

# Le metamorfosi

## Regolamento

In questo raccontogioco hai tre caratteristiche: **Attacco, Difesa, Resistenza**. La prima determina la tua capacità di fare danno all'avversario, la seconda quella di difenderti dagli attacchi, la terza è la tua vita: quando arriva a 0, sei morto.

Hai dei punteggi base di: **Attacco 6; Difesa 6; Resistenza 18**. In più possiedi 5 punti da poter distribuire a piacimento fra le tre caratteristiche. Ci saranno varie occasioni per recuperare la **Resistenza** ma essa non potrà mai superare il valore iniziale.

Possiedi anche una Borsa piccola da Cintura, che può contenere un massimo di 30 Talleri d'oro, uno Zaino dalla capienza massima di 6 oggetti. Puoi portare una sola arma per volta. Non tutto ciò che troverai sarà utile.

Il combattimento si svolge in questo modo: chi ha l'iniziativa è il primo a tirare i dadi. Sarà il testo a specificarlo. Supponiamo sia tu ad averla: tiri 2 dadi a 6 facce (2d6 abbreviato) per te e 2d6 per l'avversario. Sommi il risultato del tuo tiro al tuo **Attacco** e alla tua **Difesa**. Fai la stessa cosa per l'avversario con il suo tiro. Se il tuo **Attacco** + 2d6 (Forza d'Attacco) supera la sua **Difesa** + 2d6 (Forza di Difesa) lo hai ferito. Il confronto fra la tua Forza d'Attacco e la sua Forza di Difesa si chiama Rapporto di Forza 1. Se il Rapporto di Forza 1 è 0 (zero) o negativo non hai colpito l'avversario. Il danno è dato dalla differenza + eventuali modificatori dati dalle armi – l'eventuale modificatore per l'armatura (verranno specificati nel testo). Poi controlla la sua Forza d'Attacco e la tua Forza di Difesa (il loro confronto si chiama Rapporto di Forza 2). Se è positivo, ricevi un danno pari alla differenza + eventuali modificatori armi – l'eventuale modificatore per l'armatura.

Es: tu hai **Attacco 8, Difesa 6 e Resistenza 21** e combatti contro un uomo che ha **Attacco 9, Difesa 5 e Resistenza 19**. Sei tu ad avere l'iniziativa. Possiedi una Spada che ti consente di aggiungere +3 al danno che fai, ma non hai armatura. Il tuo avversario ha un'Asta che gli dona +2 al danno e una Corazza di Cuoio che gli permette di togliere 2 al danno. Tiri 2d6 e ottieni 10 mentre il tuo avversario (tiri tu per lui) ottiene 8. Tu hai  $8+10=18$  di Forza d'Attacco mentre  $6+10=16$  di Forza di Difesa. Il tuo avversario ha  $9+8=17$  di Forza d'Attacco e  $5+8=13$  di Forza di Difesa.  $18$  (la tua Forza d'Attacco) > di  $13$  (la sua Forza di Difesa), quindi lo hai colpito. Il danno è  $18-13=5 + 3(\text{modificatore della Spada}) - 2(\text{modificatore dell'armatura}) = 6$ . È il danno che devi sottrarre alla sua **Resistenza**, che diventa 13. Poi controlla la sua Forza d'Attacco e vedi che:  $17 > 16$  e quindi ti ha ferito. Il danno è:  $17-16=1 + 2(\text{modificatore dell'Asta}) = 3$ . Non avendo armatura non si sottrae niente. Quindi ricevi un danno di 3 da togliere alla tua **Resistenza**, che diventa 18. Attenzione: se uccidi l'avversario l'eventuale danno che ti reca nello scontro in cui è morto non va a segno, non devi sottrarlo alla tua **Resistenza**.

Lo scopo del racconto gira intorno alla **Memoria**. Durante il racconto ti capiteranno degli eventi che ti faranno acquisire punti **Memoria**. A seconda di quanta **Memoria** riesci a recuperare la tua visione finale dei fatti sarà più o meno approfondita.

Non tutto sarà utile alla tua missione e solo le scelte giuste ti guideranno a una comprensione totale della realtà.

### Riepilogo Combattimento

**Tu: Attacco 9, Difesa 6 e Resistenza 20.** Hai una Spada che ti dà +3 al danno e un'armatura che ti toglie -2 alle ferite  
**Guerriero: Attacco 8; Difesa 9; Resistenza 19.** Ha un'Ascia da +4 al danno e un'armatura da -3 alle ferite

Hai l'iniziativa: tiri i dadi per te e ottieni 8

Tiri i dadi per il tuo avversario e ottiene 6

Tua Forza d'Attacco:  $8 + 9 = 17$

Tua Forza di Difesa:  $8 + 6 = 14$

Forza d'Attacco avversario:  $6 + 8 = 14$

Forza di Difesa avversario:  $6 + 9 = 15$

Rapporto di Forza 1:  $17 - 15 = 2$

Rapporto di Forza 2:  $14 - 14 = 0$

Tu hai colpito l'avversario e gli procuri il seguente danno:  $2$  (Rapporto di forza 1) +  $3$  (Spada) –  $3$  (armatura) =  $2$

Lo sottrai alla sua **Resistenza** che diventa 17

L'avversario non ti ha colpito.

Ricomincia da capo

Tiri i dadi per te: 5

Per il tuo avversario: 8

Tua Forza d'Attacco:  $5 + 9 = 14$

Tua Forza di Difesa:  $5 + 6 = 11$

Forza d'Attacco avversario:  $8 + 8 = 16$

Forza di Difesa avversario:  $8 + 9 = 17$

Rapporto di Forza 1:  $14 - 17 = -2$

Rapporto di Forza 2:  $16 - 11 = 5$

Tu non hai colpito l'avversario.

L'avversario ti ha colpito e ti procura il seguente danno:  $5$  (Rapporto di forza 2) +  $4$  (Ascia) –  $2$  (armatura) =  $7$

Lo sottrai alla tua **Resistenza** che diventa 13

Ricomincia e continua finché uno dei due muore, salvo indicazioni diverse dal testo

### Scheda del personaggio

|                |               |   |
|----------------|---------------|---|
| <b>Attacco</b> | <b>Difesa</b> | <b>Resistenza</b><br>Valore iniziale: _____ |
|----------------|---------------|---|

|                       |
|-----------------------|
| <b>Oggetti: max 6</b> |
| 1.                    |
| 2.                    |
| 3.                    |
| 4.                    |
| 5.                    |
| 6.                    |

|  |
|--|
| <b>Oggetti Speciali (che non stanno nello Zaino)</b> |
|  |

|                    |
|--------------------|
| <b>Armi: max 1</b> |
| 1.                 |

|                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| <b>Punti Memoria</b> | <b>Talleri d'oro</b> |
|                      |                      |

|                         |
|-------------------------|
| <b>Parole d'ordine:</b> |
|-------------------------|

| Combattimento   | Tu | Avversario | Rapporto di Forza 1 e 2 (Fd'A - FdD) | Danno (compreso di modificatore) |
|-----------------|----|------------|--------------------------------------|----------------------------------|
| Forza d'Attacco |    |            |                                      |                                  |
| Forza di Difesa |    |            |                                      |                                  |

| Combattimento   | Tu | Avversario | Rapporto di Forza 1 e 2 (Fd'A - FdD) | Danno (compreso di modificatore) |
|-----------------|----|------------|--------------------------------------|----------------------------------|
| Forza d'Attacco |    |            |                                      |                                  |
| Forza di Difesa |    |            |                                      |                                  |

## Prologo

Plic.

Plic.

Plic.

Una goccia d'acqua ti cade insistentemente sulla tempia, con un ritmo lento, ma inesorabile.

Ti svegli. Soltanto adesso focalizzi che ti stai bagnando. Non hai, però, la forza di muoverti. E la goccia continua a bussare sulla tua tempia. Passa un tempo interminabile, finalmente hai il coraggio di metterti seduto. Sei completamente dolorante. Un cerchio alla testa ti opprime a tal punto da annebbiarti ogni ricordo.

Dove sei?

Cosa devi fare?

Ma, soprattutto, chi sei?

Cerchi di richiamare alla mente qualche brandello di memoria, ma la fitta alla testa te lo impedisce. Provi a guardarti intorno. La stanza è buia, umida. Come uno xilofono suonato da invisibili dita, lo sgocciolare dell'acqua riempie la sala. Sembra che le infiltrazioni siano ovunque. Probabilmente sei sotto terra. Se non distinguessi le quattro pareti regolari formate da pietre ben squadrate, ti saresti convinto di essere in una grotta naturale.

Finalmente riesci ad alzarti. Sbandando in ogni dove, cerchi un'uscita. Inciampi e cadi. Sotto di te un corpo. Chiunque sia, è morto. È già freddo. Il cadavere è avvolto in un mantello verde. Cerchi di vedere chi è, sperando ti riporti alla mente il tuo passato. Vedi il volto rugoso di un vecchio, le labbra viola; ma non ti dice molto. In mano stringe un pezzo di Pergamena. Lo prendi e lo apri. Vi trovi scritto: "Fàilas 45 alle 12. Non fallire". Non ti fa venire niente in mente. Lo metti comunque in tasca (segnala negli Oggetti Speciali come Pergamena: non prende posto nello Zaino) e cerchi fra gli altri oggetti che possiedi. Frughi nel tuo Zaino: trovi una Chiave di Bronzo ossidato; un Documento di Riconoscimento, che reca diversi timbri di frontiera, con su scritto: Pèretar; una Boccetta con un rimasuglio di un Liquido Trasparente; una Pozione Curativa (restituisce 2d6 punti di **Resistenza**). Guardi nella Borsa da Cintura: per sapere quanti Talleri ci sono tira 2d6 e aggiungi 8. Il totale è il numero di Talleri che possiedi. Tutte queste cose continuano a non dirti niente. Neanche il Documento di Riconoscimento, che supponi sia tuo. Ti alzi e pensi al da farsi. Devi uscire da lì.

Vai all'[1](#)

### 1

Lentamente l'energia riscorre nelle tue membra e senti sempre più il bisogno di muoverti. Vedi una porta di legno massiccio, tenuta insieme da liste di ferro nero. È l'unica uscita. Non ci sono né finestre né cunicoli di sorta. Un paio di torce illuminano la stanza. Devi agire, o sarà troppo tardi. Non sai neanche tu per cosa, ma senti che è così. Cosa fai?

Perquisisci meglio il cadavere, vai al [15](#)

Pensi che sia meglio lasciarlo stare e perlustri a fondo la stanza, sperando di trovare qualcosa di utile, vai al [27](#)

### 2

Mirtèsia ti lancia la solita occhiataccia, questa volta con aria trionfante: «Guardate cosa aveva il nostro amico Pèretar». Tira fuori il tuo Zaino e ne rovescia il contenuto sul tavolo. Viene fuori tutto il suo contenuto. «Mirtèsia, ti prego...» interviene Gràndar. «Ascolta! Guarda quella Mappa. Rappresenta i sotterranei della nostra fortezza. Vi sono segnati anche i passaggi segreti, e ce n'è uno che parte dalla stanza 45, dove si trovavano Pèretar e Ròder, e arriva sino alla fossa dei torturati. In questa Borraccia vi è del vino. È avvelenato, col potente Liquido che stava nella Boccetta Trasparente. Sono convinta che se apriamo la pancia del vecchio, vi troviamo il vino. D'altronde è morto avvelenato, o sbaglio?». «Mirtèsia, hai trafugato lo Zaino di Pèretar?» esclama stupito il guerriero dalla pelle scura. «Caro Mèrtox, se non ti fai giustizia da solo, non ottieni niente!». «Mirtèshia – biascica la vecchia Làira – queshte coshe non provano nulla». La giovane sospira e continua: «Pèretar e Ròder giungono qua insieme, mandati da persone diverse. Si sono incontrati per la via e hanno deciso di continuare facendosi compagnia, vista la comune meta. Ròder ha avuto tempo di conoscere Pèretar e ha sospettato qualcosa su di lui. Quando sono giunti qua, deve aver trovato o capito alcunché che ha confermato i suoi sospetti. Ròder ha così deciso di fare fuori Pèretar, ma questi ha mangiato la foglia e ha avvelenato il vecchio. Ròder ha cercato di difendersi ed è riuscito egli stesso a ferire Pèretar con lo Stiletto avvelenato. Ròder non è sopravvissuto mentre Pèretar è stato più fortunato, magari possedeva un antidoto. Adesso fa la pantomima dell'amnesia per ricevere attenzioni da Gràndar e poter così agire indisturbato». «Mmm – mugugna il mago – la tua storia non è molto convincente. Perché Ròder avrebbe dovuto farsi giustizia da solo invece di denunciare Pèretar a Gràndar, come stai facendo tu? Sapeva di rischiare ad agire da solo, e infatti ci ha lasciato le penne. Inoltre, se sospettava di Pèretar fino a volerlo uccidere, come ha fatto questi a fargli bere del vino?. Certo c'è da chiedersi cosa facessero sia Ròder che Pèretar con del veleno con loro». «Queshta è una buona domanda, Rèigar» interviene la vecchia. In tutto questo dibattito non hai saputo dire la tua. La testa ti martella e non ricordi niente, se non quell'immagine di Ròder che ti parla minaccioso. Anche tu vorresti scoprire chi sei, e cosa fai lì. «Purtroppo non posso aiutarvi, non ricordo più nulla. Se riuscite a scoprire qualcosa, sarò io il primo a esservene grato» è l'unica cosa che riesci a dire. «Bugiardo!» ti incalza Mirtèsia. Si avvicina a te, sguaina la Mazza e ti dice, minacciandoti: «Dicci chi ti manda! Sei uno scagnozzo di Yanosh, vero?». Metti mano alla Spada, quando Gràndar si mette nel mezzo e dice: «Adesso basta! Mirtèsia, stai al tuo posto. Non ci sono prove sufficienti per accusare Pèretar. Se voleva uccidermi avrebbe potuto farlo facilmente in più occasioni. Ricordatevi che siamo qua per un unico intento. Smettetela subito con discorsi senza senso e mettiamoci insieme a decidere sul da farsi. Abbiamo già perso del tempo prezioso». Mirtèsia torna al suo posto, ma evita di considerarti. Tu fai altrettanto. Ti viene reso lo Zaino, meno la Boccetta di Liquido Trasparente, la Borraccia di vino e la Mappa.

Insieme agli altri studiate la mappa di ieri sera. Ti invitano a prendere parte alla discussione. Gràndar prende la parola: «Come vedi dalla mappa si tratta di una fortezza. È detta la Rocca Impenetrabile. È la sede di Yanosh, signore delle Terre di Krondal. Yanosh è un potente negromante che sta conquistando territori infrangendo le regole della Sacra Alleanza. Questa ci

ha dato il compito di ucciderlo. Finora nessuno è mai stato capace neanche ad avvicinarsi alla sua fortezza. Noi, grazie a delle spie, siamo riusciti a ottenere questa mappa dettagliata della sua rocca. Ci sono i passaggi segreti e i punti deboli, le trappole e le disposizioni di guardie e sortilegi. Se ci presentassimo con un esercito, Yanosh ci spazzerebbe via con i suoi Motroth e i Ragdh. Ma se andiamo in un manipolo di eroi scelti potremmo entrare nella sua rocca e ucciderlo. Non penserebbe mai che una manciata di folli osi sfidare la sua fortezza. Ma non sa che abbiamo questa preziosa mappa, o almeno lo supponiamo» «E lo speriamo» interviene il guerriero, preoccupato. «Tu sei il genere – continua Gràndar rivolto a te – mandato dal Regno di Gòrliax. Sei quello che ci apre le porte, disinnescia le trappole, scova i punti deboli della fortezza. Sei il migliore, così dicono di te. Sei riuscito a entrare e uscire in posti che i più pensavano inespugnabili. Senza di te, non riusciremo mai nell'impresa. Mi auguro che riprenderai presto la tua memoria». Cala un attimo di silenzio, interrotto dalla tua voce: «E Ròder – chiedi – lui che ruolo aveva?». Quello degli altri ti è evidente: c'è il mago per i sortilegi di Yanosh, il guerriero per i soldati, la Sapiente per i consigli, l'esploratrice per il viaggio, il capo che muove le fila. «Ròder era un metamorfico. Un essere con la capacità di assumere varie forme. Sinceramente ho sempre pensato che non ci servisse in squadra, ma la Sacra Alleanza ce l'ha inviato, come mostrava il suo documento. Poteva tornare comunque utile, ma non mi sembra una grande perdita. Di buono, i metamorfici, hanno che sono difficilmente eliminabili. Solo con la magia, il fuoco...» «O il veleno» interviene Mirtèsia.

Vai al [30](#)

### 3

«Al ladro! AL LADRO!» urla con tutta la forza che hai. Intanto accendi una torcia. Quando riesci ad accenderla, il ladro è già uscito. Intanto arriva Gràndar con i suoi servi. «Che succede?» ti dice con aria preoccupata. «Qualcuno è entrato mentre dormivo e ha cominciato a frugare fra la mia roba». Gràndar sospira: «Ti metterò delle guardie alla porta. Adesso cerca di dormire e di riposarti». Gràndar se ne va, lasciando due soldati fuori dall'entrata. Sei stupito di quanta premura abbia quell'uomo verso di te. Magari è un tuo grande amico, ma tu proprio non ti ricordi di lui. Controlli le tue cose e scopri che il ladro se n'è andato con il tuo Zaino. Imprechi contro di lui, ma sei sicuro che sia una persona conosciuta, che presto rivelerà il suo misfatto. In tasca trovi la Pergamena che hai trovato in mano al vecchio. Ieri ti sei completamente dimenticato di darla a Gràndar. Forse è meglio che la tieni per te, vista la situazione.

Vai al [13](#)

### 4

Detto questo ti fa cenno di seguirlo e salite le scale in fondo al corridoio a destra. Dopo varie rampe arrivate in un vasto andito ricco di drappi penzolanti dalle pareti, rossi e neri. Qui vi sono presenti delle guardie e Gràndar le manda giù a sbarazzarsi del vecchio Ròder. Sbucate in una grande sala, con un massiccio tavolo di quercia al centro. I muri, in pietra viva, sono ricoperti da drappi verdi smeraldo tempestati di gemme della stessa sfumatura. Il pavimento è fatto di lastre di marmo verde, venato di azzurro. Le stesse torce sembrano brillare di luce virente. Capisci di essere arrivato nella Sala Verde. Ci sono delle persone intorno al tavolo, che stanno studiando una grande mappa.

«Eccolo!» esclama un uomo vestito con una lunga tunica grigia. Ha i capelli lunghi lisci, castani, striati di bianco. La sua pelle è chiara e la corporatura esile. Ha molti amuleti e si appoggia a un lungo Bastone. Supponi sia un mago.

Vedi poi una vecchia dalla gobba prominente, talmente piccola che sta in piedi sulla sedia, per poter scrutare la mappa. Ti lancia un'occhiata di saluto, poi continua a studiare la carta, biascicando senza denti. È vestita di giallo, con un mantello e calzoni a strisce. Riconosci la divisa dei Sapienti, anche se non ricordi bene chi fossero.

Infine scorgi una bellissima donna avvolta in manto viola scuro. Ha i capelli ricci che spuntano impunemente dal cappuccio alzato, ricamandolo d'oro rosso. Intravedi il suo volto aggraziato, le labbra carnose e due occhi verdi luminosi. La donna non si volta neanche per guardarti. Nessuno di questi ti ricorda qualcosa.

«Hanno tentato di uccidere Pèredar» dice Gràndar senza mezzi termini. I presenti sono sbigottiti. «Il vecchio Ròder, è stato lui. Ma Pèredar ha saputo ben difendersi: Ròder è morto avvelenato e presto sarà gettato nella fossa dei torturati. Addosso aveva queste cose». L'uomo mostra gli oggetti ai quattro: lo Stiletto, la Bocchetta con il Liquido rosa, il Talismano di Rame.

«Queshto è un Talismano di Rame della Shetta dei Cobra» biascica la piccola gobba. «Dicci qualcosa su di loro, o Sapiente Làira» la stimola il guerriero. «Shono asshashini rinomati. Queshto Ròder deve esshere shtato mandato proprio con lo shcopo di uccidere Pèretar. Il perché ci è shconoshciuto, ma shicuramente è per impedire la noshtra misshione» sentenza la vecchia.

«E questo è un potente veleno» afferma la donna in viola, studiando la Bocchetta. «Mi stupisce che tu sia ancora vivo» e indica il tuo fianco. Soltanto adesso ti accorgi di avere un taglio nella camicia e una ferita sulla pelle. Misteriosamente non ti causa dolore, né sanguina.

«Pèretar è vittima di una forte amnesia. Probabilmente causata dal veleno» spiega Gràndar.

«Amnesia – ripete la donna – e se fosse tutto un trucco? Pèretar e Ròder sono giunti qua insieme, non dimentichiamocelo».

«Cosa stai insinuando, Mirtèsia – interviene il mago – che Pèretar ha fatto finta di farsi avvelenare uccidendo il vecchio e facendo la pantomima dello smemorato?».

«Io propongo di perquisire anche lui» ribatte Mirtèsia.

Ti fa male la testa, e ti metti a sedere. Gràndar è preoccupato per te e chiama uno dei suoi servi, dicendogli di portarti dei depuranti. Il dibattito è interrotto dal tuo malessere e presto vieni portato nella tua stanza. Bevi una tisana di ortiche, genziana e bardana, e ti metti a letto.

Vai al [20](#)

### 5

Quando arrivi ci sono tutti meno che Mirtèsia. Nessuno, però, sembra preoccupato per questo fatto. «Pèretar, aspettavamo te per la mappa» ti dice Gràndar. «La mappa? Non ce l'ho io. L'ho lasciata al suo posto ieri sera» dici stupito. Mèrtox si alza in piedi e da un pugno così forte al tavolo da farlo scricchiolare. «Dannazione! – impreca – Cosa diavolo sta succedendo?». Prende

la parola Làira, la Sapiente: «È chiaro che c'è qualcuno fra di noi che shta oshtacolando i noshtri piani». «Pèretar – intervieni Rèigar – dicci tutta la verità!» . Balbetti, confuso. «Shecondo me il geniere non ha colpe – ti difende Làira – il problema viene da altre parti». Sei senza parole. Ti siedì, stanco e sconcolato. Mai prima d'ora una situazione di tale impotenza ti aveva investito in questo modo. Non solo non sei capace di aiutare i tuoi compagni, ma non sai neanche più chi sei. Senza la sua memoria un uomo è perduto, non può avvalersi delle sue capacità. Questa situazione deve essere risolta, perché da essa dipende la tua stessa identità. «Manca Mirtèsia» dici a un tratto. «Non voglio accusare lei del furto della mappa, ma sono preoccupato. Ieri sera, mentre studiavo, è venuta da me completamente ubriaca a chiedermi scusa. Sono riuscito a farla tornare nella sua stanza e sono andato a dormire. Testimoni le guardie che la mappa era ancora al suo posto quando mi sono coricato». «Non preoccuparti troppo per Mirtèsia – ti dice Gràndar – a lei capitano questi momenti e con una bella bevuta risolve tutto». Gràndar sembra conoscere molto bene Mirtèsia. Forse c'è stato qualcosa fra di loro. Forse è lui che l'ha fatta bere per farla calmare. Troppi misteri e situazioni oscure. Se almeno ricordassi qualcosa! «Direi che fino al ritrovamento della mappa la seduta è sciolta» dice Gràndar. Ognuno si ritira nella sue stanze.

Entri nella tua e il mal di testa ti costringe a sdraiarti sul letto. Sei in preda a un delirio cosciente. Vedi Ròder, che ti porta nella stanza dove è morto. Non siete soli, c'è una terza persona, che non riesci a identificare. La scena si fa confusa. Ròder sembra proporti qualcosa, ma il terzo elemento non sembra d'accordo. Ancora nebbia, poi vedi Mirtèsia lottare con te. Ti ferisce, e ti accasci. Lei ride sguaiata. La terza persona non c'è più. Oscurità. Davanti a te Mirtèsia che ti maledice, mentre tu sei ancora accasciato, quasi in stato comatoso, ma ancora cosciente. La donna cade a terra e il suo corpo è scosso da convulsioni. Presto muore e si tramuta in Ròder. Così com'è venuta, la visione svanisce insieme al tuo mal di testa.

Hai il forte sospetto che ti vogliono raggirare, sfruttando la tua amnesia che non ti permette di difenderti. Per schiarirti le idee vai a rilassarti sul tetto, poi decidi cosa fare.

Se vuoi andare a trovare Mirtèsia, vai al [10](#)

Se vuoi cercare il traditore, vai al [34](#)

## 6

«Salve» dici in modo un po' confuso. Capisci che l'uomo è amichevole e sembra conoscerti. Forse può aiutarti nella tua amnesia. Decidi di confidarti.

«Tu mi chiami Pèretar, ma io non ricordo più niente» dici in un lamento. «Mi sono svegliato a causa dello sgocciolio dell'acqua; ero tutto indolenzito, e un opprimente cerchio alla testa mi impediva di ricordare tutto. Ci ho messo del tempo a riprendermi, e alla fine sono riuscito ad alzarmi. Vagando per la stanza sono inciampato sul corpo di un vecchio, ormai morto. Ero convinto di essere prigioniero quando tu mi hai trovato». L'uomo ti guarda preoccupato. Si accarezza il mento e ti dice: «Non mi sono mai fidato di quel vecchio che era con te. Quando ti ha portato giù alla stanza 45, la stanza dove ti sei svegliato, ho avuto timore. E non era infondato, a quanto pare. Non so cosa sia successo fra di voi, ma gli hai reso pan per focaccia: è morto avvelenato». Come senti queste parole una forte fitta alla testa ti mette in ginocchio. Delle immagini popolano la tua testa, fra di queste c'è il vecchio davanti a te che ti parla con tono di sfida. Cominci a riconoscerlo. Aggiungi 1 punto

### Memoria.

«Pèretar, stai bene?». Lentamente ti alzi, il dolore ti ha lasciato, e con esso anche le visioni. «Va tutto bene – lo rassicuri – è stato solo un momento». Capisci che la situazione è veramente complicata. «Andiamo a perquisire Ròder, il vecchio» ti dice l'uomo. «Solo un attimo – lo trattieni per la manica – mi diresti il tuo nome?». L'uomo ti sorride e dice: «Gràndar». Il guerriero possente entra nella stanza e ti saluta con un sorriso: «Mèrtox» dice fra i denti.

Se hai già perquisito il vecchio, vai al [17](#)

Sennò vai al [32](#)

## 7

Ti acquatti nell'angolo più buio. I passi si avvicinano sempre di più, fino a che non vedi la porta aprirsi. Appare un uomo alto, i capelli neri che gli cadono sulle spalle larghe. Ha un mantello rosso e un pettorale d'acciaio, anch'esso rutilante. Come vede il vecchio s'inginocchia e lo studia. «Veleno» sussurra. Porta la mano alla Spada Corta e la sguaina, preoccupato. «Pèretar!» urla. «Pèretar, dove sei?». Comincia a cercare nella stanza e presto ti troverà.

Se vuoi attaccarlo sfruttando la sorpresa, vai al [21](#)

Se ti vuoi mostrare, vai all'[11](#)

## 8

Ti ricordi della Mappa trovata nella stanza 45, quella in cui ti sei risvegliato. La tiri fuori e la mostri al Boia. «Ah, qualcuno ti ha fatto un disegno per arrivare alla fossa. Non è la calligrafia di Gràndar, sembra una scrittura da uomo sapiente, un mago o uno studioso. Chissà come fa a conoscere i sotterranei di questa fortezza» sembra parlare più a sé che a te; poi aggiunge: «Vai alla stanza 45. Lì trovi un passaggio, che è segnato qua, sulla Mappa. Seguilo arriverai in fretta alla fossa, più velocemente che non da qua». Segui le indicazioni alla lettera. Arrivi alla stanza 45. Un fiotto di dolore alla testa fa emergere dei ricordi. Non è il momento: lo ignori e entri nel passaggio segnato. Ti trovi in un tunnel. Prendi una torcia e ti infili dentro. Segui il passaggio per diversi metri, quando questo svolta a sinistra e intravedi degli uomini intorno a una fossa, in lontananza. «Fermi!» urla correndo verso di loro. «Non gettate il corpo!». Gli uomini si voltano verso di te. Hanno ancora il cadavere del vecchio in braccio. «È un ordine di Gràndar» ansimi mentre li raggiungi.

Gli uomini fanno il giro della fossa e ti seguono. Li porti alla stanza 45. «Non conoscevo questo passaggio» dice uno di loro. «Sappi che questo lavoro supplementare ti costerà un po' di talleri» aggiunge un altro. L'uomo te ne chiede 15, una cifra spropositata. Se non li hai, o vuoi rifiutarti di pagarlo, considerando che i soldi ti serviranno per il viaggio, vai nella Sala Verde, al [5](#) oppure paga e continua a leggere.

Fai cenno di posare il cadavere e loro obbediscono, senza molte premure. Spogli l'uomo, vestito di un semplice sacco di

iuta. Noti i tagli di "studio" fatti dal boia che ti fanno chiudere lo stomaco. L'uomo è nudo: non è un bello spettacolo, ma a te interessa vedere se ha un tatuaggio. Niente di niente. Né dietro le spalle, né sul polpaccio, né in nessun'altra parte del corpo. Controlli anche dietro le orecchie, sotto i piedi, sulla nuca. Nulla. Non ti rimane altro che far gettare il corpo nella fossa e andare nella Sala Verde. Aggiungi 1 punto di **Memoria**.

Vai al [5](#)

**9**

Prendi la Spada vicino al tuo letto e attacchi l'ombra che si muove nella tua stanza. Questa riesce agilmente a difendersi, nonostante la sorpresa del tuo attacco. Sei comunque tu il primo a gettare i dadi. Siccome combattete entrambi al buio, avete i medesimi svantaggi. Per facilitare i calcoli non vengono messi malus. Hai tu l'iniziativa.

**Ombra nella notte: Attacco 7; Difesa 9; Resistenza 21**

L'ombra ha una Mazza che gli dà +3 al danno e un'Armatura Leggera che gli toglie -2 alle ferite.

La tua Spada ti dà +3 al danno, ma non hai armatura.

Se sopravvivi per 4 scontri, vai al [25](#)

**10**

Vai verso la stanza di Mirtèsia. Arrivi davanti alla porta e bussi. Niente. «Mirtèsia!» chiami forte. Ancora niente. Apri la porta ed entri nella stanza. Mirtèsia giace ancora a letto, le imposte chiuse. L'aria è pesante. Apri la finestra, ma la donna non si muove. Ti avvicini e scopri che ha la testa spappolata da un violento colpo di Mazza. Pochi riuscirebbero a tirare un colpo di tale potenza. Vedi l'arma del delitto, la Mazza di Mirtèsia stessa, appoggiata a terra. A questo punto non sai più cosa sia giusto fare. Se tu diffondessi la notizia dell'omicidio di Mirtèsia, tutti penserebbero a te come suo assassino. D'altronde ti odiava a morte. Ti conviene chiudere tutto e andartene, e cercare di capire chi ti vuole incastrare. Aggiungi 1 punto di **Memoria**.

Vai al [34](#)

**11**

Esci fuori dalle ombre, e l'uomo grida: «Chi sei? Pèretar! Va tutto bene? Ti aspettavamo sù, nella Sala Verde». Fuori dalla porta intravedi un omeone dalla pelle scura, alto più di due metri. Indossa Spallacci, Gorgiera, Bracciali e Schinieri di Bronzo brunito. L'uomo scuro attende fuori dalla stanza.

Se vuoi attaccare l'uomo di fronte a te, vai al [21](#)

Se vuoi parlarci, vai al [6](#)

**12**

Ti dirigi sul tetto, luogo preferito per rischiarare la mente. Ti sforzi di ricordare, aiutato dalla visione che hai avuto nella tua stanza e dalla Pergamena del vecchio. Leggi i paragrafi seguenti. Più punti di **Memoria** hai e più puoi andare avanti. Il testo ti indicherà ciò che puoi leggere e quando fermarti.

**Se hai almeno 1 punto di Memoria:**

I tuoi ricordi sono molto confusi. Ti sembra che il terzo personaggio che è apparso a te e Ròder nella stanza 45 avesse un lungo mantello blu sopra una tunica grigia, e un'Asta scolpita in mano. Non hai idea di chi possa essere. La Pergamena non ti aiuta: chi è Fàilas? Il nome non ti dice nulla, anche se la scrittura comincia a sembrarti familiare, ma non è la tua.

**Se hai almeno 2 punti di Memoria, continua a leggere, altrimenti torna al [34](#):**

D'improvviso ti appare lo scuro volto di un uomo: è magro, scavato dalla vita, seppure l'età non sembri vetusta. Ha una barba nera e un cappuccio colore del corvo. L'uomo ti sorride e ti dà un'ingente somma di denaro. Non vedi altro. Ripensi al tuo tatuaggio, che è il simbolo della Setta dei Cobra, un gruppo di assassini. Forse sei davvero tu il traditore? Magari quello che hai visto era Yanosh che ti ha pagato per fare fuori Gràndar e portare a fallimento la sua missione. Se così fosse, devi agire al più presto; ormai molti sospettano di te.

**Se hai almeno 3 punti di Memoria, continua a leggere, altrimenti torna al [34](#):**

Sospiri, frustrato dai tuoi ricordi contrastanti. Ma non ti dai per vinto. Guardi ancora la Pergamena e un'altra visione riempie la tua mente. Ti vedi partire per la fortezza di Gràndar. Ti vengono dati dei documenti e un uomo ti dice: «D'ora in poi tu sei Pèretar». Ròder ti dà una pacca sulla spalla, sorridendoti. Insieme vi incamminate, ma presto vi separate per incontrarvi di nuovo verso la meta. Quando vi rivedete fate finta di non conoscervi. Fa tutto parte di un piano, assegnato a voi non sai bene da chi. Lo scopo è uccidere Gràndar. Infine arrivate alla fortezza e siete accolti dagli altri. Dopo un po' di giorni di conoscenza dei compagni e pianificazioni della missione, Ròder ti chiede di parlare e ti porta nella stanza 45 con una scusa. Ti dice che è arrivato il momento dell'assassinio di Gràndar. E dov'è la terza persona? Sbuca dalle ombre assalendoti, ma tu ti difendi a spada tratta. Nasce un combattimento furente in cui vieni ferito da uno Stiletto. Chi lo porta, però, non è il vostro assalitore, ma Ròder stesso. L'aggressore sconosciuto mostra il suo volto: è Mirtèsia! Questa ride sguaiatamente insieme al vecchio. Il veleno che ricopriva la lama che ti ha ferito ti paralizza i muscoli. Ma tutto questo non ti stupisce. Sapevi che Ròder ti stava tradendo, così gli hai fatto bere del veleno mescolato al vino. Non ti aspettavi però che avesse un complice. Mirtèsia non è veramente lei, ma Ròder trasformato grazie ai suoi poteri. Ma allora il Ròder che ti ha ferito e portato giù, chi è? Intanto vedi che Mirtèsia comincia a sentirsi male e lentamente si accascia, morendo, non prima di averti maledetto. Vedi il finto Ròder rimasto in vita ridere di quello vero. Con un ghigno ti saluta e se ne va, mentre lo vedi tornare alla sua forma. Vedendolo di spalle noti il mantello blu e da esso spuntare una tunica grigia. È l'ultima immagine che hai visto prima di cadere in coma.

**Se hai almeno 4 punti di Memoria, continua a leggere, altrimenti torna al [34](#):**

Stai sudando freddo e ti senti svenire. Ti sdrai un attimo e ascolti il cuore martellare nel petto. Concentrandoti sul respiro riesci lentamente a rilassarti. La mente inizia a scivolare verso un dormiveglia riposante. Altri immagini cominciano a popolare la tua mente. Finalmente vedi il tuo passato. Sei un importante membro della Setta dei Cobra e ti chiami Fàilas. Vieni

considerato uno dei migliori assassini delle Terre Conosciute. C'è una donna al tuo fianco, compagna di missioni impossibili. È Mirtèsia! Anche se il suo vero nome è Fèrala. Con lei hai condiviso innumerevoli uccisioni e notti d'amore. Siete stati chiamati da Yanosh in persona per uccidere Gràndar, colui che sta cercando di eliminare il negromante. Gràndar è venuto in possesso di una mappa fattagli pervenire da un traditore di Yanosh. Questi è spaventato, per la prima volta in vita sua, e vuole affidarti tale impresa. Sa che non fallirai. Più volte ti ha assoldato per i suoi scopi malevoli e tu hai sempre agito con precisione e freddezza. Anche Fèrala è convocata, la tua dolce amata. Lei viene mandata avanti e sarà l'esploratrice. Uccide la vera Mirtèsia e ne prende il posto, giungendo da Gràndar. Poi parti tu, con i tuoi falsi documenti, insieme a un compagno, un vecchio metamorfico non facente parte della Setta dei Cobra, ma occasionalmente usato da questa per i suoi scopi. Adesso capisci perché tu e Fèrala/Mirtèsia avete il tatuaggio e Ròder avesse solo un Talismano di Rame. Non ti sai spiegare le accuse che ti faceva la giovane donna. Né perché il metamorfico ti avesse attaccato trasformato in lei. Chi è questo complice? Certamente quando se n'è andato dalla stanza 45 ti credeva morto.

Se non sei stato nella stanza di Mirtèsia dopo che non si è fatta vedere, vai al [10](#), poi torna qua e continua a leggere.

Chi ha tentato di ucciderti, e presumibilmente ha eliminato anche Mirtèsia, per chi agisce? Se fosse a favore della missione perché non ti ha denunciato pubblicamente o a Gràndar? Dai tuoi ricordi appare un uomo che potrebbe essere Rèigar, ma la violenza del colpo che ha ucciso Mirtèsia solo Mèrtox poteva tirarla fuori. Che siano in combutta? Ma per cosa?

**Se hai la Mappa trovata nella stanza 45, quella in cui ti sei risvegliato all'inizio, e sei stato dal Boia, continua a leggere, altrimenti salta questo paragrafo e vai avanti se hai 5 punti memoria, altrimenti torna al [34](#):**

Adesso è chiaro! La Mappa che era nella stanza 45 è opera di Rèigar o di Làira! Te lo aveva detto il Boia. Anche se supponi sia stato il mago a farla. E quella calligrafia è la stessa della tua Pergamena. Chi ha dato quell'ordine a Ròder è stato Rèigar stesso. E Gràndar in tutto questo cosa sa? Qual'è il suo rapporto col mago? E con Mirtèsia? Cosa c'è stato fra i due? Lei può averlo sedotto per guadagnarne la fiducia, come ha spesso fatto nelle altre missioni insieme a te. Questo suo lato non ti è mai piaciuto, ma lei si è sempre difesa dicendo che era soltanto uno sporco lavoro. A quanto pare gli piaceva sporcarsi lavorando. Sospiri. I tasselli si stanno lentamente ricomponendo. Anche se tu li avessi tutti, probabilmente non sapresti comunque tutta la verità. Ci sono troppi accusati, a questo punto. Rèigar, Mèrtox e anche Mirtèsia, oltre a Ròder. Gràndar sembra nascondere qualcosa. L'unica che sta fuori da tutto sembra Làira. Ma avrà un ruolo anche lei, supponi. Tutto sta nel scoprire quale.

**Se hai 5 punti di Memoria, continua a leggere, altrimenti torna al [34](#):**

Come pensi a Làira, un lampo di luce ti attraversa la mente. Vedi la Sapiente porti le mani sulla testa. Ma non siete nella fortezza, è come se foste in un luogo lontano, prima di tutta questa storia. Ma di lei non riesci a vedere altro. Questo ricordo ti ha violentato il cervello al punto di sentirti trafitto da uno stiletto. Ci metti un po' a riprenderti dal dolore. Finalmente tutto passa. E tornano le immagini. Vedi te stesso che per anni pratici la resistenza ai veleni. Assumendone piccole dosi hai sviluppato la capacità di essere quasi immune ai loro effetti. I veleni più potenti ti stordiscono fino al coma, ma non ti uccidono. Lentamente il corpo si disintossica ed esce dallo stato comatoso. È così che ti sei salvato. Chi ti ha ucciso non lo sapeva. Quindi Mirtèsia non ti ha tradito, perché lei conosceva questa tua pratica, seguendola ella stessa. Forse chi l'ha uccisa ne era a conoscenza, avendo usato la Mazza. Non capisci però come sia stata così ingenua da ubriacarsi in una situazione del genere. Che ascendente aveva Gràndar su di lei? Sarà stato lui a farla bere? Perché Mirtèsia insisteva nell'accusarti? Ad un certo momento arrivi a pensare che l'abbia fatto per difenderti. Da cosa, non si sa. Ma ha funzionato. Gràndar ti ha messo delle guardie alla porta e nessuno si è potuto avvicinare. Mirtèsia sapeva della tua amnesia? Forse sì. Rimane ancora il dubbio della sua ubriacatura. Perché ha ceduto? Soltanto per essere più credibile da te quando ti ha chiesto scusa? Poco furbo. Forse voleva attirare l'attenzione su di sé, senza sapere che stava rischiando così tanto. Un'ultima domanda: perché Gràndar ti ha preso così in simpatia, nonostante le pesanti accuse?

Cerchi di riepilogare la situazione. Gràndar viene in possesso da un traditore di Yanosh di un'importante mappa della sua Rocca Impenetrabile. Una mappa fatta alquanto male, su cui Gràndar fa eccessivo affidamento. Strano che uomini intelligenti come lui, Rèigar o Làira non si siano mai resi conto della scarsa fattura di quella carta. Basandosi solo su quella, per entrare in una qualsiasi fortezza, non sarebbero stati capaci nemmeno di avvicinarsi alle mura esterne, figuriamoci di penetrarvi. Trattandosi di una fortezza così inespugnabile, ciò è ancora più assurdo. Yanosh perché ha avuto tutta questa paura di un gruppo così mal organizzato? Troppe cose non quadrano. È come se tutta questa missione fosse stata messa sù per un altro motivo. E la tua vera missione, allora, qual'è? Se Mirtèsia fosse ancora viva, potresti parlarne con lei. Forse ti conviene andare da Làira e confidarti. Torna al [34](#) e fai le tue scelte.

### 13

La mattina ti senti meglio: il cerchio alla testa ti sta lasciando in pace. Se sei stato curato dai guaritori di Gràndar, recuperi tutti i punti di **Resistenza**. Prendi la tua roba e scopri di avere, oltre a quello che già hai trovato: una Maglia di Ferro che ti toglie -2 alle ferite (segnala come Oggetto Speciale); una Spada, che dà +3 al danno; un Pugnale, che dà +2 al danno. Mentre ti lavi scopri un tatuaggio dietro la spalla sinistra: serpenti verdi intrecciati intorno a un occhio rosso. Lo stesso simbolo del Talismano di Rame di Ròder! La scoperta ti risveglia il cerchio alla testa. Decidi di non dire niente a nessuno e stai ben attento che il tatuaggio non venga visto. Ti vesti, armandoti di tutto punto, e vai nella Sala Verde dove ti aspettano gli altri.

Se ti hanno rubato lo Zaino e avevi trovato una Mappa e una Borraccia, vai al [2](#)

Altrimenti (cioè hai il tuo Zaino o non ce l'hai ma non avevi neanche trovato gli oggetti descritti), vai al [22](#)

### 14

Vieni annunciato nella stanza di Rèigar. Si tratta di una sala grande, con un letto ampio e una scrivania di noce, piena di fogli e pergamene. Ci sono diversi scaffali rimpiti da boccette, alambicchi, libri e artefatti di svariato tipo. Rèigar ti accoglie con un sorriso. «Benvenuto. In cosa posso esserti utile?». Chi occhi del mago sono profondi e intelligenti. Ti fa accomodare vicino alla sua scrivania. Quando ti siedi, ti accorgi che sul piano di noce c'è la Mappa della Rocca di Yanosh!

Se vuoi parlarci, vai al [38](#)

Se vuoi attaccarlo, vai al combattimento del [19](#) (il resto non leggerlo). Finito il combattimento, se hai vinto tu, torna qua.

Puoi prendere la Mappa della Rocca di Yanosh e il Bastone Magico (+2 al danno) e la Tunica Incantata (-2 alle ferite) e poi vai al [34](#) e considera che Rèigar è morto. Scrivi la parola d'ordine *Bagatto*.

**15**

Frughi bene addosso all'uomo e trovi un Talismano di Rame formato da serpenti intrecciati intorno a un occhio, una Bocchetta con un Liquido Rosa, mezza piena, e uno Stiletto (+2 al danno). Puoi tenere quello che vuoi. Ti pare strano di essere stato imprigionato con il vecchio e che questi abbia addosso questi oggetti, che delle guardie avrebbero tolto. Mentre pensi a ciò, senti un rumore di passi avvicinarsi alla tua stanza. Che fai?

Ti nascondi nelle ombre, vai al [7](#)

Attendi vicino al vecchio, vai all'[36](#)

**16**

Come bussi alla porta della sua stanza, questa si apre. «Entra, ti stavo aspettando» ti dice Làira. La Sapiente è seduta per terra, su un tavolato di legno, al centro di un pentacolo rosso. Nonostante la veneranda età riesce a incrociare le gambe perfettamente. Quando entri apre gli occhi. È veramente una donna minuscola. «Siediti pure su quella sedia» ti dice. Ti accomodi e le dici: «Come facevi a sapere che sarei venuto?». «Abbiamo fatto un patto, molto tempo fa, anche se tu non lo ricordi. Adesso è il momento di aprirti la mente. Così potrai compiere la tua missione». Così facendo comincia a recitare delle strane formule. Lentamente il suo corpo si solleva, librando in aria, e una strana luce azzurrina la circonda. Come la nebia s'intensifica, la tua testa comincia a pulsare, facendoti un gran male. Il dolore comincia a diventare insostenibile. Se rimani ancora là dentro, potresti morire.

Puoi fuggire al [34](#). Làira non riesce a inseguirti, presa com'è nella sua magia. Da lì puoi rifare le tue scelte, ma non puoi più entrare da lei.

Se invece vuoi rimanere, vai al [29](#).

Se vuoi attaccarla, ti rendi conto che non riesci a entrare nel pentacolo e non puoi niente contro di lei. Vai al [34](#) ma non puoi più entrare da lei.

**17**

«L'ho già perquisito io» gli dici con fermezza. «L'ho fatto per cercare di trovare qualcosa che mi aiutasse a ricordare». Gràndar annuisce, un po' sorpreso. Il guerriero rimane impassibile in silenzio. «Cosa hai trovato?». Gli mostri lo Stiletto: «Tipica arma da assassino» commenta Gràndar. Poi gli fai vedere la Bocchetta con il Liquido Rosa: «Uhm... faremo subito analizzare il liquido dai nostri esperti» dice l'uomo mettendosi la Bocchetta con il Liquido Rosa in tasca. Infine gli mostri il Talismano di Rame dai serpenti intrecciati intorno a un occhio: «Ma questo è il simbolo della Setta dei Cobra! Questa è la conferma che quel vecchio era un uomo pericoloso. Grazie al cielo ora è morto... e tu sei vivo! Non merita neanche di essere sepolto, lo getteremo nella fossa dei torturati».

Vai al [4](#)

**18**

«Come quelli che possiedi tu, e che dici di aver trovato addosso a Ròder» continua Mirtèsia. «Gràndar mi ha detto che quando ti ha incontrato avevi già ripulito il vecchio. Anche lui era rimasto stupito di ciò, ma non ha il coraggio di accusarti. È chiaro che lo hai fatto per nascondere ogni traccia e dare più credito alla tua storia». La donna si sta scaldando e si avvicina verso di te, minacciosa.

Se non hai più il tuo Zaino, vai al [33](#)

Nel caso contrario continua a leggere. «Facci vedere dove nascondi gli altri veleni, farabutto!». Così dicendo estrae la Mazza e si appresta a colpirti. Porti la mano alla Spada ma Gràndar interviene dividendovi: «Basta, fermi! Mirtèsia, stai calma! Non hai nessuna prova concreta per accusare Pèretar. Lo sai come la penso: il caso è già risolto con la morte di Ròder. Adesso dobbiamo cercare di unire le nostre forze per il compito arduo che ci aspetta. Se ci mettiamo contro, è la fine della missione prima che sia iniziata». La donna si ritira ed evita di considerarti.

Vai al [30](#)

**19**

Cancella la parola d'ordine *Follia*. Ti precipiti nella stanza di Gràndar. Arrivi appena in tempo perché vedi Rèigar pronto a colpirlo. Gràndar è legato da una corda magica, in ginocchio davanti al mago. Ha il volto terrorizzato. Senza aspettare altro attacchi Rèigar:

**Rèigar: Attacco 8, Difesa 9, Resistenza 19**

Ha Rèigar l'iniziativa. Il mago ha un Bastone Magico che gli dà +2 al danno e una Tunica Incantata che toglie -3 alle ferite. Se Mèrtox è con te, riuscirà a sfoderare un solo attacco ogni tre dei tuoi, perché una magia di Rèigar lo rallenterà. Contro di te lancerà vari incantesimi, alternando un attacco a un incantesimo. Hai l'iniziativa: prima gettate i dadi voi e lo attaccate (se sei da solo tiri solo i dadi per te e per Rèigar); poi tiri di nuovo i dadi, ma solo per te e per la sua **Difesa**, perché lui al posto di attaccare paralizza Mèrtox (se c'è, sennò ti lancia una "Mano di Fuoco": tira 2d6 e aggiungi 2: se il totale è uguale o superiore alla tua **Difesa**, ti ha colpito e ti fa 1d6 danni, l'armatura non protegge). Poi c'è un altro attacco semplice (tiri i dadi per te e per lui) e dopo tu tiri i dadi solo per te e per la sua **Difesa** mentre lui attacca con "Soffio di ghiaccio" (o "Mano di fuoco", se non l'ha già tirata): tira 2d6 e aggiungi 1, se il totale è uguale o superiore alla tua **Difesa**, ti ha colpito e ti fa 1d6 danni e ti paralizza per un turno (ovvero riesci a malapena a difenderti: nel combattimento tiri i dadi per te e per lui, ma se tu lo colpisci non gli fai

danno, subisci il suo eventuale); segue un altro attacco semplice e un altro dove tiri solo per te e per la sua **Difesa**, lui lancia l'incantesimo: "Forza dei Motroth" che incrementa il suo **Attacco** di 2 punti per tutto il combattimento. Un altro attacco semplice e un altro dove tiri solo per te e per la sua **Difesa**, in cui lui ti attacca con "Colpo stordente": tira 2d6 e aggiungi 1: se il totale è uguale o superiore alla tua **Difesa**, ti ha colpito e ti fa 2d6-2 danni (con un minimo di 1 danno subito; ovvero se esce due volte 1 ai dadi sottraendo -2 fa 0 ma tu subisci comunque 1 danno). Finché dura il combattimento Rèigar risponderà con i suoi incantesimi ripetendo quelli descritti (a eccezione di "Forza dei Motroth") in ordine.

Riepilogo combattimento:

1° turno: tiri i dadi per te e per lui (se c'è Mèrttox anche per lui: il mago è così veloce che con il suo tiro si difende e attacca sia te che Mèrttox) come un normale combattimento.

2° turno: tiri i dadi per te e per Rèigar, ma non valutare il suo **Attacco**, solo la sua **Difesa**, perché lui ti attacca con un incantesimo (a meno che non paralizzi Mèrttox, il che vuol dire che si difende ma non ti attacca).

3° turno: tiri i dadi per te e per lui come un normale combattimento. Ricordati che sei hai Mèrttox, visto che è stato paralizzato, combatte ogni 3 turni. Cioè attacca al 1° turno, al 4°, al 7°, al 10°, al 13° e via dicendo. Quando non attacca non fa danno ma non subisce neanche ferite (neanche per gli incantesimi).

4° turno: tiri i dadi per te, per Mèrttox (se presente) e per Rèigar, ma non valutare il suo **Attacco**, solo la sua **Difesa**, perché lui ti attacca con un incantesimo ("Mano di fuoco" se ha lanciato "Paralisi", sennò "Soffio di ghiaccio"). L'incantesimo è rivolto sia a te che a Mèrttox. Se il tiro supera la **Difesa** di entrambi, ognuno si prende danno pieno.

5° turno: tiri i dadi per te e per Rèigar come un normale combattimento. Se sei stato paralizzato dal "Soffio di ghiaccio" non fai danno al mago ma lo subisci se lui ti colpisce.

6° turno: tiri i dadi per te e per Rèigar, ma non valutare il suo **Attacco**, solo la sua **Difesa**, perché lui ti attacca con un incantesimo ("Soffio di ghiaccio" o "Forza dei Motroth").

7° turno: tiri i dadi per te, per Mèrttox (se presente) e per Rèigar come un normale combattimento.

8° turno: tiri i dadi per te e per Rèigar, ma non valutare il suo **Attacco**, solo la sua **Difesa**, perché lui ti attacca con un incantesimo ("Forza dei Motroth" o "Colpo Stordente")

9° turno: tiri i dadi per te e per Rèigar come un normale combattimento.

10° turno: tiri i dadi per te, per Mèrttox (se presente) e per Rèigar, ma non valutare il suo **Attacco**, solo la sua **Difesa**, perché lui ti attacca con un incantesimo ("Colpo Stordente" oppure ricomincia con "Mano di fuoco").

Continua fino a che o tu o Rèigar non morite.

Continua così fino alla fine dello scontro.

Gli incantesimi sono: Paralisi/Mano di fuoco: 2d6 + 2 per colpire e 1d6 danno (a seconda se c'è Mèrttox o meno. Se c'è Mèrttox, dopo Paralisi lancia Mano di fuoco); Soffio di ghiaccio 2d6 + 1, 1d6 di danno + paralisi per un turno (solo se ti ha colpito); Forza dei Motroth: +2 all'**Attacco** di Rèigar; Colpo Stordente: 2d6 + 1 per colpire e 2d6 - 2 di danno. E si ripetono in sequenza, a eccezione di Paralisi e Forza dei Motroth.

Se vinci e vieni dal [14](#), torna a quel paragrafo. Altrimenti continua a leggere.

Se uccidi Rèigar e hai 7 punti di **Memoria**, scrivi la parola d'ordine *Finale* e vai al [40](#). Altrimenti continua a leggere.

Il mago strabuzza gli occhi dalla sorpresa quando gli pianta l'arma nel petto, sfondando le costole e spaccando il cuore. Ansimi per un po'; quando ti riprendi vedi Gràndar ancora legato. Il suo volto è rilassato adesso. La sua vita è nelle tue mani. Se lo uccidi e Mèrttox non è in stanza, scrivi la parola d'ordine *Assassino* e, se hai almeno 3 punti di **Memoria**, vai al [40](#). Se Mèrttox è presente e vuoi uccidere Gràndar, devi prima affrontare il guerriero:

**Attacco 9; Difesa 8; Resistenza 22.**

Hai tu l'iniziativa. Ha uno Spadone che dà +4 al danno e una Corazza di Bronzo completa che gli toglie -3 alle ferite. Sottrai dalla sua **Resistenza** le ferite che ha subito. Se è già morto procedi. Se lo uccidi scrivi la parola d'ordine *Orione*. Assassini Gràndar, che trema bloccato dalla corda magica. Scrivi la parola d'ordine *Assassino* e, se hai almeno 3 punti di **Memoria**, vai al [40](#).

Altrimenti liberi Gràndar e insieme a Mèrttox vi dirigete dagli altri, informandoli dell'accaduto. Scrivi la parola d'ordine *Amici* e, se hai almeno 3 punti di **Memoria**, vai al [40](#)

Se non possiedi almeno 3 punti di **Memoria** ricomincia da capo il racconto.

## 20

Ti svegli nel cuore della notte, sudato ma ben riposato. Senti un bisogno irresistibile di alzarti e salire sul tetto. Non te lo sai spiegare ma lo segui senza indugio. Ti vesti, avvoltolandoti nel mantello e, dopo un lungo salire, arrivi sul tetto. L'aria è gelida e tiri il cappuccio sulla testa. C'è silenzio intorno a te. Ascolti lo stormire degli alberi, il canto del gufo, il verso della civetta. La luna sarà piena a giorni. Respiri a pieni polmoni l'aria fresca. Questo tetto ha per te qualcosa di fortemente familiare. Godi di questa pace finché il freddo non ti costringere a tornare nella tua stanza. Ti spogli, ti infili nel letto. Stai per riaddormentarti quando a un tratto senti un rumore nella stanza. C'è qualcuno, e sta rovistando fra la tua roba!

Se ti metti a urlare accendendo una torcia, vai al [3](#)

Se lo attacchi al buio di sorpresa, vai al [9](#)

## 21

Ti butti sull'uomo, che non si aspettava il tuo attacco. Il possente guerriero rimasto fuori entra e dà man forte al suo amico. Sono entrambi abili spadaccini e tu non ti sei ancora ripreso completamente: ti uccidono senza pietà.

## 22

Insieme agli altri studiate la mappa di ieri sera. Ti invitano a prendere parte alla discussione. Gràndar prende la parola: «Come vedi dalla mappa si tratta di una fortezza. È detta la Rocca Impenetrabile. È la sede di Yanosh, signore delle Terre di Krondal. Yanosh è un potente negromante che sta conquistando territori infrangendo le regole della Sacra Alleanza. Questa ci ha dato il compito di ucciderlo. Finora nessuno è mai stato capace neanche ad avvicinarsi alla sua fortezza. Noi, grazie a delle spie, siamo riusciti a ottenere questa mappa dettagliata della sua rocca. Ci sono i passaggi segreti e i punti deboli, le trappole e le disposizioni di guardie e sortilegi. Se ci presentassimo con un esercito, Yanosh ci spazzerebbe via con i suoi Motroth e i Ragdh. Ma se andiamo in un manipolo di eroi scelti potremmo entrare nella sua rocca e ucciderlo. Non penserebbe mai che una manciata di folli osi sfidare la sua fortezza. Ma non sa che abbiamo questa preziosa mappa, o almeno lo supponiamo» «E lo speriamo» interviene il guerriero, preoccupato. «Tu sei il geniere – continua Gràndar – mandato dal Regno di Gòrliax. Sei quello che ci apre le porte, disinnescia le trappole, scova i punti deboli della fortezza. Sei il migliore, così dicono di te. Sei riuscito a entrare e uscire in posti che i più pensavano inespugnabili. Senza di te, non riusciremo mai nell'impresa. Mi auguro che riprenderai presto la tua memoria». Cala un attimo di silenzio, interrotto dalla tua voce: «E Ròder – chiedi – lui che ruolo aveva?». Quello degli altri ti è evidente: c'è il mago per i sortilegi di Yanosh, il guerriero per i soldati, la Sapiente per i consigli, l'esploratrice per il viaggio, il capo che muove le fila. «Ròder era un metamorfico. Un essere con la capacità di assumere varie forme. Sinceramente ho sempre pensato che non ci servisse in squadra, ma la Sacra Alleanza ce l'ha inviato, come mostrava il suo documento. Poteva tornare comunque utile, ma non mi sembra una grande perdita. Di buono, i metamorfici, hanno che sono difficilmente eliminabili. Solo con la magia, il fuoco...» «O il veleno» interviene Mirtèsia.

Se hai perquisito Ròder prima di incontrare Gràndar, al tuo risveglio, vai al [18](#)

Altrimenti vai al [30](#)

## 23

Prendi la donna sottobraccio e senti le sue forme perfette. È davvero una donna bellissima, peccato ce l'abbia con te. Il tanfo di vino ti placa ogni desiderio e a fatica ti dirigi verso la sua camera. Mirtèsia canta una canzone stonando come una campana. La donna è talmente ubriaca che sbanda in continuazione, trascinandoti con sé. Ti sembra strano che una donna piena di orgoglio e dignità come è lei, si sia ridotta in queste condizioni. C'è qualcosa che non va. Finalmente arrivate alla porta della sua camera. La donna ti dà le chiavi e tu l'apri, dopo aver appoggiato Mirtèsia al muro. Riprendi la donna sottobraccio e l'accompagni fino al letto. A fatica la sdrai sopra e fai per andartene. «Non vorrai mica farmi dormire vestita!» ti apostrofa. Sospiri e cominci a toglierle gli stivali. Ti vengono via anche le calze e da sotto i pantaloni noti una strana figura sul polpaccio sinistro. Le alzi il calzone e vedi un tatuaggio: lo stesso identico al tuo sulla spalla! «Ahahaha! Fermo, mi fai il solletico!» ti dice la donna, svegliandoti dai tuoi pensieri. La testa inizia a martellarti forte e visioni cominciano a popolarla. Vedi Mirtèsia che ti colpisce con lo Stiletto e tu accasciato al suolo, semi svenuto. A quel punto vedi cadere anche lei e lentamente trasformarsi in Ròder. Urli dal dolore, e la visione svanisce. Mirtèsia non si è accorta di nulla, e ha cominciato a russare. Le copri il polpaccio, le rinfili le calze e la infagotti ben bene con una coperta. Esci dalla stanza e vai sul tetto a rilassarti. Torni nella stanza della mappa, che è ancora lì sul tavolo. Ti dirigi nella tua stanza, saluti le guardie e vai a dormire.

Aggiungi 1 punto di **Memoria**.

Vai al [35](#)

## 24

Se hai scritto la parola d'ordine *Follia* vai al [19](#). Altrimenti continua a leggere.

Vieni accolto a braccia aperte da Gràndar. Ha piena fiducia in te. L'uomo non nasconde la sua preoccupazione. Continua a camminare su e giù per la stanza misurandola a grandi passi: «Sta diventando tutto così complicato! Prima Ròder, poi Mirtèsia e adesso la mappa. Non siamo ancora partiti e già qualcuno ci sta ostacolando. Speravo che Yanosh non sapesse di noi. A quanto pare deve aver mandato qualcuno dei suoi emissari fra di noi. C'è un traditore e non saprei proprio chi accusare. Sono stato poco attento, ma volevo conservare le energie fisiche e mentali per la missione. Solo che se continuiamo così non ci sarà nessuna missione». «Hai almeno un'idea su chi possa essere il traditore?». Gràndar sospira e ti guarda intensamente: «Nessuna. Non voglio accusare senza prove. L'unico di cui mi fido poco, dopo Ròder che per fortuna è morto, è Rèigar». Sembra realmente preoccupato e non credi possa sapere minimamente quanto sia contorta tutta la situazione. Non sospetta nulla di te.

Se vuoi indagare per lui, vai al [34](#) e fai le tue scelte. Se Mèrtox è con te, rimarrà con Gràndar per difenderlo da qualsiasi attacco.

Se vuoi attaccarlo, continua a leggere: se Mèrtox è con te dovrai prima sconfiggere lui.

**Mèrtox: Attacco 9; Difesa 7; Resistenza 22.** Ha uno Spadone che dà +4 al danno e una Corazza di Bronzo che gli toglie -3 alle ferite. Hai tu l'iniziativa Gràndar rimarrà immobile durante il vostro combattimento, in piena confusione. Se sconfiggi Mèrtox hai tutto il tempo di bere la Pozione Curativa e attaccare Gràndar.

**Gràndar: Attacco 9, Difesa 7, Resistenza 20**

Hai tu l'iniziativa. L'uomo farà appena in tempo a difendersi con una Spada Corta (+2 al danno) e indossa un'armatura di Cuoio Borchiato completa (-2 alle ferite). Se lo uccidi scrivi la parola d'ordine *Assassino* e, se hai almeno 3 punti di **Memoria**, vai al [40](#) (se non ne hai almeno 3 devi ricominciare il racconto da capo).

## 25

Gràndar entra con delle torce seguito dai servi. Adesso vedi l'ombra che è entrata nella tua stanza: è Mirtèsia! «Cosa state facendo!» impreca Gràndar, ancora mezzo assonnato. «Mirtèsia è entrata di soppiatto nella mia stanza frugando fra le mie cose. L'ho sorpresa nel buio e l'ho attaccata. Adesso vedo che è lei». Mirtèsia ti lancia un'occhiata sprezzante e ti dice: «Sei tu l'assassino mandato qua per ostacolare i nostri piani! L'ho capito subito, da quando ti ho visto. Gràndar, dobbiamo perquisirlo!». Gràndar sospira: «Mirtèsia, ti prego, calmati! Pèretar ha tutto il mio rispetto. Stai prendendo un abbaglio. Lui è

qua per aiutarci. È lui che hanno tentato di uccidere, non dimenticarlo. Dobbiamo essere uniti se vogliamo espugnare la fortezza di Yanosh. Se ci uccidiamo fra di noi, è la fine». Mirtèsia se ne va, lanciandoti un'ultima occhiataccia. Gràndar manda a chiamare i suoi guaritori che ti curano le ferite. «Scusala – ti dice l'uomo – è molto nervosa per questa missione. Non è cattiva, è solo che... sai come sono fatte le donne... ecco, Mirtèsia è così. Vedrai che presto si calmerà». Ti augura la buona notte e lascia due guardie fuori dalla porta. Sei stupito di quanta premura abbia quell'uomo verso di te. Magari è un tuo grande amico, ma tu proprio non ti ricordi di lui. Controlli se Mirtèsia è riuscita a sottrarti qualcosa, ma hai agito in tempo: tutto è a suo posto, Zaino, Borsa da Cintura, Armi. Trovi in tasca la Pergamena che aveva il vecchio in mano; ieri ti sei dimenticato di farla vedere a Gràndar. Decidi di tenerla per te, vista la situazione: vuoi capire bene di chi ti puoi fidare.

Guadagni 1 punto **Memoria**.

Vai al [13](#)

## 26

Ti viene in mente un'idea. Ti finisci di preparare e vai da Gràndar, parlandogli in privato. «Hai già fatto gettare Ròder nella fossa?». «Mi ha detto il nostro boia che voleva prima analizzarlo. Sai, gli piace studiare i corpi» e fa un gesto con le mani: ruota le dita vicino alla tempia, ammiccando con lo sguardo. «Perché?» ti chiede. «M'è venuto in mente una cosa, ma prima devo guardare il suo corpo». «Va' giù nella sala delle torture e chiedi del boia. Non posso rivelarti il suo nome, ma tanto capiscono. Di' che ti mando io». Per fortuna che Gràndar ti appoggia in pieno! Corri alle scale e scendi fino ai sotterranei. Arrivi in fondo alla rampa e segui il corridoio fino a un bivio. Ti ricordi che a sinistra si trova la stanza dove ti sei svegliato e non ti sembra ci siano altri corridoi o stanze. La sala delle torture sarà sicuramente a diritto. Proseguì per il corridoio fino a che non arrivi davanti a una porta. Bussi. Niente. Provi a entrare. È chiusa. Bussi ancora più forte, fino a che non ti apre un uomo alto e calvo: «Che vuoi?» ti dice con tono burbero. «Mi manda Gràndar, cerco il boia». «Ti stai consegnando da solo all'esecuzione?» ride rozzamente l'energumeno. «Fammi entrare che non ho tempo da perdere» tagli corto. L'uomo ti mette il grugno e ti chiude la porta in faccia. Lo senti urlare qualcosa. Stai perdendo la pazienza, quando ti riapre facendoti entrare.

Dentro lo spettacolo ti ariccchia la pelle: uomini appesi dentro delle gabbie, altri sdraiati su dei tavoli a cui sono legati, altri ancora già morti e sezionati in bella mostra. Ti si chiude lo stomaco. Passi velocemente nella stanza accanto e sei alla presenza di un uomo incappucciato, minuto di statura. «Cosa c'è?» ti dice una voce attutita dalla maschera. «Il corpo del vecchio morto l'altro giorno è qui o l'avete già buttato nella fossa?». «Sono partiti adesso per gettarcelo. Se ti sbrighi li raggiungi. Personaggio interessante. Bellissimi i muscoli intirizziti dal veleno...».

Se hai la Mappa trovata nella stanza in cui ti sei svegliato all'inizio della storia, vai al [8](#)

Altrimenti, vai al [31](#)

## 27

Rovistando nella stanza trovi un'Asta da Combattimento (+2 al danno), con sù incisi degli strani simboli, una Mappa (le scritte hanno la stessa calligrafia del pezzo di Pergamena in mano al vecchio), e una Borraccia. Non fai a tempo a capire cosa c'è dentro, quando d'improvviso senti un rumore di passi avvicinarsi alla tua stanza. Che fai?

Ti nascondi nelle ombre, vai al [7](#)

Attendi vicino al vecchio, vai all'[36](#)

## 28

Ti calmi, pensando che ancora non sai tutta la verità: ti potrebbe far comodo un alleato così potente. Casomai, una volta chiarite le cose, puoi sistemare questo energumeno a dovere. «Parlami di Gràndar: cosa intendi quando dici che si è bevuto il cervello?». Mèrttox comincia ad affilare lo Spadone mentre ti risponde: «Quando ci siamo trovati qua per questa missione eravamo tutti determinati. Io sono venuto qua scortando Làira. Siamo stati i primi. Dopo sono arrivati Rèigar, Mirtèsia e tu insieme a Ròder. Nonostante la missione fosse difficile, sembrava tutto a puntino per poterla compiere. Sinceramente non mi intendo di roccaforti, ho sempre combattuto in spazi aperti, ma quella mappa mi sembrava davvero ci potesse dare delle speranze. Certo, io non sono un geniere, per fortuna a questo ci pensi tu. Così io partecipavo alle discussioni semplicemente aspettando la partenza. Il fatto che fosse ritardata dall'attesa di un oggetto magico, mi ha reso nervoso. Soprattutto quando quest'oggetto è un Bastone. Ho visto dei messi incontrarsi con Rèigar a tre miglia da qua, mentre facevo una delle mie uscite serali. Gli hanno consegnato un oggetto lungo avvolto in un telo. Era chiaro che si trattava di un Bastone. Ho detto tutto a Làira, perché se non l'hai capito io mi fido solo di lei, ma mi ha risposto di non dire niente a nessuno e di far finta di nulla. Così ho fatto, ma ho cominciato a tenere gli occhi aperti. E ho fatto bene. Di notte ho visto i continui “pellegrinaggi” di Mirtèsia nelle varie stanze: Rèigar, Gràndar, Ròder. Neanche le scrofe di Kreindal sono così vogliose» e scoppia in una fragorosa risata. «Per fortuna da me non è mai venuta, si vede che non mi riteneva importante. Anche perché io non avrei ceduto alle sue moine». Da come parla percepisci che non è proprio così. C'è dell'invidia nascosta dietro le sue parole. «Ho capito subito che quella donna era pericolosa e che stava combinando qualcosa di perfido. Làira mi ha detto di eliminarla il prima possibile, ma stando attento a non farmi beccare. Le occasioni mancavano, fino a che non l'ho vista ubriaca fradicia. A quel punto è stato un gioco da ragazzi». Non capisci più niente. Mentre fai mente locale, chiedi a Mèrttox: «Ma hai messo me nei casini. Quando la troveranno morta penseranno subito a me». «Non ti preoccupare, vecchio mio, a te ci penso io. Adesso andiamo a fare visita a Gràndar, credo che abbia bisogno di aiuto. Il rapporto con quella donna l'ha traviato e ha tergiversato troppo a lungo. È giunta l'ora che capisca come stanno le cose e che prenda le decisioni adeguate». Lo guardi negli occhi e gli dici: «Come fai ad avere la certezza che Gràndar avesse una relazione con Mirtèsia?» Vedi, io la notte non dormo. È la mia razza che è fatta così, non abbiamo bisogno di dormire. Basta un piccolo riposo. Di solito la notte mi alleno. Ma da quando ho beccato Rèigar e i suoi messi ho deciso di spiare. Grazie a un mantello di Làira posso diventare invisibile. Così posso vedere tutte queste cose». «Perché non andiamo da Rèigar e sistemiamo prima il mago?». Il guerriero si schermisce: «Mi dispiace ma con i maghi non voglio avere a che fare. Se vuoi andarci tu, io ti seguo invisibile e intervengo quando necessario». «Un'ultima domanda,

Mèrtox. Chi ha fatto bere Mirtèsia e come ci è riuscito?». «Non lo so, questo passaggio me lo sono perso. Come quando Ròder ti ha portato nella stanza 45, sennò vi avrei seguiti di nascosto. Adesso andiamo, se mi vuoi. Làira mi ha detto di obbedirti: se mi ordini di restare io mi fermo qua».

Vai al [34](#) e fai le tue scelte. Se accetti la presenza di Mèrtox, ricordati che ti seguirà solo se vai da Gràndar o Rèigar e combatterà al tuo fianco contro il mago; i suoi valori sono: **Attacco 9; Difesa 7; Resistenza 22**. Ha uno Spadone che dà +4 al danno e una Corazza di Bronzo che gli toglie -3 alle ferite. È però molto sensibile alla magia. Se non lo vuoi con te, non ti seguirà, rimanendo nella sua stanza. Se vuoi fare altre scelte, lui non ti seguirà ma potrai venirlo a prendere qua quando vuoi.

## 29

Ti accasci a terra dal dolore, agonizzando. La testa ti esplode fra le mani. Urli con tutto il fiato che ti rimane. Poi buio. Il velo della memoria si rompe e finalmente ricordi. Aggiungi 1 punto di **Memoria**.

Se hai almeno 6 punti di **Memoria**, continua a leggere. Altrimenti vai al [5](#) e leggi i paragrafi permessi dal tuo nuovo punteggio. Poi torna al [34](#) e fai le tue scelte sapendo che da Làira non puoi più tornare.

Quando ti sei ripreso, ringrazi la Sapiente. «Tu credi di aver ritrovato la tua memoria. Ti manca ancora una cosa da fare. Quando l'avrai compiuta, perpetrando la tua missione, allora ogni cosa ti sarà rivelata». «Ma non so cosa devo fare, forse sono più confuso di prima!». La donna pianta i suoi occhi grigi nei tuoi: «Sei stato mandato qua da Yanosh per far fallire questa missione. Devi ucciderne il capo. Questo è il tuo accordo con lui. Eppure se desisti ti si rivelerà un futuro migliore. Prima di Yanosh hai un accordo con me. Difendi Gràndar e ti verrà rivelata la parte mancante del tuo passato. Va' da Mèrtox, in lui troverai un valido aiuto». «E Rèigar? Con lui cosa devo fare?» chiedi ancora. «Purtroppo una potente magia lo protegge dalla mia chiaroveggenza. Ma facendo i debiti conti, è lui il nodo da sciogliere. Non affrontarlo adesso, limitati a difendere Gràndar, solo questo riesco a dirti».

Vai al [34](#) e fai le tue scelte, considerando che non puoi più tornare da Làira.

## 30

Una fitta alla testa ti fa chiudere gli occhi: vedi Ròder davanti a te mutare aspetto. «Tutto bene?» ti dice il guerriero possente, seduto di fianco a te. «Sì sì, tutto a posto» rispondi. «Qual'è il piano?» dici, per distrarre l'attenzione da te. A Gràndar s'illumina il volto e riprende a parlare concitato: «Allora, la situazione è questa. Stiamo aspettando un potente artefatto che dovrebbe arrivare a giorni. Si tratta di un Bastone magico capace di molte cose. Io non me ne intendo molto, ma il nostro mago Rèigar lo sa maneggiare alla perfezione. Grazie a esso ci sarà più facile entrare e sgominare i sortilegi di Yanosh. Intanto stiamo approntando l'equipaggiamento necessario per la missione: nulla di troppo, ci sarebbe da zavorra per il lungo viaggio. Appena arrivato l'artefatto, partiremo alla volta della Rocca Impenetrabile. Dovremo imbarcarci fino alle Lande Sveltanti e da lì procedere a cavallo per le Brulle Terre. Ci guiderà Mirtèsia, esperta di quelle zone. Giungeremo così alla fortezza da tergo. Il viaggio come è stato pensato è molto più lungo ma enormemente più sicuro di quello diretto. Arrivando da dietro siamo protetti dai Monti Alkaidi. Da essi alla Rocca c'è solo un braccio di terra pianeggiante: dovremmo percorrerlo a piedi e di notte per non essere visti, ma con la guida di Mirtèsia sarà un gioco da ragazzi. Da lì arriveremo alla base della Rocca. A quel punto intervieni tu. Grazie allo studio della mappa ci permetterai di penetrare nella fortezza e ci guiderai nel suo cuore, evitando le trappole, fino alle stanze di Yanosh. Rèigar annullerà i suoi sortilegi e ci renderà invisibili alle arti magiche del negromante. Mèrtox ci difenderà dalle sue sentinelle. A quel punto dovremmo ucciderlo. Una volta eliminato, il potere della Rocca si spognerà, e con esso anche quello sulle sue creature: sarà facile per noi tornarcene a casa e far partire l'esercito della Sacra Alleanza per sgominare ciò che rimane delle schiere del negromante». Ti accarezzi il mento liscio e dici: «Un piano ben congeniato. Devo assolutamente studiarci la mappa». Gràndar sorride per la tua risposta e Mèrtox, il guerriero ti batte una mano sulla spalla. È ora di pranzo e vi accomodate nella Sala Gialla per mangiare.

Passi il pomeriggio a studiare la mappa, aiutato da Rèigar, Gràndar e Làira la Sapiente. Ti sembra fortemente familiare. Anche le scritte, diresti quasi che le hai fatte tu, anche se non è possibile. Dopo cena, continui a studiare la carta, stavolta da solo. Sei affascinato dalla carta: dopo una giornata di studio ti sembra così fatta male da essere poco credibile. Chi si affiderebbe mai a un lavoro del genere? Non sai se sono le tue doti di esperto geniere o l'incapacità degli altri a farti fare queste riflessioni. Ad un tratto ti viene in mente la possibilità che tutto questo non sia altro che una grossa farsa. Non ti accorgi del tempo che passa, concentrato come sei nei tuoi studi. D'un tratto senti dei passi avvicinarsi nella stanza. Pensi sia Gràndar che ti incita ad andare a letto. Invece vedi Mirtèsia. La donna dondola camminando col suo passo non più felpato. Sembra ubriaca, o drogata. «Pèretar – ti dice con una voce lamentosa – ti volevo chiedere scusa per il mio comportamento». Si appoggia al tavolo, respirando a fatica. Senti un forte olezzo di vino. «Sono molto nervosa per questa missione. Inoltre la luna è piena e mi agita ulteriormente». Singhiozza con forza. «Poi sai... noi donne in certi periodi del mese siamo intrattabili...» e ride sguaiata, cadendo sul tavolo. «Aiutami a tornare nella mia stanza» ti dice una volta che si è ripresa. Che fai?

L'accompagni in stanza, vai al [23](#)

Non ti fidi e chiami i servi addetti a sorvegliare la tua camera per farla accompagnare, vai al [39](#)

## 31

Il Boia ti dà le indicazioni per raggiungere la fossa. Tu le segui alla lettera, per non perderti in quei cunicoli, ma è un dedalo talmente intricato che svariate volte devi tornare sui tuoi passi. Alla fine ti trovi in un tunnel. Prendi una torcia e ti infili dentro. Segui il passaggio per diversi metri, quando questo svolta a sinistra e intravedi degli uomini intorno a una fossa, in lontananza. «Fermi!» urla correndo verso di loro. «Non gettate il corpo!». Gli uomini si voltano verso di te. «È un ordine di Gràndar» ansimi mentre li raggiungi.

«Spiacente amico – ti risponde uno di loro – di a Gràndar che il suo uomo è ormai andato». Ti sporgi dalla fossa. È talmente profonda e buia che è impossibile recuperare il cadavere. Non ti rimane altre che andare nella Sala Verde.

Vai al [5](#)

32

Andate dal vecchio Ròder e lo perquisite. Addosso trovate uno Stiletto: «Tipica arma da assassino» commenta Gràndar. Poi vedete una Bocchetta mezza piena di un Liquido Rosa: «Uhm... faremo subito analizzare il contenuto dai nostri esperti» dice l'uomo mettendosi la Bocchetta in tasca. Infine trovate un Talismano di Rame con dei serpenti intrecciati intorno a un occhio: «Ma questo è il simbolo della Setta dei Cobra! Questa è la conferma che quel vecchio era un uomo pericoloso. Grazie al cielo ora è morto... e tu sei vivo! Non merita neanche di essere sepolto, lo getteremo nella fossa dei torturati».

Vai al [4](#)

33

Mirtèsia tira fuori il tuo Zaino e comincia a vuotarlo sul tavolo. «Guardate cosa portava il nostro amico con sé!». Dallo Zaino esce tutto il suo contenuto. «In questa Bocchetta ci sono i resti del più potente veleno conosciuto» illustra Mirtèsia. «Vicino al vecchio è stata trovata una Borraccia di vino avvelenato, lo stesso vino che l'ha ucciso. Poi c'erano una Mappa con indicati i sotterranei della nostra fortezza, compresi i passaggi segreti e un'Asta da Combattimento intarsiata». C'è un minuto di silenzio. Tu guardi gli oggetti che Mirtèsia ha trovato nella stanza 45 e noti che le scritte sulla Mappa hanno la stessa calligrafia della Pergamena del vecchio. La Sapiente interrompe la tensione: «Cos'hai vuoi dimostrarci con queste cose?». Mirtèsia sospira forte. «Ma non vi sembra evidente? Pèretar e Ròder giungono qua insieme, mandati da persone diverse. Si sono incontrati per la via e hanno deciso di continuare facendosi compagnia, vista la comune meta. Ròder ha avuto tempo di conoscere Pèretar e ha sospettato qualcosa su di lui. Quando sono giunti qua, deve aver trovato o capito alcunché che ha confermato i suoi sospetti. Ròder ha così deciso di fare fuori Pèretar, ma questi ha mangiato la foglia e ha avvelenato il vecchio. Ròder ha cercato di difendersi ed è riuscito egli stesso a ferire Pèretar con lo Stiletto avvelenato. Ròder non è sopravvissuto mentre Pèretar è stato più fortunato, magari possedeva un antidoto. Adesso fa la pantomima dell'amnesia per ricevere attenzioni da Gràndar e poter così agire indisturbato». «Mmm – mugugna il mago – la tua storia non è molto convincente. Perché Ròder avrebbe dovuto farsi giustizia da solo invece di denunciare Pèretar a Gràndar, come stai facendo tu? Sapeva di rischiare ad agire da solo, e infatti ci ha lasciato le penne. Inoltre, se sospettava di Pèretar fino a volerlo uccidere, come ha fatto questi a fargli bere del vino?. Certo c'è da chiedersi cosa facessero sia Ròder che Pèretar con del veleno con loro». «Questa è una buona domanda, Rèigar» interviene la vecchia. In tutto questo dibattito non hai saputo intervenire. La testa ti martella e non ricordi niente, se non quell'immagine di Ròder che ti parla minaccioso. Anche tu vorresti scoprire chi sei, e cosa fai lì. «Purtroppo non posso aiutarvi, non ricordo più nulla. Se riuscite a scoprire qualcosa, sarò io il primo a esservene grato» è l'unica cosa che riesci a dire. «Bugiardo!» ti incalza Mirtèsia. Si avvicina a te, sguaina la Mazza e ti dice, minacciandoti: «Dicci chi ti manda! Sei uno scagnozzo di Yanosh, vero?». Metti mano alla Spada, quando Gràndar si mette nel mezzo e dice: «Adesso basta! Mirtèsia, stai al tuo posto. Non ci sono prove sufficienti per accusare Pèretar. Se voleva uccidermi avrebbe potuto farlo facilmente in più occasioni. Ricordatevi che siamo qua per un unico intento. Smettetela subito con discorsi senza senso e mettamoci insieme a decidere sul da farsi. Abbiamo già perso del tempo prezioso». Mirtèsia torna al suo posto, ma evita di considerarti. Tu fai altrettanto. Ti viene reso lo Zaino, meno la Bocchetta di Liquido Trasparente.

Rèigar è rimasto tutto il tempo a studiare l'Asta da Combattimento scolpita con strani simboli. D'un tratto scatta in piedi e dice: «Ma certo! È questa l'asta magica che stavamo aspettando!». Gràndar lo guarda stupito: «Cosa? Ma non è come me l'hai descritta». «No – risponde il mago – solo perché è stata camuffata magicamente». Prende un coltello e toglie un piccolo chiodo infisso a un'estremità, poi recita: «Agarismà!». L'Asta si trasforma diventando un lungo Bastone d'Ebano venato d'argento, con una punta in basso e due ali dorate in cima, da cui pendono due anelli. «Ma... ma...» balbetta Mèrttox. «Magia» interviene Làira. «Il mistero s'infittisce» conclude Gràndar, alquanto preoccupato.

Vai al [30](#)

34

È evidente che qualcuno ti vuole incastrare. Magari lo stesso che ha cercato di ucciderti, che a questo punto non credi sia stato solo Ròder. Non ti rimane altro che cercare di parlare con i tuoi compagni, per capire chi di essi è il traditore. Occorre fare la mossa giusta e in fretta. Chi ti vuole morto ha sicuramente capito che lo stai per scoprire. Lui stesso non vuole che gli altri sappiano di lui. Devi essere molto scaltro e pronto a tutto.

Controlla i tuoi punti di **Memoria** e vai al [12](#) poi torna a questo paragrafo e fai le tue scelte.

Se vuoi parlare con Rèigar il mago, vai al [14](#)

Se interroghi Làira la Sapiente, vai al [16](#)

Se preferisci andare da Mèrttox il guerriero, vai al [37](#)

Se invece vai da Gràndar, vai al [24](#)

35

La mattina ti svegli di buon umore. La testa è finalmente leggera. Ti lavi come al solito e noti di nuovo il tuo tatuaggio. Se hai accompagnato Mirtèsia a dormire e hai almeno 3 punti di **Memoria**, vai al [26](#)

Altrimenti vai al [5](#)

36

Vedi un uomo alto, i capelli neri che gli cadono sulle spalle larghe. Ha un mantello rosso e un pettorale d'acciaio, anch'esso rutilante. Come ti vede, esclama: «Pèretar! Stai bene? Ti aspettavamo sù nella Sala Verde». Dietro di lui sbucca un omeone dalla pelle scura, alto più di due metri. Indossa Spallacci, Gorgiera, Bracciali e Schinieri di Bronzo brunito. L'uomo scuro non entra nella stanza.

Se vuoi attaccare l'uomo di fronte a te, vai al [21](#)

Se vuoi parlarci, vai al [6](#)

Trovi Mèrtox nel corridoio che porta alla sua stanza: «Ti stavo cercando» ti dice. Entrante nella camera e Mèrtox si assicura che non ci sia nessuno nei paraggi. «Ormai la missione è fallita» ti dice il gigante nero. «Io non mi fido più di nessuno. Penso solo a portare a casa la pelle». «Perché confidi a me queste cose? Tutti mi accusano, ormai». «No, solo Mirtèsia ti accusava. Ma ho sentito con le mie orecchie la Sapiente difenderti. E a me questo basta. Non sono un uomo di grande acume, ma so di chi fidarmi. Lei è una di queste persone. Gràndar è un brav'uomo ma penso che si sia bevuto il cervello. Rèigar è un mago, e questo basta a non farmi fidare di lui. Mirtèsia...». Il guerriero si ferma un attimo e poi riprende: «Beh, non è più un problema. Se non avesse cominciato lei questa pantomima, nonostante l'inconveniente del vecchio, avrei nutrito qualche speranza di andare avanti. Ma troppe cose strane sono successe. Quella donna, poi, aveva strani intralazzi con Rèigar. Per non parlare delle scappate notturne nella stanza di Gràndar. Tramava qualcosa, così ho sfruttato la sua ubriacatura per farla tacere per sempre». Mèrtox ha ucciso Mirtèsia! Fai fatica a stare calmo, vorresti uccidere questo bestione, ma ti farebbe a fette in un attimo. Lui si fida di te: non ha capito niente di quello che è successo. È una persona semplice che si limita a ragionamenti elementari. Troppo, a volte.

Se te ne vai con una scusa, vai al [34](#) e fai le tue scelte.

Altrimenti parla ancora con lui e vai al [28](#)

Se lo vuoi attaccare, continua a leggere:

**Mèrtox: Attacco 9, Difesa 8, Resistenza 22**

Hai tu l'iniziativa. Il guerriero ha uno Spadone che gli dà +4 ai danni ma non ha armatura, non si aspettava un tuo attacco.

Se lo uccidi puoi prendere il suo Spadone, poi vai al [34](#) e fai le tue scelte, considerando che Mèrtox è morto e scrivi la parola d'ordine *Orione*.

«Sento che mi devi dare dei chiarimenti riguardo a tutta questa faccenda» gli dici senza mezzi termini, indicando la mappa. Il mago ti sorride e risponde: «Ma certo, mio caro amico. Vedi, Yanosh ha cominciato a non fidarsi di te. Gli sono nati dei sospetti sulla tua vera identità e mi ha mandato a ucciderti. Tu però sei un uomo dalle mille risorse e sei riuscito a scamparla. Mi sono alleato con Ròder, che è stato facile corrompere. L'ho convinto a trasformarsi nella tua amata Mirtèsia, o dovrei chiamarla Fèrala, e ad attaccarti mentre io tramutato in lui grazie a un incantesimo ti ho trascinato nella stanza 45. Soltanto che tu avevi capito che Ròder ti stava tradendo e la sera prima sei riuscito a mettergli il veleno nel vino. Un veleno lento ma letale, pensato apposta per gli assassini ben architettati. Era destinato a Gràndar ma non hai esitato a usarlo con Ròder per salvarti la pelle. Non potevi però immaginare che Ròder era mosso da me e io volevo evitare di farmi scoprire e ci sono ben riuscito. La tua Mirtèsia ha consumato notti d'amore per cercare di salvarti la vita, e non solo con me. Ma tu avevi già la tua difesa naturale contro il veleno, fatto a noi tutti sconosciuto. Nonostante la tua amata parlasse facilmente nel sonno, soprattutto grazie ai sortilegi, questo fatto non le è uscito di bocca. Se non ti avesse accusato derubandoti di notte sarei riuscito a entrare nella tua stanza e ucciderti facilmente. Ma la sua mossa ha fatto sì che Gràndar ti mettesse delle guardie. Mirtèsia voleva parlarti perché si era accorta del tuo stato di grave amnesia ma non ne ha avuto il modo. Gràndar l'ha sistemata facendola bere. Ha usato una buona tecnica. Siccome Gràndar se la spassava con Mirtèsia e la considerava la sua compagna, spesso lei lo aiutava nelle cose pratiche della fortezza. Lui, che è un uomo furbo, non stava mai solo con lei durante il giorno (se lei lo avesse ucciso di notte l'avrebbero subito scoperta perché tutti sapevano della loro relazione). Gràndar ha una grande cantina, ma alquanto vecchia. Ha chiesto a lei di darle una mano a controllare i vini, se erano ancora buoni. C'è un vino tipico di questa zona che se lo mischi col miele e un pizzico di sale blu diventa di un'alcolicità altissima. Ma il suo effetto lo manifesta dopo un po' di tempo. Così Mirtèsia s'è ritrovata ubriaca senza accorgersene. Come tu hai raccontato è venuta da te chiedendoti scusa: non poteva certo dirti tutto perché tu non ci avresti creduto. Gràndar voleva solo tenerla tranquilla per un po', per pianificare questa impresa. Ignorava (e continua a ignorare) il vostro mandato. Ma lui è fatto così, è un uomo semplice, anche se quando è in missione diventa un capo eccezionale. Non so quanto hai recuperato della tua memoria, ma se sei qui devi aver già fatto un po' di strada. Peccato che questa si fermi qui! Adesso vado da Gràndar e faccio quello che tu eri chiamato a fare, e poi farò cadere la colpa su di te. Vai pure a chiedere aiuto e ad avvertire gli altri: ormai nessuno si fida di te e ti metteranno a morte. Addio, prezioso strumento dei miei piani!». Detto ciò scompare dalla stanza. Scrivi la parola d'ordine *Follia* e aggiungi 1 punto di **Memoria**. A te decidere cosa fare, se fermare Rèigar o fuggire dalla fortezza. Se scegli quest'ultima scrivi la parola d'ordine *Fuggitivo* e, se hai almeno 3 punti di **Memoria**, vai al [40](#). Altrimenti torna al [34](#) e fai le tue scelte, ricordando che non puoi più tornare nella stanza di Rèigar.

Chiami le tue guardie di sorveglianza e dici loro di accompagnare Mirtèsia alla sua stanza, ingiungendo loro di tornare subito. Per sicurezza le aspetti finché non tornano. «Tutto fatto – dice una di loro – dorme come un agnellino».

Le precedi nella tua camera e le saluti, preparandoti a dormire.

Vai al [35](#)



#### 40 Le metamorfosi

Sei sul tetto della fortezza, tua mèta preferita. La luna piena bagna d'argento le figure ammantate d'ombra. Il vento soffia alle tue spalle, quasi volesse sollevarti nel cielo. Il tuo cuore è gonfio di emozioni. In questi tre giorni la tua vita è stata sconvolta da eventi inaspettati. E non sei ancora del tutto sicuro di ricordarti veramente chi sei. Quel maledetto veleno deve averti toccato il cervello sì da farti venire la tremenda amnesia che ti ha sconvolto. Ma quello che importa e che tu ne sia uscito vivo, anche se hai subito una grave perdita: Fèrala. Ma per un verso il tuo cuore è in pace, perché hai seguito ciò che più sentivi di fare. Hai sempre amato la luna, questo lo ricordi bene. E la notte. Il tuo istinto ti ha spesso portato qua, dove nessuno ti può trovare. Sei sempre stato un uomo sfuggente. Assapori ancora un po' la comunione con la notte e il suo astro bianco. Fai un profondo respiro: è tempo di tornare.

**Se hai riportato la parola d'ordine *Fuggitivo*, leggi questo paragrafo:**

Prima di fuggire lontano, la luna ti rimembra le ultime immagini vissute. Hai scoperto di essere al servizio di Yanosh e di dover uccidere Gràndar, per fermare la sua missione. Sei veramente tu il traditore. Ma non sei l'unico. Ricordi perfettamente il tuo passato da assassino, adesso. Il più famoso delle Terre Conosciute. Ricordi anche il tuo incontro con Yanosh e la missione affidata a te e Fèrala da lui. Ma non capisci perché il negromante non si sia fidato di te, mandandoti Rèigar e Ròder a ucciderti. Ma la missione è compiuta lo stesso, anche se non per mano tua. Gràndar è stato ucciso dal mago. Adesso ti stanno cercando, convinti che tu ne sia stato l'esecutore. Puoi tranquillamente tornare da Yanosh a farti dare il resto della paga e fargli così rimangiare i suoi gesti inconsulti contro di te. Hai amici potenti con cui difenderti e tramite la tua Setta gli estorcerai il denaro promesso. Un'altra mossa così e lo manderete sotto due metri di terra. Grazie al gesto di Rèigar il merito dell'omicidio cade solo su di te. Sei stato scaltro a fuggire e ti sei risparmiato il lavoro sporco. Non ti rimane altro che sparire. E tu sei bravo in

questo. Adesso che ti ricordi tutto, puoi mettere in atto la tua esperienza. Sparirai nella notte come un'ombra, silenzioso come un gufo, veloce come un lupo. Pensi un'ultima volta alla tua amata Fèrala. Sebbene a suo modo, anche lei ti amava.

**Se hai riportato anche la parola d'ordine *Orione*, continua a leggere:**

Per fortuna hai vendicato Fèrala. Il suo assassino non può vantarsi più di nessuna impresa. Gli hai reso ciò che si meritava. Sorridi pensando che la missione di Gràndar era spacciata in partenza. Più della metà dei suoi chiamati erano traditori al soldo di Yanosh. Possibile che Yanosh fosse così spaventato da quello sprovveduto di Gràndar? Adesso non ha più importanza. Mandi un bacio alla luna, figurandoti il volto di Fèrala nell'astro bianco.

**Se hai riportato anche la parola d'ordine *Assassino*, leggi questo paragrafo:**

Prima di fuggire lontano, la luna ti rimembra le ultime immagini vissute. Hai scoperto di essere al servizio di Yanosh e di dover uccidere Gràndar, per fermare la sua missione. Sei veramente tu il traditore. Ma non sei l'unico. Ricordi perfettamente il tuo passato da assassino, adesso. Il più famoso delle Terre Conosciute. Ricordi anche il tuo incontro con Yanosh e la missione affidata a te e Fèrala da lui. E tu, anche stavolta, non hai fallito. Yanosh ti deve delle scuse, per aver tentato di ucciderti. Tramite la Setta, e i suoi potenti membri, riuscirai a estorcergli il denaro che ti deve e a minacciarlo per il suo comportamento. Un'altra mossa così e finirà due metri sotto terra. Il tuo passato è ora chiaro nella tua testa e nessuno può approfittarsi ancora di te. Non ti rimane altro che sparire. E tu sei bravo in questo. Adesso che ti ricordi tutto, puoi mettere in atto la tua esperienza. Sparirai nella notte come un'ombra, silenzioso come un gufo, veloce come un lupo. Pensi un'ultima volta alla tua amata Fèrala. Sebbene a suo modo, anche lei ti amava. Se hai riportato anche la parola d'ordine *Orione*, leggi il paragrafo precedente.

**Se hai riportato anche la parola d'ordine *Bagatto*, continua a leggere:**

Per fortuna hai eliminato Rèigar e Ròder, così puoi dimostrare a Yanosh e i suoi scagnozzi che mettersi contro di te è molto pericoloso. Sarà per loro un grave scacco e motivo di gloria per te di fronte alla Setta. Non si scherza con uno degli alti membri della Setta dei Cobra. Da secoli questa alleva gli assassini più scaltri ed esperti. Tu sei uno dei migliori frutti, forse il migliore. Se non altro tutto quello che è successo ti renderà ancora più famoso e ricercato, ma soprattutto temuto.

**Se hai riportato anche la parola d'ordine *Amici*, leggi questo paragrafo:**

Prima di partire, la luna ti rimembra le ultime immagini vissute. Sei stato un abile doppiogiochista. Eri venuto per tradire Gràndar, hai finito per tradire Yanosh. Ma è ciò che si merita chi tradisce te. Hai preferito far saltare la tua missione, ma la Setta non ti punirà: il tuo stesso mandante ha cercato di eliminarti. È un motivo sufficiente per non compiere il proprio dovere. Gràndar continua a non sapere di te e ti tratta come suo salvatore. Làira conosce il tuo passato, ma non vuole esporlo. Dopo la liberazione di Gràndar si è limitata a dirti: «Non sei pronto per la grande rivelazione. Se agissi su di te ne moriresti. Il tuo cervello porta dei danni non rimediabili». A niente è servito chiederle spiegazioni. Ma a questo punto non t'interessa più. Sai tutto quello che vorresti sapere, nonostante quel dannato veleno ti abbia toccato le cellule cerebrali in cui si nasconde la memoria. Forse non ti ricordi tutto, ma la maggior parte delle cose. Sai bene di essere un assassino della Setta dei Cobra, il più famoso delle Terre Conosciute, e di essere stato pagato da Yanosh per mandare all'aria il piano di Gràndar. Ti ricordi del viscido Ròder e della tua amata Fèrala. Ti mancano degli elementi, ma sono solo dettagli per te, ormai irrilevanti.

Nonostante tu non abbia bisogno di nasconderti, ami stare lontano da quel manipolo di incapaci, e l'unico posto isolato sembra essere proprio il tetto. La missione di Gràndar sarebbe fallita anche senza la tua presenza e quella di Fèrala, Rèigar e Ròder. Gràndar è così sprovveduto che il suo gruppo si sarebbe ammazzato con le sue mani. Chissà perché la Sacra Alleanza ha scelto un uomo così incapace. Infatti l'Alleanza gli ha tolto l'incarico, decidendo che una missione del genere non gli occorre più. Gira voce che in questi giorni Yanosh sia scomparso, forse ammazzato da qualcuno. Ma può darsi che sia solo un modo per non mortificare troppo Gràndar con il sollevamento dall'impresa. Lo scoprirete presto. È anche vero che gli eserciti della Sacra Alleanza si sono mossi per dare battaglia alle schiere del negromante. O sono impazziti, o sanno il fatto loro. Sono cose che non ti interessano più. Fra poche ore te ne partirai. Da solo, senza scorte di Gràndar. Non hai bisogno di nessuno. Adesso che ti ricordi tutto, puoi mettere in atto la tua esperienza. Sparirai nella notte come un'ombra, silenzioso come un gufo, veloce come un lupo. Pensi un'ultima volta alla tua amata Fèrala. Sebbene a suo modo, anche lei ti amava. Se hai trascritto anche le parole d'ordine *Orione* e *Bagatto*, leggi i rispettivi paragrafi.

**Se hai riportato anche la parola d'ordine *Finale*, leggi questo paragrafo:**

Prima di partire, la luna ti rimembra le ultime immagini vissute. Ancora fai fatica a credere a tutto ciò che è stata la tua vita. Tu non sei un semplice assassino della Setta dei Cobra, mandato da Yanosh per uccidere Gràndar e far fallire così la sua missione. Questo è quello che faticosamente hai ricordato di te stesso. In realtà tu sei un agente della Sacra Alleanza, discepolo della Sapiente Làira. Il Consiglio dei Sapienti era stato chiamato per trovare una soluzione alla furia dilagante di Yanosh. Così, ormai già cinque anni fa, Làira ti ha chiamato a questa impresa difficile, che tu hai saputo portare a termine. Occorreva un piano astuto per eliminare Yanosh. Essendo il negromante molto potente, nessuno sarebbe riuscito a ingannarlo o a fronteggiarlo in nessun modo: né con la magia, né con la forza. Così Làira ti ha chiesto di diventare un altro. C'è un potente incantesimo, che solo il Consiglio insieme può eseguire, che permette di svuotare completamente la memoria e l'identità di una persona. O meglio, di nasconderla in un angolo neutro del cervello, protetta da ogni possibile sortilegio. Nessuno è capace di scovarla e tantomeno di penetrarla. Non la persona che subisce l'incantesimo e neanche il Consiglio nel suo insieme. Tale memoria esce dal suo rifugio, tornando nella sua sede e rendendo l'identità originaria alla persona, solo quando è stato eseguito il comando impartito da chi esegue la magia. Una volta persa la tua memoria ti è stata innestata quella di un uomo, di nome Fàilas, assassino senza scrupoli della Setta dei Cobra. Quest'uomo è stato catturato nella Torre dei Sapienti e, suo malgrado, è stato sacrificato per la causa di Yanosh. L'innesto è accaduto mentre eri in stato comatoso, dovuto all'incantesimo. Ti sei svegliato fuori dalla Torre dei Sapienti. Credendoti Fàilas, sei tornato nella tua Setta, convinto di aver fallito la tua missione, sebbene tu avessi un vuoto di memoria sull'accaduto. Da lì hai operato come assassino per la Setta, con l'appoggio a te sconosciuto di spie dei Sapienti e della Sacra Alleanza, e ti sei guadagnato la fama di omicida più famoso delle Terre Conosciute. Yanosh, cominciando a temere l'Alleanza, ti ha assoldato varie volte e tu hai compiuto infallibilmente le sue missioni. Una volta acquisita la sua fiducia da parte di Yanosh, è stata creata la pantomima della mappa. In realtà non è mai esistita una carta della Rocca Impenetrabile, né un traditore che l'abbia portata alla Sacra Alleanza. È questa che ha architettato

tutto, disegnando una mappa a caso, per attirare l'attenzione di Yanosh. Questi, infatti, già provato dalle difficoltà delle sue battaglie, non ha retto il colpo. È arrivato a non fidarsi più di nessuno, nonostante la crudele "pulizia" di sfiduciati già perpetrata dal negromante. Così ha mandato te, Fèrala e Ròder per eliminare Gràndar e far fallire la missione. Altre volte Yanosh aveva cercato di impadronirsi della mappa, mandando i suoi più fedeli ed esperti scagnozzi, ma invano. Anche perché non esisteva nessuna mappa, ma questo Yanosh l'ha capito troppo tardi. L'idea di avere dei punti deboli ha istillato nel negromante un terrore crescente. Quindi, dopo aver mandato te e gli altri, non fidandosi neanche di voi, ha deciso di intervenire egli stesso. Era ciò che voleva il Consiglio dei Saggi. Più volte avevano tentato con molti metodi, sacrificando persone preziose. Finalmente ci erano riusciti. Yanosh ha fatto catturare uno dei maghi dell'Alleanza e l'ha ucciso. Ha preso poi possesso del suo corpo con una terribile negromanzia. Era l'unico modo che aveva per non farsi riconoscere. Se fosse venuto col suo semblante i potenti maghi dell'Alleanza lo avrebbero presto scoperto. Ha rischiato molto perché così facendo ha perso la maggior parte dei suoi poteri. Ma non aveva scelta. L'inquietudine di eliminare Gràndar non lo faceva dormire la notte. È venuto alla roccaforte di Gràndar anticipando te e Mirtèsia, ma non è riuscito a prevenire Làira e Mèrtox. Così non è riuscito a eliminare subito Gràndar ed ha vissuto tutto il tempo con il terrore di essere scoperto da Làira. Ha inventato quella storia del Bastone magico per prendere tempo e ha facilmente convinto Ròder a complottare contro di te. Ha fatto di tutto per rendere più terribile la tua morte: far trasformare Ròder in Mirtèsia e farti assalire da lei; la cosa più dolorosa è stata vederla soccombere, anche se poi hai capito chi era veramente. Lì per lì ti ha distrutto. Tu avevi inteso subito che Ròder era un'opportunisto senza scrupoli e, grazie alla tua amicizia con Gràndar, che ti ha preso subito in simpatia, ti sei reso conto che il metamorfico era mal voluto dal capo della missione. Dalle informazioni di Mirtèsia, che se la intendeva con Rèigar e (anche se lui sapeva di voi e voi niente di lui qualcosa si è fatto sfuggire grazie all'infalibile tecnica amorosa della donna) hai scoperto che Ròder era in combutta per eliminarti, così lo hai anticipato avvelenandolo, tanto Gràndar non lo avrebbe pianto, né avrebbe sospettato di te. Quando ti ha chiesto di andare nella stanza 45 eri convinto che avrebbe agito da solo (anche perché loro non potevano sapere che tu eri a conoscenza dei loro piani) e, sapendo che sarebbe morto presto, ti sei esposto. Rèigar ti ha fregato, soprattutto trasformandosi in Ròder e fornendo il veleno al metamorfico, che per le regole della Setta non poteva possedere. Questo veleno non ti ha ucciso, grazie agli anni passati a svilupparne la resistenza. Ha però toccato le cellule cerebrali, andando a infierire con il potente incantesimo che il Consiglio aveva fatto: così ti ha spiegato Làira in seguito.

Perché Yanosh ti ha voluto uccidere? Ha sospettato qualcosa di te? Neanche Mirtèsia conosceva la tua vera identità, solo Làira la sapeva. Con il corpo preso in prestito dal negromante non sarebbe mai riuscito a penetrare la mente della Sapiente (e tantomeno a ucciderla). O semplicemente non si fidava più neanche di te e voleva toglierti di mezzo. D'altronde non poteva rivelarti la sua identità. Qualsiasi sia il motivo rimarrà un mistero. Fatto sta che lo hai stupito resistendo al veleno. A quel punto Mirtèsia ha recitato un ruolo magistrato. Ha capito subito, vedendoti, che non eri più in te. Ha inscenato la pantomima delle accuse e ti è venuta a derubare di notte, facendosi beccare, per assicurarti delle guardie da Gràndar e proteggerti da Rèigar e da altri eventuali tentativi di farti fuori. Ha calcato molto la mano con le accuse verso di te, contando troppo sul suo ascendente su Gràndar; questi l'ha voluta tener calma per un po' con un trucco che l'ha fatta ubriacare. A quel punto è intervenuto Mèrtox, che finora si era limitato a osservare e che avrebbe dovuto farlo ancora. Ma la tensione l'ha innervosito e, da uomo semplice e poco astuto, ha eliminato l'elemento disturbante: Mirtèsia. La ringrazierai tutta la vita per il sacrificio della sua vita a favore della tua. E così gli perdoni tutte le sue storie con gli altri uomini che mascherava come "lavoro sporco". Grazie a eventi che gradualmente ti hanno fatto recuperare la memoria, l'effetto del veleno si è via via affievolito fino a che le tue cellule cerebrali non si sono riprese completamente. Nonostante fossi confuso sul da farsi e sulla tua identità ti sei fidato di Làira, difendendo Gràndar e uccidendo Rèigar/Yanosh. Ma se la Sapiente già sapeva che Rèigar era Yanosh, perché non l'ha fatto uccidere subito da Gràndar? Il fatto è che non lo sapeva. Lo sperava. Finché non ne aveva la certezza non poteva agire. Anche perché Gràndar si fidava di Rèigar e credeva alla messa in scena della mappa. Ma se la mappa era un falso per attirare il negromante, perché questo non si è accorto subito che era tutta una farsa appena adocchiata la cartina? C'è da dire che in un primo momento la mappa era inavvicinabile. Poi Gràndar ha cominciato a farla vedere a te. Tu hai finto di studiarla un po' e alla fine hai convinto Gràndar a esporla pubblicamente. Rèigar ha avuto solo un paio di occasioni per vederla. Quando ti ha quasi ucciso e il giorno dopo. Deve comunque essersi accorto che era una farsa, ma per scrupolo ha rubato la mappa e ha voluto comunque uccidere Gràndar e mandare tutto a monte. Era troppo rischioso sparire lasciando tutto com'era, anche portandosi via la mappa. Poteva esserci la vera mappa in mano a Gràndar, a Làira o a qualcun altro. Così ha messo tutto in subbuglio. Forse ha indotto in qualche modo Mèrtox a uccidere Mirtèsia, senza che lui se ne rendesse conto. E quando ti ha visto non si è fatto problemi a dirti la verità, anche se non tutta: ha continuato a celare la sua identità. Era convinto che saresti morto, in un modo o nell'altro, o che saresti stato incastrato: non c'è cosa peggiore che finire la propria vita in carcere. Ma stavolta sei stato tu a fregarlo pur non sapendo niente di lui, ma neanche lui sapeva veramente di te. Quando lo hai ucciso hai compiuto il comando che il Consiglio dei Sapienti ti aveva dato, e la tua memoria si è liberata dalla sua protezione, riprendendo il suo posto. Làira ti ha accompagnato in questo ultimo cammino di ricordi e ti ha raccontato quello che non sapevi. A Gràndar non è stata rivelata l'identità di Rèigar né la tua, semplicemente la Sacra Alleanza ha sciolto la missione e ha detto che Yanosh è stato trovato morto. Se avesse saputo che era stato usato come esca e scelto per la sua incapacità non avrebbe certo reagito bene. Adesso le schiere dell'Alleanza marciano contro quelle di Yanosh: queste non hanno più il supporto del negromante e non avranno vita facile, anche se la guerra sarà lunga. Tutto si è compiuto nel migliore dei modi. La missione preparata cinque anni fa è adesso terminata. Tu hai ritrovato la tua identità. Quella vera. Non ti chiami Fàilas in realtà, ma Crysel. Hai prestato la tua vita, la tua memoria, la tua natura intima, per questa missione quasi impossibile. Hai rischiato più della vita: il tuo stesso essere. Vivere per cinque anni come un altro, perdere la memoria di nuovo e ritrovarla nella sua interezza in così pochi giorni ti ha sconvolto. Ti sei congedato da Làira e da qualsiasi impegno verso i Sapienti o la Sacra Alleanza. Pensi di ritirarti in qualche bosco, in solitudine, almeno per un po'. Poi ti ricostruirai una vita. Normale. Non vuoi più essere uno strumento dei potenti. Troppe vite sono state stroncate per compiere questa missione. Per la Sacra Alleanza erano solo strumenti. Anche se sei stato tu ad accettare, ti senti violentato nell'animo. Anche se hai compiuto una missione che rimarrà negli annali della storia, non ti senti appagato. Tu non sei più nessuno ormai. Hai subito troppe metamorfosi: da

discepolo di Làira ad assassino della Setta dei Cobra in cui interpretavi molte parti, per il ruolo che avevi. Forse vi riuscivi così bene perché non avevi più un tuo "io". Adesso è tempo di fermarsi. Di mettere radici. Che i potenti si scannino pure fra di loro. Tu vuoi vivere la tua vita.