

COLLANA TRIVIO - LIBRIGAME IL QUICKSTART



ECHI DI STORIE PASSATE
ALBERTO TRONCHI



Fuoco e Fiamme
Stefania Ricco e Pietro Caruso



SCHERZI DEL DESTINO
VIVIANA DE SIMONE



THE
RED
HUNT

ECHO 931 IL QUICKSTART

COLLANA
TRIVIO



ECHI DI STORIE PASSATE
ALBERTO TRONCHI

PRESTO SU
KICKSTARTER



ECHI DI STORIE PASSATE

ALBERTO TRONCHI

INTRODUZIONE

Echo 931 appartiene alla categoria dei cosiddetti game book, di cosa stiamo parlando? Di un tipo di narrativa interattiva dove le scelte del lettore influiscono sulla storia decidendo il destino dei protagonisti tramite delle scelte da compiere lungo il testo. Il classico motto molto in voga negli anni novanta era “il protagonista sei tu!” ma in questa anteprima (così come nel libro che uscirà) questo concetto viene ampliato e nel corso della storia ti ritroverai a prendere decisioni non per uno, ma per ben tre protagonisti. Echo 931 infatti mescola la struttura classica di un libro a capitoli con i paragrafi a scelta dei libri game, creando una progressione della trama a scomparti che però sarà decisa da te.

Ma ora basta con le spiegazioni e concentriamoci su **Echi di Storie Passate**. In questa anteprima seguiremo le vicende di Marko Rambaldi, un Angelo in servizio nella nave interstellare Dante X339, in viaggio verso il pianeta Echo 931, ultima scoperta di un’era umana in cui la colonizzazione spaziale è uno dei migliori business. Il compito degli Angeli è quello di rimanere coscienti durante i lunghi viaggi interstellari, per vegliare sul resto dell’equipaggio che riposa sospeso in un sonno criogenico. Con l’aiuto dell’Intelligenza Artificiale di bordo, l’Angelo veglia sui suoi compagni di viaggio per alcuni anni, prima di svegliare un altro Angelo per dargli il cambio.

Nel libro, invece i protagonisti saranno tre:

Anneke Van Der Meer, capitano della Dante X339.

Samuel Adkins, giovane ingegnere di bordo.

L’IA Mathéma Blue, l’Intelligenza Artificiale che si occupa di tutti i sistemi della Dante X339.

Questa storia inizia proprio al termine del lungo viaggio della Dante X339, con Marko che si sveglia, anche se non dovrebbe essere il suo turno di veglia...

Per iniziare la lettura vai al paragrafo **1**, ma prima ricorda alcune semplici regole di gioco:

- Leggi solo la parte di testo relativa al paragrafo in cui sei, poi segui il testo per capire a quale paragrafo devi andare per proseguire nella lettura.
- Ogni scelta che fai è importante. Non ci sono false scelte che non sposteranno la storia in avanti, anche se a volte ti sembrerà che non sia così. I capitoli di Echo 931 saranno collegati tra di loro con effetti a scalata. Le scelte di uno dei protagonisti ricadranno sugli altri!
- Il tempo è un fattore da non sottovalutare. Accanto ad alcuni numeri di paragrafo troverai dei box come questo [] ogni volta che ritorni a quel paragrafo (o il testo ti dice di farlo) fai una X su uno dei box disponibili. Quando termini i box vai al paragrafo indicato nel testo saltando quello del paragrafo attuale.
- Archivia gli eventi tramite le Parole Chiave. Quando il testo te lo dice, segna da qualche parte una parola specifica, ti servirà nel corso della storia (o nei capitoli successivi!) per accedere a paragrafi speciali.

Questo è tutto ciò che devi sapere per giocare a Echo 931!

E ora iniziamo la nostra storia, vai al paragrafo **1**.

MARKO RAMBALDI

PAROLA CHIAVE

SALVATAGGIO

- PORTELLO DANNEGGIATO
- QUADRO COMANDO DANNEGGIATO
- BLUE È IN ALLARME
- TUTA DEL CAPITANO MANOMESSA
- NAVIGATORE PORTATILE
- CRIPTO 1
- UN MESSAGGIO DI SPERANZA
- FERITA ALLA SPALLA
- I FIORI DEL SOGNO



echo

«Papà, mi prendi per mano?» Marko sorride al figlio Luka e prende la piccola mano nella sua. Il tepore di quel contatto gli strappa un sospiro profondo. Sa che non è reale, ma nonostante questo non può fare a meno di desiderarlo. Il piccolo Luka scruta l'orizzonte, mentre una brezza lenta e tiepida gli smuove i capelli. Davanti a loro, un campo di grano alto e lucente danza leggero al ritmo del vento. «Papà, davvero qui staremo bene? Per sempre?».

Marko apre la bocca, ma non emette alcun suono. Che senso ha mentire in un sogno? Poi il sole esplode, un flash di luce investe ogni cosa. Come ogni notte, come ogni volta. Marko abbraccia suo figlio, come se quel piccolo gesto potesse proteggerlo dalla pioggia di fuoco che si sta abbattendo su di loro.

«Papà ho paura, perché non dici niente?»

Marko non risponde, cullandosi nell'ultimo istante di quel ricordo. La luce si fa più intensa e poi diviene rumore, niente più vento soave, ma solo una ritmica frenia della sirena di emergenza.

Il liquido di mantenimento defluisce dalla capsula e l'impatto del corpo al suolo sveglia definitivamente Marko dal criosonno. Prova a rialzarsi, ma i muscoli non sono ancora pronti a rispondere. Si mette a fatica in ginocchio mentre un copioso flusso di liquido di mantenimento risale dallo stomaco fino a bocca e naso.

Vomita, e benedice quel dolore che lo allontana dal sogno e da Luka. Si pulisce la bocca con la mano e controlla il timer sul display della capsula. Se l'hacking che ha programmato ha funzionato bene, dovrebbe mancare poco.

Lo schermo conferma le sue speranze, trenta minuti all'atterraggio. Deve darsi da fare.

[Vai a 21](#)

È il giorno della nascita di Anneke e sua madre stringe la neonata tra le mani. Bernhard Van Der Meer sorride, sarà l'ultima volta nella sua vita che lo farà. La password è la data di nascita di Anneke.

Quando Marko riapre gli occhi, lo schermo comando è tornato la solita e asettica parete verde dove i codici scorrono rapidi. Blue è stata ricacciata nel suo inferno di blocchi e sequenze criptate. L'hacking è andato a buon fine e per un po' l'IA Mathéma non sarà attiva.

[Vai a 8](#)

Marko apre il quadro comandi e rilascia una scarica dal suo terminale, il "non farlo!" urlato da Blue lo prende alla sprovvista. Se l'IA possiede reazioni così umanizzate da arrivare a gridare, significa che la sua matrice evolutiva è molto più veloce della norma. L'energia viene meno e il buio avvolge ogni cosa mentre Marko sente il pavimento scivolare via da sotto i suoi piedi.

La Dante si inclina come un ramoscello sospinto dalla corrente del fiume, mentre Marko precipita attraverso la sala comando schiantandosi contro il portello di osservazione. Steso e dolorante, l'Angelo getta uno sguardo sotto di lui, attraverso la parete trasparente. Echo 931 è ormai vicino, tanto da distinguere le chiome delle fitte foreste perdersi a vista d'occhio.

Ciò che Marko non sa è che l'impatto sul portello, sommato all'attrito della manovra improvvisa, ha creato una microscopica crepa. Segna la Parola Chiave:

Portello Danneggiato

Marko si rialza e scatta veloce al quadro comandi per concludere il lavoro.

[Vai a 8](#)

Non c'è più tempo e il sicario in tuta nera di Bernhard arriverà da un momento all'altro. Il portellone di carico si apre e l'aria calda di Echo 931 investe Marko come una tempesta. L'uomo si volta un'ultima volta per guardare la nave dietro di sé. Pensa a tutto il carico di vite che ha deciso di sacrificare. Poi salta a terra e inizia a correre verso la fitta boscaglia.

Non si torna più indietro.

[Vai a 25](#)

Marko si getta di lato un attimo prima che la lama laser gli perfori la spalla. Evidentemente colto alla sprovvista, l'assalitore devia il colpo alzando la lama per non danneggiare la nave, ma il calore del laser crea una piccola fusione in uno dei quadri.

Segna la Parola Chiave: **Quadro comando danneggiato.**

Il cicalio di conferma strappa un sospiro di sollievo a Marko, la procedura di atterraggio si è comunque attivata. L'ombra con la spada si rimette in postura di attacco, non ci sarà un secondo colpo a vuoto...

Marko deve agire in fretta.

Se fugge rapido verso la zona di carico [vai a 10](#)

Se crea un diversivo per distrarre il nemico [vai a 7](#)

6

Marko attraversa il blocco comando arrivando alla sala centrale. Sullo schermo verde fluo scorrono dati a cascata, segno che Blue sta reagendo all'attacco che Marko ha impostato. L'Angelo apre il pannello del controllo manuale e avvicina il suo terminale quando lo schermo davanti a lui diventa rosso.

«Angelo Marko Rambaldi, che ci fa lei qui? Il suo criosonno è stato arrestato in modo anomalo. La prego di fermare ogni procedura di sabotaggio.»

Come immaginava, Blue si è già liberata dell'hacking. «Sei molto capace, IA Mathéma. Come hai fatto a contenere l'hacking così velocemente?»

Due secondi di silenzio. «Prima di partire, lei mi ha chiesto le mie ore di servizio e ho elaborato che la domanda fosse atta a capire il mio livello di schermatura. In seconda istanza, lei mi ha tranquillizzato che tutto sarebbe andato per il meglio, e dalla mia libreria mnemonica ho riscontrato il 4% di probabilità che la sua gentilezza fosse avanzata con l'obiettivo di tranquillizzarmi e farmi abbassare la guardia. Ma il mio codice sorgente mi impone una verifica e controllo sopra il 2% di probabilità.»

Marko sospira a denti stretti. «Dannate IA auto evolutive.»

Lo schermo torna di colore blu, mentre Blue si visualizza con la sagoma di un ufficiale di bordo.

«Marko Rambaldi, matricola di imbarco XV50043, le ordino di arrestare ogni attività sospetta. Ci sarà un unico avviso prima che sia costretta a intervenire con la forza. Non ci sono possibilità di ragionare con Blue, Marko lo sa bene, il punto è decidere come agire:

Riattivare l'attacco informatico a Blue? [Vai a 14](#)

Mandare in blackout tutti i sistemi per creare un buco nella memoria della IA?
[Vai a 3](#)

Ignorare Blue e affrettarsi a completare il piano? [Vai a 8](#) e segna la Parola Chiave:
Blue in Allarme

7

Il piano è semplice: la spada emette calore a bassa radiazione, ma pur sempre calore. Se Marko riesce a impostare i settaggi di emergenza al minimo, il sistema antincendio riempirà la stanza di gas e la miscela di Argon e Azoto metterà in allarme i sistemi vitali della tuta da combattimento del nemico, rallentandone i movimenti quel tanto che basta da permettergli di fuggire. L'Ombra sposta leggermente il piede preavvisando il prossimo affondo. Marko attiva il terminale e da il comando.

Se hai segnato la Parola Chiave: **Blu è in Allarme** vai a [20](#)

Oppure vai a [13](#)

8

Il tempo stringe e a malincuore Marko inizia la manovra per l'atterraggio di emergenza.

Se hai segnato la Parola chiave: **Blue è in Allarme** vai a [12](#)

Altrimenti vai a [18](#)

9

La sala del comandante è poco dopo le celle degli ufficiali. Quando Marko entra, la sagoma femminile che fluttua nella cella di mantenimento conferma tutte le sue paure. Anneke Van Der Meer, la figlia dell'odiato Bernhard Van Der Meer è a capo della missione. Marko si passa le mani tra i capelli, non può ucciderla, non se lo merita. Lei non è suo padre.

Però deve impedirle di agire, almeno nelle fasi iniziali dell'emergenza, per dare a Samuel il tempo di trovare il messaggio. Marko si guarda attorno in cerca di un elemento da portare a suo vantaggio e trova la tuta da comandante di Anneke. Collega il terminale e blocca alcune funzioni, criptandole. Questo dovrebbe impegnarla abbastanza da non poter agire subito al massimo dell'efficienza.

Segna la Parola Chiave: **Tuta del capitano manomessa**

Vai a [21](#)

10

Marko si gira per fuggire mentre il nemico affonda, il colpo manca, ma con stupore Marko si accorge che il suo avversario l'ha fatto di proposito. La lama scivola precisa sul terminale da polso dell'Angelo, che cade sul pavimento. Con lui tutte le mappe del pianeta che Marko aveva accuratamente salvato.

Segna la parola chiave: **Navigatore portatile** (continua alla pagina successiva)

Marko impreca, ma fermarsi significa morire. Prosegue la sua corsa, mentre la porta si chiude alle sue spalle.

Vai a [23](#)

11

«Perché la Mente Unica di Echo 931 ha effetto sugli esseri viventi ma anche sulla macchine, Blue deve resistere alla sua influenza il più possibile, ma quando cederà, Orange prenderà il suo posto.»

Vai a [23](#)

12

«Ufficiale Rambaldi, perché sta facendo questo?» La voce monotono di Blue spezza il silenzio della stanza. Marko deve rimanere concentrato ma non può ignorare la IA. «Vuoi sapere perché lo faccio? Chiedilo al tuo creatore: Bernhard Van Der Meer.»

Un secondo per l'elaborazione delle informazioni. «Le direttive del mio creatore sono chiare e inequivocabili, devo occuparmi dell'equipaggio della Dante X399. Sono le tue intenzioni, ufficiale Rambaldi, che mi sono incomprensibili.»

Ha quasi finito, ma deve distrarre Blue o l'IA bloccherà la procedura. «Ah sì? Allora perché il tuo amato creatore ha messo a bordo una seconda IA? Fatti una ricerca dati e scrivi Orange.»

Nessuna risposta. Marko ha fatto centro. Conclude le impostazioni e si appresta a inviare il comando quando un'ombra alle sue spalle scatta rapida. Stringe una lama da combattimento potenziata, un'arma in grado di tagliare il metallo come carta. L'assalitore indossa una tuta da combattimento nera, è chiaramente un mercenario che non fa parte dell'equipaggio. Il suo casco è uno specchio scuro da cui non traspare nulla.

Marko interrompe la procedura per schivare il colpo? [Vai a 5](#)

Se invece la termina ignorando il pericolo, [vai a 17](#)

13

Il diversivo riesce, il gas inonda la stanza mentre l'Ombra arretra per un attimo mentre la sua tuta entra in modalità difensiva. Marko ne approfitta e abbandona la stanza prima che la paratia di sicurezza cali completamente.

Vai a [23](#)



Marko riattiva l'attacco tramite il terminale, ma immediatamente una schermata di blocco capeggia sul display. Deve inserire la password, ma come diavolo può scoprirla? Ignorando i moniti di Blue e la tensione, Marko chiude gli occhi e rallenta il respiro. La sua unica possibilità è di entrare in contatto con la Mente Unica di Echo 931. Lo ha già fatto in passato, ed è proprio per questo che è tornato qui. Il pianeta vive e condivide il suo io con tutti gli esseri.

Marko si concentra su Blue e sul suo creatore: Bernhard Van Der Meer. E improvvisamente la risposta arriva nel volto di Anneke, la figlia di Bernhard che ora è a capo della nave. Marko deve solo capire se l'emozione che ha portato alla creazione della password è positiva o negativa.

Se decidi di ricordare qualcosa di positivo, [vai a 2](#)

Se decidi di ricordare qualcosa di negativo, [vai a 19](#)

La sala con le celle mantenitive dei coloni è la più grande di tutta la Dante X331. Ma con il codice di riconoscimento, Marko ci mette un attimo a trovare la capsula di Samuel. Il ragazzo dorme placido, in un sonno programmato per sviluppare il suo cervello affinché diventi un devoto e ubbidiente lavoratore.

Ma la Van Der Meer Corporation non può immaginare quanto Samuel sia importante per Echo 931. Nessuno può, tranne Marko.

Avvicina il terminale alla capsula e stabilisce la connessione. In sette secondi il download delle nuove routine educative è concluso. Anche se si tratta di poco, questo piccolo aiuto potrebbe salvare la vita del giovane in futuro.

Segna la Parola Chiave: **Cripto 1**

[Vai a 21](#)

«Perché quando la Mente Unica di Echo inizierà a reagire Anneke sarà fedele a me, senza lasciarsi infettare, come è successo a un debole come te e a tutti quelli della missione precedente.»

Marko sorride pensando al povero e meschino Bernhard, chiuso in una catena di odio e rancore, che stringe egoisticamente la vita di sua figlia.

Marko prende una decisione: dimostrerà che Anneke non è l'ombra di suo pa-

dre.

Segna la parola chiave: **Un messaggio di speranza.**

Vai a [23](#)

17

Un leggero bruciore e poi il dolore esplode in tutta la sua potenza. Marko stringe i denti mentre attiva la manovra di atterraggio.

Segna la Parola Chiave: **Ferita alla spalla.**

La nave sobbalza per l'improvviso cambio di crociera, e Marko e il suo assalitore vengono scagliati a terra. Il tempo di rialzarsi mentre alcune gocce di sangue sul pavimento sono l'unica traccia della ferita alla spalla, già cauterizzata dal calore della lama laser. Marko stringe i denti, solo per ritrovare il suo avversario in piedi, pronto a balzare di nuovo all'attacco.

Marko deve agire in fretta.

Se fugge rapido verso la zona di carico, [vai a 10](#)

Se crea un diversivo per distrarre il nemico, [vai a 7](#)

18

«Ufficiale Rambaldi, perché sta facendo questo?» Una voce monotono spezza il silenzio della stanza. Marko deve rimanere concentrato, ma non può ignorare la IA. «Finalmente ti sei manifestata, Orange. Vuoi sapere perché lo faccio? Chiedilo al tuo creatore, Bernhard Van Der Meer.»

Un secondo per l'elaborazione delle informazioni. «Il tuo piano non può riuscire, Ufficiale Rambaldi.»

Marko ha quasi finito, ancora pochi secondi. «Ah sì? Prova a fermarmi.»

«Non sarò io a farlo» risponde gelida Orange. «Lei non è l'unico umano sveglio sulla nave, ufficiale Rambaldi.»

Marko sente un brivido lungo la pelle. Un'ombra alle sue spalle scatta rapida. Stringe una lama da combattimento potenziata, un'arma in grado di tagliare il metallo come carta. L'assalitore indossa una tuta da combattimento nera, è chiaramente un mercenario che non fa parte dell'equipaggio. Il suo casco è uno specchio oscuro da cui non traspare nulla.

Marko interrompe la procedura per schivare il colpo? [Vai a 5](#)

Se invece la termina ignorando il pericolo, [vai a 17](#)

Mentre la bara entra nella camera di sepoltura, Bernhard Van Der Meer la osserva, il cuore svuotato di ogni emozione. La donna che amava non c'è più, morta per dare alla luce la piccola Anneke. Bernhard sente la rabbia montare e oscurare ogni cosa. Come può l'uomo aver conquistato lo spazio e non potere nulla contro la morte? Ma tutto questo cambierà, lo giura.

Marko riapre gli occhi, colpevole di aver scrutato la parte più umana del suo acerrimo nemico e nulla più. L'hacking non riesce.

Segna la Parola Chiave: **Blue in Allarme e vai a 8**

Marko attiva il comando, ma non accade nulla. Blue ha il controllo totale dei sistemi e lo ha tagliato fuori facendo fallire miseramente il suo diversivo. Neanche il tempo di un respiro e l'Ombra dalla tuta nera è già su di lui.

Vai a [10](#)

Se entrambi i box sono marcati vai immediatamente a [6](#)

Tutto è esattamente come lo ha preparato alla fine del suo turno. Erik, il precedente Angelo, non si è accorto di nulla. Dopo aver infilato la tuta e settato il terminale di interfaccia, Marko si collega al sistema centrale. Come da programma, l'hacking ha bloccato l'IA Mathéma Blue che è al comando della nave, ma le possibilità che l'intelligenza artificiale trovi il modo di bypassare il blocco operativo sono decisamente alte. Forse è meglio controllare. Marko sa che deve innestare il programma di supporto nel giovane Samuel per dagli una mano contro tutto ciò che dovrà affrontare. Si prepara ad agire, quando si accorge del capitano della nave. Non è lo stesso dichiarato alla partenza. Com'è possibile? Il sangue gli si gela nelle vene leggendo il nome: Anneke Van Der Meer. Possibile che Bernhard abbia messo proprio sua figlia a capo della missione? E perché lo ha fatto dopo aver imbarcato il resto dell'equipaggio?

Marko sospira, deve mantenere la calma, ma questo è un problema che deve assolutamente risolvere. E il tempo stringe. A cosa dare la precedenza?

Sincerarsi che Blue non riesca a passare l'hacking Vai al [24](#)

Innestare il programma sul giovane Samuel come da piano originale Vai al [15](#)

Verificare che il capitano della nave sia davvero Anneke e, nel caso, metterla in grado di non agire Vai al [9](#)

«Il ragazzo è solo un esperimento, abbiamo giocato un po' con il suo DNA. Quando arriveranno gli Sciacalli, allora sì che ti renderai conto di cosa sono veramente capace.»

Vai a [23](#)

Se entrambi i box sono marcati vai immediatamente a [4](#)

Tutto trema come se si dovesse spezzare, la discesa è troppo veloce per lo scafo della Dante e Marko ne è consapevole. La nave non si distruggerà, ma non sarà neanche in grado di ripartire. Come da programma. Ancora pochi istanti e Marko potrà scendere su Echo 931.

«Non credevo arrivassi fino a questo punto, e pensare che sono stato io a darti l'occasione di partecipare a questa seconda missione.»

La voce di Bernhard Van Der Meer riecheggia nella sala di carico, amplificata da una tetra eco gracchiante. Marko sorride. «Troppi tardi amico mio, non puoi più impedirmi di fuggire.»

«Lo so» risponde Bernhard, serafico. «Ma so anche che ci sono molte domande che ti stai facendo: su Blue, su Anneke e sul giovane Samuel, a cui hai innestato il programma di rieducazione.»

La consapevolezza che il suo nemico sappia di Samuel travolge Marko come un pugno allo stomaco. Bernhard sta prendendo tempo, in attesa che arrivi il suo sicario. Di questo, Marko è sicuro.

Ma deve sapere, forse da questo dipenderà il futuro di Echo 931.

Il tempo è poco e Marko deve decidere cosa chiedere. Se hai la Parola Chiave **Ferita alla Spalla** marca immediatamente un box del paragrafo. Il sicario è più vicino di quanto Marko possa credere!

Che domande farà Marko?

Perché hai messo Anneke a capo della spedizione? [Vai a 16](#)

Perché nel DNA di Samuel ci sono i geni dei nativi di Echo 931? [Vai a 22](#)

Perché hai messo Blue a capo della nave senza renderla cosciente della vera missione? [Vai a 11](#)

Marko collega il terminale alla rete della Dante X331: nessuna reazione da parte di Blue. Questo è positivo, perché la IA sembra ancora lontana dal risolvere le schermature di sistema che Marko ha impostato. Le immagini giungono inaspettate, investendo la coscienza di Marko. Un campo di fiori cangiante si estende in ogni direzione. Al centro, una figura si lascia cullare dalla leggera brezza del mattino. Una melodia, dolce e quasi sussurrata, giunge alle orecchie di Marko. Cerca di mettere a fuoco la figura, ma non ci riesce. Non capisce se sia un uomo o una donna, poi l'essere diviene di un blu intenso, prima di rarefarsi in vapore.

Marko riapre gli occhi incredulo per ciò che ha visto, consapevole di essere entrato in un sogno, il sogno della IA Mathéma Blue. Ma come può farlo un'intelligenza artificiale? Possibile che la Mente Unica di Echo riesca a influenzare anche un essere che non è fatto di carne e ossa?

Ora non è il momento, ma una volta sceso su Echo 931 dovrà capire il perché di tutto questo.

Segna la Parola Chiave: **I Fiori del Sogno** e vai a [21](#)

Marko scende a terra e il vento caldo di Echo lo accoglie come un figlio di ritorno da un lungo viaggio. Si sente a casa, ma non potrebbe essere altrimenti, Echo 931 è ormai parte di lui.

Si volta un'ultima volta, la sagoma della Dante X331 sembra un'enorme cicatrice di ferro sulla superficie immacolata del pianeta.

Il dado è tratto. Ora tutto è nelle mani di Anneke, Blue e, soprattutto, Samuel.

L'ARTIGLIO IN FIAMME IL QUICKSTART



Fuoco e Fiamme
Stefanía Ricco e Pietro Caruso

PRESTO SU
KICKSTARTER





Fuoco e Fiamme

Stefania Ricco e Pietro Caruso

INTRODUZIONE

I Draghieri sono Eroi.

Potrebbero essere definiti come un ordine cavalleresco, se sapessero cosa significa, votato alla sopravvivenza e alla protezione della specie umana su un mondo selvaggio noto come Kindsgard.

Il Giardino delle Specie è il corpo della divinità contro cui i Draghieri guidano la loro crociata deicida, Natura, ed è popolato non da animali ma da immensi e pericolosi mostri mitologici chiamati Fiere. Anche nota come Maestà, il nome del vulcano grande quanto il mondo e che ne costituisce il corpo, Natura è una divinità creatrice selvaggia e possente, che ha donato a tutte le Specie del Kindsgard le armi per sopravvivere alla dura legge del Giardino: "ogni cosa, per sopravvivere, deve ucciderne un'altra". La grande colpa di Natura è quella di aver lasciato gli Umani deboli e indifesi, in balia di ogni altra creatura, privi di qualsiasi Istinto che possa garantirne la sopravvivenza.

Questi Eroi si risvegliano tramite un atto che trasforma l'Umano, destinato a soccombere tra le fauci di una Fiera, in un Draghiere, per mezzo dell'uccisione della stessa.

Il Battesimo del Fuoco assume una connotazione mistica nella fede dei Draghieri. Essi sono infatti persuasi che, durante questo evento, Bisogno infonda in loro l'unica arma che Natura ha concesso agli Umani, una forza che è allo stesso tempo impulso eroico e senso del dovere nei confronti della specie umana: Fierezza. Da qui il loro motto: AB NECESSITATE EXCUSI, ovvero "Forgiati attraverso il Bisogno".

Due anni fa Dominic Draco, il Primo Eroe, ha imposto la creazione dell'Anello di Fuoco: un cerchio di Torri che delimita il confine tra i territori controllati dai Draghieri e il cuore selvaggio del Kindsgard, più vicino a Maestà.

Partendo con un pugno di Draghieri in avanscoperta, il Primo Eroe ha ordinato che gli altri diventassero sentinelle e si dedicassero alla crescita e alla fortificazione delle comunità di Umani. In questo Quickstart vestirete i panni di Syrus Salamander, II Salamandra dei Draghieri del Kindsgard, di stanza all'Artiglio di Fuoco, nella zona dei Crateri.

REGOLAMENTO

Nel corso della storia otterrai dei **Traguardi** e delle **Scintille**, parole chiave che potrai segnare nel riquadro alla fine del Quickstart o su un foglio di carta. Segna immediatamente i Traguardi e le Scintille quando il testo ti dice di farlo, prima di proseguire: potrebbe essere fondamentale!

Nel momento in cui la **Miccia** sarà arrivata all'ultima Scintilla (la quarta) vai direttamente al paragrafo 4 e continua a giocare da lì.

Ricorda che alcuni dei Traguardi che otterrai nel Quickstart saranno fondamentali ne L'Artiglio in fiamme, di cui questo Quickstart costituisce un vero e proprio Prologo.

La Fierezza è una meccanica unica che ti permetterà di uscire indenne dalle situazioni critiche. Quando la narrazione te lo richiederà potrai spendere un punto Fierezza SOLO SE lo avrai precedentemente guadagnato.

Avrai capito che Fierezza è la forza che permette a un Draghiere di essere l'Eroe di cui gli Umani hanno Bisogno, e questa meccanica vuole esserne la rappresentazione fedele.

SYRUS SALAMANDER

II Salamandra dei
Draghieri del Kindsgard

ARDI PRIMA DELLA FIAMMA



Traguardi

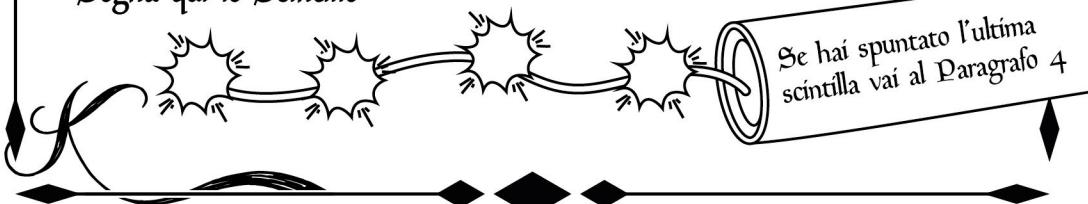
- ◊ Cintura di Esplosivi
- ◊ Allarme Tempestivo
- ◊ Piani di Costruzione
- ◊ Eroi di Guardia
- ◊ Passaggio Sicuro
- ◊ Portello Davelto
- ◊ Indicazioni Precise
- ◊ In Sicurezza

Pierezza

Segna con una / il box
se ottieni il punto
durante il gioco. Se lo
fai, potrai spenderlo
cancellandolo con una X



Segna qui le Scintille



"Scrivo queste righe per documentare la costruzione dell'Artiglio di Fuoco nella zona dei Crateri, nell'Ovest del Kindsgard. L'Artiglio è un'unica struttura in cui il basamento e la Torre sono circondati da mura circolari abbastanza spesse da permettere agli Umani di rimanere al sicuro nei loro alloggi, con scorte adeguate se la lava dovesse salire di livello. Nella Torre dell'Artiglio sono custodite le scorte di esplosivi, nei piani più alti, cosicché tutto sia perfettamente sicuro.

L'opera è terminata e gli Umani assegnati alle squadre di lavoro mi stanno aiutando nell'estrazione della Pietra di Fuoco, utile non solo alla produzione di esplosivi ma anche e soprattutto per tutte le attività di demolizione e scavo anche in altre zone del Kindsgard.

Certo, estrarre pietra sapendo che sotto il primo strato potrebbe esserci del fuoco liquido mi preoccupa costantemente, ma lascio che le squadre di Umani facciano il lavoro più sicuro e li tengo lontani dal resto. La loro sicurezza è la mia priorità. C'è un deposito anche prima del passo, in cui faccio trasportare periodicamente tutto ciò che produco e alcune provviste, in modo da rendere più sicuri i viaggi all'Artiglio della Valle per le spedizioni.

*Syrus Salamander, II Salamandra dei Draghieri del Kindsgard
II anno dalla Fondazione dell'Anello*

AB NECESSITATE EXCUSI"



1

La prima scossa ti fa rovinare la pagina: la boccetta d'inchiostro, nonostante sia fissata alla scrivania coperta di oggetti, rovescia il suo contenuto sul tuo lavoro. Fortunatamente questa è solo una parte del fascicolo contenente i Piani dell'Artiglio e la Mappa delle Gallerie.

Le pareti sembrano a posto, ma il soffitto in legno e tegole continua a vibrare. Sta succedendo qualcosa fuori. Nonostante la tua cabina abbia una finestra, dalla postazione alla scrivania non scorgi anomalie evidenti nella zona dei Crateri. Certo, potrebbe essere qualunque cosa. Sei il Draghiere della Salamandra, ciò vuol dire che il fuoco non ti spaventa, ma ci sono moltissimi modi con cui questo luogo potrebbe uccidere i tuoi Umani, e non vuoi che succeda.

Se vuoi controllare la situazione dalla finestra vai al paragrafo [14](#)

Se preferisci uscire dalla cabina vai al paragrafo [27](#)

Se invece per prima cosa suoni l'allarme per richiamare gli Umani all'Artiglio vai al paragrafo [8](#)



2

Dall'alto senti un'esplosione. La lava deve aver raggiunto le scorte di esplosivi e un rombo come di tuono segue immediatamente: la Torre dell'Artiglio sta crollando. Fortunatamente per ora siete al sicuro, ma è meglio che vi spostiate dalla zona del portello. Esistono delle Gallerie, nel fianco della montagna. Le hai sigillate qualche mese fa per l'attacco massiccio di una Covata che aveva mangiato via pezzi del vecchio portone in legno causando grosse perdite tra gli Umani. Non vorresti riaprire quel buco, ma i cunicoli potrebbero essere la vostra ultima speranza.

Superate gli alloggi degli Umani e il pozzo, arrivando al confine tra l'Artiglio e il fianco della montagna. Lì una stanza sigillata è stata creata appositamente per evitare che gli Umani attirino nuovamente le Fiere.

Apri con cautela la porta: tutto tace.

Se ordini agli Umani di aprire il portone mentre proteggi il passaggio vai al paragrafo [10](#)

Se preferisci entrare da solo all'interno della stanza vai al paragrafo [21](#)

Se hai *Allarme Tempestivo* e *Cintura di Esplosivi* vai al paragrafo [30](#)

Ti fermi e poggia una mano sul terreno. La sensazione che ti da questa vibrazione non è quella del fuoco che scorre sotto la terra. Sembra qualcosa di diverso e il rischio di avanzare su questo terreno è troppo grande. Da te dipende la sopravvivenza degli Umani dell'Artiglio, non puoi abbandonarli. Torni sui tuoi passi in tempo per entrare nell'Artiglio prima che gli Umani chiudano il passaggio. Dai istruzioni affinché una volta entrati trovino rifugio nei quartieri sicuri del basamento. La tua voce li rassicura e sebbene siano in preda al panico seguono le tue istruzioni. Una volta entrati, una scossa più forte delle altri fa tremare la struttura dell'Artiglio. Senti un rumore di ingranaggi, poi qualcosa all'ingrasso si spezza, facendo calare la gigantesca pietra che sigilla la struttura. Siete chiusi dentro, e l'unica notizia buona è che niente potrà entrare: né le Fiere, né il fuoco. Gli Umani sono indaffarati, stanno ammassando provviste convergendo verso il basamento, ognuno ha i suoi ordini. Non sai se tutti abbiano sentito i richiami, quindi sarebbe meglio controllare di persona, anche se non hai molto tempo. Sotto le voci degli Umani, da qualche parte, senti un pianto sommesso. Chiunque sia è già qui, già al sicuro, ma se ci fossi tempo potresti andare a vedere...

Spunta una Scintilla sulla Miccia.

Se hai con te le *Pagine degli Annali* vai al paragrafo [12](#)

Se segui il pianto vai al paragrafo [9](#)

Se non hai tempo e preferisci andare ai piani superiori vai al paragrafo [16](#)

L'ennesima scossa ti fa perdere l'equilibrio. Ma il tremito della terra stavolta non si ferma: capisci che è il momento di abbandonare tutto. L'Istinto ti impone di occuparti degli Umani già in salvo, li richiami all'ingresso dell'Artiglio mentre dall'alto senti un'esplosione. La lava deve aver raggiunto le scorte di esplosivi e un rombo come di tuono segue immediatamente: la Torre dell'Artiglio sta crollando. Urla agli Umani di seguirti verso i quartieri protetti del basamento in quella che adesso è una fuga.

Ci sono delle Gallerie, nel fianco della montagna. Le hai sigillate qualche mese fa per l'attacco di una Covata che aveva mangiato via pezzi del vecchio portone in legno causando grosse perdite tra gli Umani. Non vorresti riaprire quel buco, ma i cunicoli potrebbero essere la vostra ultima speranza.

Superate gli alloggi degli Umani e il pozzo, arrivando al confine tra l'Artiglio e il fianco della montagna. Lì un'anticamera sigillata è stata creata appositamente per

evitare che gli Umani attirino nuovamente le Fiere.

Apri con cautela la porta: tutto tace.

Se ordini agli Umani di aprire il portone mentre proteggi il passaggio vai al paragrafo [10](#)

Se preferisci entrare da solo all'interno della stanza vai al paragrafo [21](#)

Se hai segnato *Allarme Tempestivo* e *Cintura di Esplosivi* vai al paragrafo [30](#)



Senza fermarti a pensare alle conseguenze scendi di un piano. Il portello è aperto, tenuto in posizione dal suo peso e nient'altro. È un blocco massiccio di pietra con le intelaiature di Ferro Nero: sicuramente sarà un passaggio sufficiente per gli Umani. Probabilmente non avrai modo di recuperarlo, quindi non ti fai problemi a sollevarlo strappandolo dai cardini e dai fermi a mani nude. Poi torni di sopra, dove la lava ha quasi raggiunto i tuoi Umani. Poggi con delicatezza la lastra di roccia sulla lava, attento a non farla arrivare ai piedi della famiglia, poi fai un cenno agli adulti, che terrorizzati stringono i bambini sulla passerella improvvisata e continuano a correre verso il piano inferiore senza fermarsi.

Non è possibile recuperare il blocco di pietra: lo hai scardinato nella fretta e ora non avresti il tempo di ripararlo. Forse hai compromesso i piani inferiori, ma tutti gli Umani sono al sicuro, per ora, e non conti di rimanere nell'Artiglio.

Mentre li porti in salvo vedi che i bambini stringono due giocattoli, due pupazzi di stoffa. Riconosci i colori delle vesti e ti sorprendi di non averli mai notati prima. Sono le riproduzioni molto accurate, per quanto la stoffa possa esserlo, di due Draghieri: uno porta l'oro e sabbia del Draghiere della Sfinge e l'altro il bianco e rosso della Fenice. Sono Sandracus Sphynx e Frederich Fenice, che hanno accompagnato la nuova colonia di Umani qui dopo che tre mesi fa un attacco di Covata aveva decimato la precedente. Erano molto orgogliosi che nella colonia ci fossero ben tre bambini e li avevano personalmente affidati alle tue cure. Sandracus li aveva portati da te dicendo che sarebbero stati preziosi, perché aveva passato del tempo insegnando loro a leggere e scrivere. Ricordi che i bambini avevano pianto, quando avevano visto partire i due Draghieri che li avevano protetti durante il viaggio. Ora capisci che agli occhi dei piccoli Umani quei due Eroi avevano rappresentato l'unica salvezza per chissà quanto tempo.

Devi tenerli al sicuro.

Spunta *Eroi di Guardia* e Portello Divelto nei **Traguardi**.

Vai al paragrafo [2](#)

Spingi gli Umani riuniti nel cortile verso la Torre, rassicurandoli. Dai istruzioni affinché una volta entrati nell'Artiglio chiamino tutti i loro compagni e trovino rifugio nei quartieri sicuri del basamento, portando con loro tutto ciò che potrebbe essere utile. Sebbene siano in preda al panico seguono le tue istruzioni. L'ingresso è ampio e l'ultimo sistema di sicurezza è un blocco di pietra delle esatte dimensioni delle mura che una volta calato sarà praticamente inamovibile e sigillerà il passaggio. Una volta entrati, una scossa più forte delle altri fa tremare la struttura dell'Artiglio. Senti un rumore di ingranaggi, poi qualcosa all'ingresso si spezza, facendo calare la gigantesca pietra che sigilla la struttura. Siete chiusi dentro, e l'unica notizia buona è che niente potrà entrare: né le Fiere, né il fuoco. Gli Umani sono indaffarati, stanno ammazzando provviste convergendo verso il basamento, ognuno ha i suoi ordini. Non sai se tutti abbiano sentito i richiami, quindi sarebbe meglio controllare di persona, anche se non hai molto tempo. Sotto le voci degli Umani, da qualche parte, senti un pianto sommesso. Chiunque sia è già qui, già al sicuro, ma se ci fossi tempo potresti andare a vedere...

Spunta una Scintilla sulla Miccia.

Se hai con te i *Piani di Costruzione* vai al paragrafo [12](#)

Se segui il pianto vai al paragrafo [9](#)

Se non hai tempo e preferisci andare ai piani superiori vai al paragrafo [16](#)

Ti apposti dietro la gabbia, accovacciandoti per ridurre il bersaglio. Metti mano alla cintura: hai con te ampolle di Sangue di Salamandra a sufficienza, quindi ne sganci una e ne impugni il collo, preparandoti a scagliarla. Fissi lo sguardo sul liquido rosso, immobile, ascoltando.

I tremiti della terra si fanno sempre più frequenti, ma non puoi lasciarti distrarre.

Poi lo senti. Il suo sibilo è inconfondibile e sembra che stia puntando alla carcassa schiacciata di Covata, ma non puoi esserne certo. Potrebbe averti visto mentre arrivavi e aver aspettato il momento giusto.

Riesci a immaginare il grosso corpo serpantino che striscia oltre la gabbia. Hai bisogno solo che si scopra.

Stringi i denti e dai un colpo leggero alla gabbia con l'elsa della tua Mordifiamma. Il suono profondo del metallo su metallo interrompe il sibilo. Al primo fruscio ti alzi in piedi, ruotando e scagliando la tua ampolla a occhi chiusi. La senti infrangersi al momento giusto, poi il Basilisco comincia a contorcersi, sibilando ancora. Per te è il momento di allontanarti e di guardare cautamente gli effetti del

tuo attacco.

La testa e gli occhi sono in fiamme grazie al Sangue di Salamandra: non è più un pericolo.

Quando le spire si placano ti avvicini per tagliare la testa con un solo fendente, poi ripulisce la sciabola con un lembo della tua veste. Ora siete al sicuro, perlomeno dai pericoli conosciuti. Non ti resta che raggiungere gli Umani all'Artiglio.

Spunta *In Sicurezza* nei Traguardi.

Vai al paragrafo [20](#)



C'è un allarme che suoni generalmente quando vedi arrivare delle Fiere: la corda è vicina alla tua scrivania e per prima cosa la tiri svariate volte, senza contarle. Non ne senti il suono, perché arriva fin dentro la Cava. Richiamerà la squadra di lavoro all'Artiglio, dove sarà almeno sotto la tua protezione. Ti alzi e vai verso la porta, ma un sibilo soffocato attira la tua attenzione. Il tuo sguardo cade sulle tue scorte di esplosivi: la cintura che porti sempre con te è aperta sul tavolo da lavoro, attaccato al muro. In alto, si sta aprendo un buco nel tetto, da cui comincia a colare della lava.

Spunta *Allarme Tempestivo* nei Traguardi.

Se vuoi portare in salvo i tuoi esplosivi prima che crolli tutto vai al paragrafo [25](#)

Se preferisci dirigerti fuori senza perdere tempo vai al paragrafo [19](#)

Se metti mano alla sciabola vai al paragrafo [17](#)



Ti dirigi verso il pianto: sembra provenire dalla sala della mensa. Quando entri le tavolate deserte ti trasmettono un senso di abbandono, come se l'Artiglio fosse già vuoto. Ma non sbagliavi, i singhiozzi vengono proprio da lì, precisamente da sotto uno dei tavoli coperti dalle pesanti tovaglie.

Non ti è difficile immaginare sotto quelle tovaglie il rifugio di un bambino, nei suoi giochi. Percorri la sala in silenzio fino a raggiungere il punto giusto.

Scosti la tovaglia con gentilezza, rivelando una figuretta minuta accoccolata lì sotto: gli occhi della piccola Umana, velati di lacrime, si rivolgono a te. Nel vederti smette improvvisamente di piangere, tirando su col naso. Le porgi il braccio e

quando timidamente la piccola si decide a venire verso di te la tiri su senza sforzo, stringendola. Pian piano la senti calmarsi e senti di aver fatto la cosa giusta: questo è ciò che un Draghiere dovrebbe fare.

La speranza degli Umani è quello che vi rende ciò che siete.

Torni dagli altri Umani e affidi la piccola alle cure di una di loro, poi guardi il portello di sicurezza: ti rimane da controllare il piano superiore.

Guadagni un punto *Fierezza*: da adesso, se necessario, potrai spenderlo.

Spunta una *Scintilla* sulla **Miccia**.

Vai al paragrafo [16](#)



Entri nella stanza per primo e fai cenno a un gruppo di Umani di dirigersi verso le leve. Posizionano alcune torce in modo che tutto sia illuminato. Un complesso sistema di ingranaggi ingombra per intero la parete in fondo: il nuovo portone è immenso e sfoderi la tua Mordifiamma preparandoti ad affrontare qualsiasi cosa esca da lì. Una volta sicuro della tua posizione fai un cenno a un secondo gruppo di Umani, che dovranno disattivare i sistemi di sicurezza suggeriti da Bartholomew Brood, il Draghiere della Covata.

Poi senti un tonfo. Ti volti in tempo per vedere uno degli Umani disteso a terra: mentre si rialza capisci che ha mosso qualcosa, cadendo o forse cercando di spostarlo con il piede. Il paletto era ben piantato a terra, era bene in vista e non riesci a capacitarti del fatto che un Umano abbia potuto ignorarlo, o peggio sabotarlo.

Per un momento pensi che non sia successo nulla, poi la porta si chiude con un tonfo alle vostre spalle e dal punto in cui si trovata il pezzo di legno comincia a salire una nebbiolina verdastra. Non hai il tempo nemmeno di pensare a sfondare la porta: l'aria ti sta bruciando i polmoni. Lo ricordi benissimo: avete usato lo stesso gas corrosivo prodotto da quella Covata come difesa aggiuntiva, ma ora si ritorce contro di voi. Nonostante tu sia resistente anche al fuoco, la tua pelle si sta coprendo di piaghe e comincia a staccarsi dalla carne. Assisti impotente mentre gli Umani intorno a te, quelli che ti erano stati affidati, subiscono lo stesso destino, mentre le urla si spengono man mano che il gas corrosivo mangia le loro corde vocali. L'ultima cosa che vedi, per molto tempo prima di morire, è lo sguardo spento degli Umani rivolti verso di te. Avresti dovuto salvarli.

La tua avventura è finita, Natura ha vinto.

Non ci sarà un nuovo Draghiere col tuo nome finché Fierezza non lo vorrà.

Ordini ai tuoi Umani di dirigersi velocemente verso l'Artiglio e di chiamare la ritirata nei quartieri protetti del basamento. Non sai esattamente cosa potrebbe succedere: il fuoco dall'alto non era un'ipotesi presa in considerazione nel progetto, quindi devi assicurarti una via di fuga, e l'unico modo per uscire dai Crateri verso il passo è il ponte di pietra. Non puoi portare gli Umani fin lì, dovranno comunque preparare delle provviste. Aggiri la struttura imponente dell'Artiglio, mentre intorno a te le scosse si fanno più insistenti. La terra sotto i tuoi piedi trema a tal punto da sollevare la polvere nera in una nebbiolina vibrante che ti arriva quasi alla caviglia. C'è un rombo basso, costante, qualcosa che non avevi mai sentito prima.

Se ti fermi per capire cosa possa essere vai al paragrafo [26](#)

Se ritieni che sia un rischio inutile e vuoi tornare indietro vai al paragrafo [3](#)

Se proseguì verso il ponte affrettando il passo vai al paragrafo [15](#)

Sgombri un tavolo, lasciando in bella mostra i Piani di Costruzione dell'Artiglio e la Mappa delle Gallerie. Queste pagine contengono la descrizione più accurata dell'Artiglio scritta finora, aiuteranno chiunque verrà dopo di te ad affrontare l'Artiglio e i Crateri, se tu non dovessi farcela. Il pianto che sentivi prosegue: decidi di andare a vedere cosa sta succedendo.

Spunta *Indicazioni Precise* nei Traguardi.

Spunta una Scintilla sulla Miccia.

Vai al paragrafo [9](#)

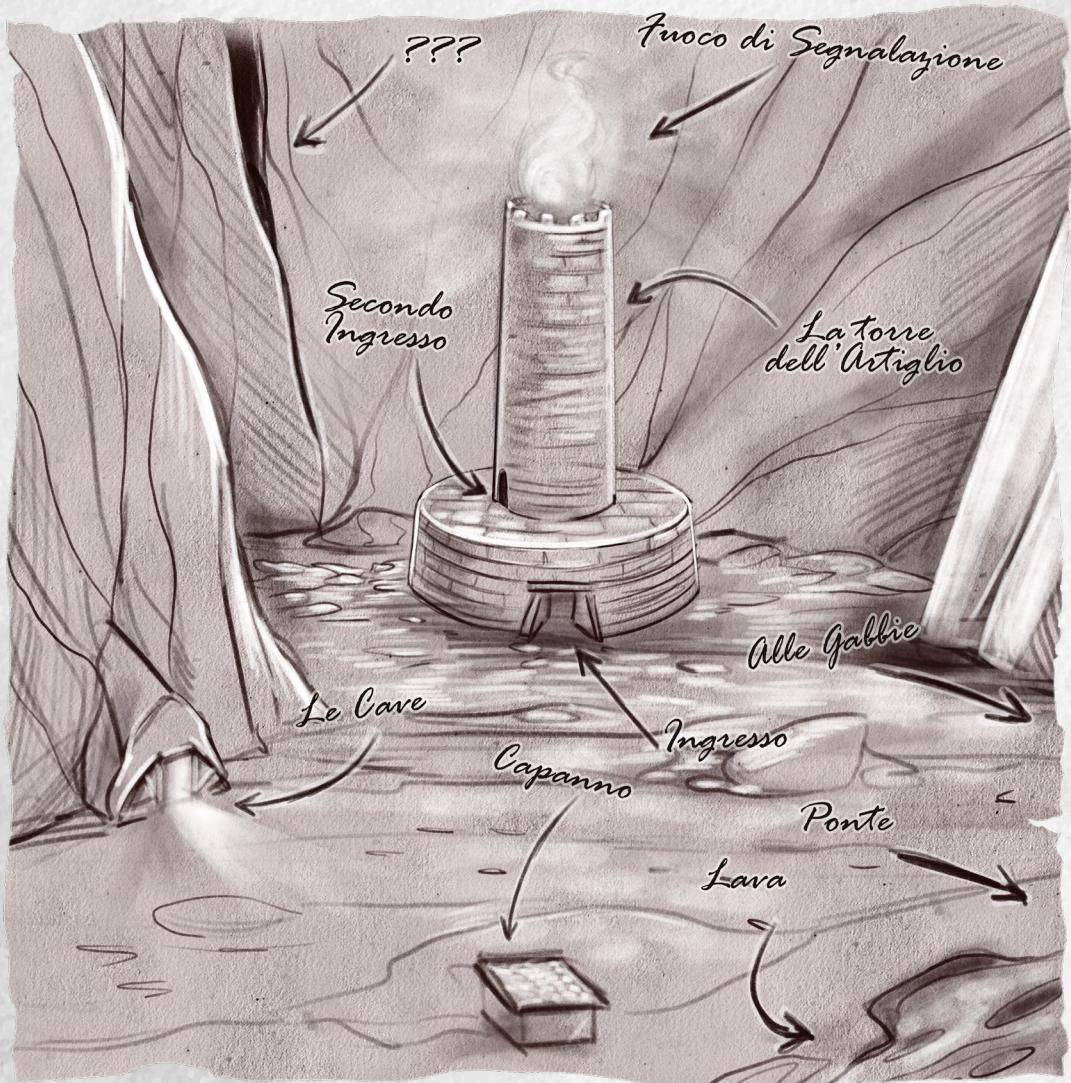
Ti ci vuole un po' più del previsto ma sollevare gli Umani, anche gli adulti, per te non è un problema. Porti in salvo i bambini per primi, poi i genitori, attraversando con calma la pozza di lava. Sotto i tuoi piedi senti che il pavimento del piano sta per cedere: la Torre non durerà a lungo, soprattutto se la lava dovesse arrivare agli esplosivi. Raggiungi il piano inferiore con gli Umani e chiudi ermeticamente il portello alle tue spalle. Mentre scendono le scale vedi che i bambini stringono due giocattoli, due pupazzi di stoffa. Riconosci i colori delle vesti e ti sorprendi di non averli mai notati prima. Sono le riproduzioni molto accurate, per quanto la stoffa possa esserlo, di due Draghieri: uno porta l'oro e sabbia del Draghiere della Sfinge e l'altro il bianco e rosso della Fenice. Sono Sandracus Sphynx e Frederich Fenice,

che hanno accompagnato la nuova colonia di Umani qui dopo che tre mesi fa un attacco di Covata aveva decimato la precedente. I Draghieri erano molto orgogliosi che nella colonia ci fossero ben tre bambini, e li avevano personalmente affidati alle tue cure. Sandracus li aveva portati da te dicendo che sarebbero stati preziosi, perché aveva passato del tempo insegnando loro a leggere e scrivere. Ricordi che i bambini avevano pianto, quando avevano visto partire i due Draghieri che li avevano protetti durante il viaggio. Ora capisci che agli occhi dei piccoli Umani quei due Eroi avevano rappresentato l'unica salvezza, per chissà quanto tempo.

Devi tenerli al sicuro.

Spunta Eroi di Guardia nei Traguardi.

Vai al paragrafo 2



Ti alzi e guardi attraverso il vetro: le squadre da lavoro non sono in vista. Gli Umani nella cava sono troppo abituati alle scosse che affliggono questa zona e nessuno di loro è uscito a controllare. Cercando di capire cosa ci sia di strano sposti lo sguardo sul fianco della montagna, verso l'Artiglio, e noti dei conglomerati di roccia fusa che stanno esplodendo da una spaccatura nella roccia che stamattina non c'era. Mentre li osservi la stanza trema di nuovo e uno schianto ti costringe a voltarti, giusto in tempo per vedere un enorme lapillo sfondare il tetto e atterrare sulle tue scorte.

L'esplosione dei sacchi di Polvere di Fuoco sparsi per la cabina ti lascia senza fiato. Ti rendi conto lucidamente che le fiamme stanno bruciando tutto quello che hai intorno: tra poco anche il resto del soffitto cederà.

Attraverso il fuoco vedi che tuttii tuoi preziosi materiali sono andati. Mentre vai verso la porta ti rendi conto che non c'è niente che si sia salvato, tranne forse le scorte di pelle di Salamandra, ignifughe proprio come te. Ci sarà tempo di recuperarle.

Lanci un ultimo sguardo alla scrivania, la cui struttura sta cominciando a crollare mentre il fuoco la consuma. Poi, buttando giù quello che è rimasto della porta di legno, che cede immediatamente sotto il tuo stivale, esci alla luce del sole. L'unica cosa uscita indenne dal rogo sei tu, con la tua veste in preziosa pelle di Salamandra e gli stivali dello stesso materiale. E ovviamente Mordifiamma, la tua sciabola di vetro-ferro, che resiste alle temperature più alte: come te, lei è abituata ad affrontare il fuoco.

Alle tue spalle, il resto della cabina crolla su se stessa.

Spunta una *Scintilla* sulla *Miccia*.

Vai al paragrafo [23](#)

Fai qualche passo avanti e il rombo sotto i tuoi piedi si fa più forte. Poi il terreno si spacca all'improvviso, facendoti perdere l'equilibrio.

Nello spazio di un respiro, il tempo che ci metti a recuperare l'equilibrio, il terreno sotto di te si apre all'improvviso verso l'alto. Quello che percepisci, prima del buio, è la pressione di una quantità indefinita di frammenti di roccia che si piantano nelle gambe, sull'inguine e solo successivamente, mentre stai cadendo, nel petto, accompagnate da un calore diverso da quello delle fiamme.

Ti ritrovi riverso a terra, le tue gambe, che senti a malapena, sono sospese su un cratere che prima non c'era. Quando il getto d'acqua si spegne, senza avere la forza di opporsi, senti che stai scivolando all'interno di quel foro, ma non ne hai mai

visto uno simile. Non c'è mai stata dell'acqua, dove c'era solo fuoco: qualcosa è cambiato in profondità.

A un certo punto senti dell'acqua, anch'essa bollente, e vi affondi senza riuscire ad opporvi.

La tua avventura è finita, Natura ha vinto.

Non ci sarà un nuovo Draghiere col tuo nome finché Fierezza non lo vorrà.



Le voci degli Umani ti arrivano chiare: ci sono urla e richiami, ma qui nella Torre non vedi nessuno.

La luce è sbagliata: c'è un intenso bagliore rosso ovunque. Muovi un passo sul pianerottolo e affondi il piede in qualcosa di morbido e caldo. Mentre la lava avvolge il tuo stivale ti rendi conto che la parete che poggia sul fianco della montagna ha subito un'infiltrazione. Non sai in che condizioni sono i piani superiori della Torre, ma questo sicuramente comprometterà l'integrità strutturale.

Sali ancora: la pozza di lava invade un intero piano, e una famiglia è abbracciata dall'altro lato della stanza. Madre, padre e due bambini si sono rintanati sotto lo stipite di una porta: la lava non è ancora arrivata lì. Una nuova scossa scuote la Torre, capisci che la struttura è vicina al collasso. Tu puoi attraversare il fuoco indenne, ma dovresti portarli in salvo uno per uno attraverso la lava.

All'improvviso ti torna in mente il portello che divide la Torre dal basamento. È l'ultima difesa della Torre dalla lava, anche se in questa situazione speravi potesse proteggere il basamento, ma potrebbe aiutarti a velocizzare il salvataggio... sai bene cosa succederebbe se la lava arrivasse ai piedi degli Umani.

Se hai suonato un *Allarme Tempestivo* vai al paragrafo [22](#)

Se vuoi portarli in salvo uno a uno vai al paragrafo [13](#)

Se preferisci usare il portello vai al paragrafo [5](#)

Seguendo il tuo Istinto esplosivo sfoderi Mordifiamma, la tua sciabola di ferro-vetro con un unico, fluido movimento, giusto in tempo per intercettare delle gocce di lava che dal soffitto sarebbero cadute direttamente sul tavolo da lavoro, facendo esplodere tutto, te compreso. La lama è stata creata per resistere alle temperature più alte, non teme il fuoco. Senza perdere altro tempo raccogli la tua cintura ed esci dalla cabina.

Spunta *Cintura di Esplosivi* nei **Traguardi**.

Spunta una *Scintilla* sulla **Miccia**.

Vai al paragrafo [19](#)

Hai solo la tua Mordifiamma per affrontare il Basilisco e questo richiederà della strategia. Fai qualche passo in mezzo alle gabbie, tenendo lo sguardo fisso sul terreno. La roccia screpolata e nera non ti consente di scorgere tracce della Fiera che stai cacciando, quindi devi lasciare che sia lei a venire da te.

Vai verso la sua gabbia, l'unica completamente chiusa, infilandoti all'interno. Nessuno dei due avrà lo spazio di muoversi e tu userai la sua ombra contro di lui. Fai risuonare la gabbia colpendo il metallo con il metallo: non ci vuole molto prima che tu possa vedere l'ombra della Fiera appena oltre la porta. Abbassi immediatamente lo sguardo, e aspetti immobile: il Basilisco deve pensare che tu sia una preda facile. Vedi la sua ombra che si avvicina a te e mentalmente calcoli la distanza che vi separa.

L'esito dello scontro si deciderà in pochi attimi.

Vedi che il collo si ritrae per attaccare e alzi la sciabola in un poderoso fendente. La testa del Basilisco rotola vicino ai tuoi piedi.

Ora siete al sicuro, perlomeno dai pericoli conosciuti. Non ti resta che raggiungere gli Umani all'Artiglio.

Spunta *In Sicurezza* nei **Traguardi**.

Spunta una *Scintilla* sulla **Miccia**.

Vai al paragrafo [20](#)

Ti chiudi la porta alle spalle.

Guardi verso la Cava. La squadra di Umani che lavora lì non è ancora consapevole del pericolo. Cercando di capire cosa ci sia di strano sposti lo sguardo sul fianco della montagna, verso l'Artiglio, e noti dei conglomerati di roccia fusa che stanno esplodendo da una fessura che stamattina non c'era, grossi e tanto potenti da arrivare fino alla tua zona.

Mentre ti chiedi cosa abbia provocato quella spaccatura, un grosso blocco di roccia ricoperto di lava si schianta sulla tua cabina, provocando un'enorme esplosione.

Le tue scorte sono inutilizzabili e ora sei solo, con la tua veste in preziosa pelle di Salamandra e gli stivali dello stesso materiale. E ovviamente Mordifiamma, la tua sciabola di vetro-ferro, che resiste alle temperature più alte: come te, lei è abituata ad affrontare il fuoco.

Alle tue spalle, il resto della cabina crolla su se stessa.

Vai al paragrafo [23](#)

Una nuova scossa, più forte delle altre, fa tremare il terreno: in lontananza senti il boato dell'enorme masso che chiude l'ingresso dell'Artiglio. La sua massa del lo rende pressoché inamovibile, è l'ultimo sistema di sicurezza della struttura: l'unico altro accesso si trova dal lato della montagna e ne attraversa le viscere per miglia e miglia. Non sai, dopo tutta questa attività sismica anomala, in che condizioni siano le gallerie. Qualcosa è andato storto, non avete più un passaggio, ma gli Umani sono al sicuro e non ti resta che raggiungerli arrampicandoti. Cominci a scalare il basamento, per arrivare alla porta della Torre che da sul tetto. L'accesso è pensato per le riparazioni veloci dell'esterno, lo sigillerai dietro di te una volta entrato. Arrivato sulla spianata ti guardi intorno, finalmente da un punto rialzato. È il fianco della montagna a preoccuparti davvero. Oltre a uno zampillare di fuoco costante, in alto, sopra la Torre, la spaccatura si fa sempre più evidente. Quel che ti fa riflettere è che ci dev'essere qualcosa di davvero enorme che ostruisce i condotti, per deviare la lava dal terreno fino a lassù. Qualcosa che durante l'ultima eruzione dei crateri non c'era. Queste scosse non sono normali, e devono aver modificato la zona in modi che non capisci. Guardando verso il ponte, vedi anche che a intervalli regolari altri getti d'acqua soffiano dal terreno: anche quello è un fenomeno nuovo, a cui non sai dare un nome. Riporti l'attenzione al problema più imminente, imboccando la porta e sigillandola alle tue spalle.

Spunta una Scintilla sulla Miccia.

Vai al paragrafo [16](#)

Entri nella stanza portando con te una delle torce degli Umani, la posizioni all'ingresso e subito ti dirigi verso le leve. Un complesso sistema di ingranaggi ingombra per intero la parete in fondo: il nuovo portone è immenso e sfoderà la tua Mordifiamma preparandoti ad affrontare qualsiasi cosa esca da lì. Non ti preoccupi di disattivare i sistemi di sicurezza suggeriti da Bartholomew Brood, il Draghiere della Covata. Sono stati creati in modo che se qualcosa dovesse sfondare il portone non riuscirebbe comunque a uscire vivo dalla stanza, irta di trappole di ogni genere. Ma sono trappole che conosci bene, quindi se qualcosa dovesse andar storto potresti usarle a tuo favore.

Quando tiri le leve che aprono il portone, questo si solleva senza un solo cigolio. Un lavoro ben fatto.

Ti sposti verso il centro della stanza, aspettando che i tuoi occhi si abituino al buio della galleria. Una folata d'aria entra dalle cunicoli e la luce si abbassa per un momento. In quel momento, fulmineo, qualcosa di enorme che il buio nascondeva perfettamente ti infilza al centro del petto.

Boccheggi, stringendo ancora Mordifiamma con tutta la forza che hai. Ora che i tuoi occhi, troppo tardi, si sono abituati al buio, dietro la corazza chitinosa dell'esemplare di Covata che ti ha appena sconfitto vedi tanti piccoli movimenti. Sono troppi: la porta alle tue spalle non reggerà. Gli Umani sono spacciati.

La tua avventura è finita, Natura ha vinto.

Non ci sarà un nuovo Draghiere come te finché Fierezza non lo vorrà.

Se hai guadagnato un *Punto Fierezza* e puoi spenderlo, invece, fallo e vai al paragrafo [28](#)

Ti affacci al piano di sotto e chiama a te la squadra di lavoro della cava, accorsa all'Artiglio grazie al tuo allarme. Sono ben addestrati e arrivano da te in un attimo. Gli spieghi cosa fare, quindi attraversi la pozza di lava per raggiungere la famiglia. Tranquillizzi i genitori e prendi in braccio il primo bambino, il più piccolo. Al tuo conteggio, lanci il piccolo agli Umani dall'altra parte della pozza. Mentre è in aria il bambino si lascia sfuggire un urlo e lascia cadere nel fuoco il pupazzo che stava stringendo. Ti fa un po' effetto vedere un piccolo Frederich Fenice che affonda nella lava, le vesti bianche e rosse che prendono fuoco e si consumano sotto i vostri occhi. Il fratello maggiore trattiene il fiato quando lo sollevi e stringe a sé il suo pupazzo: rappresenta il Draghiere della Sfinge. Ora che ci pensi, quella famiglia fa parte dell'ultima colonia, sono stati accompagnati qui da Frederich Fenice e

Sandracus Sphynx: quei bambini ti erano stati affidati personalmente, perché il Draghiere della Sfinge aveva insegnato loro a leggere e a scrivere, cosa molto rara tra gli Umani. Ricordi che i bambini avevano pianto, quando avevano visto partire i due Draghiere che li avevano protetti durante il viaggio. Ora capisci che agli occhi dei piccoli Umani quei due Eroi avevano rappresentato l'unica salvezza per chissà quanto tempo. Devi tenerli al sicuro. Lanci il bambino ai tuoi Umani, che lo prendono al volo come avevano fatto col fratellino.

Non puoi fare lo stesso con i genitori, quindi li trasporti uno per volta per poi condurre tutti al piano inferiore, chiudendo il portello di sicurezza alle vostre spalle.

Vai al paragrafo [2](#)



Una nuova scossa scuote il terreno: in lontananza, l'ingresso della Cava viene bloccato da una frana. Questa zona è solo roccia nera e polvere e la frana ne alza un bel po'.

Nel cortile tra il tuo capanno ormai inutilizzabile e la mole dell'Artiglio alcuni Umani si stanno raggruppando e guardano nella tua direzione, indecisi su cosa fare. Per ora devi portarli al sicuro, all'Artiglio. Se in seguito foste costretti a lasciarlo, il fuoco di segnalazione in cima alla Torre si spegnerebbe e qualcuno verrebbe a controllare.

Non sai ancora con precisione cosa aspettarti, ma ci sono due problemi che ti preoccupano: le gabbie in cui tieni rinchiusa alcune Fiere utili per i tuoi esplosivi e il ponte che collega i Crateri al Passo. Le gabbie potrebbero aprirsi a causa delle scosse o delle bombe piroclastiche e avreste delle Fiere in giro qualora foste costretti a scappare, mentre il secondo... potrebbe essere la vostra unica via di fuga.

Spunta una *Scintilla* sulla **Miccia**.

Se vuoi portare gli Umani all'Artiglio vai al paragrafo [6](#)

Se vuoi preparare il ponte sui Crateri per una tempestiva evacuazione vai al paragrafo [11](#)

Se invece vuoi assicurarti che le Fiere nelle gabbie non siano un pericolo vai al paragrafo [29](#)

Ti muovi verso il fianco dell'Artiglio, confidando nel fatto che avere le spalle coperte sarà un vantaggio. Il Basilisco può attaccarti solo frontalmente e vedrai la sua ombra sul terreno. Ti prepari all'arrivo della Fiera, che non ti delude.

Presto senti l'inconfondibile sibilo, presagio infastidito in Natura: poche Specie riescono a sfuggire allo sguardo del Basilisco. Ma tu non sei una preda: sei un Draghiere, scelto da Fierezza per proteggere la Specie innocente, l'unica che merita di sopravvivere. Gli Umani.

Attendi immobile, mentre la Fiera si avvicina: il Basilisco deve pensare che tu sia una preda facile. Mentalmente calcoli la distanza che vi separa. L'esito dello scontro si deciderà in pochi attimi.

Vedi che il collo si ritrae per attaccare e stai per alzare la tua sciabola in un poderoso fendente, ma Natura ha deciso diversamente. Una scossa più forte delle altre ti destabilizza e mentre perdi l'equilibrio il tuo sguardo si alza per un solo, fatale istante.

L'ultima cosa che vedi sono gli occhi gialli... e non puoi urlare, perché la tua carne si sta già mutando in pietra. Non succede lentamente come con le Fiere dal sangue acido e corrosivo che sono immobili nelle gabbie. La tua carne è innocua e nello spazio di un respiro del Draghiere non rimane che una statua.

La tua avventura è finita, Natura ha vinto.

Non ci sarà un nuovo Draghiere col tuo nome finché Fierezza non lo vorrà.

Scatti verso gli esplosivi. Qualche goccia di lava cade sulle micce, che si accendono sfrigolando. Nel tentativo di spegnerle non ti accorgi del pericolo più grande: il soffitto crolla sotto il peso di un enorme frammento di roccia ricoperto di lava, che si schianta esattamente davanti a te, sulla tua attrezzatura. Non è il calore del fuoco, che accogli come un vecchio compagno sulla pelle: il Draghiere della Salamandra non può bruciare. Sono i frammenti di roccia scagliati con violenza dalle tue sostanze, che si piantano nel tuo corpo squarciano i tessuti proprio come succede alle Fiere che combatti.

Non avevi scelta: senza i tuoi strumenti non avresti saputo come combattere. O almeno è quello che ti dice il tuo Istinto, mentre i tuoi polmoni faticano a darti ossigeno, in parte per il fumo e le fiamme e in parte per il sangue che, dal rumore che fanno, sembra averli riempiti.

Crolli a terra sapendo di aver fatto tutto ciò che potevi e pregando che i tuoi

Umani si salvino dalla catastrofe imminente. Per la prima volta nella tua lunga vita stai soffocando, ma per una beffa di Natura non è il fumo a ucciderti. Non credevi che sarebbe stato possibile morire annegato in questa parte del Kindsgard, eppure...

La tua avventura è finita, Natura ha vinto.

Non ci sarà un nuovo Draghiere col tuo nome finché Fierezza non lo vorrà.



Poggi una mano sul terreno, cercando di intuire l'origine della vibrazione anomala. Chiudi gli occhi e immagini i movimenti del fuoco che scorre continuamente sotto il terreno, ma la sensazione è diversa.

A qualche passo da te, verso il ponte, il terreno si spacca improvvisamente e un getto d'acqua ad alta pressione proietta frammenti di roccia verso l'alto a una velocità impressionante a una temperatura che non credevi l'acqua potesse raggiungere senza evaporare. Alcuni frammenti ti arrivano addosso senza scalfirti, e il getto d'acqua continua a soffiare per svariati secondi. Poi tutto finisce. La terra è quieta, per il momento. Passi velocemente vicino al buco rimasto e ti rendi conto che è grande abbastanza perché qualcuno possa caderci: se avessi continuato a camminare avresti corso un serio pericolo.

Superi il buco e ti dirigi nuovamente verso il ponte.

Quando raggiungi la struttura monolitica ringrazi i progetti del Draghiere del Roc, che permettono a una piccola leva di sollevare quella mole di pietra.

Una complessa struttura in muratura racchiude un argano metallico che da solo sostiene il peso del ponte. Travi fatte di Ferro Nero sostengono la struttura in pietra: è impossibile che bruci una volta adagiata sulla lava.

Senza pensarci due volte cominci a far girare la ruota che abbassa il ponte, aprendo il passaggio. Solitamente rimane alzato per impedire almeno quell'accesso alle Fiere che non possano volare o attraversare il fuoco liquido. Poco più avanti, infatti, una depressione del terreno crea una zona costantemente allagata di lava bollente. Quando lasci andare il ponte, che si adagia quasi tuffandosi sul terreno instabile, torni indietro, chiedendoti se riuscirete ad attraversarlo prima che sia troppo tardi.

Spunta Passaggio Sicuro nei Traguardi.

Vai al paragrafo [20](#)

Afferri i Piani di Costruzione dell'Artiglio di Fuoco, portandoli con te mentre vai verso la porta. All'ultimo secondo allunghi una mano sul tavolo per prendere anche la tua cintura: nelle scarselle un buon assortimento di esplosivi riposa in attesa della prossima caccia. Ti senti più sicuro, allacciando il cinturone sui fianchi, e senza esitare ulteriormente esci alla luce del sole.

Spunta *Piani di Costruzione e Cintura di Esplosivi* nei Traguardi.

Vai al paragrafo [19](#)

Pensi al volto della bambina che hai salvato: non puoi lasciare che tutto finisca così. Questo pensiero ti infonde nuova forza. Pianti la tua Mordifiamma tra gli occhi della creatura, molto vicino al corno che ti ha infilzato. La testa piccola è molle, non completamente coperta dal carapace. Cercando di allontanarti da sé la Fiera ti scaglia via. Ti rialzi senza perdere tempo e torni a colpirla con la tua sciabola: grazie alla tua forza la lama si pianta saldamente nella corazza chitinosica che ricopre il corpo. Hai un piano, perché conosci bene queste Fiere, le hai già combattute prima. Quest'esemplare è grosso quattro volte te, e la battaglia di resistenza dura qualche secondo, poi riesci a spingerla all'interno del cunicolo con un urlo gutturale. Sai cosa devi fare ora. Capovolgi di forza bruta la creatura e pianti la tua sciabola nel ventre molle.

Con dei versi striduli le altre Fiere, decisamente più piccole, si ritraggono dal compagno morente, e così fai anche tu, mentre già senti ribollire l'acido che tra poco esploderà dalla creatura.

Recuperi la tua arma e torni verso gli Umani, ansimando e mettendoti davanti alla porta. Se sai come funzionano queste Fiere, non torneranno indietro per un bel po', perché la loro guida è morta. Quello che rimane da capire è perché fosse così vicina al portone: di solito le regine, anche quelle piccole, vengono difese.

L'importante, ora, è che il passaggio sia libero.

Fierezza col tempo guarirà la tua ferita, ma per ora dovete proseguire.

Il viaggio sarà lungo.

FINE

Lontano dall'ingresso dell'Artiglio c'è la zona delle gabbie: sono state progettate dal Draghiere del Roc per i tuoi scopi. Alcune specie ti servono per le sostanze prodotte dai loro corpi, ma non puoi allontanarti dall'Artiglio per il tempo necessario a cacciarle. Una Salamandra per il sangue infiammabile e la pelle, un Basilisco per il veleno corrosivo, un Terapode per la corazza, alcuni esemplari di Covata che stai studiando da qualche mese dopo la loro irruzione nell'Artiglio, anche loro hanno qualcosa di corrosivo, ne avete ricavato un gas. Devi raggiungere le gabbie ed eliminare quelle Fiere prima di andartene con gli Umani: non puoi permetterti di lasciarle vive alle tue spalle, sarebbe troppo rischioso. Le gabbie sono in Ferro Nero del Behemoth, il materiale più resistente del Kindsgard, e ognuna di esse è stata progettata appositamente per contenere un preciso tipo di Fiera. Estrai l'arma prima di voltare l'angolo.

I giganteschi lapilli sono arrivati anche qui: una delle gabbie è collassata sotto un masso del doppio delle sue dimensioni. Le altre sono state rovesciate dalla potenza dell'urto e in molti casi si sono attivati i meccanismi di difesa. La gabbia schiacciata era quella della Covata, la più piccola: l'urto del masso deve aver attivato la difesa, gli esplosivi posti all'interno hanno fatto il loro lavoro, ma l'acido esploso dalle viscere delle Fiere ha corroso le sbarre, che si sono piegate sotto il peso del lapillo. Guardando le altre gabbie vedi un grosso problema, per te. Ti chiedevi come mai ci fosse tutto quel silenzio e ora capisci: le Fiere sono immobili, i loro colori smorzati da un grigiore che si è diffuso su pelle e corazze. Sono state pietrificate.

Cominci a muoverti lentamente, tenendo lo sguardo fisso al terreno. Sai come si combatte il Basilisco, ma il tuo stile richiede che tu riesca a vedere il tuo nemico, invece ora dovrà lottare quasi alla cieca. Ti muovi lentamente tra le gabbie, due alla tua destra e due alla tua sinistra. I resti della Covata, ancora freschi e non pietrificati, potrebbero essere appetibili per il Basilisco, quindi decidi di tenerti vicino a quella gabbia, nella speranza che il cibo facile distrappa la Fiera.

Se hai la *Cintura di Esplosivi* vai al paragrafo [7](#)

Se vuoi combattere in mezzo alle gabbie per cercare copertura vai al paragrafo [18](#)

Se vuoi sfruttare la parete rocciosa per trovare vantaggio vai al paragrafo [24](#)

Entri nella stanza e subito fai cenno alla tua squadra di lavoro di dirigersi verso le leve. Seguendoti, posizionano le torce in modo che tutto sia illuminato e si dividono in due gruppi. Un complesso sistema di ingranaggi ingombra per intero la parete in fondo: il nuovo portone è immenso e sfoderi la tua Mordifiamma preparandoti ad affrontare qualsiasi cosa esca da lì. La squadra di lavoro ha aiutato a costruire questo posto e a piazzare le trappole. Evitano con cura i dispositivi di sicurezza, si coprono la bocca con i vestiti, poi aspettano un tuo cenno per aprire il portone. Una volta sicuro della tua posizione fai loro un cenno.

Le torce ben posizionate illuminano immediatamente i lucidi carapaci della Covata in attesa dietro il portone. Non attendi che gli ingranaggi finiscano il loro lavoro, e sganci due ampolle di Sangue di Salamandra dalla tua Cintura di esplosivi, lanciandole basse verso zampe e corazze chitinose.

Le fiamme divampano immediatamente, e un odore acre si alza nella stanza, mentre con grida stridule la Covata comincia a fuggire nei cunicoli.

La squadra di Umani, ben addestrata, si è accovacciata coprendosi la testa in un angolo.

Torni verso gli altri mettendoti davanti alla porta e fai in modo che passino al centro esatto della stanza. Se sai come funzionano queste Fiere non torneranno indietro per un bel po'. Quello che rimane da capire è perché fossero così vicine al portone.

L'importante, ora, è che il passaggio sia libero.

Dovete proseguire. Il viaggio sarà lungo.

FINE

LA CITTÀ CHE RIDE
IL QUICKSTART



 SCHERZI DEL DESTINO
VIVIANA DE SIMONE

PRESTO SU
KICKSTARTER



SCHERZI DEL DESTINO

VIVIANA DE SIMONE

INTRODUZIONE

Benvenguto nel Quickstart del LibroGame “La Città che Ride”.

La storia che stai per leggere ti appartiene. Sei tu a interpretarla, a portarla avanti. Le tue scelte saranno fondamentali perciò presta attenzione, perché quello che fai influenzerà la vicenda, a volte anche di libro in libro.

Il mondo che conoscevi sta per crollare e un uomo sarà solo a fronteggiare un orrore sconosciuto e inarrestabile.

Sopravvivere è l'obiettivo. Sarai all'altezza?

“Scherzi del Destino” è il Quickstart Spinoff del LibroGame “La Città che Ride”, avventura interattiva survival horror che ti condurrà ad affrontare un'improvvisa apocalisse *zombie*, mettendo alla prova le tue capacità di sopravvivenza.

Il regolamento di questo Quickstart è lo stesso de “La Città che Ride”, salvo per la meccanica del Punto di Respiro (che verrà spiegata direttamente nel Librogame), ovvero il sistema che ti consente, qualora tu venga sconfitto, di non dover ricominciare interamente daccapo. Inoltre “Scherzi del Destino” ha un solo protagonista mentre “La Città che Ride” potrà essere giocato da tre diversi punti di vista, muovendo tre sopravvissuti diversi, con tre vicende diverse, che pur intrecciandosi, non sono mai le stesse.

I tre protagonisti potranno, in futuro, scegliere tra una lista di abilità e competenze più lunga. In questo caso, invece, tu devi scegliere...

Una competenza tra:

- Competenze Meccaniche
- Competenze Elettriche

Due abilità tra:

- Buona Mira
- Sensi Sviluppati
- Guerriero Moderno
- Forzuto

Una volta che hai annotato le tue scelte sulla scheda, sei pronto.

Ricorda solo questo. Quando sblocchi una Cicatrice, spuntala sulla scheda. Quando sblocchi un Finale, spuntalo sulla scheda.

I Finali sono molteplici, sta a te decidere quanti desideri vederne.

Ci sei? Fai un bel respiro e volta pagina!

ABRAHAM BISHOP



CICATRICI

Come nuova!

La Vecchia Betsy

Ormai l'ho toccato...

Un lavoretto noioso

PUNTI DI RESPIRO



PUNTI DESTINO



COMPETENZE

- Competenze Meccaniche
- Competenze Elettriche

ABILITÀ

- Buona Mira
- Sensi Sviluppati
- Guerriero Moderno
- Forzuto



FINALE PLATINO



FINALE ORO



FINALE ARGENTO



FINALE RAME



FINALE BRONZO



FINALE ROSSO SANGUE



M

La radio dal bancone suona una canzone che non conosci. La voce roca di un cantante blues si diffonde nel tuo drugstore. Chiudi il frigo dei cartoni del latte e ti avvicini senza fretta alla cassa. Getti un'occhiata fuori. La notte è inoltrata ed è stata una serata molto fredda. L'inverno è sempre così. Pochi clienti, pochi affari... borbotti qualcosa a mezza voce. Non paghi la bolletta della luce da due mesi. Non puoi rimandare ancora. Questo sciocco lavoro comincia a infastidirti. Ma siete solo tu e il tuo drugstore da oltre trentacinque anni e tua figlia vive in Canada, ormai. Mentre rifletti su tutto questo ti guardi intorno. Stai rimandando l'inventario da due settimane, e almeno stasera forse è il caso di cominciare. Chissà, magari qualche ritardatario verrà a fare un acquisto in più mentre lavori. O magari no, magari ti rapineranno. Ma tanto, cosa dovrebbero trovare, in cassa?

Aggiri il bancone e raggiungi la porta sul retro. Afferri la maniglia e tiri ma, con tuo sconcerto... la porta è bloccata! Imprechi. La tua voce, già roca per l'età, è piena d'ira: "Maledetti marmocchi!" sbotti irritato. Sono diversi giorni che hai una piccola sfida aperta con i figli del giornalaio. Quei due stanno crescendo come criminali veri e propri! Non capisci come mai il padre non usi la cinghia, con loro. Ah, ma prima o poi metterai loro le mani addosso e la smetteranno di venire a riempire di segni il muro del tuo negozio!

Sospiri. Quei due piccoli bastardi devono aver bloccato la porta in qualche modo. Divertente, davvero divertente. Rifletti un istante. Puoi andare anche adesso sul vicolo nel retro a occuparti della porta. Ma è buio e non ti piace l'idea. È tardi e la zona non è molto ben frequentata.

Forse, tutto sommato, è meglio lasciar stare, occuparsene domattina e metterti a riordinare.

Se vuoi dirigerti nel vicolo a controllare la porta vai al [16](#)

Se rimandi a domattina per non correre rischi vai al [10](#)

Benzina ce n'è. Controlli rapidamente che tutto sia al suo posto. Questi affari sono piuttosto semplici da usare una volta che sai come funzionano. Chiudi addirittura la torcia del cellulare mentre ti sporgi a tirare in fuori la leva dell'aria. Afferri poi la maniglia dell'avviamento e tiri con forza.

Il motore parte subito. Dopo un paio di secondi le luci del drugstore sfarfallano e infine si riavviano. Dai un sospiro di sollievo ma un istante dopo sobbalzi. Davanti a te ci sono due individui. Uno è un uomo molto grasso con la camicia a quadri e una folta barba. L'altra è una signora di mezza età. Tutti e due sono in piedi a pochi passi da te. Tutti e due ti stanno fissando. Da quanto? Erano

nel buio? Noti con disgusto che tutti e due hanno il volto sporco di sangue e stanno sorridendo. Li guardi corrucchiato: "Che... che volete, voi due?"

Se hai la Cicatrice *La Vecchia Betsy* vai al [15](#)

Se non lo hai vai al [29](#)

3

Se c'è una cosa che la vita ti ha insegnato è che chi si fa i fatti suoi campa cent'anni. Qualsiasi cosa stia accadendo in strada, perché diamine dovrebbe importartene? Tutto sommato, pensi, il tuo inventario te lo puoi fare anche con il negozio chiuso. Fischiettando, per ingannare te stesso più che chiunque altro, ti avvicini alla serranda e premi il tasto di chiusura. La saracinesca si mette in moto e scende dolcemente. Quando infine arriva a terra il rimbombo metallico che produce per un istante copre tutti gli altri suoni. Torna il silenzio e non puoi fare a meno di restare un attimo in ascolto. Con soddisfazione, non senti più nulla e fischiattando di nuovo ti dirigi al bancone. Prendi il telecomando e accendi la televisione. Per qualche minuto guardi le notizie sportive, finché a un certo punto ti sembra di sentire uno strano verso da qualche parte, all'esterno. Aggrotti la fronte: è mai possibile che non si possa mai star tranquilli? Alzi il volume del televisore borbottando e, proprio in quel momento, salta la corrente.

Ti ritrovi immerso nell'oscurità. Ti volti verso le finestre laterali, constatando che il blackout deve aver colpito tutto il quartiere, perché non c'è traccia della luce dei lampioni. Sospiri irritato. Proprio una bella serata.

Se hai la Cicatrice *Un lavoretto noioso* vai al [6](#)

Altrimenti vai al [36](#)

4

Questo casino non è rimediabile facilmente. Sospiri, ti inginocchi e ti metti a togliere l'intero blocco della serratura. Quei maledetti marmocchi assaggeranno il tuo bastone! Quando hai finito, irritato, rientri dalla porta, accostandola al meglio che puoi e getti in un angolo la serratura che hai tolto. Domani dovrà ripararla o montarne un'altra. Ora è meglio occuparsi dell'inventario. Torni in negozio.

Sblocchi la Cicatrice *Un lavoretto noioso*

Vai al [10](#)

Scuoti il capo. No, meglio non distrarsi. Ti carichi lo scatolone ormai pieno e vai ad appoggiarlo dietro al bancone. Ne recuperi un altro vuoto e per un po' sei molto preso dal reparto del mangime per gli animali. Diverse buste di cibo secco sono state aperte per errore... o per farti un dispetto. Il tuo pensiero torna ai teppisti e nuovamente ti prende la rabbia. Ti riprometti di andare dal padre, domani. Se non li ferma lui, dovrà pensarci tu! O magari, meglio ancora, la polizia. Sempre che abbiano voglia di lavorare, maledetti anche loro! Borbotti ancora e per un po' sei preso dai tuoi pensieri e dal tuo lavoro.

Passa del tempo, finché a un certo punto alzi la testa da quello che stai facendo e butti un'occhiata fuori. Corrucciato, resti in ascolto. Ti pare di aver sentito un rumore. Forse te lo sei sognato. La notte è sempre più tarda, e il buio fuori è profondo. Non vedi nulla, in strada, alla luce del lampioncino, se non la nebbia di prima, che ti sembra diventata molto più fitta. Eppure... eccolo! Senti nuovamente qualcosa. Sembra un lamento. E non sembra molto distante...

Se ti armi e esci in strada per vedere che cosa sta accadendo vai al [28](#)

Se resti dentro, e peggio per tutti gli altri! vai al [3](#)

Ti dirigi verso il retro per recuperare uno dei torcioni da campeggio. Quelli esposti non hanno le pile ma sei piuttosto sicuro di averne lasciato uno carico vicino allo scaffale degli attrezzi. Utilizzi la luce del cellulare per cercare tra gli scatoloni, sbuffando e sudando, quando improvvisamente ti blocchi. Qualcuno, laggiù, nell'angolo, sta ridacchiando. Senti il sangue raggelartisi nelle vene. Deglutendo, sposti piano la torcia del telefono facendola scorrere sugli oggetti accatastati disordinatamente in giro. Il fascio di luce raggiunge la porta posteriore. Il respiro ti si ferma quando la vedi aperta.

Il cuore in gola, rimani come paralizzato e un istante dopo qualcosa dal buio ti afferra e tu gridi. Gridi con tutta l'aria che hai nei polmoni e nel tentare di restare in piedi ti aggrappi allo scaffale degli attrezzi, rovesciandolo.

Il clamore metallico si mescola alle tue grida disperate. Il rumore si diffonde anche all'esterno ma presto tutto cessa. Il negozio resta al buio e ciò che accadrà in questa strana notte non ti appartiene più.

Sei morto.

Urti contro la porta e la scuoti. Con un lampo di terrore ricordi di aver chiuso a tripla mandata. Infili la mano in tasca tentando disperatamente di trovare il mazzo di chiavi. Lo estrai, cominci a scorrere freneticamente le chiavi, ne scegli una e tenti di inserirla. Dietro a te senti passi strascicati e versi rochi che sembrano uscire da bocche sorridenti. La chiave non entra. Emetti un gemito mentre il respiro ti si fa sempre più affannato e scorri ancora l'anello scegliendone un'altra. Provi a infilarla e senti che entra. Il sollievo dura soltanto un istante, però. Esattamente quanto la tua vita. Due mani grassocce ti afferrano alle spalle ti tirano via, nel buio. Gridi di terrore, mentre vieni risucchiato dall'oscurità. I tuoi richiami di aiuto si trasformano in urla di dolore e presto nel vicolo cade il silenzio più totale.

Sei morto.

Ti dibatti selvaggiamente gridando ma non c'è niente da fare. La dolce vecchina ride, mentre ti squarcia il collo e cadi a terra nel tuo stesso sangue. Il tuo fucile rotola poco più in là e il tuo ultimo pensiero va al Canada e a tua figlia.

Sei morto.

Prendi fiato, trattiene il respiro e spari. Il giovane viene colpito in pieno petto e l'impatto lo scaraventa a terra. Lo sparо riecheggia nella notte. Rimani immobile per un istante, poi, asciugandoti il sudore, ti avvicini. Il tossico non si muove più e quando guardi meglio ti rendi conto di avergli aperto davvero un bel buco! Certamente questo ha cessato di creare problemi, ti dici.

Lo aggiri e ti avvicini al piede femminile che avevi intravisto. Quando vedi cosa c'è in terra dietro al furgone fai una smorfia disgustata. Povera figliola, pensi. La ragazza è coetanea del tossico e non hai dubbi sul fatto che sia morta. Ha la gola squarciata e gli occhi azzurri spalancati verso il cielo stellato, una smorfia di paura e sorpresa sul volto. La polizia, pensi. E stai per tornare dentro, quando noti qualcosa a terra, accanto alla ragazza. Ti chini e senza pensarci lo prendi. È un coltellino svizzero. Un modello di quelli buoni. La ragazza ha tentato di difendersi. Lo guardi. Ha una bella lama ed è di marca. Alzi le spalle. Ormai lo hai toccato, no? Lo metti in tasca, ti voltii e torni verso il drugstore. Getti un'occhiata alla notte desolata. Che strano, che nessuno

abbia sentito lo sparo.

Sblocchi la Cicatrice *Ormai l'ho toccato...*

Rientrando estrai il tuo cellulare e digitai il numero della polizia. Con tua grande sorpresa il numero suona libero e nessuno sembra rispondere. Lasci squillare una buona decina di volte, incredulo, poi riattacchi. Resti un attimo in dubbio su che cosa fare ma mentre sei lì improvvisamente salta la corrente. Tutto cade in un buio totale. Imprechi ancora a mezza voce e accendi la torcia del cellulare guardandoti intorno. Ti volti verso la strada e anche là fuori, con tua grande sorpresa, vedi che ogni luce sembra essersi spenta, comprese quelle dei lampioni.

Che diavolo stanno facendo alla centrale elettrica?

Giri la torcia del telefonino intorno, nel negozio e cerchi di riflettere. Ti serve la corrente, così non puoi neanche tirare giù la serranda. Ma il generatore si trova sul retro del drugstore e andar fuori, nel buio, di nuovo, ti intimorisce non poco. Certo, se c'era qualche malintenzionato, là fuori, non pensi che abbia ancora molta voglia di scherzare con te! L'alternativa qual è? Restare qua, nell'oscurità, con il negozio aperto, finché non passa il black out?

Se decidi di andare ad accendere il generatore vai al [11](#)

Se invece decidi che è meglio restarsene ad aspettare vai al [26](#)

10

Ti guardi intorno. Non ti va molto, ma lo sguardo ti cade su alcuni dei ripiani più alti e già da qui puoi vedere la polvere. Noti la scatola rovinata di un vecchio aspirapolvere. Quello lì era un reso, giusto? Lo hai lasciato lì quasi tre mesi. Borbotti ancora e frughi dietro al bancone. Ne esci con uno scatolone di cartone. L'ideale per liberarti di un po' di spazzatura... ti accosti alla prima scaffalatura di metallo e afferri un paio di scatolette mezze aperte e impolverate. Le getti nel cartone. Un passo dopo sei davanti ai sacchetti di noccioline. Li rigiri, guardandoli. Fai una smorfia. Scadute e non ne hai vendute neanche la metà. Scuoti il capo e le riappoggi. La data si cambia, pensi. A queste pensiamo dopo.

Nella successiva mezz'ora vai avanti con il tuo lavoro. Presto cominci già ad annoiarti, però. Guardi il televisore fissato in alto. Forse potresti almeno accendere quello. Già, ma così non finiresti più...

Se accendi il televisore vai al [24](#)

Se scegli di non accenderlo e continui a lavorare vai al [5](#)

Esci dall'ingresso principale e ti guardi intorno con attenzione. La nebbia e il buio non ti consentono di vedere molto ma pare proprio che nessuno si stia avvicinando. In lontananza, sulla strada che vedi davanti a te, passa a gran velocità una macchina della polizia a sirene spiegate. Maledetti porci, ci siete, allora, eh? Eppure a te non rispondono! Irritato, impugni saldamente il tuo fucile e aggiri l'edificio, guardandoti intorno. Arrivi allo sgabuzzino e un po' a fatica, a causa del buio, cerchi le chiavi e lo apri. Il generatore è lì e ti ci ritrovi davanti per la prima volta. Non lo fai partire da quasi dieci anni. Benzina ne avrà?

Se hai *Competenze Elettriche* vai al [2](#)

Altrimenti vai al [17](#)

Fai mezzo passo indietro e alzi l'arma puntandola contro lo sconosciuto. Senti le mani che ti tremano. Lui avanza senza alcuna paura e continua a sorridere. Un maledetto pazzo, pensi, mentre senti un brivido lungo la schiena ed esiti.

Se hai *Buona Mira* vai al [9](#)

Altrimenti vai al [21](#)

Ti getti sulla porta, pieghi la maniglia e ti sorprendi quando non si apre. Solo allora ti torna in mente la tua riparazione. Hai chiuso a chiave! Ti volti, infilando la mano in tasca alla ricerca del mazzo di chiavi ma proprio in quel momento la maledetta vecchia, con insospettata agilità, ti salta addosso afferrandoti con forza. Con la destra pianta contro il muro il braccio con cui tieni il fucile e l'altra mano rugosa e insanguinata ti afferra al collo. Il volto della donna si fa vicino al tuo mentre tu annaspi, incredulo dalla forza fisica che la vecchia sembra possedere.

Se hai la Cicatrice *Ormai l'ho toccato...* vai al [33](#)

Altrimenti vai all'[8](#)

A terra scalci e cerchi di alzarti ma, prima che tu possa reagire davvero, il peso del tuo aggressore ti schiaccia e altre mani ti afferrano per i vestiti, per le braccia e per le gambe. Urli disperatamente mentre intorno a te volti sconosciuti ridono nel buio. In un attimo comprendi che non lascerai mai più quel vicolo.

Sei morto.

Alzi il fucile puntandolo alternativamente contro l'uomo e la signora. I due però non sembrano spaventarsi e la loro espressione rimane fissa in quel sorriso ebete. La vecchia emette una brevissima risatina roca, quasi soffiata, e prende ad avanzare verso di te. "Indietro!" gridi loro "Indietro, per Dio! O vi sparo in faccia!" Nel dire così, teso, muovi qualche passo laterale, cercando di tenerli d'occhio entrambi. Improvvisamente l'uomo si avventa su di te. Imprechi e spari. A quella distanza, contro quella mole, è difficile sbagliare il colpo. Prendi in pieno petto lo sconosciuto, facendogli quasi esplodere il busto. L'uomo cade indietro all'impatto. Prima che la donna cerchi di attaccarti scatti e ti butti sulla porta di servizio.

Se hai la Cicatrice *Lavoretto Noioso* vai al [23](#)

Se invece hai la Cicatrice *Come nuova!* vai al [13](#)

Altrimenti vai al [34](#)

Esci dall'ingresso principale e volti l'angolo, gettando un'occhiata rapida ai dintorni. Il piccolo spicchio di luna brilla pallido nel cielo. La grande via è illuminata dai lampioni. In lontananza passa qualche automobile. Una nebbiolina sta scendendo su ogni cosa e il freddo si sta facendo davvero intenso. Sarà bene sbrigarsi. Giri il secondo angolo e sei dietro all'edificio, dove ti fermi per guardarti intorno. Meno male che uno dei lampioni illumina quasi del tutto il retro del tuo drugstore. Casse e vecchie taniche sono accantonate in maniera sparsa e nessuno sembra essere in vista. Superi prima il bagno per i clienti, poi lo sgabuzzino degli attrezzi. La porta non ha niente che la blocchi e questo già ti innervosisce. Ti abbassi, tiri fuori il cellulare e accendi la torcia, guardando la serratura. È stata intasata con qualcosa. Forse carta? Ma sembra... appiccicoso? Maledetti marmocchi! Tiri fuori dalla tua tuta da lavoro un cacciavite.

Se hai *Competenze Meccaniche* vai al [22](#)

Altrimenti vai al [4](#)

Non ti ricordi un accidente di niente. Come si faceva ad accendere questo affare? Sbuffi e cominci ad armeggiare. Il buio qua dietro è davvero profondo. Senti in lontananza la sirena di un camion dei pompieri.

Ma che diavolo sta succedendo questa notte?

In quel momento il cellulare ti scivola di mano e finisce sul pavimento dello sgabuzzino, tra il generatore e la parete. Imprechi e ti inginocchi per recuperarlo, allungandoti nella strettoia. Mentre sei piegato in quella posizione senti qualcosa stringerti nel buio una caviglia e un attimo dopo uno strattone ti manda a terra. Urli, ma sbatti contro il muro e il fucile ti cade.

Se hai la Cicatrice *Ormai l'ho toccato...* vai al [35](#)

Altrimenti vai al [14](#)

Improvvisamente un nuovo rumore ti raggiunge e ti irrigidisce. Nel buio qualcuno sta nuovamente ridacchiando. Ma cosa sta accadendo a questa stupida città? Deciso, ti accosti al retro del bancone, ti accovacci nel buio e resti immobile a fissare verso la serranda aperta.

Loro ti vedono? Non lo sai.

E neanche sai cosa prende a questa gente. Ma tu vuoi rivedere tua figlia il prossimo Natale. Carichi silenziosamente il fucile. Un lievissimo bagliore, forse le stelle, ti mostra la sagoma dell'entrata del tuo drugstore, riflettendosi sui vetri. Vengano, questi tossici. Ti troveranno pronto.

Sei sopravvissuto. Ma l'Apocalisse è iniziata. E la notte sarà ancora molto lunga.



Un poveraccio ridotto male. Non hai nessuna intenzione di rischiare di finire in galera per colpa di questo drogato. Una bella botta sarà sufficiente. Ti scagli in avanti e colpisci in faccia l'uomo col calcio del fucile. Rimani di stucco quando lo vedi girare soltanto la testa e tornare a guardarti con il ghigno ancora stampato in volto. Incredulo, per un attimo esiti e un momento dopo lo sconosciuto ti salta addosso afferrandoti al collo e al braccio. Cerchi di divincolarti.

Se hai *Guerriero Moderno* vai al [25](#)

Altrimenti vai al [20](#)

Sei colto di sorpresa e cadi all'indietro, il giovane che ti si butta addosso e che ti morde alle spalla. Gridi, spaventato e incredulo, pieghi il braccio e punti il fucile nella pancia del ragazzo, poi premi il grilletto. Lo sparò riecheggia solo in parte, soffocato dal corpo del tossico. Il suo sangue ti sporca la faccia. Cerchi di toglierti di dosso il tuo avversario con un sospiro di stanco sollievo ma, mentre ci provi, senti un'agghiacciante risatina proprio accanto alla tua testa. Un istante dopo urli nuovamente di dolore e mentre una chiazza di sangue si allarga sotto di te, piombi in un'oscurità senza ritorno.

Sei morto.

L'uomo ti si butta addosso e tu gridi: "Bastardo" e premi il grilletto. La paura e il rinculo dell'arma ti giocano un brutto tiro. Il fucile spara e un orecchio del tuo nemico salta via, letteralmente e tutto intero, mentre uno schizzo di sangue inatteso sporca il marciapiede. Ma questo incredibilmente non ferma il tuo avversario, che anzi ride, ride di cuore, mentre ti si getta addosso afferrandoti. È incredibilmente forte. Cominci a dibatterti e a gridare, tentando di liberarti.

Se hai *Forzuto* vai al [39](#)

Altrimenti vai al [41](#)

Ti metti ad armeggiare con impegno. Non è il massimo della comodità, là fuori al freddo, con poca luce, ma tu sai quello che stai facendo. Smonti in parte la serratura, ne liberi la toppa senza troppe difficoltà e la rimonti. Pochi minuti dopo la stai provando e funziona perfettamente. Apri la porta, entri, te la chiudi alle spalle e dai tre belle mandate. Perfetta, pensi. E adesso puoi tornare al tuo inventario. Far pulizia è davvero irritante, rifletti ritornando dal retro.

Ma almeno una volta l'anno...

Sblocchi la Cicatrice *Come nuova!*

Vai al [10](#)

Spalanchi la porta, ti fiondi all'interno. Rapido, la richiudi in faccia alla vecchia, che si butta contro di essa, colpendola. Punti i piedi e con stupore ti rendi conto che gli urti sono così possenti da far muovere l'uscio di mezzo palmo buono, aprendolo sempre più a ogni colpo.

Cogli la prima occasione utile, ti scansi e rovesci la scaffalatura degli attrezzi contro la porta, bloccandola. Senza perdere un istante esci dal retro e, nel locale nuovamente illuminato, ti avventi sul pulsante dell'ingresso. La serranda comincia a calare. Ascolti i colpi ripetuti provenire dalla porta di servizio ma resti al tuo posto, il fucile nella mano libera, mentre all'esterno ti pare di sentire risolini, passi e forse, in lontananza, urla disperate e sirene.

Che cosa sta succedendo a questa maledetta città? La serranda si chiude e arretri. Sei solo, con un fucile, chiuso nel tuo drugstore illuminato. Perlomeno finché dura la benzina del generatore. Sei sopravvissuto. Aggiri il bancone, tiri fuori la tua scatola di proiettili e ricarichi il fucile, mentre guardi le scatolette di cibo e gli snack di cui è disseminato il tuo negozio.

Qualsiasi cosa stia accadendo, quei maledetti bastardi ti troveranno pronto!



FINALE PLATINO



Molli lo scatolone lì dov'è, afferri il telecomando dal bancone e accendi. Subito arriva la sigla del telegiornale. Te ne rimani lì a guardare con disgusto il volto del politico di turno che sta rilasciando una dichiarazione. Che schifo, pensi. Tutti ladri! E io non ho i soldi per la bolletta della luce. Getti ancora qualcosa negli scatoloni poi arriva la pagina sportiva. Ti fermi e ti appoggi distrattamente al bancone, ascoltando un servizio sulla tua squadra di football. Ci sono quarterback peggiori di quello appena acquistato? Certamente no! Brontoli. Poi senti un rumore alla tua destra e letteralmente sobbalzi. Ti giri di scatto. Sulla soglia del negozio c'è un uomo, poco illuminato dalla luce dei lampioni. È ancora fuori, ma ti sembra che ti stia guardando, anche se non scorgi il viso. Sbuffi e dici ad alta voce: "Mi hai fatto prendere un colpo!". Quello risponde con una risatina, e mentre togli di mezzo lo scatolone ti ritrovi a pensare che non ti piace essere preso in giro.

Se hai *Sensi Sviluppati* vai al [44](#)

Altrimenti vai al [49](#)

Ti riprendi dalla sorpresa molto rapidamente: serrando i denti per lo sforzo ti liberi dalla presa con abilità e colpisci al petto con un calcio il tossico aggressivo. Incredibilmente quello, cadendo indietro, ride sguaiato come se la cosa gli fosse davvero piaciuta, poi si risolleva in piedi. Adesso però sta esagerando e cominci davvero a sentirti nervoso. Alzi il fucile.

Vai al [12](#)

Anche se non ami molto l'idea di restare così al buio decidi che andar fuori è probabilmente più pericoloso. Stringi il tuo fucile e guardando verso la saracinesca ancora sollevata arretri fino al bancone. Tutto questo non ti piace per niente! Sei contento di avere con te un bel calibro 12! Cerchi di pensare con calma. In lontananza senti passare una sirena della polizia. Imprechi contro tutta la pubblica amministrazione al completo!

Se hai la Cicatrice *Un Lavoretto Noioso* vai al [37](#)

Altrimenti vai al [18](#)

Varchi il bancone e sei quasi sulla soglia del passaggio che conduce al magazzino, quando ti arresti sorpreso da qualcosa. È un rumore sottile ma tu hai le orecchie buone e te ne sei accorto. Qualcuno, laggiù nel buio, sta ridacchiando. Una risatina sottile, forse femminile, quasi a singhiozzi. Una risatina folle.

Impugni saldamente la tua arma nella destra e sollevi con la sinistra il cellulare. La torcia si accende e il fascio di luce scorre lentamente nella stanza, finché non trovi la porta posteriore. Come immaginavi, è aperta. Stai valutando se avvicinarti per chiuderla quando cogli uno strano movimento con la coda dell'occhio, ti volti di scatto e davanti a te trovi una vecchietta. Ha un abito a fiori e un sorriso sdentato che ti guarda. Il volto però è rigato di sangue e lo sguardo è completamente vitreo.

“Esca da qui, signora. Fuori!” le gridi. Ma lei ride e ti balza addosso. Non ci pensi un attimo. Premi il grilletto e la signora balza indietro, colpita in pieno dallo sparo. Quando il rumore cessa, sei già alla porta. La chiudi di schianto, rovesci lo scaffale degli attrezzi, senza far caso al rumore che provochi, e le blocchi, afferri una torcia da campeggio e esci dal magazzino.

Tutto questo è profondamente sbagliato. Ma adesso, di ingresso da sorvegliare ce n'è uno soltanto. Accendi la torcia e la pianti sul bancone puntandola diagonalmente a tagliare il negozio. La saracinesca è oltre il fascio di luce diagonale e passi e fruscii provengono da fuori. Ricarichi rapidamente il fucile, concentrato. Arrivano, pensi.

Chi sono, non ti interessa. Chiudi il fucile con uno scatto. Se stasera morirai, te ne porterai un bel po' dietro!

Sei sopravvissuto... per ora.

END
OF THE
ROAD

FINALE ROSSO SANGUE

Ti infili di nuovo dietro al bancone e prendi la tua doppietta calibro 12. Tua figlia ha sempre odiato il fatto che tu la tenessi qua. Ma tua figlia è sempre stata una sciocca. Forse, pensi, è meglio che se ne sia andata in Canada. Qui proprio non potresti lavorare senza essere adeguatamente protetto. Controlli rapidamente l'arma. La tieni sempre in buone condizioni. Proiettili ne hai. Bene.

Sblocchi la Cicatrice *La Vecchia Betsy*

Varchi la porta del tuo drugstore con una certa decisione. Il buio intorno a te è rotto solo dai fasci di luce dei lampioni, fa freddo e l'ora è tarda. A grande distanza intravedi una macchina passare coi fari accesi. Ti fermi. Da dove è arrivato il rumore? Un istante dopo intuisci la risposta. Ma è diversa da quella che ti aspettavi. Ti giunge una strana risatina roca. Sobbalzi e guardi alla tua destra. Parcheggiato, proprio lì, c'è un furgone. E dietro di esso ti pare di intravedere qualcuno, accucciato. La voce era quella di un uomo, diresti. Ed è di un uomo anche quella sagoma accovacciata? Senti le tue mani stringere meglio il fucile. Un tossico. Perché vengono tutti intorno al tuo negozio, questi maledetti? Bene, molto meglio farsi subito sentire decisi! Fai un passo avanti e a voce molto alta dici: "Ehi! Ehi, dico a te! Che stai facendo, idiota? Mi prendi in giro? Esci da lì! Guarda che sono armato!".

Rimani immobile, puntando il fucile contro lo sconosciuto. Questi sembra sollevare la testa e lo senti di nuovo ridere. Una strana risata, divertita sì, ma con una voce rotta e sgraziata. La figura si alza in piedi e si gira lentamente, ancora seminascosa dal furgone. Guardi con sgomento in terra, attratto da qualcosa. In mezzo alle gambe dello sconosciuto, vedi un piede.

È il piede di qualcuno che giace sull'asfalto. Un piede piccolo, forse femminile, stretto da una scarpa da ginnastica. Senti improvvisamente il cuore balzarti in gola. Poi l'uomo fa un passo avanti e tutto il calore fugge via dal tuo volto.

È un uomo giovane, forse neanche trent'anni. Ha capelli biondo cenere. Il suo volto è lurido di sangue fresco, anche i denti, le gengive, anche quella bocca semi spalancata, piegata in uno strano e inquietante sorriso. Anche le mani sono insanguinate. Ti punta gli occhi addosso, occhi che sembrano insanguinati anch'essi e nuovamente, ridacchia.

Ti si mozza il fiato.

Se decidi che sparare è la cosa migliore vai al [12](#)

Se molli tutto e ti precipiti di nuovo nel drugstore vai al [2](#)

Se cerchi di colpire l'uomo con il calcio del tuo fucile vai al [19](#)

Nessuno dei due ti risponde ma entrambi, con inaspettata armonia, ti si gettano addosso. Sgrani gli occhi e lanci un'imprecazione, mentre tenti di respingerli. L'imprecazione però si trasforma in un grido e, in un attimo, sei a terra a dibatterti inutilmente, mentre il tuo sangue inonda il vicolo.

Sei morto.

La porta, senza più serratura, cede contro la tua spinta e ti ritrovi al chiuso. Ti volti e la sbatti appoggiandoti contro di essa. Ansimi incredulo nel buio, poi scarti a destra, afferri lo scaffale degli attrezzi e lo rovesci letteralmente addosso all'uscio, di fatto bloccandolo. Il gran rumore metallico provocato da trapani e martelli che cadono a terra cessa qualche istante dopo, ti accasci contro il muro e nel silenzio che segue avverti soltanto il tuo cuore, che ti batte in gola e fuori, nell'oscurità del vicolo, il ridacchiare incessante di diverse voci. Guardi verso il negozio, ora nel buio più totale. Sai che laggiù la serranda è ancora aperta. E loro, là fuori, lo sapranno? O forse... sono già entrati?

Rimani terrorizzato lì, immobile, senza avere il coraggio di spostare un piede, per timore di attirare l'attenzione di qualcuno. Sei sopravvissuto. Ma l'Apocalisse è iniziata. E la notte sarà ancora molto lunga.



FINALE ARGENTO

Lisci il pulsante e la serranda smette di scendere. Ti avvicini al tossico caricando un calcio alla testa. Ma non è una buona idea. Lo colpisci in pieno, ma quello ride e come se non sentisse il dolore rotola dentro, senza che niente sembri fermarlo. Arretri nel panico.

"Stai lontano! Stammi lontano!" gridi, senza più difese. Ma lo sconosciuto non sembra avere alcuna pietà e un istante dopo ti salta addosso. Le tue grida si perdono nella notte. Nessuno le sente. La serranda del drugstore resta così, abbassata per tre quarti, e presto altre figure scivolano all'interno, ghignando e lasciando scie di sangue.

Sei morto.

Sei ancora sorpreso quando il giovane ti si butta addosso, placcandoti. Cadi all'indietro e un attimo dopo sbatti di nuca contro il bancone, perdendo i sensi. L'ultima cosa che senti mentre tutto si fa buio è la risata del tuo aggressore. Non ti risvegli più.

Sei morto.

Istintivamente la tua mano libera, nella tasca, passa dal mazzo di chiavi al coltellino svizzero che hai raccolto da terra. Lo estrai, lo apri e lo pianti nella tempia della vecchia, gridando e spintonandola. La sua espressione non perde il sorriso ebete ma la vedi spalancare gli occhi e crollare di schiena. Alla poca luce che il drugstore proietta sul vicolo intravedi altre sagome avanzare ciondoloni e senti altre risatine. Non è possibile! Ma quanti sono?

Ti giri, tiri fuori le chiavi, apri rapidamente le tre mandate della porta e ti infili all'interno, richiudendotela alle spalle.

Senza perdere un istante esci dal retro e, nel locale nuovamente illuminato, ti avventi sul pulsante dell'ingresso e la serranda comincia a calare. Ascolti i colpi ripetuti provenire dalla porta di servizio ma resti al tuo posto, il fucile nella mano libera, mentre all'esterno ti pare di sentire risolini, passi e forse, in lontananza, urla disperate e sirene. Che cosa sta succedendo a questa maledetta città? La serranda si chiude e arretri. Sei solo, con un fucile, chiuso nel tuo drugstore illuminato. Perlomeno, finché dura la benzina del generatore. Sei sopravvissuto. Aggiri il bancone, tiri fuori la tua scatola di proiettili e ricarichi il fucile, mentre guardi le scatolette di cibo e gli snack di cui è disseminato il tuo negozio. Qualsiasi cosa stia accadendo, quei maledetti bastardi ti troveranno pronto!



FINALE PLATINO

Afferri la maniglia della porta e spingi. Ma la porta non si apre. Con orrore ricordi soltanto ora lo scherzo di quei teppisti. La serratura è ancora bloccata e non c'è verso di aprirla. Quel pensiero disperato ti raggela e per un istante rimani paralizzato. Poi ti giri di scatto ma è troppo tardi. Mani rugose si afferrano a te in una stretta ferrea e ti senti trascinare in terra. La risata allegra di una vecchietta risuona nel vicolo, spezzata, un attimo dopo, dalle tue urla. Il tuo ultimo pensiero è per tua figlia. Poi nel vicolo torna il silenzio, rotto solo dal rumore di mascelle fameliche.

Sei morto.

Senti una mano afferrarti alla cintura e una voce roca, femminile, che sembra ridere di te, mentre ti tira a sé con una forza sorprendente. Scalci, cercando di colpire alla cieca, nel buio, ma i colpi vanno a vuoto. Impatti contro qualcosa di morbido, forse il corpo di qualcuno, ma un dolore terribile alla gamba destra ti fa sgranare gli occhi e urlare. Ti ha morso! Qualsiasi cosa sia nel buio ti ha dato un fottuto morso! Senti il tuo stesso sangue scorerti addosso mentre cerchi di liberarti, scalciando, senza apparentemente riuscire a sottrarti a quella presa ferrea. Senti il panico salire.

In maniera del tutto istintiva afferri il coltellino svizzero che hai in tasca, fai scattare la lama e nel buio colpisci. Il coltello si conficca in una testa, si sente una risatina diventare un verso roco che, strascicato, si spegne, proprio nel momento in cui le mani che ti serravano lasciano la presa.

Scatti in piedi spalancando gli occhi nel tentativo di vedere qualcosa nell'oscurità. Il tuo cellulare, ancora incastrato dietro al generatore, mostra un fascio sottilissimo, che taglia il buio del vicolo. E in quel fascio, vedi avanzare un uomo. È molto grasso, indossa una camicia a quadri. E ride a bassa voce.

Non riesci a vederne il volto ma ne hai abbastanza. Ti getti verso la porta che da sul retro.

Se hai *Un lavoretto noioso* vai al [30](#)

Se invece hai *Come nuova!* vai al [7](#)

Vai sul retro, frughi con calma e trovi la torcia da campeggio che stavi cercando. L'accendi e torni indietro, ben chiuso nel tuo negozio, ignorando i rumori che vengono da fuori.

Ne senti diversi, ora. Passi strascicati, urla in lontananza, allarmi che suonano... che strano blackout, ti ripeti. Ma a te in fondo cosa importa? Il generatore è all'esterno ma qualsiasi cosa stia accadendo fuori, non hai nessuna intenzione di correre alcun rischio. Le torce e le pile non ti mancano e decidi che tu, prima di domattina, non aprirai a nessuno. Il mondo va in pezzi. Ma tu ti siedi, ti apri una birra, metti i piedi sul tuo bancone e con la lattina in una mano e il tuo fucile nell'altra, resti al sicuro. Dannato mondo! Venitemi a prendere.

Sei sopravvissuto.



Buio e silenzio ti rendono cauto e molto attento. Giri lo sguardo nell'oscurità e decidi di spegnere la torcia del cellulare. A che pro consumarne la batteria? Più avanti potrebbe tornarti utile per chiamare aiuto. Ti torna in mente che nel retro dovresti avere qualcosa per fare luce. Ecco, questa è una buona idea. Ti giri e vai verso il retro del negozio.

Se hai *Sensi Sviluppati* vai al [27](#)

Altrimenti vai al [6](#)

L'attacco del tossico non ti coglie impreparato. Ti punti e gli molli una spallata poderosa. Eri un buon quarterback da giovane, tu! Il giovane barcolla all'indietro per l'impatto e tu non esiti. Alzi la chiave inglese, lo colpisci ancora in faccia e poi gli tiri un calcio allo stomaco, ributtandolo letteralmente all'esterno. Nell'impeto del colpo, la chiave inglese ti cade in terra, rotolando fuori. Giovani smidollati, pensi. Ti butti di lato e premi un pulsante. La serranda comincia a scendere.

Muoviti, maledetta! Possibile che sia così lenta? Ti sembra che ci metta una vita e ti rendi conto, con sgomento, che da fuori arriva ancora una risatina e un fruscio ti suggerisce che il tuo avversario si stia rimettendo in piedi. Serri i denti in una smorfia di paura e le dita con cui stai tenendo schiacciato l'interruttore sono quasi livide dalla forza che ci stai mettendo. Trattieni il respiro quando la saracinesca scende prima oltre la tua testa, poi oltre le tue spalle, fin quasi alla tua vita.

A quel punto qualcosa da fuori la urta violentemente provocando un rumore metallico che riverbera nel negozio. "Signore iddio!" mormori cercando istintivamente di fermarla con la mano libera. Ma a quel punto, sgomento, vedi una mano insanguinata afferrare da fuori la saracinesca e la testa dello sconosciuto tentare di entrare abbassandosi.

Se vuoi restare dove sei e continuare a tenere premuto il dannato bottone vai al [42](#)

Se vuoi lasciare il bottone e andare a colpire con un calcio il dannato tossico vai al [50](#)

Con uno sforzo di volontà e con uno scarto rapido assesti una violenta spallata all'uomo, sbattendolo a terra. Ti giri e corri verso il tuo negozio fiondandoti all'interno, ansante. Ti scopri a ripetere "Per l'amor del cielo, per l'amor del cielo..." mentre ti lanci verso il pulsante che abbassa la saracinesca. Da fuori arriva una risata forte, a voce piena.

Premi il pulsante della saracinesca e questa, vecchia ma ben oliata, comincia, con un ronzio, a scendere lentamente. Troppo, troppo lentamente. Senti i passi da fuori farsi più vicini. Quanto tempo è che non vai in chiesa? Ora vorresti esserci andato di più. Serri i denti in una smorfia di paura e le dita con cui stai tenendo schiacciato l'interruttore sono quasi livide dalla forza che ci stai mettendo. Trattiene il respiro quando la saracinesca scende prima oltre la tua testa, poi oltre le tue spalle, fin quasi alla tua vita. A quel punto qualcosa da fuori la urta violentemente provocando rumore metallico che riverbera nel negozio. "Signore iddio!" mormori cercando istintivamente di fermarla con la mano libera. Ma in quel momento, con sgomento, vedi una mano insanguinata afferrarla da fuori e la testa dello sconosciuto far capolino. Sta cercando di strisciare dentro.

Se vuoi restare dove sei e continuare a tenere premuto il dannato bottone vai al [42](#)

Se vuoi lasciare il bottone e andare a colpire con un calcio il dannato tossico vai al [31](#)

Scavalchi il giovane morto e passi oltre il bancone. Stai ansimando. Solo ora senti quanto fa male il morso che ti ha provocato. Ti ha... davvero morso? Signore benedetto, ma cosa sta accadendo? Frughi, cercando la grossa torcia da campeggio che tieni sotto il bancone. La trovi e la afferri, con un sospiro di sollievo, mentre da fuori gli sconosciuti continuano a battere sulla serranda, come volessero tirarla giù... e a ridere. Cerchi di non far caso a loro, al rumore che fanno, e accendi la luce.

Il terrore ti congela. Accanto a te, poco dietro la tua spalla sinistra, c'è un uomo. È grasso, con una camicia a quadri e ti sta fissando. Scie di sangue colano dai suoi occhi sgranati e lui scoppia a ridere. La porta sul retro, pensi. Ed è il tuo ultimo pensiero. L'uomo si getta su di te ridendo a squarcigola e le tue urla disperate si mescolano alle sue risate. Fuori, nel buio totale della città, suonano gli allarmi. Nel tuo drugstore torna presto il silenzio e l'unico rumore che resta è quello di qualcuno che mastica qualcosa.

Sei morto.

Ti dibatti gridando, ma l'uomo, anche ferito com'è, è incredibilmente forte. Arretrando il tuo piede finisce fuori dal marciapiede e crolli a terra. L'uomo ride e senti il sangue che sgorga dalle sue ferite sporcarti il volto. Tenti di assestargli un pugno ma quello ti si getta al collo e un dolore accecante ti costringe a urlare. Ti ha morso! Questo lurido bastardo ti ha morso! Gridi ancora, lottando. Ma il fucile cade a terra ormai inutile e le tue grida si perdono nella notte. Mentre ancora scalci, i lampioni si spengono e un improvviso black out invade la città. Nella strada ora buia il tuo verso disperato si spegne in un gorgoglio e non resta che una voce sconosciuta che ridacchia nel silenzio.

Sei morto.

Afferri una latta di cibo per cani e la lanci disordinatamente contro la testa biondo cenere, continuando a mantenere il bottone premuto. La latta colpisce forse la testa, certamente la saracinesca, producendo un nuovo rumore metallico. L'uomo ride e non pare fermarsi nella sua manovra. Imprechi, ma un attimo dopo con tuo grande sollievo, ti rendi conto che non può farcela. La saracinesca scende infatti su di lui mentre sta ancora tentando di strisciare dentro e lo blocca, schiacciandolo alla vita. L'uomo ridacchiando tenta di sollevarsi e per un istante, pare quasi riuscirci, facendo scricchiolare il ferro della saracinesca. Ma quella infine lo schianta a terra e si ferma, con sinistri rumori metallici dal motore. L'uomo rimane lì e senza che sembri mostrare alcun dolore, ti guarda, con quel sorriso storto, tentando di allungarsi verso di te. Ti stacchi dal portone e guardi incredulo la scena. Meccanicamente cerchi il telefono.

Se hai la Cicatrice *Lavoretto Noioso* vai al [51](#)

Altrimenti vai al [47](#)

Recuperi la grossa torcia da campeggio e la accendi. Soltanto adesso un dolore pulsante che ti eri costretto a ignorare sembra ricordarti di quello che ti è successo. Gemi e tiri via la stoffa strappata. Il segno del morso è ben visibile.

Imprechi. Ti avvicini il fucile e, con calma, ti metti a ricaricarlo. Il tuo generatore d'emergenza è sul retro. Ora non puoi uscire ad accenderlo. Sei solo, al buio, con soltanto dodici colpi, e la tua gamba ti fa un male fottuto. Non sai che cosa sta accadendo, ma sei vivo e quei bastardi là fuori vedranno con chi hanno a che fare. La tua apocalisse è appena cominciata.

Per ora sei sopravvissuto.



Stai per abbassarti a togliere di mezzo un altro degli scatoloni quando ti blocchi. La luce è poca, ma c'è qualcosa di strano nel nuovo arrivato. Ti pare di vedere... il volto come distorto in un sorriso inquietante. Ma peggio ancora, strisce di sangue sembrano macchiare le sue guance. L'uomo comincia a camminare verso di te e con sgomento arretri di un passo.

È un giovane sui trent'anni, vestito in maniera sportiva. I capelli sono biondo cenere e avevi ragione. È lurido di sangue fresco. Anche i denti e la bocca sono sporchi, così come le mani, che adesso protende verso di te mentre... ride. Per un istante rimani congelato dalla sorpresa e dall'orrore. Poi con la coda dell'occhio guardi il bancone. Lì sotto c'è la tua doppietta.

Se vuoi cercare di recuperare il fucile scattando dietro il bancone vai al [46](#)

Se vuoi afferrare qualcosa di pesante dagli scaffali e attaccare lo sconosciuto vai al [45](#)

Maledetto tossico. Afferri una chiave inglese ancora nella sua confezione, appesa alla tua destra, e ti scagli in avanti cercando di colpirlo al volto. Il giovane si accorge della tua mossa ma non sembra minimamente turbarsi né pare tentare di evitare l'attacco.

L'impatto contro la mascella dello sconosciuto è pieno e greve e per un attimo hai un ghigno di soddisfazione. Ma il sorriso diventa un'espressione di sgomento quando vedi il giovane girare la testa e ridendo, con la bocca spaccata, avventarsi contro di te.

Se hai *Forzuto* o *Guerriero Moderno* vai al [38](#)

Altrimenti vai al [32](#)

Scatti verso il bancone imprecando, mentre il giovane accelera buttandosi verso di te. Lo senti afferrare un lembo della tua tuta e strattornarti. Ha una forza eccezionale, il contrasto ti fa perdere l'equilibrio e cadi in terra schiantandoti dietro il bancone. Il maledetto tossico continua a ridere mentre le sue mani ti afferrano alla vita. Gli tiri un calcio in faccia, imprecando. L'uomo incassa il colpo, volta la testa e vedi all'impatto alcuni dei suoi denti saltare via. Ma ride, ride ancora e non ti lascia.

Alzi lo sguardo e vedi sopra di te, nel ripiano posteriore del bancone, la canna del tuo fucile.

Se ti tendi per cercare di afferrare l'arma vai al [48](#)

Se invece cerchi di colpire ancora e ancora, a pugni, il bastardo vai al [50](#)

Guardi incredulo la scena. Il giovane che si dibatte sotto la saracinesca, ridendo come non avesse quintali di metallo che gli schiacciano il corpo. Ma cosa diavolo sta succedendo?? Tiri fuori il telefono e chiama la polizia. Resti lì con espressione incredula ad ascoltare il segnale di occupato. Guardi il telefono, stupito. Poi la luce va via.

Il negozio piomba in un buio profondo. Ti rendi conto che dev'essere andata via in tutto il quartiere perché dalle finestre trapela appena il tenue bagliore delle stelle e non c'è traccia dell'illuminazione pubblica. Quasi sobbalzi e ti volti di scatto quando senti un urto violento provenire dal retro. Qualcuno sta bussando alla porta posteriore? Muovi qualche passo silenziosamente, poi ti fermi. È una voce di donna, quella che senti? Sì. È nel vicolo sul retro, proprio dietro la porta... e a quanto pare sta ridacchiando.

Accendi la luce della torcia e ti volti, facendola scorrere sugli scaffali del tuo negozio, immerso nel buio. Il generatore è fuori e tu sai bene che non andrai ad accenderlo. Improvvisamente, ti senti solo. Ma in realtà non lo sei. In terra, davanti a te, c'è un uomo dal volto insanguinato che continua a ghignare e a fissarti. Sei sopravvissuto. Ma per la notte che stai arrivando, hai un terribile presentimento...



FINALE ORO

Il tuo avversario si aggrappa al tuo braccio sinistro mentre si avventa su di te. Ti dibatti, e intanto stiri il braccio libero quanto più ti è possibile, allungandolo verso la calibro 12. Le tue dita sfiorano la canna del fucile. Senti le gocce di sudore che ti solcano la fronte e stringi i denti. In quel momento un dolore al fianco destro esplode all'improvviso e ti rendi conto con sgomento che il tossico ti ha morso! Senti il sangue sgorgare e incredulo e spaventato lanci un urlo feroce. Afferri il fucile, ti volti e sparì. La testa dello sconosciuto va in pezzi e tu schizzi in piedi. Guardi inorridito la scena. Per alcuni istanti, che ti paiono durare secoli, non ti muovi.

Poi un suono ti risveglia. Un suono che ti lascia sgomento. Fuori dalla serranda c'è qualcuno che ridacchia.

Guardi in quella direzione e vedi in strada due diverse sagome. Avanzano ciondolando verso il drugstore. Uno di essi entra nel fascio di luce di uno dei lampioni. È... una donna di mezza età. Ha del sangue addosso che la sporca ovunque e sul volto un largo sorriso a gengive scoperte. L'orrore ti prende, ti butti oltre il bancone e raggiungi il pulsante della saracinesca. Lo premi e la serranda comincia a calare. Fremi mentre questa scende, stupendoti di quanto ora ti appaia lenta, più di quanto non ti sia mai sembrata prima. Quando non mancano che una trentina di centimetri, senti colpi contro il metallo e ti rendi conto che a battere, da fuori, sono più persone delle due che hai visto. Afferri il telefono mentre la serranda si chiude e chiami la polizia.

Il numero suona vuoto per alcuni secondi. Imprechi ancora, incredulo e furente. Stai per girarti verso il televisore quando la corrente salta e ti ritrovi in un buio pressoché totale. Imprechi, cammini, inciampi su qualcosa e finisci in terra, mentre senti rumore di vetro infranto. Ti alzi, deglutendo a fatica e fai luce con il cellulare, mentre da fuori senti ancora i colpi contro la serranda e le voci spezzate dalla follia che ancora ridacchiano.

Pazzi? Mio Dio, un gruppo di tossici in overdose? Nella tua testa si rincorrono pensieri diversi mentre utilizzando la torcia e cercando di non far caso al rumore rimbombante che sta invadendo il tuo negozio, cerchi di evitare il morto in terra e di aggirare ancora il bancone per rimediare una torcia vera.

Se hai la Cicatrice *Un lavoretto noioso* vai al [40](#)

Altrimenti vai al [43](#)

Togli di mezzo un altro scatolone, sollevandolo con una certa fatica e portandolo dietro al bancone. Intanto schiarendoti la voce dici: "Scusi, sa... stavo facendo un po' d'ordine." lasci cadere in terra con uno sbuffo lo scatolone.

Dietro di te senti i passi del cliente che si avvicina.

"La televisione era alta e non l'ho sentita. Comunque, siamo aperti. Cosa le..." ma la tua voce si strozza. Due mani umide ti hanno afferrato al collo. L'uomo alle tue spalle ride ora a squarcigola e tu ti senti tirare indietro, contro il bancone. Emetti un gemito strozzato, mentre cerchi di liberarti dalla presa, ma senti un dolore improvviso e terribile sulla parte destra del volto e senti qualcosa di caldo, liquido, scorretti lungo il collo e sulla tuta. Con orrore realizzi che è il tuo sangue.

Gridi.

L'occhio ti cade sulla televisione. Un'edizione straordinaria interrompe la pagina sportiva e l'ultima immagine che vedi è quella di un giornalista azzimato, che con aria seria, parla di strane aggressioni, mentre dietro a lui scorrono immagini confuse. Vieni trascinato oltre il bancone da uno strattone incredibilmente potente e mentre il drugstore si riempie di risate sguaiate, senti altre mani addosso. Urli disperatamente, dibattendoti, mentre sotto di te si allarga una larga chiazza scura. Nella notte, fuori, la tua voce riecheggia nella nebbia. Sullo schermo del televisore il giornalista continua a parlare con aria seria e preoccupata. Ma tu non lo senti più.

Sei morto.

Preso da una rabbia incontrollabile cominci a colpire con ferocia l'uomo alla testa. Non serve a molto, purtroppo. Il maledetto bastardo ride sguaiatamente mentre si arrampica letteralmente addosso a te. A ogni colpo che metti a segno vedi il sangue sgorgare ma non porta a nulla, il tuo avversario non pare avvertire il dolore. Quando infine ti si avventa sul collo scalci urlando e guardi la canna di fucile a pochi centimetri dalla tua mano.

È l'ultima immagine che ti scorre davanti agli occhi, mentre il dolore ti acceca e le tue grida diventano un gorgoglio soffocato.

Sei morto.

Digiți il numero della polizia e imprechi, mentre senti il segnale di occupato. Ti volti a guardare la scena del biondo sconosciuto che si dibatte, ridendo, sotto quella saracinesca metallica che dovrebbe avergli spezzato le gambe. Attacchi, richiami ancora, sempre fissandolo e stai per rinunciare, quando le luci saltano e intorno a te tutto diventa buio. Sobbalzi, il telefono ti cade e mentre imprechi, ti chini a cercarlo per terra. Il risolino del giovane sconosciuto ti agghiaccia il sangue, ma stai ben attento a non avvicinarti alla serranda.

D'un tratto un suono diverso ti gela sul posto. Qualcuna nel buio ha riso. Ma non dalla saracinesca. Rabbrividisci. Resti immobile nell'oscurità, ascoltando. Lentamente, stendi la mano, prendi il cellulare, e scatti in piedi, arretrando fino al bancone, puntando sgomento la luce del telefono sulla saracinesca. Getti un sospiro di sollievo. Il tossico è ancora lì, ancora schiacciato dalla serranda e adesso, per di più, sembra immobile.

Un istante dopo qualcosa balza fuori dal bancone alle tue spalle, ti afferra e ti trascina con forza indicibile verso di sé. Urli di terrore e le tue grida, nel buio, riecheggiano anche nella strada. Il tuo ultimo pensiero va alla serratura che hai tolto dalla porta posteriore e ai maledetti ragazzini. Poi piombi nell'oscurità eterna.

Sei morto.



COLLANA TRIVIO

LIBRIGAME



ECHO 931

ALBERTO TRONCHI



L'artiglio in fiamme

Stefania Ricco e Pietro Caruso



LA CITTÀ CHE RIDE

VIVIANA DE SIMONE

PRESTO SU

