

14

IL MAESTRO DEI TRAVESTITIMENTI



Concorso 2025



I corti di Librogame's Land

IL MAESTRO DEI TRAVESTIMENTI

Riavvolgi la corda e la nascondi sotto la veste. Armi con te non ne hai, non sei quel tipo di furfante: ladro sì, ma la violenza è per coloro che non hanno altro a cui rifugiarsi. In tasca hai il tuo immancabile specchietto di metallo, utile nel caso tu debba camuffarti. Possiedi poco oro, appena 2 monete, d'altronde non hai avuto il tempo per lavorare dopo la tua evasione di prigione. Il Capitano Bastiano delle guardie papali sarà furente: ecco un altro problema, se lo conosci sufficientemente bene puoi scommettere che è già sulle tue tracce. Intanto è il caso di risolvere la prima questione: è proprio per questo che sei arrivato qui.

L'imponente base del monastero si erge dalle pendici del Monte Subasio e si staglia a lato del sentiero, offrendoti un colpo d'occhio spettacolare. Da quando Papa Innocenzo IV ha consacrato a Basilica Papale la chiesa dedicata a San Francesco, Assisi ha acquisito importanza e potere, attirando alti prelati e ricchi signori nell'arco degli ultimi cinquant'anni.

Fra questi il Conte Ansidei ha organizzato un ricevimento nella propria villa per mantenere saldi i rapporti fra le due anime, guelfa e ghibellina, della città: un'ottima occasione per impadronirti del reliquiario della corona. Si tratta di un ricco contenitore d'oro massiccio recuperato a Gerusalemme e che, si dice, sia stato utilizzato da re Baldovino per custodire alcune spine della corona della passione andate poi perdute.

Non sai quanto ci sia del vero in questa storia ma il

reliquiario in sé ha un valore enorme e deve essere tuo.
Smonti da cavallo per entrare a piedi in città.

Tieni a mente che sei in possesso di una corda, di uno specchietto di metallo e di un totale di 2 monete d'oro.

Vai al [48](#)

2

Mentre ti avvicini, la guardia non si affatica ad alzarsi in piedi, né ti degna di uno sguardo.

«Buongiorno! Sono qui per il ricevimento».

Con un lento gesto della mano, come se gli costasse molta fatica, scosta il cappello dalla fronte quel tanto necessario a fissarti.

«Mi spiace, i pezzenti non possono entrare».

«Come si permette? Io sono... il Principe Orsini, vengo da Roma dopo aver compiuto un lungo viaggio».

La guardia sbuffa con ampia rotazione degli occhi verso l'alto, poi ti fissa le mani e infine il viso:

«Ma certo Signor Principe, come ho fatto a non riconoscerla subito? Magari se venisse vestito come si deve potrebbe anche passare per nobile. C'è una bella bottega qui accanto, comperi qualcosa di elegante, oppure...».

«Oppure...?»

«... oppure con una gentile donazione alla gendarmeria potrei non guardare in direzione di quella finestra sul retro della sartoria».

Se vuoi entrare nella bottega vai al [25](#)

Se dai 1 moneta d'oro alla guardia vai al paragrafo [8](#)

Altrimenti torna indietro al [48](#)

3

La mattina seguente Bastiano è di pessimo umore: il presunto assassino sparito e del reliquiario nessuna traccia. Dopo aver parlato con i sottoposti, Bastiano si reca in archivio per ricontrizzare gli oggetti del Conte, magari gli fosse sfuggito qualcosa, ma lo attende una sorpresa. La finestra è aperta e sul tavolo qualcuno ha lasciato una pergamena, una pagina strappata e una lettera:

“Vedendoti in difficoltà ho voluto aiutarti nelle indagini, i documenti che ti ho lasciato spiegano tutto. Scuserai se mi sono tenuto il reliquiario come pagamento per il lavoro svolto.

Ciao Vecchio mio, stammi bene.

– V.”

«Maledetto Valerio. Me l'ha fatta un'altra volta».

FINE

Prendi in mano il diario e lo mostri al mercante.

«Vedi questo? È il diario del Conte: afferma che in passato lo hai minacciato per farti consegnare il reliquiario appartenuto a un tuo antenato».

Guiberto è impietrito dalla sorpresa.

«L'hai ucciso tu non è vero? Confessa! Ora ti porto da Bastiano e ci penserà lui».

«No! Non l'ho ucciso io».

Disperato, si prostra ai tuoi piedi.

«Io volevo solo parlargli ma quando sono entrato nelle sue stanze l'ho trovato morto. Qualcun altro è passato prima di me e ha ucciso il Conte, ma io non ho visto nessuno. Non mi portare da Bastiano. Ecco, tieni...»

Da una scatola di legno sul tavolo, tira fuori un oggetto avvolto in un fazzoletto di seta: si tratta del reliquiario. Te lo porge.

«Quando ho visto il cadavere ho pensato di approfittarne per prendermi il reliquiario, e andarmene. Non ho mai pensato di uccidere il Conte. Tieni, te lo regalo, basta che non ne farai parola con nessuno e che non ti faccia più vedere».

Ora sei in possesso del reliquiario. Inoltre, da adesso non puoi più andare nella piazza centrale

Vai al [20](#)

Entri nel convento, attraversi un piccolo arco di pietra e ti ritrovi nel chiostro interno. Questo è popolato dai frati che camminano sotto il porticato in tutte le direzioni alle prese con le loro faccende. Accanto al fianco della collina si erge la maestosa struttura della basilica di San Francesco.

”...*Te Deum laudamus, te Dominum confitemur...*”.

Davanti a te vedi un arco che conduce verso un lungo corridoio, accanto vi è una piccola lastra di pietra a muro recante la scritta *refectorium*. Prosegui lungo il chiostro e a pochi passi di distanza incontri l'ingresso per lo *scriptorium*.

”...*Te aeternum patrem, omnis terra veneratur...*”

Dopo altri venti passi incontri il passaggio per il dormitorio costituito dalle celle personali dei frati. Ti dirigi verso quest'ultimo, sicuro di non incontrare nessuno a quest'ora.

Vai al [42](#)

Vieni lasciato passare e ti ritrovi in un'anticamera finemente affrescata. In fondo vi sono le scale mentre da un corridoio laterale senti provenire delle voci.

Se vuoi andare nella stanza adiacente vai al [33](#)

Se vuoi scendere nel sotterraneo vai al [29](#)

Se vuoi salire al piano di sopra vai al [38](#)

7

Ti presenti all'ingresso per parlare con la guardia; ti dà l'impressione che possa essere collaborativa con i giusti stimoli.

«Qui non entra nessuno: ordine di Bastiano in persona».

«Oh, ma io non voglio entrare. Sarei solo curioso di sapere dove sono finiti gli oggetti personali del Conte».

Sorridi furbescamente.

«Mi spiace non sono autorizzato a dirlo. Comunque me ne sono occupato personalmente...»

Se vuoi corrompere la guardia con 1 moneta d'oro (assicurati di averla) vai al [43](#)

Se hai il Diario del Conte e vuoi chiedere informazioni su di esso vai al [17](#)

Altrimenti torna al [30](#)

8

Con uno sguardo di assenso estrai una moneta d'oro dalla bisaccia, la porgi a pugno chiuso alla guardia che la fa sparire sotto la veste e, senza aggiungere altro, si mette a fissare verso l'altra direzione della via.

Ti arrampichi sul muretto e ti infili nella finestra da cui puoi osservare il ripostiglio della bottega di sartoria. Dalla porta semichiusa senti il mastro artigiano conversare con una fanciulla. A terra davanti a te sono accatastati dei rotoli di tessuto colorato mentre alla tua destra è presente un tavolo da lavoro con un paio di forbici, un gessetto e qualche spilla d'osso. Accanto al tavolo, appoggiato su una sedia, è presente uno splendido abito composto da una tunica bianca e un mantello blu. In uno scaffale di legno fissato al muro vi sono alcuni cappelli da cui selezioni una feluca che ben si adatta al resto.

Togli 1 moneta d'oro dalla tua bisaccia

Vai al [23](#)

9

Con un movimento fulmineo della mano sinistra blocchi l'elsa della spada appesa alla cintura della guardia, mentre contemporaneamente con la destra punti la tua lama al suo petto.

«Non sto scherzando. Dammi subito la pagina».

L'uomo, bianco in viso, infila lentamente una mano nella tasca e ne estrae un foglio piegato. Lo prendi e ti allontani.

Ora sei in possesso della Pagina Mancante del Diario.

Vai al [22](#)

10

Arrivato alla cella del frate, appoggi l'orecchio alla porta: non senti alcun rumore provenire dall'interno. Apri lentamente e ti affacci: non c'è nessuno. Entri e richiudi la porta dietro di te.

La stanza è spoglia e austera, come ci si aspetterebbe per la cella di un frate minorita. Un letto, una croce di legno appesa al muro, un'anfora con un po' d'acqua, un piccolo scrittoio con alcuni fogli e una sedia. Ti metti a cercare preso dalla frenesia finché non trovi un documento ufficiale del 1306 A.D., vergato dall'inquisitore Bernardo Gui, contenente la lista dei dolciniani sfuggiti al massacro del Monte Rubello. Padre Bartolomeo è fra questi.

Intaschi la preziosa pergamena e poi esci da dove sei venuto.

Ora sei in possesso del Documento dell'Inquisizione.

Vai al [34](#)

11

Sali le scale deciso a trovare le stanze private del Conte quando senti un grido dal piano di sopra.

«Aiuto, Aiuto! Guardie presto!»

Sali i gradini due alla volta, per arrivare prima che sopraggiunga troppa gente. A urlare è un ragazzo con una veste bianca, a terra ai suoi piedi un vassoio con quello che resta di una tazza e un piatto di ceramica.

Vai al [36](#)

12

Ti infili nel vicoletto che costeggia Villa Ansiedi. Dopo aver percorso pochi metri, la via svolta a sinistra seguendo il perimetro della magione. Lì sul retro, a metà della parete successiva, è presente una porticina di servizio, anch'essa presidiata da una guardia. Se quella precedente appariva annoiata, quest'altra, cappello calato sugli occhi, russa con gran curiosità dei gatti del vicolo che lo annusano in cerca di cibo.

Se vuoi approfittare della situazione per immobilizzare la guardia vai al [27](#)

Altrimenti torna al [48](#)

13

Il Sacro Convento di Assisi sorge accanto alla basilica di San Francesco, luogo di riferimento per i frati minoriti di tutto il mondo.

Se sei travestito da Francescano vai al [5](#)

Altrimenti vai al [18](#)

14

Il sarto ti guarda stupito:

«A cosa ti seve? Non mi pare che tu appartenga all'ordine».

«Oh! Non è per me». Sorridi: «Mio fratello ha preso i voti, mi ha chiesto di passare in sua vece».

«Ah ecco! Beh, in questo caso è solo 1 moneta d'oro per la veste. È fatta con lana di prima qualità: per poter predicare la povertà nella massima comodità. Hahahaha!»

Se vuoi prendere la tonaca vai al [44](#)

Altrimenti torna al [30](#)

15

Il Palazzo del Capitano del Popolo è un imponente edificio in pietra che domina l'antistante *Platea Nova*. Una volta sede del Capitano del Popolo, è poi passato nelle mani del podestà pur mantenendo il nome originale. Adesso ha cambiato ulteriormente destinazione d'uso in quanto sede provvisoria della guarnigione da quando la Rocca di Assisi è stata smantellata dai guelfi. Di solito è l'ultimo posto che vuoi visitare quando sei in questa città, ma le circostanze ti costringono diversamente.

L'ingresso è sorvegliato, solo la Guardia Cittadina e le più alte cariche comunali possono entrare.

Se sei travestito da *Guardia Cittadina* vai al [6](#)

Altrimenti vai al [41](#)

16

Con la mano rivolgi un cenno di saluto all'indirizzo della guardia che contraccambia e che ti indica un passaggio verso il cortile interno della villa. Man mano che cammini, senti crescere il frastuono degli invitati alla festa. Passi qualche minuto a scrutare le finestre che lì si affacciano, quando vedi uscire un frate con il saio francescano da una porta: fa il giro del cortile per poi uscire dall'ingresso principale. Ti dirigi da dove è venuto e trovi una scala che va verso il secondo piano della villa. Lì vedi passare un'altra persona: stavolta un signore con una folta barba marrone e uno sfarzoso vestito porpora; non ti degna di uno sguardo, esce anche lui.

Vai al paragrafo [11](#)

17

«Riconosci questo? È il diario recuperato da te fra gli oggetti personali del Conte. Tuttavia, una pagina è stata strappata: ne sai niente?»

La guardia ti fissa e stringe gli occhi per metterti a fuoco.

«Come fai ad averlo? Il furto di prove è punibile con il carcere».

«Certo, lo so bene. Come lo sai bene anche tu...»

Rimanete in silenzio per alcuni istanti senza abbassare lo sguardo.

«Mi spiace ma la pagina resta in mano mia. Può sistemarmi a vita se la sfrutto nel modo giusto».

Se hai un pugnale e minacci la guardia vai al [9](#)

Se sei in possesso del reliquiario e vuoi barattarla per la pagina vai al [52](#)

Altrimenti torna al [20](#)

18

Non puoi passare dall'ingresso principale, ti incammini dunque lungo il lato est dell'edificio. Dato che ancora splende la luce del sole, pensi che il dormitorio sia un buon posto dove entrare di soppiatto per non incontrare nessuno.

Dopo qualche decina di passi, la parete del convento viene interrotta da una fila di finestre dotate di inferriate, troppo spesse per poterle forzare in qualche modo ma riesci a scorgere aldi là di esse le celle dei frati.

Poco più avanti lungo il muraglione, trovi una porta di solida quercia. Provi a spingere ma è chiusa a chiave.

Se sei in possesso di un grimaldello vai al [42](#)

Altrimenti torna al [20](#)

19

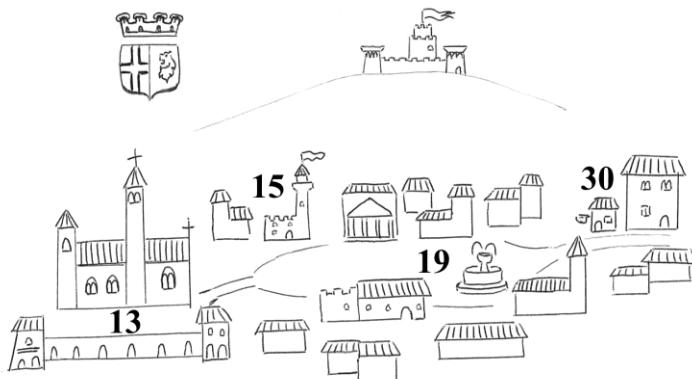
La *Platea Nova* è la piazza centrale di Assisi su cui si affacciano tutti gli edifici istituzionali. Oltre al Palazzo del Capitano del Popolo, vi sono il Palazzo dei Priori, gli

edifici delle corporazioni e le botteghe dei mercanti. Una di quest'ultime attira la tua attenzione: si tratta di una casupola la cui insegna di legno reca incisa a fuoco la scritta "Guiberto".

Se sei travestito da *Guardia Cittadina* vai al [35](#)
Altrimenti vai al [46](#)

20

Se è la prima volta che arrivi in questo paragrafo è mezzogiorno: hai tempo fino al tramonto per andartene dalla città, quando arriverà il grosso della guarnigione. Ogni volta che tornerai a questo paragrafo, segnalo alzando il dito di una mano: quando arriverai a cinque dita, vai diretto al paragrafo [34](#).



Scegli dove andare:

15 - Palazzo del Capitano del Popolo

19 - Piazza centrale

30 - Villa Ansidei

13 - Convento francescano

21

«Giratelo!»

Man mano che alcuni degli ospiti attirati dal frastuono entrano nella stanza a curiosare, ne approfitti per confonderti fra loro e sgattaiolare fuori. Dal corridoio riesci ancora a sentire la voce di Bastiano: «Dio mio! Non fate uscire nessuno dalla villa e recuperiamo gli oggetti personali del Conte».

È il momento di scappare prima che sia troppo tardi. Corri giù per le scale e ti ritrovi nel cortile interno. Per fortuna la guardia non è più presente all'ingresso, esci da lì. Bisogna fare qualcosa, ora tutti pensano che tu sia un assassino.

Vai al [20](#)

Tomorow

Sorrel

Da adesso non puoi più andare a Villa Ansiedi.

Vai al 20

23

Dopo un veloce cambio d'abito, ti guardi riflesso allo specchietto di metallo: adesso sei un elegantissimo signore. Con passo sicuro esci dalla sartoria e ti dirighi verso l'ingresso di Villa Ansiedei.

Da questo momento sei travestito da Nobile Signore, tienilo a mente quando il testo ti chiederà di fare delle scelte in base al tuo aspetto.

Vai al 51

24

Entri nella bottega del Mastro Sarto, vieni accolto dall'artigiano:

«Cosa posso fare per te?»

Se non sei travestito da Francescano e vuoi una tunica vai al [14](#)

Altrimenti torna al [30](#)

25

Entri nella bottega. La stanza è ben illuminata dal finestrone adiacente l'ingresso. La parete alla tua destra è occupata da un grande armadio di legno mentre a sinistra una giovane donna è alle prese con un arcolaio per dissipare una grossa matassa appoggiata sul pavimento. Una porta semiaperta dietro di lei conduce a un'altra stanza in cui riesci a scorgere alcuni rotoli di tessuti accatastati a terra.

Di fronte a te, alcune vesti sono appoggiate sopra un tavolone di legno dietro al quale il mastro sarto è affaccendato a cucire. Non appena ti avvicini ti saluta con un cenno della mano e un sorriso da sotto i suoi baffoni grigi.

«Buongiorno! Cosa posso fare per te?»

Se vuoi chiedere un vestito vai al paragrafo [32](#)

Se vuoi uscire torna al [48](#)

26

Il giorno seguente un drappello di guardie si reca presso il monastero, viene ricevuto dall'abate e arresta Padre Bartolomeo.

Il tuo onore di ladro è salvo e le accuse di omicidio nei tuoi confronti sono cadute. Tuttavia, il furto della reliquia non è andato a buon fine: qualcun altro più avveduto di te, ha saputo approfittare della situazione per impossessarsi del prezioso manufatto. Non resta che rivolgere le tue attenzioni alla prossima sfida.

FINE.

27

Raccolto un sasso dal viottolo, copri la bocca della guardia con una mano e assesti un bel colpo sulla sua nuca. Il malcapitato casca svenuto a terra, dandoti il tempo di scambiare i vostri vestiti, legarlo per bene e imbavagliarlo con una manica che strappi dalla tua veste. Ti guardi riflesso nello specchietto di metallo: benvenuto nella guarnigione!

Perdi la corda che hai utilizzato per legare il soldato. Da questo momento sei travestito da Guardia Cittadina, tienilo a mente quando il testo ti chiederà di fare delle scelte in base al tuo aspetto.

Vai al [51](#)

«Buongiorno! Anche lei era presente alla festa vero? Ci siamo visti».

Il mercante stringe gli occhi per guardarti meglio.

«Sisi, anche se mi perdonerà se non ricordo. Sa com'è, con tutte quelle persone...»

«Immagino. Poi con la confusione generatasi dopo la tragedia... L'ho vista dalle parti delle scale, che portano alle camere private del Conte...»

Guiberto stringe le spalle e balbetta innervosito: «Oh sì, certo, ero... volevo parlargli a proposito di una vecchia questione di affari ma ho lasciato perdere e me ne sono andato prima, ho pensato che fosse il caso di discutere un altro giorno con più tranquillità. Poi mi sono fermato quando ho sentito lo specchio rompersi.»

«Lo specchio?»

«Sì, non ha sentito il fracasso per le scale? Era un pezzo pregiato, che peccato».

Rifletti un secondo per cercare di ricordare un rumore del genere ma gli schiamazzi della festa hanno coperto tutto.

«Chissà come mai è stato rotto lo specchio...»

«Forse nascondeva qualcosa. Il pezzo l'ho venduto io al Conte mesi fa, si trattava di artigianato veneziano. Il basamento di legno sorreggente la lastra di vetro

conteneva uno scompartimento segreto. È il motivo per cui il Conte voleva l'oggetto».

«Interessante... qualcun altro sapeva dello scomparto?» Chiedi subito.

«Non lo so, ma una settimana fa un frate è entrato nel mio negozio per chiedermi dello specchio. Non conosco il suo nome».

Vai al [20](#)

29

Nel sotterraneo è stato trasportato il cadavere del Conte Ansidei, adagiato sopra un tavolo per l'autopsia. Un uomo canuto e basso sta esaminando il corpo usando inquietanti ferri da infermeria.

«È stato trovato qualcosa?»

L'uomo si volta di scatto sorpreso dalla tua presenza.

«Schegge di vetro nella ferita al collo. È stato usato uno dei pezzi dello specchio per tagliargli la gola ma prima l'uomo è stato colpito alla nuca con un oggetto contundente. C'è un ematoma sul cranio, è stato aggredito alle spalle. Quando avrò finito, i pezzi che sto estraendo andranno aggiunti al resto degli oggetti, su in archivio.»

«Capisco, grazie. Aggiorno subito il Capitano».

Sali di sopra per dirigerti all'archivio.

Vai al [38](#)

30

Dopo il delitto, Villa Ansidei è presieduta dalla guardia cittadina. Il soldato, che prima sedeva ciondolante sullo sgabello, ora è in piedi a sbarrare l'ingresso. La sartoria accanto è sempre aperta.

Se vuoi entrare nella bottega vai al [24](#)

Se vuoi parlare con la guardia vai al [7](#)

Se vuoi andartene da qui, torna al [20](#)

31

Le cose si sono messe come peggio non potevano: non solo non sei riuscito a recuperare il reliquiario, ma soprattutto la tua reputazione è rovinata. Ora sei considerato un assassino e dovrai fuggire lontano da queste terre per non tornare mai più.

FINE.

32

«Buongiorno a lei! Sono interessato a un bel vestito da poter indossare questa sera al ricevimento del Conte Ansidei. Si tratta di un'occasione importante a cui parteciperanno i rappresentanti di tutte le famiglie più ricche della città».

Il mastro sarto annuisce, passandosi una mano sulla testa pelata.

«Capisco, dovrei avere qualcosa della tua misura. Fammi controllare nel retrobottega».

Detto ciò, infila la porta dietro la fanciulla che da canto suo continua a filare la lana senza staccarti gli occhi di dosso. Dopo qualche minuto, il sarto esce dal ripostiglio tenendo in braccio una splendida tunica di seta bianca con un mantello blu e una feluca del medesimo colore:

«Purtroppo, non ho molto a disposizione, in genere i signori miei clienti si fanno fare il vestito su misura facendone richiesta molte settimane prima. Tuttavia, sei molto fortunato: il nobile Cavalier Sorti, che mi aveva commissionato questa bella veste di seta, è morto prima di venire a ritirare l'abito... e prima di pagarmi. Dovrebbe essere circa della tua taglia. Per 2 monete d'oro è tutto tuo!»

Se vuoi comprare l'abito, *togli 2 monete d'oro dalla bisaccia*. Vai al [23](#)

Altrimenti esci dal negozio e torni al [48](#)

33

Bastiano si è già spostato da Villa Ansidei fino a qui e sembra furente:

«Come sarebbe a dire che non si capisce cosa c'è scritto nel diario? Muovetevi! E fatemi avere notizie su quando

arriverà la guarnigione: più il tempo passa, più rischiamo di perdere Valerio».

Non è il caso di entrare nella stanza e rischiare di farti riconoscere. Torni indietro.

Se vuoi salire al piano di sopra vai al [38](#)

Se invece vuoi scendere vai al [29](#)

34

Il sole calante indica che la giornata volge al termine, è il momento di andare via da Assisi prima che la guarnigione arrivi in città.

Se hai con te sia il *Documento dell’Inquisizione* che il *Reliquiario*, vai al [3](#)

Se hai con te solo il *Documento dell’Inquisizione* vai al [26](#)

Se hai con te solo il *Reliquiario* vai al [37](#)

Se non possiedi nessuno dei due oggetti, vai al [31](#)

35

Entri nella bottega del mercante. Il negozio è strapieno di oggetti di ogni tipo e dalle origini più disparate: incensieri da Costantinopoli, tappeti persiani, pelli di animali selvatici dalle terre dell’imperatore germanico, tessuti di seta preziosa provenienti da Damasco, statuette d’avorio dall’Africa, spezie dalle lontane indie trasportate attraverso la rotta marittima egiziana. Tutto ammazzato

sugli scaffali, sopra i tavoli e per terra dove capita, in una baronda di meraviglie.

«Buongiorno! Sono Guiberto cosa posso fare per lei?»

L'uomo ti sorride mentre si alliscia la barba con pollice e indice di una mano. Lo riconosci, era presente alla Villa, il signore vestito con un mantello rosso.

Se sei in possesso del Diario del Conte vai al [4](#)

Altrimenti vai al [28](#)

36

Ti ritrovi nello studio privato: sono presenti una libreria, alcuni ricchi quadri e un camino spento. All'angolo della parete c'è un grande specchio da terra rettangolare andato in frantumi, subito a lato sono collocati uno scrittoio e due sedie di legno di noce.

In mezzo alla stanza giace il cadavere del Conte Ansidei, disteso in una pozza di sangue con il viso rivolto al pavimento.

«Cos'è successo?»

Riconosci questa voce: è Bastiano! È già arrivato da Roma, si vede che è proprio determinato a catturarti. Ti appiattisci al muro accanto allo stipite della porta per far passare le prime persone che entrano nella sala.

«La reliquia è stata rubata Capitano!»

«Valerio...»

La guardia fissa il Capitano con l'espressione di chi non ha capito.

«Valerio da Montefalco, un evaso. Maledetto! È stato lui a fare questo. Mandate un messaggero a cavallo alla guarnigione di Perugia, che vengano subito. Nel frattempo, cerchiamo di capire cos'è successo».

Le cose si mettono male, ora sei il principale indiziato di un crimine che non hai commesso e l'arrivo della guarnigione ti da poco tempo per agire prima che Assisi pulluli di guardie in ogni strada.

Se sei travestito da *Nobile Signore* vai al [21](#)

Se sei travestito da *Guardia Cittadina* vai al [50](#)

37

La domenica successiva, durante la messa al monastero, l'abate prende la parola:

«Fratelli miei, vorrei dedicare un pensiero alla memoria del Conte Ansidei. Stimato membro della nostra città e brutalmente assassinato dal vile ladro Valerio da Montefalco, spinto dalla ricerca di una futile ricchezza terrena. Preghiamo affinché il Signore accolga l'anima della povera vittima».

Fra l'uditario una persona, ignorata dalle altre, sorride per poi riprendere a cantare il salmo assieme al coro.

FINE.

38

Ti ritrovi nel corridoio del secondo piano e raggiungi una stanza adibita a deposito. Sopra un tavolo sono presenti alcuni oggetti, fra cui riconosci la veste macchiata di sangue indossata dal Conte. Accanto all'abito delle cianfrusaglie di scarso interesse e un piccolo libro con una copertina in cuoio. Lo prendi.

Ora sei in possesso del Diario del Conte

Vai al [49](#)

39

Ti cali il berretto sugli occhi per celare il viso e al contempo simuli un gesto di saluto. La guardia contraccambia e si sposta di lato per farti passare. Un inserviente ti accompagna fino alla sala del ricevimento in cui i rappresentanti delle famiglie ricche della città intrattengono conversazione.

«Buon divertimento signore, il Conte Ansidei scenderà a breve a salutare tutti gli ospiti».

Ti mescoli alla folla, qui sarebbe molto facile darsi alle pazze gioie; tuttavia, non puoi attardarti troppo, è il caso di fare una visita privata al Conte quanto prima...

Se vuoi provare a borseggiare vai al [45](#)

Se vuoi conversare con i nobili tuoi pari vai al [47](#)

40

Annodi la corda a formare un cappio, controlli che non ci sia nessuno e fai roteare la fune così ottenuta per guadagnare il massimo dello slancio nel rilascio della stessa. Dopo un paio di tentativi a vuoto, riesci a centrare un doccione sul tetto. Uno strattone per controllare che la fune tenga il tuo peso e ti arrampichi veloce fino alla finestra.

Vai al [38](#)

41

Fai un giro lungo il retro del palazzo, in cerca di un ingresso secondario. Purtroppo, non vi sono altre porte ma puoi scorgere una finestra aperta al secondo piano.

Se hai una *corda* vai al [40](#)

Altrimenti torna al [20](#)

42

Ti ritrovi nel corridoio principale del dormitorio, il posto è deserto. Ai lati sono disposte a perdita d'occhio file di porte numerate. Non hai a disposizione il tempo sufficiente per controllare ogni singola stanza; tuttavia, noti che sul muro davanti a te campeggia un cartello con la scritta latina “*Locus respondet nomini*”.

Se riesci a decifrarne il significato vai al paragrafo corrispondente, altrimenti torna al [20](#)

43

«Gli oggetti personali del Conte si trovano nell'archivio della Guardia, al secondo piano del Palazzo del Capitano del Popolo. E adesso smamma!»

Se hai il Diario del Conte e vuoi chiedere informazioni su di esso vai al [17](#)

Altrimenti torna al [30](#)

44

Paghi il sarto. Esci e sgattaioli nel vicolo fra la villa e la bottega per cambiarti d'abito. I vecchi vestiti li affidi ai topi e indossi la tunica. Non hai il tempo né il modo di farti una chierica perciò ti alzi il cappuccio in testa.

Soddisfatto, ti guardi con lo specchietto: chissà che questo non sia un primo passo verso uno stile di vita virtuoso, meglio non farsi troppe illusioni.

Togli 1 moneta d'oro dalla tua bisaccia. Da questo momento sei travestito da Frate Francescano, tienilo a mente quando il testo ti chiederà di fare delle scelte in base al tuo aspetto.

Torna al [30](#)

45

Tenendo un profilo basso ti aggiri ai lati dei conciliaboli che si sono formati in mezzo alla sala. Il primo che incontri vede una discussione da cui spicca un invitato con uno sgargiante abito rosso che, vistosamente adirato, esce dalla sala in direzione della scalinata. Le persone rimaste, ancora eccitate dal battibecco, non sono obiettivi adatti per tentare un borseggio.

Trovi l'occasione giusta in mezzo a una fitta calca di persone che si è radunata intorno al banchetto. Un signore nerboruto della seconda fila si sporge per raggiungere il tavolo, è in equilibrio precario su un piede solo e sembra sul punto di cadere in avanti da un momento all'altro. Copri il tuo braccio con il mantello, allunghi una mano verso la sua bisaccia e afferri alcune monete d'oro.

Aggiungi 2 monete d'oro.

Vai al paragrafo [11](#)

46

«Psst!»

Un uomo all'ombra di un vicolo ti fa cenno di avvicinarti. Da sotto il mantello tira fuori un fagotto di cuoio, lo srotola e ti mostra gli oggetti celati in esso.

«Ciao amico! Sei interessato a qualcosa?»

Corda – 1 oro
Grimaldello – 1 oro
Pugnale – 1 oro

Scegli gli oggetti che vuoi e paga il corrispettivo in monete d'oro; ora sei in possesso di quanto hai comprato.

Vai al [35](#)

47

La tua curiosità viene attirata da un uomo con un'ampia barba marrone. Indossa un appariscente mantello color porpora e appare livido in volto. Si allontana da un gruppetto che lo schernisce per poi uscire dalla sala.

«...è diventato più rosso del suo stesso vestito: non era il caso di arrabbiarsi tanto».

Ti avvicini al signore che ha così commentato e ti presenti:

«Buongiorno, sono il Principe Orsini da Roma. Non ho potuto fare a meno di notare quanto appena avvenuto».

«Oh, non ci faccia caso. Messer Guiberto non ha mandato ancora giù la perdita di un oggetto d'arte all'asta. Il Conte gliel'ha soffiato per un pugno di monete. Ha provato a parlargli anche poco fa per convincerlo a venderglielo, senza successo».

Continui a conversare con gli altri astanti. Alla fine, decidi che è ora di andare a trovare il Conte. Esci dalla sala.

Vai al paragrafo [11](#)

48

Giungi nella via in cui si affaccia Villa Ansidei, un massiccio edificio che affianca la sede della corporazione dei muratori. I finestroni ai due lati rispetto l'ingresso principale presentano spesse inferriate di ferro battuto mentre dalle bifore del piano superiore proviene l'eco del vociare degli invitati alla festa.

La porta è presidiata da una guardia che siede sbracata su uno sgabellino di legno appoggiato al muro e che fa ruotare un coltellino fra le mani mentre rivolge lo sguardo vuoto verso un punto impreciso del cielo. Veste una lunga maglia con la tabarda comunale della guarnigione cittadina di Assisi, raffigurante un leone giallo su sfondo rosso.

Accanto all'edificio vi è la bottega di un sarto che tiene esposti fuori dalla porta alcuni campioni di tessuti colorati appoggiati a un piccolo treppiedi di legno. La sartoria e la villa sono separate da uno stretto vicolo buio.

Se vuoi andare a parlare con la guardia vai al [2](#)

Se vuoi entrare nella sartoria vai al [25](#)

Se invece vuoi entrare nel vicolo vai al [12](#)

49

Sfogli rapidamente il diario e scopri con meraviglia che risulta estremamente difficile comprendere la calligrafia:

il Conte ha usato un piccolo trucco per proteggere i suoi segreti.

Ա ԵՐԵՎԱՆ ՐԵԳԻ ԽՈՎՐԱԿԱՆ ՎՐԱՎՐԱԳ Է ՇՐԵՋՄԱՆԸ ՈՒՅՈՒՆ
ՏԵՂԱԲՈԳ ՎԵԼԵՐԱՆ Է ԵՎ ԱՇԽԵՆ ԽՆ ՀԱՅ. ՎԱՐԱԿԱՐԱՎԵՐ
ԵՎ ՏԵՂԱԲՈԳ ԽՆ ԱՅԲ. ՎԱՆԱԴՈՒՆ. ԱՐԺԱՆ ԽՈՎՐԱՎԵՐ
ԽՆ ԵՎ ԵՎԼԱՎԻՐՎՔ ԵՎՈԼՈՒ ԽՆ ԽՆ ԵՄ ՐԵԳ ՇԵՐՊՈ. ԽԵՆՔ
ԵՐԿԱՎԵԼԵԿԱՆՆԵՐ ԽՆ ՏԵՂԱ ԽՆ ԽՈՎՐԱՎԵՐ. ՕՐԱԿԵՆ Խ ԵՐԵՎԱՆ
ԽՆ ԵՎ. ՎԱՐԱ. ԽԵՆՔ ԽՆ ՏԵԽՎՈՅԾ ՈՎԵԼՐԵԱՆ ԽՆ ԽՈՎՐԱՎԵՐԱԿԱՆ
ԽՆ ԽՈՎՐԱՎԵՐ ԽՆ ՏԵՂԱԲՈԳ ԽՆ ԽՈՎՐԱՎԵՐ ԽՆ ԽՈՎՐԱՎԵՐ
ՏԵԽՎՈՅԾ ՐԵԳ ԵՎ ԵՎԼԱՎԻՐՎՔ ԽՆ ԽՆ ԽՈՎՐԱՎԵՐ ԽՆ ԽՈՎՐԱՎԵՐ
. ԱԼԲՐԵԽ ԽՆ ԽՆ ԽՈՎՐԱՎԵՐՎՔ
ՐԵԳ ԵՎԼԱՎԻՐՎՔ ԽՆ ԽՆ ԽՆ ԽՈՎՐԱՎԵՐՎՔ ԽՆ ԽՈՎՐԱՎԵՐ
. ԵՐԱՎԱԿՈՎՈՂ ՈՒՐՎՔ

Prima di chiudere il libro, noti che una pagina è stata strappata. Esci dal palazzo.

Da adesso non puoi più entrare nel Palazzo del Capitano del Popolo.

Vai al [20](#)

50

«Giratelo».

Approfitti dell'occasione per avvicinarti al cadavere. Con l'aiuto di un'altra guardia lo ruoti e nell'operazione tasti la tasca del vestito della vittima ma è vuota. Il corpo è ancora tiepido, con gli abiti macchiati di sangue. Il Conte ha un vistoso taglio alla gola.

«Dio mio! Non fate uscire nessuno dalla villa e recuperiamo gli oggetti personali del Conte».

Si fa avanti la guardia che prima montava all'ingresso.

«Agli oggetti ci penso io!».

A te non resta che toglierti di mezzo alla svelta, prima che Bastiano ti riconosca. Ora tutti pensano che tu sia un assassino.

Vai al [20](#)

51

Non appena raggiungi l'ingresso della villa, la guardia si alza in piedi per accoglierti.

Se sei travestito da *Nobile Signore* vai al [39](#)

Se sei travestito da *Guardia Cittadina* vai al [16](#)

52

«Non ti chiederò come ne sei entrato in possesso, ma se mai ti dovesse scappare di bocca qualcosa...»

Si passa un dito davanti la gola. Poi estraе dalla tasca un foglio e te lo porge.

Non possiedi più il reliquiario ma hai ottenuto la Pagina Mancante del Diario del Conte.

Vai al [22](#)