

# *La Luna degli Assassini*



## Prologo

“La tua missione è semplice, *Cuore Nero*: devi introdurti nella torre di Prothias Vermeeth, il mercante di spezie, ed eliminarlo”.

La figura che ti sta di fronte mantiene un tono freddo e distaccato, ma avverti un tremito appena percettibile nelle sue parole. Lo conosci come *Faccia di Ferro*, a causa della maschera che indossa ad ogni vostro appuntamento, per celarsi il viso e camuffare la voce. Vi incontrate sempre di notte, in questa vecchia casa abbandonata e invasa da topi e colombi.

Ti ha chiamato *Cuore Nero*, il soprannome che hai scelto una volta terminato il tuo apprendistato e che è diventato ormai tristemente famoso nel tuo ambiente.

“Questo sarà l'ultimo nostro contatto” continua *Faccia di Ferro*. “Abbiamo lavorato bene insieme, ma dopo questa missione io sparirò dalla circolazione. Ti consiglio di fare altrettanto. Se poi le nostre strade dovessero tornare a incrociarsi, spero non sia per lavoro. Per il *tu*o lavoro, almeno”.

Mantieni un'espressione impassibile. Non credi sia il caso di mostrare amicizia o simpatia verso chi ti ha trovato, negli ultimi otto anni, decine di incarichi di morte. Tuttavia, comprendi il timore dell'uomo che hai di fronte. Pochi fingono di non sapere che il ricchissimo mercante è anche uno dei signori della malavita cittadina. La sua morte causerà grande scompiglio in città e le indagini del principe si potrebbero protrarre per mesi, per non parlare delle ritorsioni della sua banda.

“Non sarà una missione facile” conclude *Faccia di Ferro*, “ma non vi è assassino migliore di te in circolazione. Non ha importanza che sembri un incidente: uccidilo come ritieni opportuno, ma dovrà avvenire domani notte. Se è possibile, evita di compiere la solita strage e uccidi solo Prothias. Il nostro committente pagherà il doppio del normale. Queste condizioni vanno bene per te?”

Ci rifletti su.

*“Domani notte” vuol dire poco tempo per prepararsi. Ma in cielo ci sarà la luna giusta, la Luna degli Assassini, come la chiamano nella Città Vecchia. Non potrà che essere di buon auspicio.*

“Sì” rispondi, prendendo il borsello pieno d'oro che l'uomo ti porge. “Domani Vermeeth morirà e noi non ci rivedremo più. Possa la Dama Nera portarti una buona fine, al termine dei tuoi giorni”.

Esci dalla stanza e ti allontani, mentre l'uomo si tocca la maschera, con un saluto che sembra più un gesto scaramantico.

*In questo racconto il protagonista sei tu!*

*Segui le istruzioni contenute nel **Regolamento di Gioco**, poi vai al **paragrafo 1** e affronta “La Luna degli Assassini”.*

## Regolamento di Gioco

In questa storia impersonerai l'individuo più pericoloso della regione, addestrato per anni alle arti dell'assassinio da un abilissimo maestro, dopo che questi lo ha raccolto, orfano e abbandonato, dai vicoli della Città Vecchia. Ti è stato offerto l'incarico di raggiungere la camera di un ricco mercante e ucciderlo senza pietà. La tua vittima è astuta, ricca e potente e vive in una torre, circondandosi di guardie, trappole e protezioni per paura di subire attacchi notturni.

E fa bene! Stanotte scavalcherai il muro del suo cortile, ti introdurrà nella sua casa e lo ucciderai.

Vivi quest'avventura come un gioco, in cui dovrai superare gli ostacoli della Torre e raggiungere il tuo obiettivo.

Sei talmente abile che nessun avversario singolo potrebbe mai sconfiggerti in combattimento. Allo stesso tempo, però, non puoi portare con te armi da guerra e armature o affrontare gli abitanti della torre in uno scontro aperto: l'allarme scatterebbe subito e la tua missione sarebbe rovinata.

Pertanto, dovrai basare la tua missione sulla furtività e la segretezza: muoverti di soppiatto, colpire nell'ombra e andartene prima di essere individuato.

Non avrai dei punteggi di caratteristica da gestire e con cui giocare. Non ne avresti bisogno, perché il personaggio che interpreterai, *Cuore Nero*, è il migliore in assoluto e i suoi valori sarebbero i massimi su qualsiasi scala.

Tuttavia, nel corso del gioco, dovrai gestire alcuni altri elementi che potrebbero determinare il tuo successo o i tuoi possibili fallimenti: **Equipaggiamento**, **Livello di Allarme** e **Tempo rimanente**.

### Equipaggiamento

Per muoverti veloce e silente devi spostarti senza carichi e ingombri eccessivi. Per questo motivo hai un limite di Oggetti che puoi portare. In ogni momento dell'Avventura potrai avere addosso solo 6 Oggetti, tra quelli che sceglierai subito e quelli che potresti trovare nel corso della storia e decidere di prendere con te. Quando all'interno di un paragrafo ti verrà proposto di utilizzare un determinato Oggetto, potrai scegliere quell'opzione solo se possiedi l'Oggetto in questione. Se non possiedi tale Oggetto, devi ignorare automaticamente quell'opzione e scegliere una di quelle rimanenti. Se hai con te 6 Oggetti e vuoi prenderne altri con te, dovrai scartare qualcuno di quelli che già possiedi.

Infine, se lasci degli Oggetti in una stanza, ricordati dove lo fai perché li potrai recuperare quando ripasserai di là.

Mentre sei nella tua dimora, seleziona il tuo Equipaggiamento iniziale. Scegli fino a 6 di questi Oggetti:

- **Bocconi avvelenati**, per mettere fuori combattimento animali da guardia. Ogni Dose conta come 1 Oggetto.
- **Grimaldello grande**, adatto a scassinare porte e serrature di grandi dimensioni.
- **Grimaldello piccolo**, adatto a scassinare cassetti, porticine e serrature di minori dimensioni.
- **Lanterna**, schermabile, indispensabile per muoversi al buio (non necessita di **Acciarino** per funzionare).
- **Acciarino**, in caso dovessi creare scintille o dare fuoco a qualcosa.
- **Spranga**, per forzare serrature e oggetti vari al posto di usare i **Grimaldelli**. Ogni volta che usi la **Spranga** fai però molto più rumore che coi **Grimaldelli** e devi automaticamente aumentare il Livello di Allarme di 1.
- **Corda**, quindici metri di robusta fune in canapa.
- **Rampino**, indispensabile, assieme alla **Corda**, per arrampicarsi lungo mura e pareti.
- **Garrotta**, un laccio di cuoio adatto a strangolare alle spalle le tue vittime.
- **Pugnale**, adatto a uccidere a contatto e a distanza. Ogni **Pugnale** conta come 1 Oggetto.
- **Veleno**, addormenta le tue vittime per tutta la notte: puoi versarne una Dose nel cibo, intingervi un **Pugnale** o imbevervi la tua manica e premerla contro il naso della tua vittima. Ogni Dose conta come 1 Oggetto.

Ricorda che se apri una porta o una serratura (con **Grimaldelli**, **Chiavi** o **Spranga**) quella resterà aperta e, se ti ci ritrovi di nuovo davanti, potrai andare al paragrafo corrispondente senza dover più utilizzare l'Oggetto relativo.

### Livello di Allarme

Il Livello di Allarme è un valore che indica se la tua missione è stata scoperta e a che stato di allerta si trovano i guardiani che sorvegliano la torre. Quando ti sarà detto di "aumentare il Livello di Allarme di 1" aggiungi 1 al totale nel riquadro. All'inizio della tua missione il Livello di Allarme è 0.

### Tempo rimanente

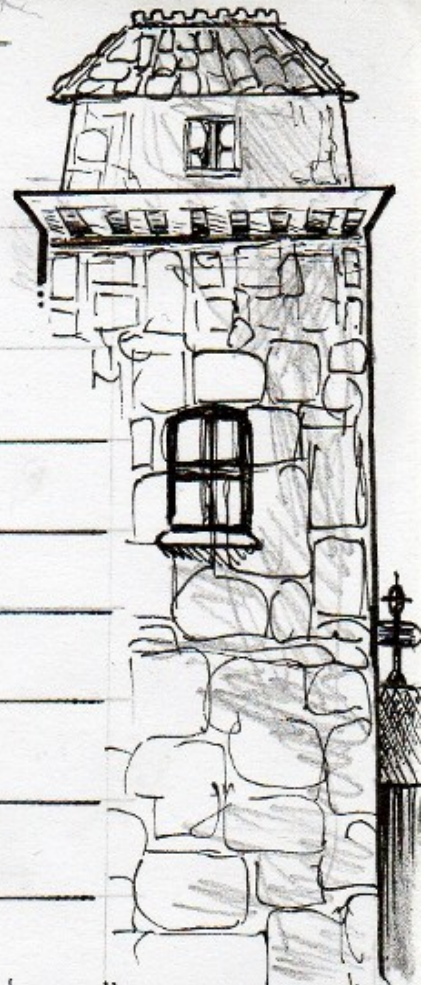
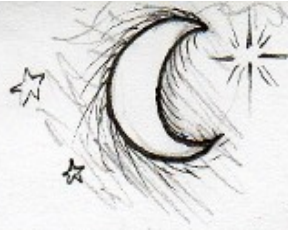
Oltre all'Equipaggiamento e al Livello di Allarme, dovrai tenere conto anche del tempo che passa. All'inizio della missione il tempo a tua disposizione è "24". Ogni volta che sentirai un Rintocco della campana del palazzo del principe dovrai sottrarre "1" a questo valore. Queste occasioni ti verranno espressamente segnalate nel testo, ma ricorda anche che se ripassi più e più volte per un paragrafo dove è scritto che senti un Rintocco, dovrai sottrarre **ogni volta** "1" al tuo Tempo rimanente.

Se in qualsiasi momento della storia il tuo **Livello di Allarme** raggiunge il valore di "4" oppure il tuo **Tempo rimanente** raggiunge il valore di "0" devi smettere di leggere e andare immediatamente al paragrafo 39.

Ricordati da solo di questa regola, perché non ti verrà segnalata altre volte nel corso del gioco.

Ora sai tutto quello che serve per portare a termine il tuo incarico. La Luna degli Assassini è sorta. **Vai al paragrafo 1.**

LA LUNA DEGLI ASSASSINI  
Registro di Gioco



Oggetti

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

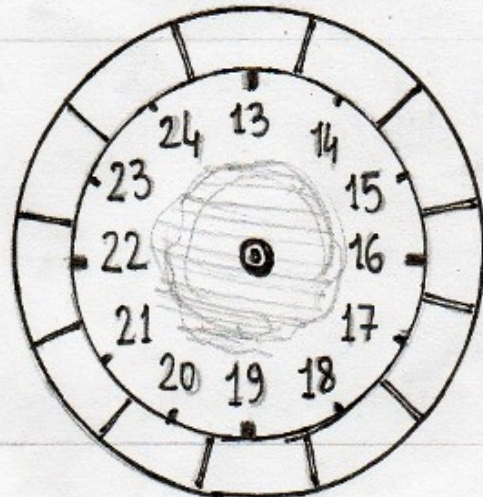
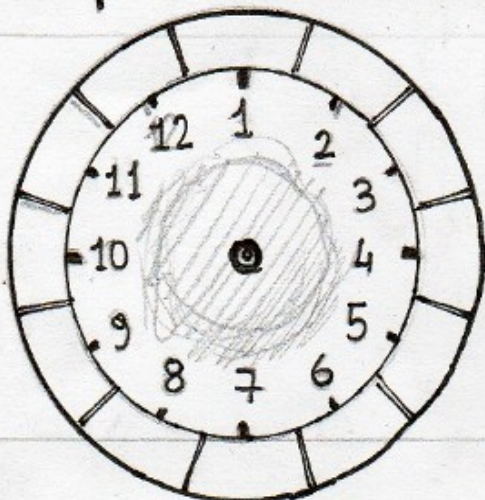
Livello di allarme

barra le caselle per rappresentare il tuo livello di allarme



Tempo rimanente

annerisci gli spazi per rappresentare il tempo che passa ad ogni rinfresco



## 1

Mezzanotte è appena passata e la Luna degli Assassini è alta in cielo. La chiamano così quando non è abbastanza completa e tonda da illuminare del tutto la notte, ma nemmeno troppo sottile per impedire di vedere. E così, gli assassini e i furfanti, che hanno gli occhi come quelli dei gatti, vedono come se fosse giorno e si possono nascondere in ombre troppo fitte per tutti gli altri.

Così fai tu in questo momento.

In piedi sul tetto di un edificio vicino, osservi la fortezza del mercante. Prothias Vermeeth è nato nella Città Vecchia e si è arricchito da giovane come usuraio, grassatore, protettore e ricettatore. In seguito ha cominciato a trafficare con il Loto e altre droghe e oggi nasconde i suoi affari con il commercio di spezie. Per tua fortuna, nonostante sia uno degli uomini più ricchi della regione e sia ormai molto grasso, vive ancora nella Città Vecchia con quello che resta della propria famiglia, in cima ad un torrione fortificato e protetto da guardie e trappole.

La sua torre è larga e quadrangolare e svetta sulle abitazioni circostanti. Distingui un piano terra e tre superiori, ciascuno alto circa sei metri. I due piani più bassi hanno solo strette feritoie dalle quali non è possibile entrare, mentre i due livelli superiori sono dotati di Finestre più ampie.

Al piano terra conti solo due ingressi: un Portone di legno massiccio sul lato occidentale e una Porta secondaria, piccola ma robusta, sulla facciata orientale. La cima della torre è coperta da merlature e scorgi ben tre Guardie che sorvegliano la casa da quel punto di osservazione privilegiato.

Attorno al torrione, un muro di pietra alto tre metri e sormontato da spuntoni circonda un Cortile acciottolato, in cui si aggirano degli enormi Molossi da guerra, dalle zanne in grado di sfondare perfino corazze di piastre e ruote di carro.

La campana del palazzo del principe batte 1 Rintocco. E' tempo di andare!

Vuoi usare 1 Dose di **Bocconi avvelenati** contro i Molossi e calarti nel Cortile? Vai al [7](#).

Vuoi usare **Corda** e **Rampino** per attaccarti ad una Finestra del secondo piano, lanciarti contro la parete della torre e provare ad arrampicarti lungo la parete esterna? Vai al [14](#).

Vuoi attendere il momento in cui i Molossi sono nelle cuce e le Guardie sono girate in altre direzioni? Vai al [21](#).

## 2

I tuoi stivali felpati poggiano sull'acciottolato del Cortile senza produrre suono alcuno.

I Molossi stanno ancora russando nelle cuce e per il resto lo spiazzo è silenzioso. Il lato sud della torre è quello più riparato agli sguardi e ti acquatti quindi nelle ombre ai piedi della facciata meridionale, in attesa di decidere la prossima mossa.

Cosa vuoi fare adesso?

Vuoi raggiungere il Portone principale e provare ad aprirlo con la **Spranga** o il **Grimaldello grande**? Vai al [28](#).

Vuoi strisciare fino alla Porta secondaria e provare ad aprirla con la **Spranga** o il **Grimaldello piccolo**? Vai al [35](#).

Vuoi usare **Corda** e **Rampino** per raggiungere il secondo piano e provare ad intrufolarti da una delle Finestre? Vai al [14](#).

Vuoi arrampicarti a mani nude lungo la parete esterna e raggiungere in questo modo le Finestre del secondo piano? Vai comunque al [14](#), ma considera che ci metti molto più tempo e senti 1 Rintocco aggiuntivo mentre stai salendo.

## 3

I corpi delle due Guardie sono ancora nella guardiola, sistemati come se dormissero, esattamente come tu li hai lasciati.

Se non lo hai ancora fatto, puoi recuperare i tuoi **Pugnali** e la **Spada** rimasta integra. Tuttavia, essa è un'arma molto ingombrante e dovrai considerarla come 2 Oggetti d'Equipaggiamento.

Poi devi decidere cosa fare.

Puoi attraversare la Doppia Porta di legno dipinto, verso il centro della torre. In questo caso, vai al [33](#).

Puoi aprire dall'interno il Portone d'ingresso e sgattaiolare in cortile. In questo caso, vai al [21](#) se i Molossi sono ancora svegli, al [2](#) se li hai già addormentati o al [7](#) se adesso vuoi usare 1 Dose di **Bocconi avvelenati** e prima non lo avevi fatto.

Puoi infine fare un salto, aggrapparti all'Apertura al centro della volta e issarti fino alla camera superiore. In questo caso, vai al [23](#).

#### 4

Spalanchi il Portale di Bronzo, scoprendo davanti a te una rampa di scale che continua a scendere nell'oscurità. Purtroppo, neanche con il tuo addestramento sei in grado di vedere attraverso una tenebra così profonda.

Se vuoi usare la **Lanterna**, vai al [27](#).

Altrimenti, devi tornare indietro al [33](#) e scegliere un altro percorso.

#### 5

Scivoli come uno spettro alle spalle della Guardia e in pochi istanti risolvi la spiacevole seccatura (cancella la Dose di **Veleno**, se l'hai usata). L'uomo si accascia senza un gemito tra le tue braccia e tu lo trascini velocemente verso una delle brande vuote, nell'angolo meno in vista di una piccola camerata. Sembrerà dormire come tutti gli altri, almeno fino a domani mattina.

Se vuoi, puoi prendere la sua **Spada**, ma si tratta di un'arma molto ingombrante e dovrai considerarla come 2 Oggetti d'Equipaggiamento. Poi devi affrettarti verso una delle uscite, prima di incrociare qualcun altro.

Ancora una volta i tuoi passi devono essere rapidi e silenziosi.

Se vuoi uscire dalla Finestra del secondo piano, vai al [24](#).

Se vuoi calarti dall'Apertura al livello più basso e raggiungere l'Ingresso della torre, vai al [28](#).

Se vuoi uscire dalla Porta che si trova al primo piano, vai al [33](#).

Se vuoi imboccare la Porta interna che si trova al secondo piano, vai al [15](#).

#### 6

Ti ritrovi in una Camera da bagno, arredata con sfarzo e opulenza.

Catini di marmo e asciugamani di seta di vari colori si trovano agli angoli, mentre lungo le pareti sono sistemate una vasca di marmo, una caldaia per l'acqua e una vasta scelta di pitale di porcellana.

Una tenue lama di luna penetra dalla feritoia e colpisce un grande specchio appoggiato alla parete.

Osservi il tuo riflesso. Un volto proporzionato, lunghi capelli scuri, occhi di ghiaccio. Nessuno potrebbe dire con certezza se tu sia uomo o donna, giovane o adulto. Questa fisionomia ti è utile ogni volta ti travesti o decidi di non farti notare ed è frutto di doti naturali, ma anche delle discipline fisiche che il tuo maestro ti ha insegnato, nei lunghi anni del tuo addestramento.

**Cuore Nero** può essere chiunque, in ogni momento.

Lo sanno bene, se così si può dire, quelli che hai ucciso negli ultimi anni.

Ma non è questo il momento di mettersi a riflettere. Hai una missione da concludere.

Torna al [33](#) e compi un'altra scelta.

#### 7

Dalla tua posizione lanci al centro del Cortile l'involto con i **Bocconi avvelenati** (cancella la Dose dal tuo Equipaggiamento). Il pacchetto si srotola senza rumore e i pezzi di carne al suo interno si sparpagliano sull'acciottolato. Le sostanze di cui sono intrisi attirano i Molossi e li inducono a divorare il cibo drogato. Ben presto, senti gli enormi animali zampettare verso le proprie cucce e iniziare a russare profondamente. Attendi che le Guardie sul tetto siano girate dall'altro lato e con un unico movimento ti lanci nello spiazzo e sgattaioli veloce nelle ombre, ai piedi del lato sud della costruzione. Il Cortile è silenzioso e la tua amata luna ne illumina con chiarezza ogni altro angolo, mentre la campana del palazzo batte l'Rintocco in lontananza.

Cosa vuoi fare adesso?

Vuoi raggiungere il Portone principale e provare ad aprirlo con la **Spranga** o il **Grimaldello grande**? Vai al [28](#).

Vuoi strisciare fino alla Porta secondaria e provare ad aprirla con la **Spranga** o il **Grimaldello piccolo**? Vai al [35](#).

Vuoi usare **Corda** e **Rampino** per raggiungere il secondo piano e provare ad intrufolarti da una delle Finestre? Vai al [14](#).

Vuoi arrampicarti a mani nude lungo la parete esterna e raggiungere in questo modo le Finestre del secondo piano? Vai comunque al [14](#), ma considera che ci metti molto più tempo e senti l'Rintocco mentre stai salendo.

## 8

Una scala di legno abbastanza agevole permette di scendere in un ampio ambiente sotterraneo, composto da diverse stanze comunicanti. Gli spazi sono ingombri di barili, botti e tini, ma anche di travi cui sono appesi prosciutti e insaccati e di mensole stracolme di formaggi dall'odore pungente.

Ti stupisci nello scoprire che una bassa luce di lanterna illumina una delle cantine e senti degli strani rumori provenire dalla stessa direzione. Ti avvicini di soppiatto e scopri una florida matrona appoggiata contro un barile, mentre concede le proprie grazie a quello che sembra essere uno dei servi della casa.

“Sbrigati” sta dicendo la donna. “Presto verrà giù un altro dei tuoi compari e anche lui vorrà la sua parte!”

Ti allontani dalla scena e ti nascondi in una zona più distante. Mentre esplori la cantina trovi una grande quantità di **Cibo**. Puoi prenderne con te un qualsiasi numero di Dosi e con ciascuna di queste, mescolata con 1 Dose di **Veleno**, puoi creare 1 Dose di **Bocconi avvelenati** (in questo caso, cancella **Cibo** e **Veleno** dall'Equipaggiamento e aggiungi **Bocconi avvelenati**).

Anche alcuni crossi ganci da macellaio potrebbero esserti utili. Puoi prenderne tre e legarli assieme, considerandoli 1 **Rampino** da mettere nel tuo Equipaggiamento. Trovi anche 1 **Spranga** e 1 rotolo di **Corda**, dal quale puoi prenderne quanta ne vuoi (ogni 15 metri valgono come 1 Oggetto).

Anche se sei sottoterra, riesci a sentire in lontananza 1 Rintocco della campana del palazzo, che ti ricorda che il tuo tempo è contato.

Vuoi andartene prima possibile, risalendo le scale? Vai al [35](#).

Vuoi prendere la **Lanterna**, nonostante questo possa farti notare dai presenti? Vai al [34](#).

Vuoi attendere un'occasione propizia per cercare di recuperare la **Lanterna**? Vai al [36](#).

## 9

Gli Sgherri di Prothias sono riversi sulle sedie e sul tavolo da gioco, profondamente addormentati. Ti avvicini veloce ed esami i loro averi. Puoi prendere complessivamente dalle loro tasche fino a 6 **Pugnali**. Inoltre, uno di essi possiede diverse chiavi appese insieme. Se vuoi puoi prendere questo **Mazzo di Chiavi**: conta come 1 solo Oggetto e puoi usarlo d'ora in poi in sostituzione del **Grimaldello piccolo** e del **Grimaldello grande** insieme.

Poi devi decidere come proseguire.

Se scendi la Scala di legno, vai al [35](#).

Se apri la Porta del primo piano, vai al [33](#).

## 10

Devi mettere fuori combattimento la Guardia prima che possa reagire o chiamare aiuto.

Se possiedi la **Garrota**, riesci a strangolare l'uomo senza che egli faccia in tempo a sguainare la sua arma o gridare.

Altrimenti, ti devi lanciare su di lui con le tecniche di immobilizzazione e rottura che il tuo maestro ti ha insegnato, ma la colluttazione provoca alcuni rumori che potrebbero insospettire qualcuno. Aumenta il Livello di Allarme di 1.

In ogni caso, riesci a farlo fuori. Trascini il suo corpo senza vita in uno sgabuzzino, che si trova sotto la Scala che conduce al piano di sopra. In quel sottoscala buio e profondo nessuno noterà il corpo fino al mattino.

Se vuoi, puoi prendere la sua **Spada**, un'arma che però è molto ingombrante e dovrai considerare come 2 Oggetti d'Equipaggiamento.

Come vuoi procedere adesso?

Se vuoi scendere la Scala verso il primo piano, vai al [33](#).

Se vuoi salire la Scala fino al terzo piano, vai all'[11](#).

Se vuoi aprire la Porta al centro della parete ovest, vai al [23](#).

Se vuoi aprire la Porta a sud della parete est, vai al [20](#).

Se vuoi aprire la Porta al centro della parete est, devi usare il **Grimaldello grande** o la **Spranga**. Vai al [25](#).

Se precedentemente hai sbloccato dall'interno la Porta di legno rosso e adesso vuoi aprirla ed entrare, vai al [30](#).

## 11

Al termine della Scala ti trovi in un piccolo e spoglio Disimpegno. I gradini di pietra che conducono al piano di sotto si trovano accanto alla rampa che sale verso l'alto, verso quello che reputi essere il Tetto della torre. La botola che chiude il passaggio verso il Tetto è semplicemente appoggiata.

L'unico passaggio presente nel disimpegno è un massiccio Portone di ferro, serrato da una chiusura complessa e sbarrato dall'interno. Per quanto sia grande la tua espertezza, non vedi modo di aprirlo, se non facendo un fracasso tale da attirare tutte le Guardie della torre e tutti gli armigeri della città.

Probabilmente, oltre il Portone si trovano le stanze di Prothias Vermeeth, il tuo obiettivo, ma finché non trovi un modo alternativo di raggiungerle, il sordido mercante sarà fuori dalla tua portata. Intanto, senti provenire da fuori il suono di 1 Rintocco lontano.

Cosa vuoi fare?

Hai già eliminato le Guardie sul Tetto e vuoi tornarci a rinfrescarti le idee? Vai al [40](#).

Le Guardie sul Tetto sono ancora vive e vuoi salire a confrontarti con loro? Ragioni sul loro armamento e sulle tue tecniche di battaglia e rifletti che hai bisogno di possedere almeno 2 *Spade* per combatterle. In questo caso, vai al [22](#).

Le Guardie sono ancora vive e tu vuoi provare a distrarle in qualche modo? Devi possedere 1 *Sacchetto di oro e gemme*. In questo caso, vai al [26](#).

Vuoi scendere la Scala e tornare al piano di sotto? Vai al [15](#).

## 12

Apri piano la porta e ti trovi a fissare una Pantera, che riposa su un morbido tappeto al centro di una stanza occupata da mobili graffiati e tappezzerie lacerate. Al collo, la creatura porta un raffinato laccio d'oro che risalta magnificamente contro il suo manto nero. Questo dev'essere l'animale domestico del mercante, una belva trattata come un gatto da salotto. Per quanto tu sappia muoverti silenziosamente, i sensi di questo splendido felino ti avvertono con facilità. La creatura apre gli occhi e comincia a ringhiare contro di te.

Non puoi affrontare la belva. Anche se con la tua abilità potresti sopraffarla, creeresti troppo scompiglio e rumore.

Se chiudi la porta velocemente e torni indietro, vai al [33](#), ma considera che la Pantera causa un gran tramestio per diversi minuti prima di tornare a dormire e i suoi ringhi e strepiti fanno aumentare il Livello di Allarme di 1.

Se invece vuoi utilizzare 1 Dose di *Bocconi avvelenati*, puoi lanciarli alla Pantera (cancellali dal tuo Equipaggiamento) e osservare mentre questa li divora, cadendo in un sonno profondo subito dopo.

In questo caso, prima di tornare nel salone, puoi anche prendere il collare della fiera. Questo meraviglioso oggetto d'oreficeria è stato creato per resistere agli artigli della belva e puoi utilizzarlo come fosse 1 *Garrotta*.

Vai al [33](#) e ricorda che, se hai dato i *Bocconi avvelenati* alla Pantera, questa dormirà per tutta la notte; così facendo, ogni volta dovessi entrare in questa stanza, la troverai sempre profondamente addormentata.

## 13

Le Guardie si agitano nervose e mormorano parole che non distingui. Una di loro deve aver udito qualcosa o essersi messa in allarme in precedenza, oppure semplicemente deve avere un buon sesto senso. Impugnano le armi e a passi incerti escono dalla guardiola nell'Ingresso. Quella che apre la fila regge un candelabro con la mano sinistra.

*Sciocchi, pensi, in questo modo voi siete abbacinati dalla luce, mentre io vi vedo con nettezza.*

Esci dall'angolo in cui ti nascondevi e lanci con precisione letale una delle tue armi, diretta verso la gola del soldato più lontano. Poi, veloce come le tue stesse lame e sulla medesima traiettoria, ti lanci correndo verso l'altro, finendogli tra le gambe. Rotoli a terra con una capriola e gli spunti alle spalle, drizzandoti dietro di lui. Con l'arma che tieni ancora in mano gli tagli veloce la gola e accompagni con cura la sua caduta al suolo.

Dietro di te, il corpo dell'altra Guardia crolla a terra rantolando, mentre il sangue fuoriesce a fiotti dalla giugulare recisa e il respiro si spegne in un gemito. Nella caduta, la lama che l'uomo impugnava si spezza sotto il peso del corpo e provoca un fastidioso clangore, che avresti voluto evitare. Aumenta il Livello di Allarme di 1.

“Madonna Morte vi accolga tra le sue braccia” mormori come una preghiera, quando l'eco del rumore si attenua. “Mal ve ne incorse stanotte, ma forse eravate senza colpa”.

Ricomponi in fretta i corpi all'interno della guardiola, in modo che sembrino addormentati.

Se vuoi, puoi recuperare le tue armi e la *Spada* rimasta integra. Tuttavia, essa è un'arma molto ingombrante e dovrai considerarla come 2 Oggetti d'Equipaggiamento.

Poi devi decidere cosa fare.

Puoi attraversare la Doppia Porta di legno dipinto, verso il centro della torre. In questo caso, vai al [33](#).

Puoi aprire dall'interno il Portone e uscire in cortile. In questo caso, vai al [21](#) se i Molossi sono ancora svegli, al [2](#) se li hai già addormentati o al [7](#) se adesso vuoi usare 1 Dose di *Bocconi avvelenati* e prima non lo avevi fatto.

Puoi infine fare un salto, aggrapparti all'Apertura al centro della volta e issarti fino alla camera superiore. In questo caso, vai al [23](#).



## 14

Entri in azione, sfruttando tutta la tua destrezza e furtività, e raggiungi il davanzale della Finestra sul lato sud della torre, quello che si trova dal lato opposto delle cucce dei Molossi. Ti trovi a circa quindici metri di altezza sul Cortile, ma per fortuna, la tua posizione ti rende invisibile dall'alto o da chiunque dovesse passare sotto di te, cani o armigeri che siano. Il davanzale su cui poggi i piedi continua con un Marcapiano che sembra girare tutto attorno alla torre, proprio all'altezza delle Finestre del secondo piano.

In alto, le aperture del terzo piano sono irraggiungibili, perché non vi sono appigli per agganciare il **Rampino** e non è possibile arrampicarsi a mani nude, data la grande levigatezza della parte superiore del muro.

Dopo aver contato 1 Rintocco in lontananza, devi scegliere la tua prossima mossa.

Vuoi entrare dalla Finestra? Vai al [20](#).

Vuoi strisciare lungo il Marcapiano che gira attorno alla torre, verso il lato est? Vai al [19](#).

Vuoi raggiungere, lungo il Marcapiano, la facciata occidentale? Vai al [24](#).

Vuoi scendere in Cortile? Vai al [21](#) se i Molossi sono ancora svegli, al [2](#) se li hai già addormentati o al [7](#) se adesso vuoi usare 1 Dose di **Bocconi avvelenati** e prima non lo avevi fatto.

## 15

Ti ritrovi in un Corridoio a forma di "U", situato al secondo piano della torre. Il segmento principale del passaggio procede da nord a sud, tagliando longitudinalmente l'edificio per tutta la sua lunghezza, mentre due tronconi laterali, alle estremità del Corridoio, conducono entrambi verso ovest e si concludono con due rampe di scale. Il segmento a nord-ovest ha una Scala che sale verso l'alto, mentre quello a sud-ovest una Scala che scende al piano di sotto. Nel tronco principale del corridoio ci sono quattro Porte, tre sul lato est e una al centro del lato ovest.

Il corridoio è discretamente illuminato, grazie a due lampade ad olio che ardono alla parete ovest del corridoio. Ti muovi in silenzio lungo il Corridoio, per accertarti che non ci sia nessuno in giro e provare se le Porte si aprono. La Porta a nord-est è realizzata in un particolare legno rosso e sembra sbarrata, mentre quella al centro della parete est è chiusa a chiave e dovresti scassarla. Le altre due sono solamente accostate.

Controlla quanto tempo ti rimane per portare a compimento la tua missione.

Se il tuo Tempo rimanente è 4, 10 o 16, una Guardia armata di tutto punto esce dalla Porta ovest, proprio mentre ci passavi vicino. Vai al [10](#).

Se il tuo Tempo rimanente è 5, 11 o 17, una Guardia di ronda sta voltando un angolo di Corridoio. Vai al [16](#).

Se il tuo Tempo rimanente è diverso da queste cifre, nel Corridoio non c'è nessuno e puoi scegliere liberamente la tua prossima mossa.

Vuoi scendere le Scale verso il primo piano? Vai al [33](#).

Vuoi salire le Scale fino al terzo piano? Vai all'[11](#).

Vuoi aprire la Porta al centro della parete ovest? Vai al [23](#).

Vuoi usare aprire il **Grimaldello grande** o la **Spranga** e aprire la Porta al centro della parete est? Vai al [25](#).

Vuoi aprire la Porta a sud della parete est? Vai al [20](#).

Se precedentemente hai sbloccato dall'interno la Porta di legno rosso e adesso vuoi aprirla ed entrare, vai al [30](#).

## 16

Devi mettere fuori combattimento la Guardia prima che possa reagire o chiamare aiuto.

Se possiedi un **Pugnale**, riesci a scagliarlo contro la gola dell'uomo senza che egli faccia in tempo a sguainare la sua arma o gridare (non cancellarlo dall'Equipaggiamento: lo recuperi subito dopo).

Altrimenti, ti devi lanciare su di lui con le tecniche di immobilizzazione e rottura imparate dal tuo venerato maestro, ma la colluttazione provoca alcuni rumori che potrebbero insospettire qualcuno. Aumenta il Livello di Allarme di 1.

In ogni caso, riesci a farlo fuori. Trascini il suo corpo senza vita in uno sgabuzzino, che si trova sotto la Scala che conduce al piano di sopra. In quel sottoscala buio e profondo nessuno noterà il corpo fino al mattino.

Se vuoi, puoi prendere la sua **Spada**, che tuttavia è un'arma molto ingombrante e va considerata come 2 Oggetti d'Equipaggiamento. Come vuoi procedere adesso?

Se vuoi scendere la Scala verso il primo piano, vai al [33](#).

Se vuoi salire la Scala fino al terzo piano, vai all'[11](#).

Se vuoi aprire la Porta al centro della parete ovest, vai al [23](#).

Se vuoi aprire la Porta al centro della parete est, devi usare il **Grimaldello grande** o la **Spranga**. Vai al [25](#).

Se vuoi aprire la Porta a sud della parete est, vai al [20](#).

Se precedentemente hai sbloccato dall'interno la Porta di legno rosso e adesso vuoi aprirla ed entrare, vai al [30](#).

## 17

Se hai usato un **Grimaldello** o un **Pugnale** sappi che l'Oggetto si è rotto e devi scartarlo dal tuo Equipaggiamento. Se hai usato la **Spranga**, l'Oggetto è ancora funzionale ma non era proprio l'ideale per il compito richiesto e il sabotaggio della Trappola è durato l'equivalente di 2 Rintocchi nel calcolo del Tempo rimanente. Se hai fatto tutto a mani nude, hai disinnescato comunque la Trappola, ma devi aggiungere 4 Rintocchi al calcolo per il Tempo rimanente, visto tutto il tempo che ci hai messo. Se invece hai fatto scattare la Trappola, hai dovuto esibirti in una inquietante danza di morte per evitare tutte le lame che sono scattate, ma infine ce l'hai fatta a passare e la Trappola rimarrà comunque disattivata finché qualcuno non la rimetterà in sesto. Tuttavia, il complesso ruotare dei meccanismi ha provocato un basso tramestio di ingranaggi che avresti volentieri evitato. Aumenta di 1 il Livello di Allarme.

Prosegui finalmente oltre il Cunicolo e ti ritrovi in una grande camera dall'alto soffitto a volta. Forzieri, casse e scrigni occupano il pavimento, assieme a sacchi traboccanti di spezie profumate, rotoli di seta e diversi contenitori di vetro colmi di liquidi colorati.

Hai trovato la Camera del Tesoro di Prothias, il luogo dove il mercante accumula le ricchezze dovute ai traffici di droghe e farmaci e custodisce i veleni e i componenti che usa nel proprio lavoro. A contrastare l'opulenza dei tesori, noti che immensi festoni di ragnatele occupano gli angoli del soffitto, in certi casi lunghi e spessi come il tuo braccio e sparsi per la stanza come i tiranti delle vele di una nave.

Mentre contempi i forzieri e le ampolle, il sogno di ogni furfante della città, i tuoi sensi allenati ti mettono in allarme. C'è un altro pericolo che si contrappone tra te e i tesori di Vermeeth.

Un enorme mostro si cala dal soffitto, una bestia aracnoide grossa come una vacca che ti scruta affamata attraverso miriadi di occhi sfaccettati, mentre dalle sue fauci cola un misto di tela e veleno verdastro. Non è una creatura che tu possa affrontare con i tuoi mezzi usuali.

Fai ancora in tempo a fuggire, attraverso il Cunicolo e il Portale di Bronzo fino al Salone. In questo caso, vai al [33](#).

Altrimenti, se vuoi combattere, ti vengono in mente due sole alternative.

Puoi sfoderare l'**Spada** e lanciarti contro il mostro, sfruttando la tua implacabile maestria per abbatterlo.

Oppure puoi utilizzare l'**Acciarino** per dare fuoco alle ragnatele che lo sostengono, osservando mentre la creatura viene avvolta dalle fiamme e si consuma crepitando.

In entrambi i casi, l'azione riesce e puoi proseguire. Vai al [32](#).

## 18

Se hai già addormentato gli Sgherri, vai direttamente al [9](#). Altrimenti continua a leggere.

Ti trovi in una ampia Sala da pranzo, con un rustico tavolo di legno e un'alta scaffalatura che contiene stoviglie e occupa un'intera parete. In un altro tavolo, più piccolo e posto nell'angolo vicino al camino, sono seduti alcuni loschi individui impegnati a giocare a dadi, chiacchierare e riscaldarsi al lento consumarsi di un ciocco. Dall'aspetto trasandato e dal linguaggio che usano, li riconosci come alcuni degli Sgherri di Prothias, membri della sua banda.

Noti che si dirigono spesso a un piccolo barile di birra posto in un angolo della sala, spillando nei loro bicchieri il forte liquido ambrato. Sembrano tutti abbastanza alticci e scherzano grossolanamente sulla moglie di uno dei presenti, che pare sia la cuoca della torre e trascorra tutte le notti in cantina a travasare le botti. Non fai fatica ad accorgerti che il marito in questione è troppo ubriaco per farci caso e che gli altri ammiccano tra loro e lo lasciano vincere ai dadi, cosa che lo rende stolidamente felice. Nessuno fa caso a quello che succede nella parte in ombra della Sala, attraverso cui ti muovi.

Una stretta Scala di legno conduce verso il basso e una Porta di legno si apre sulla parete ovest.

Non hai nessun problema a tornare sui tuoi passi senza disturbare gli Sgherri. In questo caso, torna al [33](#) se hai appena aperto la Porta o al [35](#) se ti trovi in prossimità della Scala (non puoi scegliere un'uscita diversa da quella da cui sei entrato).

Se invece vuoi passare in mezzo alla Sala da pranzo e uscire dal lato opposto a quello in cui ti trovi, devi attendere il momento propizio. Ti muovi silente come la morte e raggiungi l'uscita che desideri, ma nel frattempo hai modo di sentire la campana del palazzo battere 1 Rintocco in lontananza.

Se infine vuoi provare a utilizzare il **Veleno** e addormentare gli sgherri di Vermeeth, non è certo un problema per te raggiungere la botte della birra e versarcelo dentro, ma te ne servono 2 Dosi e devi aspettare il tempo di 2 Rintocchi prima di vedere il tuo piano avere effetto. Vai al [9](#).

## 19

Muovendoti più veloce e agile di un gatto, raggiungi il davanzale della Finestra sul lato est della torre, a circa quindici metri di altezza sul Cortile. Per fortuna, la tua posizione ti rende invisibile dall'alto o da chiunque dovesse passare sotto di te, cani o armigeri che siano. Guardi verso il piano superiore ma non vedi alcun appiglio per agganciare il **Rampino**,

né per scalare la parete a mani nude. Il davanzale poggia su un solido Marcapiano che corre tutto attorno alla torre e sotto di esso si trova la Porta secondaria che conduce anch'essa all'interno della torre.  
Senti di nuovo 1 Rintocco della campana del palazzo. Devi scegliere la tua prossima mossa!

Vuoi entrare dalla Finestra? Vai al [25](#).

Vuoi strisciare lungo il Marcapiano verso il lato sud della torre? Vai al [14](#).

Vuoi provare a dirigerti nella direzione opposta, verso la Finestra del lato nord? Vai al [29](#).

Vuoi scendere in cortile? Vai al [21](#) se i Molossi sono ancora svegli, al [2](#) se li hai già addormentati o al [7](#) se adesso vuoi usare 1 Dose di **Bocconi avvelenati** e prima non lo avevi fatto.

## 20

Ti ritrovi in una Saletta arredata con tavolini di legno pregiato, alte librerie e armadi dalle ante a vetri, pieni di cristalleria e oggetti d'argento. Una Porta abbastanza solida si trova nella parete ovest, mentre una ampia Finestra si apre sulla parete sud, lasciando entrare nella stanza la luce della luna. Sotto la Finestra, in particolare, sono state sistemate delle scansie di vetro colme di suppellettili in porcellana e cristallo, che solo con molta abilità riesci ad evitare di rovesciare sul pavimento. Un ritratto a figura intera rappresenta una donna elegante ma dall'espressione altera.

Ti accorgi dalla composizione degli arredi che qualcosa non va e ben presto riesci a individuare un complesso meccanismo nascosto nella parete settentrionale, proprio dietro il ritratto. Mentre la campana del palazzo batte 1 Rintocco, scopri che il marchingegno si può azionare solo abbassando contemporaneamente due lampade appese alle pareti, molto lontane tra loro. Rifletti su come tu possa farlo funzionare e ti rendi conto che ti basterebbe 1 **Corda** per realizzare il sistema adatto.

Se vuoi usare la **Corda** e tentare di azionare il meccanismo, vai al **38**.

Se vuoi uscire dalla Porta, vai al **15**.

Se vuoi uscire dalla Finestra, devi muoverti con molta attenzione tra i mobili più fragili e instabili che tu abbia mai visto. Vai al **14**.

## 21

Devi attendere circa un'ora prima che arrivi l'istante giusto per scattare. Rimani immobile come un doccione di pietra nella posizione in cui ti trovi, attendendo mentre la campana batte uno dopo l'altro ben 4 Rintocchi. Nel momento esatto in cui i Molossi si trovano tutti nei canili e le Guardie sul tetto sono impegnate a scrutare da un'altra parte, con un unico movimento ti lanci nello spiazzo e sgattaioli veloce nelle ombre, ai piedi del lato sud della costruzione. Il cortile è silenzioso e la tua amata luna illumina con chiarezza ogni dettaglio, ma i cani sono ancora un pressante problema che ti costringe a levarti di torno quanto prima. Non puoi neanche usare la **Spranga**, perché il rumore del metallo attirerebbe i Molossi e per te sarebbe la fine.

Cosa vuoi fare quindi?

Decidi che è il momento di usare 1 Dose di **Bocconi avvelenati** contro i Molossi? Vai al **7**.

Vuoi raggiungere il Portone principale e provare ad aprirlo con il **Grimaldello grande**? Vai al **28**.

Vuoi strisciare fino alla Porta secondaria e provare ad aprirla con il **Grimaldello piccolo**? Vai al **35**.

Vuoi usare **Corda** e **Rampino** per raggiungere il secondo piano e provare ad intrufolarti da una delle Finestre? Vai al **14**.

Vuoi arrampicarti a mani nude lungo la parete esterna e raggiungere in questo modo le Finestre del secondo piano? Vai comunque al **14**, ma considera che senti 1 Rintocco aggiuntivo mentre stai salendo.

## 22

Apri la botola e ti lanci sul Tetto della torre, rotolando veloce tra le ombre. Questa volta la luna ti è nemica, visto che il terrazzo dell'edificio è ben illuminato dalla argentea signora della notte. Come immaginavi, non puoi evitare che una delle Guardie ti scorga e lanci l'allarme, così ti prepari al combattimento.

Scatti contro l'avversario più vicino con una **Spada** per mano e le affondi entrambe nel corpo del soldato, mentre ancora sta tirando fuori la propria arma dal fodero. Con una capriola sfuggi ad un fendente e ti volti a fronteggiare gli altri due nemici. Nonostante siano discretamente addestrate, le Guardie non possono eguagliare la tua velocità e le abbatti in poche poste e figure.

“Mi dispiace” mormori scuotendo il capo. “Avrei dovuto evitarlo”.

Ti giri verso la botola, chiedendoti se il rumore dello scontro possa aver allertato gli altri abitanti della torre. Devi aumentare il Livello di Allarme di 2, ma se vuoi, puoi recuperare le tue e le loro **Spade**. Come sai, dovrai considerare ognuna di esse come 2 Oggetti d'Equipaggiamento.

Se la situazione è ancora sotto controllo, vai al **40**.

### 23

Ti ritrovi in mezzo ai Locali della Guardia, un piccolo complesso di camere, passaggi e scale collegate tra loro e disposte su piani sfalsati. Ti rendi conto che l'insieme di questi ambienti deve occupare quasi tre livelli della costruzione e trovarsi esattamente sopra l'Ingresso della torre. Il punto più basso è costituito da una guardiola posta sopra il Portone principale, con un'Apertura nel pavimento che serve a controllare cosa avviene al piano terra, mentre la camera più in alto si affaccia sulla grande Finestra occidentale, al secondo piano. Ci sono alloggiamenti per le Guardie, una saletta comune, una piccola armeria e perfino una latrina. Esplori questa parte della torre in lungo e in largo e senti battere 1 Rintocco in lontananza.

Mentre ti aggiri come un'ombra tra i soldati addormentati e cerchi di evitare quelli di ronda, ti accorgi che una delle Guardie sta venendo proprio nella tua direzione. Cosa intendi fare?

Se vuoi usare 1 **Pugnale** o la **Garrotta** o 1 Dose di **Veleno** puoi eliminare il problema definitivamente. Vai al **5**.

Se invece vuoi semplicemente sgattaiolare dall'altra parte, verso la via di fuga più vicina, vai al **31**.

### 24

Mentre la campana cittadina batte 1 Rintocco, raggiungi il davanzale della Finestra sul lato ovest della torre. Ti trovi a circa quindici metri di altezza sul cortile, esattamente sopra il grande Portone principale della torre. Per fortuna, la tua posizione ti rende invisibile dall'alto o da chi dovesse passare nel Cortile. Il davanzale su cui poggi i piedi continua con un Marcapiano che sembra girare tutto attorno alla torre, proprio all'altezza delle Finestre del secondo piano. Guardi verso l'alto ma non noti alcun appiglio per agganciare eventualmente il **Rampino** né per scalare la parete a mani nude. Devi scegliere un'altra opzione.

Vuoi entrare dalla Finestra? Vai al **23**.

Vuoi camminare sul Marcapiano lungo il muro, verso la facciata nord? Vai al **29**.

Vuoi provare a dirigerti nella direzione opposta, verso la Finestra del lato sud? Vai al **14**.

Vuoi scendere in Cortile? Vai al **21** se i Molossi sono ancora svegli, al **2** se li hai già addormentati o al **7** se adesso vuoi usare 1 Dose di **Bocconi avvelenati** e prima non lo avevi fatto.

### 25

Entri in quello che ti appare essere un elegante Salotto. Il camino è spento, ma il chiaro di luna che proviene dalla grande Finestra sulla parete est illumina completamente l'ambiente. La Porta di accesso alla stanza si trova sulla parete di fronte ad essa; sembra di solido legno di rovere e ben chiusa. Noti ampi divani e poltrone rivestite di raso rosso, una pelle di orso bianco stesa sul pavimento, un grande specchio ovale sulla parete nord e alti scaffali pieni di libri, registri e faldoni di cartapeccora. Sotto la Finestra è piazzata un'ampia scrivania ricolma di fogli e dotata di diversi cassetti.

*Questo deve essere il luogo, rifletti, in cui Vermeeth tiene conto dei suoi affari. Quanti traffici di morte saranno registrati tra queste scartoffie? Se consegnassi al principe i suoi libri più segreti, potrei forse ripagare numerose ingiustizie. Ma non è Giustizia che vengo a portare, stanotte.*

Mentre ti guardi in giro e cerchi tra i documenti del mercante, noti che uno dei cassetti appare molto più pesante degli altri e ha una serratura diversa. Riconosci i segni evidenti di una blindatura.

Cosa vuoi fare?

Se vuoi utilizzare il **Grimaldello piccolo** o la **Spranga** per scassinare la serratura, vai al **37**.

Se preferisci lasciare perdere e vuoi usare il **Grimaldello grande** o la **Spranga** per aprire la Porta, vai al **15**.

Se infine preferisci arrampicarti sulla Finestra e uscire sul davanzale, vai al **19**.

## 26

Sollevi appena la testa dalla botola e ti guardi attorno, individuando la posizione delle Guardie dai loro pesanti stivali. Prendi il **Sacchetto** e, con un faticoso gioco di polso, lo lanci nel punto più lontano da quello in cui ti trovi. Il **Sacchetto** si apre e lascia rotolare il proprio contenuto sul pavimento, ad uno degli angoli del Tetto (cancellalo dall'Equipaggiamento). Pochi istanti dopo, una delle Guardie si accorge del piccolo bottino e si avvicina, attirando l'attenzione degli altri due su un tesoro che equivale a un anno delle loro paghe. Prima che possano farsi domande, sfrutti la loro distrazione ed esci dalla botola.

Ti sporgi dagli spalti della torre e noti una finestra al piano di sotto, in corrispondenza con gli alloggi di Vermeeth.

Il mercante ha fatto lisciare con cura la parete esterna dell'ultimo piano della sua abitazione, ma se possiedi **Corda** e **Rampino** puoi calarti dall'alto direttamente sul suo davanzale. In questo caso, vai immediatamente al **40**.

Se non possiedi **Corda** e **Rampino**, non puoi fare altro che trovare un modo per procurarti questi Oggetti prima dell'alba, cercando tra le varie camere dell'edificio. Devi tornare nel Disimpegno al piano di sotto, prima che le Guardie si rendano conto che sei a pochi passi da loro. Vai all'**11**, ma, appena richiudi la botola alle tue spalle, devi aumentare il Livello di Allarme di 1: le Guardie hanno deciso di intascare gioielli e monete d'oro senza fiatare, ma si sono rese conto che qualcosa non va. Se vuoi, però, potrai rifare il gioco del **Sacchetto** altre volte, purché ti procuri altro di questo bottino: le Guardie ne saranno ben felici!

## 27

Se hai già superato la Trappola a lame, procedi senza altri problemi. Vai al **17**. Altrimenti continua a leggere.

Accendi la **Lanterna** e proietta la luce schermata verso la rampa di scale, richiudendo per sicurezza il Portale di Bronzo alle tue spalle.

La scala scende per vari metri, fino a raggiungere l'imboccatura di uno stretto Cunicolo che procede diritto davanti a te. Le tue doti di attenzione e furtività non sono un vuoto vanto: ti accorgi di una Trappola piazzata proprio lungo il passaggio. Si tratta di un complesso sistema di lame e meccanismi di innesco, celati al di sotto del pavimento e dietro le pareti del Cunicolo. Superare la Trappola non sembra un lavoro facile, ma è l'unico modo per proseguire lungo il passaggio, sempre che tu intenda farlo.

Se lasci perdere e torni indietro nel Salone, vai al **33**.

Se vuoi disinnescare la Trappola ti serve 1 **Grimaldello (piccolo o grande)** oppure 1 **Pugnale** oppure la **Spranga**.

In alternativa, puoi tentare di fare a meno di qualsiasi Oggetto e disinnescarla a mani nude (con tanta, tanta pazienza).

Infine, puoi tentare di passare lo stesso, provando a evitare le lame con la tua incredibile agilità.

Scegli uno qualsiasi di questi metodi per proseguire e vai al **17**, a controllare se la scelta ti ha portato fortuna.

## 28

Se hai già affrontato le Guardie dell'Ingresso vai subito al **3**. Altrimenti continua a leggere.

Ti ritrovi nell'Ingresso della torre, un ambiente stretto e lungo delimitato dal Portone principale a ovest e da una Doppia Porta di legno dipinto a est, chiusa ma senza passetti o serrature. C'è anche un'altra apertura sul lato nord, che dà su un corpo di guardia. Dentro ci sono due Guardie, sveglie e ben armate, che potrebbero rivelarsi un ostacolo alla tua missione. L'Ingresso è immerso nella penombra, con arazzi alle pareti e un paio di candelieri ai lati, per fortuna spenti. Noti che il Portone ha una grossa chiave appesa ad un passetto e può essere facilmente aperto dall'interno. Osservi anche che nel soffitto che sovrasta l'Ingresso, al posto della pietra che avrebbe dovuto costituire la chiave della volta, si trova un'Apertura circolare. Sai che questi fori in prossimità dell'antiporta servono per versare olio bollente o colpire con le balestre gli assalitori, in caso di attacchi frontali.

Se possiedi almeno 2 tra **Pugnali** e **Spade**, puoi fare fuori le Guardie e levarti il pensiero definitivamente. In questo caso, vai al **13**. Altrimenti devi scegliere un'altra opzione.

Se il Livello di Allarme è 0, le Guardie non hanno alcun sospetto della tua presenza. In questo caso, puoi attendere il momento propizio, strisciare attraverso l'Ingresso e sgattaiolare nella direzione che preferisci. Segna di aver udito 1 Rintocco e decidi da quale uscita passare.

Vuoi passare dalla Doppia Porta di legno dipinto? vai al **33**.

Vuoi aprire dall'interno il Portone e uscire in cortile? Vai al **21** se i Molossi sono ancora svegli, al **2** se li hai già addormentati o al **7** se adesso vuoi usare 1 Dose di **Bocconi avvelenati** e prima non lo avevi fatto.

Vuoi fare un salto, aggirarti all'Apertura al centro della volta e issarti fino alla camera superiore? Vai al **23**.

Se infine il Livello di Allarme è 1 o più, non puoi attraversare l'Ingresso e puoi tornare solo da dove sei appena arrivato, considerando le opzioni appena elencate.

## 29

Con movimenti silenziosi e sicuri raggiungi il davanzale della Finestra sul lato nord della torre, a circa quindici metri di altezza sul Cortile. Devi fare tutto con estrema lentezza e avverti 1 Rintocco in lontananza. Per fortuna, la tua posizione ti rende invisibile a chi dovesse sporgersi dall'alto e a chiunque dovesse passare in basso. Guardi verso il piano superiore, ma non noti alcun appiglio per agganciare eventualmente un **Rampino** né per scalare la parete a mani nude. In basso sotto di te si trovano i canili, da cui senti provenire l'odore pungente dei Molossi. Non puoi dirigerti né verso l'alto, né verso il basso, ma il Marcapiano su cui poggia il davanzale potrebbe permetterti di muoverti lungo la parete esterna della costruzione.

Vuoi entrare dalla Finestra? Vai al [30](#).

Vuoi strisciare lungo il muro del secondo piano, fino alla Finestra sul lato est? Vai al [19](#).

Vuoi provare a dirigerti nella direzione opposta, verso la Finestra del lato ovest? Vai al [24](#).

## 30

Sposti una pesante tenda di velluto rosso ed entri in una Camera da letto, occupata al centro da un grande letto a baldacchino con ampi veli di tessuto impalpabile che cascano dai sostegni superiori. Nella Camera noti paraventi, cassapanche e un vasto guardaroba, stipato di abiti sfarzosi, cappelli, stivali, cinture, borse, maschere, parrucche e quant'altro. Una specchiera completa di catino e di tutto l'occorrente per il belletto fa mostra di sé in un angolo e ci sono accessori e gioielli sparsi dappertutto.

I tendaggi nascondono sia la Finestra che una Porta di legno rosso, posta sulla parete ovest e sbarrata dall'interno.

Riconosci a prima vista che si tratta della stanza di un uomo alto e slanciato, con grande gusto nel vestire e anche qualche tendenza alle mascherate e alle teatralità. Senza produrre un solo rumore, ti avvicini al letto e scosti i veli con cautela. Quello che osservi è di certo il padrone della camera, profondamente addormentato e mezzo avvolto in un lenzuolo di seta, con le membra intrecciate a quelle di due giovani ragazze completamente nude. Accanto al letto scorgi i resti di diverse bottiglie di liquore e un narghilè dalle ceneri ancora calde.

Ricordi che il mercante ha un figlio, unico sopravvissuto della sua famiglia alle faide di sangue che hanno segnato le guerre tra le bande della città (e a cui anche tu hai dato un grande contributo). Il figlio di Vermeeth deve essere proprio l'uomo che hai di fronte, al termine di una serata di bagordi.

Mentre contempi la decadenza in atto in questa casa, ti viene in mente un'idea.

Visto che gli inquilini della stanza non si risveglieranno fino a domani mattina e che nessuno oserebbe disturbare il sonno del figlio di Vermeeth, potrai rifugiarti nella Camera da letto per fare calmare le acque attorno a te. Ogni volta che trascorrerai il tempo equivalente a 2 Rintocchi in questa Camera (anche adesso), potrai cancellare 1 Livello di Allarme al tuo conteggio.

Devi comunque arrivare nella Camera da letto secondo un normale percorso, ma puoi decidere di sbloccare la Porta di legno rosso e usarla da adesso in poi per entrare e uscire dalla stanza.

Quando hai finito di fare quello che devi, puoi lasciare la Camera da letto uscendo dalla Finestra (vai al [29](#)) o dalla Porta di legno rosso (vai al [15](#)).

## 31

Prima che la Guardia ti possa scorgere del tutto, corri via nella direzione opposta, svanendo come un fantasma tra i meandri e le scale interne di questa parte della torre.

“Ehi!” senti dietro di te, “Chi va là?” Ma ormai è troppo tardi, perché hai raggiunto una veloce via di fuga. Devi comunque aumentare il Livello di Allarme di 1.

Adesso controlla quanto tempo ti rimane per portare a compimento la tua missione.

Se il tuo Tempo rimanente è 1, 5, 9, 13 o 17, riesci a uscire dalla Finestra del secondo piano. Vai al [24](#).

Se il tuo Tempo rimanente è 2, 6, 10, 14 o 18, ti cali in fretta nell'Apertura che dà sull'Ingresso. Vai al [28](#).

Se il tuo Tempo rimanente è 3, 7, 11, 15 o 19, imbocchi la Porta al primo piano. Vai al [33](#).

Se il tuo Tempo rimanente è 4, 8, 12, 16 o 20, riesci a sgattaiolare attraverso la Porta al secondo piano. Vai al [15](#).

### 32

Il mostro è sconfitto e giace ora al suolo, mentre spasmi nervosi continuano ad agitare le zampe ritratte. Ti muovi veloce tra i forzieri, ma non è tua intenzione saccheggiare i tesori del mercante. Hai già ricevuto il giusto compenso per l'omicidio commissionato e il codice che il tuo maestro ti ha impartito non concede deroghe ai tuoi doveri. Tuttavia, se vuoi, puoi prendere qualche **Sacchetto di oro e gemme** che potrebbe esserti utile nel corso della missione, magari per distrarre o corrompere qualcuno. Conta ogni **Sacchetto** che vuoi prendere come 1 Oggetto.

Puoi anche prendere tutte le Dosi di **Veleno** che vuoi e perfino 1 **Spada** da un mucchio di tesori. È ingioiellata e finemente istoriata, ma servirà comunque allo scopo. Tuttavia, la **Spada** è un'arma molto ingombrante e, a causa delle sue dimensioni, va considerata come 2 Oggetti d'Equipaggiamento.

Per un attimo hai la sensazione di percepire un movimento nel buio della volta. Forse un'altra di quelle immonde bestiacce si nasconde ancora nelle ombre, ma non resterai di certo qui per scoprirlo. Attraversi nuovamente il Cunicolo, risali le scale e ritorni nel Salone.

In quel mentre, riesci a sentire in lontananza la campana del palazzo battere 1 Rintocco.

Vai al [33](#).

### 33

Ti ritrovi in un Salone ampio e lussuoso, avvolto in una oscurità quasi completa. Ci sono diverse lampade ad olio attaccate alle pareti ma adesso sono spente. Solo qualche ciocco sta bruciando lentamente in un grande camino, producendo un basso chiarore rossastro, mentre nette lame di luna provengono dalle strette feritoie sui lati nord e sud del salone. Un grande tappeto rosso copre il pavimento di pietra, fin sotto i piedi di mobili pregiati.

Il Salone sembra essere il cuore della torre e ne occupa due livelli, visto che il tetto si trova molto in alto e una balconata di legno corre intorno al vano centrale, all'altezza del primo piano. Il livello del camino e quello della balconata sono collegati da un'ampia gradinata di marmo, mentre una scala più discreta scende verso il basso e termina con un pesante Portale di Bronzo.

Al piano terra, una Doppia Porta di legno dipinto conduce verso ovest e una Porticina più piccola verso est. Sulla balconata invece c'è una Scala che sale ancora verso il secondo piano e ben quattro Porte, tutte di fattura comune e chiuse senza giri di chiave. Due di esse danno sul lato ovest della balconata e due sul lato est.

Nonostante tutto sembri tranquillo, ti muovi comunque con lentezza sinuosa, per assicurarti che non vi siano nemici nascosti o pericoli in agguato. Finalmente, allo scoccare di 1 Rintocco della campana del palazzo, ti accerti di essere l'unica persona nella sala e poni fine alla tua ispezione.

*Prothias Vermeeth ha accumulato le proprie ricchezze sul sangue e le lacrime di centinaia di innocenti, rifletti osservando con sguardo compassionevole gli stucchi, i marmi e i vasi del salone. A cosa gli serviranno, stanotte, quando arriverà la sua ora?*

Cosa vuoi fare adesso?

Vuoi aprire la Doppia Porta di legno dipinto del piano terra? Vai al [28](#).

Vuoi aprire la Porticina al piano terra che dà verso est? Vai al [35](#).

Vuoi aprire la Porta nordest sulla balconata? Vai al [6](#).

Vuoi aprire la Porta nordovest sulla balconata? Vai al [12](#).

Vuoi aprire la Porta sudest sulla balconata? Vai al [18](#).

Vuoi aprire la Porta sudovest sulla balconata? Vai al [23](#).

Vuoi salire la Scala che porta al secondo piano della torre? Vai al [15](#).

Vuoi usare la **Chiave di Bronzo** o la **Spranga** per aprire il Portale di Bronzo? Vai al [4](#).

### 34

Mentre i due sono impegnati nei propri affari, ti avvicini alla **Lanterna**, che è stata appoggiata su uno sgabello poco distante. Con le dita spegni lo stoppino e il buio cade di colpo pesante nella cantina. Approfitti dell'oscurità e raccogli l'Oggetto, tornando indietro sui tuoi passi fino alla scala che conduce alla cucina, dato che non è certo un problema per te memorizzare un percorso già fatto. Mentre ti allontani ascolti le voci stupite dei due.

“Ma che diavolo è successo?” senti dire all'uomo.

“E che vuoi che sia successo? Ci hai messo poco olio” risponde la voce femminile.

“Ma che dici? Ero sicuro... Non è che ci sono i fantasmi?”

“Sì, come no... Ma adesso non ti fermare o sarà di me che ti dovrai spaventare... Alla lanterna pensaci dopo”.

“Se lo dici tu...” concluse l'uomo, ghignando subito dopo. “Lo sai che ci faccio io con l'olio?”

Abbandoni di corsa la cantina e torni in cucina. Vai al [35](#), ma sappi che (presto o tardi) un qualche sospetto raggiungerà la mente dei servi. Devi aumentare il Livello di Allarme di 1.



### 35

Ti intrufoli dentro velocemente e ti ritrovi nella Cucina della torre. Stipi e mensole traboccano di cibi, conserve e ortaggi, mentre sulla brace rossa di un camino sta cuocendo uno stufato. Ad est si trova la piccola ma spessa Porta secondaria che conduce al Cortile mentre, sulla parete opposta, una Porticina semplicemente accostata immette verso il cuore della costruzione. Da un'altra apertura, situata a sud della cucina, proviene il russare di diverse persone e il soffuso tanfo di odori notturni. Deve trattarsi delle camere destinate alla servitù e decidi che è meglio non entrarci. Una stretta Scala di legno conduce verso il piano superiore e da questa parte senti provenire un sommesso vociare. Infine, il coperchio di una Botola nel pavimento lascia trapelare forti odori di birra, vino, formaggi e salumi: sotto i tuoi piedi si trova la Cantina della torre.

Nella Cucina c'è una grande quantità di **Cibo**. Puoi prenderne con te qualsiasi numero di Dosi e con ciascuna di queste, mescolata con 1 Dose di **Veleno**, puoi creare 1 Dose di **Bocconi avvelenati** (in questo caso, cancella **Cibo** e **Veleno** dall'Equipaggiamento e aggiungi **Bocconi avvelenati**).

Ci sono anche un gran numero di coltelli da cucina e puoi prenderne quanti te ne servono, considerandoli **Pugnali**. Trovi infine 1 **Acciarino**.

Ora devi decidere come vuoi proseguire.

Vuoi aprire dall'interno la Porta secondaria e uscire in cortile? Vai al **21** se i Molossi sono ancora svegli, al **2** se li hai già addormentati o al **7** se adesso vuoi usare 1 Dose di **Bocconi avvelenati** e prima non lo avevi fatto.

Se vuoi aprire la Porticina che dà verso il centro dell'edificio, vai al **33**.

Se vuoi salire la Scala di legno, vai al **18**.

Se infine vuoi aprire la Botola e scendere in Cantina, vai all'**8**.

### 36

Attendi diversi minuti al tuo posto di osservazione, aspettando che succeda qualcosa di decisivo. Solo gli insegnamenti del tuo maestro riescono a darti sostegno in una situazione come questa. Quando senti la campana battere 1 Rintocco in lontananza, ti rendi conto che qualcun altro sta scendendo in cantina, portando a sua volta una lanterna con sé.

“Ehi, sono io!” dice il nuovo arrivato. “Allora?”

“Allora che?” senti rispondere all'altro uomo. “Qui la cosa è dura”.

“Eh, ma mica la gente può aspettare te tutta la notte”.

“Vieni, vieni anche tu” li interrompe la donna. “Vediamo se in due riuscite a finire questo lavoro”.

L'uomo non se lo fa ripetere due volte e vedi, con tuo grande sollievo, che spegne la propria lampada e la lascia discosta dalla prima, in un punto in cui non ti è difficile raggiungerla.

Raccogli la **Lanterna** e ti affretti infine verso la cucina. Vai al **35**.

“Sì, ma non ci confondiamo, eh...” sta ancora dicendo una voce maschile.

### 37

Impieghi diverso tempo e molta fatica per forzare la blindatura e, se usi la **Spranga**, fai anche un certo rumore. Alla fine, proprio mentre senti in lontananza battere 1 Rintocco della campana del palazzo, la serratura salta e puoi estrarre il cassetto.

Dentro ci sono un plico di carta e una grossa **Chiave di Bronzo**. Il plico contiene un inventario di beni e preziosi vari, carichi di tessuti e spezie, quantità di sostanze speciali, droghe e veleni. Non hai voglia di leggere nel dettaglio questo registro, che sembra una lista completa delle risorse di Vermeeth, ma puoi prendere se vuoi la **Chiave di Bronzo**, che conta come 1 Oggetto.

Adesso devi decidere come vuoi proseguire.

Se vuoi usare il **Grimaldello grande** o la **Spranga** per aprire la Porta (a meno che tu non l'avessi già aperta), vai al **15**.

Se invece preferisci arrampicarti sulla Finestra e uscire sul davanzale, vai al **19**.

### 38

Leghi i capi della **Corda** alle due lampade, poi fissi la fune ai piedi di un pesante armadio di rovere e formi un nodo con la parte centrale, in modo che ti possa fungere da presa. Infine tiri il nodo verso di te e le due lampade si abbassano pressoché simultaneamente, azionando il marchingegno nascosto nella parete.

Senti un leggero rumore di ingranaggi e vedi il grande ritratto muoversi verso il centro della Saletta, aprendosi come fosse una porta e portando con sé una parte del muro alle proprie spalle.

Tutto avviene con pochissimo rumore e ti rendi conto che il meccanismo deve essere ben oliato. Noti però che c'è una trappola sonora collegata col sistema di chiusura e decidi di fare di tutto per non far scattare l'allarme. Devi lasciare la **Corda** come si trova (cancellala dal tuo Equipaggiamento) oppure trascorrere il tempo di 2 Rintocchi a disattivare la trappola con gli altri mezzi di cui disponi.

Dietro il pannello c'è un piccolo ambiente ricavato nella parete, che termina con una grande lastra di vetro. Attraverso il vetro, scorgi un Salotto avvolto nella penombra, con una Finestra che affaccia sul lato orientale della torre e una Porta parallela a quella della stanza che hai alle spalle. Capisci che il vetro deve essere una sorta di finto specchio, che nasconde a sua volta un passaggio segreto, attraverso il quale potresti entrare nella camera accanto.

Cosa intendi fare?

Se vuoi passare attraverso la porta segreta e scoprire cosa c'è nel Salotto, vai al **25**. Ricorda che ormai conosci l'esistenza di un passaggio segreto e potrai, da adesso in poi, andare liberamente dal paragrafo **20** al **25** e viceversa.

Se vuoi uscire dalla Porta normale della stanza che hai alle spalle, vai al **15**.

Se vuoi uscire dalla Finestra della camera con i cristalli, devi muoverti con molta attenzione tra i mobili più fragili e instabili che tu abbia mai visto. Vai al **14**.

### 39

Hai fallito!

Nonostante tutto l'addestramento ricevuto e le tue capacità eccezionali, hai compiuto un passo falso di troppo. Non importa se a provocare la tua sconfitta siano state le tue disattenzioni, le tue troppe esitazioni o solo il fato avverso. Fatto sta che ormai non puoi più recuperare la disfatta.

Da qualche parte molto vicino a te, qualcuno lancia un suono squillante che risuona per tutta la torre: un allarme o il richiamo del cambio della guardia mattutino. Ben presto, le luci vengono accese in ogni dove, passi affrettati e richiami svegliano soldati, servi e sgherri del mercante, numerose voci riecheggiano per ogni dove e le stanze e il cortile si riempiono di uomini in armi.

Ti rendi conto di non avere via di fuga.

*Così questo è il mio destino, rifletti con disappunto, un lungo percorso compiuto sulla via dell'assassinio, per inciampare all'ultimo passo. Ma se io posso fallire, come tutti gli esseri umani, sicuramente non fuggirò portando il fallimento con me. Questa è la via che ho scelto: uccidere o essere uccisi.*

*La Dama Nera mi accoglierà nel suo abbraccio, nelle fredde Case della Polvere.*

Con questo ultimo pensiero, seguendo il più terribile degli insegnamenti del tuo maestro, ti porti le mani alla testa e ti spezzi il collo.

La tua Avventura finisce qui.

Contempi la notte attorno a te alla luce della Luna degli Assassini, mentre la città dorme o finge di dormire. Vermeeth ha fatto lisciare con cura la parete esterna dell'ultimo piano della sua torre, ma se possiedi **Corda** e **Rampino** puoi calarti dal terrazzo direttamente sul suo davanzale. Se questi Oggetti ancora ti mancano, non puoi fare altro che tornare all' **11** e trovare un modo per procurarteli prima dell'alba, cercando tra le varie camere dell'edificio. Altrimenti continua a leggere.

Finalmente fissi il **Rampino** e ti cali verso la finestra della camera di Prothias. Il vento solleva la cappa nera che indossi, che ti si apre attorno come le tette ali di un corvo, oscuro messaggero di morte cui ti senti di assomigliare. Atterri sullo stretto davanzale e ti acquatti nell'ombra, ma quando entri negli appartamenti della tua vittima una luce rischiarata di colpo la stanza.

Prothias Vermeeth, il mercante di spezie e veleni, è ben sveglio e ha appena tolto il pesante drappo scuro che copriva una lampada accesa. L'altra sua mano regge una piccola balestra, carica e puntata contro di te.

Nonostante sia molto grasso e vesta abiti da camera, lo sguardo duro e le dita ferme manifestano una grande abilità e determinazione. Non è un innocuo mercante arricchito quello che hai trovato stanotte, ma un astuto signore del crimine che ha prosperato per decenni sopravvivendo a tutti i propri avversari.

“Con chi credi di avere a che fare?” ti dice, quasi sibilando. “Pensi che io sia cieco come i miei servi o sordo come le mie guardie? Il quadrello di questa balestra è intinto nel più atroce dei miei veleni e se sei ancora in vita è solo perché voglio sapere chi...”

Improvvisamente si blocca e ti osserva con maggiore attenzione.

“Tu sei *Cuore Nero*, giusto? Hai deciso di metterti contro il tuo padrone?”

Non c'è molto che tu possa fare, mentre Vermeeth mantiene l'arma puntata su di te. Sei veloce, ma non più del dardo di una balestra. Sospiri e la schietta serenità degli assassini accompagna le tue parole.

“Non tradirei mai il mio mandato. Da anni un uomo si occupa di trovare incarichi per me, al prezzo che io stabilisco. Lo stesso uomo che mi ha inviato qui questa notte”.

Prothias ti guarda, dapprima in silenzio. “Un uomo ti trova degli incarichi...” mormora infine, con lo sguardo duro. “E al prezzo che tu stabilisci... Ma di che stai parlando? Sono io che ti pago. Tu hai sempre lavorato per me, anche se non ci siamo mai incontrati. Sono stato io perfino a raccoglierti dalla strada e ad affidarti al tuo maestro, affinché ti addestrasse”.

Le parole di Prothias ti colpiscono come nessuna arma è mai riuscita a ferirti. E le cicatrici sul tuo corpo sono innumerevoli. L'uomo che hai di fronte sogghigna sprezzante.

“Non lo sapevi, è ovvio che non lo sapevi. Ho voluto evitare che si potesse risalire a me, a seguito di qualche tua missione. Ma non ci sono mai stati altri committenti. Tutte le persone che hai ucciso sono morte per mio volere e la tua opera ha reso grande il mio impero. Di certo è stato un ottimo investimento, anche se il tuo amato maestro si è fatto pagare a peso d'oro per renderti quello che sei”.

Anche se le parole che senti ti sconvolgono, il tuo addestramento ti permette di mantenere la calma. Hai imparato a comprendere, dai movimenti degli occhi e dal respiro, se qualcuno sta mentendo. Prothias Vermeeth ti sta dicendo il vero.

“Allora” riesci infine a replicare, “se tu sei il mio padrone, chi è *Faccia di Ferro*, l'uomo che mi ha mandato qui a ucciderti?”

Questa volta è Prothias a esitare. Ti accorgi che ti sta guardando alla stessa maniera in cui tu scruti lui. E anche lui legge la verità nelle tue parole.

“Io... ho sempre incaricato... l'unico di cui mi sia fidato... fino ad ora. Mio figlio Alderas. Lui... adesso sta dormendo, di sotto, nelle sue stanze...”

Prothias volta lo sguardo e anche la punta della balestra devia leggermente dalla tua direzione.

L'uomo che hai davanti ha abbassato finalmente la guardia. Le parole che hai pronunciato si fanno strada tra i suoi pensieri, come una lama sottile, foriere di una terribile verità.

Il figlio del mercante ti ha mandato ad uccidere il proprio padre. E adesso Prothias esita, senza sapere cosa fare.

E tu?

Sai cosa vuoi fare adesso?

Vuoi portare a termine il tuo incarico nonostante tutto ed eliminare Prothias, sfruttando il suo istante di debolezza?

Vuoi garantire al mercante che non intendi ucciderlo e allearti con lui a rinnovate condizioni, aiutandolo anche ad affrontare suo figlio?

Vuoi sfruttare la distrazione dell'uomo e saltare via dalla finestra, per fuggire nella notte e lasciare che padre e figlio se la vedano tra loro?

Vuoi eliminare Prothias e poi raggiungere la camera di Alderas, per farla finita anche con lui?

Qualsiasi sia la tua scelta, la tua Avventura è ormai giunta al termine. Vai all'**Epilogo**.

## Epilogo

Oltre le mura della Città Vecchia la Luna degli Assassini è tramontata.

Siedi sul tetto del palazzo in rovina che hai sempre usato come covo, osservando il sole appena sorto che si innalza in cielo e dissipa le ombre della notte.

Getti uno sguardo alla torre di Prothias.

Dall'alba, il palazzo del mercante è circondato dagli armigeri del principe. I soldati entrano ed escono dall'edificio, cercando di fare luce su quello che stanotte vi è avvenuto.

Ma ormai questa vicenda è dietro le tue spalle. Ancora una volta nessuno risalirà mai a te.

Ormai hai deciso. *Cuore Nero* scomparirà. Cambierai nome, cambierai casa, cambierai attività, cambierai forse anche città. Quello che hai scoperto stanotte ti ha cambiato. Molto di quello che credevi, su di te e sul tuo passato, era sbagliato.

Solo adesso, riflettendo su quello che Prothias ti ha detto, stai gettando luce sui tuoi ricordi, scoprendo le molte falsità di una vita trascorsa nell'ombra.

Prima che tutto sia finito, *Cuore Nero* deve compiere un'altra missione, l'epilogo della sua vicenda.

Il tuo maestro, l'abile assassino che ti ha cresciuto, che ti ha insegnato tutto quello che sai e che ti ha impartito il codice morale con cui hai vissuto in questi anni, si è rivelato essere un uomo diverso da quello che pensavi.

Tutto quello che hai vissuto con lui nei lunghi anni del tuo apprendistato, della tua giovinezza, è stato solo menzogna.

Non per affetto egli ti ha raccolto dalle strade e ti ha cresciuto, come un padre.

Si è trattato solo di un incarico, una missione tranquilla che lui ha svolto egregiamente, mentendoti per anni e lasciandosi amare come un padre adottivo, perchè tu non sospettassi mai di lui.

Adesso, però, sai cos'è accaduto veramente.

C'è un'ultima cosa che farai, prima di cambiare vita.

*Prima che il sole tramonti su questa giornata, rifletti, sorvegliando dall'alto il risveglio della città, la Dama Nera stringerà a sé uno dei suoi figli prediletti.*

*Chi sarà?*

*L'Allievo o il Maestro?*