

Notte di Indagini

Introduzione

Questo racconto-gioco si svolge nel Magnamund, intorno all'anno PL 5055; il protagonista è una guardia della città di Amory, provincia del Principato di Salony nelle Terre Tormentate, a sud di Durenor e Sommerlund.

Amory è una città piccola ma ricca, che sorge centocinquanta chilometri a sud di Varetta, sulla strada che conduce verso Duadon e Tekaro.

Regolamento

A differenza dei Librogame di Lupo Solitario, le regole sono molto più semplici. Il tuo personaggio avrà un Registro di Guerra con le seguenti voci: Resistenza, Denaro, Zaino, Abilità Speciali e Parole d'Ordine. Di volta in volta sarà il testo a dirti se e quando modificare ogni riquadro.

Resistenza

Questo punteggio indica il tuo stato di salute e si ridurrà quando verrai ferito o farai grandi sforzi. Parti con 10 punti: se arrivano a 0, sei morto e devi ricominciare dall'inizio.

Denaro

La valuta più comune nel Magnamund Centro-Settentrionale (e quindi anche nelle Terre Tormentate) è la Corona. Il tuo borsello a inizio partita ne contiene 10, perché le guardie in servizio tendono a non portarsi dietro troppi soldi.

Zaino

Ogni guardia porta con sé un tascapane a tracolla, nel quale tiene effetti personali o strumenti di lavoro. Quando inizi la tua avventura è vuoto e può contenere al massimo due Oggetti. Riconoscerai ciò che può essere messo nello Zaino perché sarà indicato nel testo con le iniziali in stampatello maiuscolo.

Abilità Speciali

Il tuo personaggio, oltre a saper combattere con lancia e daga, ha anche un'Abilità Speciale che ha sviluppato nel corso della propria carriera in seno alla Guardia Cittadina di Amory, scelta nell'elenco seguente. Sarà il testo a dirti se e quando potrai farvi ricorso.

- Intimidire – La guardia ha imparato a trattare i peggiori ceffi dei bassifondi e non si fa spaventare dalle minacce di chicchessia. Avere questa Abilità Speciale implica anche essere più determinati nei combattimenti.
- Seguire Tracce – Utilissima per rintracciare fuggitivi nei vicoli più sperduti della città. Chi ha questa Abilità Speciale è anche un ottimo pedinatore.
- Persuadere – Spesso una lingua sciolta apre più porte di un buon grimaldello. La guardia con questa Abilità Speciale sa parlare con proprietà e riesce a anche a capire le emozioni dell'interlocutore.

Parole d'Ordine

Alcune delle tue azioni potrebbero non avere effetti particolari nell'immediato, ma rivelarsi decisive in futuro. Ogni volta che farai una di queste scelte, ti verrà chiesto di trascrivere una Parola d'Ordine nell'apposito riquadro. Sarà poi il testo a chiederti in futuro se hai segnato una data Parola d'Ordine e a dirti come comportarti di conseguenza.

REGISTRO DI GUERRA

| <i>Resistenza</i> | <i>Denaro</i> | <i>Zaino</i> | <i>Abilità Speciale</i> | <i>Parole d'Ordine</i> |
|-------------------|---------------|--------------|-------------------------|------------------------|
| | | | | |

Prologo

La pioggia batte incessante sul tetto della vecchia Caserma Settentrionale e tu, al caldo sotto la coperta di lana, ti concedi un sorriso soddisfatto nel pensare ai tuoi compagni d'arme, in servizio durante questa notte. In lontananza rimbomba un tuono e ti pare di sentire un nitrito. Nel dormiveglia, ti chiedi chi possa essere così pazzo da cavalcare in un momento come questo. La tua branda è la più vicina all'ingresso della camerata, ma senti comunque il russare di Covone, tre posti più in là. Ti tiri la coperta fin sopra le orecchie e cerchi di concentrarti sul ticchettio ritmico dell'acqua.

La tua giornata è stata lunga: dall'alba al tramonto sei stato in servizio alla Porta Nord, per controllare i Trans dei viaggiatori che entravano ad Amory e perquisire quelli che se ne andavano. Forse è un servizio più noioso rispetto alla ronda cittadina, ma è anche meno pericoloso e concede a voi guardie alcuni -momenti di svago. Peccato non si possa dire lo stesso per i malcapitati che vi forniscono questo svago.

Ricordi ancora quel mercante tatuato originario di Ragadorn che cercava di uscire nascondendo una sacca di Corone sotto al sedile del cocchiere. Ce l'aveva quasi fatta, ma poi il Sergente aveva chiesto a Occhiomorto di controllare se il posto a sedere fosse comodo. Il tuo commilitone potrà essere guercio, ma non è certo uno sciocco: pochi secondi dopo il postiglione era sdraiato nel fango con la lancia di Faina puntata alla gola e Occhiomorto aveva in pugno la borsa di monete. Nessuno,

nemmeno il mercante stesso, ha avuto niente da ridire quando avete confiscato la somma per intero. Almeno quel porco si è tenuto il carro, non avrà motivo di lamentarsi.

C'era anche un grasso Sommerliano che viaggiava con la moglie e il bambino in fasce, ma aveva solo due Trans perché pensava che il piccolo potesse farne a meno. Il Sergente era stato molto disponibile: poteva entrare con la moglie e lasciare il piccolo alle cure di Uncino, o entrare col piccolo e lasciare la moglie alle cure di tutte le altre guardie, oppure semplicemente acquistare un terzo Trans per trenta Corone. Era dieci volte il suo prezzo, ma quel maiale non aveva battuto ciglio mentre scuociva il denaro e aveva anche ringraziato con un inchino il "Sottufficiale Gentiluomo" per avere fatto uno strappo alla regola. Che bevuta vi siete fatti a fine turno con quel bottino, ovviamente alla salute del benefattore!

Vai all'1.

1

Un tuono più forte degli altri fa tremare il vecchio edificio, un uomo grida all'esterno e la vecchia campana del corpo di guardia inizia a suonare: qualcosa non va. La porta della camerata si spalanca schiantandosi sulla parete interna e un refolo di aria gelida solleva la tua coperta. Attraverso le palpebre chiuse percepisci una luce. Il rumore della pioggia battente adesso è quasi assordante.

"Giù dalle brande, farabutti!" La voce roca del Sergente copre lo scroscio dell'acqua. Apri gli occhi e lo vedi ritto sulla soglia con una lanterna in mano. Indossa un'uniforme fradicia, ha la testa pelata lucida di pioggia e la barba color ruggine che sgocciola sul pavimento. "Adunata sulla piazza d'arme, prima di subito! In piedi!"

Il sottufficiale avanza di un passo, afferra la tua coperta con la mano libera e la scaglia lontano. Rabbrividisci e ti raggomitoli, ma lui ti scuote per una spalla. "Alzati, smidollato! Non mi hai sentito?" Rotoli giù dalla branda e atterri carponi. Il Sergente lascia la presa. "Vale per tutti voi: Occhiomorto, Covone, Uncino, Faina, Rastrello e tutti gli altri!" Fa una pausa, mentre ti rialzi a fatica. "Avvoltoio, chi ti ha dato i gradi di Caporale? Metti in riga questi pendagli da forca e portali fuori da qui! Venti nerbate all'ultimo che arriva, fosse l'ultima cosa che faccio nella mia vita!" Detto questo il sottufficiale lascia la lanterna sul tavolo al centro della stanza, gira sui tacchi ed esce a passo di marcia, senza chiudere la porta.

"Avete sentito?" ansima il vecchio graduato, mentre vi affrettate a raccogliere l'equipaggiamento. "Venti nerbate da parte del Sergente e altre venti da parte mia, se verrò rimproverato." Detto questo, arranca verso la rastrelliera dove sono disposte lance ed elmi, tenendosi le brache slacciate con una mano. "Muovetevi!"

"Ma cosa sta succedendo?" chiede con voce soffocata Covone, ancora sdraiato sul letto.

"Succede che qualcuno ha strigliato per bene il Sergente," risponde il Caporale. "E adesso lui cercherà di rifarsela su di noi! Non avete visto com'era pallido?"

Covone sta ancora cercando di alzarsi dalla brandina, impedito dalla sua grossa pancia; Occhiomorto ha infilato lo stivale sinistro e saltella su un piede solo cercando di mettere il destro, mentre pochi posti più in là Uncino sta bestemmiando a gran voce perché non riesce a legare i lacci della tunica con una mano sola, ma nessuno sembra intenzionato ad aiutarlo. Per tua fortuna, la notte è fredda e non ti sei spogliato del tutto prima di coricarti. Salti a piè pari dentro agli stivali, quindi corri verso la rastrelliera, scavalcando con un balzo Covone che è rotolato a terra.

Afferri una lancia e ti concedi il lusso di passarne una anche all'Avvoltoio, prima di chinarti per allacciare le fibbie degli stivali. Il vecchio Caporale ti elargisce un sorriso sdentato e stringe l'arma sotto l'ascella mentre continua a lottare con i lacci delle brache. Occhiomorto, intanto, ha infilato anche il secondo stivale. Arriva di corsa alla rastrelliera, si allunga per prendere una lancia, ma calcola male la distanza e fa crollare a terra tutte le armi.

"Guarda cosa fai, idiota!" sbotta l'Avvoltoio, quando una delle punte di ferro gli sibila accanto all'orecchio. "Per te le nerbate saranno trenta!"

Il guercio non perde tempo a rispondergli e si china a raccogliere un'arma. Nel frattempo Uncino ha deciso che può uscire con i vestiti che gli penzolano addosso e si ferma per pungolare il sedere di Covone, che sta avanzando carponi verso le lance sparpagliate a terra.

Ormai sei quasi pronto, ma qualcuno sopraggiunge di corsa dietro di te e ti urta con una spallata. Incespichi in avanti e vedi Rastrello che ti sfreccia accanto, scoprendo i pochi denti che gli restano in un sorriso strafottente. Faina ne approfitta per passarti avanti a afferrare un mezzo elmo. Intanto anche l'Avvoltoio se ne è procurato uno, lo ha infilato al contrario e sta caracollando verso la porta.

Rastrello cerca nuovamente di spingerti da parte, ma questa volta gli fai lo sgambetto col manico della lancia e lui cade a faccia in giù sul pavimento di terra battuta. Prima che possa rialzarsi, gli sfilì l'elmetto e scattò alle calcagna del Caporale. Accanto a te, Occhiomorto ammicca con l'occhio sano e Faina, in qualche modo, sguscia tra voi due e vi sorpassa. Arrivate all'uscita senza fiato e vi fermate per darvi un'ultima sistemata. La pioggia tamburella sui vostri elmi e le torce sotto il portico della piazza d'arme spandono più fumo che luce. Il Sergente è sull'attenti davanti a sei cavalieri e non si volta quando vi allineate rumorosamente dietro al Caporale. L'ultimo ad arrivare è Covone, con la faccia tonda arrossata per lo sforzo e lacrime miste a pioggia che gli rigano le guance; l'Avvoltoio gli lancia un'occhiataccia e si passa il pollice sulla gola, mentre Uncino ne approfitta per pungolarlo di nuovo.

"Silenzio tra i ranghi!" sbraita il Sergente.

Uno dei cavalieri si fa avanti, smonta di sella e porge le redini a un compagno che indossa una sovratunica a scacchi e un elmo cornuto. L'uomo appiedato è vestito riccamente con abiti neri bordati d'oro e dalle sue spalle pende un mantello dello stesso colore. La pioggia battente gli incolla al viso i capelli lunghi e scuri, ma lui pare non farci caso. Quando un lampo squarcia le tenebre, noti che ha sul petto l'emblema della città: un'inferriata d'oro su campo nero. Qualcosa ti si stringe nello stomaco, quando cominci a immaginare chi sia e un'imprecazione dalla cima della fila conferma che l'Avvoltoio ha avuto la stessa intuizione.

Il visitatore misterioso si avvicina al Sergente e gli dice qualcosa che non riuscite a sentire. Il sottufficiale, sempre sull'attenti, annuisce e saluta militarmente, quindi i due vengono verso di voi. Un secondo lampo, più vicino del precedente, illumina a

giorno il cortile della caserma e non puoi fare a meno di vedere in faccia l'uomo: ha gli zigomi alti, le guance incavate e un enorme naso a becco. Non ci sono più dubbi, la persona che vi ha svegliati è Roark, Principe di Amory. "Sono questi i vostri uomini, Sergente?" chiede il nobile, con voce stridula.

"Sì, mio signore, se vi compiace."

"Non mi compiace per niente," è la secca risposta. "Ma temo di dovermi accontentare."

"Come dite Voi. In cosa possiamo servirvi?"

Roark dà un'occhiata all'Avvoltoio, che indossa ancora l'elmetto al contrario, quindi sposta lo sguardo su Uncino, con l'uniforme sbottonata, infine fissa Covone, che sta per rimettersi a piangere. "Questa notte è stata uccisa una cortigiana, una donna di facili costumi." Un lieve sorriso increspa le labbra del Signore. "Era in giro da sola, al buio."

"Queste baldracche se la cercano proprio, vero?" Il Sergente fa una mezza risata, a cui fa eco uno sbuffo divertito di Uncino.

"Cosa hai da ridere? Trovi la cosa divertente?" Roark si volta verso il sottufficiale e avanza di un passo.

Il Sergente supera il nobile di mezza testa e almeno una ventina di chili, ma indietreggia atterrito. "No, mio Signore, perdonatemi!" Lancia un'occhiata verso l'Avvoltoio, ma il Caporale pare imbalsamato, per quanto poco si muove. "Cosa volete che facciamo?"

"Trovate il colpevole, immantinente!" Il Signore di Amory ignora il Sergente e avanza impettito verso di voi. "Al momento quella donna è ancora sulla Piazza Centrale, sotto alla statua di mio padre Cark." Mentre cammina muove la tesa a scatti, per fissarvi uno a uno, e pensi che il soprannome "Corvaccio" sia più che meritato. "Avete sentito?" chiede, rivolto a tutte le guardie.

Si ferma a un passo da te e hai occasione di osservarlo meglio: nonostante non possa avere più di trent'anni, vedi tante piccole rughe agli angoli degli occhi e, quando apre bocca, mette in mostra denti gialli e consumati. A completare il quadro, l'uomo ha una vecchia cicatrice sulla guancia sinistra che gli piega in basso un angolo della bocca e un'altra ferita gli ha spaccato in due il sopracciglio destro.

"Cosa guardi?" ti apostrofa all'improvviso, facendoti sobbalzare. Il suo fiato sa di vino speziato.

"Niente, mio signore!" Ti irrigidisci sull'attenti. "Scusatemi," aggiungi poi.

Il Sergente compare al fianco di Roark. "E' una recluta molto indisciplinata, mio Signore, ma vedrete che cinquanta nerbate..."

"Non c'è tempo! Trova il colpevole di questo delitto o sarò io a decidere chi sarà fustigato!" Piazza le mani sui fianchi e vi guarda con disprezzo. "Questa città sarà ridotta a un cumulo di rovine, col mio fantasma a infestarle, prima che io tolleri simili crimini!"

Con queste parole, il nobile si congeda, gira sui tacchi e torna verso la propria scorta. Il Sergente rimane impalato a fissare il vuoto, finché Roark non è rimontato a cavallo e ha lasciato la piazza d'arme. Solo allora il tuo superiore rabbrivisce e fa un sospiro profondo.

"Compagnia, in fila per due!" ordina, senza riuscire a nascondere il tremito della voce. "Covone, Rastrello, procuratevi una lanterna ciascuno: uno di voi accanto a me, l'altro di retroguardia con l'Avvoltoio." Le guardie nominate si affrettano a eseguire l'ordine, mentre voi aspettate immobili sotto l'acqua. "Avanti, marsch!" Il Sergente si avvia in direzione dell'armeria assieme a Rastrello e voi lo seguite, sguazzando nelle pozzanghere.

Pochi minuti dopo, siete alla vostra meta. Illuminata dalle due lanterne tremolanti, la cortigiana non sembra essere nemmeno morta. Ogni tanto un'ombra le attraversa il viso e i suoi occhi spenti sembrano seguirvi, mentre le girate attorno. Covone tira su col naso, Faina osserva rapito il corpo a cui il vestito bagnato aderisce come una seconda pelle e il Sergente si tormenta la barba rossiccia con una mano. La pioggia si è ridotta a una semplice acquerugiola, ma ormai il terreno è tutto un pantano.

"Bene, a te l'onore di iniziare le indagini," esclama il Sergente. Ci metti un po' ad accorgerti che ti sta indicando.

"Io? Perché proprio io?" Le altre guardie si allontanano di colpo, come se tu fossi diventato infetto.

"Perché a causa tua domattina all'alba sarò fustigato, quindi sarà meglio che tu mi dia una scusa valida per vendicarmi su di te: se scoprirai il colpevole, ce la caveremo entrambi; in caso contrario, farò sì che la tua punizione sia peggiore della mia!"

"Signorsì!"

"Così va meglio." Un ghigno taglia in due la barba del tuo superiore. "Covone, dagli la lanterna... A meno che tu non voglia restare qui. Noi intanto ci procuriamo un carretto per portarla al tempio."

Il grassone non se lo fa ripetere due volte e ti porge il lume, avendo cura di non fissare la donna stesa a terra. Il Sergente ti saluta militarmente, quindi si allontana dalla piazza, seguito dalla truppa. L'ultimo della fila è Rastrello che, prima di sparire dietro ai commilitoni, ti rivolge un orrido sorriso sdentato.

Sospiri, ti stringi nella cappa fradicia e riporti la tua attenzione sul cadavere della cortigiana. Non hai molta esperienza di omicidi, ma la causa di morte è evidente: ha il torace squarciato e le manca il cuore. I bordi della ferita sono netti e profondi, probabilmente lacerati con una lama lunga e sottile. Ti inginocchi e frughi sommariamente i vestiti del cadavere, ma la donna non ha addosso nulla. Stai per rialzarti, quando noti qualcosa di strano sulla sua mano destra: ha le dita contorte e spezzate, come se qualcuno gliele avesse aperte a forza.

Alzi lo sguardo e fissi negli occhi la statua di Cark, padre di Roark. Il vecchio Principe era più corpulento del figlio e aveva meno capelli, ma gli zigomi alti, la linea dura della mascella e il naso a becco sono gli stessi. Più la guardi, più la statua sembra volerti schernire, ma ti convinchi che sono solo giochi di luce della lanterna. Con un sospiro, riporti la tua attenzione sulla cortigiana e valuti il da fare.

Vuoi provare a interrogare qualcuno dei mendicanti che trovano spesso riparo sotto ai portici (vai al **9**), seguire le tracce nella fanghiglia della piazza (vai al **7**) o dirigerti verso la vicina Osteria del Calice (vai al **27**)?

2

Ti volti e corri di scatto verso l'imboccatura del vicolo. Quando senti alle tue spalle lo scatto della balestra, scarti verso sinistra. Il dardo sibila accanto al tuo collo e ti ferisce di striscio (perdi 2 punti di Resistenza). Perdi coordinazione, inciampi su una pietra sconnessa e rischi di cadere.

Arrivi barcollando fino quasi alla piazza, quando senti alle tue spalle rumore di zoccoli al trotto. Arrischi un'occhiata e vedi il cavaliere che si allontana, col mantello a scacchi che gli svolazza dietro. Ti appoggi a un muro e riprendi fiato, col sangue che ti pulsa nelle tempie e il sudore che ti cola da sotto l'elmo.

Se hai la Parola d'Ordine *Zatyak*, vai al **30**; altrimenti scegli se usare l'Abilità Speciale *Seguire Tracce* (vai all'**11**) o tornare sulla piazza (vai al **29**).

3

Fai il giro dell'edificio e trovi una finestrella aperta sulla parete posteriore. Non c'è nessuno in vista, quindi appoggi la lancia al muro, scavalchi agilmente il davanzale e recuperi la tua arma dall'interno. Dentro tutto è buio e la poca luce proveniente dalla strada non è sufficiente per vedere. Credi di essere solo nella stanza, ma senti un brusio in lontananza.

Stringendo in pugno la lancia, cominci a tastare le pareti con la mano libera. Urti una mensola facendola inclinare e subito dopo senti il rumore di vetri infranti sul pavimento. Stringi i denti e rimani immobile, ma sembra che nessuno se ne sia accorto. Sospiri di sollievo, ma un odore acre ti punge le narici facendoti tossire (perdi 2 punti di Resistenza). Boccheggiando, ti allontani nelle tenebre e, per caso, tocchi una maniglia con la sinistra. La abbassi e la porta si apre su un'altra stanza, illuminata da un candelabro. Esci rapidamente e respiri a pieni polmoni, appoggiato alla porta.

Dopo avere ripreso fiato, esaminati questa seconda sala. Ci sono alcuni armadi e un paravento pieghevole in un angolo. Incuriosito, apri un'anta e trovi una serie di tuniche rosse, identiche a quelle degli uomini incappucciati che hai visto all'esterno e a quella che ti ha mostrato il Sergente. Se ne sei sprovvisto, decidi di procurarti una Maschera con Tunica (segnala sul Registro di Guerra), per poterti muovere meglio all'interno del complesso. Nascosto nel tuo travestimento, esci dalla porta sul lato opposto e ti trovi in un corridoio.

Vai al **10**.

4

Avanzi a passo di marcia verso l'uomo in armatura e ti fermi davanti a lui. Lo sconosciuto alza gli occhi dal piatto di stufato, accenna un sorriso e si disinteressa di te. Ha i capelli biondi lunghi fino alle spalle e un paio di folti mustacchi dello stesso colore. Dalle rughe del suo viso capisci che ha più di quarant'anni, ma li porta benissimo. La sua armatura, che da lontano sembrava bianca, da vicino mostra una miriade di graffi e ammaccature. Appeso allo schienale della sedia c'è un cinturone d'arme borchiato che regge il fodero di uno spadone a due mani.

"Buonasera, straniero," lo saluti militarmente, passando la lancia nell'incavo del braccio sinistro.

"Buonasera," risponde lui, alzando appena gli occhi. "A cosa devo l'onore?"

"Sono un membro della Guardia Cittadina di Amory. Sto indagando su un omicidio commesso qua fuori meno di un'ora fa. Hai informazioni da darmi?"

L'uomo inghiotte il boccone, quindi beve un sorso di birra chiara. "Mi chiamo Sir Rendalim di Durenor e sono un Cavaliere della Montagna Bianca. Sono arrivato a questa osteria da una via laterale." Scuote tristemente il capo. "Purtroppo non ho visto niente, se non i tre Vassagoniani che sono all'altro tavolo."

Persino qui nelle Terre Tormentate avete imparato quanto i Cavalieri della Montagna Bianca tengano in alta considerazione la sincerità e l'onestà, per non parlare del fatto che sono tra i migliori spadaccini del Magnamund. Inizi a sentirti un po' a disagio. L'uomo, intanto ha ripreso a mangiare.

"Cosa hanno di sospetto i Vassagoniani?" domandi poi, a voce più bassa.

"Uno di loro aveva in mano qualcosa di luccicante e lo puliva con un lembo della veste," spiega il Cavaliere. "Ma lo ha nascosto non appena è entrato. Può essere importante, come no. E poi sono Vassagoniani." Pronuncia l'ultima parola con una smorfia.

"E quindi...?"

"E quindi dovresti fare il tuo lavoro. Io non ho niente contro di te, ma queste faccende non mi riguardano." L'uomo china il capo e dedica il proprio interesse alla cena.

Se disponi della *Persuasione*, vai al **12**.

Altrimenti scegli se insistere nell'interrogatorio (vai al **39**) o andare al tavolo dei Vassagoniani (vai al **15**).

5

Impugni la lancia con entrambe le mani e la punti contro i tre. "In nome della Legge, consegnatemi quello che avete trovato!" Le due guardie scattano in piedi rovesciando le sedie e impugnano le scimitarre. Prima che possano attaccare, tenti una mossa disperata e piazzai la punta della tua arma contro il petto del grasso mercante. "Richiama i tuoi cani, o ti infilzo come un porco!" gli sibili.

"Non avrai il coraggio..." L'uomo spalanca gli occhietti porcini e alza una mano tremante.

"Mi vuoi mettere alla prova?"

Se hai la Parola d'Ordine *Miladnaer*, vai al **26**; se hai l'Abilità Speciale *Intimidire*, vai al **22**; se non hai nessuna delle due, vai al **36**.

6

L'uomo coi capelli scuri solleva il sacchetto. "Come promesso, Arcidruido Cadak, vi ho portato il cuore della donna che portava in grembo mio figlio, uccisa sotto la statua di mio padre." La voce stridula dell'uomo ti è familiare e, per un attimo, non credi alle tue orecchie. "Il passato, il presente e il futuro sono qui in un corpo solo e io ne faccio omaggio ai Druidi Ceneresi."

L'uomo si volta per fronteggiare la folla e senti il cuore che perde un battito quando lo vedi in faccia. Riconosceresti ovunque i

suoi zigomi alti, le sue guance incavate, le sue cicatrici e, soprattutto, il suo enorme naso aquilino. Ritto in piedi sulla predella, con in mano il cuore della propria vittima, c'è Roark, Principe di Amory.

“Fratelli,” riprende l'Arcidruido. “Levatevi le maschere e salutate Roark.”

Tutti gli uomini presenti si sfilano le maschere verdi e rimani senza fiato quando rivelano lineamenti e tratti di paesi lontanissimi. Riconosci la carnagione scura dei Vassagoniani., i capelli biondi dei Sommerliani, poi vedi un uomo con occhi a mandorla e baffi lunghi fino al mento, vicino ad altri due con la pelle nerissima. Se così preso dall'emozione, che ti scordi di levare la tua maschera.

“Fatti vedere in faccia,” tuona Cadak, rivolto a te.

La tua mano sale come animata di vita propria e rimuove la maschera di giada dal tuo viso. Le persone attorno ti osservano con curiosità, ma Roark trasale nel vederti in faccia. Muove un passo verso di te, quindi salta giù dalla predella e sguaina la spada. Il cavaliere accanto a lui mette mano all'ascia che gli pende dalla cintura.

“C'è una spia tra di noi!” strilla il nobile, indicandoti con l'arma.

Cadak solleva la bacchetta magica. Dalla punta scaturisce un raggio di luce verde che attraversa la sala diretto verso il tuo petto. Ti tuffi a terra all'ultimo momento e l'impatto col suolo roccioso ti fa uscire l'aria dai polmoni. La luce verde ti ustiona la schiena (perdi 5 punti di Resistenza) e colpisce la parete alle tue spalle, lasciando una traccia carbonizzata.

“Prendetelo!” urla Cadak.

Gli incappucciati ti corrono incontro come un solo uomo, ma tu sei già in piedi. Scatti verso l'uscita con la lancia protesa davanti a te. Un uomo cerca di fermarti, ma si scansa per un pelo quando la tua arma gli trapassa il mantello. Liberi la lancia con uno strappo e ricominci la fuga.

Segna la Parola d'Ordine *Kraor* e vai al **34**.

7

Tenendo la lanterna bene alta sopra la testa, fai un passo indietro e ti chini in avanti per vedere meglio. Il terreno fangoso della piazza è stato calpestato da tutti i tuoi commilitoni, ma almeno le guardie hanno avuto il buon gusto di allontanarsi in fila per due: attorno al cadavere non troverai nulla, ma forse spostandoti di qualche passo scoprirai qualcosa. Inizi quindi a percorrere cerchi concentrici sempre più larghi, nella speranza di trovare indizi.

Esamini accuratamente il terreno per alcuni minuti, finché non noti qualcosa di strano. In mezzo alle orme di stivali chiodati, vedi l'impronta lasciata da una scarpa senza tacco. Inizialmente pensi che appartenga alla vittima, ma ti rendi conto che è troppo grande per essere di una donna. Aguzzi la vista e noti altre orme lasciate da calzature basse: si riuniscono a pochi metri dal punto in cui ti trovi e procedono verso l'Osteria del Calice. A questo punto vedi chiaramente che appartengono a tre persone diverse. Ti incammini verso il locale, felice di aver trovato una traccia.

Se hai l'abilità *Seguire Tracce*, vai al **16**; altrimenti vai al **27**.

8

Ti avvicini all'ingresso sudando sotto la maschera e vedi l'ultimo incappucciato che entra. Prima di farlo, estrae dalla tunica un amuleto dorato e lo mostra alle sentinelle. Loro annuiscono a lui entra nell'edificio. Ormai ci sei solo tu nella piazza e i quattro uomini incappucciati aspettano la tua mossa.

Vuoi usare un Amuleto d'Oro (vai al **25**) o fare ricorso alla *Persuasione* (vai al **31**)?

Se non hai né questo Oggetto né questa Abilità Speciale o non vuoi farne uso, le uniche alternative sono cercare un altro ingresso (vai al **3**) o ritirarsi in buon ordine e proseguire altrove le indagini (vai al **19**).

9

Con la lanterna protesa davanti a te e la lancia posata sulla spalla, ti avvii a passo di marcia verso il porticato che circonda la piazza, riparo di tanti mendicanti. Questa notte, però, il gran via vai di guardie li deve avere spaventati, perché vedi solo alcuni pagliericci, un mantello appallottolato e una vecchia ciotola di terracotta sbeccata. Stai per tornare alla piazza, quando un colpo di tosse richiama la tua attenzione.

Ti volti verso il rumore. In fondo al portico, seduto sul proprio carrettino, c'è Kaytaz, veterano di una guerra combattuta prima che tu nascessi. Tutte le guardie conoscono la sua storia: perse le gambe per un'infezione e da allora mendica per le strade di Amory, sua città natale.

Ti avvicini all'uomo e gli sorridi. “Buonasera Kaytaz.”

“Chi va là?” Alza una mano per ripararsi dalla luce. “Ah, una delle guardie. Che vuoi?”

“Farti alcune domande.”

“Non so nulla della cortigiana uccisa!” Ti rivolge un sorriso strafottente. “Potessi perdere le gambe se mento!”

“Ecco, proprio di quello volevo parlarti...”

“Delle mie gambe perse?” Si torce sul carretto guardandosi attorno. “Per caso le hai trovate?”

“Della cortigiana.” Fai un sospiro profondo. “Visto che dici di non saperne niente prima ancora che io te lo chieda...”

Kaytaz tossicchia. “Eh, così su due piedi non so che dirti.” La sua risata si trasforma in un ennesimo accesso di tosse. “Ho la gola secca ed è da un pezzo che non mi faccio una sgambata giù al Mago Bruciato. Lì hanno buona birra.”

“Quanto vuoi?”

Kaytaz solleva la mano destra, coperta da un mezzo guanto lurido. “Cinque Corone.”

“Invecchiando peggiori.” Ti guardi alle spalle, ma in piazza non c'è nessuno.

“Ho provato a morire giovane, ma mi è riuscito solo a metà.”

Vuoi pagare (vai al **17**), usare le maniere forti (vai al **23**), ignorare questo relitto e cercare tracce al suolo (vai al **7**) oppure, stanco di stare al freddo, infilarti nella taverna vicina (vai al **27**)?

10

Ti ritrovi in un corridoio illuminato da torce che prosegue verso il retro dell'edificio. Dopo esserti assicurato che la porta alle tua spalle sia ben chiusa, avanzi verso l'ignoto tenendo ben stretta la lancia. Pochi metri più avanti il passaggio piega verso destra ad angolo retto e finisce con una scalinata stretta e ripida. Scendi i gradini in punta di piedi e arrivi a una porta di legno scuro bordata di ferro. Incise sulla sua superficie ci sono delle rune, ma non hai idea di cosa significhino.

Attendi alcuni istanti, dall'altro lato proviene un brusio indistinto e non riesci a cogliere le parole. Fai un respiro profondo e apri la porta. Dietro c'è un breve corridoio scavato nella viva roccia che sbuca in un ampio salone sotterraneo, illuminato da globi verdastri appesi al soffitto. In giro per la stanza ci sono numerosi uomini in tunica rossa e maschera verde, che confabulano in gruppi di tre o quattro. Prima che qualcuno ti possa chiamare, ti ripari nell'ombra senza avere il coraggio di respirare e procedi rasentando il muro verso l'altro lato della stanza. Improvvisamente si accende una luce in fondo al salone. Tutti i presenti si voltano da quella parte e anche tu non puoi fare a meno di guardare.

Dietro a un altare rialzato c'è un uomo che indossa la stessa veste rossa degli altri, ma priva di maschera e cappuccio. E' troppo lontano per vederlo bene, ma deve essere anziano, perché i suoi capelli, lunghi fino alle spalle, sono bianchissimi. Di fronte a lui, di spalle rispetto a te, c'è un altro uomo che indossa ricche vesti nere bordate d'oro. Anche i suoi capelli sono lunghissimi, ma neri come la pece. Ai piedi della predella c'è un cavaliere della scorta che accompagnava Roark. Lo riconosci grazie alla sovratunica a scacchi e all'elmo chiuso sormontato dalle corna.

"Benvenuti, fratelli." La voce del vecchio è debole ma chiara e risuona nella sala. "Siamo qui riuniti per dare il benvenuto a un nuovo membro della nostra setta."

Un incappucciato accanto a te sibila al vicino. "Questa volta l'Arcidruido ha visto bene. Avevamo bisogno di un amico potente qui a Salony."

"Sì," conferma l'interpellato. "Amory sarà un'ottima base per espanderci nelle Terre Tormentate."

"Druidi Ceneresi," la voce dell'anziano sale di un'ottava. "prepariamoci per accogliere il nuovo confratello."

L'uomo con vesti nere e dorate si irrigidisce. Il cavaliere con la sovratunica a scacchi sgancia una borsa dal proprio cinturone e gliela porge. L'Arcidruido segue tutta la scena in silenzio, ma improvvisamente il suo sguardo si sposta su di te. Il tutto dura un attimo, ma hai l'impressione che gli occhi del vecchio abbiano scavato a fondo nel tuo animo.

Se hai un Amuleto d'Oro, vai al **18**.

Altrimenti scegli se restare a vedere cosa succede (vai al **6**) o averne avuto abbastanza e tornare fuori (vai al **34**)?

11

Riesci facilmente a distinguere impronte di un cavallo da guerra da quelle di altri animali e poco dopo stai avanzando spedito lungo le vie di Amory. L'inseguimento ha breve durata, perché presto la strada che percorri sbuca in una piazzetta dove sorge un edificio di pietra scura. Un rapido calcolo ti conferma che sei entrato nella zona meridionale della città: non ci sei stato spesso, non essendo compresa nel tuo giro di pattuglia, quindi non sai cosa ti aspetti.

Legato davanti alla costruzione, c'è il cavallo della persona che ti ha aggredito. Il cavaliere è vicino all'ingresso e sta parlando con quattro uomini che indossano tuniche rosse e maschere verdi. La discussione è breve, quindi i quattro si fanno da parte con deferenza e la figura con la corazza entra a lunghi passi. Da una via laterale sbuca un altro gruppetto di uomini incappucciati.

Se hai una Tunica con Maschera e vuoi provare a travestirti per entrare, vai all'**8**; altrimenti puoi scegliere tra cercare un'altra via di accesso (vai al **3**) o proseguire altrove le ricerche (vai al **19**).

12

"Temo che sia un nostro lavoro, Sir Rendalim," ribatti in tono solenne. "Questa non è una scaramuccia tra signorotti di città nelle Terre Tormentate: è l'omicidio di una donna innocente."

"E chi dice che fosse innocente?"

"Il fatto che sia stata uccisa, sgozzata come un vitello." Ti passi il pollice sulla gola. "I delinquenti, i malvagi, non vengono certo scannati in mezzo alla strada. No, loro muoiono sul ceppo del boia, in rarissimi casi, o nei propri letti, molto più di frequente."

"C'è del vero in ciò che dici." Il Cavaliere spinge da parte la ciotola vuota e ti fissa con interesse. "Ma cosa potrei fare io?" Porta la destra allo stemma della montagna sulla sua placca pettorale. "Noi Cavalieri della Montagna Bianca non possiamo interferire con la Legge nei paesi che ci ospitano."

"Non chiedo tanto," lo rassicuri. "Mi basta avere un testimone imparziale quando interrogherò i tre Vassagoniani dietro di me." Rendalim ti sorride increspando i baffoni. "Sarà un piacere. Vai pure avanti, al resto penserò io."

"Non vedo l'ora." Rispondi al sorriso e ti volti.
Segna la Parola d'Ordine *Miladnaer* e vai al **15**.

13

Senza perdere d'occhio i tre Vassagoniani, sollevi l'oggetto e lo osservi con attenzione. Si tratta di un amuleto d'oro di forma rettangolare, appeso a una catenella spezzata. Su un lato c'è in rilievo l'immagine di un cane con le orecchie dritte e delle zanne smisurate, forse uno sciacallo; sull'altro, una "R" in corsivo maiuscolo.

E' chiaramente un oggetto di pregio, anche se la catenella è stata spezzata, eppure non riesci a guardarlo senza sentirti a disagio: ti pare che gli occhi della bestia si muovano e il metallo diventi sempre più caldo col passare dei secondi. Intaschi il monile (segna l'Amuleto d'Oro sul Registro di Guerra) e valuti quale sarà la prossima mossa.

Vai al **40**.

14

"Non importa, Sergente." Roark non sembra troppo infastidito. "Il colpevole dell'omicidio è già stato scoperto."

“Voi dite, signore?”

Per tutta risposta, Roark allunga la mano verso le bisacce del proprio destriero e ne estrae una tunica rossa. Trattieni il fiato nell'accorgerti che è proprio quella che indossavi tu mentre ti intrufolavi nel suo nascondiglio. Il nobile fruga nelle pieghe dell'indumento e, con un gesto plateale, ne estrae qualcosa di luccicante. Tutti, tu compreso, allungano il collo per vedere di cosa si tratti. Quando lo capisci, ti senti venire meno.

“Sono le mostrine di una guardia,” osserva il Sergente.

“Sono state trovate dentro a questo mantello e il mantello è stato trovato in un fosso dietro alla casa della cortigiana,” esclama trionfante Roark. “Direi che come prova è più che sufficiente.”

“E in che modo potrebbero indicarci il colpevole?”

Roark ti indica. “Guarda il tuo uomo, Sergente, e avrai la tua risposta.”

Tutti gli occhi convergono su di te e fissano la tua spalla destra. Abbassi anche tu lo sguardo e vedi ciò che temevi: l'uniforme scucita e una chiazza di tessuto scuro proprio dove c'era la spallina. Te la sei strappata quando hai buttato via il travestimento e i Ceneresi la hanno trovata. Fissi gli occhi gelidi di Roark e lui sostiene il tuo sguardo con disinvoltura. Hai scoperto il suo segreto e lui non ha intenzione di perdonartelo.

“Ma questa è follia!” esclamò. “Come potrei essere io colpevole per questo delitto? La verità è che...” Un colpo alla base del collo ti fa stramazzare in ginocchio. La lancia ti scivola di mano e rotola sul terreno della piazza d'arme..

“Ben fatto, soldato” La voce Principe ti giunge attutita.

Un altro colpo risuona sul tuo elmetto. La vista ti si annebbia e devi mettere le mani a terra per non cadere riverso. Un paio di stivali neri appare nel tuo campo visivo. Senti una voce in lontananza e due paia di braccia forti ti sollevano di peso. Scuoti la testa e ti trovi a fissare il viso sfregiato di Roark. Il Principe di Amory ti schiaffeggia, quindi si volta verso il Sergente.

“Uccidete quest'uomo,” ordina.

Il terrore moltiplica le tue forze e ti divincoli per liberarti, ma Occhiomorto e Uncino ti tengono troppo stretto. Attorno a te vedi i volti dei tuoi commilitoni, ma nessuno ha il coraggio di guardarti negli occhi. Il Sergente avanza con in pugno la spada, il viso più pallido del solito.

“Aspettate!” urla con quanto fiato hai in corpo. “Non potete farmi questo! Questa notte ho visto un'adunata di Druidi Ceneresi...” Le ultime parole ti escono dalla bocca assieme a un fiotto di sangue.

Abbassi lo sguardo e vedi l'elsa di una spada che spunta dal tuo addome; davanti a te c'è il volto barbuto del Sergente, le labbra serrate gli occhi fissi nei tuoi. Finalmente le mani che ti stringono lasciano la presa. Allunghi le braccia verso il sottufficiale e muovi un passo verso di lui, poi inspiegabilmente ti ritrovi nuovamente in ginocchio. Stringi le dita attorno all'elsa della spada, ma è viscida per il sangue e non riesci a fare presa.

“Io prendo i suoi stivali,” afferma Faina, mentre la vita ti abbandona.

15

I tre Vassagoniani sono così intenti a confabulare, chini sul tavolo, che non si accorgono di te, dandoti modo di studiarli bene. Due sono grandi e grossi, con le teste rasate sotto i turbanti e la pelle bruciata dal sole. Ognuno ha una grossa scimitarra infilata nella fuscaccia stretta in vita ed entrambi hanno il viso coperto di cicatrici. Il terzo, seduto in mezzo ai due, è più piccolo e grassoccio. Indossa abiti molto più raffinati dei suoi compagni, ha le dita coperte di anelli e non sembra avere armi, oltre a uno spadino.

Ti schiarisci la voce. “Buonasera stranieri, sono una Guardia Cittadina di Amory e devo farvi alcune domande.”

I due energumini ti fissano con ostilità e uno accenna ad alzarsi dallo sgabello. Il piccoletto lo ferma sollevando una mano ingioiellata e gli dice qualcosa nella loro lingua. L'uomo risponde a bassa voce, poi china il capo e torna a sedere. Il suo compagno, intanto, ha fatto scivolare la mano verso l'elsa della scimitarra.

“Siamo arrivati oggi con tre Trans regolari,” dice l'ometto, con un pesante accento straniero. “Eccoli qua.” Estrae dalla manica tre biglietti di carta blu tutti stropicciati e li getta sul tavolo. “Conosciamo bene la legge,” soggiunge con un sorriso untuoso.

“Non è per i Trans, ma per un omicidio. Meno di un'ora fa, una donna è stata uccisa qui fuori e sto cercando delle tracce.”

“Noi non c'entriamo!” L'uomo alza le mani grassocce. “Siamo solo un onesto mercante e le sue fedeli guardie del corpo.” I due guardiani continuano a fissarti inespessivi.

“Non vi sto accusando: sto solo chiedendo se abbiate visto qualcosa.”

L'orientale soppesa le tue parole. “Può darsi. Sai, non ho troppa simpatia per come questa città tratta gli stranieri. E ho l'impressione di non essere il solo.” Si fruga nella manica. “Ho visto quella cagna sgozzata, lo ammetto, e aveva in mano qualcosa: dieci Corone ed è tuo.” Così dicendo estrae un oggetto luccicante, tenendolo stretto nella mano sudata.

“Dieci Corone per qualcosa che non posso vedere?”

Il mercante schiude appena le dita e guarda l'oggetto. “Ti garantisco che è una piccola opera d'arte. Anzi, sai cosa ti dico? Se non hai soldi, posso accettare un altro gioiello come pagamento.”

Vuoi pagare (cancella 10 Corone o una Fibula d'Argento e vai al **13**), provare a prendere l'oggetto con la forza (vai al **5**) o preferisci rinunciare (vai al **40**)?

16

Sei a metà strada verso l'osteria, quando il tuo sguardo ben allenato nota un'altra fila di tracce che inizialmente ti era sfuggita. Appartengono a un cavallo ferrato, un cavallo da guerra, a giudicare dalla dimensione. Le segui per alcuni metri e vedi che vanno verso un vicolo laterale. Lì, nella debole luce della lanterna, noti le orme di un secondo cavallo, ferrato come il precedente. I due animali si sono allontanati assieme, al piccolo trotto, ma qui il suolo è coperto da un selciato disuguale, quindi non hai speranze di capire da che parte siano andati i due cavalieri.

Ti volti e torni verso la piazza, quando vedi qualcosa scintillare sulla facciata di una casa. Ti avvicini per vedere meglio: si tratta di un lembo triangolare di stoffa pesante, ornata con un motivo a scacchi bianchi e neri. Ti rigiri tra le mani il pezzo di tessuto e senti che si tratta di un ottimo prodotto, qualcosa di qualità.

Colto da un'improvvisa intuizione, metti un ginocchio a terra ed esamini il lastricato. La tua curiosità viene premiata quando ne estrai una fibula. La esamini alla luce della lanterna e ti accorgi che è fatta di argento massiccio e rappresenta un lupo, o forse un cane, con i canini inferiori estremamente sviluppati e due rubini incastonati al posto degli occhi. Intaschi la Fibula d'Argento (segnala tra gli Oggetti nel Registro di Guerra) e torni verso l'Osteria del Calice.

Vai al **27**.

17

Sganci dal cinturone il borsello, ti fai cadere cinque monete sul palmo della mano e le passi senza una parola a Kaytaz (cancella 5 Corone). Il mendicante fa schioccare la lingua contro il palato e ne morde una. Sorride soddisfatto e caccia il bottino dentro il vecchio mantello logoro.

“Hai fatto una buona azione,” commenta con tono più rispettoso. “Sai, una volta anche io ero un soldato come te.”

“Conosco la storia,” tagli corto. “Vieni al dunque!”

Segna la Parola d'Ordine *Zatyak* e vai al **38**.

18

Improvvisamente avverti una fitta al torace, come se qualcosa di rovente ti stesse bruciando le carni. Frughi sotto la tunica e afferi l'amuleto: è così caldo che ti ustiona la mano e non riesci a trattenere un gemito di dolore. Ritrai la mano e vedi con orrore che sul palmo è rimasta impressa l'effigie dello sciacallo ghignante. Perdi 1 punto di Resistenza. Soffi sull'ustione cercando di non farti vedere dagli uomini intorno a te e assumi una posizione un po' curva in avanti, per evitare che l'amuleto tocchi ancora la tua pelle.

Vuoi stringere i denti e restare a guardare la cerimonia (vai al **6**) o preferisci uscire il più rapidamente possibile (vai al **34**)?

19

Avendo deciso che per stanotte ne hai avuto abbastanza di cortigiane uccise, misteriosi incappucciati e nobili signori, torni al tuo giro di ronda. Pochi minuti dopo, incroci Faina e Rastrello che si stanno passando una pipa all'ombra del portico, le lance appoggiate al muro lì vicino.

Rastrello ti indica mentre ti avvicini. “Ecco il grande investigatore.” Soffia fuori una nuvoletta di fumo. “Vedi, giovanotto,” prosegue rivolto a Faina. “Noi ci consumiamo gli stivali al lavoro e lui fa la bella vita.”

“Non mi pare siate molto impegnati,” ribatti, pretendendo la mano per avere la pipa.

“Tocca a me,” squittisce Faina, precedendoti. “Aspetta il tuo turno.” Il piccoletto tira una bella boccata e inizia a tossire.

“Vacci piano,” lo ammonisci. “Non hai abbastanza peli sul mento per fumare.”

“Ho compiuto diciotto anni il mese scorso.” Il viso del giovane ha una sfumatura verdastra.

“Anche io, ma era la terza volta,” borbotta Rastrello. “Tu, invece, che ci racconti?” ti chiede.

“Temo di avere combinato poco,” ammetti con rammarico. “Ora chi lo dice al Sergente?”

“Mi offro io,” si intromette Faina sorridendo.

Fai per allungargli uno scappellotto, ma Rastrello ti ferma al volo. La pipa passa a te e, dopo un paio di boccate, ti senti già meglio. Pochi minuti dopo, riprendi il giro di ronda con le due guardie, senza raccontare loro cosa tu abbia fatto durante la notte. Non ti piace la loro compagnia, ma in gruppo ci si muove con più sicurezza. Dopo alcune ore di ronda, che includono altrettante pause per fumare, vedete il sole fare capolino sopra i tetti di Amory.

“Anche per oggi è finita. Rientriamo,” commenta Rastrello, soffocando uno sbadiglio.

Vi rimettete in spalla le lance e, trascinando i piedi, tornate verso la Caserma Settentrionale. Strada facendo incrociate anche Covone, che sembra un sonnambulo, e Occhiomorto, che si strofina con vigore l'occhio sano per tenerlo aperto. La notte in bianco vi ha provati duramente, ma quello che più vi spaventa è il pensiero di dover ritornare in servizio al cancello nord tra poche ore.

Poco dopo siete tutti allineati sulla piazza d'arme, sotto gli occhi infossati ma vigili del Sergente. Il sottufficiale sembra avere trascorso una nottata peggiore della vostra, tanto che si vedono senza sforzo le vene che pulsano sulla sua testa pelata. Al suo fianco, splendente nelle vesti nobiliari, c'è Roark in persona. La sua onnipresente scorta armata è vicino alle stalle; tra loro c'è anche il cavaliere con la sovratunica a scacchi.

Il nobile vi scruta a lungo, poi si rivolta contro il Sergente. “Ebbene,” sbraita, schizzandogli in faccia goccioline di saliva. “Cosa avete scoperto questa notte?”

Il tuo superiore si irrigidisce. “Signore, tutti i miei uomini sono stati impiegati nelle ricerche.”

“Con quali risultati?”

Il Sergente guarda dritto davanti a sé. “Ecco...”

Se hai annotato la Parola d'Ordine *Kraor*, vai al **14**; se non hai questa Parola d'Ordine, ma hai un Amuleto d'Oro e pensi sia il caso di restituirlo al legittimo proprietario, vai al **35**; se, infine, non hai annotato questa Parola d'Ordine e non hai questo Oggetto o non lo vuoi restituire, vai al **28**.

20

Dal vicolo immerso nelle tenebre alle tue spalle proviene un nitrito. Ti volti e vedi un cavaliere in armatura che avanza al passo verso di te. La notte è buia, ma hai l'impressione che ti sia familiare. Rifletti mentre si avvicina e presto capisci chi è: l'uomo in armatura che hai di fronte è lo stesso che reggeva le redini del Principe Roark quando questi si è fermato alla Caserma Settentrionale. Il motivo a scacchi sulla gualdrappa e le corna ricurve sull'elmo sono inconfondibili.

“Credo tu abbia qualcosa che non ti appartiene,” esordisce la figura, con voce metallica.

“Cosa?” Ti guardi alle spalle, ma nessuno dei tuoi commilitoni è in vista.

“Un amuleto dorato.” L’uomo protende la sinistra coperta dal guanto d’arme. “Dammelo.”

“Quale amuleto?” Indietreggi di un passo.

“Fermo!” Il misterioso cavaliere solleva con l’altra mano una piccola balestra e te la punta contro. “Consegnami l’amuleto. E’ l’ultimo avvertimento.”

Vuoi attaccare (vai al **32**), fuggire verso la piazza (vai al **2**) o assecondare questo assaltore (vai al **24**)?

21

Avanzi con disinvoltura fino al bancone e ordini un boccale di birra scura (cancella 1 Corona). Una giovane cameriera lo spilla senza perdere tempo e, poco dopo, stai sorvegliando con piacere il liquido ambrato. Con la coda dell’occhio vedi che l’oste cerca di attirare la tua attenzione. Bevi l’ultimo sorso e ti avvicini all’uomo.

“Cosa c’è, padrone?”

L’uomo si torce le mani grassocce e ti guarda con aria incerta. “Ecco... Mi chiedevo cosa fosse successo fuori.” I suoi occhi sfuggenti corrono all’uscita, ma subito tornano su di te. “Meno di un’ora fa ho sentito nitriti e urla. Poi sono entrati quegli stranieri. Infine è arrivata un’intera pattuglia di guardie.”

“C’è stato un omicidio in piazza,” spieghi a bassa voce, senza perdere d’occhio i forestieri. “Stiamo indagando. A proposito, a quali stranieri ti riferisci?”

“Al cavaliere seduto da solo e ai tre orientali,” risponde l’oste senza voltarsi a guardarli. “Sono entrati poco dopo le urla, anche se non ricordo chi sia arrivato prima.”

“Bene, sarà il caso che faccia alcune domande.” Ti stacchi dal bancone. “Tu non ti immischiare.”

“Non c’è pericolo,” ti rassicura l’ometto, con una risatina nervosa.

Vuoi parlare con l’uomo in armatura (vai al **4**) o con i tre Vassagoniani (vai al **15**)?

22

Gocce di sudore colano imperlando la fronte dell’uomo. “Tu... Non mi puoi uccidere! Io non ho fatto niente!” La sua voce ha un tono lamentoso.

“Stai ostacolando la Giustizia di Roark, legittimo Principe di Amory.” La punta della tua arma tocca il torace flaccido del mercante.

“No! No, ti prego!” Il Vassagoniano ha le lacrime agli occhi. “Ecco, prendilo tu! Ma non farmi del male!”

Così dicendo, l’uomo estrae dalla manica un oggetto scintillante e lo lancia sul tavolo, sopra i Trans. Le guardie del corpo sbuffano, ma tornano a sedersi non appena abbassi la lancia. Sulla punta dell’arma c’è una goccia di sangue e il mercante fissa a occhi spalancati la macchiolina scura che si allarga sul suo torace.

Vai al **13**.

23

“Non ho tempo per questi giochetti, storpio.” Batti il manico della lancia sul suolo e fai un passo avanti. “Dimmi cosa hai visto e nessuno si farà male.”

“Ho proprio paura, ragazzino,” sbotta Kaytaz sporgendo la mascella. “Io combattevo nelle Terre Tormentate prima ancora che tu nascessi.”

“E io continuerò a fare la guardia dopo che tu sarai morto. Il che potrebbe avvenire fin troppo presto, se non ti decidi a parlare!”

La luce tremolante della lanterna rende ancora più orrendo il volto sfregiato di Kaytaz, mentre il mendicante ti fissa digrignando i denti. Rimani in silenzio per lunghi istanti, quindi lo vedi annuire con un grugnito: deve essersi finalmente deciso.

Se hai l’abilità Intimidire, vai al **38**; altrimenti vai al **33**.

24

Decidi che non è il caso di fare l’eroe. Infilo lentamente la mano nella sacca e ne estrai l’amuleto, tenendolo con due dita per la catenella spezzata. Avanzi a piccoli passi verso il cavaliere e depositi il monile nella sua mano protesa, senza mai perdere d’occhio il dardo nella balestra carica (cancella l’Amuleto d’Oro dal Registro di Guerra).

“Saggia scelta,” commenta lui, prima di far voltare il destriero e allontanarsi al piccolo trotto.

Se hai la Parola d’Ordine *Zatyak*, vai al **30**; altrimenti scegli se usare l’Abilità Speciale *Seguire Tracce* (vai all’**11**) o tornare sulla piazza (vai al **29**).

25

Avanzi a lunghi passi verso i quattro incappucciati, estrai da sotto la tunica l’amuleto e lo mostri, avendo cura di stringere in mano la parte spezzata della catena. Per un istante che ti sembra un’eternità, gli uomini ti fissano attraverso le maschere verdi, poi uno di loro accenna un sorriso e apre il portone, mentre gli altri si spostano per farti passare. Fai un cenno di saluto ed entri con il cuore che ti batte forte.

Vai al **10**.

26

Senti un tintinnio metallico alle tue spalle, ma non osi voltarti. Le due guardie fissano un punto dietro di te, quindi si voltano verso il mercante, interdette per la prima volta. Arrischi un'occhiata e vedi avanzare verso di voi la sagoma massiccia di Sir Rendalim, il cinturone a tracolla e la spada stretta nelle mani guantate.

“State forse ostacolando la Giustizia, Vassagoniani?” chiede a bassa voce.

“No, no...” Il mercante sembra indeciso su chi gli faccia più paura. “Stavamo giusto collaborando con questa guardia.” Estrae dalla manica un oggetto luccicante e lo poggia sopra ai Trans.

“Non avevo dubbi.” Un sorriso si fa strada sul volto severo di Rendalim, mentre il Cavaliere fa un passo indietro. “Prego, proseguite pure.”

Vai al **13**.

27

L'Osteria del Calice è un massiccio edificio in muratura che occupa tutto il lato occidentale della piazza. Per voi guardie è una tappa obbligata del turno di notte e gli avventori si sono abituati a vedervi entrare per una breve pausa. Dai una rapida occhiata al pavimento davanti all'ingresso, ma sulle lastre di pietra consumata non riesci a individuare orme. Schermi la lanterna ed entri, tenendo la lancia sulla spalla.

L'ambiente interno è caldo e bene illuminato. Assapori per un attimo l'aroma di birra e carne arrostita, mentre dal tuo mantello fradicio si alzano volute di vapore. Tra i vari avventori vedi le solite facce conosciute, gente che ti saluta con un cenno, ma anche due tavoli occupati da forestieri.

Al primo è seduto un uomo dall'aria solenne che indossa un'armatura smaltata di bianco. Appoggiato alla sua sedia c'è un grosso scudo triangolare che porta l'emblema di una montagna bianca sormontata da una folgore. Al secondo tavolo, invece, ci sono tre uomini che indossano vesti fluenti e hanno il capo coperto da dei turbanti: hai già visto altre volte abiti di questa foggia e sai che sono originari della Vassagonia.

Vuoi parlare con l'uomo in armatura (vai al **4**), con i tre Vassagoniani (vai al **15**) o preferisci ordinare una birra al bancone e chiedere informazioni all'oste (vai al **21**)?

28

“Allora, Sergente?”

“Io... Signore, non siamo riusciti a scoprire il colpevole.” Il sottufficiale abbassa il capo e si fissa le punte degli stivali.

“Capisco.” Le labbra sottili di Roark si curvano in un sorriso che non raggiunge gli occhi. “Non importa, avrete modo di fare ammenda per la vostra incompetenza.”

“Sì, signore!”

“Lieto di avere la tua approvazione,” risponde con tono sarcastico il nobile. “Adesso porta la truppa nelle camerate e fate i bagagli.”

“Per dove, se posso chiedere?”

“Lyris,” ribatte Roark. Il nobile torna verso il proprio cavallo e rimonta in sella. “C'è una guerra da combattere e mi sarete più utili lì, che qui.” Detto questo, Roark dà di speroni e trotta verso l'uscita, seguito dalla propria scorta. Il silenzio dura alcuni istanti ed è rotto dal gemito di Covone che crolla a terra sferragliando, vinto dalla stanchezza e dall'emozione. A questo punto si scatena il finimondo: il Sergente va verso le camerate torcendosi la barba, l'Avvoltoio inizia a imprecare come non lo hai mai sentito, Occhiomorto e Uncino quasi vengono alle mani e vedi le lacrime rigare il viso di Faina.

Tu rimani esteriormente calmo, ma dentro di te sai benissimo che i tuoi commilitoni fanno bene a essere così agitati: le Terre Tormentate sono teatro di numerose guerre, perlopiù combattute tra piccoli principati, e un soldato che vi prende parte rischia di restarvi coinvolto per tutta la vita. Quella che Roark vi ha inflitto, in fin dei conti, è solo una lenta condanna a morte. Ti avvii trascinando i piedi verso la camerata, chiedendoti se non avresti forse fatto meglio a essere più solerte nelle tue indagini.

29

Torni verso la piazza, rimuginando sul da farsi. I tuoi commilitoni sono finalmente riusciti a caricare il cadavere sul carrettino e adesso l'Avvoltoio, seduto a cassetta frusta il cavallo. Faina e Covone lo seguono a passo di marcia. Non vedi nessun altro in giro, a parte gli uomini con i mantelli rossi e le maschere verdi.

Se hai una Maschera con Mantello e ti vuoi travestire per seguirli, vai al **37**; altrimenti vai al **19** per proseguire le indagini.

30

“Va tutto bene, guardia?” chiede una voce proveniente dal basso.

Guardi giù e vedi Kaytaz, accomodato nel solito carrettino. “Ho fatto incontri più piacevoli,” commenti, cercando di nascondere il tremito nella voce.

“Me lo immagino.” Il mendicante guarda il vicolo in cui si è dileguato il cavaliere. “Ti piacerebbe sapere dove stava andando?”

“Sì, lo sai?”

“No, ma non sarà difficile scoprirlo. Sai, ai bei tempi, ero un esploratore nell'esercito di Eldenora.”

“Ma non avevi detto di essere stato un lanciere di Salony?”

“Ho fatto anche quello. E, se è per questo, sono stato anche marinaio Durenese. Ma ora pensiamo alle cose serie.” Ti indica il terreno fangoso. “Oggi da qui sono passati molti cavalli, ma solo uno era ferrato per la guerra: quello che ti interessa.”

“E' vero,” commenti, assorto. “Grazie!”

“Di niente,” ribatte Kaytaz, mentre si allontana spingendo il carretto. “E ricorda che ora siamo pari!”

Vuoi seguire le tracce (vai all'**11**) o preferisci ritornare in piazza (vai al **29**)?

31

Ti avvicini agli incappucciati sfoggiando il tuo miglior sorriso. “Buonasera fratelli.”

“Buonasera a te,” ribatte uno dei quattro. “Sei in ritardo.”

Annunci gravemente dentro al cappuccio. “Perdonatemi, ma ho avuto problemi con le guardie.”

“Guardie?” chiede un secondo. “Non ci devono essere problemi con le guardie. Ricordi?”

“Io ricordo benissimo,” ribatti, stizzito. “Loro forse no!”

“Cosa è successo?” chiede il primo incappucciato.

“Questo!” Porti la mano al petto e mostri il buco che Uncino ha fatto sul mantello. “Sono vivo per miracolo e un paio di loro mi ha seguito.”

Gli uomini si fanno subito attenti e guardano in tutte le direzioni. Uno di loro infila la mano sotto il mantello e intravedi il luccichio dell'acciaio.

“Cani maledetti!”

“Ci era stata assicurata collaborazione!”

“Non c'è da fidarsi di certa gente!”

“Presto pagheranno anche questa!”

E' il momento di agire. “Se non avete niente in contrario, io riferirei anche all'interno: meglio spargere subito la voce.”

“Vai pure. Noi ti copriamo!”

“Grazie, fratelli.” Li saluti e scivoli all'interno..

Vai al **10**.

32

Digrigni i denti mentre stringi con entrambe le mani la lancia, quindi parti alla carica. Il cavaliere mira senza fretta e scocca il dardo quando stai per arrivarli addosso. Purtroppo per lui il suo destriero si impenna nel vedere la tua lancia protesa e il proiettile vola sopra di te.

Prima che il tuo avversario possa ricaricare, gli sferrisci un colpo mirando alla giuntura dell'ascella destra. Il tuo affondo viene deviato dallo spallaccio, ma il cavaliere si trova in difficoltà e il dardo gli casca di mano. Impugna le redini con la mano libera e cerca di travolgerti col cavallo, ma lo spazio angusto del vicolo gli impedisce di manovrare e il tuo secondo affondo lo colpisce alla visiera. Il cavaliere lascia cadere la balestra e afferra un'ascia appesa al pomo della sella, ma tu lo incalzi con un ennesimo attacco. Questa volta la punta della tua arma penetra la sua armatura dietro al ginocchio, procurandogli una lieve ferita. L'uomo lancia un urlo stranamente acuto, quindi fa voltare il palafreno e si allontana al piccolo trotto. Tenti un ultimo affondo verso la sua schiena, ma ormai è fuori portata.

Ti appoggi pesantemente alla tua fida lancia e riprendi fiato guardandoti attorno. A terra c'è la balestra del cavaliere misterioso, ma ti basta un'occhiata per capire che si è fracassata. La calci via con un gesto di stizza, mentre valuti come agire.

Se hai la Parola d'Ordine *Zatyak*, vai al **30**; altrimenti scegli se usare l'Abilità Speciale *Seguire Tracce* (vai all'**11**) o tornare sulla piazza (vai al **29**).

33

“Avvicinati e te lo dirò,” sibila Kaytaz. “Ma deve restare tra te e me: non ci tengo a farmi un altro nemico. Ne ho già troppi.” Si guarda intorno furtivamente. “Avanti, sbrigati.”

“Hai ancora un po' di cervello in testa,” commenti, inginocchiandoti davanti allo storpio. “Cosa hai visto?”

“Ecco, io...” Kaytaz sbarra gli occhi e fissa un punto dietro di te. “Oh no!”

Ti giri di scatto, ma la piazza è deserta. “Cosa accidenti...” Torni a voltarti verso il mendicante e vedi troppo tardi la pietra che stringe nella mano destra, prima colpirti alla tempia.

Il colpo risuona sul tuo mezzo elmo e cadi di fianco nel fango. La lancia e la lanterna ti scivolano di mano e tutto diventa buio (perdi 3 punti di Resistenza). Alzi le braccia per coprirti la testa, ma senti il cigolio delle ruote di Kaytaz, accompagnato dal suo respiro affannoso. Dopo pochi secondi, senti solo il ticchettio leggero della pioggia, oltre al pulsare del tuo sangue nelle tempie.

Ti rialzi e recuperi la lanterna, che per fortuna non si è rotta. Ti sfilisci l'elmetto e noti una grossa ammaccatura sulla tempia destra; se fossi stato a capo scoperto, Kaytaz ti avrebbe sfondato il cranio. Furioso per esserti fatto giocare da uno storpio, raccogli la lancia e torni verso la piazza. Un giorno gliela farai pagare, ma adesso hai cose più urgenti di cui occuparti. Passi accanto al cadavere e sembra che anche la morta rida di te.

Vuoi fermarti a cercare tracce (vai al **7**) o preferisci tirare dritto verso l'Osteria del Calice (vai al **27**)?

34

Percorri tutto il corridoio e arrivi alla porta nera in fondo alle scale, te la chiudi alle spalle e sali la rampa due gradini alla volta. Stai giusto riprendendo fiato, quando da dietro l'angolo sbucca uno degli incappucciati rimasti di guardia fuori. In mano ha una bacchetta di legno scuro, con una gemma incastonata sulla sommità. La pietra preziosa inizia a brillare di una luce pulsante. Vi fissate per alcuni lunghi istanti, quindi lui ti punta contro un dito accusatore.

“Io sapevo che eri un intruso!” urla da dietro la maschera. “Fermo dove sei!”

In quel momento la porta nera dietro di te si spalanca vomitando un torrente di tuniche rosse e tu torni a fuggire. L'uomo davanti a te ti punta contro la bacchetta, ma riesci a colpirla con la lancia facendogliela cadere di mano. Col colpo di ritorno raggiungi di piatto alla tempia l'incappucciato, che si accascia con un gemito.

Segui il corridoio, pieghi a sinistra e ti infili nella prima porta aperta che incontri. Ti trovi in una stanzetta scura, che contiene un paravento a alcuni armadi. Sul lato opposto c'è una finestra: una via di fuga. Prendi una sedia e ne incastri lo schienale sotto la maniglia. Quindi, mentre gli inseguitori iniziano a sfondare la porta, corri verso la finestra, la apri e salti fuori.

Il tanfo delle strade di Amory non è mai stato così fragrante. Ti volti e vedi un incappucciato affacciarsi al davanzale. Affondi la lancia verso il suo viso e la ritrai sporca di sangue. L'uomo urla e ricade all'indietro, le mani premute sulla faccia. Prima che altri possano reagire, sei già sparito nei vicoli che portano a nord.

La tua corsa folle prosegue per alcuni isolati ma, impacciato dalla tunica rossa, non riesci a distanziare gli inseguitori. Senti le loro grida alle tue spalle e ti infili in un vicolo laterale ingombro di immondizie. Abbandoni per un attimo la lancia e cerchi di sfilarti la veste cerimoniale. Il tessuto si impiglia nella tua uniforme e sei costretto a strappartelo di dosso per liberarti. Una volta privo del travestimento, recuperi la tua arma e ricominci a correre più spedito.

Vai al **19**.

35

Il cavaliere con la sovratunica a scacchi avanza dalle stalle, si ferma accanto a Roark e si protende per dirti qualcosa; ti ci vuole poco a riconoscerlo: è lo stesso che ha provato a rapinarti nel vicolo dietro all'Osteria del Calice. Ora che lo vedi a piedi ti accorgi che non è poi così alto e imponente, arrivando al mento del nobile e al petto del Sergente. Cerchi di seguire il discorso, ma l'uomo parla a voce troppo bassa e l'elmo ne distorce le parole. Roark, invece, ascolta con estremo interesse e annuisce. Quando l'uomo in armatura ha terminato, il Signore di Amory ti guarda con un ghigno.

“Guardia, come sono andate le indagini?”

Un brivido ti corre per la schiena. “Bene, mio signore. Come diceva il Sergente...”

“Non ho chiesto al Sergente. Ho chiesto a te!” Le mani di Roark guizzano nervose vicino all'elsa della spada. “Hai trovato qualcosa di interessante?”

Non te la senti di mentire. “Mio signore, ho trovato questo!” Estrai l'amuleto dalla tunica e lo tieni alto perché tutti lo possano vedere.

Uncino, accanto a te, si irrigidisce. “Gran figlio di...” sibila, prima che l'Avvoltoio gli dia una gomitata.

“Di che si tratta?” scatta Roark. “Vieni avanti, guardia.”

Avanzi tenendo sollevato il medaglione e, quando sei vicino, il signore te lo strappa di mano. Lo guarda a lungo da entrambi i lati e muove le labbra senza pronunciare parole. Il nobile si volta verso la scorta con aria accusatoria e punta il dito contro un cavaliere. La figura si sfilava l'elmo cornuto rivelando un viso di donna, spigoloso e con un naso a becco.

“Arla, cara sorella, poi faremo i conti,” la ammonisce Roark, prima di riportare su di te la propria attenzione. “Guardia, hai fatto un ottimo lavoro!”

“Grazie, mio signore.”

“Ti sei dimostrato acuto,” prosegue il signore. “E soprattutto discreto.” I suoi lineamenti spigolosi si distendono in un sorriso.

“Ho ben compreso, mio signore.” Ti concedi un sorrisetto, prima di rientrare nei ranghi.

“Dove eravamo rimasti, Sergente?” chiede quindi Roark al sottufficiale, che attende ancora sull'attenti.

“Io... Io non ricordo, mio signore. Chiedo scusa.”

Il nobile sputa a terra. “Eravamo rimasti alla vostra incompetenza: tua e di tutti questi bifolchi! Mi domando chi ti abbia dato i gradi e se davvero li meriti.”

“Mi sono guadagnato i galloni di Sergente servendo sotto vostro padre.” Il mento barbuto del sottufficiale inizia a tremare. “Lo ho seguito fedelmente in oltre tre anni di guerra per tutte le Terre Tormentate.”

“Per questo ti risparmierò la vita.” Roark distoglie lo sguardo e lo posa su di te. “Ma molte cose cambieranno. Molte!”

Vai all'**Epilogo**.

36

Rimani immobile per quella che sembra un'eternità, gli occhi fissi in quelli del mercante, cercando di ignorare le due guardie del corpo che incombono ai tuoi fianchi. La lancia si fa sempre più pesante e il sudore delle tue mani rende il manico scivoloso. Un sorrisetto maligno si fa strada sul volto flaccido del tuo interlocutore.

“Siamo nervosi, eh?” insinua leccandosi le labbra.

“Non fare scherzi.” Ti stupisci di quanto la tua voce risulti strozzata.

“Il gioco finisce qui, amico.”

Con agilità inaspettata, il mercante spinge indietro la propria sedia e urla un ordine nella propria lingua. Le guardie scattano all'unisono verso di te. Riesci a deviare per un pelo il fendente del primo avversario, ma la scimitarra del secondo ti colpisce in pieno petto (perdi 4 punti di Resistenza). L'usbergo ti salva la vita, ma crolli comunque a terra ferito. Rotoli di lato e la lama della prima guardia si conficca nel pavimento accanto a te. Ti rialzi senza fiato, pronto a vendere cara la pelle.

Vai al **40**.

37

Al riparo delle ombre, indossi il mantello e tiri su il cappuccio fino a coprire il mezzo elmo. Per fortuna la maschera si adatta perfettamente al tuo viso, senza impedirti di vedere o respirare. Per un momento sei indeciso se abbandonare la lancia, poi decidi di impugnarla con la punta verso il basso e di farla passare per un bordone: con un po' di fortuna, al buio nessuno se ne accorgerà.

Ti accodi al gruppo degli incappucciati, che sta giusto svoltando in una strada verso sud, e marci in silenzio assieme a loro. Il tragitto è breve e in una ventina di minuti siete in una piazzetta, davanti a un edificio di pietra. Non conosci bene questa parte della città, perché di norma pattugli la zona nord, e non sai cosa aspettarti. Gli incappucciati si avvicinano a quattro individui vestiti come loro che sono di guardia all'ingresso ed entrano uno alla volta. Una rapida occhiata ti fa individuare un cavallo

sellato accanto all'ingresso, un cavallo che indossa una gualdrappa a scacchi bianchi e neri, come il membro della scorta di Roark.

Vuoi provare a entrare come gli altri incappucciati (vai all'**8**), cercare un'altra via di accesso (vai al **3**) o proseguire altrove le indagini (vai al **19**)?

38

“Non ho visto chi ha fatto la festa a quella poveretta,” ammette il mendicante. “Ma credo che fosse a cavallo, perché ho sentito un nitrito e il suono di zoccoli al galoppo.” Si mordicchia il labbro inferiore. “Anzi, ora che ci penso, il nitrito proveniva da un vicolo laterale, il suono del galoppo dal centro della piazza. Può darsi che fossero in due, entrambi a cavallo.”

“Non mi aiuti molto.” Tamburelli con le dita sul manico della lancia.

“Ma c'è dell'altro, eh,” si affretta a precisare Kaytaz. “Pochi minuti dopo, un gruppo di persone si è avvicinato alla morta e la ha perquisita: li ho visti con questi occhi.”

Ti chini in avanti, improvvisamente interessato. “Sapresti riconoscerli? Da che parte sono andati?”

“Mi spiace,” lo storpio scuote la testa. “Era troppo buio. Però ho visto che erano tre forestieri che indossavano turbanti e vestiti molto ampi, probabilmente della Vassagonia. Si sono infilati nell'Osteria del Calice,” ti indica l'unica porta illuminata, dall'altro lato della piazza. “Per quanto ne so, sono ancora lì.”

Annuisci seccamente. “Grazie, mezzo soldato.”

Giri sui tacchi e marci verso l'osteria. Mentre passi accanto al cadavere, non puoi fare a meno di pensare che potrebbero ancora esserci delle tracce da cercare.

Vuoi fermarti a investigare (vai al **7**) o preferisci tirare dritto verso il locale (vai al **27**)?

39

“Ho l'impressione che tu non mi stia dicendo tutto,” esclami.

“E' una tua impressione, te lo assicuro.” Questa volta l'uomo nemmeno alza il capo per risponderti.

La lancia ti scivola dall'incavo del braccio fino alla mano. “Adesso ti alzi e mi segui fuori.”

“Non fare niente di cui ti potresti pentire.”

Avviene tutto in un lampo: fai un passo verso il tavolo, l'uomo posa una mano guantata sull'asta della tua arma e ti strattona, barcolla in avanti per liberarti e lui ti assesta un mandritto con la mano libera. Crolli a terra, le lacrime agli occhi e la gancia in fiamme (perdi 2 punti di Resistenza).

“Ti avevo avvertito,” commenta il Cavaliere, che non si è nemmeno alzato dalla sedia.

L'oste, tremando come una gelatina, accorre per rialzarti e si profonde in scuse a tuo nome e a nome di tutta Amory nei confronti di Sir Rendalim. Il Cavaliere, dal canto suo, le accetta con un sorriso benigno e ti ignora. Ancora malfermo sulle gambe, noti che il confabulare dei tre Vassagoniani non si è interrotto nemmeno in occasione del tuo breve incidente. Ti chini a raccogliere la lancia, quindi avanzi verso di loro.

Vai al **15**.

40

“Lo sapevo che ti avrei trovato qui!”

La voce alterata del Sergente è inconfondibile: giri su te stesso e lo vedi in piedi sulla soglia, fiancheggiato da Rastrello e Occhiomorto. Subito i tre Vassagoniani perdono ogni interesse in te e si rimettono a confabulare tra loro, mentre il Cavaliere si volta ostentatamente verso il bancone. Il sottufficiale avanza a lunghi passi e porta la sua faccia barbata a pochi centimetri dalla tua.

“Io ti affido un'indagine e tu che fai?” Si volta verso le altre due guardie. “Lui che fa? Si imbuca a gozzovigliare!”

“Signore, faccio notare che non è proprio così,” rispondi, rigido sull'attenti.

“Ah no?”

“Signornò. Stavo interrogando i testimoni.”

Il Sottufficiale sbuffa e scuote il capo. “Sia come sia, la tua presenza è richiesta fuori. Ora!”

Detto questo, gira sui tacchi e se ne va, seguito da Rastrello che si frega le mani callose. Occhiomorto schiocca le dita e ti fa cenno di seguirlo, prima di incamminarsi a propria volta. Mentre varchi la soglia, ti prende di mano la lanterna e si allontana verso il centro della piazza.

All'esterno, Covone e Faina stanno caricando il cadavere su un carretto, sotto la guida dell'Avvoltoio. L'operazione è resa difficile dal fatto che Covone ha paura a toccare il cadavere e Faina, minuto com'è, non ce la fa da solo. Avvoltoio pungola il grassone con la lancia, ma ottiene ben poco.

“Spettacolo interessante, eh?” ti apostrofa con sarcasmo il Sergente. “Avanti, vieni con me: devo farti vedere una cosa.”

Lo segui al riparo in una viuzza laterale. “Cosa c'è, signore?”

Il Sergente estrae dalla bisaccia un involto rosso scuro e te lo passa. Tastandolo, senti che all'interno c'è qualcosa di duro. Srotoli il tessuto, che si rivela essere un mantello cremisi con cappuccio. L'oggetto all'interno è una rozza maschera di pietra verde, intagliata in modo da coprire fronte, occhi e naso. Non sai perché, ma tenerla in mano ti mette a disagio.

“Bella roba, eh?” commenta il Sergente.

“Da dove viene?”

“Mentre eri impegnato nelle tue, chiamiamole così, indagini, noi abbiamo pattugliato le strade. Ci sono vari tipi sospetti, ma abbiamo ordine di non immischiarci con loro. Ordini da molto in alto.” Il sottufficiale abbassa la voce. “Però ne abbiamo trovato uno che si era perso per strada: era da solo e farneticava qualcosa sulle punizioni divine e sui cuori strappati.” Si guarda alle spalle, poi prosegue rapidamente. “Lo abbiamo fermato per interrogarlo, lui ha cercato di fuggire e Uncino lo ha ripreso.”

“Immagino come.” Infilò l'indice in un foro del tessuto, proprio all'altezza del petto. “Ha parlato?”

“No. Uncino ci è andato giù pesante. Però almeno le macchie di sangue non si vedono sul rosso.”
Arrotoli il mantello e lo porgi al Sergente. “Tutto questo è interessante, signore, ma non vedo come...”
“Io non posso indagare oltre, mi è proibito.” Rimette l'involto nella bisaccia. “E questo lo devo fare sparire, se non mi voglio rovinare. Però tu puoi fare ancora molto. Ci sono altri gruppi di incappucciati in giro per Amory.”
“Temo di avere capito,” sospiri.
“Non ne dubitavo.” Il Sergente saluta militarmente, quindi torna verso il carretto sulla piazza.
Rimani per alcuni attimi assorto nei tuoi pensieri, quando senti una risata raschiante alla tua destra. Ti volti e vedi Uncino, appoggiato pigramente a una colonna del portico, che ti saluta con la sua unica mano. Sotto il braccio stringe un involto voluminoso.
“Come procedono le indagini?” ti chiede, stuzzicandosi i denti con la protesi. “Noi abbiamo avuto a che fare con uno di questi tizi in rosso.”
“Ho saputo.” Di tutti i tuoi compagni, Uncino è il più pericoloso, perché è imprevedibile. “Spero non ci siano stati problemi.”
“Nessuno, che diamine! Una volta spogliati, questi vermi sono uguali a me e a te. Se mai lo troveranno, difficilmente sapranno chi era.” Il suo sorriso ti mette a disagio. “Bene, io per questa notte penso di essermi guadagnato la pagnotta. Ci vediamo più avanti in caserma”
Uncino fa per allontanarsi, quando vedi una processione di uomini incappucciati di rosso avanzare lungo il portico della piazza. Camminano a capo chino e sembra che non ti abbiano visto. Un'imprecazione al tuo fianco conferma che li ha visti anche l'altra guardia. I vostri commilitoni vicino al carretto, nel frattempo, sembrano non farci caso.
“Era uno di loro?” domandi, senza perderli di vista.
“Già.” Si gratta il mento ispido con l'unica mano. “Il Sergente era tutto contento per come avevo fermato il sospetto,” prosegue, rivolto più a se stesso che a te. “Poi però è arrivato uno dei cavalieri che scortavano il Corvaccio, quello col mantello a quadri e gli ha fatto un bel discorsetto.” Si volta a guardarti. “Dopo che quel cavaliere se ne è andato, il vecchio Barbarossa aveva l'aria di uno che ha ricevuto la propria condanna a morte. Pensa che un attimo fa mi ha pure restituito il mantello e la maschera presi al morto: pareva che gli scottassero in mano!”
“Vuol dire che adesso li hai tu?” lo interrompi, mentre concepisci un piano disperato.
“E' quello che ho detto.” Dà una pacca sulla borsa sotto il braccio.
“Dammeli!”
“Fossi matto!” Uncino fa un passo indietro e ti guarda sporgendo la mascella. “Il Sergente li ha affidati a me e...”
“Quanto vuoi?”
“Dieci Corone.”
“Otto!”
“Affare fatto.” Si guarda intorno con aria furtiva. “Ma ora, prima che ci ripensi!” Se vuoi concludere l'affare, cancella 8 Corone (a patto che tu le abbia) e segna il Mantello con Maschera sul Registro di Guerra. “Mi auguro di avere fatto la scelta giusta,” commenta la guardia prima di allontanarsi.
Se hai un Amuleto d'Oro, vai al **20**; altrimenti vai al **29**.

Epilogo

Sono passati due mesi dalla notte nella quale hai indagato sulla morte della cortigiana. Il Principe Roark, nonostante il fallimento delle indagini, non è sembrato troppo contrariato e la vita di voi guardie è tornata a essere la stessa di sempre. Ritto in piedi in mezzo alla piazza d'arme della Caserma Nord, socchiudi le palpebre quando il sole che sorge all'orizzonte ti ferisce gli occhi e osservi i soldati uscire di corsa dalle camerate.
Uncino è il primo, ma Faina lo sorpassa con uno scatto portandosi in testa. Rastrello arranca subito dopo gomito a gomito con l'Avvoltoio e Occhiomorto arriva sbuffando alle loro spalle, tallonato da Covone. Gli uomini si schierano in riga davanti a te, mentre il vecchio Caporale allunga un paio di bastonate col manico della lancia ai più lenti. Sorridi nell'osservare la scena.
“Squadra, attenti!” urla l'Avvoltoio.
Gli uomini scattano sull'attenti e in quel momento la porta della camerata si spalanca di nuovo e ne esce un soldato alto e muscoloso, col cranio calvo e una folta barba color ruggine; zoppica rapidamente verso di voi e, quando si avvicina, vedi che ha un labbro gonfio e il viso coperto di lividi. Gli uomini in fila ridacchiano e Uncino sputa in terra.
“Sei in ritardo, Barbarossa,” apostrofi il nuovo venuto.
“Mi hanno aggredito!” sbotta l'uomo incesplicando negli ultimi passi. “Tutti loro!” Indica la squadra con un ampio gesto della mano.
“Capisco.” Rimani in silenzio per alcuni istanti. “Puoi dimostrarlo? Hai dei testimoni?”
“No.”
“In tal caso ti dovrò punire.” Ti godi per un istante i sorrisi di scherno degli altri uomini, soprattutto quello orrido di Rastrello.
“Lo sai che non ho scelta.”
“Lo so, lo so!” L'uomo digrigna i denti.
“Per te sono 'Signor Sergente', ricordalo!” Ti accarezzi i galloni cuciti sulla manica dell'uniforme.
“Lo so, Signor Sergente.” Il tuo ex superiore ti fissa pieno di odio.
“Così va meglio. Caporale,” ti rivolgi all'Avvoltoio. “Pensa tu alla punizione del soldato Barbarossa.”
“Con molto piacere, Sergente,” commenta il vecchio graduato.