difficoltà ma i Cavalieri delle Steppe sono maggiormente abituati alle tempeste rispetto ai tuoi uomini e anche nella tormenta riescono a mietere vittime. Anche se con enormi perdite, l'alleanza dei Cavalieri delle Steppe e Nerveret vince e distrugge il Nembarat. **FINE**

27

Scavalchi il parapetto e ti appendi dalla parte interna del pozzo. Vedi che anche su quel lato, ci sono le stesse decorazioni macabre. Trovi una fessura sotto di te e ci infili il piede, iniziando così la tua discesa nel buio. All'inizio procedi bene ma dopo qualche minuto scivoli sul sangue e perdi la presa. Precipiti verso il basso per trenta metri e ti fracassi il cranio su pali aguzzi sistemati sul fondo. Muori sul colpo. **FINE**

28

Fai chiamare Lady Naxia per curare la ferita del sicario: ti serve

vivo per potergli estrapolare ogni minima informazione. Vieni a sapere che i Cavalieri delle Steppe hanno stretto un'alleanza militare con Nerveret e ti attendono per un'imboscata. Segna nelle NOTE il *Codice AGGUATO* e inizia la marcia al **50**

29

Sotto la pietra che porta il colore del tuo Dio, trovi una buca circolare rivestita di massi bianchi. Assomiglia a un pozzo in miniatura ed è profondo un metro. Appoggi un ginocchio a terra e allunghi la mano sul fondo, dove la neve si sta già posando. Afferra una *chiave di bronzo*, ruvida al tatto (se vuoi prenderla, ricorda che quando vuoi usarla, devi andare avanti di 5 paragrafi). Mentre ritrai la mano, uno scorpione ti punge: perdi **1** punto di Oscurità. Lasci il villaggio e ti metti in cerca del sentiero per tornare al Nembarat. È già notte fonda quando rientri e per poco le sentinelle di guardia non ti trafiggono con le loro frecce. Racconti al Governo delle Ombre cosa ti è successo e poi ti ritiri nella tua tenda per riposare. Il mattino riprendete il cammino per il Forte Praha. Vai al **40**

30

Dall'abetaia senti salire un grido terrificante. Ti volti e vedi uno sciame di uomini a cavallo uscire dagli alberi innevati e correre verso il Nembarat, disteso come un serpente assonnato sotto il sole: sono i Cavalieri delle Steppe! Sei colto di sorpresa e perdi subito tre reggimenti corrispondenti ai numeri che hai pensato al paragrafo precedente. Tra parentesi trovi il numero esatto di elementi da eliminare.

1) Rinotricorni (200)

- 2) Mammut (50)
- 3) Centauri della Tribù di Iuni (1.000)
- 4) Lancieri dell'Apocalisse (4.000)
- 5) Slinatandi (1.000)
- 6) *Carri con l'acqua* (tutti)
- 7) *Carri con la carne di Yak affumicata* (tutti)
- 8) *Pecore* (700 capi)
- 9) Mistici dell'Oltre (2)*
- 10) Lancieri dell'Apocalisse (7.000)
- 11) Guerrieri dell'Ombra (5.000)

Se hai segnato il *Codice AGGUATO* nel tuo Registro di Guerra, puoi salvare uno dei tre numeri che hai pensato.

* Se perdi i Mistici dell'Oltre, devi cancellare anche i Supremi dell'Oltre perché non puoi comandare le bestie senza i loro padroni. Infuria la battaglia al **43!**

31

Il bosco non è molto fitto ma la neve che cade e il manto bianco già depositato rendono la visuale omogenea e diventa difficile distinguere qualsiasi cosa. Nonostante ciò, Lingua Morta (che guida il gruppo ed è un segugio formidabile) trova delle tracce non ancora coperte dalla neve. «Cervi, Tempio del Male. Sono fresche, non più di dieci minuti. A giudicare dalla distanza tra le impronte stavano correndo come matti.» ti dice. Osservi la direzione degli zoccoli e capisci che i cervi sono andati verso sud. Se vuoi seguire le impronte verso sud, vai al **61**. Se invece vuoi andare a nord, vai all'**82**

32

Trascorri il pomeriggio a studiare la mappa dei territori del nord. Zugar'rush, accompagnato da Lady Naxia, si reca nei tuoi alloggi in cima alla torre quando il sole sta già tramontando e ti consegna la lista: 1) **armi di riserva** 2) **armi d'assedio** 3) 10 **carri di biada per cavalli e Mammut** 4) **pecore** (800 capi) 5) **tamburi** 6) 20 **carri di carne di Yak affumicata**. Copia la lista nelle NOTE. Zugar'rush prende congedo e rimani solo con Lady Naxia. Vai al **10**

33

«Zugar'rush!» urli, per farti sentire sopra il fischio del vento. «Fai montare il campo, domattina andremo avanti.»
«Sì, Flagello della Luce.» risponde. All'alba, proseguite al **19**

34

Le frecce dei Guerrieri dell'Ombra volano nell'aria gelida, silenziose come angeli della morte, in cerca dello sfortunato bersaglio. La letale precisione dei tuoi soldati ti permette di far avanzare le truppe verso i portoni di Takdush in relativa sicurezza. Dopo aver aperto il varco, entri in città alla testa dei tuoi uomini. Perdi 100 Rinotricorni (o, in alternativa, 2.000 Slinatandi), 1.000 Centauri e 4.000 Lancieri prima che la città si arrenda. A meno che tu non abbia gli **attrezzi da fabbro**, cancella le **armi d'assedio**, non più utilizzabili. Vai all'**80**

35

Dal Crocevia dei Cervi ci vogliono due giorni per raggiungere la distesa ghiacciata dei grandi laghi che si distende verso nord-est come un enorme specchio deforme. Il freddo peggiora e

quando imboccate il sentiero alberato che costeggia il primo lago, iniziano i problemi. Gli Slinatandi sono particolarmente sensibili alle basse temperature, le loro zampe si gelano e la marcia, già lenta, si blocca ancor più. Dopo altri due giorni, gli alberi sono spariti e la riva si fa ripida fino a diventare un vero e proprio muro sulla vostra destra. Siete costretti a mettere piedi e zampe sul ghiaccio e a camminare in questo stato per altri due giorni. Se hai le *coperte*, fai coprire gli Slinatandi e hai solo 200 morti. Altrimenti, 2.000 Slinatandi muoiono assiderati sul ghiaccio. I Centauri della Tribù di Iuni e i Guerrieri dell'Ombra iniziano a presentare i primi sintomi preoccupanti: dita ghiacciate nei piedi e nelle mani, difficoltà a muoversi e a respirare l'aria gelida. Solo i Rinotricorni e i Mammut sembrano sopportare le basse temperature. Cancella 2 *carri di Yak affumicato* e 2 di *biada per cavalli e Mammut* (se non hai *entrambe* queste riserve alimentari, perdi 1.000 Guerrieri dell'Ombra). La distesa di acqua ghiacciata sembra non avere fine, il freddo è insopportabile e la situazione è critica: devi prendere una decisione. Se vuoi continuare su questa strada, vai al **33**. Se vuoi tornare indietro, vai all'**85**

36

È giunto il momento di affrontare il Cavaliere dorato: tira un *d6* per te e aggiungi il tuo punteggio di Oscurità. Poi tira un *d6* per il Cavaliere e aggiungi il suo punteggio di Luminosità (pari a 5). Tieni conto anche dei seguenti modificatori:

Sibilo: +1 Re Lunix Alba e -1 Cavaliere dorato

Lancia Alba: +3 Re Lunix Alba

Malaserpe: +1 Re Lunix Alba

Codice ORO: -1 Cavaliere dorato

Aswaganda: +2 Re Lunix Alba

Codice URAGANO: -2 Cavaliere dorato

Codice SPETTRO: Sukrontek combatte al tuo fianco e muore per primo. Se perdi il primo tiro, puoi tirare una seconda volta.

In caso di parità, ritira. Se ottieni un risultato maggiore del suo, vai al **90**. Altrimenti, ti uccide: **FINE**

37

In un silenzio tombale, parli al Nembarat e i mugugni cessano. Proseguite per due giorni finché non trovate un guado abbastanza largo. Lo attraversate e riprendete il cammino verso Takdush dal lato occidentale del fiume, che ovviamente vi porta via altri due giorni. Sei stanco e prima di arrivare dinanzi alla fortezza, perdi **1** punto di Oscurità. Vai al **60**

38

Chiedi consiglio a Lord Ialos che ti dice: «Portatore di Pestilenza, devi fare in fretta per spezzare la Benedizione delle Nuvole: dividi il Nembarat in due. Tu andrai avanti come programmato con i Guerrieri dell'Ombra, i Lancieri dell'Apocalisse, i Mistici e Supremi dell'Oltre e il Governo delle Ombre. Io tornerò indietro con tutti gli Slinatandi sopravvissuti, i Centauri della Tribù di Iuni ma soprattutto con tutti i Rinotricorni e i Mammut, il cui peso potrebbe non essere retto dal ghiaccio. Ci ritroveremo alla Confluenza delle Acque Torbide, dopo la Grande Foresta del Nord, tra quindici giorni.» Se accetti il suo suggerimento, fai gli aggiornamenti e vai al **48**. Altrimenti, puoi andare avanti con tutto l'esercito al completo

(33) o tornare indietro (85).

39

Zugar'rash sceglie i suoi uomini migliori e si addentra nella foresta. Prima di sera, un Guerriero dell'Ombra torna all'accampamento e stramazza a terra pronunciando poche ma inconfondibili parole: «Era una trappola, il generale è morto. Sono tutti morti. La foresta pullula di nemici.»

Ialos aveva ragione a sospettare un agguato: cancella Zugar'rash e 50 Guerrieri dell'Ombra. Ordini di tornare indietro alla ricerca di un guado sicuro. Vai all'**89**

40

Raggiungi il Forte Praha sotto una tempesta di neve e con gli uomini sfiniti e assolutamente impossibilitati a combattere. Dietro al velo bianco della bufera, vedi colonne di fumo nero alzarsi dalla fortezza. Mandi un drappello in avanscoperta oltre il ponte levatoio per confermare l'evidente realtà: il Forte Praha è stato dato alle fiamme e abbandonato da almeno due giorni. «I vigliacchi si sono rifugiati sotto la gonnella della mamma a Nerveret.» Proseguite verso Nerveret all'**87**

41

Vedi il cavaliere dorato trafiggere Lady Naxia con la sua lama. La donna butta la testa all'indietro e cade a terra morta (cancellata dal Governo delle Ombre). Se i Mistici dell'Oltre sono ancora al tuo servizio, vai all'**84** altrimenti, vai al **51**

42

Il sentiero serpeggia verso l'alto allargandosi o restringendosi secondo i capricci della parete rocciosa che a volte sporge in direzione della pista come il ventre gravido di una femmina di Mammut e altre volte si ritira verso il cuore della montagna, formando ampi slarghi colorati da ciuffetti di una tenace erba montana capace di resistere alle rigide temperature invernali. Sei nel mezzo di una curva e ti volti a guardare giù. La colonna di pecore dal manto bianco serpeggia lungo il sentiero come un lunghissimo pitone albino dalla pelle a scaglie. Davanti a te, la colonna di Slinatandi si è fermata. Vedi Lord Ialos sporgersi da un masso e gridare «Tempio del Male! Abbiamo trovato un'ottima posizione per l'accampamento.» La sua voce rimbalza tra le rocce generando un'eco tonante. Quando raggiungi Ialos, il crepuscolo sta allungando le sue ombre sulle montagne. Decidi così di fermare le truppe nel luogo scelto da Ialos. Durante la notte il vento cala ma l'aria rimane gelida e il mattino seguente inizia a nevicare. Vai al **25**

43

I Cavalieri delle Steppe combattono con un ardore che già conosci: è la forza della disperazione. Come tanti altri popoli che hai annientato negli ultimi tre anni, anche loro non hanno più nulla da perdere. Se non ti fermano ora, la loro comunità sarà distrutta e loro scompariranno dalla storia. In mezzo a loro vedi moltissimi Alti Helenthis di Nerveret, soprattutto generali preparati alle tattiche militari e in grado di mettere ordine durante lo scontro. Ti accorgi che uno di essi dalla statura imponente e dall'armatura dorata ti sta fissando in groppa al suo cavallo. Il suo sorriso sfacciato t'indispettisce. Egli alza il

braccio e scaglia una lancia verso di te colpendo a morte il tuo cavallo. Tu sei disarcionato e cadi in mezzo all'erba (perdi 1 punto di Oscurità). Quando ti rialzi, di lui non vi è più traccia ma hai cose più importanti cui pensare. Il Nembarat fatica a reagire dopo aver subito l'agguato. Devi intervenire al più presto se non vuoi che il tuo esercito sia decimato. Se i Supremi dell'Oltre sono ancora sotto il tuo controllo, potresti guidarli in cielo per colpire dall'alto (2). Se hai il *Cuore d'Inverno*, puoi scatenare una tempesta sul campo di battaglia per offuscare la visibilità ai Cavalieri delle Steppe, confondere le idee ai generali di Nerveret e concedere un po' di riposo ai tuoi uomini (26). Oppure puoi ricompattare il Nembarat lungo l'argine del fiume, fuori dal fulcro della battaglia (56). Se invece desideri ritirarti verso l'abetaia, potresti recuperare lì le forze (77).

44

Zugar'rash ti consiglia di proseguire. Se fai come suggerisce, vai al 33. Se invece desideri tornare indietro, vai all'85

45

Ialos suggerisce di abbandonare i carri non strettamente necessari: *armi di riserva, legna da ardere, tamburi, coperte, armi d'assedio, attrezzi da fabbro e letame*. Se possiedi questi carri e li vuoi lasciare (tutti o solo alcuni), cancellali e vai al 25

46

Lady Naxia ti consiglia di tornare immediatamente indietro. «Non saremmo mai dovuti venire qua.» dice «Se seguiamo, sarà un disastro!» Se fai come consiglia, vai all'85

Altrimenti, devi proseguire la marcia al **33**

47

«Allontanati.» le dici gelido. Lei non dà segno di essersi offesa e uscite insieme nella notte. Vai al **9**

48

La marcia si rivela durissima e i dieci giorni successivi sono i peggiori della tua vita. Il vento non cala mai, di giorno un pallido sole fa capolino tra le nubi basse mentre di notte la temperatura precipita ghiacciandovi fino al midollo. Quando finalmente raggiungete la Grande Foresta del Nord, il bilancio è assai severo: elimina 5.000 Guerrieri dell'Ombra e 2.000 Lancieri dell'Apocalisse (se però possiedi la *legna da ardere* o il *letame* puoi dimezzare le perdite perché hai la possibilità di accendere dei fuochi sul ghiaccio ed evitare la morte per congelamento di molti tuoi uomini), 200 *pecore*, 4 *carri di biada*, 4 di *Yak affumicata* e 2 di *acqua*. (Se possiedi TUTTE queste 4 riserve alimentari, non hai alcuna perdita. Se, invece, ne hai 3 su 4, perdi altri 1.000 Guerrieri dell'Ombra. Se ne hai 2 su 4, perdi 2.000 Guerrieri. Se ne hai 1 su 4, perdi 3.000 Guerrieri e 2.000 Lancieri). Tu perdi **2** punti di Oscurità. Siete in marcia sotto i pini e le sequoie da due giorni quando inizia a nevicare. Arrivate alla Confluenza delle Acque Torbide esattamente quindici giorni dopo aver diviso il Nembarat. Montate subito un campo e issate una palizzata di protezione, poi vi riposare per recuperare le forze dal lungo viaggio: recuperi **3** punti di Oscurità. Tutti i giorni vai a caccia con Zugar'rash e un drappello di Guerrieri dell'Ombra. La Foresta offre poco in pieno inverno, talvolta

tornate all'accampamento soltanto con cacciagione di piccola taglia come lepri e porcospini. Di notte lasciate sempre il fuoco acceso. I giorni trascorrono lenti, uno dopo l'altro. Ormai è passato un mese dalla divisione del Nembarat. Poco alla volta, si fa strada nella tua mente l'amara verità: Ialos non arriverà mai, ti ha tradito fuggendo chissà dove con buona parte del tuo esercito. Segna il *Codice TRADIMENTO*. Il mattino seguente, riprendete il cammino verso Nerveret imboccando il sentiero che porta alla Valle di Tak. Vai al **15**

49

Ti avvicini al pozzo e confermi che si tratta davvero di una magnifica opera d'arte. Le pietre che compongono il parapetto sono tutte della stessa dimensione e di un bianco candido. Su di esse sono state dipinte scene macabre e di violenza con un pigmento rosso simile al sangue. Vedi donne torturate e smembrate da esseri che si ergono su una sola zampa. Squarciano le vittime con artigli lunghi, affilati e ricurvi, talmente grandi da pregiudicare il loro stesso equilibrio. Dagli arti amputati delle vittime esce copioso il sangue che scorre dalle pietre più alte verso quelle più basse dove altri esseri orripilanti aprono la bocca e bevono avidamente come fosse vino rigenerante. Ti affacci sul parapetto e guardi giù: il pozzo è profondo e non ne vedi la fine. Quando ti ritrai, scopri di avere le mani sporche di sangue. Se vuoi calarti nel pozzo, vai al **27**. Se preferisci cercare tra i cadaveri i tuoi uomini, vai al **58**

50

La prima parte del vostro viaggio si snoda tra le dolci colline

pedemontane che circondano la Fortezza Nera e ne fanno un avamposto inespugnabile. Il vento gelido scende dal nord e non vi dà tregua: raffiche violente strappano le tende, innervosiscono gli animali e snervano le truppe. Dopo dieci giorni in queste condizioni, raggiungete una conca coperta di erba ghiacciata. Sotto i vostri piedi, lo scricchiolio dell'erba gelata vi accompagna fino al famoso Crocevia dei Cervi. È solo mezzogiorno ma ordini a Zugar'rash di fare il conto dei viveri e a Sukrontek di montare l'accampamento (hai perso **1** punto di Oscurità per la fatica del viaggio). Zugar'rash dopo appena un'ora torna a riferire la conta: cancella dalla tua lista **200 pecore, 2 carri d'acqua, 4 di biada per cavalli e Mammut e 4 di carne di Yak affumicato** (se possiedi TUTTE queste riserve alimentari, non hai alcuna perdita. Se ne hai 3 su 4, perdi 1.000 Guerrieri dell'Ombra. Se ne hai 2 su 4, perdi 2.000 Guerrieri. Se ne hai 1 su 4, perdi 3.000 Guerrieri e 2.000 Lancieri). In piena notte riunisci il Governo delle Ombre per la prima volta dalla partenza. La Benedizione delle Nuvole incombe e non puoi perdere tempo. Avete di fronte una scelta delicata. Per raggiungere la roccaforte nemica di Takdush, punto di transito obbligato sulla strada per Nerveret, potete prendere tre vie: continuare verso nord e imboccare il sentiero delle montagne che porta al Picco Corno, dove un valico vi permetterà di scendere d'altra parte fino alla Valle del fiume Tak. Oppure potete attraversare la regione dei laghi ghiacciati, diversi chilometri a nord-est rispetto al Crocevia dei Cervi. Come ultima possibilità potete percorrere le aride e sconfinite steppe situate a nord-ovest. Ti consulti con il Governo delle Ombre: Lord Ialos è dell'idea di attraversare le steppe. Afferma che i suoi Slinatandi

cammineranno meglio e più velocemente in terreno aperto. «Consumeranno meno provviste, Grande Divoratore di Sangue.» Zugar'rash vorrebbe andare verso i laghi ghiacciati. «Sono zone desertiche e non troverete nemici, Tempio del Male. L'avanzata sarà rapida e senza scontri. Al contrario, attraversare le steppe vi farà perdere tempo.» Lady Naxia sottolinea come tutte e tre le vie comportino dei pericoli. Ti suggerisce il valico di montagna ma aggiunge: «avremo delle perdite.» Sukrontek eviterebbe assolutamente il valico di montagna, dove il tempo è pessimo e il sentiero stretto. «Suggerisco i laghi ghiacciati, Creatore della Polvere, perché attraversare le steppe significa esporci su grandi praterie senza ripari.» L'ultima parola spetta a te. Se vuoi attraversare i laghi ghiacciati, vai al **35**. Se invece preferisci la steppa, vai al **23**. Se vuoi prendere il sentiero che sale fino al valico, vai al **42**

51

Grazie alla tua sapiente guida vinci la battaglia ma la vittoria ha avuto il suo prezzo da pagare. Cancella 4.000 Lancieri, 4.000 Guerrieri, 50 Mammut, 200 Slinatandi, 300 Rinotricorni, la *legna da ardere*, 2 carri di *biada*, 5 *d'acqua*, 2 di *carne di Yak affumicata* e 700 *pecore*. Ora vai al **15**

52

Quando arrivi all'altare, c'è già un nutrito gruppetto di persone pronte per il sacro rito. Ti siedi su uno sgabello decorato con grifoni rapaci nell'atto di divorare agnelli e ti guardi attorno. Il tuo sgabello è stato posto davanti all'altare, il quale si trova accanto a un cerchio di basse pietre. I partecipanti alla funzione

religiosa sono seduti su blocchi di legno, dentro e fuori del cerchio di pietre. Il rito prevede che nulla, tranne il cielo, patria del Dio dell'Uragano, sia sopra la testa dell'assemblea. Il Guerriero dell'Ombra preposto alla funzione si rivolge a te in tono ossequioso: «Diavolo del Nembarat, sarò felice di lasciarvi officiare il rito se lo desiderate» Gli dici di proseguire e lui inizia la litania in onore del Dio dell'Uragano. Recuperi **2** punti di Oscurità. Ora torna alla tua tenda per studiare l'attacco al Forte Praha. Vai al **79**

53

Lady Naxia ha in mente un modo per non perdere di vista le pecore ma ha bisogno di molti barili di sangue di ortik. Se hai con te i barili, vai al **91** altrimenti, prosegui la marcia al **25**

54

Vi addentrate nella foresta sempre più fitta con le armi in mano ma quando siete nel cuore della vegetazione, venite assaliti e massacrati dai nemici appostati sugli alberi, dietro ai massi e tra le felci dalle foglie enormi. **FINE**

55

Sotto un manto di minacciosi cumulonembi, avanzate verso il cuore delle montagne. L'aria gelida sferza senza tregua il Nembarat mentre segui il sentiero tortuoso tra un picco e l'altro. Dopo quattro giorni, perdono la vita 1.000 Slinatandi, 2.000 Guerrieri e 2.000 Lancieri. Tu perdi **1** punto di Oscurità. La mattina del nono giorno di viaggio tra le montagne raggiungete il Picco Corno dove il tempo peggiora velocemente: siete

travolti da una bufera di vento e nevischio. Se hai il *Cuore d'Inverno* e vuoi usarlo per placare la tempesta, vai al **3** ma se non lo possiedi o non vuoi usarlo, vai al **76**

56

Ordina a Zugar'ash di convogliare Mammut e Rinotricorni verso il fiume ma quando i Cavalieri delle Steppe capiscono le tue intenzioni, si compattano e spingono ancor più verso il fiume i tuoi animali. I Rinotricorni con il loro peso sfondano l'argine ghiacciato e precipitano nelle acque gelide. Molti Lancieri dell'Apocalisse, nel tentativo di fermare la caduta, vengono schiacciati dalle bestie spaventate e senza controllo.

In poco tempo il Nembarat è numericamente dimezzato e i Cavalieri delle Steppe hanno gioco facile nel darvi il colpo di grazia. Perdi la battaglia e la vita. **FINE**

57

Durante l'attacco, gli arcieri di Takdush, sotto la guida saccente del cavaliere dorato, scagliano frecce in continuazione in direzione dei tuoi uomini che vengono falciati a centinaia mentre si trovano sospesi sulle scale d'assedio. Le catapulte raramente colpiscono con precisione e il più delle volte le pietre lanciate dalle tue macchine si sgretolano sulle mura della città. L'assedio prosegue per tutto il giorno e a notte fonda finalmente un manipolo di sei coraggiosi Guerrieri dell'Ombra riesce a infiltrarsi fino alle porte della città e a spalancarle. Ti lanci all'assalto guidando i tuoi uomini dentro la città che in poco tempo capitolò. A meno che tu non abbia gli *attrezzi da fabbro*, cancella le *armi d'assedio*, non più utilizzabili. La conquista di

Takdush è costata la vita a 3.000 Guerrieri dell'Ombra: cancellali dal Nembarat e vai all'**80**

58

Trovi subito Lingua Morta con la gola tagliata e la sua spada sporca di sangue. Deve aver lottato come un Centauro prima di morire. Lo capovolgi e, inaspettatamente, trovi la tua *Arma Speciale* legata alla sua cintura (puoi riscriverla nel Registro di Guerra). Lasci il villaggio e ti metti in cerca del sentiero per tornare dal Nembarat. È già notte fonda quando rientri. Racconti al Governo delle Ombre cosa ti è successo e poi ti ritiri per riposare. Il mattino riprendete il cammino per il Forte Praha. Vai al **40**

59

Il cavaliere dall'armatura dorata sta impegnando Lady Naxia in combattimento. Se la aiuti, vai al **70**. Se la ignori, vai al **41**

60

La fortezza di Takdush è difesa da una guarnigione di arcieri al comando di un sorridente cavaliere dall'armatura dorata. Egli ti fissa da dietro le mura merlate e sembra sfidarti con il suo sorriso splendente. Devi scegliere la strategia per attaccare la fortezza. Controlla quali elementi del Nembarat e dell'equipaggiamento hai e scarta tutte le scelte che non sono alla tua portata.

Strategia 1: Inizi l'attacco con le *armi d'assedio* per sfondare le porte della città. Ordini la scalata ai Guerrieri (devono essere almeno 20.000) fino alla conquista delle mura merlate. A seguire, entrerà tu con i Lancieri (almeno 40.000).

Strategia 2: Usi il *Dio dell'Uragano* per evocare un Demone dell'Oltretomba da spedire in missione sulle mura con il compito di uccidere il cavaliere dall'armatura d'oro (l'utilizzo del *Dio dell'Uragano* ti costa **1** punto di Oscurità. Puoi usarlo quindi solo se hai 2 punti o più di Oscurità). Nel frattempo, attacchi le mura con i Guerrieri (almeno 25.000) o in alternativa gli Slinatandi (almeno 4.000), e una volta abbattuto il portone della fortezza, guidi l'invasione con almeno 40.000 Lancieri.

Strategia 3: Imposti l'assedio dopo aver ordinato ai Guerrieri (almeno 15.000) di scagliare le loro frecce sui bastioni, dove è disposta la guarnigione assediata. In seguito, fai avanzare i Mammut (devono essere almeno 50. In alternativa, puoi usare le **armi d'assedio**) contro i portoni della fortezza. Dopo aver aperto il varco, fai entrare nella città la mandria di Rinotricorni (almeno 200) o, in alternativa, almeno 2.500 Slinatandi. A seguire, entrerà tu con i Lancieri (almeno 40.000) oppure, puoi invadere Takdush con, almeno, 2.500 Centauri.

Strategia 4: Per prima cosa mandi i Mammut (devono essere almeno 50) a sfondare le porte della città mentre i Supremi dell'Oltre voleranno sui bastioni facendo strage della guarnigione appostata sulle mura. Dopo aver aperto un varco, dilagherai in città alla testa dei Lancieri (almeno 40.000). In alternativa, puoi entrare con, almeno, 4.000 Slinatandi.

Strategia 1: **57** Strategia 2: **88** Strategia 3: **34** Strategia 4: **73**

Nel caso tu non possa attuare nessuna delle 4 strategie proposte, vai al **6**

raggiungete il gruppo di cervi. Estraeete gli archi e quando dai il segnale scoccate simultaneamente le frecce. Sette esemplari cadono trafitti. È già sera quando torni nella tua tenda e ti metti a studiare l'assalto al Forte Praha (79).

62

Ordini a Ialos di aiutare Lady Naxia mentre tu guidi il Nembarat alla riscossa ma dopo la vittoria, purtroppo, vieni a sapere che Ialos non è riuscito a salvare dalla morte Naxia. Di conseguenza, elimina anche i Mistici e i Supremi dell'Oltre. Vai al **94**

63

Vedere comparire il traditore t'infervora tanto da sopravvivere alla ferita. Tira un *d6* e aggiungi il tuo punteggio di Oscurità. Poi tira un *d6* per Ialos e aggiungi il suo punteggio di Oscurità (3). In caso di parità ritira. Se ottieni un punteggio più alto di Ialos, lo uccidi e vai al **36**, altrimenti Ialos ti ucciderà: **FINE**

64

Attorno al cerchio di pietre ci sono cadaveri dappertutto, alcuni semisepolti dalla neve. Scavalchi i corpi mutilati dalle lame e raggiungi il centro del cerchio. Attorno a te ci sono quattordici pietre e ognuna di essa ha un simbolo o un colore disegnato: grifone; cervo; sole; giallo; ragno; rosso; Yeti; lancia; mostro con una zampa sola; neve; blu; montagna; nero; oro.

Se vuoi guardare sotto a una pietra, avvicinarti e sollevarla. Per sapere cosa c'è sotto, vai al paragrafo ottenuto sommando 31 alla pietra da te scelta. Capirai dalla lettura se il paragrafo è giusto. Per trasformare le lettere in numeri usa il seguente schema: A:+1

B:+7 C:-7 D:-4 E:-19 F:+22 G:-1 H:+5 I:-6 L:-3 M:+8 N:+9
O:+10 P:-11 Q:-2 R:-16 S:+2 T:+40 U:-5 V:+23 Y:-8 Z:-13.
Sotto tutte le pietre troverai il terreno umido brulicante di
scorpioni e millepiedi. Ogni volta che solleverai la pietra, verrai
dunque punto e perderai **1** punto di Oscurità. Quando, e se,
vorrai lasciare il cerchio di pietre, vai al **49** se vuoi avvicinarti al
pozzo o al **58** se vuoi cercare tra i cadaveri i tuoi uomini.

65

Ordini a Sukrontek di salvare Lady Naxia mentre tu guidi il
Nembarat alla vittoria. Dopo la battaglia vieni a sapere che
Sukrontek ha salvato Lady Naxia e ha ferito il Cavaliere dorato
(Segna il *Codice ORO*). Vai al **94**

66

Lord Ialos ti attacca con *Sibilo*, torna al **63** e aggiungi 1 al suo
tiro. Se lo uccidi, puoi tenere *Sibilo*, la Frusta del Terrore.

67

Ordini a Zugar'rash di assicurarsi che la guarnigione sia
preparata al compito di mandare avanti il castello in tua assenza.
Passi tutto il pomeriggio a stilare la lista dell'equipaggiamento e
quando il sole tramonta sei esausto: perdi **1** punto di Oscurità.
Scegli 6 oggetti dalla lista seguente e scrivili nelle NOTE. Le
pecore sono essenziali per sfamare le truppe e devi sceglierle per
forza. 1) *pecore* (800 capi) 2) *legna da ardere* 3) *armi di riserva*
4) *coperte* 5) 10 *carri di biada per cavalli e Mammut* 6) 10 *carri*
con barili di acqua potabile 7) *letame* 8) 20 *carri di carne di*
Yak affumicata 9) *attrezzi da fabbro* 10) *armi d'assedio* 11)

tamburi Quando torni nei tuoi alloggi privati, trovi Lady Naxia ad aspettarti. Vai al **10**

68

Ordini a Zugar'rash di precipitarsi da Lady Naxia mentre tu guidi il Nembarat alla vittoria. Dopo la battaglia apprendi che Zugar'rash ha salvato Lady Naxia, ma ha sacrificato la vita per farlo: cancellalo dal Governo delle Ombre e vai al **94**

69

Sukrontek viene in tuo aiuto: torna al **63** e aggiungi 1 al tuo tiro. Segna anche il *Codice SPETTRO* tra le NOTE.

70

Il Cavaliere ti tiene impegnato in combattimento mentre il Nembarat, senza la tua guida, perde la battaglia. **FINE**

71

L'aggressore è più veloce di te e ti colpisce, ferendoti in profondità: perdi **2** punti di Oscurità. Fortunatamente, Lord Ialos riesce a pugnalarlo al petto prima che riesca a colpirti di nuovo o a fuggire. Vai al **17**

72

Il Nembarat sta dilagando dentro Nerveret mentre raggiungi il cavaliere dorato sulle mura. Il tuo nemico ti punta una balestra e lascia partire un dardo che ti colpisce al cuore. Muori qui, a Nerveret. **FINE**

73

I Mammut sono alla mercé dei soldati piazzati sopra il portale della città. Muoiono in 70 prima che riescano a sfondare le porte e ad aprire il varco necessario al Nembarat. I difensori sulle mura, grazie alla guida del Cavaliere dorato, riescono ad abbattere tutti i tuoi Supremi dell'Oltre. Prima che Taktush cada, perdi anche 3.000 Lancieri dell'Apocalisse. Vai all'**80**

74

Lady Naxia ti soccorre: torna al **63** e aggiungi 2 al tuo tiro.

75

Se hai il *Codice TRADIMENTO*, vai subito al **63**. Altrimenti, Lord Ialos ti guarda morire senza fare nulla. **FINE**

76

Cercate di ripararvi come potete, ma il vento è troppo violento. Sollevi lo sguardo verso la cima del Picco Corno e vedi un fiume di neve e rocce scendere dalla montagna. Trovi un riparo di fortuna sotto una sporgenza e rimani lì, impotente, fino al termine della valanga. Passano due giorni prima che tu riesca a uscire dal tuo riparo fortunoso: perdi **1** punto di Oscurità. Raduni i sopravvissuti e inizi a scavare nella neve. Subito trovi il cadavere di Lady Naxia (cancellala dal Governo delle Ombre. Di conseguenza, devi eliminare anche i Mistici e i Supremi dell'Oltre). La valanga ha ucciso anche 8.000 Lancieri e 6.000 Guerrieri. Oltrepassate il valico e iniziate la discesa. Mentre lasciate le montagne, il paesaggio muta sotto i vostri piedi e l'impervio sentiero lascia il posto a un terreno pietroso quasi

privo di vegetazione. La montagna si trasforma in altopiano e l'altopiano in pianura finché giungete alla Valle di Tak. Vai al **15**

77

Sposti il Nembarat verso l'abetiaia, dove i nemici hanno più difficoltà di movimento e gli abeti fungono da scudo per i tuoi uomini. I Lancieri stanno massacrando i Cavalieri delle Steppe quando vedi Lady Naxia in difficoltà al **59**

78

Sukrontek compare all'improvviso davanti a te e intercetta la traiettoria del dardo, salvandoti da morte certa. Se vuoi, puoi raccogliere la sua arma, *Malaserpe*, la Lancia dell'Apocalisse, prima di andare al **36**

79

Il Forte Praha è un castello fortificato, circondato da un fossato pieno d'acqua. La guarnigione è composta da Alti Helenthis di Nerveret e qualche Yeti delle montagne. La tattica giusta per conquistare il Forte potrebbe essere quella di accerchiare il fortilizio e assaltarlo da più punti. Devi accelerare i tempi se vuoi spezzare la Benedizione delle Nuvole prima che ti uccida. Ragioni su come disporre le truppe, finché non crolli esausto sulle carte. Ti risvegli all'alba, addenti un pezzo di Yak affumicato e riprendi la marcia alla testa delle truppe. Vai al **40**

80

La città è presto devastata. Ben accomodante verso i tuoi uomini, permetti violenze di ogni genere, furti e distruzioni. Per aver

partecipato alla battaglia, perdi **1** punto di Oscurità (**0** se possiedi la *Lancia Alba*). Nella sala del trono i tuoi soldati hanno radunato le più alte autorità di Takdush. Inginocchiati per terra e con le mani legate dietro alla schiena, vedi i nobili vestiti con lunghe tuniche di seta e ampi mantelli di lana, i giudici dalla lunga barba, gli ufficiali sopravvissuti all'assalto e i monaci dalla testa calva. Li fai torturare e scopri, da uno dei nobili, che il passaggio da leggere per spezzare la Benedizione delle Nuvole è il paragrafo 350 del Libro degli Incantesimi conservato nella sala del trono di Nerveret. Il libro è chiuso in una nicchia esplosiva posta sotto il trono, impossibile da aprire senza la giusta chiave. Cosa sia e dove si trovi questa chiave nessuno lo sa. «Preparate il Nembarat, domani all'alba partiamo per Nerveret» dici. Vai al **5**

81

Zugar'rash si getta sulla traiettoria e cade trafitto al tuo posto. Se vuoi, puoi raccogliere *Aswaganda*, la Spada Perfetta, prima di affrontare il cavaliere al **36**

82

Segui a ritroso le impronte degli animali che pian piano svaniscono sotto la neve fresca. State attraversando un ruscello ghiacciato, quando siete attaccati da un gruppo di Yeti. Uno di loro ti salta addosso e ti fa perdere l'equilibrio. Scivoli sulla superficie ghiacciata, batti la testa contro un sasso e perdi i sensi. Ti risveglia l'odore acre del fumo: sei in una capanna di legno, sdraiato per terra, senza armi (cancella l'*Arma Speciale*) e con **1** punto di Oscurità in meno. Ti fa male la testa e ricordi soltanto

che eri nella foresta a caccia di cervi con Lingua Morta. Esci dalla capanna e osservi il terreno cosparso di cadaveri di Yeti, Alti Helenthis e Guerrieri dell'Ombra. Sei in un villaggio di Yeti, costruito attorno a una piazza dove si erge un monumentale pozzo in pietra. Numerose capanne stanno bruciando, sulla tua destra vedi un cerchio di pietre simile a quello che usi per pregare il Dio dell'Uragano. Ciò non ti sorprende perché sai che gli Yeti adorano il Dio dell'Uragano da tempi immemorabili. Sembra proprio che tu sia l'unico sopravvissuto a una carneficina e non è saggio indugiare presso le rovine fumanti del villaggio. Se vuoi avvicinarti al cerchio di pietre, vai **64**. Se vuoi andare verso il pozzo, vai al **49**. Se vuoi cercare tra i cadaveri Lingua Morta e i tuoi uomini, vai al **58**

83

Decidi di assecondare la folle idea di Zugar'rash. I tuoi guerrieri attizzano una vera e propria fornace e per tre giorni lasciate bruciare la foresta. Quando rimane solo la cenere rovente, proseguite fino a Takdush. Vai al **60**

84

Nell'istante in cui Lady Naxia muore, il sortilegio che obbligava all'obbedienza i Mistici dell'Oltre svanisce ed essi si ribellano alla tua autorità ordinando ai loro Supremi di divorarti. **FINE**

85

Il bilancio del viaggio di ritorno al Crocevia dei Cervi è severo: tutti gli Slinatandi sono morti (se hai le *coperte*, ne muoiono solo 1.000). Avete consumato 4 *carri di biada* per gli animali, 3 di

carne di Yak affumicata e 200 *pecore*. (Se possiedi TUTTE queste 3 riserve alimentari, non hai alcuna perdita. Se, invece, ne hai 2 su 3, perdi altri 1.000 Guerrieri. Se ne hai 1 su 3, perdi 3.000 Guerrieri e 2.000 Lancieri). Tu perdi **1** punto di Oscurità. Indipendentemente da sopra, muoiono assiderati 2.000 Guerrieri, 2.000 Lancieri e 2.000 Centauri. Se hai la *legna da ardere* o il *letame*, accendi dei fuochi durante la notte e puoi dimezzare le perdite degli uomini e dei Centauri. Ora devi scegliere se prendere la via delle Steppe (**23**) o il valico del Picco Corno (**42**).

86

In pochi minuti siete entrambi nudi e gli ansiti di Lady Naxia oltrepassano le spesse mura di pietra della torre. Le sue mani ti accarezzano mentre la abbracci lungo i fianchi, la schiena arcuata e sudata di lei ondeggia avanti e indietro. Alla fine sei esausto e perdi **1** punto di Oscurità. Ti addormenti per qualche minuto, poi tu e Lady Naxia uscite nella notte. Vai al **9**

87

All'alba del secondo giorno dalla partenza dal Forte Praha avvistate la fortezza di Nerveret, incastonata in una piccola valle ai piedi delle montagne. La bufera infuria sulle mura della città, gremite all'inverosimile di soldati. Le bandiere garriscono al vento come spaventapasseri strapazzati dalla furia degli elementi e le campane delle torri suonano per richiamare la gente alle armi: il Nembarat è stato avvistato. Donne e ragazzi corrono a procurarsi qualsiasi oggetto che abbia un minimo di capacità offensiva. Tra le vie della città la gente urla «Il Senza Pietà è

qui!» per avvisare i concittadini e prepararli alla battaglia. I tuoi uomini sono stanchi e infreddoliti mentre i soldati nemici se ne stanno ritti sulle mura, nelle loro armature, come se la tempesta non li sfiorasse. Con lo sguardo fiero e gli occhi fissi sul tuo Nembarat, stanno già combattendo, psicologicamente, contro le tue truppe. Sulle mura, vedi il cavaliere dall'armatura dorata e dal sorriso smagliante. Stai per far avanzare le tue legioni quando le porte di Nerveret si aprono e un esercito di Alti Helenthis fa la sua comparsa sul terreno. Non ci sarà nessun assedio oggi ma una battaglia campale davanti alle mura della città!

Battaglia di Nerveret

Per prima cosa, cancella 200 *pecore*, 2 *carri di biada*, 6 di *carne di Yak affumicata* e 2 *d'acqua*. (se possiedi TUTTE queste riserve alimentari, non hai alcuna perdita. Se ne hai 3 su 4, perdi 1.000 Guerrieri. Se ne hai 2 su 4, perdi 2.000 Guerrieri. Se ne hai 1 su 4, perdi 3.000 Guerrieri, 2.000 Lancieri e 300 Rinotricorni. Se ne hai 0 su 4, perdi 7.000 unità militari a tua scelta). Poi, lancia due *d6* per ognuna delle cinque sezioni del nemico: per sconfiggerlo dovrai ottenere un risultato superiore alla sua potenza (scritta in grassetto). Se ottieni un risultato uguale o inferiore, hai perso lo scontro. Ricorda di tenere in considerazione i vari modificatori, scritti tra parentesi.

1) Mura della città: 11 (+3 *armi d'assedio*; +3 Supremi dell'Oltre; +1 Guerrieri*; +1 *Cuore d'Inverno*)

2) Alti Helenthis: 9 (+3 Lancieri°; +2 Guerrieri*; +1 Slinatandi•; +1 *Dio dell'Uragano*)

3) Porte di Nerveret: 10 (+3 *armi d'assedio*; +2 Rinotricorni#; +3 Mammut^)

4) Esercito degli Yeti: **8** (+1 Rinotricorni#; + 1 Centauri della Tribù di Iuni"; +3 Lancieri°)

5) Arcieri sulle mura: **6** (+2 Guerrieri*; +2 **tamburi**)

°almeno 40.000; *almeno 20.000; ^almeno 50; "almeno 2.000; •almeno 2.500; #almeno 300

Tu perdi **2** punti di Oscurità durante la battaglia (**1** se hai la *Lancia Alba*).

Se ottieni almeno 4 vittorie, vai al **72** altrimenti perdi la battaglia e la vita. **FINE**

88

Osservi il fuoco giallo uscire dalla sfera di vetro e scorrere sulle tue dita. In seguito a un lampo di luce, compare il Demone dell'Oltretomba evocato grazie al *Dio dell'Uragano*. Il Demone è un'entità evanescente gialla con striature violacee. «Grande Divoratore di Sangue, comanda ciò che desideri.» dice il Demone. Nei suoi occhi puoi vedere la cancrena di uomini in decomposizione: sono le anime delle persone da lui uccise e non riscattate dagli Dei del bene, destinate a passare l'eternità, tra i tormenti, negli occhi del Demone. «Recati sulle mura di Takdush e uccidi il cavaliere dall'armatura d'oro.» La sfera del *Dio dell'Uragano* è ora vuota e non potrai evocare altri demoni finché non si ricaricherà. L'attacco alle mura si rivela difficile per la tenacia degli arcieri che, grazie alla loro mira, uccidono molti tuoi uomini. Quando infine si apre il varco, guidi il Nembarat dentro Takdush. L'assalto alle mura è costato la vita a 8.000 Guerrieri. Al termine della battaglia, vieni a sapere che il Demone dell'Oltretomba ha soltanto ferito il tuo nemico: segna il *Codice URAGANO* e vai all'**80**

89

Il Nembarat è sorpreso dalla decisione di tornare indietro. Qualche stupido pensa sia una ritirata, altri sono semplicemente esausti. Diversi mormorii ti giungono alle orecchie, perciò decidi di intervenire. Se fai un discorso per rassicurarli, vai al **37**. Se vuoi tagliare qualche testa per dare il buon esempio, vai al **13**

90

Hai ucciso il Cavaliere dorato e conquistato Nerveret ma la tua Oscurità è ormai esaurita: cadi a terra morto. **FINE**

91

Lady Naxia ordina di cospargere la schiena delle pecore con il sangue di ortik. Ciò eviterà di perdere i preziosi animali, altrimenti indistinguibili sullo sfondo bianco della montagna. La neve scende fitta durante tutta la mattina ma grazie allo stratagemma di Naxia riuscite a controllare il gregge. L'aria attorno a voi è satura di nebbia e vi sembra di camminare immersi nelle nuvole. La colonna è costretta a fermarsi tutto il giorno e la notte successiva. Con la nuova alba la neve cessa e la foschia svanisce gradualmente finché a mezzogiorno compare un pallido sole sotto il quale contempi il tuo esercito sepolto sotto la neve. Hai comunque limitato le perdite a 50 *pecore*, 500 Lancieri e 200 Slinatandi. Vai al **55**

92

Ialos prende con sé cinquanta Slinatandi e promette di essere di ritorno al campo entro sera. Dopo tre giorni, però, ancora

nessuno ritorna, perciò decidi di muoverti. Puoi tornare indietro per cercare un altro posto dove attraversare all'**89** oppure entrare nella foresta con l'esercito al completo per cercare Ialos, al **22**. In ogni caso, cancella Lord Ialos e 50 Slinatandi.

93

L'idea di Sukrontek si rivela geniale e in dieci giorni il ponte è pronto. Il Nembarat passa sulla sponda occidentale del Tak e avanza fino alle porte della fortezza nemica. Vai al **60**

94

Nella battaglia hai perso 6.000 Lancieri, 4.000 Guerrieri, 100 Slinatandi, 1.000 Centauri, 200 Rinotricorni, 1 *carro di biada*, 2 *d'acqua*, 2 di *carne di Yak* e 200 *pecore*. Vai al **15**

EPILOGO

Stanco e ferito, pensi che la Benedizione delle Nuvole ti ucciderà oggi, sulle mura di Nerveret. Osservi il fuoco espandersi sulla città-fortezza e ti nutri delle grida di dolore della gente torturata. *“L'ultima gioia prima di morire”* pensi. Stai per arrenderti alla morte quando ti viene in mente che hai ancora la chiave trovata nel pozzetto del villaggio Yeti. Segui il camminamento delle mura fino a un ponte di legno che unisce la torretta orientale al mastio. Percorri il passaggio sopraelevato ed entri nell'edificio centrale. Scendi le scale fino alla sala degli ufficiali e da lì raggiungi la sala del trono. Conosci bene il percorso perché sei già stato qui nelle vesti di ambasciatore quando tuo padre governava le Lande Desolate. Trovi subito la nicchia sotto il trono. Infilati la chiave nella serratura che gira con un *clock* mentre

uno sportello si apre verso di te lasciando intravedere all'interno un libricino adagiato su un cuscino verde. Apri il volumetto, cerchi il paragrafo che ti serve e lo leggi. Ti senti subito rinvigorito e forte. Hai spezzato la Benedizione delle Nuvole e conquistato Nerveret! Il mondo avrà a che fare con te ancora per molto tempo.