

3

# IL LIBRO DEI CORTI 2011

**lgl**

i corti  
di lgl

LGL COMMUNITY



I **Corti** di **lgl**<sup>2011</sup>

3° Concorso di narrativa a bivi

libri NOSTRI



libri NOSTRI

Prima edizione: settembre 2013

Il testo è stato raccolto dal concorso di narrativa a bivi "I corti di LGL terza edizione", svoltosi sul forum di Librogame's Land.

I racconti sono opera dei rispettivi autori.  
I Corti di LGL nasce da un'idea di Giovanni "GPET" Pettinotti e Alberto "SevenLegion".

2013, Librogame's Land – [www.librogame.net](http://www.librogame.net)  
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan  
Impaginazione a cura di Dirk06

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

# **IL LIBRO DEI CORTI**

## **2011**

**3° CONCORSO DI NARRATIVA A BIVI  
DI LIBROGAME'S LAND**

**librogame'sLAND**

[www.librogames.net](http://www.librogames.net)



## INDICE

REGOLAMENTO DEL CONCORSO .....	8
RISULTATI VOTAZIONI.....	17
ALLA LUCE DEL BUIO .....	20
ROCKSTAGE - TOUR ESPLOSIVO.....	82
LA LUNA DEGLI ASSASSINI.....	128
IL FORESTIERO .....	176
L'ALBERO DI FUOCO .....	202
LA DANZA DELLE OMBRE .....	240
LE METAMORFOSI.....	294
MUTEKI CHOJIN HYPERION .....	358



# REGOLAMENTO DEL CONCORSO

Il sito Librogames Land (<http://www.librogames.net>) bandisce la terza edizione del suo concorso di “narrativa interattiva a bivi”, più comunemente conosciuta col nome di “raccontogame”.

Si concorre secondo le modalità descritte dal seguente regolamento.

## Partecipazione al concorso

**1.** Può partecipare chiunque, con un numero a piacere di racconti. Alla classifica finale può accedere un solo racconto per partecipante. In caso si partecipi con più racconti, sarà automaticamente inserito in classifica quello con più alto punteggio.

**1 bis.** Nel caso venga presentato un racconto scritto da più partecipanti costituisce univocità il gruppo di autori e non la somma dei singoli autori, pertanto è possibile partecipare al concorso sia con un racconto scritto da soli sia con uno scritto con altri autori.

**2.** I racconti devono essere originali e non devono violare alcun diritto d'autore. Non sono ammesse le “fan-fiction” con ambientazioni protette da copyright (es: “Guerre Stellari”, “il Signore degli Anelli” etc..).

**3.** I racconti, scritti con carattere “Times New Roman” corpo 10 ed interlinea singola, possono essere lunghi al massimo 18 pagine in formato A4 e avere un massimo complessivo di 40 paragrafi di gioco. I racconti possono essere presentati come file DOC o RTF.

**3 bis.** I margini devono essere di almeno 1,5 cm per lato. Altri formati accettati sono docx e odt.

**4.** Il regolamento di gioco, se presente, dovrà essere ospitato in 1 singola pagina extra, all'inizio del racconto, e dovrà avere la stessa formattazione grafica di questo. Tale regolamento dovrà essere completo e pienamente comprensibile ad un generico lettore. Non è ammesso rimandare a regolamenti di giochi già esistenti né usare terminologie o abbreviazioni specialistiche. Verrà valutata dai giudici anche l'originalità e la funzionalità del regolamento ideato.

**5.** Il racconto potrà avere un Prologo e un Epilogo, ciascuno di massimo mezza pagina, separata dai paragrafi del racconto e diversa dai paragrafo **1-40**. Gli eventuali Prologo ed Epilogo dovranno avere la stessa formattazione testuale del racconto.

**6.** Temi di questa edizione sono le tre immagini inserite in allegato con il regolamento. Il racconto può avere la trama, lo stile e l'ambientazione che l'autore ritenga opportune, purché all'interno di una parte/vicenda del racconto (prologo, corpo o epilogo) sia inserita, con l'utilizzo facoltativo di una didascalia, una delle illustrazioni proposte. La correlazione tra racconto ed immagine deve essere inequivocabile, e ne sarà tenuto conto sia in sede di ammissione al concorso sia in sede di valutazione.

Illustrazione 1:



## Illustrazione 2:



**Illustrazione 3:**

**6 bis.** Il limite minimo delle illustrazioni da utilizzare è uno, se un autore vuole utilizzarne di più può farlo tenendo conto che non verrà riconosciuto al alcun vantaggio in termini di valutazione ed inoltre il racconto non deve superare comunque il numero di pagine totali.

Gli autori possono inserire l'immagine scelta direttamente nel testo oppure possono inserire un tag specificando chiaramente a quale illustrazione si vuol fare riferimento

**7.** Oltre all'illustrazione scelta come tema è consentito inserire ulteriori illustrazioni soltanto se queste sono originali; non sarà tollerata alcuna violazione del diritto d'autore, pena l'esclusione dal concorso. Altro requisito è che le illustrazioni siano funzionali alle dinamiche di gioco, ed accettabili solamente a patto che queste rientrino nei già specificati vincoli di lunghezza del racconto (numero di paragrafi e pagine) e formattazione del testo. Sono dunque leciti enigmi grafici e mappe soltanto qualora le illustrazioni contengano indizi o informazioni utili, e non siano puramente decorative.

**8.** Si considera il sito Librogame's Land come titolare del concorso e arena ufficiale della competizione. Tutti i partecipanti e coloro che intendono leggere e votare i racconti in concorso dovranno fare riferimento unicamente a questo sito per ricevere le istruzioni sulle procedure di voto ed esprimere i propri giudizi. Durante l'intero svolgimento del concorso, i partecipanti non possono divulgare informazioni sulla propria opera né discuterne con gli altri utenti sul forum. I lavori pervenuti saranno valutati e votati in forma anonima. *Librogame's Land* rimane costantemente a disposizione per tutti gli interessati come punto di discussione e chiarimento delle dinamiche del concorso.

## Consegna dei lavori

**9.** I racconti devono essere inviati al coordinatore del concorso, all'indirizzocorti@librogame.net entro la mezzanotte del *15/03/2011*. L'inoltro sarà seguito da conferma di recezione dell'opera e il coordinatore manderà, anche con gli altri giudici, l'assoluto riserbo sull'identità degli scrittori.

Con la consegna degli elaborati, l'autore acconsente, liberamente e senza riserve, che i suoi racconti vengano inclusi in una raccolta disponibile al pubblico.

**10.** Non sono ammessi contenuti razzisti, osceni o difamatori. Più in generale, i giudici si riservano di escludere ogni racconto che, a loro insindacabile giudizio, risulti inadatto al concorso in questione.

## Racconti fuori concorso

**10 bis.** Tutti i lavori giudicati non adatti al concorso in base al punto 10, oppure sotto ad un livello di attinenza minima al tema, oppure scritti da uno dei componenti della giuria verranno considerati “fuori concorso”

Tali racconti seguiranno a partecipare al concorso a puro titolo “onorifico”, risultando esclusi da votazione, classifica e premiazione. A discrezione della giuria potranno essere inseriti ugualmente nella raccolta, esclusi o pubblicati in separato contesto.

## Votazione e pubblicazione

**11.** La giuria è costituita da 3 giudici nominati dallo Staff del sito, che valuteranno i racconti per il loro aspetto ludico e per quello narrativo. Oltre al voto della giuria, i racconti verranno sottoposti a votazione popolare, aperta a tutti gli utenti del forum. Alla scadenza del termine per l'invio del racconto, la giuria pubblicherà

rà sul forum la scaletta dei racconti da votare, sorteggiati casualmente, e renderà nota la data in cui il relativo racconto potrà essere letto e votato. Ogni racconto sarà per tanto pubblicato in forma anonima sul forum per 7 giorni e sarà possibile a tutti gli utenti votarlo e commentarlo.

**12.** Al termine della settimana, tutti i voti degli utenti, espressi in scala 1-10, verranno conteggiati e verrà fatta la media matematica. Il voto popolare così ottenuto farà media con i 3 voti espressi dai giudici e il risultato, che rappresenta il voto finale, del racconto, verrà reso pubblico e circostanziato sul forum. E' obbligatorio articolare un giudizio che specifichi le ragioni del voto. Il giudizio può consistere in un commento personale al racconto o essere di altra forma, a patto che sia argomentato. Qualora il giudizio non dovesse apparire motivato a sufficienza, esso può venire escluso dalla valutazione a discrezione dei giudici.

**12 bis.** Anche l'autore può votare il proprio racconto, ma dovrà mantenere l'anonimato e limitare la discussione sulla propria opera, pena la possibile esclusione dal concorso. Se l'autore desidera fare delle precisazioni o rispondere ad alcune domande, può farlo solo contattando i giudici tramite PM, mantenendo privato il contenuto della conversazione fino a quando non saranno concluse tutte le votazioni del concorso. Rimane comunque a discrezione dei giudici rendere pubbliche o meno le risposte dell'autore durante la votazione del suo libro al fine di tutelare il corretto svolgimento del concorso.

**13.** Una selezione dei racconti migliori classificati curata dai giudici verrà pubblicata in apposita sezione del sito *Librogame's Land*. L'autore del racconto primo classificato sarà premiato con una copia stampata

dell'opera. Non sono previsti altri riconoscimenti e premi.

**14.** Il racconto si intende proprietà del suo autore, che si impegna ad accettare e supportare la realizzazione della pubblicazione di fine concorso e la sua permanenza a tempo indeterminato sul sito *Librogame's Land*.

### **Premiazione**

**15.** La premiazione del vincitore del concorso e la consegna del premio verranno realizzate pubblicamente durante la manifestazione Lucca Comics and Games 2011, secondo modalità che verranno fissate e comunicate per tempo. Qualora non si potesse realizzare in tale contesto per problemi tecnici, il premio sarà comunque inviato al vincitore.

## RISULTATI VOTAZIONI

1° classificato

Alla luce del buio

Autore: Apologeta

Voto: 7,653

2° classificato

Rockstage - Tour esplosivo

Autore: Adisc

Voto: 7,238

3° classificato

La luna degli assassini

Autore: Mornon

Voto: 6,586

4° classificato

Il Forestiero

Autore: LordAxim

Voto: 6,458

5° classificato

L'albero di fuoco

Autore: EGO

Voto: 5,986

6° classificato

La danza delle ombre

Autore: gittes

Voto: 5,546

7° classificato

Le metamorfosi

Autore: Lamello

Voto: 5,431

8º classificato

Muteki Chojin Hyperion

Autore: djmayhem

Voto: 4.687



**ALLA LUCE DEL BUIO**

**Apologeta**



## REGOLAMENTO

Questa non è una normale storia: in questo racconto il protagonista sei *tu*!

Per intraprendere questa avventura ti serviranno una matita e una gomma, oppure alcune copie del Registro di Gioco: se vorrai giocare più di una partita sarai infatti obbligato a ricominciare dall'**1** con un Registro immacolato. Avrai bisogno anche di due normali dadi da gioco a sei facce.

Alcune delle regole seguenti, che ora possono sembrarti oscure, si chiariranno appena inizierai a leggere il racconto. Oppure, chissà, quando l'avrai terminato.

### ***Tabella d'Avventura***

Appena inizi la lettura di un paragrafo, devi cerchiarne il numero nella *Tabella d'Avventura*: da quel momento, il paragrafo è considerato *letto*. Attenzione: il testo non te lo dirà mai, dovrai essere tu a ricordarlo ogni volta che entri in un nuovo paragrafo!

Quando ti verrà indicato nel testo dovrai barrare il numero di uno o più paragrafi nella *Tabella d'Avventura*: da quel momento devi considerarli *cancellati*. Attenzione: non devi *cancellare* nessun paragrafo se non è il testo a indicarlo esplicitamente!

Se per qualunque ragione devi recarti ad un paragrafo *cancellato*, vai invece al **3**.

### ***Tenta la Realtà***

In qualsiasi momento puoi decidere di abbandonare il paragrafo in cui ti trovi: questa procedura è chiamata *Tentare la Realtà*. Il testo non ti darà nessuna indicazione in merito: sarai tu a scegliere se e quando farlo, per un numero a piacere di volte. Quando decidi così, lancia due dadi e moltiplica la loro somma per 3: otterrai quindi un valore da 6 a 36, che è il numero del paragrafo a cui dovrai recarti. Di solito, ti sarà consentito

tornare da dove sei venuto: rientrando nel paragrafo di partenza, devi continuare a leggere esattamente dal punto in cui ti eri interrotto per *Tentare la Realtà*.

**ESEMPIO:** sei al **67** e stai esplorando una giungla. A metà di una descrizione, decidi di *Tentare la Realtà*. Lanci due dadi, ottenendo 5 e 3:  $(5+3) \times 3 = 24$ . Controlli sulla *Tabella d'Avventura*: il **24** non è *cancellato*, quindi vai a questo paragrafo. Al termine della lettura, il testo ti dice di *cancellare* il numero di questo paragrafo e tornare a quello di partenza: dopo aver barrato il **24**, torni quindi al **67** e riprendi la lettura nello stesso punto in cui l'avevi sospesa.

Ma la descrizione è proprio noiosa, e poche righe dopo decidi di *Tentare la Realtà* ancora una volta. Lanci i dadi, e ottieni un 2 e un 6. Purtroppo,  $(2+6) \times 3$  fa sempre 24: dato che il **24** è ora un paragrafo *cancellato*, non puoi fare altro che recarti al **3**.

E' chiaro che quanto più *Tenterai la Realtà*, tanto più probabile sarà incappare in un paragrafo *cancellato*.

Ci sono alcuni paragrafi speciali in cui non potrai *Tentare la Realtà*: questi sono contrassegnati da un asterisco (\*) dopo il numero del paragrafo stesso (ad esempio, **55\***).

### **Risolvi l'enigma**

In alcuni punti potrà capitarti di dovere rispondere a quesiti o indovinelli: quando il testo ti chiede di *Risolvere l'enigma*, tu devi scegliere come soluzione sempre una singola parola e trasformarla in un numero sommando i valori delle lettere che la compongono (A=1... Z=26). Per semplicità, fai riferimento alla tabella sottostante:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

*ESEMPIO:* un personaggio ti chiede “Cosa c’è sotto il tavolo?” Tu sei convinto che la risposta giusta sia “Sedia”: il valore si calcola come segue: S = 19; E = 5; D = 4; I = 9; A = 1

$$19 + 5 + 4 + 9 + 1 = 38$$

Se il totale è 40 o meno, quello è il paragrafo a cui devi recarti per verificare l’esattezza della tua soluzione. Se il totale è superiore, togli 40 una o più volte fino ad avere un numero compreso fra 1 e 40 e vai a quel paragrafo.

*ESEMPIO:* Se la risposta scelta è “Tazzina”, la somma è 97 quindi devi andare al 17 ( $97 - 40 - 40 = 17$ ).

Poiché vi sono vari *Risolvi l’enigma*, ti viene fornita una *parola di controllo* per ciascuno: la formula standard che si presenta nel testo è *Risolvi l’enigma [xxx]*. Quando ti rechi al paragrafo che pensi corrisponda alla risposta esatta, devi verificare che la *prima* parola del paragrafo di arrivo sia quella indicata (xxx).

*ESEMPIO: Risolvi l’enigma [Burla].*

- Se nel paragrafo di arrivo la prima parola è “Burla”, hai trovato la risposta giusta: interrompi immediatamente la lettura del paragrafo in cui hai trovato il *Risolvi l’enigma, cancellane il numero* e continua nel paragrafo di arrivo.
- Se è qualunque altra parola, hai sbagliato e devi continuare a leggere nel paragrafo di partenza. Non *cancellare* nulla!

Ovviamente, la *parola di controllo* non è mai la soluzione dell’enigma.

## REGISTRO DI GIOCO

### Tabella d'Avventura

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40

Ogni volta che inizi un nuovo paragrafo, cerchiane il numero (*paragrafo letto*).

Quando ti viene detto nel testo, barra il paragrafo corrispondente (*paragrafo cancellato*).

Se sei obbligato a recarti in un *paragrafo cancellato*, tu invece vai immediatamente al **3**.

### Annotazioni

## PROLOGO

Le donne non corrono per strada. Se lo fanno, però, allora è per qualcosa di *veramente* importante. Si possono vedere azzimati professionisti *uomini*, quelli sì, armati di impeccabili ventiquattrore e ancora fragranti di dopobarba, trottare sbuffanti sui marciapiedi per questioni di lavoro che – in fondo – mica cambiano la loro esistenza. Le donne no, hanno una visione più chiara delle priorità della vita, loro.

Questa ragazza, donna, se vogliamo (a quanti anni scatta il passaggio di grado?), è una di quelle che corrono lungo la strada. E' appena uscita dalla stazione e si sta precipitando verso il vicino, titanico edificio che cela l'intero orizzonte di questo quartiere. Il foulard le svolazza dietro: si comporta come la coda di cavallo che portava da bambina.

E' stanca, ma sa che questo è il viaggio più importante della sua vita: non smette di correre, nemmeno ora che il grande complesso è davanti a lei. Entra dalla porta automatica e incrocia lo sguardo di due colletti bianchi; non dà loro il tempo di chiedere nulla e sfreccia nell'atrio, riuscendo a infilarsi in uno degli ascensori prima che chiunque abbia il tempo di fermarla. Rifiata. Studia il suo volto sudato negli specchi che il progettista ha inserito a beneficio dei claustrofobici. O dei vanitosi. Il suono allegro che annuncia il settimo piano è il colpo di pistola che dà il via alla sua corsa ticchettante nel corridoio spoglio: oltrepassa una scrivania dove un uomo con gli occhiali scuri alza lo sguardo senza aprire bocca, supera alcuni locali di servizio ricolmi di strumentazioni a lei ignote, ed ecco la porta cercata: *lui* è qui! Spalanca l'uscio con impazienza, ma è accolta dal rimbombo di un pugno sul tavolo e da una violenta bestemmia. Non è solo! Con lui c'è un uomo in uniforme, lo stesso che la sta insultando con veemenza. "Allora,

cosa fa qui?", le urla. "Come può essere qui? Avevo dato l'ordine di lasciare tutti fuori!"

"Conosco i miei diritti", gli risponde, nella voce ancora l'affanno della corsa, negli occhi già la sagoma del suo amato.

"All'inferno i suoi diritti!", ribatte l'altro. "Qui il capo sono io e i diritti li faccio io! Esca subito!"

La nuova arrivata sposta lo sguardo su di lui e lo fissa con disprezzo. "Potrei chiamare la polizia. Saremo anche in guerra, ma lei non è al di sopra della legge".

L'uomo in uniforme respira a fondo, biascica qualcosa; poi, ad alta voce, proclama: "Faccia come le pare, rimanga pure qui finché non se ne sarà andato. Un ultimo saluto non si nega a nessuno".

La donna si sente in dovere di replicare. "Non lo conosce abbastanza. Lui...", e gesticola verso il suo uomo, che non ha ancora parlato, "ce la farà".

"Spreco!", abbaia l'altro. "E' un inutile spreco. Lui è come tutti gli altri: non ha speranze di farcela".

Bestemmia nuovamente, poi si avvia verso l'uscita. "Gli dica quello che le pare, non cambierà nulla. Il suo destino è segnato", profetizza con un minaccioso indice alzato, quindi si allontana con passo pesante lungo il corridoio.

La donna lo ignora. Lascia passare almeno una decina di secondi prima di parlare all'uomo che ha davanti, profondamente assorto nei propri pensieri. "Io non so di preciso quello che devi fare, tu non me lo hai mai detto... no, non lo voglio sapere adesso. Però, quello che so è che puoi farcela. Io rimango qui, ma sarò sempre con te. Mi stai ascoltando?"

Cento, mille altre cose da dire. Ora però tace, tormentandosi con il pollice l'anello che porta al mignolo destro. Adesso tocca a lui.

\* \* \*

Tocca a te. Vai all'**1**.

## ALLA LUCE DEL BUIO

### 1\*

Si direbbe una stanza di un lussuoso palazzo, ma è di gran lunga la più strana che tu abbia mai incontrato. Sarà larga almeno otto metri, lunga quattro, alta circa tre. Le pareti, il pavimento e il soffitto sono dipinti di un bel verde acceso. Non ci sono finestre né mobili, e rompono questa monotonia solo le due porte che si trovano sui lati corti: alla tua destra l'uscita è un semplice arco, mentre nella parete sinistra è di forma perfettamente rotonda.

L'unico altro abitante qui sembra essere un'esile colomba, che vola a grande velocità da un angolo all'altro del locale. Non è un comportamento normale: spesso colpisce le pareti, rimbalzando via, per poi rimettersi in marcia e finire miseramente contro un altro muro.

“Ma cosa fa?”, borbotti, dopo l'ennesimo volo rasente sulla tua testa. Le parole risuonano atone nella stanza deserta.

“Via, via!”, ti risponde una voce ansimante.

Ti guardi attorno, ma non c'è nessuno. Nessuno, oltre a...

“Scappa! Sta arrivando!”

E' il suo becco quello che si muove! Sarà folle, ma devi arrenderti all'evidenza di un animale parlante.

La colomba sembra ora avere aumentato il ritmo: i suoi impatti sulle pareti sono costanti e sordi.

“Chi è che sta arrivando?”, le chiedi, inseguendola con gli occhi. “E tu”, aggiungi, “come fai a parlare?”

La risposta della colomba è coperta dall'ennesimo colpo al muro; ripeti le tue domande.

“Il buio, ti ho detto! Vattene!”, boccheggia.

Buio? Controlli intorno a te: qui dentro non ci sono lampadari, candele, finestre o altre fonti di luce, eppure tutto è perfettamente visibile. Molto strano.

“Hai paura del buio?”, le chiedi, come se fosse una bambina.

La colomba non ti risponde. Sbatte ancora: contro il soffitto, stavolta.

“Non ti può succedere niente al buio”, osservi con una calma che non hai. “Magari ti puoi fermare, riposarti. Mi sembra che tu ti stia facendo del male”.

L’uccello rallenta e si ferma esattamente davanti a te. Spalanchi la bocca per lo stupore: l’animale è all’altezza del tuo naso, immobile nell’aria. Puoi vedere che il suo manto bianco è ricoperto dal sangue di numerose ferite. Ne senti l’odore spiacevole. Stai per chiederle come faccia a rimanere così, ma un grido alto e stridulo ti anticipa: “Scappa!”, urla la colomba.

E, con l’immediatezza e il rumore ovattato di un frutto che cade dal ramo, è a terra davanti a te. Morta.

Incredulo, vorresti raccoglierla; ma sei intmorito dai suoi occhi spalancati, pervasi di panico.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Puoi fare come ti ha detto la colomba ed uscire da questa stanza: se scegli la porta ad arco, vai al **26**; se oltrepassi quella rotonda, vai al **13**. Se non hai paura, puoi anche scegliere di aspettare per vedere quello che succederà: in questo caso vai al **3**.

## 2

Al terzo colpo, la tigre si allontana a passo lento; si accuccia sulle zampe posteriori e ti dice: “Riconosco la mia sconfitta”.

Se non ti stesse davanti un feroce carnivoro – che nel mondo che conosci non è uso parlare – forse sapresti come replicare a una voce così fiera e dignitosa. Abbassi la forca senza dire nulla, poi ti azzardi a posarla.

“Perché mi hai attaccato?”, chiedi, infine.

“Io sono una guerriera”, risponde col medesimo tono. “La mia vita è lotta, sangue, morte. Non ho la libertà degli uomini”.

“Io non sono più libero di te”, obietti. “Non so perché sono finito qui, non so nemmeno come uscirne. E sento che mi devo sbrigare, il buio mi inseguiva!” Ti rendi conto di quanto sia vero solo pronunciandolo. Sta arrivando! Lo percepisci con un senso a cui non sai dare un nome, un senso che nemmeno sapevi di avere.

“Io rimarrò qui e aspetterò il buio”, ti dice l’animale. “Appena ti ho visto, sapevo che sarebbe successo. Ad-dio”.

La tigre ora avanza, ferita eppure maestosa. È ritta in mezzo alla stanza e fissa la direzione da cui arriverà la sua fine.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Devi uscire in fretta da questa stanza: se scegli la porta ad esagono, vai al **16**; se oltrepassi quella a forma di rombo, vai al **19**.

### 3\*

Il buio. Non capisci da dove sia arrivato, eppure ti ha circondato. L’ambiente intorno a te è scomparso, lasciandoti completamente solo con un guscio di oscurità che si trova a nemmeno due metri da te. Una massa impenetrabile, contro la quale il tuo sguardo non può nulla. Ruoti su te stesso, guardi in alto e in basso: nessuna uscita.

Chiudi gli occhi come nei momenti più drammatici di un film dell’orrore: forse, se non lo vedi, lui non ti può prendere.

Inizi a sentire freddo. La testa ti si fa pesante. L’equilibrio ti abbandona, e cadi, cadi sempre più lontano...

“Io voglio vivere... Non sono ancora pronto, voglio vivere ancora...”, mormori, mentre il buio ti prende.

\* \* \*

L'uomo entra nella 711 e sente qualcuno che piange. Un pianto di donna. “Signora, c’è tutto bene?”, domanda.

“*Bene?*”, risponde lei con disperata aggressività. “Mi hai chiesto se va *tutto bene?*” Riprende fiato e urla: “Ma non lo vedi che è *morto?*”

“Signora, me dispiace ma no, non lo vedo. Sono cieco, ci chiedo scusa”.

Il silenzio della donna è la spia del suo imbarazzo. Il nuovo arrivato cerca di rimediare: “Signora, non c’è che si deve sentire male per il mio problema. E’ colpa mia, se stavo fermo al centralino del piano... Ma dopo che la bomba ha scoppiato tutti andavano nei matti. Io ho pensato: qualcuno deve andare nelle stanze, guardare che tutto è a posto. Qualcuno, beh, io”.

“Bomba... quale bomba?”, mormora lei.

“Non ha sentito il terremoto prima?”, le chiede stupito.

“Urlavono *bomba bomba, il quartiere del commercio*; anzi, credo che questa stanza ha una finestra del nord, quindi se vuole controllare...”

Sente la donna alzarsi a fatica dalla sedia e girare intorno al letto dove giace il cadavere. “Dovevano arrivare a prepararlo entro mezz’ora, ma non ho guardato l’orologio...”, bofonchia. “Non ho neanche sentito l’ospedale tremare, se è per quello, e... oh!” Deve essere l’atroce spettacolo del fungo lontano, logo della guerra a domicilio, ad ammutolirla. Passa quasi un minuto. “Anche qui”, sussurra infine la donna.

L'uomo percepisce che nuove lacrime le stanno nascondendo negli occhi già martoriati: si sente in dovere di rompere il silenzio.

“Signora, lei ha dolore”, dice. “Io non sono intelligente, ma penso che è una persona importante per lei. Condigliande”.

“Grazie”, risponde lei meccanicamente. Torna verso la sedia ma rimane in piedi. “Se penso che è morto per niente, lui voleva difenderci... Diceva di non credere più al destino, perché lui... Eppure è morto per niente...” La voce le sfuma.

L’altro deglutisce, poi si azzarda a dire: “Signora, io sono cieco e anco no intelligente, ma penso che è un errore, che la vita...”

“Cosa ne sai tu della vita!”, lo interrompe con violenza la donna. “Non sai nemmeno parlare e vuoi sapere cos’è la vita! La vita è uno scherzo orribile... uno scherzo di un sadico!”, urla, scagliando a terra qualcosa di metalllico.

“Signora”, continua imperterrita l’uomo, “io non voglio che ho ragione, ma io penso che la vita è un gran quaderno a righe. Quando nasco mi mettono in mano una penna, mi aiutano a scrivere le prime parole, poi posso scrivere quel che mi pare in ogni pagina, anco andare fuori dalle righe. E ogni ora, e ogni momento che passa è una pagina che si volta. La mano che mi ha aiutato da piccolo vuole aiutare ancora, ma se mi impunto posso anco fare come mi pare e scrivere solo quello che mi sta comodo e facile. Poi devo sempre andare avanti, no tornare su quello che ho scritto prima. Beh, se mi accorgo che ho scritto male, io cancelllo e riparto e cerco di scrivere più bene. E un bel giorno succede che giro una pagina e – toh! – è l’ultima, che il quaderno è finito”. Fa una piccola pausa, prima di concludere: “Io penso che questa è la vita. Io penso che il quaderno del suo uomo alla fine è scritto bene”.

La donna ha ascoltato in silenzio. Il cieco si mette bocconi ed inizia a smanacciare a destra e a manca, finché non trova l’anello. Lo raccoglie e lo porge nella direzio-

ne della sua proprietaria. Lei bisbiglia un grazie e se lo infila nuovamente.

“Niente, signora”, risponde. “Adesso, se sta bene, io vado via. Siamo in guerra e anch’io ci ho che devo fare qualcosa”.

Sa che lei non l’ha nemmeno ascoltato: tutta la sua attenzione è tornata a chi sta sdraiato sul letto. Sente che gli si avvicina e che lo bacia piano sulle labbra fredde. C’è il sorriso nella sua voce che mormora: “Credo... Adesso devo continuare a scrivere il mio quaderno”.

Il cieco è già uscito quando la donna, in silenzio, pensa: “Ci rivediamo quando l’ho finito”. Ed è certa che l’uomo sul letto l’abbia sentita lo stesso.



## 4\*

Solo e terrorizzato, ti trovi nel candore purissimo del nulla.

Tutti i pezzi del rompicapo sono implosi a folle velocità in un caleidoscopio di ricordi. Sai finalmente come sei finito... *qui*.

Missione Cid. Paracadutato nel centro della città con sei compagni, un commando per un'incursione fulminea e micidiale. Ma qualcosa è andato storto. Vi hanno visti scendere: tre dei vostri falciati dai mitra ancora in volo, altrettanti morti nel conflitto a fuoco con il nemico. Il sangue dei militari delle opposte fazioni era ugualmente vermiccio sul marmo verde della gelida scalinata che, un tempo, le guide turistiche consigliavano caldamente agli stranieri: la morte, da sempre, è innegabilmente democratica. Tu però sei riuscito a cavartela e hai piazzato la bomba al Volent vicino a una campana del vetro, poi sei scappato per le viuzze rinascimentali. L'ordine era di nascondersi in periferia per qualche giorno, arangiarsi e aspettare l'attacco del grosso dell'esercito che avrebbe avuto la strada spianata. Solo tu hai potuto obbedire.

Ti avevano spiegato che il Volent è l'ultimo ritrovato in fatto di bombe nucleari portatili. Una carica da dieci chili è in grado di radere al suolo ogni cosa nel raggio di cinque chilometri: decisamente comodo per eliminare ogni problema di comandi nemici, depositi di armi, hangar e compagnia bella. Non ti avevano detto però che è in fase sperimentale, in particolare per quanto riguarda i tempi di attivazione: lo tsunami rovente ti ha travolto alle spalle quando ancora eri ai bordi della zona a rischio. Sai di esserti staccato dal suolo, stupefatto dal poter volare, ignaro di tutto il resto, mentre la consapevolezza ti abbandonava... per poi risvegliarti nella stanza verde dove il tuo viaggio ha avuto inizio.

*E adesso?*

Sai che *qui è la tua mente!* Hai vagato a lungo, ma ora il significato di ogni incontro si è chiarito alla luce della tua vita passata. Eri in un mondo che tu stesso avevi creato sulla base dei tuoi ricordi.

*Quindi?*

Se ti trovi dentro di te, come puoi uscirne? La contraddizione è insuperabile. Qui ci sei unicamente tu, e sai che non puoi farcela da solo.

*Allora, a cosa è servito tutto questo?*

Perdi ogni speranza. Il bianco intorno a te inizia a riempirsi di ciò che mai avresti voluto incontrare.

*Cancella il numero di questo paragrafo e vai al 3.*

## 5

L'andirivieni indefesso della formica ti spinge a fare qualcosa per lei. Cerchi attorno finché non trovi quello che speravi: un mucchio più consistente di aghi di pino, che raccogli a piene mani.

“Dove posso appoggiarti questi?”, chiedi all'insetto, accovacciandoti per udire la risposta.

La formica squittisce felice, agitando le antenne verso di te: “Le appoggi qui vicino al mio cumulo, grazie, gentilissimo signore, grazie! Mi ha risparmiato più di due giorni di lavoro!”.

Metti a terra il tuo prezioso carico e ti sfreghi sui pantaloni le mani sporche di terra. Ti dispiace lasciare qui l'animaletto, che nel frattempo ha ricominciato il suo viavai, e gli domandi se vuole venire con te perché presto sarà preda del buio. Si blocca, appoggia a terra l'ennesimo ago e ti risponde in tono aspro: “Tu non puoi salvare nessuno dal buio, men che mai te stesso. Ricordatelo sempre, uomo!”

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Ora devi uscire da questa stanza, scegliendo la porta a rombo (vai all'**8**) o quella a pentagono (vai al **29**).

**6\***

L'automobile corre all'impazzata sulla strada piena di curve e di pioggia. La mamma ha paura. *Tu* hai paura. Le hanno telefonato di andare subito dal nonno che si è sentito male. Ma lei era a casa da sola con te, il babbo è via per lavoro. Ti ha dovuto prendere con sé, perché tu hai appena cinque anni e non si può mica lasciare un bambino a casa da solo.

Sei legato al tuo seggiolino, e con l'indice disegni animali sul finestrino appannato. Certo, qualcuno potrebbe dire che sono solo cerchi e quadrati. Ma chi può spiegare a un altro cosa vede in una nuvola? Disegni sempre quando hai paura, ma stavolta non c'è stato tempo di prendere il blocco note e la scatola dei pennarelli.

La radio, in sottofondo, spiega che non c'è da preoccuparsi della confusione che c'è in un certo paese vicino. Continueremo a essere amici come prima. L'ONU ha assicurato che... La mamma sbuffa e cambia stazione, riempendo l'abitacolo di musica di tanti anni fa. Inizia a cantare. Canta sempre. Sembra che debba firmare un certo contratto per andare a cantare. Ne parla tutti i giorni. Ma intanto canta da sola.

Un paio di occhi sbucano all'improvviso sulla strada di montagna. Sono di un cerbiatto: invece di tornare in fretta nel bosco sicuro, si è fermato a guardare, tutto attento, la luce dei fanali. E' una grande novità, per lui. La mamma gira il volante, urlando, però lo colpisce lo stesso. Non sai se lui si sia fatto male, non lo vedi: la macchina sta cadendo nel pendio vicino. I tuoi animali sul vetro si rompono in mille pezzi.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Controlla la *Tabella d'Avventura*: se hai letto il 30, puoi ritornare a quello da cui provieni. In caso contrario, perdi ogni speranza di salvarti. Vai al **3**.

## 7

Non riesci a fermarti. Spinto da un impulso incontrolabile, ti avvicini al sipario odoroso di polvere e infili la testa nella fessura fra i due tendoni, ignorando il gemito disperato del cantante. Ti aspetti una platea in fervente attesa, ma ciò che vedi ti sconvolge: al di là della tela blu, c'è il buio!

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Lancia due dadi: il totale corrisponde al numero di paragrafi che devi *cancellare* dalla *Tabella*. Ad esempio, se dai dadi escono un 4 e un 1, tu devi scegliere 5 numeri di paragrafo e *cancellarli*. La tua scelta può cadere su un numero qualunque che non sia già stato *cancellato*, *tranne il 3*.

Mentre scappi in direzione dell'uscita, vedi l'uomo correre verso la scenografia, *dentro alla quale* si lancia. Diventa il disegno di un ragazzo che sta annegando nel fosso, una mano protesa a un aiuto che non verrà, il viso pieno di stupore incredulo.

Hai scelto la porta a forma di orso (vai al **38**) oppure quella con il profilo umano (vai all'**11**)?

## 8

Ti trovi in una stanza dalle pareti rosso sangue. Anche qui le porte hanno forme geometriche: in questo caso, un rombo e un esagono. Il pavimento è ricoperto di paglia, ammucchiata qua e là in grossi covoni alti fin quasi al soffitto. Dietro uno di questi ti sembra di cogliere un movimento: incuriosito, raccogli per precauzione una

forca a tre denti che si trova appoggiata al muro e ti avvicini.

Una tigre sbuca all'improvviso, facendoti fare un salto all'indietro per lo spavento!

Ti aspetti che dica qualcosa nella tua lingua, ma si limita a ruggire, fissandoti con cattiveria.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Lancia un dado. Se il risultato va da 1 a 4, sei abbastanza veloce da rialzarti prima che l'animale ti balzi addosso. Se vuoi, puoi fuggire: in questo caso scappa dalla porta esagonale (al **16**) oppure da quella a forma di rombo, andando al **19**.

Se il numero uscito è 5 o 6, oppure se scegli di affrontare comunque la tigre, hai giusto il tempo di raccogliere la tua arma di fortuna. Il combattimento ha inizio!

Per sapere se la colpisci, lancia due dadi: se hai *letto* il **17** oppure il **27**, aggiungi 1 punto alla somma; se li hai *letti* entrambi, aggiungi 2 punti (controlla la *Tabella d'Avventura*). Se il risultato così ottenuto è uguale o maggiore a 8, sei riuscito a portare un colpo; se è 7 o meno, l'animale ha schivato il tuo attacco. Stranamente, la tigre non cerca a sua volta di attaccarti, ma si limita a difendersi.

Hai 8 scontri, equivalenti a 8 lanci dei dadi, per colpirla tre volte. Appena ci riesci, vai al **2**. Se gli 8 scontri terminano senza che tu abbia portato tre attacchi con successo, vai al **3**.

**9\***

Dai, non ha senso cercare nella tua mente. Non c'è niente che ti possa aiutare con quell'equazione. Sbuffi e concludi la tua ennesima scena muta, che ti porterà

l'ennesima C sul registro: "Prof, non ne ho la più pallida idea".

"Risiediti". Obbedisci, e il Ragno va avanti con la sua lezione: sarà antipatico, sicuramente severo, eppure è uno in gamba. Peccato che tu non abbia mai sopportato la sua materia, e non la imparerai certo adesso che sei maggiorenne. Da un bel pezzo hai abbandonato il tuo sogno di bambino di fare l'astronauta (troppe cose da studiare, troppo impegno, troppa matematica) e hai iniziato a scrivere. I numeri fanno quello che pare a loro, mentre sei *tu* a decidere le regole con cui si uniscono le parole. Certo, di scrittori veri e propri non ce n'è più da tempo: ormai chi compone qualunque testo lo fa per i film o per le canzoni. Gli unici libri che la gente legge oggi sono quelle stupidaggini a bivi, e non puoi certo scendere a quel livello. Ti tieni aperto a ogni altra prospettiva, e nel poco tempo libero scrivi a mano, come il mitico Fitzgerald, su un quaderno a fogli gialli dalla copertina verde acqua.

La campanella barrisce stridula e il professore, barcollando sulle stampelle e trascinandosi le gambe storpie, si dirige alla porta d'uscita. Lo guardi e pensi al suo incomprensibile modo di fare.

Il Ragno, oltre a spiegare le *x* e le *y*, si lancia spesso in una delle sue famigerate prediche. I bersagli sono molteplici: i partiti ipocriti, la fine ingloriosa dell'ONU e dell'Unione, le nuove generazioni, il ministro che abolì le insufficienze. La sua rabbia forse nasce dall'invalidità: la visione di quel corpo martoriato è quasi insopportabile *per te*, chissà cosa significa *per lui*. Più volte hai detto a Idris, il tuo migliore amico: "Se mi riduco così, ammazzami. Non è umano!"

Comunque sia, hai imparato più storia nelle sue lezioni che in quelle con la Vampira, tutto schermo e niente sostanza.

Eccola, a proposito. Oggi ha i capelli completamente bianchi: eh, già, ieri era luna nuova. A inizio anno vi ha

confidato che il suo strizzacervelli le ha consigliato questa terapia per rimediare a un trauma infantile: non ha mai ricevuto un cagnolino in regalo. Incurante di tale tragedia psicologica, una sghignazzata collettiva accoglie la *mise ufficiale* dei prossimi 28 giorni.

“Che ci avete da ridere?”, vi riprende, con la sua voce bassa e mascolina. “Dai, che oggi vediamo la Seconda Guerra Mondiale!”

Sguinzo proclama, in una buona imitazione dello sgrammaticato barista Faina: “Prof, è ora di finiamola... Tutte queste guerre è roba da preistoria!”

Le risate giovani si rincorrono nell’arancione stinto dell’aula, per essere sostituite nel giro di pochi minuti dal rombo festoso dei Lancaster impegnati a radere al suolo Dresda.

*Cancella il numero di questo paragrafo* e ritorna a quello da cui provieni.

## 10

L’uomo ti scruta con un’aria di superiorità. “Ho vinto senza troppa fatica, recluta!”, ti schernisce.

Dolorante per i tanti colpi subiti, non sai cosa replicare. Sputi un altro grumo di sangue e biascichi: “Posso andare, ora?”

“Sei un perdente. Non dimenticarlo mai”.

Annuiisci mogio, uscendo zoppicante dalla stanza.

*Cancella il numero di questo paragrafo* e del 2, se non l’hai già fatto.

Questa sconfitta ti lascia un segno permanente: d’ora in avanti, ogni volta che il testo ti dice di *cancellare* il numero di un paragrafo, tu devi *cancellarne* anche uno aggiuntivo. La tua scelta può cadere su un numero qualunque che non sia già stato *cancellato*, tranne il 3.

Sei uscito dalla porta a forma di fiore (**25**) o da quella fatta come una casa (**28**)? Vai al paragrafo corrispondente.

## 11

La luce in questa stanza è così intensa da sembrare solida. Tutto è verde, a malapena distingui le pareti e le porte di uscita che qui sono entrambe di forma umana. Mentre sforzi la vista per mettere a fuoco eventuali oggetti, una mano si posa sulla tua spalla sinistra.

Dallo spavento balzi avanti, appoggiandoti al muro freddo. Ti sta di fronte una donna di età indefinibile, con gli occhi pieni di lacrime.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Conta sulla *Tabella d'Avventura* quanti paragrafi hai letto fino ad ora. Se il totale è 10 o più, vai al **32**; se è inferiore a 10, continua a leggere.

“Mi... mi hai spaventato. Chi sei?”, le chiedi.

Lei ti risponde con una domanda: “E’ troppo presto, come mai sei già qui?”

Una replica così inattesa ti lascia perplesso; ti senti spinto a interrogarla: “Mi aspettavi?”

“Tu dovevi venire da me, ma non hai ciò che ti serve. Ti conosci ancora troppo poco. E io, io...”

La donna riprende a piangere e si allontana di corsa. La luce non ti permette di capire da che parte sia andata: giri un po’ per la stanza, poi ti decidi a trovare altrove le risposte che cerchi.

Le porte sono indistinguibili: esci andando al **35** oppure al **22**.

**12\***

“Perché non te ne vai? Torna a casa e nasconditi. Oppure prendi la moto e prova a passare il confine, che dici?”  
 “Sono scappato per una vita. Ho sempre evitato ogni impegno... ogni fatica che mi sembrasse inutile. Basta. Voglio affrontare quello che devo. Non posso essere codardo in eterno”.

“Posso venire a trovarti? Prima non volevo, ma forse adesso...”

“E’ per questo che mi sono offerto volontario per la missione”.

“E se muori? Non pensi...”

“Deve accettarmi, sono il migliore del corso. Noi dei Corpi Speciali siamo l’unica speranza di vittoria per...”

“E se muori, ti ho chiesto?”

“Beh... intanto baciami”.

Concludete questa frammentata conversazione rotolandovi piano sull’erba che profuma di pomeriggio domenicale, sotto stracci di nubi che nascondono a intermittenza la forza del sole di giugno. Fra poche ore hai il treno e non sai quando tornerai: le licenze si sono rarefatte, erano quasi due mesi che non vedevi la tua città. Eppure sei convinto di ciò che stai facendo. Della missione, dei CS... della vittoria, quella no. Forse lo sei stato i primi giorni, ignorante ed entusiasta, quando la figura allampanata del Presidente rassicurava gli incerti e pronosticava una rapida, indolore vittoria della nostra gloriosa democrazia. Poi, il Venticinque Luglio. Armate con secoli di storia alle spalle spazzate via in meno di un’ora, tutte annichilate dai contemporanei bombardamenti a tappeto... così precisi per merito nostro... grazie alla nostra libertà... alla Norma 64, in particolare. I movimenti dei militari e le loro posizioni erano pubblici per legge: ovvio, nessuno di noi se ne era mai interessato, se non per sapere dov’era finito il nostro compagno di classe Lucio. Loro invece avevano potuto pianificare per mesi, studiare gli spostamenti e identificare i punti

deboli. E' già un miracolo che sia passato quasi un anno e ancora non abbiano vinto. Il nostro esercito è composto quasi esclusivamente dai soldati di leva... Pensai con orrore al giorno del bombardamento con il Voigt-Kampff sulla tua caserma: decine di morti per un attacco di panico, e bastava correre ai distributori di maschere a ossigeno per salvarsi. Perfino tu hai rischiato di dimenticarlo, in mezzo a quella bolgia.

Il contatto improvviso della sua guancia con la tua ti riscuote. Ti sussurra: "Sembra quasi che tu ami essere un soldato".

Scosti il capo per guardare lo sconforto nei suoi occhi: oggi non ti parla dei suoi elefanti, del calo delle visite allo zoo, di quante volte è andato di corpo il giaguaro Eddy... La guerra ha vinto la sua passione per gli animali. Ma c'è qualcosa che le bombe non possono sconfiggere.

"Amo solo ciò che difendo", le rispondi, stringendola forte.

*Cancella il numero di questo paragrafo e ritorna a quello da cui provieni.*

### 13

Ti trovi in una stanza interamente colorata di blu: la forma è identica alla precedente. Le porte di uscita sono una rotonda, l'altra triangolare. Nell'angolo opposto rispetto a dove sei entrato si trova una grossa volpe, ritta sulle zampe posteriori e vestita con un frac e un cilindro: sembra controllare il funzionamento di un microfono ad asta, i cui cavi si perdono nel parquet.

Quando ti vede, fa un cenno con il muso e, con voce rauca, ti chiama: "Tecnico, venga qui".

Tu fai solo un passo, scuoti la testa e rispondi: "Guardi, deve esserci un errore. Io non sono un tecnico".

La volpe rimane interdetta. “Ma io devo iniziare il concerto. La scaletta è già pronta e le telecamere saranno qui a minuti”.

Già è difficile parlare con un simile interlocutore, e con un discorso così surreale non sai a che santo votarti. “Non so che dirle, mi dispiace”, ti limiti a borbottare. L’animale sembra pensarci su, poi volge lo sguardo al soffitto e la sua espressione si addolcisce.

“Non importa: guardo il cielo e vedo il suo colore”.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Apparentemente non puoi fare nulla per questo curioso personaggio.

Esci dalla porta rotonda (vai all’**1**) o da quella triangolare (vai al **29**)?

## 14

Tremante, rispondi pronunciando ad alta voce il *tuo nome*.

Lo sapevi che questa situazione era causa tua, forse non avevi mai trovato il coraggio di ammetterlo perché il passaggio successivo è affermare... “Allora non posso uscire”.

Il meccanico si strofina le mani su uno straccio rosso. “Già, da solo non ti salverai mai: dove sei tu, arriva anche il buio. Puoi arrivare a scoprire l’origine di tutto questo, ma cosa importa? Da solo non puoi uscire.”

Ti accasci sul pavimento sporco. “Da solo... Ma gli animali, gli uomini che ho incontrato?”

L’uomo prende un trapano, si prepara a forare la lamiera; poi ci ripensa e l’appoggia.

“Ascolta: qui *tutto*... stanze, bestie, gente... è tutta roba tua. Ma c’è un’eccezione: il punto in cui ciò ha avuto inizio. Trovalo, e da lì potresti uscire”.

Deglutisci. “Cosa vuol dire *potresti*? ”

“Non ti serviranno maniglie o chiavi: sarà necessario un pensiero che ti porti... beh, fuori da te”.

Non capisci. “Cioè? Non so... devo impazzire?”

“Asino!”, urla l'uomo, scagliando a terra il pezzo di ferro. “Non hai mai provato, in tutta la tua vita, quel *qualcosa* di grande che ci obbliga a uscire da noi stessi? Non sai neanche cos'è? Allora sei morto! Puoi rimanere qui con me e aspettare il buio che sta arrivando!”

Gli vorresti chiedere di quale luogo e di quale sentimento stia parlando, ma non c'è tempo. Lo lasci al suo destino e infili una porta.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

E' possibile che, continuando la tua avventura, tu incontri la frase “non puoi farcela da solo”. Appena il testo dice così, *cancella* il paragrafo in cui ti trovi in quel momento, moltiplicane il numero per 10 e vai al paragrafo risultante.

Se sei uscito dalla porta a forma di casa, vai al **17**; se hai preferito quella con il profilo di un albero, vai al **38**.

### **15\***

Parcheggi la moto al solito posto. Non vedi l'ora di scambiare una delle banconote della busta con un bel pugno di monete sonanti... Oggi quella cialtrona non la finiva più di proporre lavori inutili: ti è toccato rifiutarne ben sei prima di poter mettere le mani sul contributo di disoccupazione. Apri la porta mettendo in agitazione il carillon, giusto in tempo per sentire Faina, il tuo bariста di fiducia, proclamare: “Ciascuniabbiamo i suoi difetti”.

Con questo antico adagio ha chiuso uno dei suoi proverbiali racconti sulle gesta di avventori più o meno noti del locale, infarciti di aggiunte leggendarie e arricchiti dal suo lessico approssimativo. Saluti i tuoi amici – oggi

ci sono Sguinzo, Ciaspola e André – quindi iniziate a divertirvi. Ci sono cinque macchine da videopoker nel bar *La Tana della Piccola Belva* (solo *La Tana*, per voi che vi rifugiate sempre qui) ma la numero due, quella del west, si dice che porti sfortuna e nessuno ci abbia mai realizzato più di un banalissimo colore: potete così occupare gli altri rispettivi sgabelli con quel senso di pace verso Madama Sorte che vi consente di passare qui qualche ora ogni giorno.

Le dita esperte di pianista d'azzardo volano sui pulsanti colorati. I suoni tintinnanti, gli stessi che spesso ti rimbombano in testa prima di prender sonno, riempiono la quiete del pomeriggio al bar. Un camionista di passaggio che sorbisce un buon bicchiere di rosso e i soliti quattro vecchietti che da anni si giocano il caffè a scopone non vi turbano certo.

Le consuete note metalliche annunciano l'apertura dell'uscio. Butti giusto un'occhiata pro forma, per verificare che lei non abbia finito prima allo zoo. *Perdi tutto il giorno, vergognati, deciditi: o io o le macchinette.* Brava ragazza, ma non capisce le priorità della vita. Crescerà. Comunque non è lei, ma ciò che vedi ti spinge a interrompere la partita e a seguire la scena.

Sulla soglia si trova Alex, il tuo vicino di casa. L'espressione stralunata ti conferma che, ancora una volta, ha passato le prime ore del pomeriggio insieme all'alcol – *il migliore amico dell'uomo*, come lo chiama lui.

“Aiuto!”, farfuglia. “I gufi mi inseguono”, continua, fissando Faina e aggrappandosi al bancone.

Qualche istante dopo il carillon ripete il suo verso, araldo dell'ingresso di due poliziotti: gente di via, arrivati qui da poco. Hanno in mano un foglio A3 dove sono state vergate a mano alcune parole. Dalla tua posizione non puoi leggerle in dettaglio, ma ti sembra ci siano riferimenti poco piacevoli alla guerra e al governo.

Il primo pubblico ufficiale, un biondo basso e tarchiato, con gli occhi strabici dietro le lenti alla moda, ridacchia e rivolge un cenno di commiserazione ad Alex. “Venga pure con noi al comando, ragazzo. E’ inutile scappare alla polizia. E’ in un vicolo cieco”. Il secondo, altrettanto robusto ma decisamente più alto, con un’enorme voglia sul collo, si avvicina e lo prende per il gomito.

Faina fa per dire qualcosa, una difesa d’ufficio del suo saltuario cliente, ma apre e chiude la bocca tre volte prima di cavar fuori qualcosa. “Io mi dispiace”, dice il gestore ai due uomini in divisa, “ma la gente bevono poi succede i guai”.

I poliziotti non sembrano molto colpiti dall’osservazione e scortano fuori Alex, salutato solo dal mesto suono del carillon che si spegne lento, facendo piombare *La Tana della Piccola Belva* in un silenzio irreale. Ti senti a disagio, sai che qualcuno deve parlare e dare una spiegazione dell’accaduto, ma non vuoi essere tu. Per fortuna ci pensa Ciaspola, infilando una doppia coppia e ricominciando a far cantare le macchine. Dieci secondi dopo, siete tutti impegnati. Il mondo deve andare avanti.

*Cancella il numero di questo paragrafo e ritorna a quello da cui provieni.*

## 16

Questa stanza è interamente dipinta di un bell’arancione acceso. Proprio in mezzo al locale si trova un ragno grosso almeno come una tua mano. E’ di colore grigiastro, peloso, con numerosi occhi neri che ti scrutano con curiosità. Dietro di lui si stende una ragnatela grande quasi come la parete, di una forma geometricamente perfetta.

Controlla la *Tabella d'Avventura*: se hai letto il 33, devi andartene subito da qui. *Cancella il numero di questo paragrafo* ed esci dalla porta esagonale (vai all'**8**) o da quella quadrata (vai al **26**). In caso contrario, continua a leggere.

Ti fermi davanti a lui e aspetti che ti dica qualcosa: ormai dai per scontato che, qui dentro, tutti gli animali siano dotati di parola. E non ti sbagli.

“Hai visto la mia opera?”, sibila con voce piena d’orgoglio. Il ragno si volta verso la parete, scruta l’intrico di fili bianchi e ride, soddisfatto.

“Complimenti”, rispondi. Lo pensi davvero: la ragnatela è formata, all’esterno, da un unico ettagono regolare, al cui interno si dipartono fili che collegano ognuno dei vertici a ciascuno degli altri. Questa figura si potrebbe tranquillamente trovare in un libro di matematica, oppure di disegno, se non fosse per le splendide perle argentoate che si trovano in ogni punto in cui almeno due fili si incrociano.

“Sai quanto tempo ho impiegato a realizzarla?” chiede, girandosi nuovamente verso di te.

“Non ne ho proprio idea”, ammetti.

“Beh, è molto semplice. Ti basta contare le perle con cui l’ho decorata: ne ho messe due in ogni giorno di lavoro. Quindi?”

Quanti giorni ha impiegato? *Risovi l’enigma [Compiaiuto].*

Se non riesci a risolverlo, il ragno si mostra assai contrariato e ti fa: “Beh, contiamo insieme, allora”.

Così dicendo, si sposta sulla ragnatela e, partendo dall’esterno, inizia a spostarsi avanti e indietro a grande velocità. Tu conti insieme a lui; quando avete finito, appare molto soddisfatto.

“Dividi a metà”.

Tu lo fai e pronunci ad alta voce il numero.  
 “Mica poco, giusto?”, ti chiede, superbo.  
 “Già, già”, mormori.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Non ha senso che tu rimanga ancora qui: esci dalla porta esagonale (vai all’**8**) o da quella quadrata (vai al **26**)?

### **17**

Ti guardi attorno: non riesci a capire da dove piova la luce rossa che illumina questa stanza. I riverberi vermi-gli mostrano una semplice pedana di legno che occupa gran parte del pavimento, circa a metà strada fra la porta a forma di casa e quella che ricorda un fiore stilizza-to. Sul basso palco siede a gambe incrociate un uomo dalla corporatura massiccia con il cranio rasato: indos-sa solo un paio di corti calzoni e ha un’espressione fero-ce stampata sul volto.

“Recluta!”, ti urla, alzandosi in piedi. “Se hai coraggio, affrontami: o vuoi scappare, come al solito?”

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Puoi scegliere di ignorarlo e di uscire velocemente dalla stanza. In questo caso, vai al **28** se scegli la porta con il profilo di una casa o al **25** se opti per quella a fiore.

Se accetti la sfida, sali sulla pedana e studi il tuo avver-sario: sembra un unico fascio di muscoli, in cui si dis-tinguono giusto gli occhi fiammeggianti. Senza preavviso cerca di colpirti con un diretto al mento che a sten-to riesci a scansare. E’ l’inizio di un durissimo combat-timento!

Per sapere se lo colpisci, lancia due dadi: se hai *letto* il 2 oppure il 27, aggiungi 1 punto alla somma; se li hai *cancellati* entrambi, aggiungi 2 punti (controlla sulla *Ta-bella d’Avventura*). Se il risultato così ottenuto è uguale

o maggiore a 9, sei riuscito a portare un colpo; se è 8 o meno, è il tuo avversario che ha avuto la meglio.

La lotta dura in totale 8 scontri, equivalenti a 8 lanci di dado. Se hai colpito il tuo nemico almeno 4 volte, vai al **39**. Se hai portato a segno solo 2 o 3 attacchi, vai al **10**. In caso contrario, sei ridotto così male che cadi a terra senza riuscire a rialzarti: l'uomo ti guarda dall'alto in basso con disprezzo e ti colpisce con un violento calcio al viso che ti fa perdere i sensi. Vai al **3**.

### **18\***

“Io ti parlo e tu non mi ascolti!”

“Assolutamente. Potrei riferirti ogni singola virgola del tuo discorso”.

“Bugiardo! Allora, sentiamo, cos’ho detto?”

“Hai detto: *io ti parlo e tu non mi ascolti!*”

Ti guarda, ancora furiosa nell’espressione ma già diversificata negli occhi. Il suo perdono contagia la fronte, saziandola dalle rughe d’indignazione, e arriva pian piano fino alle labbra, che si piegano in un sorriso.

“Caro Raffaele, sei un asino”.

“Grazie, cherie”.

Non hai la più pallida idea di quello che ti stesse raccontando. Animali e lavoro allo zoo, sospetti. Sai bene, invece, quello che *tu* avevi in mente: il discorso di tuo padre; Lucio, segato a metà dai frammenti di una mina antiuomo; Claire, conosciuta da piccolo dove andavi in vacanza con i tuoi genitori, ritrovata da ragazza per una storia di un’estate e che adesso si trova in qualche campo oltre confine, in attesa di uno scambio di prigionieri che dubiti possa mai arrivare. Avevi in mente un mondo che sta svanendo mentre tu fai shopping.

Gli altri clienti iniziano ad applaudire. Dagli schermi, il Presidente ha concluso il suo discorso quotidiano sulla guerra: in questi dieci giorni, appare chiaro come la vit-

toria possa essere più veloce del previsto, nonostante quel fastidioso bombardamento agli oleodotti. Ora passa alla politica interna, mentre la gente torna a interessarsi degli articoli in vendita, parlottando soddisfatta. Anche tu ti soffermi a guardare un'offerta speciale.

“Il nostro è un partito serio”, abbaia il Presidente dal 32 pollici, “disponibile al confronto, nella misura in cui...”

Lei vede il tuo interesse per lo schermo e ti chiede “Non volevi cambiare il tuo? L'altra sera si è spento da solo”.

“Alternativo...”, continua il Presidente, con il suo inconfondibile accento nasale.

“No, preferisco risparmiare un po’”, rispondi. “Dopo le ultime chiacchierate col babbo ho qualche dubbio sul futuro”. Cerchi di sorridere spensierato, ma non ci riesci molto bene.

“Alieno a ogni compromess...”. Il Presidente si interrompe qui, non per volontà sua ma per un blackout che getta l'intero centro commerciale nell'oscurità. Soltanto gli omini verdi sulle porte delle uscite di sicurezza rimangono accesi, ad ascoltare le voci infastidite e le proteste della gente. Dopo una decina di secondi, però, tutto torna normale. Dagli altoparlanti, una voce femminile chiede scusa per il disagio, ma invita i gentili clienti a capire la difficoltà di garantire un ottimale servizio dopo i recenti bombardamenti che hanno messo in ginocchio le centrali termoelettriche. Lo schermo da 32 pollici si è riacceso, ma è occupato solo da un malinconico box grigio che lamenta *Nessun segnale rilevato: verificare la correttezza dei collegamenti.*

*Cancella il numero di questo paragrafo e ritorna a quello da cui provieni.*

bel mezzo di una foresta, con la differenza che non c'è nessun albero intorno a te: il sottobosco di felci, muschio e aghi di pino si stende fra pareti violacee, e le due uscite a forma di rombo e pentagono aumentano la sensazione di trovarsi in un quadro astratto.

“Si potrebbe cortesemente spostare?”, ti chiede una voce così flebile da essere quasi inudibile. “Stando lì in mezzo rallenta il mio lavoro”, aggiunge.

Ti guardi attorno: sai che può essere stato chiunque a parlarti, e probabilmente non un essere umano, eppure non riesci proprio a scorgere chi. Giri su te stesso, verificando che anche alla tue spalle non c'è nessuno, quando la voce torna a farsi viva.

“Stia un po' attento! Mi stava per schiacciare!”

Abbassi gli occhi fino a terra e scorgi un'insignificante formica che sta trasportando un ago di pino più grande di lei. Ti accucci sulle ginocchia e le domandi scusa; così facendo, gli odori forti e puri della natura investono piacevolmente le tue narici.

“Scuse accettate, molto gentile. Ma ora si può togliere? Vorrei finire il mio lavoro prima del buio”.

Il buio! Dovresti andartene velocemente da qui. Ti sposti per lasciar passare l'animaletto; mentre ti dirigi all'uscita vedi che la formica ha ammucchiato solo un numero risibile di aghi. Torni sui tuoi passi e ti chini verso di lei.

“Non credi che sia inutile quello che stai facendo?”, le chiedi.

“Potrei ripeterle la stessa domanda”, ti risponde stizzita, mentre si avvia in una nuova ricerca.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Se vuoi lasciare la formica alla sua occupazione, ci sono due porte che conducono fuori da qui. Quella a rombo conduce all'**8**, quella a pentagono al **29**. Se invece vuoi aiutarla, ben sapendo che potresti essere sorpreso dal buio, vai al **5**.

**20**

Allarghi le braccia, quasi irritato.

“Ma, prof, qui la matematica non c’entra niente. Sono i numeri che iniziano per vocale, e quello successivo è l’ottantuno!”

“Perbacco, gliel’avevo detto che avrei tenuto conto della sua ignoranza”, ridacchia il vecchio. Poi, dopo aver rovistato nei cassetti della scrivania, continua: “Ho un regalo per lei. Le può essere d’aiuto, o forse no. Mi saprà dire... o forse no”, sogghigna.

Finalmente trova quello che stava cercando: un grosso tomo che la copertina svela essere una *Storia del Novecento*. Ti si avvicina e te lo porge. Tu inizi a spulciarlo, ti concentri sulla foto di un paracadutista della Guerra del Vietnam – nemmeno sai perché – per poi passare al dorso. Autori importanti che insegnano nelle università migliori del paese. Casa editrice degna della massima considerazione. Nessuna indicazione di prezzo. Lo richiudi e lo posì sul banco.

Ti rialzi di scatto: il professore è scomparso! Nella foga del movimento hai colpito il frontespizio con la mano destra, apprendo il libro: sulla prima pagina, appena sotto la ripetizione del titolo e degli autori, si trova il seguente avvertimento:

*Ogni riferimento a fatti, persone e/o cose realmente esistiti è puramente casuale.*

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Hai perso tempo per nulla. Le due uscite che conducono fuori hanno le singolari forme di un fiore (**17**) e di un cane (**35**). Sceglie una e vai al paragrafo indicato.

**21\***

L’universo è grande, e da qualche parte deve pur esserci un pianeta in cui le donne si comportino in modo sensato.

Uno è al fronte, rischia la pelle tutti i giorni, dorme non più di quattro ore a notte... Quattro ore che non sono mai consecutive, con l'ululato degli allarmi come sveglia incessante – anche se la maggior parte delle volte è solo un rumore nella mente. Uno, là, pensa più che altro a una ragazza che potrebbe andare a trovarlo (è permesso, che caspita) ma non lo fa. Gli capita di dover fare un fine settimana di straordinari, dopo ben 15 giorni torna alla sua città, un saluto e un abbraccio al suo babbo, poi corre a casa sua e lei fa giusto in tempo a dire *bentornato Raffaele come stai* per poi ricordargli che *tre giorni fa era il mio compleanno* e che *mi meraviglia che tu non mi abbia portato niente come regalo*. Quindi gli tocca fare un giro in centro, sbirciare fra i tazebao che la notte i manifestanti incollano alle vetrine per individuare un ninnolo che la metta quieta per un po'. Che mica è cattiva, ma è fatta così. E' perfetta così.

Vicino al graffito *Cane con la giberna / Cane chi ci governa* si trovano quei foulard che le piacciono da impazzire, ma i prezzi sono stati ancora ritoccati. Maledetta inflazione. Un'altra vetrina: niente da fare, prodotti tecnologici, le interessano poco. Quella successiva è completamente tappezzata da un gigantesco poster pieno di *NO* maiuscoli con al centro la nota faccia smunta del Presidente: impossibile capire che merce sia celata lì dietro.

Zigzagando fra i mucchi di neve sporca finalmente trovi un negozio di musica d'epoca sul cui vetro rimangono giusto i segni indelebili della colla: tutti gli album sono ben visibili. Ti soffermi a lungo, strofinandoti una vecchia cicatrice al polso destro, come fai sempre quando sei indeciso. Infine ti lasci guidare dall'istinto: entri, saluti il commesso, indichi la tua scelta e paghi in contanti.

Passeggiando verso casa, ti rendi conto che non sai nemmeno chi sia l'autore di quello che hai nella busta: ti ha colpito solo la copertina. Nessuna scritta. Uno

sfondo nero impenetrabile. Un raggio di luce bianca che colpisce un prisma, da cui scaturisce l'intera gamma dei colori dell'arcobaleno. *Boh. Speriamo che almeno la musica sia bella*, ti dici.

*Cancella il numero di questo paragrafo e ritorna a quello da cui provieni.*

## 22

Ti guardi attorno. Sei capitato su una specie di palco, dove si trova una singola sedia di aspetto dimesso; alcuni cavi e un solitario amplificatore ne completano l'arredo, illuminato dalla cupa luce blu di qualche sparuto riflettore. Il grande sipario, versione palpabile di quello stesso blu scuro, cattura subito la tua attenzione, che solo a fatica si sposta poi alle due uscite dalle bislacche forme di un orso e di un uomo. Sull'intera quinta teatrale è rappresentata con perizia una scena bucolica: grandi distese di prati e boschi, disegnate con un perfetto *trompe l'oeil*, sono bruscamente divise da un fossato pieno di acqua limacciosa.

Senti qualcuno che arpeggia su una chitarra. Da qualche parte è sbucato un ragazzo poco più che ventenne, vagamente effeminato, che sta canticchiando un motivo: “*Sogna, fratello, con... Ehi, tu!*”, ti apostrofa, appena ti scorge. I suoi occhi sono inquieti sotto una cascata di riccioli color sabbia. Ti ordina: “Fuori da qui! Sto per iniziare!”

“Mi scusi. Non sapevo ci fosse un concerto”, ti difendi. Il tuo sguardo continua a cadere sul sipario, che esercita su di te un'enorme attrazione. Hai la voglia inspiegabile di dare una sbirciatina al pubblico.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Se vuoi assecondare la sua richiesta, devi scegliere una porta: quella a orso conduce al **38** mentre quella con il

profilo umano porta all'**11**. In alternativa, puoi azzardarti a guardare oltre il sipario: in questo caso, troverai al **7** risposta alla tua curiosità.

### **23**

Sogghigni. Sei ben felice di rispondere con prontezza a quel rapace gonfio di boria.

“Il gatto. E’ l’unico animale che non dà il nome a una costellazione.”

Il falco ti guarda con stupore, muove il capo per annuire e fa: “Terragno, hai risposto bene. La testa deve arrivare al cielo, ma i piedi devono poggiare saldamente per terra... altrimenti non puoi sperare di uscire da qui.”

“Uscire? Cosa vuoi dire? Come posso uscire?”, chiedi, le parole accavallate dall’affanno.

“Voltati”.

Obbedisci e ruoti su te stesso. Nella parete stellata si è aperta una piccola porta, in cui il falco si dirige a tutta velocità, senza lasciarti il tempo di altre domande. Appena scompare dalla tua vista, odi un verso stridulo provenire proprio da quell’apertura.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Se vuoi seguire il falco, vai al **38**. Se non ti fidi, devi scegliere una fra le due porte che già vedevi: quella triangolare conduce al **13**, quella pentagonale al **19**.

### **24\***

“Babbo, è scoppiata la guerra!”

Tuo padre alza lo sguardo dal piccolo tornio e si toglie gli occhiali di plastica. Chissà come fa a vederci, con tutti quei graffi sulle lenti. Alle sue spalle giace uno scooter sventrato, una chiazza d’olio si spande dal motore come sangue da un cuore ferito. “Contro quelli là?”, chiede. Tu annuisci con solennità.

Si lascia cadere su una vecchia sedia di plastica che tiene nell'angolo, coperta da quotidiani sportivi di qualche anno fa, e appoggia la testa alla parete. Tu sei eccitato dalla novità, ma il tuo vecchio sembra affranto e ti senti in dovere di rincuorarlo.

“Papà, guarda che vinciamo facile con quei sottosviluppati”.

Lui ti risponde senza cambiare posizione. “Perderemo”. Sei sbalordito. “Guarda che non hai mica capito”, gli dici. “Stiamo combattendo...”

“Perderemo”, ti interrompe. Prende fiato e prosegue. “Perderemo perché noi siamo più sviluppati di loro. Perderemo perché abbiamo l'obiezione di coscienza e la libertà di manifestazione. Perché ci basta premere un pulsante e vediamo in diretta tutto quello che succede. Perché per noi ogni morte è un dramma, e dedichiamo due pagine di giornale ad un incidente stradale”.

Lo guardi, stupefatto. Gli occhiali l'hanno protetto dalla polvere nera, ma il resto del volto è una ragnatela di sporco. Sembra il negativo del muso di un procione. Ignaro dei tuoi pensieri irrispettosi, continua: “Raffaele, ricordati quel che ti dico. La guerra è una porca cosa. Siamo tutti nati dopo l'ultima e non ne abbiamo mai vista una. Stiamo tutti troppo bene per essere disposti a perdere... a *sacrificare* parte del nostro benessere per una causa, una qualsiasi. Quelli sono nati in mezzo alle bombe, alla miseria, alla morte; noi, in case dove ogni spigolo era arrotondato altrimenti ci saremmo potuti far male. Le battaglie si vincono con le armi, ma per le guerre serve la mentalità. E noi siamo atrofizzati. Perderemo.”

Non sai cosa rispondere, ma sei sicuro che sia nel torto. Adesso non ti vengono le parole, comunque prima o poi glielo saprai spiegare. Intanto gli dici di stare tranquillo, lo saluti e inforchi la tua moto. Il bar ti aspetta.

*Cancella il numero di questo paragrafo e ritorna a quello da cui provieni.*

## 25

Ti guardi attorno a bocca aperta: questa è un'aula di scuola! Ed è attrezzata come quelle di una volta, con due lavagne di ardesia sui rispettivi cavalletti bianchi, cartine geografiche alle pareti, i banchi lunghi con i buchi per il calamaio e la coppia di sedie fissate... e un professore con la bacchetta in mano.

“Si sieda, perbacco! E’ in ritardo per il compito in classe di matematica!”

Stupefatto, avanzi meccanicamente verso il primo banco: ce ne saranno una decina, tutti vuoti. L’unico occupante di questa stanza è il vecchio, pelato e con un paio di candidi baffi all’insù. Il vestito elegante, di colore chiaro, assume tonalità particolari sotto la luce arancione che sembra provenire dalle luride lampade a petrolio appese al soffitto.

“Allora! Vuole farci aspettare tutti?”, ti schernisce, bacchettando sulla cattedra con impazienza. L’altra mano si è già armata di un gesso bianco.

Tocchi la sedia con la punta delle dita e ti risciotti. Se volessi, potresti lasciare questa stanza uscendo di corsa da una delle porte; in caso contrario, dovrai sederti e affrontare il test.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Se hai deciso di andartene, le due uscite che conducono fuori hanno le bizzarre forme di un fiore (**17**) e di un cane (**35**). Sceglie una e vai al paragrafo indicato.

Se vuoi rimanere, non puoi esimerti dal commentare a voce alta: “Professore, in matematica sono sempre stato una frana”.

Il vecchio ride di gusto mentre il gessetto graffia con esperienza e delicatezza la lavagna. “Ne terrò conto, o forse no”, borbotta.

Finita la danza della mano, l'uomo si sposta e si appoggia alla cattedra. “Qual è il numero seguente di questa serie?”, ti domanda. Tu osservi attentamente quello che ha scritto.

1            8            11            80            ...

Qual è il numero successivo nella serie? *Risovi l'enigma [Allarghi].*

Se non ci riesci, il professore si avvicina e ti bacchetta sulle dita prima che tu le possa ritrarre. Con un gemito, ti stringi la mano al petto mentre lui torna alla cattedra, apre un cassetto e ti porge un cappello con la scritta *A-sino*. “Agli esami di riparazione andrà meglio, o forse no”, bofonchia.

Puoi scegliere se indossare o meno un tale segno d'infamia; in ogni caso, hai perso anche troppo tempo con questi giochetti. Esci dalla stanza attraverso la porta con il profilo di un fiore (vai al **17**) oppure di un cane (vai al **35**)?

## 26

Ti trovi in una stanza di colore giallo, con le stesse dimensioni già viste in quella precedente. Questa però è piena zeppa di oggetti, buttati a terra, appesi al soffitto con cavi da pesca, accatastati su scaffali di ogni forma e dimensione posti qua e là senza ordine apparente. Vicino ai tuoi piedi si trovano una caffettiera, una pantofola nera e la una marmitta di un motorino; sulla scansia alla tua destra c'è un ferro da stiro appoggiato sopra un orsacchiotto di pezza, affiancato da un dado a venti fac-

ce e da un cuscino beige; davanti ai tuoi occhi penzola una scopa di saggina.

Senti un rumore ritmico provenire da qualche parte e ti fai largo in mezzo a questo pandemonio per scoprirne la fonte. Così facendo, però, colpisci col capo un oggetto metallico: con un ottimo riflesso, riesci ad acchiapparlo al volo prima che cada a terra. E' un vassoio da portata in cui la scritta *Merry Christmas* sovrasta un soddisfatto Babbo Natale che beve un liquido scuro da una bottiglietta rossa; un'altra frase, molto più piccola, informa che *Christmas is a trade mark of the Coca-Cola Company Inc.* Confuso, appoggi a terra il portavivande e trovi finalmente l'origine di quel rumore.

Appena sotto ad una mensola piena di barattoli di conserva vuoti c'è una scimmietta che gira indefessamente un bussolotto pieno di palline di vetro. Alza gli occhi verso di te e scoppia in una risata di gusto.

“E’ il tuo giorno fortunato!”, ti fa.

“Cosa?”, rispondi, stupito sia per l'affermazione in sé, sia per chi l'ha pronunciata.

“In queste biglie è nascosto il tuo futuro. Non ti interessa?”

Ti gratti il polso destro. “Certo che mi interessa, però...”

“Non costa nulla. O – perlomeno – non serve del denaro”, soggiunge, in tono complice.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Controlla la *Tabella d'Avventura*: se non hai letto il 15 puoi scegliere di andartene. Ci sono due porte che conducono fuori da qui: una ad arco e una di forma quadrata. Se scegli la prima, vai all'**1**; in caso contrario, vai al **16**.

Se hai letto il 15, oppure decidi comunque di tentare la fortuna, fai un cenno alla scimmia che estrae una pallina a caso. La guarda a lungo, sospira, poi te la porge. La prendi in mano: ma è vuota!

Alzi gli occhi per protestare, ma così facendo scopri che la scena intorno a te è cambiata non poco.

Tira un dado. Se è uscito l'1 oppure il 2, vai al **16**. Se il numero è il 3 vai all'**8**. Se è il 4, vai al **19**. Con il 5 vai al **29**, mentre se è uscito 6 vai al **13**.

## **27\***

“Reclute! Formazione!”

Forse odi quest'uomo. E' un assetato di sangue. Un sadico. Eppure sa fare il suo mestiere, è *nato* per farlo: quello che ti tiene qui è il rispetto che hai per lui. Ripensi alle ore davanti ai videopoker, sostituite da un tempo almeno triplo che giornalmente spendi nella palestra dei Corpi Speciali. La Via del Tigre, la chiama. Sopravvivi o te ne vai con infamia. E tu hai voglia di vivere, e di dimostraraglielo.

Il Tigre ha un nome come tutti gli altri, ma non lo usa. E non vuole che sia usato. Lui è il Tigre. Punto.

Vi studia con attenzione. La formazione è perfetta, le distanze reciproche sono da manuale. Annuisce soddisfatto.

“Bene. Adesso sfida sul ring. La prima fila jujitsu, la seconda lotta libera, la terza coltelli. Filare!”

Tu sei nella terza fila: ti sposti sulla pedana con Yusuf. I coltelli con cui combatterete non sono quelli che avete in dotazione sul campo, ovviamente: qui in palestra sono arnesi elettrici, che quando colpiscono fanno un male infernale e lasciano veri e propri sfregi sulla carne per ore.

“Alla morte!”, urla il Tigre, quando tutti hanno preso posizione sulle rispettive pedane.

Mentre affronti il tuo avversario, svuoti la mente da tutto e lasci che le tattiche apprese combattano da sole. In neanche quaranta giorni sei diventato una macchina da guerra: lotta a mani nude, all'arma bianca, tiro di precisione sono naturali come respirare. Stai imparando a

paracadutarti: vuoi offrirti volontario per la Missione Cid, programmata per fine mese; un assalto al cuore... al centro di... Niente. Non riesci a pronunciare, nemmeno a *pensare* il nome della città che è caduta per prima, il settembre scorso. Ci eri stato in vacanza con i tuoi genitori, con tutti e due, quando eri bambino: hai ricordi splendidi, istantanee chiarissime... in particolare – chissà perché – una barca di pescatori che si allontana dal porto nella luce del tramonto. E adesso quei bastardi...

Urli e cadi a terra. Ti sei distratto: Yusuf ne ha approfittato, perforando la tua guardia. Un dolore immenso ti attanaglia il polpaccio sinistro.

*La riprenderemo*, pensi mentre il Tigre ti deride. *La riprenderò per te, mamma.*

*Cancella il numero di questo paragrafo e ritorna a quello da cui provieni.*

## 28

Ti guardi attorno, stupeito tanto dall'improbabile luce viola quanto dall'arredamento di questa stanza. Se non fosse per la forma delle porte d'uscita (una casa e un albero) diresti di essere in una comune officina. C'è un uomo che sta piegando una lamiera con un paio di pinze, seduto su uno sgabello davanti a un banco di lavoro stipato di parti meccaniche e attrezzi. Il pavimento è annerito; piccole montagnole di polvere di ferro sono sparse qua e là, vicino a macchine come trapani, seghe e torni che riducono drasticamente lo spazio di movimento.

La stanchezza di questo tuo peregrinare inizia a farsi sentire. Avresti voglia di fermarti, lasciare perfino che il buio ti prenda, se così deve essere. Respiri a fondo e ti riscuoti: ti incammini lungo quello che è quasi un pas-

saggio obbligato per avvicinarti alla figura che sembra non degnarti della minima attenzione.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Controlla la *Tabella d'Avventura*: se hai letto l'11 devi andare al **37**; in caso contrario, prosegui qui di seguito.

“Cosa fa?”, gli chiedi, in tono educato.

“Aspetto il buio”, ti risponde l'uomo. Veste una tuta blu macchiata d'olio, e ha un paio di occhiali da saldatura alzati sulla fronte. Non ha nemmeno sollevato lo sguardo, parlandoti mentre continuava a lavorare il ferro.

Rabbrividisci. “Anche qui, arriva anche qui...”, rifletti a voce alta.

Soltanto ora appoggia il pezzo e ti fissa negli occhi. “Ma non l'hai ancora capito?”, ti domanda, sconsolato. “Non lo sai chi è che lo porta? Non è possibile che tu non conosca il suo nome!”

Conosci il nome di chi porta il buio? *Risolvi l'enigma [Tremante].*

Se non riesci a *risolvere l'enigma*, non puoi far altro che chiedere al meccanico di dirti chi sia quel dannato.

“Solo tu puoi saperlo”, mormora. “Vattene e scopriilo, anche se ormai è troppo tardi”.

Vorresti replicare, ma ti accorgi di essere improvvisamente sfiduciato. Ogni tuo interesse per questa stanza è svanito: avviandoti verso l'uscita, l'unica cosa che ti preme è scoprire quel nome.

L'ordine dell'uomo si è cristallizzato nella tua volontà: d'ora in poi, ogni volta che entri in un paragrafo nuovo, sei costretto a *Tentare la Realtà* immediatamente. Nulla ti impedisce di farlo più volte nello stesso paragrafo, ma sei comunque obbligato a farlo una volta *subito*. Ovviamente questo non vale per i paragrafi con il nu-

mero asteriscato, dove continua a non essere possibile *Tentare la Realtà*.

Se esci dalla porta a forma di casa, vai al **17**; se preferisci quella con il profilo di un albero, vai al **38**.

## 29

Ti trovi in una stanza di uno strano colore, un misto fra il blu e il viola... indaco, si dovrebbe chiamare.

La forma del locale è sempre la medesima, solo le porte (una triangolare, una con cinque lati) sono cambiate rispetto a prima. Una grande tavola lignea occupa il centro della stanza, attorniata da sette sedie, e cattura subito la tua attenzione per lo splendore degli intarsi di mogano. Una delle pareti più grandi è piena di punti bianchi, alcuni microscopici, altri grandi come meloni, posti apparentemente a caso. Fissata alla parete opposta si trova una specie di mensola, a forma di guanto, su cui è posato uno splendido falcone da caccia.

“Ebbene?”, ti apostrofa.

“Ebbene cosa?”, rispondi alla stridula voce. Nemmeno ti poni più il problema di parlare con gli animali.

“Cosa fai qui, se non sai volare?”, ti chiede con un tono di sprezzante superiorità.

La domanda ti disorienta. “Beh, passavo...”, balbetti.

“Qui non c’entri niente, proprio come uno di questi”, ti interrompe il falco, volando sul tavolo rotondo. “Questo giochetto ti dimostrerà che voi laggiù siete un branco di ignoranti. Allora, camminatore, scommettiamo che non sai chi è l’intruso?”

Ti avvicini, scostando una delle sedie. Una serie di nomi è scritta in inchiostro bianco, con una grafia piena di svolazzi, su un grande foglio blu.

Aquila Balena Delfino Drago Fenice Gatto  
Giraffa Lucertola Tucano

Qual è l'animale a cui si riferisce l'uccello? *Risvoli l'enigma [Sogghigni].*

Se non ce la fai, il falco torna sul suo trespolo e ti canzona: "I piedi fermi a terra, solo la testa nelle nuvole! Vattene, verme, se vuoi rinviare di qualche minuto il tuo appuntamento con il buio!"

Senti la rabbia che monta, ma sai che è meglio muoversi. Guardi un'ultima volta il foglio, poi esci dalla stanza.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Se hai scelto la porta triangolare, vai al **13**; se hai preferito quella a forma di pentagono, vai al **19**.

### **30\***

In ricreazione tutti vanno sempre a giocare là dagli schermi nel salone, ma tu oggi non ne hai proprio voglia. Stai seduto al tuo banco, chiudi il tuo monitor, poi tiri fuori un pezzo di carta e un pennarello; inizi a disegnare. Mentre stai raffinando le ali di un'astronave, un'ombra si proietta sul tuo foglio: alzi gli occhi e lì davanti hai la maestra, sorridente in un tripudio di rossetto.

"Perché non esci a divertirti con i tuoi amici?", ti chiede a voce troppo alta.

"Non ne ho voglia. Vacci tu", rispondi.

"Non fare così", ti dice, prendendo una seggiola e sedendosi accanto a te. Tu sbuffi e ti fai più in là. Anche oggi ha esagerato con il profumo. Termini l'ala sinistra con un tratto marcato.

"E' un'astronave?"

"No, cosa, un cane? Certo che lo è. Lo sai che da grande voglio andare nello spazio."

"Ma pensa quante belle cose ci sono qui sulla terra...", e inizia a parlare di tutte le cose inutili degli adulti: i vestiti nuovi che ha trovato con lo sconto, la vacanza

dell'anno scorso, il suo compagno che fa il politico nella capitale e ha fatto una legge importante. Chissà poi che importanza ha, se le hanno dato solo un numero. E un numero brutto come il 64, oltretutto. Il tuo numero preferito è il 7.

Oggi proprio non la sopporti. Domani sarà diverso, lo sai. Ma oggi, proprio *oggi*, sono tre anni dall'incidente. Sai che devi essere contento perché almeno tu sei uscito dal quel groviglio di lamiere senza un graffio, ma non puoi non pensare a chi c'era con te.

“Il tuo uomo dovrebbe fare una legge utile”, interrompi il cicalio della maestra.

“Ah, cioè?”, ti chiede, stupita.

“Bisogna che ogni bambino abbia la sua mamma”, rispondi. Poi lasci cadere il pennarello e scoppi in un pianto dirotto.

*Cancella il numero di questo paragrafo e ritorna a quello da cui provieni.*

### 31

Compiaciuto, il ragno corre avanti e indietro. “Bravo, uomo, con una testa come la tua potresti fare strada!”

“Altro che strada!”, esclami con sconforto. “Non capisco niente di questo posto, una porta dopo l'altra...”

L'animale ti interrompe: “Ogni tanto, lascia perdere le porte”.

“Cosa vuoi dire?”, chiedi, dopo qualche secondo di silenzio.

“Perché non passi attraverso i muri? In questi ventuno giorni io non ne ho avuto tempo, ma è semplice, se sai come fare!” Il ragno zampetta verso una parete lunga, si ferma e rimane immobile qualche secondo. Non credi ai tuoi occhi quando vedi una crepa aprirsi e allargarsi sempre più.

“Visto? Ti basta pensare al colore della stanza in cui ti trovi, ed ecco cosa accade!”

“Ma... posso farlo ovunque?”

Torna ad appollaiarsi vicino alla ragnatela. “Lo scoprirai”, risponde, mentre il passaggio si richiude senza lasciare traccia.

Ora che conosci questo segreto, potrai usarlo nel prossimo della tua avventura. Quando un paragrafo inizia con le parole “Ti trovi...” puoi *cancellare* tale paragrafo, aggiungere 9 al suo numero e recarti al paragrafo corrispondente. Puoi farlo in qualunque punto del testo, così come il *Tentare la Realtà*, con la differenza che qui sei obbligato a *cancellare* il paragrafo di partenza. Se invece le prime parole sono “Ti guardi attorno...”, puoi seguire lo stesso procedimento ma *sottraendo* 9 anziché aggiungendolo. Attenzione: con *qualsiasi* altro incipit, non ti sarà possibile aprire passaggi.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Se ora esci dalla porta esagonale, vai all’**8**; se scegli quella quadrata, vai al **26**. In alternativa, puoi mettere subito in pratica questo tuo nuovo talento e ricreare la fenditura: solo per questo caso, vai al **25** senza fare alcun calcolo sul numero di paragrafo.

### 32

“Mi... mi hai spaventato. Chi sei?”, le chiedi.

“Devi smetterla di girare in tondo”.

Una risposta così inattesa ti lascia perplesso. Prima che tu possa articolare una nuova domanda, lei ti anticipa: “Vai adesso, dove tutto è iniziato. Il buio è qui, vicino a me”.

Questo ti confonde ancora di più. “Spiegati, per favore”, la implori. “Proprio non capisco”.

“Non ricordi qual è l'origine di tutto? Quella stessa luce in cui puoi ritrovare te stesso?”

Qual è il colore di questa luce? *Risolvi l'enigma [Solo].*

Se non ci riesci, la donna riprende a piangere e si allontana di corsa. La luce non ti permette di capire da che parte sia andata: giri un po' per la stanza, poi ti decidi a trovare altrove le risposte che cerchi.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Le porte sono indistinguibili: esci andando al **35** oppure al **22**.

### 33\*

Non si compiono spesso quattordici anni.

E' quello che ti ripeti fin da stamattina: è tutto il giorno che pensi a cosa fare perché oggi rimanga un giorno assolutamente speciale. Devi trovare qualche avventura per celebrare la ricorrenza, ma sono già le quattro e non hai ancora... Ma sì! La casa dei fantasmi!

Certo, sei grande: lo sai che i fantasmi non esistono. Ma quella costruzione abbandonata, che a stento si intravede dietro la palizzata marcia e la rete di plastica arancione sbiadito, è un tabù per tutti i tuoi amici. Una volta avete trovato un piccolo buco nella recinzione, l'avete allargato e siete strisciati appena dentro al prato selvatico che circonda la dimora con un trasandato abbraccio: ma vi tenevate per mano come delle femmine, e siete scappati subito.

Eppure tu oggi compi quattordici anni e non ti capiterà più e vuoi entrare là dentro.

Appena qualche isolato ti separa dalla tua meta: il marciapiede corre sotto le tue scarpe da ginnastica giovani e olezzanti, mentre pensi esaltato al tuo gesto. Immagini come ne parlerai ai tuoi compagni: come sarai rispetta-

to, dopo! Prenderai un ricordo, fosse anche un misero posacenere, e *lui* sarà il tuo testimone. Al mondo ci sono un sacco di contafrottote.

Ecco la rete, ecco laggiù il buco! Un'occhiata veloce a controllare se c'è qualcuno in vista: no, tutto deserto nella sera incipiente. Strisci come un verme e riemergi dall'altra parte. Fai tre passi avanti e ti blocchi: sei il primo a fare tanto! Proprio ora però senti il dubbio che ti avvolge, salendo a spirale lungo le tue gambe magre e facendo drizzare i peli che stanno crescendo con tanto impegno. "Io non ho paura", dici ad alta voce, facendoti coraggio e avanzando verso la casa.

Ti avvicini alla porta principale e con mani un po' incerte provi ad aprirla: la maniglia scende cigolando, ma quando spingi scopri che è chiusa a chiave. Nel film dell'altra sera, dopo un noiosissimo telegiornale pieno di dettagli sul nuovo bieco regime di una nazione confinante, c'era una bella casa di fantasmi classica, una di quelle sempre in rovina, tutte di legno, senza porte. Questa, che è reale, è in muratura e ben sigillata. Come farai a prendere un trofeo?

Guardandoti davanti e dietro (ogni tanto anche sopra e sotto) fai il giro della casa. Una porta-finestra è similmente chiusa: forse potresti sfondarla con un calcio, ma non sei sicuro che una tua pedata sia forte come quella del protagonista del film, quindi continui la ronda. Provi anche con il garage, e sei talmente convinto che anch'esso sia sprangato che, quando la porta si spalanca senza fatica, ti spaventi a morte. Col cuore che batte a mille, osservi l'oscurità che trapela dalla piccola apertura nel grande portone: mandi giù la saliva un paio di volte, quindi avanzi.

Uno spesso strato di polvere copre una vecchia auto: una bici dalle gomme sgonfie è appoggiata a una scaffalatura metallica piena di attrezzi inutilizzati. Prenderai quel martello! Ecco la preda! E non ci sarà bisogno di dire che non sei entrato *proprio* in casa...

Urli a squarciagola: sulla tua mano destra si è posata un'altra mano, morbida e pelosa! Cerchi di scuoterla via, ma non ci riesci: non hai il coraggio di toccarla, ed esci dalla casa gridando e piangendo mentre la mano ti graffia. Soltanto quando sei all'aperto scopri di avere un'enorme ragno attaccato al polso, che si stacca senza preavviso lasciandoti solo, con il tuo dolore e i pantaloni bagnati, nella tranquilla serata del tuo quattordicesimo compleanno.

*Cancella il numero di questo paragrafo e ritorna a quello da cui provieni.*

### 34

Mentre spingi il pulsante, senti il ronzio attenuarsi: lo splendore delle stelle si affievolisce fino a svanire, rivelando vetrate color grigio topo. I globi si schiantano a terra, lasciando macchie luminose sul pavimento opaco. L'astronauta si ritrova seduto in un angolo mentre tu ricadi pesantemente sulle ginocchia. Ora solo il silenzio è compagno degli schermi privi di vita.

Le parole dell'uomo rimbombano in mezzo a questo squallore: "Hai spento la mia illusione, la mia ragion d'essere. Tutta la mia vita... nient'altro che un respiro nel vento d'autunno. Cosa farò, adesso?" Il diffusore metallico non può nascondere il dolore definitivo che stilla dalla sua voce.

Mortificato, cerchi di rimediare. Ti rialzi a fatica, naufragato, e premi ancora il pulsante; per quanto tu ci provi, però, gli schermi non si riaccendono.

"Il mio tormento durerà sino alla fine", continua l'astronauta, immobile. "Quindi non mi manca molto. E ora manca meno anche a te".

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

L'uomo dello spazio ha calcato molto sulla parola *ora*: nello stesso istante in cui l'ha pronunciata, hai sentito come una serie di piccole punture nel cervello. Lancia un dado e aggiungi 3: il totale corrisponde al numero di paragrafi che devi *cancellare* dalla *Tabella d'Avventura*. Ad esempio, se il risultato del dado è 4, tu devi scegliere 7 numeri di paragrafo e *cancellarli*. La tua scelta può cadere su un numero qualunque che non sia già stato *cancellato*, *tranne il 3*.

Sei troppo amareggiato per parlare di nuovo con l'astronauta. Esci da questa stanza dalla porta a forma di orso (vai al **22**) oppure da quella fatta come un albero (vai al **28**).

### 35

Ti guardi attorno: questa stanza ricalca perfettamente quella di un casinò, e la luce gialla che filtra da ogni dove ti permette di apprezzare le pareti decorate con disegni di slot-machine, dadi e soprattutto figure delle carte da gioco. Rimani un attimo estasiato a fissare le fattezze di una donna di quadri che sembra uscita da un affresco rinascimentale, per poi fare un balzo indietro quando il tuo sguardo si posa su un re di picche dall'espressione feroce. Pare ingelosito.

“Qualcun altro vuole partecipare alla puntata?”

Come hai fatto a non vedere la roulette al centro della stanza?... quasi sia comparsa solo ora, insieme alla bellissima croupier che ti ha rivolto la parola e ai sei giocatori che sono seduti sugli alti sgabelli che attorniano il tavolo. Soffochi un grido: finalmente qualcuno di consciuto! I sei sono tutti tuoi amici: ti avvicini per salutarli e per chiedere aiuto.

“Siediti e taci!”, urla la donna dal vestito impeccabile: trasalisci e ti blocchi lì dove ti trovi. Gli altri nemmeno hanno alzato gli occhi dal tavolo verde.

“Benvenuto alla Casa del Sole Nascente”, spiega la croupier, ora con dolcezza. “Parole e gesti sono contrari allo spirito del gioco. Prendi la tua fiche”, aggiunge, lanciandoti un disco di plastica che tu afferri al volo. “Ora puntala sul tuo numero preferito e vediamo quanto sei abile”.

Osservi quello che hai in mano. In un lato è disegnato un perfetto ettagono, mentre sul retro compare un semplice punto.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Controlla la *Tabella d’Avventura*: se non hai letto il 15 puoi scegliere di andartene, tenendo con te il gettone e uscendo da una delle due porte che in questa stanza hanno le curiose forme di un cane (vai al **25**) e di un uomo (vai all’**11**).

Se hai letto il 15, oppure decidi comunque di tentare la fortuna qui con qualcuno che conosci, ti siedi all’unico sgabello vuoto. I numeri su cui puoi puntare sono l’11, il 17, il 22, il 25, il 28 e il 38: sceglie uno e poni la fiche su di esso.

“*Rien ne va plus*”, decreta la donna con voce sensuale, lanciando la pallina nella sua folle corsa. Non puoi fare a meno di sbirciare i tuoi amici, combattuto fra il desiderio di scambiare due parole con loro e il rispetto delle regole. Strano: sono completamente immobili... Un brivido ti corre lungo la schiena: non sbattono neanche le palpebre!

Scuoti la spalla di quello più vicino a te: lui barcolla qualche istante, quindi crolla a terra. La testa gli si stacca, rivelando una sagoma di legno vuota. Tremando, fai per alzarti e fuggire da qui, ma uno zoccolo di capra si posa sulla tua mano destra, immobilizzandoti. Alzi lo sguardo e ti si gela il sangue nelle vene: lo zoccolo sbuca da una manica della camicia della donna, il cui viso è ora irriconoscibile. Gli occhi si sono allungati a dismis-

sura verso la fronte e i capelli non riescono a nascondere un paio di corna ricurve.

*“Les jeux sont faits”*, sibila, mentre una lingua biforcuta le esce da una bocca piena di zanne giallastre. La pallina si è fermata su un numero nero. La croupier e la sala da gioco iniziano a svanire come un acquerello fradicio di pioggia.

Lancia prima un dado, quindi un secondo.

Se esce lo stesso numero su entrambi, la pallina si è fermata sulla tua puntata. Vai a quel numero di paragrafo.

Se invece i numeri sono diversi, controlla quello uscito sul *secondo* dado. Se è l'1, vai all'**11**; con il 2 vai al **17**, con il 3 al **22**, con il 4 al **25**, il 5 ti porta al **28** e il 6 al **38**.

### 36\*

Neanche un mese di naja e non ne puoi più. Sei in mezzo a un branco di disadattati, che non fanno altro che chiamare casa per sapere quando verranno esentati dal servizio per motivi di studio o di salute: c'è un sacco di gente che ha scoperto di possedere intollerabili intolleranze alimentari; tanti altri hanno compreso come la loro strada per la felicità passi per un'iscrizione all'università, anche se hanno smesso gli studi da dieci anni. I comandanti brillano per la loro incompetenza: basterebbero loro a giustificare una diserzione. I sindacati dei militari – vanto della nostra democrazia – alternano minacce di sciopero a rispettosì ossequi, quando si accorgono di rischiare la poltrona. Ma hai deciso di smettere con questi bambocci.

Fin dai primi giorni sotto le armi hai sentito parlare dei Corpi Speciali, soldati scelti addestrati per le missioni più importanti. In refettorio si sussurra ai novellini che molti abbandonino l'addestramento dopo poche setti-

mane, distrutti dai metodi del generale che si fa chiamare Il Tigre. Tu sospetti però che sia nient'altro che invidia, e hai presentato domanda per entrare nei CS: entro le venti, stasera, dovresti avere la risposta. Nel frattempo, ti sgranchisci le gambe nel cortile della caserma con un paio di commilitoni. State parlando del nuovo modello della Ducati quando la sirena dell'allarme inizia a mugghiare.

Vi bloccate senza capire che stia succedendo, mentre intorno a voi è l'apocalisse. Soldati semplici gridano e corrono nello spiazzo, scontrandosi a vicenda e parlando tutti assieme; i sergenti istruttori urlano frasi sconnesse nell'indifferenza generale; la contraerea inizia a sparare all'impazzata in ogni direzione. Come un uovo caduto dal nido, un oggetto metallico precipita a qualche metro di distanza da te e inizia a fumare. Gas!

La paura, già ben diffusa fra di voi, si trasforma in panico e si propaga molto più velocemente del Voigt-Kampff. Il Tribunale Penale Internazionale dell'Aja ha più volte condannato l'utilizzo di questo vapore paralizzante, ma il nemico sembra non tenere in debito conto questa autorevole disposizione. I tuoi camerati iniziano a tossire e a cadere come mosche. Mentre ti guardi attorno disperato, inizi a sentire un germoglio fra le tue tonsille che cresce ad una velocità innaturale: ti artigli la gola e strabuzzi gli occhi, nello scenario devastato che ti circonda.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Controlla la *Tabella d'Avventura*: se hai *letto* il 12, puoi ritornare a quello da cui provieni. In caso contrario, perdi ogni speranza di salvarti. Vai al 3.

“Aspetto il buio”, ti risponde l'uomo. Veste una tuta blu macchiata d'olio, e ha un paio di occhiali da saldatura alzati sulla fronte. Non ha nemmeno alzato lo sguardo, parlandoti mentre continuava a piegare il ferro.

Rabbrividisci. “Anche qui, arriva anche qui...”, mormori.

Soltanto ora appoggia il pezzo e ti fissa negli occhi.  
“Certo che arriva: non c'è speranza. Vuoi aspettarlo qui con me?”

Apri la bocca senza riuscire ad articolare una singola parola: vorresti urlare il tuo diniego, ma – come in un incubo – non riesci a gridare e a rompere l'incantesimo. Inoltre, il pensiero di una certa *tranquillità* che potresti finalmente trovare abbandonandoti al tuo inseguitore si fa strada in te. Il torpore che avvolge coloro che stanno annegando e hanno perso ogni speranza ti stringe in una morsa crescente e morbosamente piacevole.

*Cancella il numero di questo paragrafo e del 32, se non l'hai già fatto.*

Lancia quattro dadi e conta sulla *Tabella d'Avventura* quanti paragrafi hai già *letto* fino ad ora. Se la somma dei dadi è maggiore di questo numero, riesci a scuoterti e puoi uscire dalla porta a forma di casa (al **17**) o da quella con il profilo di un albero (al **38**). In caso contrario, sprofondi nell'accettazione della fine: vai al **3**.

### 38

Ti guardi attorno sbalordito: in questa stanza tutte le pareti, il pavimento e il soffitto sono sostituiti da grandi vetrate che danno sullo spazio profondo. Miriadi di stelle forano la nera cappa eterea dovunque tu volga lo sguardo, tranne nei punti in cui sono state ricavate due porte dalle insolite forme di un orso e un albero. A mezza altezza fluttuano globi gelatinosi da cui si sprigiona una luce indaco. Guardando nuovamente le porte, ti pa-

re che abbiano cambiato posizione, poi soffochi un grido: sei *tu*, vittima dell'assenza di gravità, ad aver ruotato come un asteroide sperduto. Stai piroettando con un ronzio sordo e costante come colonna sonora; identifichi tale fruscio con il respiro dell'universo. La domanda *Dove sono?*, che si infrange ritmicamente sulla riva della tua consapevolezza dal mare del dubbio, straripa: ti trovi a ripeterla ad alta voce.

“Lo sai tu”, risponde qualcuno.

Alla tua destra, lo scorgi solo ora, c’è un uomo in completo bianco da astronauta, con due grosse bombole sulla schiena e una cassa altoparlante sulla spalla sinistra; il casco dalla visiera scura non ti permette di vederne il volto.

“No che non lo so”, gli ribatti, stizzito. Volendo girarti nella sua direzione ti sei completamente capovolto, e ogni sforzo per riportarti verticale non fa che peggiorare la situazione.

“Basta volerlo”, ti erudisce la voce metallica dal diffusore, “non puoi trovare la verità per caso; la devi *voler* trovare. L’illusione invece è più comoda: puoi usare anche quella che altri hanno pensato per te”.

Adirato tanto dal suo discorso criptico quanto dal tuo disagio fisico, rispondi: “Senti, non ho tempo per te e per la tua saggezza. Se mi vuoi aiutare, fallo; altrimenti me ne vado”.

L’astronauta rimane in silenzio qualche istante, quindi fluttua verso la giunzione di due vetrate e con un cenno ti invita ad avvicinarti. Ancora dubioso, cerchi comunque di raggiungerlo nuotando in questa strana atmosfera della quale ignori la fisica, tanto da ritrovarti a sbattere lievemente contro una delle lastre. Dal dolore lancinante al gomito destro, scopri a tue spese la differenza fra peso e massa. Ciononostante, individui quello che ti sta mostrando: un piccolo pulsante nero.

“Lì c’è la mia verità”, ti informa. “Se qualcuno spingesse quel tasto (e potrei farlo anche io) si manifesterebbe.

Ma non la voglio: vivo nell'illusione, ci sto bene, quindi perché dovrei farlo?"

"La tua verità in un bottone?", lo deridi. "Allora chissà dove si trova la mia!"

L'uomo fa un gesto vago con la mano. "Anche tu vivi ancora nell'illusione; per vedere la verità dovesti aprire i tuoi occhi, ma ne rimarresti abbagliato. Non provarci", replica misterioso, mentre svolazza lontano da te.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Le uscite da questa stanza portano al **22** (quella a forma di orso) o al **28** (quella ad albero): agitando gambe e braccia puoi dirigerti ad una di esse e infilarla – seppure a fatica – senza perdere altro tempo prezioso. Se invece vuoi mettere alla prova le teorie filosofiche dell'astronauta, puoi premere il pulsante nero andando al **34**.

### 39

L'uomo non riesce più a continuare il duello e si lascia cadere sulla pedana, affranto. Trae un lungo sospiro, si schiarisce la voce poi mormora: "Hai vinto, recluta. Mi devo ricredere su di te. *Adesso* sai quanto vali".

Ha calcato molto sulla parola *adesso*: nello stesso istante in cui l'ha pronunciata, hai sentito una nuova consapevolezza scorrere in te. Anche se non riesci a formulare un pensiero chiaro al riguardo, sai di aver compreso molti dei principi che regolano questa tua avventura. D'ora innanzi, ogni volta che il testo ti dirà di lanciare uno o più dadi, non dovrà farlo perché sarai *tu* a scegliere il risultato che vorrai. Ovviamente, ogni dado può assumere solo un valore da 1 a 6. Questa libera scelta si applica anche al *Tentare la Realtà*.

*Cancella il numero di questo paragrafo.*

Lasci il lottatore ai suoi pensieri di sconfitta e varchi la porta con una rinnovata fiducia nel futuro.

Sei uscito dall'apertura a forma di fiore (25) o da quella fatta come una casa (28)? Vai al paragrafo corrispondente.

#### 40\*

Mediti le parole del vecchio meccanico. Cos'è che spinge verso gli altri? Per cosa è necessario uscire da se stessi?

Non lo sai. Mentre un tono cupo inizia a insinuarsi nel bianco, prodromo dell'arrivo del buio, pensi freneticamente agli animali, alle persone... La realtà!

Risuoni come una campana percossa da un enorme batacchio. Un brivido caldo ti riscuote e ti rassicura: scoppi a ridere.

Ridi, fissando senza paura il buio che avanza.

Ridi, con la spensieratezza di un bambino, quella che viene dalla conoscenza innata che le complicazioni degli adulti non sono, mai saranno ciò che conta *davvero*.

Ridi, perché conosci la risposta!

Nella tua vita, piena di pigrizia, passioni disordinate e promesse non mantenute, hai già sperimentato ciò che ti ha fatto uscire da te. E' un termine abusato, svilito, sfruttato con brutalità, ma nel suo vero significato è la cifra stessa dell'essere uomini: *amore*. Non si può amare rimanendo in se stessi.

Apri finalmente gli occhi – i tuoi occhi *reali* – ed esci da te, ritrovandoti.

\* \* \*

Appena gli viene riferito, il medico dall'impeccabile uniforme bianca pesta un gran pugno sul tavolo. Il portapenne si rovescia e, con un abile slalom fra un compasso in plastica e una logora squadretta, la matita dalla

punta smussata rotola lungo il piano, sembra fermarsi in bilico sul bordo, un attimo, forse due, poi rovina a terra. Chi può sapere i danni causati alla mina? E' invisibile.

Il dottore lascia la scrivania e si dirige verso la 711, incrociando un signore sulla sessantina che sta uscendo dalla camera: piange e ride e parla da solo. Lo scosta in malo modo (l'altro neanche ci fa caso, felice com'è), entra e guarda gli schermi, disinteressandosi della donna chinata sul paziente.

Condizioni perfette.

Neanche quaranta ore fa era praticamente morto.

Quaranta ore in cui quella ragazza non aveva mai smesso di parlargli e di raccontargli un sacco di stupidaggini sul suo passato: ogni volta che passava davanti alla porta le diceva di piantarla, di rassegnarsi e andarsene, ma lei giocava con quel maledetto anello e replicava *eppure mi ascolta, non sempre ma qualche volta mi ascolta*. Fosse stato per lui, quella commedia non sarebbe durata più di tre minuti. Ma aveva pazientato, fidandosi che la scienza avrebbe fatto il suo dovere; la scienza, invece, l'aveva tradito.

Una lunga ed elaborata bestemmia esce dalle sue labbra. Ci doveva essere stata qualche variabile che gli schermi non avevano considerato quando avevano dichiarato *situazione irreversibile*. A condannare l'uomo non era il corpo devastato raccolto ai piedi di un monumento ai caduti, quasi un giorno dopo l'esplosione, no: era la *mente*. Il trauma e le radiazioni l'avevano portata nella fase terminale, la famosa *M-loop*, che tanto accanitamente gli scienziati studiano negli ultimi anni: anche le ricerche, si sa, seguono le mode. Durante questa fase è sufficiente che il succedersi lineare dei pensieri si interrompa per troppo tempo, o si crei uno dei mille piccoli *déjà-vu* che costellano le nostre giornate quasi senza che ce ne accorgiamo, e si raggiunge il

punto di non ritorno. Perlomeno, così dice la letteratura in materia.

Il medico distoglie lo sguardo dagli schermi e sbircia i due, abbracciati per la risibile intimità che consentono i bendaggi del paziente. Come si può vivere conciati così? Che senso ha?

Un pensiero lo trafigge: questa è una situazione unica... *nessuno* era mai uscito da un *M-loop!*

Gli occhi gli si illuminano: quella dannata bomba di stamattina gli aveva rovinato il campo da golf del circolo e il suo umore... Tutto dimenticato! Le sue mani tremano, mentre già si vede pubblicato sulla *Century Review of Medicine*: il *primo* medico nella storia che... *l'unico* che ha visto... Deve solo trovare uno stagista che gli scriva l'articolo e poi... Dio, il suo nome sarà accostato a Pasteur, a Carrel! Fama, soldi, memoria eterna! Sia benedetta la guerra!

Lascia i due soli nella stanza, immersi in un'inutile contemplazione reciproca, e si allontana senza dire una parola: cosa possono capire, quelli, di cosa importa nella vita?



## **ROCKSTAGE - TOUR ESPLOSIVO**

**Adisc**



## REGOLAMENTO

Tu sei Mackie Wharfedale, un *roadie*, un tuttofare che aiuta i musicisti rock a portare a termine il loro *show* da dietro le quinte. Per questo viaggio avrai bisogno dei tuoi due Dadoni pelosi che tieni attaccati allo specchietto della tua auto, perché ti saranno molto utili (due dadi normali andranno bene lo stesso).

Più in basso troverai il Registro del Giocatore, dove potrai segnare i tuoi valori di *Udito*, *Vista*, *Tatto*, *Gusto*, *Olfatto* e *Salute* e dove potrai segnare gli eventuali oggetti che potresti trovare durante il corso dell'avventura.

### I 5 SENSI

Il tuo personaggio dispone di **5 Sensi**: ***Udito*, *Vista*, *Tatto*, *Gusto* e *Olfatto***.

Ognuno di questi Sensi è determinato dal tiro di due **Dadoni pelosi da 6** (2Dp6), il risultato ottenuto sarà indicativo di quanto il tuo personaggio abbia affinato un Senso piuttosto che un altro, ma ricorda: non sempre avere un Senso acuto (quindi un punteggio alto) ti aiuterà nelle situazioni che ti si presenteranno. Ad esempio avere un *Udito* particolarmente fine può essere utile per riuscire a sentire suoni impercettibili o a mantenere facilmente l'equilibrio, ma potresti anche subire gravi danni in seguito a forti rumori improvvisi. Di conseguenza talvolta può essere anche una benedizione essere ciechi come una talpa o avere costantemente il naso otturato.

In ogni caso, durante la tua avventura, uno dei punteggi Senso potrebbe diminuire (il testo ti darà precise istruzioni nel caso), ma questo punteggio non dovrà MAI essere inferiore a 2, per cui se, ad esempio, hai 4 punti di *Gusto* e il testo ti indicasse che ne perdi 3, allora il tuo punteggio scenderebbe solamente a 2.

## LA SALUTE

Oltre ai tuoi 5 Sensi hai anche un punteggio di *Salute* iniziale pari al tiro di 4Dp6. La Salute indica quanto sta in forma il tuo personaggio, quando questa arriva a zero il tuo personaggio vomita ciò che è più consono alla situazione e poi, pace all'anima sua, muore. Nel testo ti sarà indicato quando perdi o guadagni punti, ma ricorda che in ogni caso la *Salute* non potrà MAI superare il *Valore Iniziale*, che puoi segnare nell'apposita casella nel Registro del Giocatore.

## GLI OGGETTI

Nel corso della tua avventura potresti trovare degli oggetti utili, che potrai segnare nell'apposito riquadro nel Registro del Giocatore per poterli poi utilizzare più avanti nel corso della storia. Fai attenzione a scrivere accuratamente i dettagli importanti di ogni oggetto che troverai, come, per esempio, se su un oggetto è riportato un certo numero.

Adesso sai tutto ciò che devi sapere per cominciare il tuo viaggio, allora buona fortuna, Mackie Wharfedale, gira la pagina leggendo prima il Prologo e poi passa subito al paragrafo 1 per lanciarti nel fantastico mondo musicale di *Rockstage*!



## PROLOGO

In questo libro il protagonista non sei propriamente tu! In effetti il vero protagonista è Fly V. Jackson e la sua band della quale è il chitarrista e *leader*, i DeFender, la band *heavy metal* del XXI secolo. Tu sei semplicemente il suo *roadie*, ovvero quello che si carica sulle spalle gli amplificatori, le chitarre e tutto il resto per montarli, provarli e risolvere qualunque problema sul palco prima, dopo e, soprattutto, durante i *live*. Durante l'ultimo concerto una pinta di Guinness vagante ti ha colpito in testa mentre porgevi a Fly la sua chitarra a sette corde appena riparata. In seguito a quell'incidente hai acquisito una ben strana facoltà: quella di imitare alla perfezione il suono della chitarra di Fly con la voce al posto delle parole. Questa curiosa facoltà ti ha creato non pochi problemi negli ultimi tempi, infatti in tutta Maiden Rock, la cittadina inglese che ha visto i tuoi natali, ora non c'è una persona che riesca più a capire quello che dici. Ma adesso basta parlare di te, parliamo piuttosto dei DeFender di Maiden Rock, i quali, insieme ai Marshall, la formidabile band *hard rock* proveniente da Moe Town, detengono la *top chart* delle classifiche di tutto il mondo. I DeFender sono Fly V. Jackson, il vivace chitarrista e *leader*, Bethany "Beta" Shure, la dolce cantante arrabbiata con il mondo, Laurus "Hoof" Hoffer, il taciturno bassista e Victor Firth, il pacato e sempre calmo batterista, che insieme vogliono conquistare l'ultima fetta di mercato rimasta insensibile al loro *sound*: il pubblico dell'Italia, per diventare così la band più famosa del mondo! La loro posizione nelle classifiche italiane è la #987, contro quella dei Marshall che è la #931, di ben 56 posizioni avanti a voi, ma comunque pur sempre una posizione fallimentare. L'intenzione di Fly e compagni è dunque non solo quella di scavalcare i rivali Marshall, ma anche quella di montare uno *show* talmente esaltante da raggiungere le prime posizioni

risvegliando le molli orecchie italiche, abituate da troppo tempo ai lamenti di cantanti che scodinzolano canzoni per conquistare il cuore della persona amata per poi, in fondo, portarsela a letto. L'impresa si rivela dunque incredibilmente ardua per una *band* che canta la rabbia verso i poteri costituiti, la lotta per l'acquisizione dei diritti umani e soprattutto una *band* che è capace di far vibrare le casse toraciche del pubblico con il loro *sound* potente ed energico. Ed allora entri in ballo tu, appena promosso Capo Tecnico, che, tra un fischio di chitarra e un *bending* strappamatande, premi sull'acceleratore del vostro DeFTT, il “*DeFender Tour-Tir*”, per raggiungere il Palaroma pensando a come poter fare per realizzare un *Tour Esplosivo!*

## TOUR ESPLOSIVO!

### 1

L'arrivo in Italia è stato magnifico, anche se purtroppo gli aeroporti italiani, ad eccezione di quello di Palermo, sono bloccati per uno sciopero del quale il motivo non ti è molto chiaro. In ogni caso sapevi già in partenza che questo *tour* sarebbe stato diverso dagli altri fatti in passato, poiché ormai siete abituati a viaggiare in prima classe ed essere accolti come imperatori dalle nazioni di tutto il mondo, questa volta invece si tratta di fare uno *show* come ai bei vecchi tempi quando i DeFender non erano nessuno. L'arrivo all'aeroporto "Falcone e Borsellino" di Palermo è stato assolutamente tranquillo, senza lo stress dei *fans* e della stampa che regolarmente assalgono i DeFender, per cui vi siete sentiti più dei turisti in vacanza che *rockstar*. Oltretutto questa volta dovete viaggiare a bordo di un Tir che tu hai il dovere di guidare, il DeFTT, ovvero il "*DeFender Tour-Tir*", come ai tempi in cui guidavi i furgoni carichi di strumenti per far suonare le band di Maiden Rock, la tua città natale, in giro per le zone vicine. Mentre attraversate la Sicilia, ammirando il meraviglioso panorama della costa settentrionale, suona il telefono del Tir e la squillante voce di Lucille, la vostra *manager*, si propaga attraverso le potenti casse dell'impianto stereo: "Allora ragazzi, come procede il viaggio? Ho appena saputo una cosa che *temo* non vi farà piacere, ma ho anche una *buona* notizia...", all'interno dello spazioso abitacolo, che ospita te e tutti i quattro ragazzi della band, rapide occhiate preoccupate vengono scambiate presagendo l'ennesimo colpo basso dei vostri rivali, i Marshall. "Sapete che questo *show* sarà decisivo?" – prosegue Lucille, con il suo curioso modo di enfatizzare alcune parole accentuandole pesantemente – "già, perché non saremo soli, ragazzi... i Marshall hanno fatto un comunicato stampa in cui *affermano* che saranno *loro* a suonare al Palaro-

ma al posto *nostro* e sembra che abbiano volato con lo stesso volo che avete preso voi, per cui se riusciranno *davvero* a suonare facendo *davvero* lo *show* al posto nostro, potrebbero soffiarci il posto di *Miglior-Band-Rock-Del-Mondo...* e sapete cosa *significa*, vero?” – purtroppo lo sapete benissimo, ma Lucille non ha intenzione di darlo per scontato questa volta, per cui prosegue implacabile badando a parlare più lentamente per non farsi sfuggire nessuna sillaba – “significa che batteranno *tutti* i record e diventeranno la *band* più *famosa* del mondo di *tutti* i tempi al *nostro* posto e *tutti* i giornali, le radio e le televisioni del mondo parleranno *solo* di loro e noi diventeremo *solo* una delle tante meteore del panorama musicale *mondiale*”. I comodi sedili del Tir sembrano essere diventati improvvisamente bollenti, poiché vedi i tuoi compagni di viaggio agitarsi nervosamente, poi Lucille prosegue, tornando a parlare a velocità normale e con un tono molto più leggero: “Ma ecco la buona notizia! Loro *non hanno* il Pass magnetico *necessario* per dimostrare che sono *loro* a dover suonare, perché quel Pass ce lo abbiamo *noi*, e, oltretutto, sul Pass c’è stampato chiaramente *DeFender's Pass*, quindi, e sottolineo *quindi*, anche se ce lo prendessero, dovrebbero *dimostrare* di essere *noi*, il che è impossibile perché gli addetti alla sicurezza hanno le fotocopie dei *vostri* documenti d’identità... quindi niente paura ragazzi, faremo in modo di controllare che non facciano danni e tutto filerà liscio. Godetevi il viaggio quindi, ma tenete gli occhi aperti, che in ogni caso non sappiamo questa volta di cosa potrebbero essere capaci quei *furfanti!*” poi, senza aspettare risposta, riattacca e, dopo pochi secondi di silenzio, un fitto vociare nervoso riempie l’abitacolo che si risolve con il controllo che nel rimorchio tutto sia a posto. Per fortuna lo è, e anche il Pass è al sicuro dentro la tua borsa degli attrezzi e allora, lasciati alle spalle i timori, vi avviate verso il traghetto che da Messina vi porterà sulla penisola italica. Il

viaggio in traghetto è breve ma suggestivo e, arrivati a terra, andate a recuperare il Tir e vi rimettete in viaggio attraverso la Calabria. Ben presto decidete di fare una sosta e vi fermate ad una delle stazioni poste ai lati dell'autostrada e vi comprate un panino dentro ad un caratteristico negozietto che recita "Sapori tipici della Calabria". Non resisti agli aromi e ai variegati colori dei peperoncini calabresi e ne metti qualcuno all'interno del tuo panino per renderlo ancor più saporito.

Tira 2Dp6, se il risultato è superiore al tuo valore di *Gusto* vai al **35**

Se è inferiore o uguale vai al **19**

## 2

Estrai dalla borsa il tuo computer laptop e lo posizioni accanto al mixer, mentre spieghi al ragazzo che ti è appena venuto incontro, un ragazzone piuttosto giovane e simpatico dai capelli neri e lunghi che dice di chiamarsi Alberto, come posizionare l'impianto luci e quando utilizzare i vari effetti nel corso del concerto. Alberto sembra apprendere in fretta, così ben presto puoi metterti a supervisionare i ragazzi che montano tutto il necessario per allestire il palco. Nonostante quello che ti hanno detto degli italiani, questi ragazzi sembrano davvero onorati di poter contribuire al vostro *show* e molti di loro chiedono gli autografi ai tuoi amici, e qualcuno sei costretto a firmarlo anche tu, cosa che fai con molto piacere. Oltre alla vostra roba, hai notato che alcuni oggetti non appartengono a voi e che probabilmente devono essere le cose che i Marshall dovevano aver posizionato prima che venissero sbattuti fuori. Sghignazzi tra te e te pensando che, dopo tutto il loro sforzo fatto per sabotarvi, alla fine vi hanno anche dato una mano fornendovi del materiale in più! Tra le varie cose la tua attenzione cade su un grosso macchinario pieno di adesivi gialli di pericolo nucleare che sta dietro le quinte.

Mentre ancora ti stai chiedendo di cosa si possa trattare, un fischio acutissimo, causato dalla già evidente incompetenza del fonico, ti penetra nelle orecchie (tira 2Dp6 e se il risultato è inferiore o uguale al tuo punteggio di *Udito* perdi 2 punti di *Salute* e 2 punti di *Udito*, altrimenti, perdi solo 1 punto di *Udito*). Senti i DeFender protestare vivacemente e allora prendi di peso uno dei ragazzi addetti all'allestimento del palco che, come ti raccontava poco prima, faceva il fonico in Germania e tornato in Italia non lo facevano più lavorare, e lo porti al mixer cacciando malamente l'insopportabile e incompetente Martino, o Marino o quel che è, il quale con un "Lei non sa chi sono io, sono il fratello di un senatore, non finirà così" se ne va indispettito biascicando moccoli e parolacce. Sandro, il nuovo fonico si dimostra veramente in gamba e nel giro di poche ore lo spettacolo è pronto a cominciare.

Quando le luci si spengono senti da dietro le quinte le urla del pubblico che, pur non essendo particolarmente numeroso, è calorosissimo già fin dalle prime battute. I ragazzi della band ti sfilano davanti con aria decisa ed energica e, dandoti il cinque con convinzione, si infilano nel passaggio che li conduce al palco. Le urla diventano più forti e senti il potente saluto di Beta invadere l'impianto del Palaroma seguito dalla potentissima entrata all'unisono degli strumenti, mentre Alberto, alle luci, seguendo le tue isruzioni rende ancor più magico il momento iniziando con un accecante *flash* seguito da piroettanti luci colorate che mandano in visibilio il pubblico italiano. Fino a metà concerto tutto fila liscio, fin quando l'occhio non ti cade su una delle *americane* che sostengono una fila di faretti colorati che si sta per staccare. Non hai un momento da perdere, ti arrampichi subito per sistemarla, ma mentre percorri una fila parallela di luci, montata su un'apparentemente solida impalcatura metallica, senti cedere il terreno sotto i tuoi piedi.

Tira 2Dp6 e confronta il risultato con il tuo punteggio di *Udito*, se il risultato ottenuto è inferiore o uguale, vai al **34**

Altrimenti, se è superiore, vai al paragrafo **8**

### 3

Dopo qualche minuto ti comincia a girare la testa e una morsa gelata ti stringe le viscere, costringendoti a correre in bagno. Mentre corri tenendoti i pantaloni, la tua attenzione cade su un grosso macchinario metallico pieno di adesivi gialli di pericolo nucleare e ti domandi chi diavolo possa aver messo una cosa del genere dietro al palco. Mentre il tempo passa inesorabile e il tuo intestino non vuole saperne di lasciarti stare (perdi 4 punti di *Salute*), senti il concerto iniziare e tu, che sei ancora chiuso dentro al bagno, senti a malapena il rimbombo sordo dei bassi, mentre maledici non sai neanche tu chi. Stringendo e riducendo uno dei rotoli di carta igienica in una massa informe di cartaccia, che scagli con rabbia contro la bianca porta del bagno, imprechi di rabbia e solo un'ora dopo sembra che il tuo intestino abbia sparato la sua ultima cartuccia, così ti avvii traballante e pallido al bordo del palco. Non appena Fly ti vede spalanca gli occhi e, mentre ci dà dentro con un potentissimo *palm muting*, ti grida qualcosa di incomprensibile.

Tira 2Dp6 e aggiungi 15 al risultato. Se la cifra ottenuta è uguale o inferiore al tuo punteggio di *Vista* sommato a quello di *Olfatto*, vai al **10**

Altrimenti, se è superiore, vai al **24**

### 4

Digit le due cifre per la terza volta e senti un *clic* che presagisce l'apertura dello sportello della cassaforte. Non vedi una maniglia, per cui provi ad infilare le un-

ghie nella fessura per provare ad aprirla ma a quanto pare deve essersi attivato il blocco. Un istante dopo, mentre cerchi di fare qualcosa per sbloccare la cassaforte, un colpo inaspettato alla nuca ti stende e ti fa perdere i sensi. Quando ti risvegli è notte inoltrata e ti ritrovi buttato a un lato della strada come un barbone, mentre la gente che ti passa vicino ti guarda con disprezzo. Cerchi di raccapazzarti sull'accaduto ma ben presto scopri con orrore che il concerto deve essere già finito quando senti una giovane coppia con indosso due diverse magliette dei Marshall passarti vicino dicendo: "Hai visto? I Marshall sono stati davvero formidabili stasera, che spettacolo!" dice lui, mentre lei, che con dolcezza si stringe al braccio del suo amato, risponde: "Sì, amore, che bel concerto che è stato, davvero un bellissimo concerto"!

## 5

Ti ricordi di un film d'avventura che vedesti qualche anno fa e ne trai spunto per il tuo piano. Fai capire ai tuoi amici che andrai da solo e ti lanci in scivolata sotto al furgone senza che nessuno se ne accorga. Ti aggrappi più saldamente che puoi ai pochi appigli che ti offre la grigia pancia metallica del furgone, e, cercando di sopportare il loro calore bruciante, stringi i denti il tempo necessario per passare dall'altra parte. Il furgone riparte e capisci ben presto che l'impresa non è così facile come credevi, soprattutto quando il grosso blocchetto metallico del cancello automatico che sporge da terra ti ferisce profondamente la schiena facendoti urlare e facendoti perdere la presa. Poi tutto accade in fretta fino a rallentare all'inverosimile: il furgone che si ferma, voci familiari che si avvicinano gridando il tuo nome, rumori di una colluttazione rapida e feroce, colpi sordi e gemiti, imprecazioni e insulti, poi delle voci, confuse, e la luce ai lati del furgone si abbassa, diventa più scura e

rarefatta, giri lentamente la testa e vedi i volti vuoti di due uomini dei quali non percepisci altro che un buco nero in mezzo alla faccia, poi due, quattro, cento braccia che sembrano afferrarti e trascinarti lontano da te stesso. Poi, in un'esplosione fugace di luce grigio-azzurra, resti solo con il Buio.

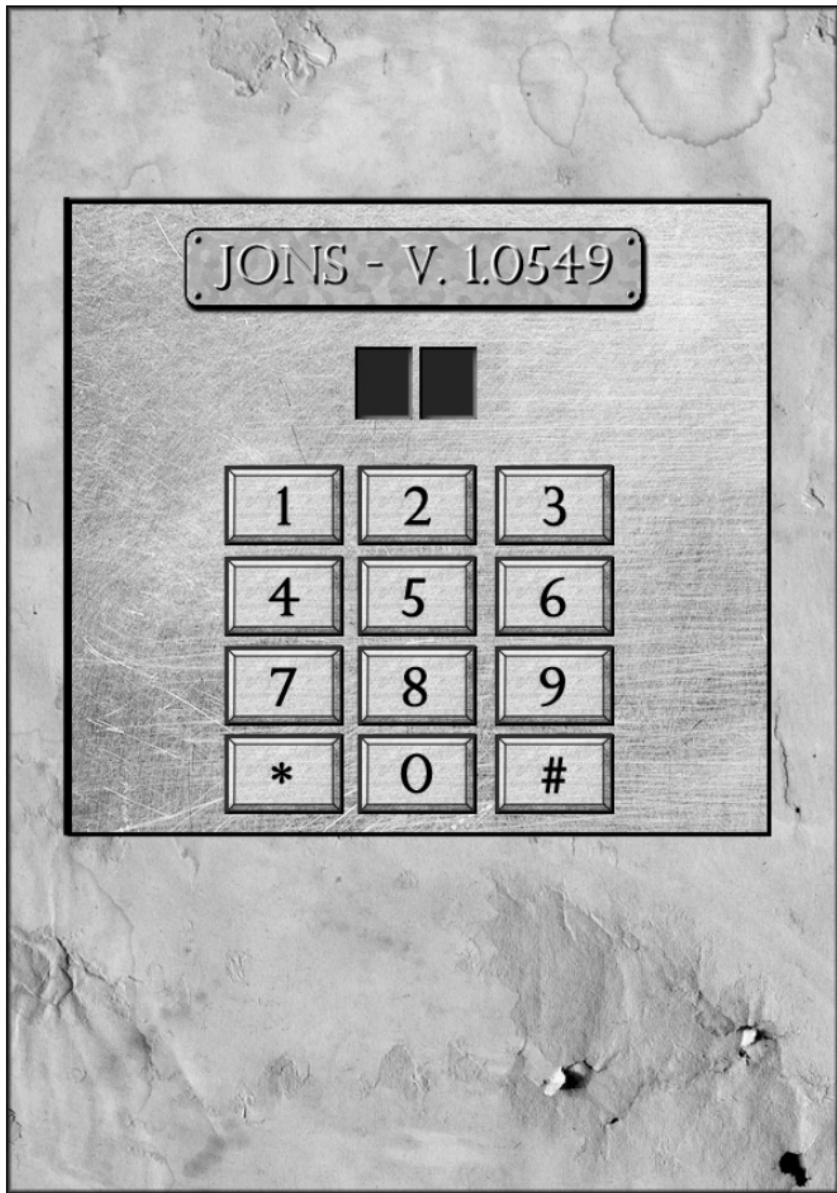
## 6

Sistemi le due valvole e le stringi. Controlli ancora una volta che i tuoi calcoli siamo giusti e poi apri la valvola principale posta in basso. A quel punto senti il plutonio scorrere lentamente attraverso l'intricato dedalo di tubature e non passano molti secondi che la macchina inizia a vibrare facendoti tremare i polsi. Il terrore di aver sbagliato qualcosa ti attanaglia le viscere, ma subito accade qualcosa di così portentoso che mai avresti pensato di vedere in vita tua! Vai al **40**

## 7 (*Fig.1*)

Tu e gli altri ragazzi della band vi appostate e aspettate che il maledetto furgone azzurro stia per attraversare i cancelli e a quel punto Beta lancia un grido acuto buttandosi a terra in mezzo alla strada deserta e, rotolandosi furiosamente, si mette ad indicare forsennatamente qualcosa in lontananza. Approfitti dei pochissimi secondi che ti ha regalato per strisciare furtivo all'interno dei cancelli e poi, fortunatamente, appena entrato trovi sulla destra un gabbiotto destinato alle comunicazioni dove nasconderti. Da uno spiraglio vedi Beta e gli altri allontanarsi di corsa mentre i due addetti alla *security* avanzano qualche passo, poi si fermano e li lasciano andare. In un lampo capisci che hanno intenzione di scoprire se qualcuno è entrato grazie alla distrazione creatasi e cominciano ad avanzare nella tua direzione. Ti infili alla svelta in un armadietto stretto e semivuoto

e aspetti parecchi minuti, respirando dal buco della serratura. Mentre aspetti, gli occhi si abituano all'oscurità e trovi una lattina di birra sul fondo dell'armadietto che, senza fare troppi complimenti, ti bevi, recuperando 1 punto di *Salute*. Dopo un bel po' senti i cancelli richiudersi e capisci che adesso dovresti essere al sicuro. Esci con cautela dal nascondiglio e noti che i due bestioni ti danno le spalle al di là del cancello. Senza fare rumore ti allontani e ti infiltrai in una costruzione gialla. All'interno ci sono i camerini e riconosci, appoggiata ad una sedia contro il muro, la chitarra bianca di uno dei Marshall. Dopo aver frugato un po' in giro, trovi sotto un cumulo di vestiti di scena una di quelle casseforti usate per proteggere i beni di valore degli artisti o degli atleti che passano di lì, tuttavia non conosci la combinazione. E se il Pass fosse lì dentro? Decidi che vale la pena di provare. Analizzi la cassaforte e noti che è una semplice cassaforte a due cifre digitali, di quelle che basta inserire il numero giusto e si apre docilmente, ma anche di quelle che al terzo tentativo errato si bloccano e bisogna chiamare i gestori per sbloccarla. Frughi in giro in cerca della combinazione ma non ne trovi traccia, eppure ci deve essere un modo per aprirla! Se scopri la combinazione vai al paragrafo corrispondente, se invece al terzo tentativo non sei riuscito ancora a trovarla vai al par. 4



(Fig.1) - Eppure ci deve essere un modo per aprirla...

**8**

Un movimento sotto di te, colto con la coda dell'occhio, ti distrae e disgraziatamente un piede ti scivola e perdi l'equilibrio. Mentre cadi afferri il bordo di una trave di metallo e resti appeso così per qualche secondo, cercando di issarti su, ma in questa scomoda posizione non duri molto e le dita non riescono più a reggere il peso del tuo corpo. Cadi malamente su una pila di assi accatastate producendo un bel po' di rumore, coperto però dall'alto volume del concerto. Ti sei fatto parecchio male alla schiena e alle gambe (perdi 4 punti di *Salute*) e, mentre ti rialzi pesantemente e ti ripulisci dalla polvere e dalle schegge, pensi che sei sicuro di aver riconosciuto in quella sagoma in movimento qualcuno che non è del vostro staff, probabilmente un infiltrato dei Marshall che può voler sabotare il concerto. In ogni caso prima di tutto guardi in alto per controllare lo stato dell'impalcatura cadente e con meraviglia ti accorgi che, per quanto storta, adesso si è stabilizzata grazie al fatto che, probabilmente in seguito alla tua caduta, si è appoggiata fortuitamente ad una serie di tubi metallici, incastrandosi per bene. Sei deciso a fare luce sulla questione e stai per andare ad indagare sulla strana figura, ma ti accorgi che Fly sta richiamando nervosamente la tua attenzione. Non appena ti vede in quelle condizioni spalanca gli occhi preoccupatissimo, mentre continua con il suo *riff* e poi ti grida qualcosa di incomprensibile. Tira 2Dp6 e aggiungi 15 al risultato. Se la cifra ottenuta è uguale o inferiore al tuo punteggio di *Vista* sommato a quello di *Olfatto*, vai al **10**  
Altrimenti, se è superiore, vai al **24**

**9**

Mentre cerchi di disattivare il generatore, il Tir riparte, poiché probabilmente i ragazzi hanno deciso che non è il caso di perdere ulteriore tempo. Dopo un'ora di tenta-

tivi falliti vedi la lucetta rossa del generatore accendersi minacciosa e, quasi contemporaneamente, le gomme del mezzo inchiodano così bruscamente da sbalzarti dal tuo posto, mentre una grossa pila di pesanti *flight-case* ti piomba addosso. Fai appena in tempo a scansarli ma l'angolo di uno di questi ti colpisce malamente la testa (perdi 4 punti di *Salute* e 1 punto di *Vista*), gettandoti a terra di nuovo. Pochi istanti dopo senti dei botti e un orribile sferragliare attutito dalle spesse pareti del rimorchio, e quando esci dal portellone posteriore ti si presenta davanti una scena allucinante: decine di automobili con le lamiere contorte giacciono immobili e fumanti mentre nell'aria risuonano le incomprensibili e furibonde imprecazioni dei loro proprietari. Passano delle ore prima che il soccorso stradale si presenti a sistemare l'incidente, nel frattempo il generatore sembra essersi disattivato da solo, ma ormai è impossibile scavalcare le auto ferme davanti a voi, per cui dovete aspettare che vengano prima tutte rimosse. Il viaggio riprende senza ulteriori scosse e un triste mutismo si difonde nell'abitacolo per le ore di viaggio che rimangono. Arrivate alla periferia di Roma a tarda sera e non faticate molto a trovare il Palaroma che a quest'ora risplende dei riflettori puntati contro il vicino centro commerciale a 32 piani *RomaYork Magliana* che si staglia come un grattacielo contro il tramonto che va morendo. Parceggiate davanti al Palaroma e mentre tu, Laurus e Victor aspettate a motore spento, Fly e Beta scendono per recuperare informazioni. Dopo qualche minuto li vedete tornare con aria truce. "Sono riusciti ad entrare, quei bastardi" - spiega Beta, dopo che hai abbassato il volume dell'impianto - "Devono aver falsificato i documenti o qualcosa del genere". Con un veloce arpeggio modale, tradotto prontamente da Fly, raccomandi agli altri di andare in albergo a riposarsi per affrontare il duro concerto di domani, assicurando loro che recupererai in qualche modo il Pass, dimostrando che siete voi i veri

DeFender, quindi aspetti che scendano dal DeFTT con le loro borse, chiudi a chiave lo sportello e ti cominci a guardare intorno per cominciare a risolvere questa spinosa situazione.

Ti guardi in giro per vedere se vedi qualcuno dei Marshall? In questo caso tira 2Dp6 e aggiungi 10 e se il risultato ottenuto è uguale o superiore al tuo punteggio di *Vista* sommato a quello di *Olfatto* allora vai al paragrafo **37**

Altrimenti se il risultato è inferiore vai al **14**

Oppure puoi sempre tentare di seguire delle tracce di benzina che sembrano entrare e uscire dal Palaroma, sempre sperando che siano le loro, e in questo caso vai al **26**

Se invece decidi di lasciar perdere e di andare a riposarti in albergo nella speranza che Lucille chiami per comunicarvi in che modo ha sistemato tutto questo impiccio, vai al **15**

## 10

Un vago odore di bruciato si insinua nelle tue narici e in un lampo capisci che proviene da uno degli ampli di Fly. Mentre corri a riparare le valvole surriscaldate ti accorgi di una presenza dietro di te. E' Roland Phantom, il pazzo tecnico del suono dei Marshall, che appena si accorge che lo hai visto corre a nascondersi e sparisce dietro un angolo del *backstage*. Vorresti inseguirlo, ma devi prima riparare le valvole. Fortunatamente il brano finisce e approfitti della pausa per una velocissima sostituzione. Hai appena finito che un colpo alla nuca ti stende (perdi 2 punti di *Salute*) e pochi minuti dopo ti ritrovi ammanettato e collegato tramite dei cavetti rossi alla strana macchina che avevi visto in precedenza. Provi a liberarti ma non ci riesci, poi ti accorgi che davanti a te c'è uno sportello chiuso a chiave... forse prendolo potresti trovare qualcosa che possa aiutarti.

Se hai una chiave, vai al paragrafo indicato dalla sua etichetta, altrimenti puoi provare a forzare lo sportello andando al **39**

## 11

Noti uno strano sapore alla prima sorsata e, nel dubbio, la lasci perdere, mentre dentro di te cresce il sospetto che qualcuno abbia messo qualcosa di strano nella tua birra, ma chi può essere stato? I Marshall sono stati buttati fuori e non ti viene in mente nessun altro che potrebbe voler sabotare il vostro *show*. Decidi che forse le tue sono solo delle paranoie e ti rimetti alacremente al lavoro. Dopo pochi minuti ti accorgi che Martino, o Marino o quello che è, deve essersi bevuto la tua birra, perché corre via dal mixer imprecando in italiano e tenendosi il cavallo dei pantaloni. Dopo pochi minuti si presenta un giovane biondino che dice di chiamarsi Sandro che si offre di sostituire Marino che, a quanto pare, è costretto in bagno e ne avrà per molto. Sandro si dimostra subito molto più competente, nonostante fosse uno degli operai che montavano il palco e ti spiega che ha lavorato in Germania come fonico e, tornato in Italia, non ha più trovato lavoro per colpa di certi raccomandati. L'ultima frase la fa pesare con un forte ammiccamento in direzione dei bagni, tu allora alzi lo sguardo e gli sorridi, contento che questo loquace ragazzetto abbia sostituito quello scorbutoico incompetente. Terminato il disegno luci vai a controllare che il palco, appena finito di montare, sia tutto in ordine. Oltre alla vostra roba, noti che alcuni oggetti non appartengono a voi, probabilmente devono essere le cose che i Marshall dovevano aver posizionato prima che venissero sbattuti fuori. Sghignazzi tra te e te pensando che, dopo tutto il loro sforzo fatto per sabotarvi, alla fine vi hanno anche dato una mano fornendovi del materiale in più! Tra le varie cose la tua attenzione cade su un

grosso macchinario metallico pieno di adesivi gialli di pericolo nucleare. Girandogli intorno ti accorgi anche che dei cavi colorati molto grossi escono dalla parte posteriore e terminano in cinque grosse prese di corrente industriale non ancora collegate. La tua analisi viene interrotta da Fly che ti chiede di accordargli le sue chitarre come solo tu sai fare e presto ti dimentichi dello strano macchinario, poi, nel giro di poche ore lo spettacolo è pronto a cominciare.

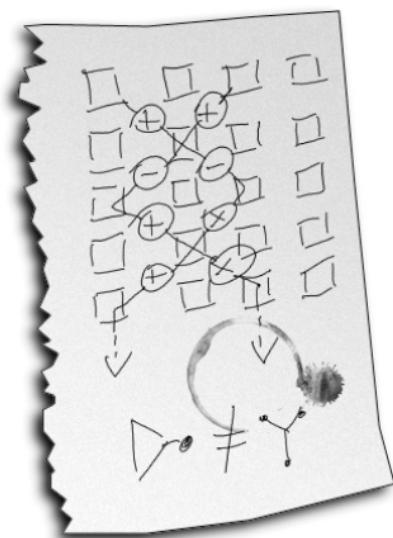
Quando le luci si spengono senti da dietro le quinte le urla del pubblico che, pur non essendo particolarmente numeroso, è calorosissimo già fin dalle prime battute. I ragazzi della band ti sfilano davanti con aria decisa ed energica e, dandoti il cinque con convinzione, si infilano nel passaggio che li conduce al palco. Le urla diventano più forti e senti il potente saluto di Beta invadere l'impianto del Palaroma seguito dalla potentissima entrata all'unisono degli strumenti, mentre Alberto, il tecnico luci, operando sul tuo disegno luci rende ancor più magico il momento iniziando con un accecante *flash* seguito da piroettanti luci colorate che mandano in visibilio il pubblico italiano. Fino a metà concerto tutto fila liscio, fin quando non senti uno strano scricchiolio in alto e, guardando su, ti accorgi che una delle americane che sostengono una fila di faretti colorati si sta per staccare. Non hai un momento da perdere, ti arrampichi subito per sistemarla, ma mentre percorri una fila parallela di luci, montata su un apperente solida impalcatura metallica, senti cedere il terreno sotto i tuoi piedi.

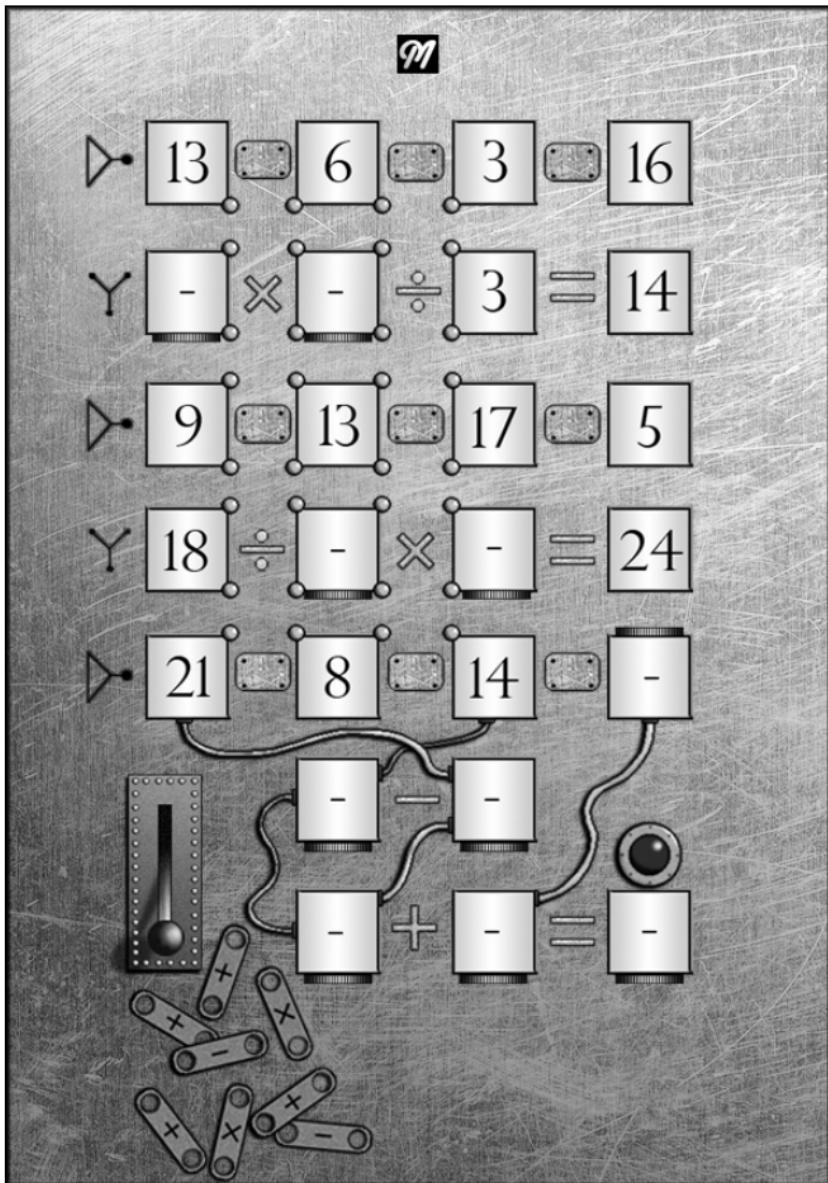
Tira 2Dp6 e confronta il risultato con il tuo punteggio di *Udito*, se il risultato ottenuto è inferiore vai al **34**  
Altrimenti, se è uguale o superiore, vai al paragrafo **8**

servi con meraviglia il complicato meccanismo mettersi in funzione con certosina precisione e non puoi fare a meno di ammirare l'estrosa ingegnosità dei vostri rivali, fino a che la ruota in alto non dà un colpetto alla pallina di plutonio che va ad infilarsi nel tubo e tutta la macchina inizia a vibrare facendoti tremare i polsi. Il tuo sguardo meravigliato si trasforma per un attimo in terrore puro, temendo il peggio, ma una nuova meraviglia, ancora più grandiosa, comincia a prendere forma sotto i vostri occhi! Vai al **40**

### **13 (Fig.2)**

Fermi al lato della strada, tu e Fly andate a controllare il rimorchio del Tir. Non sembrano esserci danni, i *flight-case* sono ancora tutti impilati più o meno bene e state per richiudere quando sentite uno strano ronzio. Sembra provenire dalla tua borsa degli attrezzi dove tieni, tra l'altro il tuo computer laptop, ma è impossibile che questo sia acceso, inoltre il ronzio è troppo forte per un laptop. Apri con cautela la borsa e con orrore scoprirete che l'interno è stato svuotato e al posto della tua roba c'è un apparecchio metallico ronzante. Insieme all'apparecchio noti delle strane barrette di rame forate alle estremità con dei segni sopra e un foglio strappato da un quaderno bianco con una scritta a matita che recita: "Ciao ciao, cari amici DeFender, vi piace il nostro ginnillino? E' un generatore elettromagnetico capace di immobilizzare qualunque mezzo nel raggio di 50 metri e tra un'ora si attiverà, a meno che non lo disattiviate... ma siamo così innamorati di voi e del vostro meraviglioso *sound* che vi offriamo anche un aiutino! Girate la pagina e buon viaggio! I vostri fedelissimi e affezionatissimi Marshall. PS: grazie per il Pass, sapremo farne buon uso!". Girata la pagina trovi uno strano schema:





(Fig.2) – Non ci metti molto a capire che spegnere questo strano generatore non sarà affatto facile...

Questi maledetti si devono essere infilati nel rimorchio durante lo speronamento e vi hanno anche derubato del laptop, degli attrezzi e soprattutto del Pass, senza il quale non potrete entrare al Palaroma! Provi a sollevare il generatore ma questo è inchiodato saldamente al fondo e senza i tuoi attrezzi non sei in grado di schiodarlo. Dovete assolutamente risolvere questa situazione, ma non ci metti molto a capire che spegnere questo strano generatore non sarà affatto facile. Esamini a fondo il generatore e noti che ci sono delle rotelle di plastica che permettono di ruotare i numeri delle caselle da 1 a 99 mentre le caselle che hanno già i numeri non si possono modificare, inoltre le prime tre colonne hanno dei perni di metallo che sembrano fatte apposta per inserire quelle strane barrette di rame messe in diagonale tra una casella e l'altra. Provi anche a tirare su la leva ma non accade nulla, evidentemente prima devi inserire tutti i numeri corretti e le barrette di rame nel giusto ordine. A complicare la situazione ci sono due strani simboli che proprio non riesci a decifrare. Non ti resta molto tempo, devi aguzzare il tuo ingegno mentre mandi Fly a cercare di contattare il soccorso stradale nel caso ti ci volesse troppo per capire come funziona. Se riesci a trovare la soluzione, vai al paragrafo corrispondente al numero finale, quello posto sotto la spia rossa e tira la leva.

Altrimenti se il testo del paragrafo in cui vai non ha senso o se rinunci a cercare una soluzione, vai al **9**

## 14

Ti stai guardando intorno per cercare di trovare qualche traccia riconducibile ai Marshall, quando senti un odore acre che ti risulta stranamente familiare. Ti vengono in mente immagini di quando eri ragazzo a scuola e una banda di bulletti ti prendeva in giro perché eri troppo silenzioso. Ti tornano in mente le parole di quei

ragazzotti: "La lingua te l'ha mangiata il gatto?" e "Ma no, è lui il gatto, vediamo se miagola" e ricordi risate sguaiate e braccia forzute di uno di loro che ti stringeva la testa, e l'odore delle sue ascelle ti faceva più male della morsa in cui eri stretto. Ti ricordi fin troppo bene di quello studente che veniva da Moe Town, perché spesso lo hai incrociato, essendo diventato il bassista dei Marshall, è Rick Enabacker. Rapidamente cerchi con lo sguardo la sua figura in mezzo alla gente e dopo pochi secondi vedi la sua testa biondastra dirigersi verso una via laterale, appena in tempo prima di scomparire alla tua vista. Lo segui da lontano e dopo diversi minuti lo vedi arrivare in uno spiazzo sterrato dove hanno parcheggiato il furgone. Aspetti che salga su e furtivamente ti avvicini e ti metti con le spalle contro la lamiera cercando di cogliere qualche frase dal parlottìo che senti all'interno.

Tira 2Dp6 e se il risultato ottenuto è uguale o superiore al tuo punteggio di *Udito* vai al **28**

Se è inferiore invece vai al **25**

Altrimenti puoi provare a irrompere e riprendersi con la forza il maltolto, in questo caso vai al **31**

## 15

Raggiungi gli altri ragazzi che si riposano dal lungo viaggio al vicino Hotel Luxurius, prenotato dalla produzione prima della vostra partenza, e ti sistemi nella tua stanza nella speranza di avere notizie da parte di Lucille. Provi a chiamarla diverse volte ma il suo telefono sembra non prendere mai la linea e, dopo un po', provato dalle varie disavventure, crolli addormentato e dolorante sul letto. Quando ti risvegli è la mattina del giorno del concerto e ti alzi stiracchiandoti, un po' confortato dalla notte di sonno (recuperi 3 punti di *Salute*). Ti ritrovi con gli altri ragazzi nel grande salone dove fate una abbondante colazione e insieme decidete di a-

spettare i Marshall al varco, così, nel primo pomeriggio, tu e gli altri vi incamminate verso l'entrata posteriore del Palaroma e dopo una mezz'ora vedete arrivare il ben noto furgoncino azzurro e un braccio che espone il vostro Pass uscire dal finestrino!

I due enormi addetti alla *security* che piantonano l'ingresso controllano il Pass con un piccolo apparecchio e, con vostro immenso stupore, vanno ad aprire i cancelli ai Marshall per lasciarli entrare. Evidentemente devono aver scambiato anche i documenti di identità! Devi decidere in fretta: o ti infili sotto al furgone e rimani attaccato al fondo finché non sarà dentro, oppure potresti tentare di far distrarre le guardie dai ragazzi e provare ad infilarti di nascosto nei cancelli.

Se decidi di infilarti sotto al furgone vai al **5**

Altrimenti se preferisci far distrarre i due energumeni dai tuoi compagni vai al **7**

## 16

Con un balzo felino atterri sulle assi che per qualche secondo traballano sotto il tuo peso, ma nel giro di pochi secondi ti stai già calando abilmente giù. Raggiungi la terra rapidamente e ti precipiti a vedere di cosa ha bisogno Fly che, appena ti vede, ti fa un cenno nervoso verso un punto indefinito dietro di lui per poi tornare a rivolgersi al pubblico.

Tira 2Dp6 e aggiungi 15 al risultato. Se la cifra ottenuta è uguale o inferiore al tuo punteggio di *Vista* sommato a quello di *Olfatto*, vai al **10**

Altrimenti, se è superiore, vai al **24**

## 17

L'odore è talmente forte che comincia a girarti la testa e tutte le preoccupazioni che avevi cominciano lentamente a svanire. Allora ti sistemi sul sedile e guardi attraverso

il finestrino il muro di fronte a te, pieno zeppo di scritte fatte con gli spray di tutti i colori e cominci a leggere, annuendo lentamente, tutti i graffiti rudimentali che compongono un confuso labirinto di amori, slogan politici e sportivi e tag fantasiosi. Dopo un po' decidi che cominci ad essere seriamente stanco di queste scritte e ti avvii verso il Palaroma dove hai lasciato il Tir. Mentre cammini l'aria fresca che ti riempie le narici ti schiarisce la mente annebbiata e capisci quanto sei stato stupido. Torni di corsa indietro per tornare a frugare dentro al furgone ma lo spiazzo ormai è vuoto e le tracce di benzina a quest'ora non sono più visibili, quindi non ti resta che cercare di metterti in contatto con Lucille per sapere se ha trovato un modo per risolvere la situazione. Vai al **15**

## 18

Con uno scatto leggero la porta della cassaforte si schiude automaticamente e al suo interno trovi, oltre a qualche gioiello e ad altri piccoli attrezzi metallici di cui non conosci l'utilità, il vostro Pass! Finalmente è tornato nelle tue mani. Rigirandotelo tra le dita capisci come i Marshall abbiano potuto raggirare la *security*: quei farabutti hanno semplicemente messo un adesivo con il loro nome coprendo il vostro! Sicuramente allora hanno trovato davvero il sistema di scambiare i vostri documenti con i loro. Stai per andartene quando senti un poderoso braccio che ti afferra e ti ritrovi a respirare la stessa aria di uno dei due bestioni che erano all'ingresso, che adesso ti squadra minaccioso. Senza dire nulla ti attacca al muro violentemente e ti strappa di mano il Pass con la mano libera, poi si accorge che un lembo dell'adesivo sta venendo via e con aria interrogativa tira via con le dita l'adesivo rivelando l'originale scritta *Defender's Pass*. "Cosa significa?" ti chiede mettendoti a terra senza mollarti. Fungi di essere muto, temendo la

sua reazione sentendoti intonare suoni di chitarra al posto di parole, quindi estrai il tuo telefonino, componi il numero di Lucille e glielo passi non appena senti il segnale di "libero". Immediatamente esce con il tuo telefono in mano, chiudendoti a chiave nel camerino, allora ti siedi sulla cassaforte e non passa molto tempo prima che la porta si apra di nuovo mostrando il volto sorridente del tuo carceriere che ti tende la mano scuandosi con te. Ti spiega che i Marshall sono stati cacciati a pedate e che i tuoi amici stanno attraversando i cancelli in questo momento, poi ti lascia uscire tenendoti la porta aperta. Esci e sorridi ai ragazzi che ti stanno venendo incontro correndo e che ti abbracciano calorosamente, poi, con passo trionfante, vi dirigete insieme verso il luogo dove si terrà il concerto questa notte. Il posto non è tra i più grandi dove avete suonato, ma non sarebbe poi male se non fosse per lo squallore dell'ambiente. In ogni caso, mentre gli altri si appropriano del palco, tu ti dirigi verso un signore dall'aspetto dimesso e con i pochi capelli coperti da un cappellino rosso dietro al grosso mixer di sala. Dice di chiamarsi Marino qualcosa e tu ti presenti con un vigoroso *binding* dai toni caldi. Al tuo suono Marino ti guarda strano qualche secondo poi dice con sguardo sardonico e lisciandosi i baffoni brizzolati: "Bah, vabe', hai il disegno luci? Non abbiamo tempo da perdere qui con i giochetti, qui la gente *lavora*" e si gira a smanettare sulle manopole senza un reale motivo apparente.

Hai il laptop con il tuo disegno luci? In questo caso puoi darglielo andando *subito* al paragrafo **2**

Altrimenti prendi un foglio e, dopo aver ordinato una bella birra, cominci a trascrivere in dettaglio tutto il complicato disegno luci da dare al tecnico. Dopo qualche minuto la tua birra arriva.

Tira 2Dp6 e se il risultato è superiore al tuo punteggio di *Gusto* vai al **3**

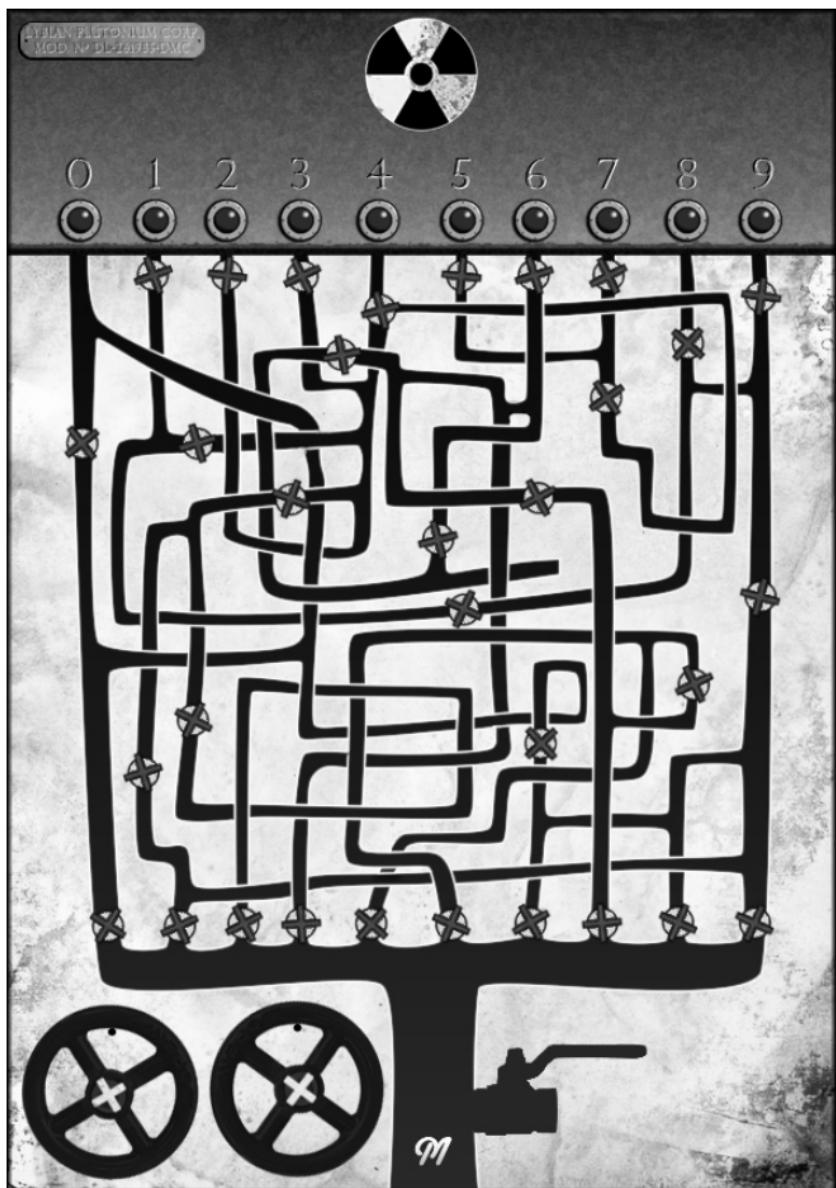
Altrimenti, se è inferiore o uguale, vai al paragrafo **11**

**19**

Strappi un morso dal tuo panino e non fai quasi in tempo a sentirne il sapore che un bruciore intensissimo ti invade la bocca e lo stomaco. Abituato ai peperoncini delle tue parti forse hai esagerato mettendone dentro dieci e adesso ti senti davvero male (perdi 3 punti di *Salute* e 3 punti di *Gusto*). La testa che ti comincia a volticare e la bomba incandescente dentro lo stomaco ti fanno crollare a terra boccheggiante, facendoti perdere i sensi. Quando ti risvegli sei appoggiato al sedile del passeggero e vedi il braccio fino ma muscoloso di Victor che sta guidando il Tir, mentre nell'altra mano fa roteare il suo immancabile pacchetto di gomme da masticare, poi, con uno schiocco lo vedi far scoppiare un enorme pallone rosa che, non sai come, riesce a non farsi esplodere in faccia. Beta, dal triplo sedile posteriore si accorge che ti stai riprendendo e avverte gli altri. Assicuri tutti che stai bene, con un mesto miagolio vocale di chitarra che Fly traduce per gli altri (sembra l'unico a capire quello che dici), poi vieni a sapere che siete stati appena superati dai Marshall i quali, a bordo del loro furgoncino azzurro stile anni '60, vi hanno anche dato un paio di botte al lato del vostro mezzo. Dici agli altri che sarebbe il caso di controllare che il carico non abbia subito danni e Victor docilmente accosta. Vai al **13**

**20 (Fig.3)**

Estrai la chiave dalla tasca e apri lo sportello. Davanti a te hai un intricato labirinto di tubature e una scritta che dice che per far funzionare correttamente il meccanismo devi far passare il plutonio (!) da due soli dei dieci sbocchi numerati. Per farlo potrai usare le due ruote che potranno chiudere solo due delle valvole a croce che vedi sui tubi, impedendo in quei punti il passaggio del liquido.



(Fig.3) – Davanti a te hai un intricato labirinto di tubature...

Se riesci a chiudere due valvole favorendo il passaggio del liquido, come indicato dalle istruzioni, vai al paragrafo corrispondente alla somma dei due numeri risultanti, altrimenti vai al **39**

## 21

Con uno scatto istintivo scarti l'assalto di quello che sembra essere il chitarrista Hugh Kettner, che finisce a terra malamente ferendosi e impoverandosi sullo sterrato. Gli altri rimangono un secondo esterrefatti dalla rovinosa caduta del loro amico e tu ne approfitti per fuggire, ma Rick Enbacker, il bassista, è più veloce: ti agguanta una spalla e ti fa voltare di scatto. A quel punto, seguendo la rotazione del tuo busto, ne approfitti per assestare un destro sul viso di Rick, che barcolla all'indietro sgranando gli occhi e lasciando cadere qualcosa dal taschino della sua camicia. Con una mossa fulminea raccogli l'oggetto da terra e ti lanci verso un vicolo prima che gli altri riescano a raggiungerti. Correndo per i vicoli illuminati dai lampioni ti giri per vedere se sono dietro di te e inciampi sul bordo del marciapiede, poi, rotolando sull'asfalto ancora caldo, ti rialzi ma ti accorgi che ti sei ferito ad un braccio (perdi 2 punti di *Salute*). Quando sei sicuro di aver seminato i tuoi inseguitori ti fermi a riprendere fiato e guardi l'oggetto che hai ancora stretto nella mano. Si tratta di una chiave bianca e nera alla quale è attaccata un'etichetta con scritto "*Sex and Drugs and Rock'n'Roll*" e il numero "27" stampato sul retro. Se decidi di tenere questo oggetto segnalo nel tuo registro. Speri che questa chiave ti sia utile, ma rimane il problema di recuperare il Pass, quindi te ne torni in albergo per cercare di trovare una soluzione insieme ai tuoi amici. Vai al **15**

**22**

Appena tutte le caselle sono spente le vedi accendersi di colpo tutte insieme e lampeggiare minacciosamente. Tutta la macchina inizia a vibrare facendoti tremare i polsi e temi di aver combinato l'errore più grosso della tua vita finché non accade qualcosa che in vita tua non ti saresti mai sognato di vedere e che ti fa spalancare gli occhi dallo stupore e dalla meraviglia! Vai al **40**

**23**

Aguzzando un po' la vista riesci a scorgere un cartello che indica il nuovissimo centro commerciale a 32 piani *RomaYork Magliana*, che deve essere vicinissimo alla vostra destinazione poiché in una foto del Palaroma ricevuta da Lucille avevi notato un cartellone pubblicitario di questo centro in un angolo della fotografia. Dopo poco tempo parcheggi davanti al Palaroma e mentre tu, Laurus e Victor aspettate a motore spento, Fly e Beta scendono per recuperare informazioni. Dopo qualche minuto li vedete tornare con aria truce. "Sono riusciti ad entrare, quei bastardi" - spiega Beta, dopo che hai abbassato il volume dell'impianto - "Devono aver falsificato i documenti o qualcosa del genere. Dio, come li odio!". Con un veloce arpeggio modale, tradotto prontamente da Fly, raccomandi agli altri di andare in albergo a riposarsi per affrontare il duro concerto di domani, assicurando loro che recupererai in qualche modo il Pass, dimostrando che siete voi i veri DeFender, quindi aspetti che scendano dal DeFTT con le loro borse, chiudi a chiave lo sportello e ti cominci a guardare intorno per cominciare a risolvere questa spinosa situazione.

Ti guardi in giro per vedere se vedi qualcuno di loro? In questo caso tira 2Dp6 e aggiungi 10 e se il risultato ottenuto è uguale o superiore al tuo punteggio di Vista sommato a quello di Olfatto allora vai al paragrafo **37**

Altrimenti se il risultato è inferiore vai al **14**

Oppure puoi sempre tentare di seguire delle tracce di benzina che sembrano entrare e uscire dal Palaroma, sempre sperando che siano le loro, e in questo caso vai al **26**

Se invece decidi di lasciar perdere e di andare a riposarti nel Tir nella speranza che Lucille chiami per comunicarvi in che modo ha sistemato tutto questo impiccio, vai al **15**

## **24**

Ti guardi intorno ma questa volta proprio non riesci a capire cosa voglia Fly da te e, mentre cerchi di scoprire cosa succede in direzione del suo sguardo, una piccola fiammata scaturisce dal retro di uno degli amplificatori per colpa dello scoppio di una delle valvole, proprio un attimo prima del *sololo* di chitarra! Fly ti guarda disperato sentendo svanire nel nulla il suo suono, e ti rendi conto che il tempo necessario per sostituire la valvola taglierà completamente il finale del brano! Poi lo sguardo ti cade sul microfono usato per comunicare dal palco con il fonico, appoggiato su un *flight-case* e allora ti viene un'idea. Fai cenno a Fly di suonare lo stesso, mostrandogli il microfono e dopo un secondo di smarrimento il tuo amico capisce cosa hai intenzione di fare e torna a volgere lo sguardo verso il pubblico mentre tu accendi il microfono e ti metti ad imitare il *sololo* che ormai conosci a memoria, mentre Fly finge di suonare, terminando con un *bending* acutissimo che strappa un grandissimo applauso al pubblico. Appena terminato il brano ti precipiti a riparare le valvole surriscaldate ma ti accorgi di una presenza dietro di te. E' Roland Phantom, il pazzo tecnico del suono dei Marshall, che appena si accorge che lo hai visto corre a nascondersi e sparisce dietro un angolo del *backstage*. Vorresti inseguirlo, ma devi prima riparare le valvole. Approfitti della

pausa per una velocissima sostituzione, ma nella fretta ti tagli la mano con il cacciavite (perdi 2 punti di *Salute*). Hai appena finito che un colpo alla nuca ti stende (perdi altri 2 punti di *Salute*) e pochi minuti dopo ti ritrovi ammanettato e collegato tramite dei cavetti rossi alla strana macchina che avevi visto in precedenza. Provvi a liberarti ma non ci riesci, poi ti accorgi che davanti a te c'è uno sportello chiuso a chiave... forse aprendolo potresti trovare qualcosa che possa aiutarti. Se hai una chiave, vai al paragrafo indicato dalla sua etichetta, altrimenti puoi provare a forzare lo sportello andando al **39**

**25**

Appoggi l'orecchio al freddo metallo del furgone per cogliere qualche frammento della discussione e riesci a cogliere "...disegno luci...", "...saranno ancora per strada...", "...ormai è fatta...", "...non DEVI parlare...", "... io TI AMMAZZO BASTARDO!" e proprio in quel momento un violento colpo dato contro la lamiera dall'interno ti fa sobbalzare e ti rintrona nelle orecchie facendoti perdere 1 punto di *Udito*, poi, mentre ancora ti stai massaggiando le orecchie, i Marshall escono dal furgone sbattendosi le portiere alle spalle e uno di loro ti vede e con un urlo agghiacciante ti si lancia contro, subito seguito dagli altri.

Tira 3Dp6, se il valore ottenuto è superiore al tuo punteggio di Salute, vai al **31**

Altrimenti, se è inferiore o uguale vai al **21**

**26**

Ti metti pazientemente a seguire le tracce di benzina e fortunatamente la tua intuizione ha portato i suoi frutti. Dopo pochi minuti ti ritrovi in uno spiazzo di serrato con il famigerato furgone azzurro parcheggiato sul lato

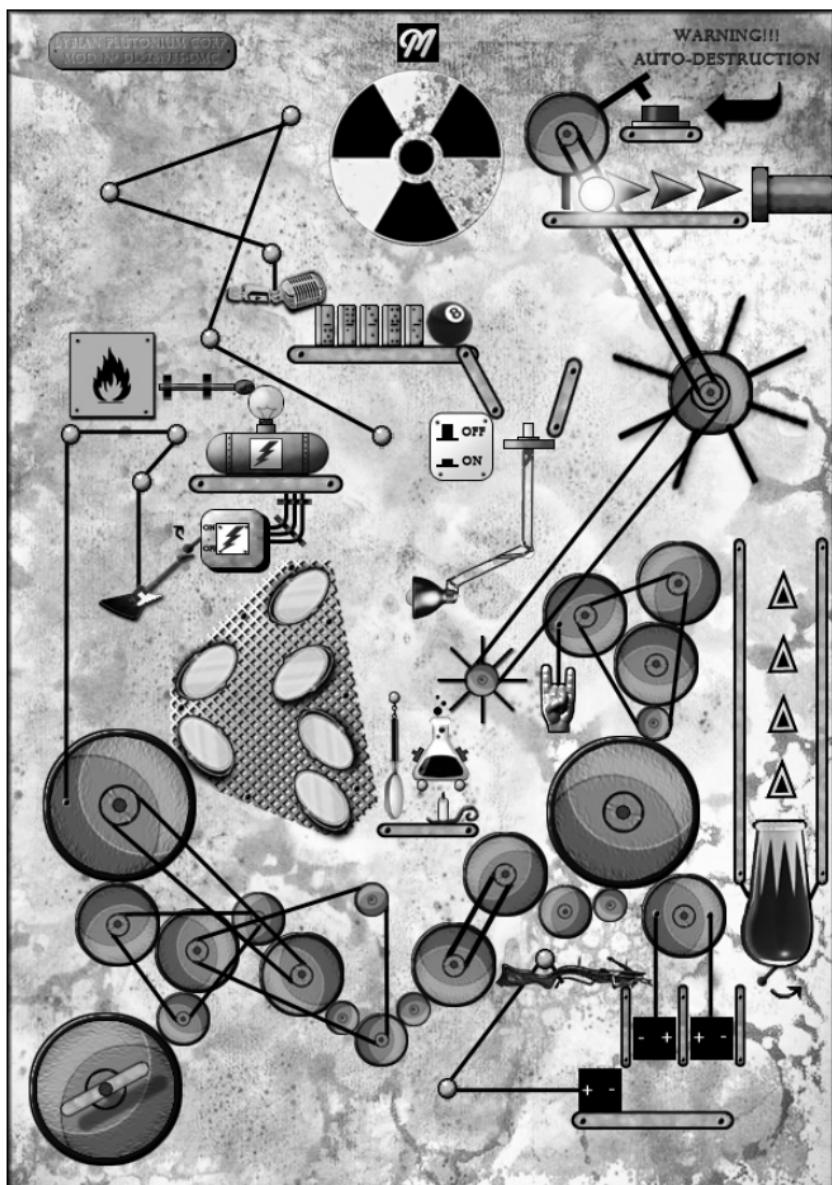
destro vicino ad una fontanella che sgorga acqua fresca dalla testa di quello che sembra essere un cane o qualcosa di simile. L'interno del furgone sembra vuoto, quindi ti avvicini cautamente cercando di trovare un'entrata. Di nuovo la fortuna sembra essere dalla tua parte, poiché la portiera del passeggero non è stata chiusa a chiave, quindi entri con facilità richiudendoti la portiera alle spalle e cominci ad esaminare l'abitacolo. Apri il cruscotto ma non trovi traccia del Pass, né di qualcosa di utile, poi, per amor di completezza, apri anche il posacenere e a quel punto una fortissima zaffata di spinello ti assale prepotentemente le narici.

Tira 2Dp6, se il risultato ottenuto è uguale o superiore al tuo punteggio di *Olfatto* vai al **36**  
Altrimenti, se è inferiore, vai al **17**

### **27 (Fig.4)**

Estrai la chiave e la infili nella serratura. Aperto lo sportello ti trovi davanti agli occhi un marchingegno ideato da un folle, un complicatissimo sistema del quale riesci a raggiungere con le dita solo una manovella collegata a una ruota in basso a sinistra. Evidentemente devi mandare la pallina luminosa di plutonio (!) nel tubo in alto a destra facendo girare la ruota, ma in quale senso?

Se giri la ruota in senso orario vai al **12**, altrimenti se la giri in senso antiorario vai al **39**



(Fig.4) – Ti trovi davanti agli occhi un marchingegno ideato da un folle...

**28**

Appoggi l'orecchio alla fredda lamiera azzurra, ma tutto quello che riesci a sentire sono dei suoni indistinti. Decidi allora di lasciar perdere e, mentre aspetti che escano per poter perquisire il furgone, uno di loro esce per andare a bere ad una fontanella lì vicino. Noti che ha qualcosa nella tasca dei pantaloni, forse il vostro Pass! Ti avvicini furtivamente per estrarlo, approfittando della sua distrazione, e delicatamente lo cominci a tirare. Sfortunatamente non sei un buon borseggiatore, perché lui si accorge subito della tua manovra e fai appena in tempo a fuggire, tirando via alla svelta l'oggetto dalla sua tasca. Dopo averlo seminato attraverso i vicoli illuminati dai lampioni, ti fermi a riprendere fiato e ti accorgi che in mano hai una chiave bianca e nera alla quale è attaccata un'etichetta con scritto "*Sex and Drugs and Rock'n'Roll*" e il numero "38" stampato sul retro. Se decidi di tenere questo oggetto segnalo nel tuo registro. Lentamente e sconsolato te ne torni all'albergo, per comunicare ai ragazzi che sarà il caso di inventarsi un nuovo piano. Vai al **15**

**29**

Cerchi di evitare lo scintillio dello specchietto, ma sfortunatamente, mentre cerchi di sorpassare un vecchio signore che guida troppo piano, rimani abbagliato e perdi il controllo del mezzo quando una buca troppo grossa vi fa sbandare contro il *guard-rail* facendoti prendere un brutto colpo di frusta al collo (perdi 4 punti di *Salute*). Riesci a sentire l'urlo di trionfo dal furgone che si allontana e, assicurandoti che tutti stiano bene ti prepari a ripartire, non prima però di aver controllato il prezioso carico. Vai al **13**

**30**

Inserisci l'ultimo numero, controlli che le barrette di rame siano ben fissate e tiri la leva... e anche un sospiro di sollievo! Il ronzio è finalmente cessato! Guardi l'orologio e per fortuna hai fatto appena in tempo, ma non c'è un minuto da perdere. Vi rimettete subito in marcia e spingi a tavoletta sull'acceleratore per recuperare il terreno perduto. Se non recuperate il Pass per voi è finita, dovete sbrigarvi a trovare innanzitutto il Palaroma e da lì sperare di rintracciare i Marshall per recuperare il malfatto. Il viaggio procede senza scosse e un triste mutismo si diffonde nell'abitacolo per le ore di viaggio che rimangono. Neanche i Deep Purple che tieni ad alto volume nell'impianto stereo riescono a tirarvi su di morale. Arrivate alla periferia di Roma nel pomeriggio inoltrato, ma non vedete indicazioni di sorta per questo Palaroma che state cercando. Imposti il navigatore satellitare sulla via che Lucille ti ha indicato, ma purtroppo questo non sembra essere aggiornato, visto che alcune strade che ti dice di percorrere sono in senso vietato o, in qualche caso, chiuse per lavori in corso. Il navigatore si rivela inutile, poiché ti rimanda sempre in una delle vie sbagliate, inoltre non ci sono cartelli che indichino la posizione del Palaroma, quindi spegni riluttante il navigatore e cerchi di trovare un altro modo.

Se vuoi cercare di trovare trovare un qualche punto di riferimento che ti possa essere d'aiuto vai al **23**  
Altrimenti puoi provare a chiedere informazioni a qualche passante, in questo caso vai al **32**

**31**

Non fai in tempo a formulare un pensiero che già ti sono addosso, ti immobilizzano e cominciano a pestarti duramente urlandoti in faccia insulti e imprecazioni (perdi 6 punti di *Salute*). Poi ti lasciano impolverato, stracciato e sanguinante per terra e, mettendo rapidamente

in moto il furgone si allontanano rumorosamente. Ti rialzi a fatica giurando vendetta e, dopo aver bevuto a lungo ed esserti ripulito alla meglio con l'acqua di una fontanella che vedi lì vicino, ti avvii barcollante verso il Tir e speri di riuscire almeno a contattare Lucille. Vai al

**15****32**

Vi fermate a chiedere informazioni e a turno i ragazzi si sporgono dal finestrino per interrogare i passanti che incontrate. Purtroppo, dopo ore di giri a vuoto, non avete trovato nessuno che capisse l'inglese o che, nei pochi casi in cui riuscite a stabilire un contatto verbale, vi sapesse indicare la strada. Arrivate finalmente, esauriti, davanti al Palaroma un po' per caso, seguendo la luce di alcuni riflettori puntati su quello che si rivela essere un centro commerciale a 32 piani, simile a un grattacieli statunitense, chiamato *RomaYork Magliana*. Allora parcheggi il Tir e l'unica cosa che ti viene in mente di fare a quest'ora tarda è mandare i ragazzi della band a riposarsi per affrontare l'eventuale concerto di domani e chiamare Lucille per sapere se è riuscita in qualche modo a risolvere questa maledetta situazione. Vai al **15**

**33**

Un raggio abbagliante di luce colpisce i tuoi occhi, ma sei da anni abituato a sopportare la luce dei faretti in faccia durante gli allestimenti, per cui stringi le palpebre e mantieni la strada. Fai appena in tempo ad accorgerti che davanti a te c'è una grossa buca nell'asfalto e ti trovi nella situazione di dover agire in fretta. Sterzi a sinistra, stringendo il furgone dei Marshall che vi sta affiancando, il quale accelera per superarvi ma non ha la prontezza di riflessi per evitare l'altra grossa buca che si trova davanti facendogli perdere il controllo. Dallo

specchietto vedete il loro furgone schiantarsi contro il *guard-rail* senza grossi danni. Per quanto siano dei bastardi, decidete all'unanimità di chiamare il soccorso stradale per avvertirli dell'incidente e dopo qualche chilometro vi fermate in una grossa piazzola di sosta per controllare che il carico non si sia rovinato durante la corsa. Vai al **13**

### **34**

Per un attimo ti senti cadere, ma il tuo equilibrio ti salva appena in tempo. Bilanciandoti con le braccia rimani in piedi e lentamente ti avvicini alla fila di faretti che oscilla sempre più pericolosamente, facendoli frizzare leggermente. Nel giro di pochi minuti riesci a sistemare il danno senza problemi, ma ti accorgi che laggiù Fly sta cercando il tuo sguardo per chiederti qualcosa di evidentemente urgente. Devi sbrigarti a scendere e l'unica cosa che ti viene in mente è saltare su un'alta pila di assi di legno che attutirebbe la tua caduta e da lì potresti calarti facilmente come su una scala a pioli. Fly nel frattempo getta occhiate nervose al lato del palco e capisci che non hai un secondo da perdere e ti prepari al salto. Tira 1Dp6 e se il risultato ottenuto è superiore al tuo punteggio di Vista, vai al **16**

Se invece è uguale o inferiore, vai al paragrafo **8**

### **35**

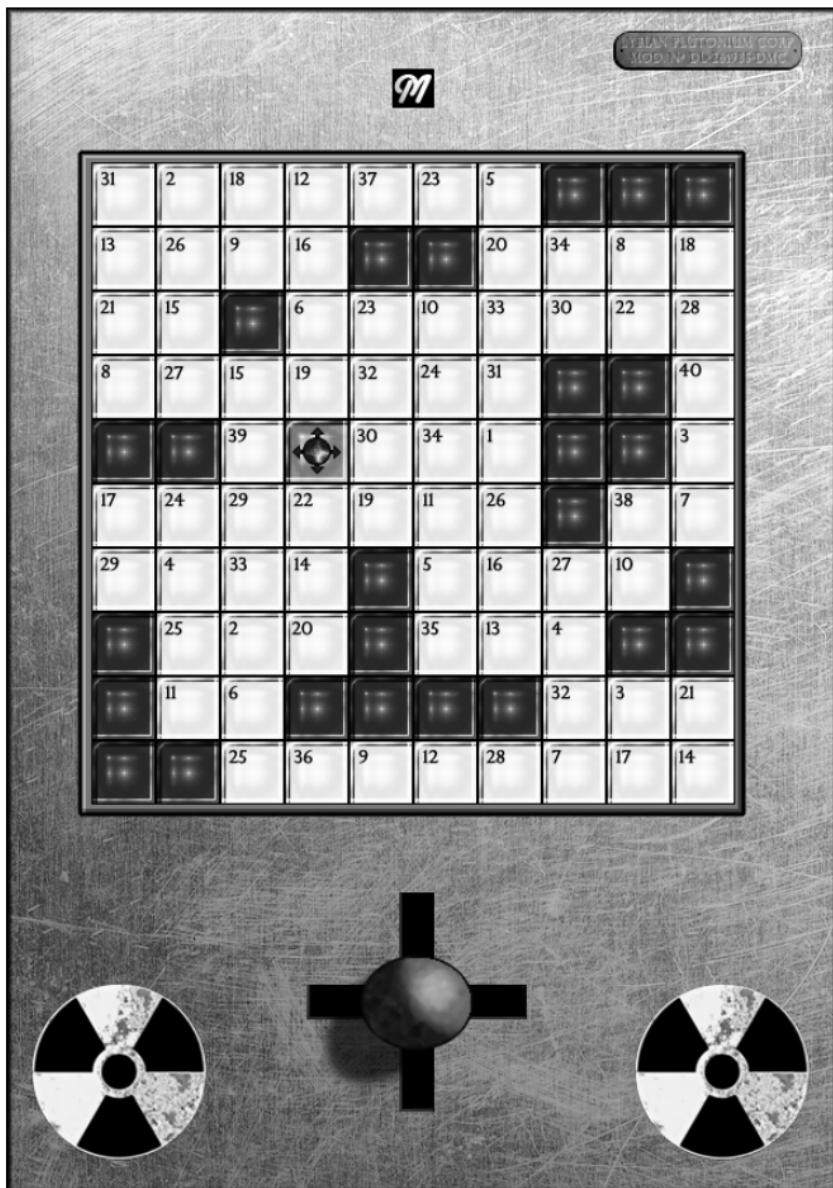
Trangugi voracemente il tuo panino che si rivela essere più piccante del previsto, ma tuttavia è veramente buono e il tutto si risolve con una sonora soffiata di naso colante e un po' di accaldamento. Poche ore dopo vedi nello specchietto qualcosa che ti fa trasalire... hai le allucinazioni o quel furgone azzurro stile anni '60 che vi sta sorpassando è quello dei Marshall? La M al posto del logo del furgone conferma la seconda ipotesi e av-

verti immediatamente gli altri con un potente *power chord* chitarristico-vocale. "Sono loro" - urla Beta concitata - "dobbiamo fare qualcosa al più presto"! Stai per risponderle quando senti un colpo provenire dal retro del Tir, i Marshall vi stanno speronando! "Non possono farci nulla - sostiene, calmo come sempre Victor, mentre mastica le sue immancabili gomme - "siamo troppo grossi per loro, e poi, al limite, se inchiodi li schiacciamo come insetti". Ribatti con un complicato assolo di *tapping* vocale di chitarra che Fly traduce (sembra essere l'unico al mondo a capire cosa dici) che se inchiodi potresti rischiare di rovinare tutta la strumentazione e il delicato impianto che vi portate appresso, quindi non vi rimane altro che mantenere la strada e cercare di seminarli attraverso il rado traffico e le tante buche della Salerno-Reggio Calabria. Purtroppo sono proprio le buche a rallentarvi e dopo pochi minuti i Marshall, evidentemente stanchi di speronarvi da dietro inutilmente, tentano una nuova tattica. Riconosci i capelli tinti color argento di Sam "58" Sennheiser, il cantante, che con uno specchietto, probabilmente preso in prestito alla loro batterista Tamara "Tama" Star (o ancor più probabilmente è proprio il suo, vanitoso com'è), tenta di accecarti per farti sbandare.

Se cerchi di mantenere la strada, tira 2Dp6, se il risultato è superiore al tuo punteggio di *Vista* vai al **33**

Se invece è inferiore o uguale, vai al **29**

Altrimenti puoi fermarti al lato della strada e farti sorpassare, evitando così incidenti ma rischiando di arrivare troppo tardi, in questo caso vai al **13**



(Fig.5) – Le caselle illuminate dovranno essere tutte spente perché la macchina funzioni...

**36**

Richiudi rapidamente il posacenere e scavalchi i sedili per andare a frugare il retro del furgone e del Pass non trovi traccia ma, tra vari oggetti inutili, come arricciacapelli e pesi per il *body building*, trovi il tuo computer laptop nel quale avevi programmato tutto il disegno luci per lo *show* di domani! Oltre al tuo computer trovi pure una chiave seghettata bianca e nera alla quale è attaccata un'etichetta con la scritta "*Sex and Drugs and Rock'n'Roll*" e sul retro è stampato il numero "20". Se vuoi tenere questi oggetti ricordati di segnarli nel tuo registro, dopodiché torni in albergo. Vai al **15**

**37**

Il piazzale davanti al Palaroma è molto grande, e le ombre che si allungano non ti aiutano di certo a distinguere bene le sagome delle persone che lo popolano, inoltre non vedi traccia di furgoni azzurri.

A questo punto puoi sempre tentare di seguire delle tracce di benzina andando al **26**

Oppure se vuoi riposarti un po' in albergo e provare a contattare Lucille, vai al **15**

**38 (Fig.5)**

Estrai la chiave dalla tasca, apri lo sportello e una specie di strano pannello appare davanti ai tuoi occhi. In basso c'è una levetta che, spinta in una direzione, spegne le caselle illuminate in quel verso fino al bordo o fino a una casella già spenta. Partendo inizialmente dalla casella grigia si continua poi proseguendo dal punto in cui l'ultima casella è stata spenta. Capisci ben presto che tutte le caselle devono essere spente per poter sbloccare il meccanismo.

Se riesci a spegnere tutte le caselle vai al paragrafo indicato dall'ultima casella che tocchi, altrimenti vai al **39**

## 39

Ti accorgi di aver sbagliato qualcosa quando il macchinaro comincia a vibrare paurosamente diventando incandescente e nel giro di pochi secondi tutto quello che rimane del Palaroma è solo un mucchio di macerie e cadaveri.

La piccola esplosione nucleare causata dal tuo errore spazza via l'intera periferia romana, lasciando intatti pochissimi edifici, incluso il nuovissimo centro commerciale a 32 piani *RomaYork Magliana* che, impertinente, resiste ostinatamente all'onda d'urto, mentre una nube grigio-nerastra simile a un grosso albero contorto di qualche oscura fiaba si espande minaccioso comprendo le urla della città. Ben presto la notizia della strage si diffonde in tutto il mondo e in breve tempo, mentre la politica italiana e il servizio civile si compattono decisi per prestare aiuto (il meno possibile) alle vittime della catastrofe, le vendite dei vostri dischi e dei vostri brani in rete, ora che siete morti, salgono alle stelle anche in Italia, poiché, a quanto pare, il pubblico italiano sembra accorgersi dei grandi talenti solo dopo che hanno tirato il calzino, e voi, e questo bisogna ammetterlo, lo avete fatto col botto! Forse dei DeFender non uscirà più nessun disco, nè ci sarà un altro *tour*, ma se non altro, adesso siete finalmente la band più famosa del mondo!



## 40

In un lampo abbagliante di luce multicolore la macchina scompare davanti ai tuoi occhi e, insieme a lei, tutta la struttura del Palaroma. Ti volti per guardarti intorno e ti accorgi che tutto il pubblico è ancora lì e i DeFender sono ancora con gli strumenti in mano, ma tutti fermi e ammutoliti dallo stupore. Siete tutti sospesi in aria in un vuoto coloratissimo, avvolti in una specie di sete impalpabili multicolore che lentamente vi danzano attorno emettendo lievi suoni fruscianti simili a un coro di sussurri intonati. Appena intuisci che tutto questo proviene dal tuo essere, probabilmente grazie al collegamento con la strana macchina, tutto si trasforma improvvisamente in un'esplosione magnifica di suoni roboanti e colori vivacissimi che sembrano provenire dall'interno di te stesso e che si vanno a fondere insieme a quelli di tutti gli altri, facendovi sentire per un attimo un'unica forza inscindibile, come se foste una sola grande persona. Allora ti concentri e cerchi di canalizzare la tua energia per creare una folle corsa vorticosa in un volo ascendente fatto di spirali coloratissime che si intrecciano tra di loro come torri elastiche, mentre la musica aumenta di intensità e altezza fino a culminare in un meraviglioso cuore pulsante rosso e nero di puro suono dove la musica dei DeFender diventa gigantesca e magnifica. Proprio a quel punto ti accorgi che i ragazzi della band hanno ricominciato a suonare con un'energia che mai avevi sentito prima e in quel momento non resta altro che il Suono, il Suono di tutti voi, il Suono di un'unica entità viva e pulsante, il Suono unico e assoluto, il Suono che sembra essere ovunque e che ti fa mancare il respiro per poi esplodere come una bolla di sapone in un boato trionfante, seguito da un silenzio assoluto. Lentamente tornano a comparire i contorni sempre più distinti del Palaroma e il pubblico, tremante dall'emozione e ancora con le lacrime agli occhi, si alza lentamente in piedi in una *standing ovation* che dura

un tempo che sembra interminabile. Anche tu hai le lacrime agli occhi e senti l'energia della strana macchina defluire dalla tua mente. Allora ti togli le manette e ti accaschi a terra esausto, mentre i DeFender sul palco, non sapendo più bene come comportarsi, si portano traballanti al fronte del palco e, prendendosi le mani, si inchinano al pubblico due volte, poi si sciolgono e Fly ti porge la mano, come ad invitarti a salire sul palco anche tu. Fai segno di no con la testa, ma Beta si stacca dal gruppo e ti viene a prendere trascinandoti sul palco. Allora davanti a te vedi il pubblico che vi osanna e accenni un impacciato inchino anche tu, mentre i flash delle macchine fotografiche e dei telefonini sembrano stelle lucenti in un cielo di volti felici ed estasiati.

Adesso siete davvero la band più famosa del mondo, il pubblico italiano ormai è vostro, e mentre torni dietro le quinte noti un pezzo di carta strappata da un quaderno bianco ai piedi della macchina che prima non c'era, lo raccogli e leggi il suo contenuto:

"Scusate i modi, ma è il massimo che ho potuto fare per voi, dato che i Marshall mi stavano addosso. Mi dispiace molto. Roland Phantom.

ps: il vostro *show* è stato galattico, se avete bisogno di un tecnico del suono contate su di me in futuro!".

Spalanchi gli occhi dallo stupore, poi ti metti a ridere di cuore e fischiando allegramente scompari dietro la porta del *backstage*, chiudendotela alle spalle.

# LA LUNA DEGLI ASSASSINI

**Mornon**





## Prologo

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

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

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

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

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

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

doppio del normale. Queste condizioni vanno bene per te?”

Ci rifletti su.

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

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

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

*In questo racconto il protagonista sei tu!*

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

## Regolamento di Gioco

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

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

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

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

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

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

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

## Equipaggiamento

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

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

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

- **Bocconi avvelenati**, per mettere fuori combattimento animali da guardia. Ogni Dose conta come 1 Oggetto.
- **Grimaldello grande**, adatto a scassinare porte e serrature di grandi dimensioni.
- **Grimaldello piccolo**, adatto a scassinare cassetti, porticine e serrature di minori dimensioni.
- **Lanterna**, schermabile, indispensabile per muoversi al buio (non necessita di **Acciarino** per funzionare).
- **Acciarino**, in caso dovessi creare scintille o dare fuoco a qualcosa.
- **Spranga**, per forzare serrature e oggetti vari al posto di usare i **Grimaldelli**. Ogni volta che usi la **Spranga** fai però molto più rumore che coi **Grimaldelli** e devi automaticamente aumentare il

### Livello di Allarme di 1.

- **Corda**, quindici metri di robusta fune in canapa.
- **Rampino**, indispensabile, assieme alla **Corda**, per arrampicarsi lungo mura e pareti.
- **Garrotta**, un laccio di cuoio adatto a strangolare alle spalle le tue vittime.
- **Pugnale**, adatto a uccidere a contatto e a distanza. Ogni **Pugnale** conta come 1 Oggetto.
- **Veleno**, addormenta le tue vittime per tutta la notte: puoi versarne una Dose nel cibo, intingervi un **Pugnale** o imbevervi la tua manica e premerla contro il naso della tua vittima. Ogni Dose conta come 1 Oggetto.

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

### **Livello di Allarme**

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

### **Tempo rimanente**

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

per un paragrafo dove è scritto che senti un Rintocco, dovrai sottrarre **ogni volta** “1” al tuo Tempo rimanente.

Se in qualsiasi momento della storia il tuo **Livello di Allarme** raggiunge il valore di “**4**” oppure il tuo **Tempo rimanente** raggiunge il valore di “**0**” devi smettere di leggere e andare immediatamente al paragrafo **39**. Ricordati da solo di questa regola, perché non ti verrà segnalata altre volte nel corso del gioco.

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

## 1

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

Così fai tu in questo momento.

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

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

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

Attorno al torrione, un muro di pietra alto tre metri e sormontato da spuntoni circonda un Cortile acciottolato, in cui si aggirano degli enormi Molossi da guerra,

dalle zanne in grado di sfondare perfino corazze di piastre e ruote di carro.

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

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

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

Vuoi attendere il momento in cui i Molossi sono nei canili e le Guardie sono girate in altre direzioni? Vai al 21.

## 2

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

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

Cosa vuoi fare adesso?

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

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

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

Vuoi arrampicarti a mani nude lungo la parete esterna e raggiungere in questo modo le finestre del secondo piano? Vai comunque al 14, ma considera che ci metti

molto più tempo e senti 1 Rintocco aggiuntivo mentre stai salendo.

### 3

I corpi delle due Guardie sono ancora nella guardiola, intrisi del proprio sangue.

Se non lo hai ancora fatto, puoi recuperare i tuoi **Pugnali** e fino a 2 delle **Spade** appartenute alle tue vittime.

Poi devi decidere cosa fare.

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

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

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

### 4

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

Se vuoi usare la **Lanterna**, vai al 27.

Altrimenti, devi tornare indietro al 33 e scegliere un altro percorso.

## 5

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

Se vuoi puoi prendere la sua **Spada**, poi devi affrettarti verso una delle uscite, prima di incrociare qualcun altro. Ancora una volta i tuoi passi devono essere rapidi e silenziosi.

Se vuoi uscire dalla Finestra del secondo piano, vai al 24.

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

Se vuoi uscire dalla Porta che si trova al primo piano, vai al 33.

Se vuoi imboccare la Porta interna che si trova al secondo piano, vai al 15.

## 6

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

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

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

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

delle discipline fisiche che il tuo maestro ti ha insegnato, nei lunghi anni del tuo addestramento.

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

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

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

Torna al 33 e compi un'altra scelta.

## 7

Dalla tua posizione lanci al centro del Cortile l'involtò con i **Bocconi avvelenati** (cancella la Dose dal tuo Equipaggiamento). Il pacchetto si srotola senza rumore e i pezzi di carne al suo interno si sparpagliano sull'acciottolato. Le sostanze di cui sono intrisi attirano i Mollossi e li inducono a divorare il cibo drogato. Ben presto, senti gli enormi animali zampettare verso le proprie cucce e iniziare a russare profondamente. Attendi che le Guardie sul tetto siano girate dall'altro lato e con un unico movimento ti lanci nello spiazzo e sgattaioli veloce nelle ombre, ai piedi del lato sud della costruzione. Il Cortile è silenzioso e la tua amata luna ne illumina con chiarezza ogni altro angolo, mentre la campana del palazzo batte 1 Rintocco in lontananza.

Cosa vuoi fare adesso?

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

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

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

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

## 8

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

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

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

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

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

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

Vuoi andartene prima possibile, risalendo le scale? Vai al 35.

Vuoi prendere la **Lanterna**, nonostante questo possa farti notare dai presenti? Vai al 34.

Vuoi attendere un'occasione propizia per cercare di recuperare la **Lanterna**? Vai al 36.

## 9

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

Poi devi decidere come proseguire.

Se scendi la Scala di legno, vai al 35.

Se apri la Porta del primo piano, vai al 33.

## 10

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

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

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

In ogni caso, riesci a farlo fuori. Trascini il suo corpo senza vita in uno sgabuzzino, che si trova sotto la Scala

che conduce al piano di sopra. In quel sottoscala buio e profondo nessuno noterà il corpo fino al mattino.

Se vuoi, puoi prendere la sua **Spada**. Come vuoi procedere adesso?

Se vuoi scendere la Scala verso il primo piano, vai al 33.

Se vuoi salire la Scala fino al terzo piano, vai all'11.

Se vuoi aprire la Porta al centro della parete ovest, vai al 23.

Se vuoi aprire la Porta a sud della parete est, vai al 20.

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

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

## 11

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

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

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

Cosa vuoi fare?

Hai già eliminato le Guardie sul Tetto e vuoi tornarci a rinfrescarti le idee? Vai al 40.

Le Guardie sul Tetto sono ancora vive e vuoi salire a confrontarti con loro? Devi possedere almeno 3 **Spade** per combatterle. In questo caso, vai al 22.

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

Vuoi scendere la Scala e tornare al piano di sotto? Vai al 15.

## 12

Apri piano la porta e ti trovi a fissare una Pantera, che riposa su un morbido tappeto al centro di una stanza occupata da mobili in parte graffiati e distrutti. Al collo, la creatura porta un raffinato laccio d'oro che risalta magnificamente contro il suo manto nero.

Questo dev'essere l'animale domestico del mercante, una belva trattata come un gatto da salotto. Per quanto tu possa muoverti silenziosamente, i sensi di questo splendido felino ti avvertono con facilità. La creatura apre gli occhi e comincia a ringhiare contro di te.

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

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

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

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

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

### 13

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

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

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

Dietro di te, il corpo dell'altra Guardia crolla a terra rantolando, mentre il sangue fuoriesce a fiotti dalla giugulare recisa e il respiro si spegne in un gemito.

“Madonna Morte vi raccolga tra le sue braccia” mormori come una preghiera. “Mal ve ne incorse stanotte, ma forse eravate senza colpa”.

Ricomponi in fretta i corpi all'interno della guardiola ma temi che qualcuno possa aver udito i rumori che hai provocato. Aumenta il Livello di Allarme di 1.

Se vuoi, puoi recuperare le tue armi e le 2 **Spade** appartenute alle tue vittime.  
Poi devi decidere cosa fare.

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

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

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

## 14

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

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

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

Vuoi entrare dalla Finestra? Vai al 20.

Vuoi strisciare lungo il Marcapiano che gira attorno alla torre, verso il lato est? Vai al 19.

Vuoi raggiungere, lungo il Marcapiano, la facciata occidentale? Vai al 24.

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

## 15

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

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

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

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

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

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

Vuoi scendere le Scale verso il primo piano? Vai al 33.

Vuoi salire le Scale fino al terzo piano? Vai all'11.

Vuoi aprire la Porta al centro della parete ovest? Vai al 23.

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

Vuoi aprire la Porta a sud della parete est? Vai al 20.

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

## 16

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

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

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

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

Se vuoi, puoi prendere la sua **Spada**. Come vuoi procedere adesso?

Se vuoi scendere la Scala verso il primo piano, vai al 33.

Se vuoi salire la Scala fino al terzo piano, vai all'11.

Se vuoi aprire la Porta al centro della parete ovest, vai al 23.

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

Se vuoi aprire la Porta a sud della parete est, vai al 20.

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

## 17

Se hai usato un **Grimaldello** o un **Pugnale** sappi che l'Oggetto si è rotto e devi scartarlo dal tuo Equipaggiamento.

Se hai usato la **Spranga**, l'Oggetto è ancora funzionale ma non era proprio l'ideale per il compito richiesto e il sabotaggio della Trappola è durato l'equivalente di 2 Rintocchi nel calcolo del Tempo rimanente.

Se hai fatto tutto a mani nude, hai disinnescato comunque la Trappola, ma devi aggiungere 4 Rintocchi al calcolo per il Tempo rimanente, visto tutto il tempo che ci hai messo.

Se invece hai fatto scattare la Trappola, hai dovuto esibirti in una inquietante danza di morte per evitare tutte le lame che sono scattate, ma infine ce l'hai fatta a passare e la Trappola rimarrà comunque disattivata finché qualcuno non la rimetterà in sesto. Tuttavia, il complesso ruotare dei meccanismi ha provocato un basso tramestio di ingranaggi che avresti volentieri evitato. Aumenta di 1 il Livello di Allarme.

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

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

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

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

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

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

Puoi sfoderare 2 **Spade** e lanciarti contro di essa in un turbine di lame, sfruttando tutta la tua implacabile maestria per abbattere il mostro.

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

In entrambi i casi, l'azione riesce e puoi proseguire. Vai al 32.

## 18

Se hai già addormentato gli Sgherri, vai direttamente al 9. Altrimenti continua a leggere.

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

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

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

Non hai nessun problema a tornare sui tuoi passi senza disturbare gli Sgherri. In questo caso, torna al 33 se hai appena aperto la Porta o al 35 se ti trovi in prossimità della Scala.

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

Se infine vuoi provare a utilizzare il **Veleno** e addormentare gli sgherri di Vermeeth, non è certo un problema per te raggiungere la botte della birra e versarce-

lo dentro, ma te ne servono 2 Dosi e devi aspettare il tempo di 2 Rintocchi prima di vedere il tuo piano avere effetto. Vai al 9.

## 19

Muovendoti più veloce e agile di un gatto, raggiungi il davanzale della Finestra sul lato est della torre, a circa quindici metri di altezza sul Cortile. Per fortuna, la tua posizione ti rende invisibile dall'alto o da chiunque dovesse passare sotto di te, cani o armigeri che siano. Guardi verso il piano superiore ma non vedi alcun appiglio per agganciare il **Rampino**, né per scalare la parete a mani nude. Il davanzale sembra poggiare su un solido Marcapiano che corre tutto attorno alla torre e sotto di esso si trova la piccola Porta secondaria che conduce anch'essa all'interno della torre.

Senti di nuovo 1 Rintocco della campana del palazzo. Devi scegliere la tua prossima mossa!

Vuoi entrare dalla Finestra? Vai al 25.

Vuoi strisciare lungo il Marcapiano verso il lato sud della torre? Vai al 14.

Vuoi provare a dirigerti nella direzione opposta, verso la Finestra del lato nord? Vai al 29.

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

## 20

Ti ritrovi in una Saletta arredata con tavolini di legno pregiato, alte librerie e armadi dalle ante a vetri, pieni di cristalleria e oggetti d'argento. Una Porta abbastanza solida si trova nella parete ovest, mentre una ampia Finestra si apre sulla parete sud, lasciando entrare nella

stanza la luce della luna. Sotto la Finestra, in particolare, sono state sistemate delle scansie di vetro colme di suppellettili in porcellana e cristallo, che solo con molta abilità riesci ad evitare di rovesciare sul pavimento. Un ritratto a figura intera rappresenta una donna elegante ma dall'espressione altera.

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

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

Se vuoi uscire dalla Porta, vai al 15.

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

## 21

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

ge a levarti di torno quanto prima. Non puoi neanche usare la **Spranga**, perché il rumore del metallo attirerebbe i Molossi e per te sarebbe la fine.

Cosa vuoi fare quindi?

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

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

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

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

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

## 22

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

Scagli una delle tue **Spade** contro l'avversario più vicino, abbattendolo. Un istante dopo scatti nella direzione opposta con un'arma per mano e le affondi nel corpo di un secondo soldato, mentre ancora sta tirando fuori la propria spada dal fodero. Con una capriola sfuggi ad un fendente e ti volti a fronteggiare gli ultimi due nemici.

Nonostante siano discretamente addestrati, i tuoi avversari non possono eguagliare la tua velocità e li abbattoni in poche poste e figure.

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

Ti giri verso la botola, chiedendoti se il rumore dello scontro possa aver allertato gli altri abitanti della torre. Devi aumentare il Livello di Allarme di 2, ma se vuoi, puoi recuperare le tue e le loro **Spade**.

Se la situazione è ancora sotto controllo, puoi decidere come comportarti.

Ti sporgi dagli spalti della torre e noti una finestra al piano di sotto, in corrispondenza con gli alloggi di Vermeeth. Il mercante ha fatto lisciare accuratamente la parete esterna dell'ultimo piano della sua abitazione, ma se possiedi **Corda** e **Rampino** puoi calarti dall'alto direttamente sul suo davanzale. In questo caso, vai al 40.

Se non possiedi **Corda** e **Rampino**, non puoi fare altro che trovare un modo per procurarti questi Oggetti prima dell'alba, cercando tra le varie camere dell'edificio. Torna all'11.

## 23

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

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

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

Vai al 5.

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

## 24

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

Vuoi entrare dalla Finestra? Vai al 23.

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

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

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

**25**

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

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

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

Cosa vuoi fare?

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

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

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

**26**

Sollevi appena la testa dalla botola e ti guardi attorno, individuando la posizione delle Guardie dai loro pesanti stivali. Prendi il **Sacchetto** e, con un faticoso gioco di

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

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

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

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

## 27

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

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

La scala scende per vari metri, fino a raggiungere l'im-boccatura di uno stretto Cunicolo che procede diritto davanti a te.

Le tue doti di attenzione e furtività non sono un vuoto vanto: ti accorgi di una Trappola piazzata proprio lungo il passaggio. Si tratta di un complesso sistema di lame e meccanismi di innesci, celati al di sotto del pavimento e dietro le pareti del Cunicolo. Superare la Trappola non sembra un lavoro facile, ma è l'unico modo per proseguire lungo il passaggio, sempre che tu intenda farlo.

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

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

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

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

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

## 28

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

Ti ritrovi nell'Ingresso della torre, un ambiente stretto e lungo delimitato dal Portone principale a ovest e da una Doppia Porta di legno dipinto a est, chiusa ma senza passetti o serrature. C'è anche un'altra apertura sul lato nord, che dà su quello che sembra un corpo di guardia.

Dentro ci sono due Guardie, sveglie e ben armate, che potrebbero rivelarsi un ostacolo alla tua missione. L'Ingresso è immerso nella penombra, con arazzi alle pareti e un paio di candelieri ai lati, per fortuna spenti. Noti che il Portone ha una grossa chiave appesa ad un passetto e può essere facilmente aperto dall'interno. Osservi anche che nel soffitto che sovrasta l'Ingresso, al posto della pietra che avrebbe dovuto costituire la chiave della volta, si trova un'Apertura circolare. Sai che questi fori in prossimità dell'antiporta servono per versare olio bollente o colpire con le balestre gli assalitori, in caso di attacchi frontali.

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

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

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

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

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

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

## 29

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

Vuoi entrare dalla Finestra? Vai al 30.

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

Vuoi provare a dirigerti nella direzione opposta, verso la Finestra del lato ovest? Vai al 24.

## 30

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

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

Riconosci a prima vista che si tratta della stanza di un uomo alto e slanciato, con grande gusto nel vestire e anche qualche tendenza alle mascherate e alle teatralità. Senza produrre un solo rumore, ti avvicini al letto e scosti leggermente i veli. Quello che osservi è di certo il padrone della camera, profondamente addormentato e mezzo avvolto in un lenzuolo di seta, con le membra intrecciate a quelle di due giovani ragazze completamente nude. Accanto al letto scorgi i resti di diverse bottiglie di liquore e un narghilè dalle ceneri abbastanza recenti. Ricordi che il mercante ha un figlio, unico sopravvissuto della sua famiglia alle faide di sangue che hanno segnato le guerre tra le bande della città (e a cui anche tu hai dato un grande contributo). Il figlio di Vermeeth deve essere proprio l'uomo che hai di fronte, al termine di una serata di bagordi.

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

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

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

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

**31**

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

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

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

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

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

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

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

**32**

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

Puoi anche prendere tutte le Dosi di **Veleno** che vuoi e perfino 1 o 2 **Spade** da un mucchio di tesori. Sono in-

gioiellate e finemente istoriate, ma serviranno comunque al loro scopo come comuni **Spade**.

Per un attimo hai la sensazione di percepire un movimento nel buio della volta. Forse un'altra di quelle immonde bestiacce si nasconde ancora nelle ombre, ma non resterai di certo qui per scoprirla. Attraversi nuovamente il Cunicolo, risali le scale e ritorni nel Salone. In quel mentre, riesci a sentire in lontananza la campana del palazzo battere 1 Rintocco.

Vai al 33.

### 33

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

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

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

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

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

Cosa vuoi fare adesso?

Vuoi aprire la Doppia Porta di legno dipinto del piano terra? Vai al 28.

Vuoi aprire la Porticina al piano terra che dà verso est? Vai al 35.

Vuoi aprire la Porta nordest sulla balconata? Vai al 6.

Vuoi aprire la Porta nordovest sulla balconata? Vai al 12.

Vuoi aprire la Porta sudest sulla balconata? Vai al 18.

Vuoi aprire la Porta sudovest sulla balconata? Vai al 23.

Vuoi salire la Scala che porta al secondo piano della torre? Vai al 15.

Vuoi usare la **Chiave di Bronzo** o la **Spranga** per aprire il Portale di Bronzo? Vai al 4.

### 34

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

so già fatto. Mentre ti allontani ascolti le voci stupite dei due.

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

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

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

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

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

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

### 35

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

Nella Cucina c'è una grande quantità di **Cibo**. Puoi prenderne con te qualsiasi numero di Dosi e con cia-

scuna di queste, mescolata con 1 Dose di **Veleno**, puoi creare 1 Dose di **Bocconi avvelenati** (in questo caso, cancella **Cibo** e **Veleno** dall'Equipaggiamento e aggiungi **Bocconi avvelenati**)..

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

Ora devi decidere come vuoi proseguire.

Vuoi aprire dall'interno la Porta secondaria e uscire in cortile? Vai al 21 se i Molossi sono ancora svegli, al 2 se li hai già addormentati o al 7 se adesso vuoi usare 1 Dose di **Bocconi avvelenati** e prima non lo avevi fatto. Se vuoi aprire la Porticina che dà verso il centro dell'edificio, vai al 33.

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

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

## 36

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

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

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

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

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

L'uomo non se lo fa ripetere due volte e vedi, con tuo grande sollievo, che spegne la propria lampada e la la-

scia discosta dalla prima, in un punto in cui non ti è difficile raggiungerla.

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

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

### 37

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

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

Adesso devi decidere come proseguire.

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

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

### 38

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

si abbassano pressoché simultaneamente, azionando il marchingegno nascosto nella parete.

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

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

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

Cosa intendi fare?

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

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

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

## 39

Hai fallito!

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

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

Ti rendi conto di non avere via di fuga.

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

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

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

La tua Avventura finisce qui.

## 40

Contempli la notte attorno a te alla luce della Luna degli Assassini, mentre la città dorme o finge di dormire. Vermeeth ha fatto lisciare accuratamente la parete esterna dell'ultimo piano della sua torre, ma se possiedi **Corda** e **Rampino** puoi calarti dal terrazzo direttamente.

mente sul suo davanzale. Se questi Oggetti ancora ti mancano, non puoi fare altro che tornare all'11 e trovare un modo per procurarteli prima dell'alba, cercando tra le varie camere dell'edificio.

Altrimenti continua a leggere.

Finalmente fissi il **Rampino** e ti cali verso la finestra della camera di Prothias. Il vento solleva la cappa nera che indossi, che ti si apre attorno come le tette ali di un corvo, oscuro messaggero di morte cui ti senti di assomigliare.

Atterri sullo stretto davanzale e ti acquatti nell'ombra, ma quando finalmente entri negli appartamenti della tua vittima una luce rischiara di colpo la stanza.

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

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

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

Improvvisamente si blocca e ti osserva con maggiore attenzione.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

E tu?

Sai cosa vuoi fare adesso?

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

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

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

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

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

## Epilogo

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

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

Getti uno sguardo alla torre di Prothias.

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

Ma ormai questa vicenda è dietro le tue spalle. Nessuno risalirà mai a te, come sempre.

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

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

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

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

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

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

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

Adesso, però, sai cos'è accaduto veramente.  
C'è un'ultima cosa che farai, prima di cambiare vita.

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

# **IL FORESTIERO**

**LordAxim**



## **Regolamento**

In questa avventura sarai il protagonista, un giovane ragazzo, e deciderai in prima persona le azioni da intraprendere per completare con successo la tua avventura; avrai spesso modo di scegliere tra diverse azioni possibili, e dovrai seguire il relativo paragrafo indicato nel testo per proseguire la storia. Il tuo personaggio ha due valori principali: Abilità e Resistenza. Il primo di questi misura le tue capacità manuali, l'intelligenza e anche la fortuna. La Resistenza invece misura in generale le tue doti fisiche, la forza, la velocità e la resistenza nella corsa, la capacità del tuo corpo di sopportare dolore e condizioni estreme. Durante la tua avventura dovrai misurarti con situazioni difficili, e supererai queste prove se il lancio di due dadi a sei facce sarà minore o uguale al punteggio della tua caratteristica. Hai 5 punti di base per ciascuna caratteristica, a queste puoi aggiungere a tuo piacimento 7 punti, ma almeno 1 a ciascuna caratteristica. Non ti serve altro per intraprendere l'avventura, quindi determina i punteggi delle tue caratteristiche, e immergiti nella lettura del Prologo.

## Prologo

“Lucca, tanto tempo fa...”

Si dice che un cavaliere forestiero entrò in città al calar della sera. In pochi notarono il suo arrivo: i bottegai, infatti, intenti a sbrigare gli ultimi affari quotidiani, sbaraccavano lesti per tornare al focolaio familiare, se non altro per sottrarsi al freddo che l'autunno cominciava ad imporre ai cittadini di Lucca. Oggi, il giorno settimo del mese di Novembre dell'anno del Signore 1397, il lavoro aveva lietamente prosperato; un ricco borghese dei più in vista in città, aveva infatti commissionato abiti delle migliori sete al tuo Maestro, e l'ordine aveva messo in fermento tutta la bottega, perfino la signora Elda, la taciturna moglie del principale, si era concessa nella pausa un po' di tempo per preparare il buccellato: neanche fosse domenica! Il cavaliere forestiero, in sella ad un destriero bianco, procedeva cauto ma risoluto, avvolto da un fluente mantello, taciturno come chi non vuole turbare la quiete di alcuno, come fosse finalmente giunto a destinazione dopo un lungo viaggio. Il suo regale cavallo bianco non tradiva fatica, anzi c'era qualcosa in lui di superiore che ti affascinava. Ancora in pochi, però, vi prestarono attenzione, eppure quel lungo drappo che avvolgeva le figure non poteva certo passare inosservato. Eri appena uscito dalla bottega ed il rintocco delle campane segnava l'ora del rientro, ed ecco che, salutato Mastro Fiorenzo, incrociavi per un attimo questa imponente figura equestre. Il suo mantello non porta segni di riconoscimento di nessuna fazione che tu conosci: né guelfo, né ghibellino, né il suo cavallo porta stemmi o decorazioni. Qualcosa dentro di te, più di una semplice curiosità, ti impone di capire. Da dove viene? Chi è costui?

Vai al paragrafo 1

**1**

Decidi di seguire questo cavaliere, ma prima di farlo occorre avvisare i genitori a casa che ti assenterai per la cena, e convincerli a lasciarti stare fuori per un tempo indefinito! Il tempo stringe, non sei sicuro se riuscirai a correre fino in fondo alla strada, convincere i tuoi a lasciarti fuori casa al calar della sera, per ritornare sulle orme del forestiero. Non esiti un attimo, e ti precipiti a rotta di collo verso casa. Entri tutto trafelato e avverti in un istante l'acre fragranza della zuppa di verdure cucinata da tua madre che ti mette appetito, mentre vedi i tuoi fratellini che giocano rincorrendosi nella stanza . Decidi in fretta cosa le dirai:

“Madre, ho del lavoro da fare in bottega, salterò la cena, ma tornerò presto” vai al 3

“Madre, c’è fermento in città, è giunto un nuovo cavaliere , voglio capire di chi si tratta! Forse un emissario dell’Imperatore!” vai al 4

**2**

Tenti di divincolarti, riesci a liberarti della presa di una guardia per un istante, ma subito l’altra ti è addosso e non riesci ad evitare la sua presa. Non è violenza gratuita, sembra più severità dettata del loro compito di assicurare l’ordine. Non riesci a sopportare l’idea di essere trattenuto da questi individui, non hai fatto nulla di male e sei determinato a riconquistare la tua libertà. Plachi per un attimo la tua foga, e decidi il da farsi. Provi ad approfittare di una distrazione dei tuoi avversari e ti liberi di scatto con la forza? Vai al paragrafo 19. Se invece prorompi in un urlo disperato per richiamare le attenzioni di altre persone e mettere in difficoltà le guardie vai al paragrafo 24.

**3**

Ti rendi conto che la scusa non incanta nessuno mentre lo sguardo severo di tua madre ti fissa con sospetto. "Mastro Fiorenzo non ti trattiene mai la notte per lavoro, che storia è mai questa?" Decidi di raccontare la mezza verità degli abiti per la famiglia Guinigi, ma devi misurare la tua Abilità per convincere tua madre. Se superi la prova, vai al paragrafo 6. Altrimenti al paragrafo 7

**4**

"Un emissario di Venceslao? E cosa potrebbe volere dai Signori di Lucca?" è la voce di tuo padre che entra nella stanza borbottando con sguardo pensoso. Poi prosegue: "Forse che vuole dare sostegno a una delle famiglie che si contendono il potere sulla città? Interessante, ad ogni modo è pericoloso che tu stia fuori casa di ser..." Non fa in tempo a finire la frase che sei già fuori dall'uscio per tornare verso la bottega, senti tuo padre venir fuori casa e urlarti qualcosa che non suona come un permesso ad avventurarti in città, ma ormai è fatta. Vai al paragrafo 8

**5**

"Sono il garzone di Mastro Fiorenzo, lavoriamo le sete, non sono un vagabon..." Non hai finito nemmeno la frase che la prima guardia cambia espressione. Non sei un personaggio particolare per loro, e nemmeno il tuo datore di lavoro, ma la commessa che avete ricevuto è proprio per qualcuno che le guardie sembrano conoscere, temere e rispettare. Si consultano e poi decidono di lasciarti andare, ammonendoti sul fatto che non vogliono rivederti di nuovo, perché è pericoloso, e per tanti altri motivi che non stai nemmeno ad ascoltare, perché la tua ricerca deve continuare! L'aria

della sera si fa sempre più fredda, mentre tu corri forte senza nemmeno essere sicuro di essere sulla pista giusta. Continui la corsa fino a giungere, quasi senza rendertene conto, nei pressi della piazza della Cattedrale, e con tuo stupore, vedi davanti a te qualcuno di familiare. E' proprio la persona che stavi cercando! Prosegui al paragrafo 20.

## 6

L'espressione di tua madre è ancora dubbiosa, si rivolge a tuo padre dall'altra parte della stanza; i due si guardano e con un cenno del capo ti lasciano uscire; "Torna prima possibile, lasceremo la zuppa vicino al braciere per tenerla calda al tuo rientro. E non cacciarti nei guai!". Prima che cambino idea, sei già diretto verso la bottega, con la speranza di rincontrare l'uomo a cavallo. Vai al paragrafo 8.

## 7

"Tu non vai da nessuna parte, adesso ti siedi a tavola coi tuoi fratelli." Così risponde la madre; la situazione è critica. In quell'istante senti giungere tuo padre, e decidi di rivolgerti a lui. Insisti con la storia del lavoro straordinario (vai al par. 9) o racconti a tuo padre del nuovo arrivato in città? (vai al paragrafo 4).

## 8

Ti metti a correre e in una manciata di secondi superi la bottega, hai già il fiato, ti guardi attorno cercando di scorgere il personaggio a cavallo, sta calando l'oscurità e la visuale non è ottimale. Non può essere lontano, ma non lo distingui con chiarezza dal tuo punto di vista. Ci sono due strade in cui scorgi un via vai di gente a cavallo. Se decidi di proseguire verso est vai al 12 . Se

preferisci tentare ad ovest vai al 13.

**9**

Niente da fare, il tuo tono non li convince affatto, è davvero una richiesta inusuale. Tuo padre decide di accompagnarti in bottega più per capire cosa ci sia sotto che per chiedere spiegazioni al bottegaio, e sei costretto ad acconsentire, benchè questo possa rallentare in maniera decisiva la tua "caccia". Vi avviate e cerchi di allungare il passo sperando di farti venire una buona idea. Nei pressi della bottega vedi Elda che sta sistemando l'uscio prima di chiudere e con un guizzo di ingegno ti rivolgi a lei: "Abbiamo ancora molto da fare prima delle consegne Elda?" La signora non si gira neanche, intenta a chiudere le imposte e risponde. Misura la tua Abilità. Se superi la prova, vai al 10, altrimenti vai al paragrafo 11

**10**

"Uuuuh chissà se riusciremo a finire in tempo, per stare tranquilli dovremmo lavorare anche le Sante Domeniche!" Tuo padre si ferma, ha sentito la frase e sembra più convinto. Lo guardi speranzoso e lui si congeda con un "Torna presto" e ritorna verso casa. Tu ovviamente non hai nessuna intenzione di rientrare in bottega e a passo lesto ti rimetti di corsa in caccia! Vai al par 8

**11**

"Domani avremo molto da fare, sì, ma adesso grazie a Dio torniamo alle nostre case..." Tuo padre ti raggiunge, ti prende per un braccio e senza parlarti ti ri accompagna a casa. Decidi di non tentare una fuga: mentre rincasate racconti al babbo la novità di quel

forestiero (ma lui non sembra molto impressionato), e solo con la mente accarezzi il sogno di scoprire l'identità di quell'uomo, e dei motivi che lo hanno condotto in città, mentre gusti l'ottima zuppa a tavola con la tua famiglia. Se vuoi ricominciare l'avventura, torna al paragrafo 1!

**12**

In questa zona della città ti orienti bene, anche se di rado ti avventuri la sera, e pensi di potertela cavare senza problemi. Certo non tutte le persone attorno a te hanno un'aria rassicurante ma è ancora relativamente presto e non avverti pericoli. Piuttosto cominci a pensare di aver sbagliato strada perché non trovi più il tuo obiettivo. Cosa decidi di fare? Se vuoi ritornare sui tuoi passi, sei ancora in tempo, vai al 13 . Se prosegui in questa direzione, l'avventura continua al paragrafo 16.

**13**

In questa direzione si affrettano mercanti, alcune guardie e semplici cittadini. E' una strada parecchio trafficata e cerchi di farti strada tra la gente che sembra proprio non curarsi di te. Nonostante la sveltezza dei tuoi movimenti per aggirare gli ostacoli, carri, viandanti, venditori, non riesci a trovare il tuo obiettivo, e ti viene in mente che potrebbe essere una buona idea chiedere a qualcuno se ha notato il passaggio dell'uomo a cavallo. Non scorgi nessuno di tua conoscenza sicchè se vuoi un aiuto sarai costretto a chiedere a un passante a caso. Chi ti ispira di più? Se vuoi chiedere a un gruppo di religiose che stai per incrociare sulla strada, vai al 29 . Se preferisci chiedere al venditore ambulante che sta smontando la sua mercanzia per andarsene a casa, vai al 15.

**14**

Una rapida occhiata agli altri portoni ti convince dell'inutilità del tentativo di aprirli. Sono chiusi, da dentro. Cerchi qualche segno sul pilastro del labirinto, per trovare qualche meccanismo o qualche chiave, ma non sembra esserci assolutamente nessun congegno meccanico né serrature da te apribili. Ti senti spaesato. L'unica soluzione è tornare a considerare il perimetro della chiesa. Vai al 27

**15**

Ti avvicini al venditore che ti accoglie con un sorriso, ma quando capisce che non devi comprare nulla, liquida la tua domanda dicendo: "Ah, ragazzo, ne vedo a dozzine di cavalieri qui, ogni giorno, come pensi possa ricordarmeli tutti? Se proprio vuoi che te lo dica, l'unico con un cavallo bianco bardato, e se proprio vuoi che te lo dica dall'aspetto un po' bizzarro, che ho notato sia passato di qui, si dirigeva proprio nella direzione in cui sei venuto tu. Ma vai a sapere se è lo stesso di cui stiamo parlando! E chissà dove sarà ora. Dai dai lasciami lavorare e tornatene a casa adesso." Di tornare adesso proprio non se ne parla, sei nel mezzo della tua personalissima missione. Cosa decidi di fare? Ti fidi dell'occhio del mercante e torni indietro? Vai al 16. Oppure prosegui nell'altra direzione al 36.

**16**

Stai cercando di capire dove portano queste viuzze quando ad un tratto ti senti afferrare per una spalla, e sobbalzi dallo spavento. Ti volti di scatto, non è il cavaliere che stai cercando, è una guardia cittadina! "Dove va questo giovanotto la notte da solo? La tua famiglia sarà in pensiero e ti staranno cercando. Adesso mi dici il tuo nome e ti riporto a casa, è pericoloso

girare di sera e oggi nell'aria c'è un qualcosa di sinistro." Dietro di lui sopraggiunge un'altra guardia, un po' sovrappeso, con una folta barba: di questi soldati non bisognerebbe mai fidarsi, il babbo dice che sono solo mercenari, spesso ubriachi, spesso dediti al gioco e certamente molto, troppo attaccati al denaro . Non ha senso per te farti riaccompagnare a casa adesso, devi assolutamente liberarti di loro; "Allora, me lo dici come ti chiami?" ti incalza il fante, e tu pensi a come liberarti dalla sua presa sul tuo braccio. Scegli quale caratteristica vuoi sfruttare, Se vuoi mettere alla prova la tua Abilità, getta i dadi. Se vinci vai al 18, se perdi al 24. Se invece preferisci tentare una prova di Resistenza, getta i dadi: se hai vinto vai al 22. Se hai perso, prosegui al 2

### **17**

Sono titubanti ma non sembrano decisi a trattenerti a lungo. "L'unica cosa che puoi fare è sparire e non farti più vedere in giro dopo il tramonto, marmocchio! E bada bene di non combinare guai in giro" Quando le cose sembravano mettersi al peggio, in qualche modo sei riuscito a riacquistare la libertà, e forse sei ancora in tempo per scoprire qualcosa di più sulla tua personale missione! Continui la tua ricerca al paragrafo 36.

### **18**

Approfitti del primo e unico momento di distrazione di quest'uomo, e non appena questi si volta verso il suo compare gli mordi la mano che ti tiene stretto il braccio e divincolandoti riesci a liberarti. L'altra guardia rimane sorpresa e si lancia su di te per aggantarti, ma con un guizzo lo superi e scappi a perdifiato. La prima guardia è troppo impegnata a dolersi del morso ricevuto, l'altra non ha nessuna voglia di faticare

inutilmente inseguendoti e ti lancia soltanto una imprecazione, mentre tu riscopri con felicità il sapore della libertà, con l'aria fredda della sera che ti sferza la fronte imperlata di sudore. Continui la corsa fino a giungere, quasi senza rendertene conto, nei pressi della piazza della Cattedrale, e con tuo stupore, vedi davanti a te qualcuno di familiare. E' proprio la persona che stavi cercando! Prosegui al 20.

**19**

Non riesci a liberarti nemmeno in questo modo, e ottieni soltanto una ulteriore restrizione della tua libertà, con le mani legate in modo robusto e ancora la bocca chiusa da un panno, che ti mette anche in difficoltà nel respirare. Ormai la tua serata continuerà in compagnia di questi uomini, che ti accompagnano da un loro superiore gerarchico. Vieni identificato, sgredito per il tuo comportamento insubordinato e riaccompagnato a casa con la forza. La tua avventura finisce così.

**20**

Il cavaliere smonta da cavallo, e si avvicina a te. Noti che porta una spada sotto il mantello, e dall'elsa raffinata per giunta. Ti senti un po' a disagio, e sperai che quest'uomo non abbia cattive intenzioni, considerato che in giro non intravedi altre persone, ma la tua preoccupazione è infondata, un sorriso appare sul suo volto e prima ancora di ascoltare la sua voce percepisci un rassicurante "Non temere." Trovi il coraggio di chiedere, nel modo più cortese possibile, chi sia e da dove provenga il tuo interlocutore, ma non ottieni le risposte sperate; insisti, con l'insistenza e la curiosità che caratterizza la tua giovane età, e il paladino ti ascolta, poi con il suo sguardo acuto sembra

quasi leggere dentro il tuo cuore, infine ti rivela: "Vengo da tempi e terre lontane per scongiurare un pericolo che minaccia il cuore della città; questa notte alcuni uomini tramano di spogliare il Duomo di alcune sante reliquie. E non soltanto in questa città, altri loschi figuri, posseduti da demoniache intenzioni, hanno preso di mira sacre vestigia di altri luoghi di culto, ed e' mio compito scongiurare che ciò accada". Non sai se credere a queste parole ma ne resti impressionato ed affascinato: Immagini le gesta di questo prode in terre lontane che hai sentito nominare nei racconti dei mercanti e dei mercenari, ma che non hai mai veduto, e un senso di eccitazione si impadronisce di te. Vorresti assolutamente aiutare questo paladino nella sua impresa, ma la sua espressione si fa seria ed altera quando ti ammonisce "Ragazzo, questa notte forze del maligno si metteranno all'opera; torna presto presso la tua famiglia e non esporti ai pericoli". Poi risale a cavallo, e si dirige verso la strada che tu sai portare direttamente verso il Duomo. Lo segui di nascosto, ignorando completamente il suo ammonimento. Oggi non é il giorno per seguire i buoni consigli! Vai al 25

## 21

Vacilli più di una volta ma riesci a raggiungere l'estremità della corda, alla quale dei rampini di ferro sono saldamente legati, un sistema ingegnoso per raggiungere l'interno senza dare nell'occhio forzando uno degli ingressi principali. Eviti accuratamente di guardare in basso da dove sei venuto per evitare mancamenti e scendi lungo una scaletta a pioli lasciata da chi ti ha preceduto. Inizi a scendere e cerchi subito un nascondiglio, aiutato dall'oscurità. Vai al 33.

**22**

Tiri con un forte strattone il braccio della guardia che non si aspettava tanto vigore dalle tue membra, e poi per evitare di essere preso ed essere fatto prigioniero calci con forza la guardia al ginocchio. Hai un solo istante in cui sei libero e cerchi di allontanarti subito, ma l'altro ti è subito addosso e ti ha afferrato i vestiti! Ti sforzi ulteriormente, strattornando con veemenza e riesci, gettandoti a terra, a liberarti da queste mani callose che vogliono afferrarti, rapaci come gli artigli di un'aquila! A questo punto cominci a correre a gambe levate, e i tuoi inseguitori desistono presto; uno ti lancia una imprecazione, l'altro lo senti criticare il compagno e immagini litigheranno ancora un bel po' prima di andare a riappacificarsi, magari bevendo in qualche locanda. Tu invece ti affretti per poi giungere, quasi senza rendertene conto, nei pressi della piazza della Cattedrale, e con tuo stupore, vedi davanti a te qualcuno di familiare. E' proprio la persona che stavi cercando! Prosegui al 20.

**23**

“Adesso vieni con noi, non possiamo portarti in giro tutta la notte, ragazzo!” Speri che queste parole possano significare libertà per te, e invece ti attende una camminata fino alla caserma, un interrogatorio con altre guardie e poi vieni riportato a casa, con i tuoi genitori adirati e spaventati per il tuo ritorno scortato dai fanti. Ti infili a letto infreddolito, con ancora in mente la figura di quel prode per il quale hai passato questa una nottata concitata, ma senza conoscere il perché della sua presenza e nemmeno il suo nome. L'avventura si conclude qui

**24**

Non ti viene in mente altro che urlare ma in un attimo ti immobilizzano e anche se cerchi di far sentire la tua voce ti ritrovi presto anche con la bocca coperta da un panno. E' il guaio peggiore in cui ti potevi cacciare, immobilizzato da questi tizi che di te poi non sapranno nemmeno che farsene, se non bullarsi coi colleghi e farti perdere del tempo. Decidi di desistere dal tentativo di fuggire seduta stante, per vedere cosa hanno in mente i due uomini che ti trattengono. Non ci sono caserme nelle vicinanze e senti che si stanno domandando se portarti da un superiore subito o se trattenerti in qualche modo con loro e alla fine della loro ronda decidere cosa fare. Di certo nemmeno loro sono contenti di avere un "moccioso tra i piedi" come dice il più anziano dei due. Forse riuscirai a liberarti con una mossa astuta. Fai un po' di versi, con la bocca avvolta dal panno che ti hanno legato per evitare che tu possa urlare, per attirare la loro attenzione, mentre ancora la guardia barbuta ti tiene strette le braccia impedendoti di muoverti. Ti liberano la bocca ma sei saldamente trattenuto e puoi solo parlare: pensa bene a cosa dire a questi signori:

Ti fingi figlio di qualche persona eminente in città? Vai al paragrafo 37

Racconti loro chi sei veramente? Vai al paragrafo 5  
Implori libertà e chiedi se vogliono qualcosa in cambio, sebbene tu non abbia denaro né altro da offrire? Vai al paragrafo 30

**25**

Hai ritrovato il misterioso paladino, di cui vuoi assolutamente scoprire il nome e il perché di questa sua missione a Lucca, lo vedi che, giunto nella piazza, smonta da cavallo e si dirige verso l'entrata della chiesa. Vorrà forse entrare? Ma a quest'ora le porte saranno

sicuramente chiuse! E invece, con tua massima sorpresa, lo vedi dirigersi verso il pilastro dove è scolpito il labirinto ed eseguendo manovre, che dal punto dove ti trovi per non farti notare non capisci, sembra compiere un rituale dopo di che il portone più piccolo della facciata con un rumore sordo si apre! Ma resta aperto soltanto il tempo necessario affinché lui possa entrare, perché ti fiondi verso l'ingresso ma questo si richiude pochi secondi prima che tu potessi raggiungerlo. Devi trovare un modo per entrare adesso, ma come? Decidi di esaminare gli altri ingressi? Vai al 14. Decidi di esaminare il perimetro dell'edificio di culto? Vai al 27.

## 26

Corse ed arrampicate sugli alberi sono il tuo forte, anche se non sei un progetto saltimbanco hai già agevolmente percorso più di metà della fune, ma cominci a vacillare. Cerchi allora di appoggiare i piedi in uno sforzo titanico sulle sporgenze dell'edificio e ti issi fino a che non raggiungi il piano rialzato dove noti le funi al quale i loschi figuri hanno fissato dei rampini. Davvero una trovata ingegnosa. Sei stanchissimo e non osi guardare sotto per evitare giramenti di testa. Guardi per un istante il cielo stellato sopra di te, gli astri della volta celeste sembrano osservarti e proteggere la tua discesa all'interno della Cattedrale, Ti introduci allora fiducioso all'interno e noti che chi ti ha preceduto ha lasciato una scaletta a pioli che scende giù. Inizi a scendere e cerchi subito un nascondiglio, aiutato dall'oscurità. Lo trovi al paragrafo 33.

## 27

Fai un giro intorno alla Cattedrale, nessuno si trova nei paraggi ma ti senti turbato ugualmente, quasi come se

qualcosa di terribile stesse per accadere, una quiete sinistra; esamini la parete laterale, e cominci a chiederti se non sia più intelligente cercare di provare ad entrare da un altro ingresso quando fai una scoperta inquietante: due spesse funi pendono dalle alte finestre laterali della Cattedrale; sono spesse e solide quanto basta per poter reggere il peso di individui adulti, ciò significa che qualcuno si è introdotto all'interno e sta tramando qualcosa di losco! Chi si è arrampicato lungo queste funi deve essere dotato di eccezionali doti fisiche perché la scalata non è senz'altro una passeggiata, considerate le alte mura dell'edificio. Ma l'arrampicata non ti spaventa, e non ti resta che seguire le orme di questi misteriosi visitatori notturni. La scalata è però pericolosa, e dovrai affrontare una dura prova di abilità con un coefficiente di difficoltà notevole: Getta i dati e togli 1 punto dal totale, per misurare la tua Resistenza. Se hai superato la prova vai al 26. Se fallisci troverai delle difficoltà al paragrafo 34

## 28

Ti sposti con passi felpati restando defilato rispetto alla zona delle manovre sacrileghe di questi individui spregevoli, i quali ancora sembrano troppo intenti ad esaminare i sacri oggetti per accorgersi di te. Sei comunque a pochi passi da uno di questi uomini e ti fermi osservando meglio. Riesci a notare d'un tratto che questi uomini dall'aspetto spavaldo fino a pochi secondi prima sembrano decisamente agitati dall'ingresso in Chiesa del nostro personaggio, che punta verso di loro con . Se decidi di intervenire adesso anche tu, vai al 39. Se attendi ulteriori sviluppi, vai al 38.

## 29

Con un sorriso gentile attiri la loro attenzione, e

Iodando il Signore chiedi se hanno visto passare questo prode a cavallo. Le pie donne si fermano, e per un attimo ti senti in colpa di averle disturbate; con un cenno si consultano e la prima di loro, a te più vicina, ti fa segno, un po' titubante, di proseguire verso la strada che hai intrapreso. Poi ti saluta con un segno di Croce e rimani un po' perplesso. Prosegui fidandoti della silenziosa indicazione delle religiose? Incamminati al 36. Torni indietro da dove sei venuto? Affrettai al 16

### **30**

Li supplichi di lasciarti libero, dici che tornerai a casa senza creare disordini in città e chiedi loro se puoi fare qualcosa per dimostrare la tua buona fede. La guardia più panciuta sembra impietosita e convinta dalle tue parole, l'altro invece ti fissa ancora con occhi sospettosi e non si dimostra tanto di buon cuore. Probabilmente sospetta che tu in realtà sia un poco di buono. Vediamo se li convinci con una prova di Abilità: getta i dadi. Se passi la prova vai al 17. Se non hai fortuna vai al 23

### **31**

Ricordi con chiarezza la celebre vicenda di questa scultura lignea nota come Il Volto Santo, tramandata nei secoli. La leggenda narrata da Leobino vuole che Nicodemo, colui che insieme a Giuseppe D'Arimatea depose il corpo del Cristo nel Santo Sepolcro, pur non essendo uno scultore, nella sua vecchiaia volle intagliare nel legno il Crocifisso con il corpo del Nazareno, ma non riuscì, nonostante Gesù fosse rimasto impresso e vivido nella sua mente, a completarne le fattezze del viso. Fu così che, non per arte sua ma per divina opera, durante il sonno un angelo completò l'opera e al suo risveglio Nicodemo ammirò sul legno il Volto che aveva impresso nella

memoria. Prosegui al paragrafo 35

### **32**

Sei quasi in cima, ma ti senti spossato e sei allo stremo delle forze e nonostante l'estrema volontà che stai impiegando l'altezza ti causa delle vertigini e la paura ti gioca un brutto scherzo: scivoli giù per la corda bruciandoti letteralmente le mani. Con un ultimo sforzo riesci a non cadere malamente sul terreno ed eviti guai più grossi. Ti senti quasi miracolato ma non puoi fare altro che desistere. Nella caduta ti sei anche sbucciato un ginocchio e ringrazi il Cielo di poter avere tutte le ossa a posto. Forse gli eventi di questa notte sono troppo oltre le tue possibilità. Decidi di non tornare subito a casa. Resti "di guardia" dinanzi alla facciata della chiesa, ma in poco tempo ti senti sopraffare dal sonno. Ti raggomitoli nella tua veste che non sembra proteggerti dal freddo che aumenta, portato dalla nebbia, e cadi in un torpore per un tempo che non riesci a capire fino a che non ti risvegli, avvolto da un caldo mantello, che qualcuno deve averti lasciato, impietoso dalla tua situazione. Non hai il tempo di capire cosa sia successo, cerchi di guardare attorno a te. C'è ancora il cavallo, non vedi altri nella piazza, perché ancora persiste una strana nebbia, poi ti volgi e ti sembra di vedere una figura sui tetti... ma forse stavi sognando. Forse dovresti tornare a casa adesso. La tua avventura finisce qui.

### **33**

La cattedrale è immersa nell'oscurità interrotta soltanto da fioche fiammelle, ma non nel silenzio: rumori sinistri e un brusio incomprensibile si susseguono, poi rumori di passi affrettati, ci sono sicuramente più di due persone all'interno, e stanno

cercando qualcosa. Ma tu non riesci a vedere nulla, e non ti senti nemmeno al sicuro, ripensando all'ammonimento del paladino forse non e' stata una grande idea inseguirlo di nascosto fino qui all'interno. E' entrato molto prima di te ma si trova ancora all'ingresso, della navata principale dove si e' fermato a pregare in raccoglimento. Riesci soltanto a sentire un brusio in una lingua che sembra essere latino, ma non potresti dirlo con sicurezza. Infine, dopo una genuflessione rivolta al Santissimo ha messo mano alla spada: d'un tratto la estrae e un'emozione fortissima ti assale, quando noti che la lama diventa prima incandescente e poi sprigiona una fiamma innaturale, un fuoco che non intacca il metallo e che a sua volta emana una luce intensa in tutte le direzioni. Adesso sei in grado di vedere tutta la scena dalla tua posizione privilegiata, ma ti sembra quasi di sognare: il paladino brandisce la spada mentre si incammina in direzione del Volto Santo! Misura la tua Abilità, se superi la prova, vai al 31, se fallisci, prosegui al 35

### 34

La scalata è durissima, eppure sei sempre stato bravissimo con la corda! Appena arrivato a metà percorso senti quasi le forze mancarti e decidi di ridiscendere. L'ultimo tratto di corda ti scalda le mani parecchio e hai piccoli graffi anche sulle gambe. Vuoi assolutamente riprovare ma in queste condizioni temi possa essere inutile e pericoloso ritentare, a meno che non trovi uno stratagemma per facilitare la tua salita. Cerchi nella semi oscurità della piazza qualche attrezzo, qualcosa che possa rendersi utile. Hai un colpo di fortuna: una delle due corde è ben più lunga dell'altra e può arrivare comodamente fino ad un anello sporgente utilizzato per legare i cavalli. Fai con il tratto di corda il nodo migliore che puoi attorno a questo nodo e

cercherai di sfruttare le irregolarità della parete della cattedrale, ricca di volute e sporgenze per portarti fino alle monofore che potrebbero condurti all'interno della cattedrale. Lancia i dadi per misurare la tua Resistenza. Se vinci, vai al 21. Se fallisci, vai al 32

### 35

Oh per Santa Zita!!! La reliquia gelosamente custodita da secoli nella Cattedrale e che "Lucca fa forte e sicura" è in pericolo: scorgi tre individui dall'aspetto trasandato, vestiti in abiti scuri, che un attimo prima erano intenti a farsi strada nella cappelletta laterale, in direzione dell'edicola dove è custodito il Volto Santo, l'antica scultura attribuita a Nicodemo. Uno di questi ha sganciato qualcosa da una colonna e ora imbraccia la mannaia del miracolo di Pietralunga, anche questa una preziosa testimonianza per Lucca di un miracolo che tuo nonno ti aveva raccontato, mentre l'altro si impossessa della pianella d'argento, una "ciabatta" che miracolosamente "donata" dal Crocifisso ad un giullare ricco di fede, non più si adatta alla forma del piede a cui era stata infilata, ed ora è solo appoggiata ad un calice. Se questi sacrileghi ladri riuscissero a fuggire con le reliquie, per Lucca sarebbe un colpo durissimo, potrebbe essere l'inizio di una decadenza, considerate le migliaia di fedeli devoti che raggiungono la città per venerarle, e il diffuso sentimento religioso interpreterebbe nel peggiore dei modi questo segno. Dal tuo punto di osservazione non sei individuabile perché gli altri presenti sembrano molto indaffarati. E' il tempo per te di decidere cosa fare. Se resti al riparo ed osservi la scena, vai al 38. Se decidi di avvicinarti ai malviventi con circospezione, vai al 28. Se decidi di aiutare concretamente il valoroso spadaccino contro questi loschi figuri, vai al 39

**36**

Continui per la tua strada ostinato a trovare l'uomo delle tue ricerche e dopo pochi istanti finalmente, lo riconosci davanti a te! Sei stato abile e fortunato a trarti d'impaccio per le vie della città e adesso, quando ormai il buio della sera avvolge le case e la strada, e il freddo autunnale comincia a farsi sentire, hai individuato il tuo personaggio. Ti senti sereno e in un certo senso sollevato. Ti fai avanti con coraggio, è giunto il momento di presentarti e conoscerlo. Non vedi l'ora di conoscere la sua storia e i motivi del suo viaggio. Vai al 20

**37**

Il volto delle due guardie sembraadirarsi. "Il figlio di un giureconsulto vestito in siffatte vesti?! In giro per la città da solo nella notte? Non abbiamo più voglia di scherzare ragazzo, adesso verrai con noi. Poche storie!" Ti prendono con la forza e a nulla valgono i tuoi sforzi per liberarti. Ti costringono a seguirli fino a che non trovate una caserma, dove vieni interrogato sulla tua identità e poi riaccompagnato con la forza a casa, dove ti attende qualche scappelotto da parte dei genitori, spaventati dal tuo arrivo scortato dalle guardie. Speravi davvero in una serata più eroica di questa. La tua avventura finisce qui.

**38**

Valuti troppo rischioso, disarmato come sei, affrontare di petto questi individui, visto che il tuo prode sembra già deciso a porre fine a questa intrusione sacrilega notturna. E cerchi di osservare la scena da dove ti trovi, una scena mirabile: l'eroe alza un crocifisso nelle sue mani e puntando la spada ardente verso questi sordidi ladri di reliquie, rivolge loro parole altisonanti

esclamando “Ecco la Croce del Signore! Fuggite potenze nemiche! Vade retro!!“ . Poi si lancia all’ inseguimento di costoro, che in preda al panico cercano di fuggire. Uno solo di questi ardisce ad affrontarlo con un’arma simile ad una spada ricurva, ma soccombe per abilità e per forza fisica in poche mosse, vinto anche da una sacra paura e decide di darsi alla fuga verso le uscite, bloccate per quanto tu sappia, ma che misteriosamente si aprono per consentire a questi poveri diavoli di allontanarsi. L’eroe non sembra affatto interessato a uccidere questi loschi individui, che scappano a gambe levate perdendo tutta la loro precedente sicumera. Al contrario si prodiga a sistemare tutte le reliquie e a far sparire, sì, letteralmente sparire, le corde con cui i manigoldi si sono introdotti nella Cattedrale. Ormai questa notte non ti stupisci più di nulla ed esci allo scoperto lodando il Signore e ringraziando per la sua audacia questo personaggio straordinario. Appena ti scorge, rinfodera nell’elsa la sua spada che sembra tornare una normale lama, seppur di splendida fattura. Ma chi è mai costui, che ti ha così affascinato e ti ha condotto fino a qui, ad assistere a quello che può essere certamente un episodio miracoloso? Gli rivolgi la parola mentre ti prende per mano e ti conduce verso l’uscita: “Dimmi chi sei!” lo incalzi. Lui ti risponde solo con un sorriso: “Giovane, non ti avevo detto di tornare a casa?” Vi fermate, vi segnate in direzione dell’altare, e le porte come pocanzi lo sono state per i lestofanti, sono ancora socchiuse per permettere l’uscita anche a voi, e poi si richiudono alle vostre spalle una volta che vi trovate all’esterno. “Mille anni or sono dipartii da questo mondo, e oggi sono stato inviato per scongiurare questi e altri misfatti”, esordisce. Ascolti le sue parole al paragrafo 40.

**39**

Sei disarmato ma prendi la rincorsa e raggiungi questi individui, tuttavia appena incroci i loro sguardi un senso di paura ti assale, perché i loro visi esprimono una carica di odio quasi innaturale: appena ti vedono uno di questi ti affronta e in pochi secondi sei già spintonato via, batti il capo contro una colonna, e sei completamente fuori combattimento, dolorante nelle membra e incapace di alzarti per lo shock. Stai temendo il peggio ma il tuo nemico non ha scampo perché la spada dell'eroe si frappone tra te e il tuo avversario e sebbene la scena sia fugace e tu avverta un senso di torpore nessun'altro si avvicina a te, anzi senti ancora dei rumori e delle voci concitate, poi più nulla. Ti risvegli che è ancora notte, da solo, davanti all'ingresso della Chiesa, nel cuore della notte, infreddolito ma avvolto in un caldo tessuto che prima non avevi, e un cavallo di fianco a te. Non ti resta che cercare la via di casa. La tua avventura si conclude qui, a un passo dalla verità.

**40 (vedi figura)**

“Questa notte uomini malvagi, guidati da spiriti demoniaci, cercheranno di gettare la Cristianità nel caos, profanando le Case del Signore e cercando di impadronirsi a tutti i costi di reliquie per i loro sporchi traffici. In questo istante, a Presburgo, città che fiorisce sulle rive del Danubio, un altro sacro furto sta per essere portato a termine nella Cattedrale, ed è mio compito fermare queste mani empie di uomini senza più anima, prima che riescano nei loro intenti malvagi”. Ascolti sbigottito le parole dell'uomo; il freddo della notte che si fa via via più pungente ti costringe a stringerti addosso la tua veste, ma non basta a scaldarti; il paladino ti guarda con occhi benevoli, volge lo sguardo verso il suo destriero che sembra quasi

volergli rispondere con un movimento del muso, e lentamente si avvicina dicendoti: "Sali a cavallo, e tieniti forte, ti ricondurà sicuro verso casa, adesso è tempo per me di partire, la Cattedrale di Bratislava e quel che contiene è già in pericolo". Mentre ti affretti a montare questo agile destriero, ti accorgi che, con un movimento che non riesci a capire, l'uomo comincia a sollevarsi da terra, fluttuando nell'aria. Lentamente lo vedi levitare avvolto nel mantello, all'altezza dei tetti, mentre da dietro una nube, bassa e corposa, si avvicina e filtra i raggi della luna, mentre i tuoi occhi non distinguono più bene ciò che è reale da ciò che sa di fantastico, i contorni degli edifici, della stessa Cattedrale, sembrano modificarsi, sembra di assistere ad una visione, sembra quasi di ritrovarsi in un altro luogo, sconosciuto, un'altra città. Una grande Chiesa, col tetto ripido, a spiovente, e un campanile appuntito in stile gotico sembra sostituirsi agli edifici adiacenti alla Cattedrale di Lucca...ma non capisci bene, sembra un sogno. L'uomo sembra più distante ma ad un tratto sembra fermare la sua ascesa, con un gesto estrae la spada, e taglia di netto una parte abbondante del suo mantello, che scende attraverso questa nebbia surreale e ti avvolge, donandoti una benefica sensazione di calore, rivelandoti così con un solo simbolico gesto, la sua identità! Mentre questo accade, il cavallo comincia sicuro a portarti verso casa, mentre in lontananza ormai vedi scomparire Martino, il Santo celebrato in ogni undicesimo giorno di Novembre. <FINE>



*Paragrafo 40: "Lentamente lo vedi levitare avvolto nel mantello, all'altezza dei tetti, mentre da dietro una nube, bassa e corposa, si avvicina e filtra i raggi della luna..."*

**L'ALBERO DI FUOCO  
EGO**



**1**

Il fuoco...

Si alza in lingue rosse e gialle dalla legna e dalla terra. Riscalda l'aria e le ossa nel fresco della sera. Dal suo cuore crepitante si alzano volute di fumo... e ricordi, pensieri, visioni, ancor più leggeri e evanescenti.

Lieve, silenzioso, come disegnato dal fuoco stesso sullo sfondo della notte calante, appare il bambino, il figlio del figlio.

"Nonno!"

Risate, abbracci, brevi racconti del giorno che muore. Ma nella voce del bambino l'ansia trapela sempre più forte; la domanda, sempre quella, arriverà presto.

"Nonno, il racconto! Per favore, il racconto!"

Un sorriso, rugoso ma più brillante del fuoco.  
"Vediamo... quale sarà, questa sera?"

"L'albero, nonno! L'albero di fuoco! Parlami ancora dell'albero di fuoco!"

Ah... ma certo.

"Allora... Fu, tanto tempo fa..." (**33**)

**2**

"Vediamo, dunque: quali animali aveva incontrato?

"Un leone e un'aquila? Sono entrambi tra gli animali preferiti del Grande Spirito; rappresentano la luce, il fuoco, il potere, il dominio, e la vittoria del bene sul

male. E proprio in questo consisteva la missione del padre di mio nonno; dominare una grande luce, un grande fuoco, e fermare il male come aveva ordinato il bene.

"Un leone e un rospo? Il leone è la luce, la forza, la sapienza; sono tutte le caratteristiche del Grande Spirito. Ma la forza del leone può talvolta andare fuori controllo; allora diventa un distruttore, e dunque una luce di distruzione nata dalla sapienza, come era l'albero di fuoco.

Il rospo è il suo opposto: è il buio, la notte, la morte; è colui che attraversa le soglie del regno degli spiriti. E gli spiriti a lungo sfiorarono il padre del padre di mio padre durante il suo viaggio, specialmente al calare della notte. Ma è proprio attraverso una di quelle soglie che l'albero di fuoco svanì, allontanando dal nostro mondo la morte che portava.

"Un cavallo e un rospo? Il cavallo è una bestia ambigua; porta il sole, ma anche la morte, e la visione ricevuta dal mio antenato era quella di un sole distruttore. E' l'animale che annuncia la guerra e la pestilenza; ma è anche l'animale che porta i salvatori, che prevede le insidie, che supera ogni ostacolo, e così fu un buon auspicio per la missione del padre di mio nonno. E poiché sulla sua strada egli incontrò anche il rospo, che è simbolo sì della morte, ma talvolta anche della salute, è chiaro che il Grande Spirito volesse annunciare che anche laddove la morte sembra inevitabile, c'è sempre speranza di salvezza.

## 3

"Vide un rospo, grande come la testa di un uomo, seduto su una grossa ninfea. La luce era ben poca, perché la luna era giovane, ma il padre di mio nonno non ebbe difficoltà a vedere la bestia, perché essa aveva due grandi occhi che brillavano di rosso nel buio dell'acquitrino, come due pezzi di brace ardente nella notte d'inverno. Il rospo gracidò, e il suo verso sembrò uscire dai regni oltre la morte, ed echeggiò nel silenzio della palude e della notte.

"D'improvviso mille occhi sembrarono accendersi come fiammelle tra gli sterpi del canneto. Il mio antenato non seppe mai a che bestie appartenessero, perché i proprietari di quegli occhi non mostrarono mai i loro corpi alla fioca luce della luna; e forse un corpo non l'avevano nemmeno, forse non erano neppure bestie, ma solo gli sguardi furiosi di tutte le creature che si erano perse nelle paludi e vi avevano trovato la morte... occhi che non avevano saputo trovare la strada, e venivano a osservare la fine di chi a breve avrebbe aumentato il loro numero.

"Ma a quel punto il rospo gracidò ancora una volta, e qualcosa nei mille e mille occhi luminosi parve spegnersi; non la loro luce, bensì la rabbia, l'invidia, il rancore. Poi il rospo emise il suo verso una terza volta, e come ad un segnale convenuto, tutte le luci andarono a disporsi su due file lungo il groviglio di canne, delimitando un sentiero che si perdeva in lontananza nel buio. Il rospo lanciò un ultimo sguardo rovente all'uomo; poi si tuffò nell'acqua limacciosa, e non ne emerse più. Allora il padre del padre di mio padre si inoltrò lungo il sentiero che gli era stato indicato, sempre sorvegliato da quegli occhi di brace, e lo seguì per molto tempo. E alla fine, alle prime luci del nuovo giorno, il suo piede poggiò sul terreno solido, dopo ore

e ore di acqua putrida; gettò un'ultima occhiata alla palude, e vide che gli sguardi fiammegianti non c'erano più. L'acquitrino era silenzioso; le canne non mostravano alcun segno del suo passaggio. Voltando le spalle a quel luogo di morte, si incamminò verso il sole (10)

## 4

"La sacca. In quel momento ogni pensiero di possesso lo aveva lasciato; in lui esisteva solo lo spirito guerriero che lo aveva reso un eroe della tribù ai tempi delle invasioni degli uomini giunti da lontano, e grazie al quale le sue ossa non erano rimaste a giacere, senza trovare riposo, su quella stessa montagna.

"Perciò prese il bastone con entrambe le sue mani, che sembravano ramoscelli secchi, ma in quel momento stringevano più dure del ferro. Lo impugnò all'estremità, e attese l'assalto del suo avversario. Il leone si accucciò, ancora ruggendo, preparandosi al balzo; e che gran balzo fu! Tanto potente da scavare un solco nella roccia del sentiero, e tanto rapido da scatenare un vento più forte di quello che soffia tra le cime. Ma il mio antenato fu più veloce ancora. Fece un giro su sé stesso, col bastone proteso davanti a sé, roteando come le colonne d'aria che si racconta giungano a spazzare le pianure in terre lontane dalle nostre; e come una di esse avvolse il leone che balzava. La bestia fu rapita da quel vento, strappata alla terra, e lanciata via dalla montagna come la freccia scagliata dal migliore arciere della nostra tribù. Lanciò ancora un ultimo terribile ruggito... e poi sparì alla vista, tornato, forse, al mondo della notte che l'aveva generato. Nessuno ne rinvenne mai i resti lungo i sentieri della montagna.

"E il padre del padre di mio padre, fattosi ora nuovamente uomo da vento che era stato, riprese da terra la sua sacca, che il vento non aveva spostato nemmeno un po'; e riprese a percorrere il sentiero... (17)

## 5

"E i suoi passi lo condussero, seguendo sempre il sole, ad una palude. Il suo piede affondò nel fango mentre gli ultimi raggi del sole lasciavano spazio al dominio della notte; e il padre del padre di mio padre ebbe paura, perché le paludi sono luoghi popolati da bestie misteriose e terribili di giorno, e da spiriti malvagi di notte. Era stanco, ma non avrebbe potuto fermarsi: ché se fosse caduto addormentato, gli abitanti delle paludi, animali o spiriti che fossero, lo avrebbero certamente preso. Così procedette, avanzando lentamente negli acquitrini e nel fango che gli giungeva alle ginocchia, saggiando attentamente ogni passo, addentrandosi in un fitto canneto. E fu qui che, nel cuore della notte, vide...

"Un rospo!" (3)

"Un fuoco fatuo!" (14)

## 6

"E salì, dunque, e continuò a salire oltre il punto in cui persino il muschio non riesce più a vivere; fino a quando, nel suo andare, non raggiunse...

"Il nido di un'aquila!" (8)

"La cima del monte!" (25)

## 7

"La grande pianura, la stessa che ancora oggi percorriamo e che ci dà i frutti della terra, di cui viviamo. Era bella la stagione quando il padre del padre di mio padre vi si incamminò: le pannocchie erano alte e pronte da cogliere, l'erba fresca e brillante, i sentieri saldi e polverosi. Si avviò col suo passo tranquillo e spedito, che lo aveva sorretto per tutta la sua lunga vita, e le miglia scorrevano brevi nel sole e nel vento... e poi..."

"Trovò un cavallo!" (**12**)

"Arrivò al fiume!" (**18**)

## 8

"Era fatto come il nido delle aquile, sì; ma era tanto grande che nemmeno i migliori cacciatori della nostra tribù avevano mai vantato di aver visto, nelle loro battute di caccia, aquile grandi abbastanza da avervi dimora. Nemmeno tutte le aquile di queste cime, se vivessero tutte assieme nello stesso nido, avrebbero potuto riempirlo. Eppure era un nido d'aquila... ed un'aquila era quella che vi tornò. Giuse dal sole, e tanto era grande che l'avrebbe potuto oscurare; ma non lo fece, perché le sue penne erano del colore dell'oro, e i raggi del sole vi si specchiavano, avvolgendo nell'oro tutto ciò che circondava quel magnifico rapace. Volava più veloce di ogni vento, e come una freccia d'oro piombò nel nido gigantesco, dove atterrò con la grazia possente che solo l'aquila possiede tra tutti gli abitanti del cielo. E con i suoi occhi enormi guardò il padre del padre di mio padre, che non ebbe paura di lei, perché sapeva che quello era un essere sacro, che avrebbe ucciso chi si fosse mostrato codardo o infame.

"E l'aquila riconobbe il valore dell'uomo. Gettò la

grande testa dorata all'indietro, e lanciò un grido acuto, il grido di cento aquile; poi si voltò verso la sua coda e, con due rapidi scatti del becco, ne strappò due piume, ciascuna lunga come tre uomini e larga altrettanto. Caddero accanto al padre di mio nonno, che sotto lo sguardo della grande aquila le raccolse, e se ne legò una a ciascun braccio, usando come legacci i grandi fili di cui era fatto il nido. Quando ebbe finito, vide la grande aquila appollaiarsi sull'orlo del nido, come in attesa; e le si mise al fianco. Il rapace guardò il mio antenato ancora una volta, e poi insieme spiegarono le loro ali che brillavano come il sole, e si libraroni in volo: l'aquila di nuovo verso la stella da cui era venuta, e l'uomo verso la terra da cui era venuto, sull'altro lato delle montagne, a lui sconosciuto.

"E come l'aquila si librò sulle sue penne d'oro, volando per miglia e miglia sopra quelle pianure ignote alla mia tribù, finché non si accorse che le ali che l'aquila gli aveva donato stavano perdendo la loro brillantezza, diventando opache come il piombo. Capì dunque che il suo volo stava per terminare, e che doveva riportare i piedi sulla terra, la sua vera dimora. Così, di lì a poco, atterrò; e, abbandonati alla terra i doni della grande aquila, riprese il cammino, e si diresse..."

"Verso un villaggio!" (**23**)

"Verso una caverna!" (**31**)

## 9

"Chiamò, una sola volta, con tutta la voce che aveva, quella voce con cui aveva guidato la tribù in terribili battaglie, con cui aveva giudicato i meriti e le colpe di tanti uomini e donne; la voce che nessuno aveva mai potuto ignorare, che gridasse o sussurrasse. E nemmeno quella volta il suo appello restò inascoltato:

lentamente, dalla direzione in cui il fiume nasceva, giunse scivolando sulle acque una barca, guidata da un uomo.

"La barca proseguiva con grande lentezza, come se navigasse sull'olio invece che su un fiume impetuoso. Era piccola, con spazio sufficiente per due uomini, e a malapena ne avrebbe contenuti due giovani e possenti come i nostri guerrieri. Ma il padre del padre di mio padre non era più un uomo giovane e possente, e nemmeno lo era l'uomo che giunse da lui sulla barca. Il suo viso non era né giovane né vecchio; i capelli erano bianchi come quelli di un vecchio, ma lunghi, forti e folti come quelli di un ragazzo; e gli occhi avevano un colore sempre diverso, mutevole come l'acqua che solcavano. Si avvicinò al mio antenato; fermò la barca accanto alla sponda come se il fiume si fosse pietrificato, e attese. L'altro uomo salì sulla barca, e d'improvviso sentì su di sé tutta la forza dell'acqua, che investiva la barca come una tempesta; ma non ebbe paura, e guardò negli occhi il suo traghettatore. E quello sorrise, con denti che erano umani e non lo erano; e volse la prua della sua barca verso l'altra sponda, e cominciò a remare, ed era impossibile dire se facesse alcuno sforzo contro quella corrente impetuosa. L'uomo non sudava e non ansimava, ma le braccia si gonfiavano come se lottassero contro una quercia che minaccia di cadere... e la barca, benché rimanesse sempre salda, nemmeno per un istante nascose al padre di mio nonno la furia ruggente del fiume.

"La traversata dovette essere breve, ma il passeggero non avrebbe mai saputo dirlo. Non una parola fu scambiata tra i due uomini, nemmeno quando la barca raggiunse la sponda opposta e, di nuovo, si fermò come se navigasse sulla sabbia. Il padre del padre di mio padre guardò ancora una volta gli occhi cangianti del

suo traghettatore; poi discese dalla barca sulla terraferma, e quando ebbe posato entrambi i piedi sull'erba, l'uomo sulla barca gli rivolse un altro fugace sorriso, umano e bestiale al tempo stesso. E un attimo dopo, come se fosse stata un guscio di noce, la barca venne trascinata a valle dalla forza del fiume, più rapida di una freccia in volo; e in un istante scomparve alla vista.

"Allora il padre del padre di mio padre si rimise in cammino, addentrandosi nella foresta al di là del fiume... (35)

## 10

"E finalmente, in lontananza, scorse la grande città della sua visione. Era immensa, più grande di qualunque altra avesse potuto immaginare. Le torri d'acciaio e di pietra rossa e grigia sembravano veramente sfiorare il cielo, ed era un cielo grigio, come la cenere, come le nuvole che precedono la tempesta; ma in alto brillava il sole.

"L'albero di fuoco sarebbe stato luminoso anche più del sole, ma non era ancora visibile; il padre del padre di mio padre era dunque arrivato in tempo, la visione non era ancora divenuta realtà. Ma sapeva che non mancava molto, e c'era ancora un po' di strada da percorrere; si avviò dunque verso la grande città sconosciuta, verso il suo destino... (34)

## 11

"Un leone, sì; il più grande leone che queste montagne abbiano mai nutrito. Gli si parò davanti da dietro una roccia, su un sentiero che esisteva da prima della nostra tribù, e che nessuno di essa ha mai raccontato, prima e

dopo quel giorno, di aver calcato.

"Enorme era il leone; i suoi occhi erano più in alto di quelli di un uomo. I denti erano lunghi come il braccio di un uomo, e più affilati delle migliori frecce che i nostri guerrieri abbiano mai costruito. Il suo ruggito arrivò a valle come una minaccia di tempesta... e il suo fiato sapeva di cose innominabili, come se la belva si nutrisse di creature nate dalle nere pianure oltre la notte.

"Ma il padre di mio nonno non arretrò d'un solo passo, perché la visione lo guidava, e se era suo destino, sarebbe morto sulla montagna piuttosto che tornare da dove era venuto. Perciò si pose davanti al leone e lasciò cadere..."

"La sacca!" (**4**)

"Il bastone!" (**30**)

"Tutto!" (**19**)

## 12

"A quel tempo i cavalli selvaggi vivevano ancora nella grande pianura; figli del sole e del vento, liberi, fieri e focosi. Sentivano l'uomo prima ancora che egli potesse vederli, e correvano leggeri come la brezza e veloci come la tempesta. Solo i più giovani ed esperti tra i nostri guerrieri erano in grado di catturarli; io stesso, nei giorni in cui nel mio corpo ardeva più forte il fuoco della giovinezza, riuscii a domare uno degli ultimi ancora rimasti.

"Ma il padre del padre di mio padre, sebbene fosse più astuto di molti cavalli e più di uno ne avesse catturato nei giorni del suo pieno vigore, non era più abbastanza veloce da poter gareggiare con loro. Eppure, quel

cavallo andò da lui come se non fosse stato un uomo... o forse proprio perché era un uomo che aveva domato tanti cavalli, conquistando il loro rispetto con la forza e l'astuzia, e mai con l'inganno. Era una bestia magnifica, potente, col manto color del miele e la chioma bianca come il latte. Andò incontro all'uomo dalla grande pianura, prima al piccolo trotto, poi al passo; e quando l'ebbe raggiunto, si fermò, guardandolo con occhi placidi e focosi a un tempo. Il padre di mio nonno lo guardò a sua volta, e dopo alcuni istanti allungò una mano a carezzarlo sul collo. Lo stallone non si ritrasse, ma anzi chinò la testa per meglio offrirsi alla carezza dell'uomo; e poi il mio antenato gli salì in groppa.

"Allora il cavallo, fino a quel momento così quieto, lanciò un formidabile nitrito, che sembrò risuonare per tutta la pianura fino a dove l'occhio poteva scorgere, come a chiedere che nessuno gli intralciasse il cammino; quindi, con l'uomo saldamente aggrappato al potente collo, si lanciò in un galoppo tanto veloce, che sembrava coprire intere leghe in un battito di ciglia... e quando raggiunse il grande fiume lo superò d'un sol balzo, laddove anche gli uomini più forti, ed esperti nuotatori, sarebbero arrivati esausti all'altra sponda, dopo molti minuti di lotta con la corrente. E dopo aver superato il fiume, lo stallone si lanciò nella foresta.

"Qui, man mano che gli alberi si facevano più fitti, rallentò la sua corsa; e si fermò, infine, in una radura, dove da una parete rocciosa sgorgava una sorgente, che si riversava in una grande pozza d'acqua limpida. Fu lì che il cavallo si fermò, tanto decisamente che non sarebbero bastati dieci uomini a smuoverlo di un altro passo. Il padre del padre di mio padre allora gli scese di groppa, al che il cavallo si avvicinò alla pozza per bere dopo la lunga e straordinaria corsa. Il mio antenato allora si guardò intorno, per imprimersi nella mente la

scena di quel luogo sconosciuto; e quando si voltò di nuovo verso l'acqua, il cavallo non c'era più... (35)

### 13

"Nel sogno provò ad immergersi nell'acqua, ma scoprì di non potere, perché la superficie era solida come il vetro. Le onde, increspate dalla brezza, erano ora come congelate, come se l'inverno fosse giunto all'improvviso intrappolandole nella sua morsa, e fornivano appoggio ai piedi. Allora il mio antenato si incamminò sopra il lago, che d'improvviso sembrava molto più grande di com'era prima, tanto che non se ne scorgeva l'altra sponda. E camminò, camminò, fino allo stremo delle forze, mentre il sole calava. Arrivato in vista della riva, le acque ferme sotto di lui scricchiolarono come rami secchi, e una grossa crepa si aprì sulla superficie. Allora si mise a correre, benché da anni non fosse più in grado di correre come in gioventù, e corse con le sue ultime energie per sfuggire alla rovina, per non cadere in quelle acque misteriose al calare della notte..."

"Si svegliò di colpo, ricoperto di sudore, e vide che era l'alba. Nei primi raggi del sole nascente si guardò intorno, e si accorse di essere ora sulla riva opposta a quella su cui si era addormentato. Pensò che forse aveva camminato nel sonno... ma nel terreno tutt'attorno non c'era traccia dei suoi passi, né del passaggio di altre creature. Provò ad immergere una mano nell'acqua... e vi riuscì senza sforzo.

"Decise di non soffermarsi più a lungo nei pressi del lago, e raccolte le sue poche cose, riprese il cammino verso il sole (10)

**14**

"Una fiammella azzurra come il cielo, che si accese tra le canne nel buio della notte. Si dice che queste luci siano gli spiriti degli uomini che hanno trovato la morte nelle paludi, e che appaiano ai viandanti per far loro smarrire la strada, consegnandoli al loro stesso destino. Ma questa fiamma non si muoveva; attese l'arrivo del mio antenato, e il suo tocco. Al contatto con la pelle del vivente, la fiamma arse più viva per un istante, ma senza bruciare; era, anzi, tiepida come l'alito del cavallo. Poi, come di colpo, la fiamma scomparve, ma nello stesso istante il padre del padre di mio padre scoprì di vederci come nel primo mattino, come se una fiaccola si fosse accesa dietro i suoi occhi. E con l'aiuto di quella luce non temette più di smarrire la strada: ora sapeva dove dirigersi, ora vedeva ogni ostacolo, ogni insidia del terreno.

"Camminò dunque per il resto della notte, e sotto i primi raggi del nuovo sole uscì dall'acqua infida e malsana dell'acquitrino sulla terra ferma. La luce non cambiò; si girò dunque verso quel che restava della notte, e la vide buia com'era sempre stata. Il fuoco fatuo aveva lasciato i suoi occhi. Allora recitò una breve preghiera per gli spiriti degli uomini inghiottiti dalle paludi; poi, rinfrancato nel cuore e nel corpo, riprese il cammino incontro al sole (**10**)

**15**

"Così il padre del padre di mio padre giunse sulle rive di un grande lago, in cui si specchiava alto il sole. La giornata era bella; l'aria era fresca e limpida, e tutt'intorno pascolavano i cervi. Tutto era quiete... e così si addormentò, e sognò..."

"Di essere in fondo al lago!" (**32**)

## "Di camminare sul lago!" (13)

### 16

"Era un ponte di pietra, piatto, ruvido e stretto: due uomini non ci sarebbero passati fianco a fianco, e forse nemmeno due bambini. Era abbastanza lungo da non poterne vedere la fine alla luce della fiaccola; e tutt'intorno c'era solo il buio, dovunque ci si voltasse. In basso, molto lontano, il padre di mio nonno riusciva a sentire un sommesso rumore d'acqua; ma era difficile, perché persino il tenue scoppiettare del legno ardente era abbastanza forte da coprirlo.

"Dall'altra sponda del ponte soffiò ancora una volta quella brezza tiepida, e l'uomo si avviò lungo il ponte. La superficie era irregolare, coperta di ghiaia sottile che ingannava i passi, rendendo incerto l'appoggio. Fu un'avanzata lunga e difficile, e in più punti il mio antenato dovette rallentare ancor di più il passo, perché parti del ponte erano crollate, lasciando sottili lembi di pietra larghi come un solo piede, e la fiaccola doveva essere retta con grande cautela.

"Infine raggiunse l'altro versante, dove iniziava un'altra galleria; ma proprio quand'ebbe posato anche il secondo piede sulla roccia solida del nuovo passaggio, con un forte schiocco il ponte si staccò dalla parete della caverna, e con un lieve fruscio, come quando si gira una pagina di libro, cadde in pezzi nel buio sottostante. Solo dopo molti respiri si sentì qualche rumore; tonfi di pietra su pietra, e tonfi di sassi nell'acqua.

"Poi il padre del padre di mio padre riprese il cammino; e dopo molto tempo ancora, quando la sua fiaccola stava per esaurirsi, vide finalmente una luce. Quando la raggiunse, si ritrovò all'aperto, sull'altro versante della

collina; la pioggia era cessata, e il nuovo sole stava nascendo. Rimase per qualche istante a godere della sua luce, dopo le molte ore passate nell'oscurità delle caverne; poi, rinfrancato, riprese il suo viaggio verso il sole (**10**)

**17**

"... e giunse, dopo molte ore di cammino, all'ingresso di una caverna. La luce era ormai scarsa, ma tanto gli bastò a vedere che la caverna era poco profonda, e vuota; e da essa spirava un vento lieve e caldo, come l'alito degli dèi. Subito vi entrò, perché a quell'altezza e a quell'ora del giorno nemmeno una pelle di leone di montagna poteva proteggere un uomo dal freddo; e una volta all'interno, stanco per il lungo viaggio, si stese in terra, mangiò qualcosa del poco che aveva con sé, e si addormentò, certo di essere al riparo da ogni pericolo.

"Quel che accadde dopo, non seppe mai se fosse un sogno o la realtà, perché era un messaggio divino, che è ad un tempo una e l'altra cosa. Nella caverna buia si sparsa una debole luce, come quella di un fuoco morente, e in essa il mio antenato vide che l'ingresso alla caverna non esisteva più. Poi su una parete apparve un'ombra, benché con lui non ci fosse nessuno; e una voce, che parlava come un uomo ma non poteva appartenere a un uomo, così gli parlò:

*"L'albero di fuoco sorgerà tra dieci volte dieci miglia.  
Parti alla prima luce. Segui sempre il sole."*

"Poi la voce si spense, e con essa la luce, e rimase solo il buio. Per quanto durò, il padre di mio nonno non lo seppe; ma passò del tempo, e il sole nacque di nuovo, e la sua luce mostrò che la caverna aveva di nuovo un'uscita. Fuori dalla caverna, poco lontano dal sentiero

che lo aveva portato fin lassù, c'era un altro percorso, che scendeva sotto le nubi; e si incamminò per quella via, ora certo di avere una destinazione... (21)

## 18

"Proprio così, al grande fiume che dà la vita alla pianura, a tutte le piante e le erbe e le bestie che la abitano, e così anche a noi, che ce ne nutriamo. La sua strada era al di là del fiume, in territori sconosciuti a lui e a tutta la tribù; ma come attraversarlo? La sua forza, benché ancora grande, non era in grado di sfidare quella immensa del fiume, che potrebbe travolgere interi villaggi come il vento travolge e trascina le foglie secche in autunno.

"Allora il padre del padre di mio padre...

"Chiamò aiuto!" (9)

"Pregò il Grande Spirito!" (26)

## 19

"Lasciò cadere ogni ingombro terreno: la sua sacca, il suo bastone, anche la pelle che indossava. Si offrì nudo al suo nemico, per non disonorare una bestia così nobile affrontandola con armi create dall'uomo. E così facendo, mostrò di essere degno di passare. Il grande e fiero leone smise di ruggire, e fissò i suoi occhi in quelli del padre del padre di mio padre; erano occhi grandi, terribili e miti al tempo stesso, limpidi come il cielo, tempestosi come le cime dei monti. Forse vi dimorava il Grande Spirito stesso.

"E allora il leone si inchinò all'uomo, che era tanto più piccolo di lui, e sfoderò le sue unghie, e con esse si incise il petto. E dopo che si fu inciso il petto si incise la

gola, e dopo che l'ebbe fatto, uscì dalla sua pelle, che lasciò sul sentiero dei monti. E si avvicinò alla pelle del suo compagno, che il mio antenato aveva indossato per tanti e tanti anni, e la indossò al posto della sua; e sebbene fosse tanto più piccola di lui, vi entrò perfettamente, come se fosse stata la sua. Quando ebbe finito, era grande come qualsiasi altro leone; ora l'uomo era più alto di lui, e il leone lo guardò ancora una volta, e il padre di mio nonno vide che i suoi occhi erano ancora quelli. Il leone si allontanò dalla parte opposta a quella da cui era venuto; e superata la curva del sentiero, scomparve per sempre alla vista.

"Allora il padre del padre di mio padre indossò la grande e meravigliosa pelle che il leone aveva lasciato sul sentiero, e quando ne fu avvolto interamente, si lasciò cadere sul viso il volto del suo avversario, e celebrò silenzioso una danza in suo onore. E quando si fermò, attraverso gli occhi del leone apparve ai suoi occhi un nuovo sentiero, che saliva verso la cima del monte. Senza più un solo dubbio nel cuore, raccolse la sua sacca e il suo bastone e si incamminò lungo il sentiero che il leone gli aveva mostrato... (17)

## 20

"E perché mai avrebbe dovuto scendere, bambino mio, dopo tanta fatica per arrivare fino a quel punto? Forse quell'uomo non intendeva ingannarlo, perché gli aveva lasciato la possibilità di scegliere la sua strada; ma di certo, ridiscendere sarebbe stato come rinunciare, e questo nessun uomo, donna o bambino della nostra tribù potrebbe mai pensarlo.

"Perciò il padre del padre di mio padre prese il sentiero in salita, e giunse...

"Ad una caverna!" (17)  
 "In cima al monte!" (25)

## 21

"E si ritrovò così su una vasta pianura, splendida ancor più di quella in cui ha sempre dimorato la nostra tribù. Era immensa, e verdissima, e animata da una brezza carezzevole come una madre, e popolata da branchi di animali selvaggi e splendidi. Il cuore del mio antenato, al vedere tanto splendore, fremette per un istante come nei sogni e nelle speranze della giovane età. Ma poi si acquietò, perché il suo destino non era in quella bellezza, ma lo attendeva altrove, e per raggiungerlo avrebbe ancora dovuto viaggiare... per quanto, bambino mio?"

"Per dieci volte dieci miglia!" (15)  
 "Per cento leghe!" (31)  
 "Per un'intera luna!" (5)

## 22

"Un uomo?... Sì, forse era un uomo, bambino mio. Non era più grande di un uomo... ma in qualche modo sembrava che lo fosse. Di che colore fosse la sua pelle, il padre di mio nonno non riuscì mai a raccontarlo; sembrava mutare al movimento dello sguardo. Era nudo, nel freddo della prima neve delle cime; eppure non tremava. E il sole lassù non giungeva nel suo pieno fulgore, ai piedi delle nuvole... ma un poco di ombra dalle rocce si stendeva a terra, eppure lui non l'aveva.

"L'uomo... guardò il mio antenato senza sorpresa, come se lo attenesse da sempre. Era in piedi al principio di due sentieri; uno, alla sua destra, saliva, perdendosi nelle nuvole; l'altro, alla sua sinistra, scendeva,

sparendo dopo pochi passi dietro una curva. L'uomo aprì le braccia come ad accogliere il viandante, ma poi tenne il braccio destro teso verso il sentiero che saliva, e il sinistro verso il sentiero che scendeva. Con gli occhi continuava a fissare il padre del padre di mio padre... e sembrava rivolgersi una domanda, anche se la sua bocca non si aprì mai, muovendosi solo per dipingere un sorriso cordiale... o beffardo, non si sarebbe potuto dire nemmeno dopo aver conosciuto mille e mille uomini nel corso di una vita intera.

"E così, il padre del padre di mio padre decise...

"Di salire!" (6)

"Di scendere!" (20)

## 23

"Così il padre del padre di mio padre giunse al villaggio, sul far della sera; e gli uomini e le donne che vi incontrò lo accolsero con calore, come se sapessero da dove veniva e dove intendeva andare, e quale fosse l'importanza del suo viaggio. Dopo il tramonto e il pasto della sera tutto il villaggio si raccolse intorno ad un grande fuoco, e alla sua luce e al suo calore i bambini si esibirono nei loro giochi e le loro acrobazie, e quando ebbero finito, gli anziani raccontarono le loro storie. Anche il mio antenato raccontò le sue più belle, proprio come faccio io con te intorno al nostro fuoco; e ne ascoltò di nuove, che non erano mai giunte al nostro villaggio.

"Calò la notte, e sul far del nuovo giorno il padre di mio nonno si alzò per riprendere il cammino. Quando fu uscito dalla sua tenda, ai confini del villaggio vide che lo attendevano tutti i maschi adulti della tribù, disposti su tre file: due file si guardavano l'un l'altra, disposte

lungo le file di tende; la terza, stagliata contro il sole nascente, sbarrava l'uscita del villaggio. E il mio antenato contò che erano dodici e dodici e dodici uomini; e quando giunse al centro della loro formazione, tutti quanti lanciarono un alto grido, innalzando le braccia verso il cielo.

"Poi il grido si spense; e quando anche la sua eco si fu perduta tra le valli e le montagne, la fila che sbarrava il cammino si divise in due metà, e ciascuna metà si unì a quella delle altre due file che aveva più vicina. Tutti gli uomini si inginocchiarono e posero le loro braccia a terra di fronte a sé, facendo ala al passaggio del padre di mio nonno. Egli li guardò tutti nel mattino di colpo silenzioso... e poi, con la fronte rivolta al sole, continuò il suo viaggio, giungendo..."

"Ad un lago!" (**15**)

"Ad una caverna!" (**31**)

## 24

"E sulle prime gli sembrò di nuovo il rumore della pioggia, tanto che ebbe il dubbio di aver ripercorso i suoi passi, di essere tornato al punto da dove era partito. Ma poi arrivò di fronte ad un fiume, un fiume che scorreva sotto la terra, in un'ampia caverna dove non arrivava mai la luce del sole, e di cui il fuoco della fiaccola non riusciva ad illuminare il soffitto, perduto nel buio. La caverna non aveva altre uscite, e il respiro tiepido che aveva guidato il mio antenato fino a quel punto si era esaurito.

"Allora il padre del padre di mio padre capì quale fosse la strada da seguire. Immerse la mano nell'acqua che scorreva veloce, e come aveva intuito, la trovò tiepida, come se nel suo percorso attraversasse una grande

fiamma riscaldatrice. Seguì il fiume fino alla parete della caverna; in quel punto l'acqua veniva inghiottita dalla roccia. Soddisfatto, poggio in terra la sua fiaccola, chiuse gli occhi e restò alcuni minuti nella penombra, respirando sempre più lentamente e profondamente. Quando sentì di essere pronto, prese un grande respiro, e gli parve che tutta l'aria della caverna entrasse dentro di lui. Poi, trattenendo quell'aria che era la sua vita, si tuffò nell'acqua tiepida, che lo trascinò nel buio.

"E nel buio rimase per molti minuti, trasportato come un pesce dalla forte corrente. E proprio quando i polmoni iniziarono a bruciargli, e cominciò l'agonia che gli strappava il fiato dal corpo, finalmente scorse una debole luce, che si avvicinava a lui sempre più rapidamente, riportando la vista ai suoi occhi e la gioia al suo cuore. E poi, all'ultimo respiro, fu fuori dall'acqua, sulle sponde di uno stagno in cui si specchiavano i primi raggi del nuovo sole. Rimase per qualche tempo in terra, riabbracciando l'aria, rifacendola sua, facendo rifluire la vita dentro il suo corpo. Infine fu pronto; e rimessosi in piedi, si incamminò verso il sole (**10**)

## 25

"Ma quanto lungo fu il cammino per giungervi, e quanto stanco era l'uomo quando vi giunse! Da giorni ormai camminava, e le sue provviste erano quasi esaurite. Quando mise piede sulla vetta della grande montagna era il tramonto... di quale giorno di viaggio, non avrebbe saputo dirlo. Era la cima del mondo: di sopra, solo il cielo blu della notte che incombe; sotto di lui, il mare delle nuvole, tinto di rosa e d'oro dagli ultimi raggi del sole. L'aria era più fredda che nel cuore ghiacciato dell'inverno. Sopraffatto dal freddo, dalla fame, dalla fatica e dalla silenziosa bellezza di quel

mondo in cui solo lui viveva, crollò in un sonno inquieto.

"E sarebbe di certo stato il suo ultimo sonno, se il Grande Spirito non avesse avuto per lui altri progetti. Ma era scritto che la vita del padre del padre di mio padre non dovesse finire quella notte. Mentre già gli spiriti del buio si avvicinavano a ghermire la sua anima, nei suoi sogni sorse nuovamente il sole, e dal sole emerse un volto che fece fuggire gli spiriti pieni di terrore. Quel volto sfolgorante si avvicinò al mio antenato, coprendolo e riscaldandolo con i caldi raggi dei suoi capelli, e mentre lo avvolgeva gli disse queste parole:

*"Per un'intera luna ancora dovrai proseguire il tuo cammino, prima di arrivare all'albero di fuoco. Quando la notte scenderà più nera, sarà seguita dalla più luminosa delle albe... ma non le sarà peggiore. Fino ad allora, fidati della luce; fidati del sole. Esso sarà la tua guida."*

"Poi ci fu solo la luce, e il suo calore, e il padre del padre di mio padre dormì senza più sognare, finché non si risvegliò... (21)

## 26

"Non vedendo altra via per proseguire il viaggio, si inginocchiò davanti alle acque schiumanti e pregò il Grande Spirito, più intensamente di quanto avesse mai fatto in tutta la sua vita, attingendo alla forza del suo cuore più di quanto avesse fatto prima delle grandi cacce, dei rigidi inverni, della nascita dei suoi figli.

"Allora, dalla direzione verso cui le acque scorrevano, apparve, nera contro la luce del sole, un'ombra, che

guizzava dentro e fuori dal fiume, spruzzando grosse gocce tutt'attorno a sé ogni volta che si tuffava. Avanzava velocissima e fluida, contro la corrente, e avvicinandosi diventava sempre più grande. E quando fu abbastanza vicina, il padre del padre di mio padre vide che era un salmone, ma più grande di qualsiasi altro pesce mai visto dai suoi occhi, o da quelli di qualunque membro della tribù dalla notte del mondo. Era grande almeno quanto un orso, e quando si immergeva nell'acqua sembrava sollevare ondate. Giunto di fronte all'uomo, si fermò; era enorme, tanto che ci sarebbero voluti almeno tre dei più robusti guerrieri per stringerlo in cerchio, e le sue squame rifulgevano di mille colori.

"Ringraziando ancora il Grande Spirito con un'ultima, accorata invocazione, il padre di mio nonno salì sulla schiena del salmone, e si aggrappò saldamente alla sua grande pinna. Allora il salmone ripartì seguendo la corrente, e nuotava più veloce di quanto è veloce l'aquila in picchiata sulla preda, e senza mai fermarsi seguì il fiume per quelle che all'uomo parvero ore e ore. E poi cominciò a udirsi un rombo come di mille tuoni, che colmò tutta l'aria e la natura circostanti; e in lontananza, ma sempre più vicina ad ogni istante, il mio antenato vide alzarsi un'umida nebbia. Poco dopo la poté sentire sul volto, fredda e bagnata come gocce di pioggia, mentre il rombo ora si era fatto assordante, e capì: capì che il fiume, in quel punto, formava una cascata.

"Ma quando raggiunse il ciglio della cascata, il salmone diede un possente colpo di coda nell'acqua ruggente, e spiccò un balzo fantastico nell'aria, come un uccello rapace che si alzasse in volo. A metà del grande salto fece una capriola, e per un attimo il padre di mio nonno ebbe la visione delle acque che ribollivano, tuonando, ai

piedi della cascata; poi il salmone fu di nuovo dritto, e cominciò a ricadere verso il fiume, lasciandosi la cascata ormai già molto indietro, tanto lungo era stato il suo balzo. E poco dopo, giunto in vista di un grande villaggio lungo la riva, si accostò alla sponda, dove depositò il suo passeggero; e un istante ancora più tardi, risalendo la corrente a grandi balzi e con la rapidità del lampo, svanì in lontananza tra le nebbie della cascata... (23)

## 27

"Dalle prime pagine:

"Nella tarda mattinata si è verificato un fenomeno inspiegabile, di cui ancora si cerca di capire la natura. Sopra la capitale è apparsa improvvisamente una flotta aerea dell'esercito del Paese X, e numerosi testimoni oculari, oltre alle registrazioni militari, confermano lo sgancio di un oggetto sulla piazza più grande della città, in quel momento affollata di centinaia di persone. L'oggetto è stato visto atterrare al centro della piazza, e i presenti affermano di aver visto una luce intensissima che li ha abbagliati per alcuni istanti; tuttavia non si è verificata alcuna esplosione, e non è stata trovata traccia nemmeno dell'oggetto sganciato dagli aeromobili. Il Ministero della Difesa ha ricevuto un ultimatum dal Paese X, il cui contenuto preciso si rifiuta però di divulgare, così come le registrazioni dell'evento.

"Un fotografo fortunato, che si trovava sulle colline appena fuori città, è comunque riuscito a scattare un'immagine del misterioso evento, che offriamo in esclusiva ai nostri lettori:



(37)

**28**

"Per le colline?" Una risata; solo un soffio, ma un soffio di gioia e tenerezza. "No, bambino mio, non far galoppare troppo i tuoi sogni. Quando ci sono di mezzo gli spiriti quasi ogni cosa è possibile, ma nemmeno essi possono sollevare la terra a loro piacimento, e intorno a questo villaggio, che è lo stesso dove il padre del padre del padre di mio padre viveva, non ci sono mai state colline. Egli infatti si incamminò..."

"Per la grande pianura!" (7)

"Per le montagne!" (29)

**29**

"Le grandi montagne, sì. Per tutta la vita ne aveva covato un rispettoso terrore: le aveva sfidate più volte, e ne era sempre ridisceso vivo, ma solo per il grande rito che segnò la fine della sua giovinezza e, una volta divenuto uomo, per cacciare. La saggezza dell'età, e la decadenza del corpo, lo avevano poi allontanato dalle montagne ormai da tanti e tanti anni. Eppure... eppure quella mattina, accarezzato dai primi raggi del nuovo sole, ci tornò. Non aveva niente con sé; solo un bastone per sostenere i suoi passi, una sacca con poche bacche e semi, e indosso una pelle di leone di montagna. Forse le sue cose pesavano più di lui; e forse, in quel mattino, non ne avrebbe nemmeno avuto bisogno, perché i suoi passi erano guidati dalla grande, terribile visione della notte. E lo portarono su, lungo i sentieri segnati dai nostri avi, e poi oltre di essi, tra le rocce e i muschi, sempre più in alto... finché..."

"Incontrò un uomo!" (**22**)

"Incontrò un leone!" (**11**)

**30**

"Il bastone. Quello non era un animale della terra, ma uno spirito; nessun'arma avrebbe potuto ferirlo, e a nulla sarebbe servito un bastone, nemmeno il più robusto. Vedendo cadere il bastone, il leone lanciò un altro ruggito, che fece tremare la terra; ma il padre di mio nonno non smarri sé stesso nella paura. Mise una mano nella sua sacca, e vi prese uno dei pochi semi che aveva portato con sé per nutrirsi. Lo tenne alto davanti a sé per un istante, mormorando una preghiera al Grande Spirito; e poi lo lasciò cadere sulla terra del sentiero.

"Allora il ruggito del leone fu sovrastato da un rombo

ancora più forte e terribile. In un attimo la terra del sentiero si spaccò, e da essa crebbe in un battito di ciglia un albero immenso, tanto alto da toccare le nuvole che avvolgono le cime dei monti. Il leone non si vedeva più; il suo ruggito risuonò ancora una volta, colmo di furia, ma l'albero era troppo grande per poterlo superare. Il padre del padre di mio padre non perse tempo; vedendo che esisteva un solo modo di proseguire il suo cammino, si assicurò in spalla la sacca e cominciò ad arrampicarsi sul grande albero. Dopo alcuni minuti, giunto finalmente ai rami più bassi, guardò per un istante giù verso il sentiero, e là, già piccolo per la distanza, vide per l'ultima volta il leone, che gli lanciò un ultimo ruggito; ma già la lontananza lo rendeva fievole e innocuo, e il mio antenato riprese a salire senza più voltarsi indietro... (6)

### 31

"Così il padre del padre di mio padre giunse ad una caverna, scavata sulle pendici di una collina. Il sole che guidava i suoi passi era stato oscurato da grandi nubi gravide di pioggia, e la pioggia cominciò a cadere in grosse tende fitte e gelide, impedendo di vedere a più di pochi passi di fronte a sé. Perciò il mio antenato cercò riparo in quella caverna; dopo molte ore, però, la furia del cielo non accennava a placarsi, e sembrò che il viaggio avrebbe dovuto interrompersi per troppo tempo, vanificando tutti i suoi sforzi.

"Fu allora che, dalle profondità della grotta, giunse un refolo, una debole brezza, tiepida come il respiro di una madre. Forse la via non era perduta; forse le viscere della collina nascondevano una strada. Nella fioca luce che riusciva a penetrare tra i drappi di pioggia torrenziale, il padre di mio nonno vide in terra, poco lontano da lui, due pietre e un fascio di rami. Legò

insieme i rami con i legacci della sua sacca; poi, sfregando una contro l'altra le due pietre, accese un fuoco. E alla luce della fiaccola vide una galleria, che dopo una decina di passi si perdeva nel buio.

"Ancora una volta, dalle tenebre di fronte a lui giunse quel vento tiepido, che lo riscaldò dal freddo della burrasca; e decise di non esitare più. Raccolte le sue poche cose, reggendo di fronte a sé la sua fiaccola, si addentrò nel cuore della collina, seguendo sempre quel respiro quando si trovava nel dubbio su quale strada prendere, mentre alle sue spalle il rumore della pioggia si fece sempre più quieto, fino a che non fu rimpiazzato dal silenzio. E nel silenzio...

"Sentì scorrere dell'acqua!" (**24**)

"Arrivò ad un ponte!" (**16**)

### 32

"Fu un sogno strano... Aprì gli occhi e si ritrovò circondato dall'acqua. Era sul fondo del lago, ma riusciva a respirare come se l'acqua fosse aria pura, e poteva spostarsi come sulla terraferma. Allora si mise a nuotare, felice, tra i pesci e le alghe, e gli sembrava che la sua missione fosse un lontano ricordo, come se l'avesse compiuta da molto tempo, e quella vita sotto l'acqua, senza paure né preoccupazioni, fosse la sua ricompensa.

"Ma poi sul fondo del lago si fece buio, come se un'ombra gigantesca avesse coperto il sole nel cielo. L'acqua si agitò, e sollevando fango dal fondo si fece torbida, e dal fango emersero delle alghe lunghissime e viscide, che guizzavano come serpenti nella luce sempre più fioca. Il padre di mio nonno cercò di fuggire, di nuotare verso la superficie, ma non poteva affiorare,

perché il pelo dell'acqua era diventato una barriera impenetrabile, densa come il fango, che lo teneva invischiatò e gli impediva di nuotare come faceva prima. E allora le alghe si protesero dal fondo, e lo avvinghiarono stringendogli le braccia e i piedi, e lo trascinarono giù, giù sul fondo, verso il buio...

"Si svegliò di colpo, ricoperto di sudore, e vide che era l'alba. Nei primi raggi del sole nascente si guardò intorno, e si accorse di essere ora sulla riva opposta a quella su cui si era addormentato. Pensò che forse aveva camminato nel sonno... ma poi guardò in terra il punto in cui si era risvegliato, e vide che tutt'attorno erano sparse delle alghe scure e viscide, lacerate come se le avesse strappate una forza sovrumana.

"Decise di non soffermarsi più a lungo vicino al lago, e raccolte le sue poche cose, riprese il cammino verso il sole (**10**)

### 33

"Al tempo del padre del padre di mio padre, sì. Lui era già vecchio, allora... anche più di me. Uno dei tanti vecchi della tribù... veneratissimo, sapiente più di ogni altro. Vecchio come una quercia della grande foresta, ma ancora altrettanto forte. Pensava di aver dato tutto ciò che il cielo potesse chiedergli... ma si sbagliava. Lo attendeva ancora un compito; il più impegnativo di tutti, e di certo il più straordinario. Ma per lui fu come tutti gli altri, e forse per questo fu scelto per adempierlo.

"Fu sul fare dell'alba che la visione lo colse. Forse gli venne inviata dal regno degli spiriti, che è più vicino al mondo dei vivi quando la notte muore. Egli vide, con la stessa chiarezza con cui tu mi vedi ora, una grande

città, come oggi sono quasi tutte quelle che si conoscono. Le sue torri svettavano tanto in alto che nemmeno le aquile avrebbero osato sfidare le cime. Eppure si poteva andare ancora più in alto; perché fu da più in alto che giunse l'ombra.

"L'ombra... avvolse la grande città come una notte senza stelle. Senza stelle, tranne una: nera, piccola, che cadde dall'ombra proprio verso il cuore della città. E là dove cadde, crebbe, nello spazio di un battito del cuore, un albero. Ma era un albero maligno: la sua altezza superava quella delle torri più alte, e la sua chioma era rossa come il fuoco, e immensa, mentre il tronco scintillava come se dovesse scaturirne un nuovo sole. Ma sarebbe stato un sole di morte; e fu la misericordia del sole a salvare il padre del padre di mio padre dalla visione di quella morte... che forse sarebbe stata anche la sua, se gli spiriti l'avessero colto al culmine della visione.

"Ma in quel momento la visione svanì, e lui seppe subito, con assoluta certezza, che quella era la sua ultima missione: la più importante che il Grande Spirito gli avesse mai assegnato. E perciò non perse un solo altro momento: raccolse il suo bastone e la sua sacca, e si incamminò..."

"Per la grande pianura!" (7)

"Per le colline!" (28)

"Per le montagne!" (29)

### 34

"Quando raggiunse la città dalle alte torri e vi entrò, era ormai giorno. La città era più popolata di mille villaggi; c'erano uomini, donne e bambini dappertutto, e correvano affaccendati da ogni parte, come le termiti

nel loro nido. Macchine rumorose viaggiavano nelle grandi strade ben pavimentate; le strade erano larghe, piene di luci nonostante fosse giorno. Il padre di mio nonno si fece strada in mezzo alla calca, che era frenetica e tumultuosa come nelle grandi feste di stagione, in cui si riuniscono a danzare i membri di molte tribù.

"E così si ritrovò in un grande spiazzo, più ampio dell'intero nostro villaggio: era il cuore della città. E fu allora che la visione si fece realtà. Risuonò un frastuono terribile, simile al miagolio di un enorme gatto, che sembrava provenire da ogni direzione; e il cielo si fece improvvisamente buio, e fu la notte, la notte senza stelle. E tutti rivolsero lo sguardo al cielo, dal quale, come aveva previsto la visione, cadde il grande seme nero, precipitando al suolo come un'aquila abbattuta da una freccia. Ma prima che potesse toccare terra, il padre del padre di mio padre sollevò le braccia, e lanciò un forte grido, che si perse nel rumore e nelle urla di terrore della folla...

"E in un battito del cuore l'albero di fuoco sbocciò e crebbe: alto più della più alta torre, immensa chioma rossa di fuoco ruggente, tronco sfolgorante come un nuovo sole...

"Ma la morte che esso portava non ebbe luogo. La parola pronunciata dal mio antenato aveva aperto la porta del mondo degli spiriti, e il seme vi era caduto attraverso, e così l'albero era sbocciato in quel mondo, e non nel nostro. Sopra la città dalle alte torri ne apparve solo l'immagine, perché la forza che eruppe dal seme era tanto grande da aver lasciato una traccia nel mondo degli uomini; una traccia visibile agli occhi, ma priva di ogni altro potere. E nel giro di pochi istanti, anch'essa scomparve per sempre, e sulla città tornò a splendere il

sole... (27)

### 35

"E così il padre di mio nonno vagò per ore e poi per giorni nella grande foresta, accompagnato dai versi e dagli occhi dei tanti animali, grandi e piccoli, che la popolavano, e molti dei quali oggi non la popolano più. Si cibò dei frutti che gli offrivano gli alberi e il terreno, e si abbeverò dell'acqua delle tante piccole polle e dei rigagnoli che dissetavano gli animali. Ma sapeva che ciò che cercava non erano le bestie; perciò si addentrò dove il bosco era sempre più fitto, seguendo il silenzio, lasciandosi alle spalle i suoni della vita...

"E giunse dunque ad una radura ombrosa. Intorno a lui c'era ora il silenzio, completo e avvolgente come la notte; di fronte a lui c'era un albero immenso, di un tipo che non aveva mai visto in tutta una vita di caccia e di insegnamenti nelle foreste. Sembrava ergersi fino al cielo, ed emanava una tenue luce; ma benché fosse grande come quello della sua visione, e forse anche di più, non era quello l'albero di fuoco. Si avvicinò, e posò le mani sul grande tronco, tanto grande che forse tutti gli uomini, le donne e i bambini della nostra tribù non sarebbero riusciti a circondarlo tutto.

"Allora, per un istante, la tenue luce che emanava dal legno sfoglorò come un sole, e il padre del padre di mio padre ebbe un'altra visione dell'albero di fuoco, ancor più nitida e terribile della prima; e il suo cuore fu colmo di terrore. Ma subito la forte luce si spense, e il suo cuore si placò. E poi i grandi rami dell'albero, grandi ciascuno come il tronco di una quercia adulta, cominciarono ad avvolgersi in coppie, formando dei legami, dall'uno e dall'altro fianco dell'albero, con il rumore di un'intera foresta che si libera dalle radici e si

abbatte al suolo. E quando ebbero finito, il mio antenato sentì di dover contare ciascuno di quei legami; ed erano cinque volte dieci su un lato del tronco, e altrettanti sull'altro lato. E allora l'uomo seppe quanto ancora era lunga la sua strada: cento leghe oltre la fine della foresta, seguendo sempre la luce, la luce del sole.

"Poi, d'improvviso, il padre del padre di mio padre fu assalito da un sonno più forte di quello che lo aveva colto dopo le giornate più lunghe e le cacce più difficili; e cadde addormentato, in un sonno vuoto e buio, come di morte. Non seppe mai per quanto durasse; ma quando riaprì gli occhi, non era più nella foresta (21)

### 36

"Come tu sai, nel cielo corrono dodici segni, e a ciascuno di loro appartiene una parte uguale del cielo. E così, quando tutti i segni sono passati nel cielo e il primo torna ad affacciarsi dietro il sole, allora è trascorso un intero anno.

"E come ricorderai, i tre gruppi di uomini che onorarono il padre di mio nonno quando partì dal villaggio contavano ciascuno dodici individui. Quegli uomini erano stati istruiti dal Grande Spirito per portare un messaggio al mio antenato: e con tre volte il numero dodici gli dissero che tre erano ancora gli anni che lui aveva da trascorrere nel mondo dei vivi, cosa che appunto fu. La fine della sua missione, dunque, non sarebbe stata anche la fine della sua vita; il saluto di quegli uomini era un buon auspicio... (38)

### 37

"E così, piccolo mio, il padre del padre di mio padre compì l'ultima missione che il Grande Spirito aveva in

serbo per lui. Il suo ritorno al villaggio fu molto più lento dell'andata, ma anche assai meno avventuroso... e le storie che ne riportò furono molto più gioiose, storie di uomini e di animali, di prati, di cieli e di acque...

"Aspetta, nonno!"

"Sì, bambino mio?"

"Anche tutte le prove che aveva affrontato durante il viaggio erano state messe sulla sua strada dal Grande Spirito, non è vero?"

"Naturalmente, piccolo. Ogni prova e ogni incontro, che un uomo lo sappia o no, è un dono del Grande Spirito."

"Ma allora, se avesse incontrato sulla sua strada più di un animale o più di un uomo, non avrebbe potuto voler dire che il Grande Spirito voleva comunicargli qualcosa di speciale?"

"Forse, bambino mio... ()

"O forse no... **(38)**

### **38**

"E qui finisce il racconto dell'albero di fuoco, bambino. Ti è piaciuto?"

"Sì, nonno! Mi piace sempre sentirlo!"

Una risata. "Sì, so che ti piace. Ti piace così tanto, che so di non essere l'unico a cui chiedi di raccontartelo."

Anche il bambino ride. "E' proprio così, nonno! Però... come lo racconti tu mi piace di più! Gli altri a volte mi

raccontano delle cose diverse!"

"Già, piccolo mio, ma questa è la natura di tutte le storie. Nessuno le ascolta allo stesso modo, e più passa il tempo e più una storia passa di bocca in bocca, più è difficile sapere come siano andate davvero le cose... e dunque, chissà?, forse la prossima volta persino io te la racconterò in modo diverso..."



## **LA DANZA DELLE OMBRE**

**gittes**



## Regolamento

### Premessa:

Per affrontare l'avventura dovrai dotarti di due dadi a sei facce, una matita e del registro a pag. 2, sul quale annotare le tue caratteristiche, gli oggetti che possiedi e l'andamento dei combattimenti.

### Caratteristiche e specializzazione del personaggio:

Il personaggio da te interpretato è un ladro professionista appartenente alla gilda dell'ombra, pertanto sei dotato di varie doti, acquisite faticosamente nel corso di svariati anni di addestramento, quali muoverti silenziosamente, borseggiare, scassinare serrature e disattivare trappole.

Inoltre gli affiliati più capaci si sono specializzati in specifici allenamenti che gli hanno resi particolarmente abili in determinate caratteristiche, oltre a dotarli, in alcuni casi, di determinati poteri.

Pertanto possiedi le seguenti caratteristiche:

- Combattività: indica la tua forza fisica e la capacità nel combattimento con le armi.
- Destrezza: indica una serie di attributi fisici come agilità, riflessi, abilità motorie, equilibrio, ecc...
- Vitalità: indica la tua condizione di salute, quando questo punteggio arriva a 0 vuol dire che sei morto.

Il punteggio assegnato alle caratteristiche suddette è determinato in base alla specializzazione che sceglierai; tieni presente che i punteggi possono cambiare nel corso della partita, ma non possono in nessun caso superare il punteggio iniziale.

Nel corso dell'avventura ti capiterà di dover mettere alla prova le tue caratteristiche, in questo caso dovrai tirare due dadi e confrontare il risultato ottenuto con il punteggio della caratteristica in esame: se il punteggio

dei dadi è inferiore o uguale al punteggio della caratteristica hai superato la prova, se invece il punteggio dei dadi è superiore al punteggio della caratteristica hai fallito la prova.

Le specializzazioni che puoi scegliere sono le seguenti:

**Combattente:** Hai avuto un particolare allenamento che ha accresciuto la tua forza fisica, l'abilità al combattimento con le armi e la resistenza ai colpi nemici; pertanto la tue caratteristiche hanno i seguenti punteggi:

Combattività: 9      Destrezza: 7      Vitalità: 28

**Acrobata:** Il duro addestramento svolto ti ha dotato delle capacità di un acrobata. La tua elevata agilità ti permette di compiere salti mortali e capriole acrobatiche, oltre a migliorare la destrezza, il movimento furtivo, la velocità ed i riflessi; pertanto la tue caratteristiche hanno i seguenti punteggi:

Combattività: 7      Destrezza: 9      Vitalità: 22

**Illusionista:** Nel corso della gioventù il tuo vecchio mentore Ralph ti ha insegnato tutti i trucchi del prestigiatore, pertanto sei capace di renderti invisibile nell'ombra e riesci ad esercitare le doti di un ventriliquo, inoltre con il trascorrere del tempo hai scoperto di possedere dei poteri mentali di telecinesi: se ti concentri a sufficienza riesci a spostare oggetti di modeste dimensioni senza toccarli; se scegli questa specializzazione la tue caratteristiche hanno i seguenti punteggi:

Combattività: 7      Destrezza: 7      Vitalità: 22

### Combattimento:

Il combattimento si svolge nella seguente maniera:

- Calcola la tua forza di attacco tirando due dadi ed aggiungendo i tuoi punti di combattività;
- Calcola la forza di attacco del tuo avversario tirando

- due dadi e aggiungendo i suoi punti di combattività;
- Se la tua forza di attacco è superiore a quella del tuo avversario lo hai ferito, al contrario se è la sua forza di attacco ad essere superiore alla tua, sei tu ad essere rimasto ferito nello scontro. Se le forze di attacco risultano pari nessuno dei contendenti è rimasto ferito.
  - Il danno subito (da sottrarre al punteggio di vitalità) è determinato dalla differenza tra le due forze di attacco;
  - Il combattimento procede con un altro scontro fin-tanto il punteggio di vitalità di uno dei contendenti arriva a 0, determinando la morte del tuo avversario ed il proseguo della storia o la tua morte ed il termine dell'avventura.

### Equipaggiamento:

Sei in viaggio disponendo dello stretto necessario: indossi un'armatura di pelle, un mantello e porti uno zaino in cui riporre gli oggetti e le provviste che potresti eventualmente trovare nel corso dell'avventura.

All'inizio di questa avventura sei armato con una spada corta e un pugnale da lancio.

Alla cintura porti appesa una borsa che contiene il denaro (attualmente hai con te 10 monete d'oro).

Gli oggetti e le armi che potrai recuperare saranno indicati nel testo con il carattere *corsivo*.

## Registro del personaggio

specializzazione	combattività	destrezza	vitalità
□ combattente	9	7	28
□ acrobata	7	9	22
□ illusionista	7	7	22

**oggetti:**

vitalità attuale:

0 = morto

armi:

borsa:

## Registro di combattimento

**Combattenti:**

#### **Combattività:**

**Vitalità:**

Briess

1

Driss

1

Driss

1

Driss

1

Drlss

100

Driss

1

## Prologo

Il tuo nome è Driss e sei un ladro della gilda dell'ombra della città di Selden, capitale della regione di Corintas ed alla sola gilda devi la tua lealtà, fintanto che non trovi qualcuno disposto a pagare bene per averla...

L'ultimo incarico ricevuto ti ha condotto nella regione di Fearn, un territorio prevalentemente collinare situato ad est della tua patria ed amministrato dal conte Duncan.

Ti stai dirigendo nella città fortificata di Tauern un avamposto al confine occidentale, sei sulla strada del ritorno da un'impegnativa missione che ti ha visto violare proprio le porte del palazzo reale, e con esito favorevole visto che ora rechi con te una preziosa gemma, di colore verde smeraldo, appartenente a Malcolm il mago di corte.

Non è stata una missione facile, visto che la reggia era piena di guardie e sistemi di sicurezza, ma la tua abilità è stata premiata e sei entrato in possesso del prezioso manufatto... poi quanto valga veramente e se abbia poteri magici lo ignori, ma la persona che ti ha ingaggiato ti ha consegnato 500 monete d'oro e ne ha promesse altre 4.500 a lavoro compiuto e questo ti permette di non farti troppe domande.

Controlli il contenuto della tua borsa e conti poche monete, per la missione è bene viaggiare con poco denaro per non dare nell'occhio e comunque saranno sufficienti per sostenere gli ultimi giorni di viaggio e poi a Tauern hai intenzione di fermarti solo per poche ore, giusto il tempo di completare l'incarico ricevuto.

Ormai sei prossimo a raggiungere la città che si staglia sulla cima della collina con le sua imponenti mura fortificate dotate di massicce torri di avvistamento; mancano pochi minuti al tramonto e questo ti permetterà di varcare la soglia al calar delle tenebre in maniera da garantirti maggior protezione dagli sguardi indiscreti.

Per precauzione comunque ti volti indietro per accertarti che non ci sia nessuno a seguirti, non pensi che Malcolm abbia accettato di buon grado il furto della pietra e potrebbe aver mandato qualcuno a recuperarla, negli ultimi giorni poi ti senti particolarmente inquieto e temi di veder scorgere all'orizzonte un drappello di soldati al tuo inseguimento.

Decidi di affrettare il passo, ansioso di completare il tuo compito: devi incontrarti con Luther, l'oscuro figuro che ti ha ingaggiato per questa missione; l'appuntamento è a mezzanotte presso le mura nord all'interno della città, dove consegnerai il monile in cambio della favolosa ricompensa.

All'interno della città ti aspetta inoltre Daske, anch'esso un adepto della gilda dei ladri, il suo compito, dietro una piccola percentuale del bottino, è quello di assicurarti assistenza nel corso dello scambio e di procurarsi un carro per trasportare l'oro a Selden.

Lasci i tuoi pensieri quando giungi alle porte della città, le guardie non sembrano molto interessate a te e stanno seguendo le operazioni di transito dei carri merci dei contadini che lasciano la città dopo la giornata di mercato; ti guardi un'altra volta indietro e poi varchi il portale di ingresso, vai al paragrafo **1**.

## 1

Le tremolanti luci delle torce illuminano la tua sagoma che attraversa le porte est della città, furtivamente ti guardi intorno ma la tua venuta non sembra aver destato particolarmente attenzione; le due guardie stanno discutendo con un mercante che si lamenta della postazione defilata che ha ricevuto il suo banco quella mattina e minaccia di non pagare la concessione se per il giorno seguente non gli assegneranno un posto migliore.

Decidi di muoverti prima che le guardie possano farti qualche domanda sul motivo della tua venuta.

La città di Tauern si sviluppa interamente dentro alle sua massacce mura, il tessuto insediativo si articola in un dedalo di vie che dipartono dall'asse viario principale che collega le due porte di accesso.

Lungo il viale principale si attestato dei palazzi di una certa importanza, mentre nelle vie laterali sono invece presenti delle abitazioni di modeste dimensioni, alcune in fatiscente stato di conservazione.

Nel frattempo è interamente sceso il buio e la temperatura è iniziata a calare; alzi il bavero del mantello per ripararti dal vento e procedi lungo il viale principale.

Hai appuntamento con Daske tra circa due ore alla locanda “Il calice dorato”, per aggiornarvi sugli eventi e recarvi insieme all’incontro con Luther con il quale barratterai il frutto del tuo adito furto con un bel po’ di oro. Ritieni che vagare per la città sarebbe troppo imprudente e potrebbe attirare l’attenzione delle guardie, pertanto decidi di scegliere una meta:

Se vuoi andare alla locanda “Il calice dorato” e nell’attesa dell’appuntamento scolarti un paio di birre, che ti rinfrancheranno dopo la lunga camminata o provare a guadagnare qualche moneta giocando a dadi, vai al **31**;

Se vuoi cercare direttamente Daske, dirigendoti verso la sua abitazione, per accertarti che tutto stia procedendo bene, vai al **23**;

Se invece vuoi recarti al mercato nella piazza principale, dove provare a reperire qualche oggetto utile, vai all'**8**.

## 2

Ti ritrovi in un vicolo oscuro e maleodorante e decidi di nasconderti nell'ombra di un androne per valutare la situazione e capire se qualcuno ti ha seguito.

Passano alcuni minuti senza che succeda niente e stai valutando l'intenzione di muoverti per recarti all'appuntamento, orami prossimo, con Luther, quando la porta, alla quale sei appoggiato, si spalanca ed una mano ti afferra la spalla trascinandoti dentro.

Il locale è completamente buio e puoi solo scorgere il profilo del misterioso personaggio che ti trattiene.

Se decidi di attaccare la sagoma prima che questa ti colpisca nelle tenebre, vai al **32**;

Se invece cerchi di individuare l'identità dell'ombra che ti si para davanti, anche se questo potrebbe esporti ad un facile attacco, vai al **17**.

## 3

Estrai la spada dal fodero e con un calcio spalanchi la porta facendo irruzione nella stanza.

I soldati rimangono sorpresi della tua apparizione e decidi di sfruttare la situazione attaccando immediatamente quello più vicino.

Soldato: Combattività: 6 Vitalità: 25

Per i primi due scontri del combattimento aggiungi 2

punti alla tua combattività per l'effetto sorpresa.  
Al termine del combattimento fai il conto del numero di scontri sostenuti:

Se hai impiegato sei o meno scontri per uccidere il soldato, vai al **30**;

Se invece hai impiegato sette o più scontri, vai al **20**.

#### 4

Con un movimento convenuto pieghi il polso e ti fai scivolare in mano il pugnale da lancio, fortunatamente il cerchio di fuoco che circonda il mago lo rende maggiormente visibile al tuo attacco.

Se nel corso dell'avventura ti sei procurato ulteriori pugnali, puoi lanciarli tutti in sequenza: metti alla prova la tua destrezza per ogni pugnale che tiri, se hai successo ogni colpo messo a segno causa al tuo avversario un danno pari al lancio di un dado + 2 punti (segna il danno apportato a Luther a margine del tuo registro); inoltre se sei riuscito a ferire Luther vedi scomparire la barriera di fuoco che lo circonda (prendine nota per il proseguo dello scontro).

Se almeno un pugnale riesce ad andare a segno L Luther è tuo alleato in questo combattimento, vai **27**;

Se invece non riesci a ferire il mago o affronti il combattimento da solo, Luther ti attacca pronunciando un incantesimo, vai all'**11**.

#### 5

Sir Roger si tranquillizza all'istante quando l'oste gli

serve il boccale di birra da te gentilmente offerto (sottrai 1 moneta d'oro dalla tua borsa).

L'ira che marcava i suoi lineamenti ha lasciato il posto ad un largo sorriso: "voglio raccontarti cosa mi è capitato ieri sulla strada mentre provenivo da Selden..." ed inizia a narrarti un'altra storia incredibile che ha lui stesso come protagonista.

Fai però poca attenzione alle parole del tuo nuovo amico, in quanto stai iniziando a preoccuparti per Daske, avrebbe dovuto raggiungerti alla taverna già da diverso tempo.

Stai valutando l'idea di andare a cercarlo presso la sua abitazione, il tempo stringe e tra poco meno di un'ora dovrà incontrarti con Luther.

Intanto Sir Roger ha terminato il suo racconto e dopo aver salutato calorosamente te e gli altri avventori si avvia barcollando verso l'uscita del locale.

Sei in procinto di alzarti ed andartene anche te quando le porte della taverna si spalancano ed irrompe un gruppo di soldati. Ne conti una decina, non possiedono però i colori della guardia cittadina, bensì le uniformi del palazzo ducale; quindi individui la persona che le conduce, si tratta di un cavaliere in armatura, alto e dalla costituzione imponente: è Strider uno dei luogotenenti del conte Duncan.

Hai avuto modo di imbatterti in lui nel corso della tua sortita al palazzo reale, nel vostro precedente scontro si è rivelato un avversario formidabile, ma grazie alla tua astuzia sei riuscito ad averne la meglio. Deve essere stato inviato per recuperare la gemma ed ucciderti, promessa che ti ha più volte ribadito, colmo di rabbia, mentre riuscivi a fuggire dal palazzo.

Le guardie iniziano ad ispezionare il locale e capisci che presto ti individueranno, quando il fracasso proveniente da un tavolo collocato nel centro della stanza di ingresso catalizza l'attenzione di tutti.

E' Sir Roger che, completamente sbronzo, ha perso

l'equilibrio ed è rovinato sopra un tavolo da gioco, scatenando l'ira dei quattro giocatori. Ne consegue un concitato parapiglia al quale Strider ed i suoi soldati cercano prontamente di porvi rimedio.

Decidi di sfruttare la situazione e grazie alle tue doti furtive ed all'affollamento del locale riesci ad imboccare l'uscita sul retro senza essere notato, vai al **2.**

## 6

Rapidamente imbocchi la scalinata che, percorrendo parallelamente il muro di cinta, conduce alla sommità dei bastioni.

I soldati si sono intanto ripresi dal violento attacco del mago e fanno partire una scarica di frecce, la maggior parte ha come bersaglio lo stesso Luther, ma alcune sono indirizzate verso di te!

Fai una prova di destrezza per vedere se esci indenne dall'attacco, se fallisci vieni ferito ad un braccio da una freccia, pertanto lancia un dado per determinare il danno subito da sottrarre alla tua vitalità. Mentre corri a perdifiato sulla gradinata, senti le grida di dolore dei soldati provenire la basso, l'esito dello scontro sembra segnato. Giunto alla cima del bastione ti volti per valutare la situazione nella piazza sottostante. Luther ha eretto un cerchio di fuoco intorno a se per proteggersi dagli attacchi dei soldati, i quali giacciono per la maggior parte feriti o morti a terra; tre di loro stanno ancora combattendo disperatamente cercando di oltrepassare le sue difese per colpirlo.

Vieni raggiunti da due guardie della città, probabilmente assegnate alla ronda delle mura, che assistono sbigottite allo sconcertante spettacolo che avviene sotto di loro e decidono di correre a chiedere rinforzi.

Nella piazza non c'è traccia di Strider e ti balza il cuore in gola quando lo individui, sta percorrendo velocemente la scalinata al tuo inseguimento.

Se vuoi provare a nasconderti dietro ad alcune casse, sistemate vicino a dove ti trovi, per attaccarlo di sorpresa quando giunge sul bastione, vai al **18**;

Se invece decidi di attenderlo a piè fermo per cercare di parlare con lui, vai al **26**.

## 7

No, non può finire in questa maniera, pensi. Stai recuperando possesso della tua volontà, probabilmente è merito dei poteri mentali che hai sviluppato grazie agli insegnamenti del tuo vecchio mentore Ralph.

Luther è in piedi davanti a te ridendo sguaiatamente per il successo ottenuto, ormai non ti ritiene più un pericolo.

Ti guardi attorno, la tua spada è lontana diversi metri e non riuscirai mai a raggiungerla prima che Luther ti uccida.

Stendi la mano nella direzione dell'arma e concentri su di essa le tue capacità cinetiche.

Vedi prima la lama muoversi leggermente, poi con uno scatto balza verso il tuo palmo aperto.

Luther sgrana gli occhi per la sorpresa quando con un unico movimento afferrì l'arma in volo e la affondò nel suo petto. Il malvagio stregone lascia cadere a terra il suo bastone e la pietra verde, quindi indietreggia cercando di estrarre la lama che lo ha trafitto, vai al **40**.

## 8

Percorri il viale principale che a circa metà del suo percorso immette nell'ampia piazza centrale.

Dopo il tramonto sono rimasti ben pochi banchi, anch'essi in procinto di smobilitare.

Ti guardi attorno e individui alcuni oggetti che potreb-

bero tornarti utili:

- una *corda con rampino*, al prezzo di 6 monete d'oro;
- una *lampada ad olio*, al prezzo di 5 monete d'oro;
- una *pozione di guarigione*, puoi berla in qualsiasi momento, tranne che nel corso di un combattimento, ti permette di recuperare 4 punti di vitalità, al prezzo di 8 monete d'oro;
- un *pugnale da lancio*, da aggiungere a quello che già hai, al prezzo di 7 monete d'oro.

C'è troppa poca gente per tentare un furto e poi non vuoi rischiare di comprometterti per così poco, pertanto con le tue ultime 10 monete d'oro puoi permetterti un solo oggetto; questi mercanti sono dei veri ladri!!!!

Se decidi di effettuare l'acquisto annota l'oggetto ed aggiorna il numero di monete che ti rimangono.

Quindi scegli la tua prossima destinazione:

Se decidi di inoltrarti in una via laterale, che se non ricordi male conduce alla abitazione di Daske, vai al **23**;

Se invece vuoi raggiungere la locanda, come precedentemente concordato, vai al **31**.

## 9

Estrai dalla camicia l'amuleto e lo poni a protezione del tuo petto.

Speri che funzioni veramente perché in caso contrario difficilmente avrai l'occasione di portare le rimostranze al vecchio che te lo ha regalato.

Luther sorride vedendoti inerte davanti a lui, quindi ti punta contro la pietra scarlatta che brilla alla sommità del suo bastone e pronuncia alcune parole arcane.

Vedi il colore della pietra aumentare di intensità e pochi attimi dopo una serie di dardi energetici scaturiscono da essa, dirigendosi verso di te!

Paralizzato dal panico scorgi che il tuo amuleto ha ini-

ziato ad emettere una tenue luce bianca.

I dardi dirigono proprio verso il tuo petto ma vengono assorbiti dal amuleto lasciandoti praticamente illeso; pochi attimi dopo la luce emessa dal medaglione cresce di intensità e sprigiona un lampo di energia diretto verso Luther.

Il mago grida di orrore quando viene investito dalla potenza del suo stesso incantesimo, che causa al tuo avversario un danno pari al lancio di 2 dadi + 3 punti (segni il danno apportato a Luther a margine del tuo registro).

Il tuo attacco ha inoltre deconcentrato Luther dall'incantesimo protettivo che aveva precedentemente lanciato e vedi la barriera di fuoco rapidamente estinguersi (prendine nota per il proseguo dello scontro).

Esami l'amuleto ed osservi che ha superficie completamente annerita, deduci che deve avere momentaneamente esaurito il suo potere e non potrai più servirtene nel proseguo del combattimento.

Se Strider è tuo alleato in questo scontro, vai **27**;

Se invece affronti il combattimento da solo, vedi Luther riprendersi dal tuo attacco e farsi avanti per lanciare un altro incantesimo, vai all'**11**.

## 10

Il drappello di soldati che sta sopraggiungendo è troppo numeroso e difficilmente riuscirai a sopravvivere, estrai comunque la spada promettendoti di vendere cara la pelle. Ti stai preparando a sostenere il disperato combattimento, quando senti qualcosa caderti sulla testa... alzi gli occhi e vedi una corda! Arriva dalla balconata che percorre i bastioni.

Senza pensarci due volte ti arrampichi agilmente prima che i soldati ti raggiungano.

Giunto in cima una mano ti afferra e ti porta al sicuro sul ballatoio, è Daske!

“Grazie Daske” esclami, “questa volta mi hai tolto veramente da un bell’impiccio, adesso dobbiamo lasciare il prima possibile questa città, la pietra che ho rubato scotta parecchio”.

“Non c’è alcun problema Driss”, risponde il tuo compare “tra poco il nostro amico Luther si sbarazzerà dei soldati e noi potremo completare il nostro affare”.

“No Daske, non hai capito, il mago non è affatto nostro amico, ha cercato di uccidermi, dobbiamo andarcene prima che termini il combattimento con i soldati”.

Daske ti risponde ripetendo con tono monotono quanto detto precedentemente. Lo osservi con attenzione e vedi che i suoi occhi sono vitrei; non capisci cosa abbia il tuo compagno ma adesso non hai tempo di occuparti di lui, devi salvarti la pelle.

Ti sporgi dal balcone cercando di capire come procede il combattimento nella piazzetta, quando senti gridare alle spalle: “Driss attento”, fai in tempo a girarti per vedere il pugnale di Daske calare su di te: metti alla prova la tua destrezza per stabilire se riesci a schivare il colpo:

Se fallisci la prova di destrezza, Daske riesce a conficcarti la lama in gola uccidendoti all’istante.

Se superi la prova di destrezza riesci grazie ai tuoi prodigiosi riflessi a schivare l’attacco, quindi con un colpo alla tempia metti fuori combattimento Daske.

Non riesci a stabilire se essere più sorpreso dall’attacco di Daske o dall’apprendere che è stato Strider ad avvertirti.

Il cavaliere si avvicina e ti dice: “il tuo compare ha avuto la sfortuna di imbattersi in Luther e adesso è sotto l’influenza del suo malvagio potere”.

Guardi con circospezione il cavaliere di Fearn, quando questo risponde alla domanda che stavi per porgli: “non

ti ho salvato perché mi stai simpatico, ma perché ho bisogno di tutto l'aiuto possibile per fermare quel dannato stregone".

Prima di proseguire ispezioni il corpo privo di sensi di Daske, trovi un *pugnale lancio* e un *pozione di guarigione* che ti permette di recuperare 4 punti di vitalità (puoi berla in qualsiasi momento, tranne che nel corso di un combattimento).

Vai al **26**.

## 11

Luther brandisce il suo bastone magico dal quale scaturisce una sfera infuocata. Riesci appena in tempo a balzare da un lato per non venirne travolto, ma sei comunque investito dallo spostamento d'aria causato dalla deflagrazione che ti scaglia lontano diversi metri facendoti sbattere contro il muro di cinta (subisci un danno pari al lancio di 1 dado + 3).

Ancora stordito dal colpo ricevuto cerchi di individuare il tuo avversario tra l'acre fumo che ha causato l'esplosione.

Quando il fumo si dirada vedi Luther fermo nel medesimo punto dove si trovava prima, ha alzato il bastone verso il cielo e sta intonando una strana nenia.

Devi agire velocemente balzare addosso al malvagio stregone prima che abbia modo di terminare l'incantesimo.

Fai per alzarti in piedi ma vieni colto da un improvvisa stanchezza, senti gli arti pesanti e non riesci a controllarli.

Ti rendi conto che l'incantesimo ha iniziando a fare effetto quando senti nella tua mente la voce di Luther chiamarti per nome. Lo stregone sta cercando di ammaliarti e condizionarti al suo volere.

Devi fare appello a tutta la tua volontà e alle forze che ti rimangono per bloccare l'incantesimo.

Quanti punti di vitalità ti sono rimasti?

Se hai 10 o più punti di vitalità riesci a contrastare l'incantesimo, quindi balzi in piedi e ti lanci nell'attacco decisivo contro Luther, vai immediatamente al **15**;

Se invece ti rimangono meno di 10 punti di vitalità sei troppo stanco per opporre resistenza al controllo mentale; Luther ti impedisce mentalmente l'ordine di inchinarti di fronte a lui e di porgergli la pietra.

Obbedisci alla sua richiesta, quindi rimani passivo ad osservare Luther che lentamente si avvicina. Con un calcio allontana la tua spada, quindi si china su di te e prende dalle tue mani la pietra verde appartenuta a Malcolm.

Con la pietra stretta in pungo alza le braccia al cielo esultando della sua vittoria.

Se possiedi la specializzazione "illusionista" vai al **7**; altrimenti non puoi fare altro che continuare a prestare obbedienza al tuo nuovo padrone quando ti ordina di gettarti dai bastioni. La tua vita si conclude così.

## **12**

Entri nel granaio attiguo alla taverna e spranghi rapidamente la porta, rimanendo in silenzio per cercare di capire cosa stia succedendo all'esterno.

Dalle voci concitate provenienti dalla strada capisci purtroppo di essere stato individuato dai soldati di Strider.

I tuoi inseguitori non ci metteranno molto a sfondare la porta e decidi di prendere l'uscita che intravedi sul retro del fabbricato.

Stai per raggiungere la porta quando questa si spalanca ed irrompe uno degli uomini che ti stanno dando la caccia!

Non hai tempo di affrontarlo perché presto arriveranno

anche i suoi compagni e rimanere nel granaio si rivelerbbe una trappola mortale, pertanto decidi di caricarlo a testa bassa per guadagnarti l'uscita sul vicolo.

Il soldato ha un punteggio di Combattività pari a 7, devi effettuare un unico scontro di combattimento:

Se vinci lo scontro, riesci a travolgere il soldato e trovare scampo nel labirinto di vicoli che conducono verso la piazza del mercato, vai immediatamente al **2**;

Se invece perdi lo scontro o ottenete la medesima forza di attacco, il soldato riesce ad immobilizzarti fino all'arrivo del resto del gruppo. Strider recupera la pietra che hai rubato ed ordina ai suoi uomini di condurti in catene al palazzo del duca; ti attende un soggiorno molto lungo presso le segrete.

Forse un giorno riuscirai ad evadere ma intanto la missione che ti era stata assegnata è fallita.

### 13

Strider è aggrappato al bordo del bastione e guarda in basso verso il cortile sottostante, quindi si rivolge verso di te che nel frattempo ti stai avvicinando per finirlo: "Ci rivedremo!" E con queste parole si lascia andare nel vuoto.

Sbalordito ti affretti a sporgerti oltre la balaustra per osservare il destino del tuo avversario e capisci la motivazione della sua azione. Vedi il cavaliere precipitare nel vuoto per poi sprofondare in un ammasso di balle di fieno ammucchiate a ridosso delle mura.

Maledizione pensi, proprio sotto le stalle della città dovevamo combattere!

Ti occuperai di lui più tardi, adesso devi pensare a Luther, sconfiggere lo stregone non sarà altrettanto facile.

Vai al **22**.

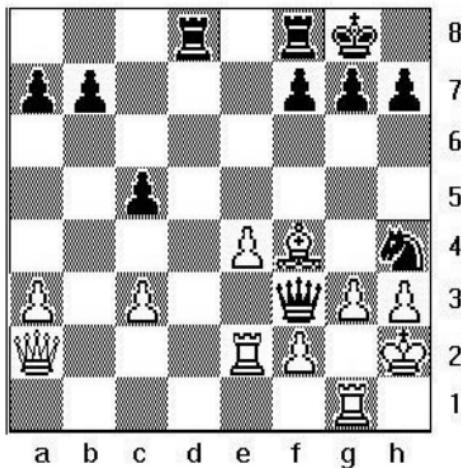
**14**

Il vecchio ti sorride benevolo quando gli proponi una partita e già pregusti una facile vittoria, rimani però di sasso quando questo prende da una mensola vicina una scacchiera e la dispone sul tavolo; forse gli scacchi non è il gioco che ti aspettavi!

Puoi rinunciare a giocare ed andare a sederti al bancone, in questo caso vai immediatamente al **25**;

Oppure puoi accettare la sfida, in questo caso ha inizio la partita: il vecchio utilizza i pezzi bianchi, te i neri.

Dopo vari turni di gioco, nei quali ribatti abilmente le mosse del tuo avversario, la situazione che viene a presentarsi sulla scacchiera è la seguente:



E' il tuo turno di muovere (ricorda che utilizzi i pezzi neri) e devi decidere la mossa da fare.

Annotala sul tuo registro e poi vai al **38**.

**15**

Luther allarga le braccia e lascia che il vento increspi il

suo nero mantello.

Vedi la punta del suo bastone, dove si trova la pietra, accendersi di un innaturale fuoco, quindi inizia a roteare quest'arma con incredibile abilità.

Dovrai affrontarlo in un mortale combattimento corpo-a-corpo.

Luther (armato di bastone del potere): Combattività: **12** Vitalità: 40 (meno i punti persi precedentemente)

Se Luther è tuttora difeso dalla barriera infuocata, per ogni scontro sostenuto contro di lui (a prescindere d risultato) dovrai sottrarre 2 punti alla tua vitalità per le bruciature inflitte dal fuoco.

Nel corso del duello Luther cerca di bloccarti con l'incantesimo paralizzante, pertanto ogni due scontri di combattimento devi mettere alla prova la tua combattività per valutare se riesci a sfuggire al suo potere.

Se la prova riesce puoi proseguire il combattimento;

Qualora invece tu fallisca la prova, Luther riesca ad incantarti, non continuare il combattimento ma vai immediatamente al **21**;

Se miracolosamente riesci a vincere questo combattimento, vai al **40**.

### **16** (fig. 1)

Ti trovi alla base del bastione nord della città, in una piccola piazzetta nella quale confluiscono tre strette strade; dal fondo della piazza si diparte una scalinata che conduce ai bastioni.

Le campane hanno scandito il passaggio della mezzanotte già da diversi minuti e inizi a preoccuparti, se il mago non si presenta all'appuntamento dovrai cercare

di piazzare la gemma al mercato nero e questo potrebbe voler dire maggiori rischi e un minor ricavo.

Per quanto tu possa essere all'erta nel cercare di percepire movimenti o rumori che rivelino il sopraggiungere di altre persone, vieni completamente preso di sorpresa dalla manifestazione che rivela la venuta del mago.

Per un attimo hai come l'impressione che porzione delle ombre che si proiettano sulla strada si muovano nella tua direzione, andando a confluire nel medesimo punto; quindi si riuniscono per formare una sorta di cappa oscura dalla quale scorgi il volto di Luther.

In pochi secondi ti rendi conto di essere di fronte all'imponente sagoma del mago che si staglia contro pallido disco lunare. Incroci il suo sguardo e i suoi occhi grigi ti fissano con fare interrogatorio come a volerti leggere l'anima.

Come per la prima volta che lo hai incontrato questo misterioso personaggio ti mette a disagio, dal suo aspetto sembrerebbe avere solo qualche anno più di te, ma dal tono della voce e dai suoi occhi giureresti che sia molto più anziano.

“Ben ritrovato ladro” esclama “sento che hai portato a compimento il tuo incarico e che porti con te l'oggetto che desidero”. “Si ho fatto quanto mi hai chiesto” gli rispondi “ho recuperato la pietra e voglio credere che anche tu abbia fatto la tua parte procurandoti il resto delle 5.000 monete d'oro che mi hai promesso”.

“Eccellente, eccellente, ho sempre sostenuto che non c'è niente di più fidato quanto un uomo la cui fedeltà possa essere comprata con dell'oro, ma adesso consegnami la pietra poi provvederò a ricompensarti adeguatamente”. Cerchi di rimanere freddo e sostenere il suo sguardo ma senti crescere dentro di te una certa inquietudine: “no Luther prima dammi il mio oro, dove si trova? lo farai apparire dall'ombra come hai fatto per te?”

Vedi Luther estrarre da sotto le vesti un bastone di legno intarsiato sul quale è montata una pietra di colore

rosso fuoco delle dimensioni e dalla forma simili a quella che hai rubato.

“Rilassati ladro, rilassati, vedi quando entrerò in possesso della pietra che hai abilmente sottratto a Malcolm diventerò uno dei maghi più potenti di Fearn, sarò in grado di schiacciare Malcolm e chiunque altro si metterà sulla mia strada” e poi aggiunge “a te comunque non servirà alcuna moneta d’oro nel posto in cui sto per mandarti”!

Nel mentre pronuncia queste parole lo senti intonare alcuni strani vocaboli a te sconosciuti.

Decidi di non poter sostenere oltre questa situazione e cerchi di afferrarlo per fargli capire che non stai affatto scherzando, ma quando fai per muoverti ti rendi conto di essere completamente paralizzato, il mago deve aver utilizzato uno dei suoi malvagi incantesimi!



(fig. 1) vedi le ombre riunirsi e formare una sorta di cappa oscura dalla quale scorgi il volto di Luther

Gli occhi del mago e la pietra incastonata sul suo bastone brillano di un'intensa luce rossa mentre lentamente si avvicina a te.

Imponente osservi la sua ossuta mano avvicinarsi alle tue vesti per cercare la pietra quando con la coda dell'occhio vedi dei movimenti nella piazza antistante e un dardo sibila a pochi centimetri dalle vostre teste, spezzandosi contro il muro.

“Luther!” senti gridare dalla tua sinistra, “ero sicuro che c’eri te dietro questo furto!” è la voce di Strider, lui e i suoi uomini stanno facendo irruzione nella piazzetta.

Senti gli effetti dell’incantesimo del mago allentarsi, l’intromissione di Strider ha rotto la sua concentrazione e adesso deve occuparsi dei nuovi arrivati.

“Strider felice di vederti, vedo che Malcolm ha mandato i suoi lacché a recuperare la pietra, ma giungete tardi tra poco sarà in mano mia e te e il tuo padrone sarete annientati”, dice il mago, quindi lo vedi puntare il bastone e scagliare una palla di fuoco verso il gruppo di soldati.

Strider e diversi soldati riescono a scansarsi sparagliandosi nella piazza, ma due di essi non sono altrettanto fortunati e vengono completamente carbonizzati. Decidi che rimanere equivale ad un suicidio e approfittando della distrazione di Luther cerchi di trovare una via di fuga:

Se provi a raggiungere il vicolo più vicino, cercando di evitare le guardie che si parano dinanzi, vai al **39**;

Se invece desideri salire sui bastioni percorrendo la scalinata dietro di te, vai al **6**.

nombra intravedi un volto amico, è Daske!

“Maledizione Daske, sei impazzito, stavo per attaccarti” gli rispondi, “ma dove diavolo eri finito, perché non sei venuto come concordato alla locanda ?”

“I soldati del duca ti stanno dando la caccia, sono venuti a prendermi a casa per chiedermi di te; mi ha interrogato il loro comandante, un cavaliere di nome Strider, purtroppo ho dovuto dirgli del nostro appuntamento, altrimenti mi avrebbe ucciso”.

Alla luce della lampada scorgi dei lividi sul suo volto e delle chiazze di sangue che gli imbrattano i vestiti.

Pensi comunque che Daske non è mai stato un valoroso, quindi non deve averci poi messo molto a rivelare a Strider il vostro piano, la prossima volta dovrai sceglierli un compagno più fidato... decidi tuttavia di non creare contrasti in un momento simile.

“Ok Daske, ok, fortunatamente me la sono cavata come sempre... ma come hai fatto a liberarti?”.

Vedi un flebile sorriso sul volto di Daske, è contento che non ce l'hai con lui e risponde alla tua domanda:

“Quando gli ho rivelato del nostro incontro si sono precipitati tutti alla taverna, lasciandomi custodito da due idioti, non dimenticherò le loro facce sbalordite quando mi hanno visto sfondare la finestra e fuggire come un fulmine in strada, quindi mi sono precipitato qui, sperando di intercettarti prima di loro”.

Rifletti su quanto appreso da Daske... Come facevano i soldati del duca a sapere che la vendita della pietra sarebbe avvenuta a Tauern? E come hanno fatto a rintracciare Daske? Non puoi far altro che dedurre che qualche membro della gilda vi abbia tradito. Quando tornerai a Selden ti dovrà occupare di questa faccenda. Adesso però devi preoccuparti di completare la missione e consegnare la gemma a Luther, la situazione a Tauern sta iniziando a farsi incandescente e prima concludi l'affare, prima potrai andartene con l'oro che ti ha promesso.

Con Daske al tuo fianco attraversi i vicoli della città in direzione dei bastioni nord, luogo dell'incontro con Luther. Giungete sul posto dopo circa mezz'ora di cammino e concordate di separarvi, te incontrerai il mago e procederai allo scambio mentre Daske ti sorveglierà sui bastioni pronto ad intervenire in caso di problemi.

Poi concluso l'affare vi ritroverete davanti alle stalle, dove caricherete l'oro sul carro reperito da Daske.

Vai al **16**.

## 18

Rapidamente spegni la lampada che illumina la zona in cui ti trovi, in questa maniera riuscirai a portare il tuo assalto coperto dal buio (se vuoi puoi tenere la *lampada ad olio* e segnarla nel tuo inventario).

Quindi riparato dietro le casse vedi Strider raggiungere la balconata che percorre la sommità del bastione.

Si guarda intorno alla ricerca delle tue tracce, decidi di attaccarlo adesso!

Con un balzo gli sei addosso e cerchi di spingerlo verso la ringhiera per farlo precipitare nella piazza sottostante.

Strider: Combattività: 8 Vitalità: 26

Per i primi due scontri del combattimento aggiungi 3 punti alla tua combattività per l'effetto sorpresa.

Quando la vitalità di Strider è ridotta a 10 punti o meno riesci nel tuo tentativo e con un abile finta lo scaraventi verso il vuoto. Strider in un ultimo disperato tentativo di salvezza riesce comunque ad aggrapparsi al bordo della balconata.

Se vuoi finirlo facendolo precipitare nel cortile vai al **13**; Se invece decidi di salvargli la vita, tendendogli la mano

ed aiutandolo a tornare sulla balconata, vai al **26**.

### **19**

Dischiudi delicatamente la porta per controllare la situazione nella stanza: i due soldati ti danno le spalle, rivolti verso la sedia dove è stato legato Daske.

Concentri i tuoi poteri telecinetici sulle corde che tengono bloccato il tuo compare e riesci ad allentarle.

Quindi utilizzi le tue doti di ventriloquo per far provenire un voce dalla porta esterna che conduce alla strada: "Aprite, idioti" gridi, cercando di imitare la voce di Strider.

Mentre i soldati, sorpresi di sentire il loro comandante, si apprestano verso la porta, piombi silenziosamente alle loro spalle e pugnali mortalmente uno di loro.

Intanto Daske si è liberato ed insieme affrontate il secondo soldato.

Soldato: Combattività: 7 Vitalità: 22

Per questo combattimento, grazie al contributo di Daske, puoi aumentare la tua combattività di 2 punti e dimezzare il numero di punti ferita che subisci (arrotondati per eccesso).

Se risultate vittoriosi, vai al **24**.

### **20**

Il tuo avversario crolla a terra per le mortali ferite ricevute, quindi ti volti per fronteggiare anche il secondo soldato, ma fai appena in tempo a vederlo fuggire in strada, lasciando dietro di se il corpo di Daske steso a terra.

Nel corso del tuo combattimento hai intravisto Daske affrontarlo, ma, essendo disarmato, deve aver avuto la peggio e adesso giace in una pozza di sangue.

Ti chini sul corpo del tuo compare e ti accerti che per lui non c'è più niente da fare. Appuntato sul suo petto vedi una *spilla* raffigurante una *rosa di colore nero*, decidi di tenerla come suo ricordo, promettendoti un giorno di vendicarlo.

Quindi perquisisci il corpo del soldato e trovi *5 monete d'oro* e una *spada affilata* (puoi prenderla abbandonando la tua vecchia spada, utilizzata in combattimento ti garantisce, al termine di ogni scontro vinto, 1 punto aggiuntivo al danno causato al tuo avversario), recuperi anche il tuo pugnale da lancio se lo avevi utilizzato nel corso del combattimento.

Fai per uscire quando ti giungono delle voci concitate provenire dalla strada, ti affacci e vedi il gruppo guidato da Strider fare ritorno verso la casa di Daske, il soldato scampato al tuo attacco deve averli avvertiti della tua presenza.

Per quanto voglioso di fargliela pagare, ti rendi conto di non avere la minima speranza nel batterti contro un simile plotone, pertanto decidi di fuggire dirigendoti verso il mulino situato sul lato opposto della strada.

Vai al **34**.

## 21

Ti trovi nuovamente paralizzato alla totale mercè del malvagio stregone.

Avvicina il suo volto a pochi centimetri dal tuo e ti osserva con fare compiaciuto; nei suoi occhi non c'è più traccia delle pupille, vi è solo una spettrale luce rossa che cresce più o meno di intensità come a scandire i battiti del suo cuore.

Avresti desiderio di trafiggerlo con la spada, che si trova a poca distanza dal suo torace, ma non riesci a muovere un solo muscolo.

Non ti resta altro da fare che osservarlo impotente mentre, frugando tra i tuoi vestiti, recupera la pietra.

Luther ti parla: "bravo ladro, ti ringrazio per il servizio resomi, io non sarei mai stato capace di introdurmici alla corte di Duncan ed impossessarmi della pietra contenente i poteri del mio arci-nemico il mago Malcolm; inoltre ti sei difeso molto bene durante il nostro confronto, devi credermi se ti dico che quasi mi dispiace dover uccidere una persona dotata delle tue qualità", quindi volgendo lo sguardo oltre le colline che circondano la città, aggiunge: "la prossima sarà l'alba di un nuovo tempo, il conte Duncan ed il suo fidato mago Malcolm verranno annientati entro poche ore dai miei nuovi poteri e domani mattina gli uomini e le donne della regione di Fearn si sveglieranno e dovranno rendere omaggio al loro nuovo signore, me! Entro breve anche la tua regione, Corintas, dovrà inchinarsi al mio volere".

Ti volge un ultimo sguardo ed afferma: "Il tuo tempo invece è giunto al termine, è arrivato il momento di morire".

Luther solleva il braccio e vedi il tuo corpo sollevarsi dal piano dalla balconata di un paio di metri, quindi stende la sua mano verso di te e ti trovi a fluttuare nel vuoto oltre il parapetto dei bastioni.

"Addio" esclama, quindi senti il potere del suo incantesimo abbandonare il tuo corpo, stai precipitando!

Effettua una disperata prova di destrezza (vista la difficile situazione devi aggiungi 2 punti al risultato del lancio dei dadi).

Se superi la prova di destrezza positivamente, vai al **29**;

Se invece fallisci, precipiti per parecchi metri e ti schianti nelle oscure e fredde acque del fossato che circonda la città di Tauern. La tua vita termina qui.

## 22

Nella piazza sottostante è calato un innaturale silenzio, deduci che il combattimento è terminato.

L'unico rumore che adesso percepisci è il fischio del vento che attraversa le feritoie e percuote le bandiere innalzate sui bastioni. Senti il panico impadronirti di te, per quanto nel corso della tua vita ti sei trovato ad affrontare abili e spietati avversari, ma non hai mai incontrato nessuno dai poteri equivalenti a quelli di Luther.

Valuti l'idea di provare a fuggire, di lasciare la città di Tauern alle spalle e far perdere le tue tracce, oppure potresti semplicemente consegnare la pietra al mago implorandolo di risparmiarti la vita...

No, non è possibile! Nel tuo cuore sai che ovunque ti nasconderai dovrà sempre guardarti dalla tua ombra e per quanto tu riesca a trovare un rifugio sicuro, prima o poi Luther riuscirà a trovarsi e ti ucciderà, lo hai letto nei suoi occhi, nel suo sguardo reso pazzo dall'idea di entrare in possesso della pietra verde che tu gli hai procurato.

Devi affrontarlo adesso, qui sui bastioni della città di Tauern!

Quindi rivolto verso la gradinata che conduce alla piazza inferiore attendi l'arrivo del tuo avversario.

La sua venuta è simile alla precedente, le torce che illuminano i bastioni si affievoliscono per un attimo e le ombre che immediatamente si vengono a creare sul camminamento si riuniscono nel medesimo punto, dal quale si innalza il manto oscuro del malvagio stregone. Nell'informe massa nera che viene a formarsi riesci solamente a intravedere gli occhi e la punta del bastone, sprigionanti un'innaturale luce scarlatta.

Terminata la sua comparsa, Luther innalza lo scettro e pronuncia le parole di un incantesimo, evocando in sua difesa una sottile barriera di fuoco che lo circonda e lo protegge dai tuoi attacchi.

Prima che possa pronunciare altri incantesimi decidi di passare all'attacco utilizzando uno degli oggetti che porti nel tuo inventario:

Se vuoi provare a ferirlo con il tuo pugnale da lancio, vai al **4**;

Se possiedi una lampada ad olio ed un'idea su come utilizzarla puoi andare al **35**;

Se possiedi un medaglione respingente e vuoi affidarti ad esso per fronteggiare gli incantesimi di Luther, vai **9**;

Se invece non possiedi questi oggetti, o non vuoi utilizzarli, non ti resta che mettere da parte i tatticismi e lanciarti all'attacco con la spada in pugno, vai all'**11**.

## **23**

Imbocchi una delle strade secondarie che si sviluppano dal viale principale e ti ritrovi nel dedalo di viuzze che caratterizza la città di Tauern. Cerchi di ricordarti il percorso per raggiungere il rifugio di Daske e dopo qualche tentativo pensi di aver individuato la giusta direzione.

Gli edifici in questa zona sono piuttosto fatiscenti e molti sono in avanzato stato di abbandono, mentre procedi tieni la mano sull'impugnatura della spada facendo attenzione ai movimenti delle sagome che intravedi nelle vie laterali.

Fortunatamente non subisci nessun attacco e raggiungi quello che ritieni sia l'edificio che cerchi; si tratta di un fabbricato di modeste dimensioni, dall'apparenza integro, situato ad angolo tra la strada che stai percorrendo ed un giardino incierto.

Da una delle finestre che si affacciano sulla strada vedi filtrare la luce di una lampada: decidi prudentemente di

sbirciare attraverso i vetri per accertarti che sia la casa giusta e la scena che vedi ti lascia stupefatto.

L'interno è occupato da una dozzina di soldati, tutti indossanti le uniformi del palazzo ducale.

Alcuni di loro stanno rovistando i mobili, come alla ricerca di qualcosa e istintivamente tocchi la sacca che contiene la pietra che hai rubato, pensi di sapere cosa stanno cercando....

In una angolo della stanza vedi Daske trattenuto forzatamente su una sedia da due soldati mentre un terzo lo percuote brutalmente.

Aguzzi la vista e tra i soldati riconosci quello che deve essere il loro comandante, è Strider ed è uno dei luogotenenti del conte Duncan.

Hai avuto modo di imbatterti in lui nel corso della tua sortita al palazzo reale, nel vostro precedente scontro si è rivelato un avversario formidabile, ma grazie alla tua astuzia sei riuscito ad averne la meglio.

Deve essere stato inviato per recuperare la gemma ed ucciderti, promessa che ti ha più volte ribadito, colmo di rabbia, mentre riuscivi a fuggire dal palazzo.

Vedi Daske riferire qualcosa a Strider, starà forse confessando il vostro accordo? Oppure starà raccontando una menzogna per depistarla?

Terminato il colloquio Strider riferisce qualcosa hai suoi uomini, poi si volta e si dirige rapidamente verso la porta.

Rapidamente ti allontani dalla finestra e ti apposti nell'ombra di un portone per valutare le mosse dei tuoi nemici.

Vedi Strider, al comando di una decina di uomini, allontanarsi percorrendo la strada che hai attraversato per giungere lì.

Aspetti alcuni minuti e poi torni a spiare alla finestra, nella stanza è rimasto solo Daske controllato da due soldati.

Decidi di intervenire per salvare il tuo compare e farti

dire cosa ha raccontato a Strider.

Muovendoti silenziosamente scavalchi la recinzione del giardino limitrofo all'edificio e ti avvii verso il retro del fabbricato dove è presente un'entrata secondaria all'alloggio di Daske.

La porta è chiusa ma grazie alla tua abilità riesci facilmente a forzarla e penetrare all'interno dell'edificio, trovandoti nella stanza attigua a quella occupata da Daske e dai soldati. Decidi di entrare in azione:

Se possiedi la specializzazione “illusionista” utilizzi la tua arte per creare un diversivo che distraggia i soldati, permettendoti di introdurti furtivamente nella stanza, vai al **19**;

Se possiedi la specializzazione “acrobata” utilizzi la tua abilità per cogliere di sorpresa i nemici, vai al **36**;

Se possiedi la specializzazione “combattente” non ti resta che fare irruzione ed attaccare i soldati, vai al **3**.

## **24**

Terminato il combattimento Daske ti ringrazia per il tuo pronto intervento e ti riferisce quanto accaduto: “i soldati del duca ti stanno dando la caccia, sono venuti per chiedermi di te; mi ha interrogato il loro comandante, un cavaliere di nome Strider, purtroppo ho dovuto dirgli del nostro appuntamento, altrimenti mi avrebbe ucciso”.

Alla luce della lampada scorgi dei lividi sul suo volto e delle chiazze di sangue che gli imbrattano i vestiti.

Per quanto infastidito dalla confessione del tuo compare, decidi di non creare polemiche in questo delicato momento: “Ok Daske, fortunatamente il mio sesto senso mi ha avvertito di non andare alla taverna come concordato ma di raggiungerti a casa”.

Rifletti su quanto appreso da Daske. Come facevano i soldati del duca a sapere che la vendita della pietra sarebbe avvenuta a Tauern? E come hanno fatto a rintracciare Daske? Non puoi far altro che dedurre che qualche membro della gilda vi abbia tradito. Quando tornerai a Selden ti dovrà occupare di questa faccenda. Adesso però devi preoccuparti di completare la missione e consegnare la gemma a Luther, la situazione a Tauern sta iniziando a farsi incandescente e prima concludi l'affare, prima potrai andartene con l'oro che ti ha promesso.

Decidete di andarvene prima che Strider e i suoi uomini siano di ritorno non trovandoti alla taverna del "Calice dorato".

Prima di uscire perquisisci i corpi di soldati uccisi e trovi *10 monete d'oro* ed una *spada affilata* (puoi prenderla abbandonando la tua vecchia spada, utilizzata in combattimento ti garantisce, al termine di ogni scontro vinto, 1 punto aggiuntivo al danno causato al tuo avversario), recuperi anche il pugnale da lancio se lo avevi utilizzato nel corso del combattimento.

Con Daske al tuo fianco attraversi i vicoli della città in direzione dei bastioni nord, luogo dell'incontro con Luther. Giungete sul posto dopo circa mezz'ora di cammino e concordate di separarvi, te incontrerai il mago e procederai allo scambio mentre Daske ti sorveglierà sui bastioni pronto ad intervenire in caso di problemi.

Poi concluso l'affare vi ritroverete davanti alle stalle, dove caricherete l'oro sul carro reperito da Daske.

Vai al **16**.

## 25

Ti avvicini al bancone e facendoti largo prendi posto su uno degli sgabelli liberi.

Quando ti si accosta il barista decidi di ordinare una birra scura (sottrai 1 moneta d'oro dalla tua borsa).

Al bancone si respira un'aria gioviale, dovuta alla presenza di uno strambo personaggio, un nobile diresti dall'abbigliamento che indossa, il suo nome è Ferdinand.

Sir Roger Ferdinand, precisa l'uomo quando ti si presenta, esibendosi in un pomposo inchino.

Sir Roger è impegnato ad intrattenere gli altri avventori con i racconti di incredibili prodezze e nobili azioni coraggiose da lui compiute; oltre ad essere probabilmente un borioso per natura, capisci che è incoraggiato dall'abbondante quantità di alcool che ha ingurgitato.

Gli altri spettatori riescono a stento a trattenere le risa ascoltando le spacconate di cui Sir Roger si vanta essere stato protagonista.

Proprio adesso è in procinto di raccontare della volta quando, da solo, si è trovato ad affrontare un Troll di montagna durante l'attraversamento del vulcano Akkad; sprovvisto di armi magiche e nell'impossibilità di ferire il mostro si è visto costretto a prenderlo a calci nel sedere per quasi mezz'ora, fino a riuscire spingerlo oltre la voragine del vulcano.

Per quanto cerchi di frenarti non puoi fare a meno di scoppiare in una fragorosa risata a sentire una simile sciocchezza!

Sir Roger, che ti è distante pochi passi, si volta verso di te e ti si para davanti.

“Brutto pezzente, chi credi di ascoltare il buffone di corte? Io sono Sir Roger Ferdinand della città di Tukker, come ti permetti di ridere delle mie imprese... te invece chi saresti morto di fame?”

Sir Roger Ferdinand sta attirando troppo l'attenzione su di te, devi rapidamente risolvere la situazione con questo attaccabrighe.

Se vuoi vendicarti per l'offesa subita ed insegnare a Sir Roger le buone maniere, vai al **37**;

Se invece cerchi di tranquillizzare la situazione ed offri a Sir Roger un altro giro di bevute, vai al **5**.

**26**

Ti trovi sulla sommità del bastione a faccia a faccia con Strider.

La luce delle lampade e della luna piena illuminano il cavaliere e mentre parla noti che il suo volto è solcato da diverse cicatrici, causate dai molteplici combattimenti sostenuti: "Spero che adesso ti renda conto di cosa hai fatto!" esclama "Se Luther si impossessa della pietra che hai rubato acquisirà ancora più potere di quanto già ne abbia; non abbiamo molto tempo, tra poco sarà qui e ci ucciderà entrambi se non ci coalizziamo e predisponiamo un piano per fermarlo".

Sembra che Strider conosca molto bene il mago e per quanto non ti fidi di lui non vedi altra scelta che accettare il patto, Luther è troppo potente per essere affrontato senza un alleato.

Strider ti mette a conoscenza che Luther trae gran parte del suo potere dalla pietra rosso rubino incastonata alla sommità del bastone, se riuscite a privarlo di esso sarà vulnerabile.

Il piano di Strider è il seguente: te dovrai pensare a disstrarre Luther quando giungerà sulle mura, mentre lui si nasconderà ed al momento opportuno lo attaccherà cercando di disarmarlo del bastone.

Non vedi altra possibilità e tuo malgrado accetti il piano proposto, vai al **22**.

**27**

Con l'estinguersi della barriera infuocata che proteggeva il mago, Strider decide di cogliere l'occasione per attaccarlo.

Lo vedi balzare fuori dal suo nascondiglio, pronuncian-

do un grido di battaglia, e cercare di colpire Luther con la sua spada.

Strider possiede un punteggio della caratteristica Combattività pari a 8.

Fai una prova della sua combattività per valutare se riesce a ferire Luther, in caso affermativo causa allo strengone un danno pari al lancio di 1 dado + 3 (segna il danno apportato a Luther a margine del tuo registro).

Quindi Strider afferra il bastone del mago e cerca di disarmarlo; Luther per difendersi pronuncia alcune parole magiche e dal suo palmo steso vedi fuoriuscire un'onda di energia che si infrange sull'armatura del guerriero.

Osservi Strider, colpito in pieno dall'incantesimo, volare di alcuni metri, andando a sbattere contro la parete di una delle torri di avvistamento.

Il cavaliere ha perso conoscenza e cerchi di capire se è comunque riuscito a disarmare Luther:

Fai un'ulteriore prova della combattività di Strider (in questo caso però aggiungi 2 punti al risultato del lancio dei dadi) per valutare se è riuscito a mantenere la presa sul bastone e strapparlo dalla mano di Luther.

Se Strider è riuscito nella prova vedi il bastone di Luther giacere a pochi passi dal corpo senza sensi del cavaliere, ce l'ha fatta!!! Con un balzo ti lanci sul mago per finirlo, vai al **33**;

Se invece Strider ha fallito nella prova, ti accorgi con orrore che il bastone è ancora ben saldo nelle mani di Luther, il quale si gira verso di te per proseguire lo scontro, vai all'**11**.

na, che viene mangiata dalla sua Torre, ma presto si rende conto di aver perso la partita.

La tua mossa successiva è Cavallo in f3, portando scacco al Re bianco che è costretto a rifugiarsi in h1, dove subisce lo scacco matto dalla tua Torre spostata da d8 a d1.

“Complimenti” esclama il tuo avversario “una mossa veramente abile, sono poche le persone sono riuscite a battermi e penso che meriti un premio!”

Lo vedi frugare tra le vesti ed estrarre da una borsa di cuoio un amuleto, è costituito da un sottile disco metallico circolare, sul quale sono riportate delle iscrizioni in una lingua a te sconosciuta: “è un *medaglione respingente*”, ti dice il vecchio “mi ha salvato la pelle in diverse occasioni, ma adesso che mi sono ritirato dalla vita dell'avventuriero è giusto che venga utilizzato da un giovane meritevole”.

“Ecco è tuo”, dice mentre ti fa passare il laccio attorno al collo, “tienilo in vista quando affronti avversari dotati di magia, servirà a proteggerti dai loro incantesimi, non abusare comunque della sua protezione perché possiede un potere limitato” (ricorda di segnare il medaglione tra gli oggetti che possiedi).

Vorresti chiedergli altre informazioni riguardo il medaglione e della sua passata vita di avventuriero, ma il vecchio ti risponde in maniera enigmatica: “adesso non c’è tempo, devi portare a compimento ciò che hai iniziato, nelle prossime ore dovrai fare delle scelte che decideranno circa la tua vita e quella di altre persone, fai attenzione potresti trovare un prezioso alleato in chi adesso consideri un nemico”, quindi guarda alle tue spalle verso l’ingresso della taverna.

Ti giri per cercare di capire cosa intende quando le porte si spalancano ed entra un gruppo di soldati.

Ne conti una decina, non possiedono però i colori della guardia cittadina, bensì le uniformi del palazzo ducale; quindi individui la persona che le conduce, si tratta di

un cavaliere in armatura, alto e dalla costituzione imponente: é Strider uno dei luogotenenti del conte Duncan.

Hai avuto modo di imbatterti in lui nel corso della tua sortita al palazzo reale, nel vostro precedente scontro si è rivelato un avversario formidabile, ma grazie alla tua astuzia sei riuscito ad averne la meglio.

Deve essere stato inviato per recuperare la gemma ed ucciderti, promessa che ti ha più volte ribadito, colmo di rabbia, mentre riuscivi a fuggire dal palazzo.

Fortunatamente i soldati si dirigono sul lato opposto della taverna; grazie alle tue doti furtive ed all'affollamento del locale riesci ad imboccare l'uscita sul retro senza essere notato, vai al **2.**

### **29**

Mentre precipiti intravedi il pennone di una bandiera che sporge oltre il camminamento dei bastioni, devi cogliere questa opportunità!

Con uno straordinario colpo di reni riesci ad afferrarlo e sfruttandolo come trampolino, ti proietti nuovamente all'interno del bastione, compiendo una capriola acrobatica sopra la testa di Luther che si stava allontanando.

Lo stregone rimane sbalordito quando gli appari di fronte e non riesce ad opporre resistenza mentre lo trafigli con la spada.

Luther lascia cadere a terra il bastone e la pietra verde, quindi le uniche parole che riesce a pronunciare sono: "è incredibile!", prima che un rivolo di sangue gli esca dalla bocca; vai al **40.**

### **30**

Daske ha approfittato della tua comparsa per attaccare l'altro soldato. Ti rendi subito conto che il tuo compare,

disarmato, ha ben poche possibilità di sopravvivere, pertanto ti fai avanti per sostenerlo nello scontro.

**Soldato:** Combattività: 7 Vitalità: 22

Per questo combattimento, grazie al contributo di Daské, puoi aumentare la tua combattività di 2 punti e dimezzare il numero di punti ferita che subisci (arrotondati per eccesso).

Se risultate vittoriosi nel combattimento, vai al **24**.

### 31

La locanda “Il calice dorato” è situata all’incrocio tra il viale principale ed una delle strade laterali, è un edificio a due piani: al piano terreno c’è la taverna ed al piano primo le camere.

Di fianco alla porta di ingresso, sotto l’insegna scrostata dal tempo, si trovano alcuni manifesti; li leggi rapidamente per accertarti che non trattino il furto della gemma o la tua persona.

Fortunatamente si tratta dell’annuncio di matrimonio della figlia del conte per il mese prossimo e del bando di vendita di un podere appartenuto ad un nobile finito in disgrazia. La notizia del colpo, avvenuto due giorni fa non deve essere ancora pervenuta, oppure il mago Malcolm non ha intenzione di renderla pubblica; con questi pensieri oltrepassi le porte di ingresso della taverna.

La taverna, pur avendo fatto da poco buio, è già piuttosto gremita di clienti.

Il locale è composto da due grandi stanze, nella prima sono presenti diversi tavoli occupati dagli avventori, intenti a bere birra o giocare a dadi, mentre nella seconda, alla quale si accede varcando un ampio arco, si trova il bancone occupato dall’oste.

Alla destra del bancone vedi una scala che conduce al

piano superiore, dove ci sono le camere degli ospiti.

Sotto la scala, oltrepassato un breve corridoio, intravedi una porta socchiusa e deduci che si tratta di un'uscita secondaria che conduce all'esterno.

Ti fai strada verso il grande caminetto situato al centro della prima stanza mentre mediti sulla prossima mossa.

Se decidi di sederti al bancone ed ordinare da bere, vai al **25**;

Se invece preferisci sederti ad un tavolo libero e proporre una partita ad uno degli avventori, vai al **14**.

### 32

Agisci di istinto e con una rapida mossa ti liberi dalla presa del tuo assalitore sferrandogli una gomitata all'altezza del volto. Vedi la sagoma indietreggiare nel buio esclamando un grido di dolore; non perdi tempo ed estraendo la spada ti lanci all'attacco (a causa delle tenebre in cui si svolge questo combattimento devi togliere 2 punti alla tua combattività).

Ombra: Combattività: 5 Vitalità: 18

Se vinci senti il tuo avversario accasciarsi a terra; decidi quindi di andartene alla svelta e non perquisisci il cadavere per timore che da un momento all'altro possano sopraggiungere altri aggressori. Nel concitato combattimento hai comunque strappato dal petto del tuo avversario una *spilla raffigurante una rosa di colore nero*, annotala tra gli oggetti che possiedi.

Ti affacci sull'uscio della porta, la strada sembra deserta, e con un rapido scatto ti inoltri nel dedalo di vie interne. Procedendo rasente i muri, circondato dal manto oscuro della notte, avanzi verso il luogo in cui hai appuntamento con Luther. Giungi in prossimità del ba-

stione nord dopo circa mezz'ora di cammino.

Valuti di essere in anticipo di alcuni minuti e decidi di acquattarti nell'ombra in attesa della venuta del tuo mandatario.

Mentre aspetti ti viene da chiederti dove diavolo sia finito Daske e per quale ragione abbia mancato l'appuntamento alla locanda. Per proseguire vai al **16**.

### **33**

Luther è disarmato! Vi fissate per un lungo attimo, poi lo stregone distoglie lo sguardo e osserva il suo bastone steso a terra a diversi metri da lui, capisce che non riuscirà a recuperarlo prima che tu porti il tuo attacco.

Per la prima volta da quando lo affronti, hai letto nei suoi occhi un'ombra di terrore.

Quindi scosta la mantella oscura che lo avvolge ed estrae, dal fodero appeso alla cintura, una spada dalla nera lama.

Da come brandisce l'arma capisci di non essere di fronte ad un provetto spadaccino.

Luther (armato di spada): Combattività: 6 Vitalità: 40 (meno i punti persi precedentemente)

Se risultti vittorioso da questo combattimento; vai al **40**.

### **34**

Scappi in direzione del mulino e mentre varchi l'ingresso senti le grida delle guardie lanciate al tuo inseguimento.

Hai appena chiuso dietro di te le pesanti porte, quando percepisci alcune frecce infrangersi sul legno.

Dopo aver accuratamente sprangato l'entrata dai una rapida occhiata al locale in cui ti trovi.

Fortunatamente o malauguratamente, a seconda di co-

me consideri la questione, non sono presenti altri ingressi o finestre, i tuoi inseguitori dovranno abbattere le porte per entrare, ma nello stesso tempo sei confinato qui dentro.

Non avendo altre possibilità decidi di salire la ripida scala che porta al piano superiore del mulino.

Dopo essere salito diversi metri giungi ad un soppalco, adibito a camera ed arredato con un modesto letto, un armadio e pochi altri suppellettili; in un angolo del letto è rannicchiato il povero fattore che ti implora di non ucciderlo, giurandoti di non possedere niente di valore. Intanto dal piano di sotto senti giungere preoccupanti rumori, i soldati stanno facendo a pezzi la porta, devi agire velocemente.

Ignorando il vecchio ti avvicini all'unica finestra presente nel locale, è la tua unica via di salvezza!

Le dimensioni sono ridotte ma grazie alla tua agilità riesci a passarci attraverso ed appoggiare i piedi su uno stretto marcapiano in legno che decora la facciata.

Di fronte a te, dopo un balzo di circa tre metri vedi il tetto del fabbricato limitrofo, se riesci a raggiungerlo sei salvo, purtroppo però le ridotte dimensioni del piano di appoggio in cui ti trovi non ti permettono di prendere un'adeguata rincorsa.

Guardi giù e vedi la strada distante una decina di metri, se sbagli sei spacciato.

Dall'interno del mulino proviene uno schianto che annuncia l'ingresso dei soldati; ti rendi conto di non avere altra scelta: devi provare a saltare!

Metti alla prova la tua destrezza, per vedere se riesci nel balzo.

Qualora tu possieda una corda con rampino, ritieni che questo è il momento giusto per utilizzarla, e riesci ad agganciarla al camino del tetto; in questo caso puoi considerare la prova automaticamente superata.

Se fallisci la prova di destrezza vuol dire che manchi la

presa della gronda e precipiti nel vuoto per vari metri. Strider recupererà la pietra dal tuo cadavere, ma a te oramai la questione non interessa più perchè la tua vita è terminata.

Se riesci nella prova di destrezza (o utilizzi la corda con rampino) riesci a raggiungere il tetto del edificio vicino e balzato in piedi prosegui la tua fuga.

Per timore dei soldati che ti stanno cercando, decidi di non scendere al livello della strada ma di proseguire attraversando i tetti delle case di Tauern.

Gli stabili sono quasi aderenti l'uno all'altro, essendo separati dalle strette strade che formano il tipico tessuto viario della città, pertanto non trovi grosse difficoltà a saltare da una copertura all'altra, dirigendoti verso il punto di incontro con Luther. Giungi in prossimità del bastione nord dopo circa mezz'ora.

Valuti di essere in anticipo di alcuni minuti e decidi di acquattarti nell'ombra in attesa della venuta del tuo mandatario.

Nel frattempo ti viene da domandarti dove diavolo sia finito Daske e per quale ragione abbia mancato l'appuntamento alla locanda.

Vai al **16**.

### 35

Preso dall'adrenalina del combattimento elabori un'ardita idea.

Estrai rapidamente dallo zaino la lampada ad olio e la getti contro la barriera di fuoco che Luther ha elevato in sua difesa. Frantumandosi contro le fiamme la lampada sprigiona l'olio in essa contenuto che immediatamente si incendia trasformandosi in lingue di fuoco che sprizzano ovunque.

Luther capisce troppo tardi cosa sta succedendo e non può fare altro che alzare il mantello prima che l'ondata

di fuoco lo investa: causi al tuo avversario un danno pari al lancio di 1 dado + 6 punti (segna il danno apportato a Luther a margine del tuo registro).

Alcune delle lingue di fuoco schizzano anche nella tua direzione e devi gettarti all'indietro per evitare che ti colpiscono: metti alla prova la tua destrezza, se fallisci subisci un danno pari al lancio di 1 dado.

Il tuo attacco ha inoltre deconcentrato Luther dall'incantesimo protettivo che aveva lanciato e vedi la barriera di fuoco rapidamente estinguersi (prendine nota per il proseguo dello scontro).

Se Strider è tuo alleato in questo combattimento, vai **27**;

Se affronti il combattimento da solo, Luther ti attacca pronunciando un incantesimo, vai all'**11**.

### **36**

Spalanchi la porta e con una capriola ti proietti al centro della stanza. La tua comparsa ha preso i soldati totalmente di sprovvista, quindi balzi rapidamente in piedi e lanci il tuo pugnale contro l'avversario più vicino.

Fai una prova della tua destrezza:

Se riesce vuol dire che il tuo colpo è andato a segno e la lama ha centrato la gola scoperta del soldato che mortalmente ferito cade a terra, vai immediatamente al **30**; Se fallisci la prova di destrezza il soldato riesce parzialmente a schivare il pugnale che lo ferisce alla spalla.

In un attimo gli sei addosso per finirlo:

**Soldato (ferito): Combattività: 5 Vitalità: 19**

Al termine del combattimento fai il conto del numero di scontri sostenuti:

Se hai impiegato sei o meno scontri per uccidere il soldato, vai al **30**;

Se invece hai impiegato sette o più scontri, vai al **20**.

### 37

“Sono quello che ti insegnerà a portare rispetto pallone gonfiato” rispondi a Sir Roger.

Se possiedi la specializzazione “combattente” con un abile mossa lo prendi per il collo e lo sbatti sul bancone facendogli immediatamente perdere i sensi; altrimenti devi combatterlo:

Sir Roger Ferdinand: Combattività: 7 Vitalità: 18

Non si tratta di un duello all’ultimo sangue, pertanto quando la vitalità del tuo avversario è ridotta a 5 punti o meno riesci a metterlo fuori combattimento.

Approfitti della perdita dei sensi del tuo avversario per svuotargli le tasche: recuperi del denaro (14 monete d’oro) e un *pugnale da lancio* con il manico intarsiato di pregevole lavorazione.

Nel frattempo che ti occupavi di Sir Roger si è scatenata una rissa generale nel locale; fai appena in tempo a girarti per evitare un pugno dal ceffo che sedeva vicino a te, quando questo viene afferrato da un altro avventore e scaraventato oltre il bancone.

Ti rendi conto che è giunta l’ora di levare le tende, aspetterai Daske fuori dalla locanda.

Cerchi faticosamente di avviarti verso l’uscita quando la porta si spalanca ed irrompe un gruppo di soldati.

Ne conti una decina, non possiedono però i colori della guardia cittadina, bensì le uniformi del palazzo ducale; quindi individui la persona che le conduce, si tratta di un cavaliere in armatura, alto e dalla costituzione im-

ponente: è Strider uno dei luogotenenti del conte Duncan.

Hai avuto modo di imbatterti in Strider nel corso della tua sortita al palazzo reale, nel vostro precedente scontro si è rivelato un avversario formidabile, ma grazie alla tua astuzia sei riuscito ad averne la meglio.

Deve essere stato inviato per recuperare la gemma ed ucciderti!

Il gruppo si sta dirigendo proprio nella zona in cui ti trovi, attratti dalla rissa in cui sei stato coinvolto.

Sfortunatamente Strider ti individua ed indicandoti ai suoi uomini gli ordina perentoriamente di catturarti, cosa non facile visto che nel frattempo la rissa è assai degenerata.

Rapidamente rovesci un tavolo addosso al gruppo di guardie che cerca di raggiungerti, quindi provi a guadagnare l'uscita secondaria dal locale.

Sei quasi arrivato alla porta quando con la coda dell'occhio vedi una sedia, probabilmente scaraventata da qualche facinoroso, volare nella tua direzione: effettua una prova di destrezza per valutare se riesci a schivarla, se fallisci lancia 1 dado + 3 punti e sottrai il risultato alla tua vitalità.

Spalanchi la porta ed esci in strada, hai pochi secondi per decidere dove cercare la fuga:

Se decidi di rifugiarti nel granaio limitrofo alla taverna, sperando che i soldati non ti notino, vai al **12**;

Se invece attraversi la strada per raggiungere il mulino di fronte, vai al **34**;

Se possiedi la specializzazione “illusionista” hai la possibilità di sfruttare le tue doti per nasconderti nell’ombra del vicolo che costeggia la taverna, in questo caso puoi andare al **2**.

**38**

Se la mossa che hai scelto è Donna in g2 , vai al **28**;

Altrimenti, se hai scelto una qualunque altra mossa, la partita prosegue terminando, dopo alcuni turni, con la tua sconfitta.

Il vecchio ti ringrazia per la tua disponibilità a giocare con lui e inizia a ripone i pezzi nella scacchiera.

Se decidi di attendere Daske al bancone del locale, vai al **25**;

Se invece sei stanco di aspettarlo e decidi di raggiungerlo presso la sua abitazione, vai al **23**.

**39**

Mentre i soldati attaccano Luther cerchi di raggiungere il vicolo più vicino che costeggia le mura.

La tua corsa viene interrotta da uno dei soldati di Strider che sbarra l'accesso al vicolo; devi affrontarlo:

**Soldato:** Combattività: 8 Vitalità: 24

Non hai tempo per portare a termine questo combattimento, in quanto gli altri soldati stanno sopraggiungendo e devi cercare di atterrare il tuo avversario il prima possibile per poter procedere nella fuga.

Sostieni un massimo di tre turni di combattimento con il soldato.

Se in un singolo scontro riesci ad infliggergli un danno di almeno 5 punti, riesci ad atterrarlo e puoi imboccare il vicolo e continuare con la lettura del paragrafo, altrimenti se il combattimento ti impegnà per più di tre turni vieni raggiunto dal gruppo di guardie che ti circonda e uccide.

Se riesci a sottrarti al combattimento la tua ritirata ha comunque breve durata, il vicolo che consideravi una valida via di fuga è in realtà senza sfondo.

Ti volti e vedi sopraggiungere un manipolo di guardie, la situazione è disperata!

Se non possiedi una spilla raffigurante una rosa di colore nero, vai al **10**; altrimenti vieni raggiunto dalle guardie.

Combatti valorosamente ma il loro numero è troppo superiore e presto soccombi. La tua vita termina qui.

#### 40

Luther è ferito mortalmente; lo stregone si accascia sul parapetto dei bastioni e precipita nel vuoto.

Fai appena in tempo a sporgerti per vedere il suo corpo sprofondare nelle oscure acque del fossato che circonda la città.

Esulti per l'incredibile vittoria ottenuta contro un così terribile avversario.

A terra, a pochi passi da te, si trova la gemma verde, causa del cruento scontro, e immediatamente ti chini per recuperarla.

Quando serri la mano sulla pietra senti il freddo acciaio di una lama appoggiarsi alla tua gola. E' Strider!

"Bravo" esclama il guerriero "sei stato scaltro e abile ad uccidere Luther, forse non te ne rendi ancora conto ma hai salvato l'intera regione da un mortale pericolo".

Quindi prosegue: "i miei ordini erano di ucciderti e recuperare la gemma, cosa che potrei facilmente fare adesso" e così dicendo effettua una lieve pressione della lama, "e invece voglio essere clemente con te, Malcolm sarà oltremodo felice nell'apprendere la notizia dell'uccisione del suo nemico Luther e penso che questo gli farà dimenticare i suoi propositi di vendetta nei tuoi confronti per il furto subito, adesso però consegname la

gemma...”  
Vai all'**epilogo.**

## Epilogo

Da est si inizia ad intravedere il chiarore dell'alba e decidi di fermarti per una breve sosta sulla cima della collina che stai percorrendo.

Hai lasciato Tauern già da alcune ore diretto verso Selden, la città che puoi chiamare casa.

Non puoi fare a meno di domandarti cosa sarebbe successo se Luther si fosse impadronito della gemma verde appartenente al suo nemico Malcolm e se veramente questa lo avrebbe dotato di immensi poteri...

Comunque sei contento di averlo ucciso, ha provato a fregarti e ha avuto la sorte che si meritava.

Ti dispiace solo di non esserti accaparrato la favolosa ricompensa che ti aveva promesso, ne di aver tenuto la gemma di Malcolm, che, tuo malgrado, hai dovuto consegnare a Strider.

Ti volti in direzione delle mura di Tauern e per quanto siano lontane ti immagini Strider camminare nervosamente sul bastione alla ricerca di qualcosa, di qualcosa che il suo padrone Malcolm avrebbe senza alcun dubbio desiderato avere...

Forse Strider è stato troppo affrettato a lasciarti andare, era raggiante per la sconfitta di Luther e per il recupero della gemma, ed ha dimenticato un particolare che a te non è sfuggito.

Sorridendo decidi di dare un'occhiata al tuo prezioso bottino: la gemma di colore rosso rubino di Luther!

Adesso non emana più i lampi infuocati come quando era incastonata sopra il bastone di Luther, ma sei sicuro che ha mantenuto inalterati i suoi poteri.

Nascondi la gemma tra le vesti e riprendi il cammino, vuoi lasciare la maggior distanza possibile tra te e Tauern, Strider non dovrebbe tardare molto a capire le sorti della pietra appartenente a Luther e riprendere il suo inseguimento.

Quando raggiungerai a Selden hai intenzione di trattar-

ne la vendita con alcuni dei suoi facoltosi maghi e di-  
venterai ricchissimo.

Ma questa è un'altra storia....

## **LE METAMORFOSI**

**Lamello**



## Regolamento

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

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

Possiedi anche una Borsa piccola da Cintura per i Talleri d'oro e uno Zaino dalla capienza massima di 5 oggetti. Puoi portare una sola arma per volta. Non tutto ciò che hai o troverai sarà utile.

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

Es: tu hai **Attacco 8, Difesa 6 e Resistenza 22** e

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

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

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

## Riepilogo Combattimento

**Tu: Attacco 9, Difesa 6 e Resistenza 21.** Hai una Spada che ti dà +3 al danno e un'armatura che ti toglie -2 alle ferite

**Guerriero: Attacco 8; Difesa 9; Resistenza 19.** Ha un'Ascia da +4 al danno e un'armatura da -3 alle ferite

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

Tiri i dadi per il tuo avversario e ottiene 6

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

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

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

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

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

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

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

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

L'avversario non ti ha colpito.

Ricomincia da capo

Tiri i dadi per te: 5

Per il tuo avversario: 8

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

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

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

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

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

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

Tu non hai colpito l'avversario.

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

Lo sottrai alla tua **Resistenza** che diventa 14

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

## Scheda del personaggio

Attacco	Difesa	Resistenza Valore iniziale:

### Oggetti: max 5

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

### Oggetti Speciali (che non stanno nello Zaino)

### Armi: max 1

- 1.

Punti Memoria	Talleri d'oro

**Parole d'ordine:**

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

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

## Prologo

Plic.

Plic.

Plic.

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

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

Dove sei?

Cosa devi fare?

Ma, soprattutto, chi sei?

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

Finalmente riesci ad alzarti. Sbandando in ogni dove, cerchi un'uscita. Inciampi e cadi. Sotto di te un corpo. Chiunque sia, è morto. È già freddo. Il cadavere è avvolto in un mantello verde.

Cerchi di vedere chi è, sperando ti riporti alla mente il tuo passato. Ti appare il volto rugoso di un vecchio, le labbra viola; ma non ti dice molto. In mano stringe un pezzo di Pergamena. Lo prendi e lo apri. Vi trovi scritto: "Fàilas 45 alle 12. Non fallire". Non ti fa venire niente in mente. Lo metti comunque in tasca (segnalo negli Oggetti Speciali come Pergamena: non prende posto nello Zaino) e cerchi fra gli altri oggetti che possiedi. Frughi

nel tuo Zaino: trovi una Chiave di Bronzo ossidato; un Documento di Riconoscimento, che reca diversi timbri di frontiera, con su scritto: Pèretar; una Boccetta con un rimasuglio di un Liquido Trasparente; una Pozione Curativa (restituisce 2d6 punti di **Resistenza**).

Guardi nella Borsa da Cintura: scopri di avere 10 Talleri. Tutte queste cose continuano a non dirti niente. Neanche il Documento di Riconoscimento, che supponi sia tuo. Ti alzi e pensi al da farsi. Devi uscire da qui.

Vai all'1

## 1

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

Perquisisci meglio il cadavere, vai al 15

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

## 2

Mirtèsia ti lancia la solita occhiataccia, questa volta con aria trionfante: «Guardate cosa aveva il nostro amico Pèretar». Tira fuori il tuo Zaino e ne rovescia il contenuto sul tavolo.

«Mirtèsia, ti prego...» interviene Gràndar.

«Ascolta! Guarda quella Mappa. Rappresenta i sotterranei della nostra fortezza. Vi sono segnati anche i passaggi segreti, e ce n'è uno che parte dalla stanza 45, dove si trovavano Pèretar e Ròder, e arriva sino alla fossa dei torturati. In questa Borraccia vi è del vino. È av-

velenato, col potente Liquido che stava nella Boccetta Trasparente. Sono convinta che se apriamo la pancia del vecchio, vi troviamo lo stesso vino. D'altronde è morto avvelenato, o sbaglio?».

«Mirtèisia, hai trafugato lo Zaino di Pèretar?» esclama stupito il guerriero dalla pelle scura.

«Caro Mèrtox, se non ti fai giustizia da solo, non ottieni niente!».

«Mirtèshia – biascica la vecchia Làira – queshte cose non provano nulla».

La giovane sospira e continua: «Pèretar e Ròder giungono qua insieme, mandati da persone diverse. Si sono incontrati per la via e hanno deciso di continuare facendosi compagnia, vista la comune meta. Ròder ha avuto tempo di conoscere Pèretar e ha sospettato qualcosa su di lui. Quando sono giunti qua, deve aver trovato o capito alcunché che ha confermato i suoi sospetti. Ròder ha così deciso di fare fuori Pèretar, ma questi ha mangiato la foglia e ha avvelenato il vecchio. Ròder ha cercato di difendersi ed è riuscito egli stesso a ferire Pèretar con lo stiletto avvelenato. Ròder non è sopravvissuto mentre Pèretar è stato più fortunato, magari possedeva un antidoto. Adesso fa la pantomima dell'amnesia per ricevere attenzioni da Gràndar e poter così agire indisturbato».

«Mmm – mugugna il mago – la tua storia non è molto convincente. Perché Ròder avrebbe dovuto farsi giustizia da solo invece di denunciare Pèretar a Gràndar, come stai facendo tu? Sapeva di rischiare ad agire da solo, e infatti ci ha lasciato la vita. Inoltre, se sospettava di Pèretar fino a volerlo uccidere, come ha fatto questi a fargli bere del vino? Certo c'è da chiedersi cosa facessero sia Ròder che Pèretar con del veleno con loro».

«Queshta è una buona domanda, Rèigar» interviene la vecchia.

In tutto questo dibattito non hai saputo dire la tua.

La testa ti martella e non ricordi niente, se non quell'immagine di Ròder che ti parla minaccioso. Anche tu vorresti scoprire chi sei, e cosa fai lì. «Purtroppo non posso aiutarvi, non ricordo più nulla. Se riuscite a scoprire qualcosa, sarò io il primo a esservene grato» è l'unica cosa che riesci a dire.

«Bugiardo!» ti incalza Mirtèisia. Si avvicina a te, sguaina la mazza e ti dice, minacciandoti: «Dicci chi ti manda! Sei uno scagnozzo di Yanosh, vero?». Metti mano alla tua arma, quando Gràndar interviene e dice: «Adesso basta! Mirtèisia, stai al tuo posto. Non ci sono prove sufficienti per accusare Pèretar. Se voleva uccidermi avrebbe potuto farlo facilmente in più occasioni. Ricordatevi che siamo qua per un unico intento. Smettetela subito con discorsi senza senso e mettiamoci insieme a decidere sul da farsi. Abbiamo già perso del tempo prezioso». Mirtèisia torna al suo posto, ma evita di considerarti. Tu fai altrettanto. Ti viene reso lo Zaino, svuotato di tutto il suo contenuto.

Insieme agli altri studiate la mappa di ieri sera. Ti invitano a prendere parte alla discussione. Gràndar prende la parola: «Come vedi dalla mappa si tratta di una fortezza. È detta la Rocca Impenetrabile. È la sede di Yanosh, signore delle Terre di Krondal.

Yanosh è un potente negromante che sta conquistando territori infrangendo le regole della Sacra Alleanza. Questa ci ha dato il compito di ucciderlo. Finora nessuno è mai stato capace neanche ad avvicinarsi alla sua fortezza. Noi, grazie a delle spie, siamo riusciti a ottenere questa mappa dettagliata della sua rocca. Ci sono i passaggi segreti e i punti deboli, le trappole e le disposizioni di guardie e sortilegi.

Se ci presentassimo con un esercito, Yanosh ci spazzerebbe via con i suoi Motroth e i Ragdh. Ma se andiamo in un manipolo di eroi scelti potremmo entrare nella sua rocca e ucciderlo. Non penserebbe mai che una manciata di folli osi sfidare la sua fortezza. Ma non sa-

che abbiamo questa preziosa mappa, o almeno lo supponiamo».

«E lo speriamo» interviene il guerriero, preoccupato.

«Tu sei il geniere – continua Gràndar rivolto a te – mandato dal Regno di Gòrliax. Sei quello che ci apre le porte, disinnesca le trappole, scova i punti deboli della fortezza. Sei il migliore, così dicono di te. Sei riuscito a entrare e uscire in posti che i più pensavano inesplorabili. Senza di te, non riusciremo mai nell'impresa. Mi auguro che riprenderai presto la tua memoria».

Cala un attimo di silenzio, interrotto dalla tua voce: «E Ròder – chiedi – lui che ruolo aveva?». Quello degli altri ti è evidente: c'è il mago per i sortilegi di Yanosh, il guerriero per i soldati, la Sapiente per i consigli, l'esploratrice per il viaggio, il capo che muove le fila.

«Ròder era un metamorfico. Un essere con la capacità di assumere varie forme. Sinceramente ho sempre pensato che non ci servisse in squadra, ma la Sacra Alleanza ce l'ha inviato, come mostrava il suo documento. Poteva tornare comunque utile, ma non mi sembra una grande perdita. Di buono, i metamorfici, hanno che sono difficilmente eliminabili. Solo con la magia, il fuoco...» «O il veleno» interviene Mirtèisia.

Vai al 30

### 3

«Al ladro! AL LADRO!» urli con tutta la forza che hai. Intanto prendi una torcia.

Quando riesci ad accenderla, il ladro è già uscito.

Arriva trapelato Gràndar con i suoi servi. «Che succede?» ti dice con aria preoccupata.

«Qualcuno è entrato mentre dormivo e ha cominciato a frugare fra la mia roba».

Gràndar sospira: «Ti metterò delle guardie alla porta. Adesso cerca di dormire e di riposarti».

L'uomo se ne va, lasciando due soldati fuori dall'entrata. Sei stupito di quanta premura abbia quell'uomo verso di te. Magari è un tuo grande amico, ma tu proprio non ti ricordi di lui. Controlli le tue cose e scopri che il ladro se n'è andato con il tuo Zaino. Imprechi contro di lui, ma sei sicuro che sia una persona consciuta, che presto rivelerà il suo misfatto. In tasca trovi la Pergamena che hai trovato in mano al vecchio. Ieri ti sei completamente dimenticato di darla a Gràndar. Forse è meglio che la tieni per te, vista la situazione.

Vai al 13

#### 4

Detto questo ti fa cenno di seguirlo e salite le scale in fondo al corridoio a destra. Dopo varie rampe arrivate in un vasto andito ricco di drappi penzolanti dalle pareti, rossi e neri. Qui vi sono presenti delle guardie e Gràndar le manda a sbarazzarsi del vecchio Ròder.

Sbucate in una grande sala, con un massiccio tavolo di quercia al centro. I muri, in pietra viva, sono ricoperti da drappi verdi smeraldo tempestati di gemme della stessa sfumatura. Il pavimento è fatto di lastre di marmo verde, venato di azzurro. Le stesse torce sembrano brillare di luce virente. Capisci di essere arrivato nella Sala Verde. Ci sono delle persone intorno al tavolo, che stanno studiando una grande mappa.

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

Vedi poi una vecchia dalla gobba prominente, talmente piccola che sta in piedi sulla sedia, per poter scrutare la mappa. Ti lancia un'occhiata di saluto, poi continua a studiare la carta, biascicando senza denti. È vestita di giallo, con un mantello e calzoni a strisce. Ri-

conosci la divisa dei Sapienti, anche se non ricordi bene chi siano.

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

«Hanno tentato di uccidere Pèredar» dice Gràndar senza mezzi termini. I presenti sono sbigottiti.

«Il vecchio Ròder, è stato lui. Ma Pèredar ha saputo ben difendersi: Ròder è morto avvelenato e presto sarà gettato nella fossa dei torturati. Addosso aveva queste cose». L'uomo mostra gli oggetti ai quattro: lo Stiletto, la Boccetta con il Liquido rosa, il Talismano di Rame.

«Queshto è un Talismano di Rame della Shetta dei Cobra» biascica la piccola gobba.

«Dicci qualcosa su di loro, o Sapiente Làira» la stimola il guerriero.

«Shono assasshini rinomati. Queshto Ròder deve esshere shtato mandato proprio con lo shcopo di uccidere Pèretar. Il perché ci è shconoshciuto, ma shicuramente è per impedire la noshtra misshione» sentenzia la vecchia.

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

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

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

«Cosa stai insinuando, Mirtèsia – interviene il mago – che Pèretar ha fatto finta di farsi avvelenare ucciden-

do il vecchio e facendo la pantomima dello smemorato?».

«Io propongo di perquisire anche lui» ribatte Mirtèisia.

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

Vai al 20

## 5

Quando arrivi ci sono tutti meno che Mirtèisia. Nessuno, però, sembra preoccupato per questo fatto.

«Pèretar, aspettavamo te per la mappa» ti dice Gràndar.

«La mappa? Non ce l'ho io. L'ho lasciata al suo posto ieri sera» dici stupito.

Mèrtrox si alza in piedi e da un pugno così forte al tavolo da farlo scricciolare. «Dannazione! – impreca – Cosa diamine sta succedendo?».

«Pèretar – interviene Rèigar – dicci tutta la verità!».

Balbetti, confuso, senza riuscire a dire nulla.

«Shecondo me il geniere non ha colpe – ti difende Làira – il problema viene da altre parti».

Sei senza parole. Ti siedi, stanco e sconsolato. Mai prima d'ora una situazione di tale impotenza ti aveva investito in questo modo. Non solo non sei capace di aiutare i tuoi compagni, ma non sai neanche più chi sei. Senza la sua memoria un uomo è perduto, non può avvalersi delle sue capacità. Questa situazione deve essere risolta, perché da essa dipende la tua stessa identità.

«Manca Mirtèisia» dici a un tratto. «Non voglio accusare lei del furto della mappa, ma sono preoccupato. Ieri sera, mentre studiavo, è venuta da me completa-

mente ubriaca a chiedermi scusa. Sono riuscito a farla tornare nella sua stanza e sono andato a dormire. Testimoni le guardie che la mappa era ancora al suo posto quando mi sono coricato».

«Non preoccuparti troppo per Mirtèsia – ti dice Gràndar – a lei capitano questi momenti e con una bella bevuta risolve tutto». Gràndar sembra conoscere molto bene Mirtèsia. Forse c'è stato qualcosa fra di loro. Forse è lui che l'ha fatta bere per farla calmare. Troppi misteri e situazioni oscure. Se almeno ricordassi qualcosa!

«Direi che fino al ritrovamento della mappa la seduta è sciolta» dice Gràndar.

Ognuno si ritira nei propri appartamenti.

Entri nel tuo e il mal di testa ti costringe a sdraiarti sul letto. Sei in preda a un delirio cosciente. Vedi Ròder, che ti porta nella stanza dove è morto. Non siete soli, c'è una terza persona, che non riesci a identificare.

La scena si fa confusa. Ròder sembra proporti qualcosa, ma il terzo elemento non sembra d'accordo.

Ancora nebbia, poi vedi Mirtèsia lottare con te. Ti ferisce, e ti accasci. Lei ride sguaiata. La terza persona non c'è più. Oscurità. Davanti a te Mirtèsia che ti maledice, mentre tu sei ancora accasciato, quasi in stato comatoso, ma ancora cosciente. La donna cade a terra e il suo corpo è scosso da convulsioni. Presto muore e si tramuta in Ròder.

Così com'è venuta, la visione svanisce insieme al tuo mal di testa.

Hai il forte sospetto che ti vogliano raggiicare, sfruttando la tua amnesia che non ti permette di difenderti. Decidi cosa fare.

Se vuoi andare a trovare Mirtèsia, vai al 10

Se vuoi cercare il traditore, vai al 34

## 6

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

«Tu mi chiami Pèretar, ma io non ricordo più niente» dici in un lamento.

«Mi sono svegliato a causa dello sgocciolio dell'acqua; ero completamente indolenzito, e un opprimente cerchio alla testa mi impediva di ricordare ogni cosa. Ci ho messo del tempo a riprendermi, e alla fine sono riuscito ad alzarmi. Vagando per la stanza sono inciampato sul corpo di un vecchio, ormai morto. Ero convinto di essere prigioniero quando tu mi hai trovato». L'uomo ti guarda preoccupato. Si accarezza il mento e ti dice: «Non mi sono mai fidato di quel vecchio che era con te. Quando ti ha portato giù alla stanza 45, la stanza dove ti sei svegliato, ho avuto timore. E non era infondato, a quanto pare. Non so cosa sia successo fra di voi, ma gli hai reso pan per focaccia: è morto avvelenato».

Come senti queste parole una forte fitta alla testa ti mette in ginocchio. Delle immagini popolano la tua testa, fra di queste c'è il vecchio davanti a te che ti parla con tono di sfida. Cominci a riconoscerlo. Aggiungi 1 punto **Memoria**.

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

Se hai già perquisito il vecchio, vai al 17

Altrimenti vai al 32

## 7

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

Se vuoi attaccarlo sfruttando la sorpresa, vai al 21

Se ti vuoi mostrare, vai all'11

## 8

Ti ricordi della Mappa trovata nella stanza 45, quella in cui ti sei risvegliato. La tiri fuori e la mostri al Boia.

«Ah, qualcuno ti ha fatto un disegno per arrivare alla fossa. Non è la calligrafia di Gràndar, sembra una scrittura da uomo sapiente, un mago o uno studioso. Chissà come fa a conoscere i sotterranei di questa fortezza» sembra parlare più a sé che a te; poi aggiunge: «Vai alla stanza 45. Lì trovi un passaggio, che è segnato qua, sulla Mappa. Seguilo arriverai in fretta alla fossa, più velocemente che non da qua».

Segui le indicazioni alla lettera. Arrivi alla stanza 45. Un fiotto di dolore alla testa fa emergere dei ricordi. Non è il momento: lo ignori e entri nel passaggio segnato. Ti trovi in un tunnel. Prendi una torcia e ti infili dentro. Segui il passaggio per diversi metri, quando questo svolta a sinistra e intravedi degli uomini intorno a una fossa, in lontananza. «Fermi!» urli correndo verso di loro. «Non gettate il corpo!». Gli uomini si voltano verso di te. Hanno ancora il cadavere del vecchio in braccio. «È un ordine di Gràndar» ansimi mentre li raggiungi.

Gli uomini fanno il giro della fossa e ti seguono. Li

porti alla stanza 45. «Non conoscevo questo passaggio» dice uno di loro. «Sappi che questo lavoro supplementare ti costerà un po' di Talleri» aggiunge un altro. L'uomo te ne chiede 10, una cifra spropositata. Se non li hai, o vuoi rifiutarti di pagarlo, vai nella Sala Verde, al 5

Oppure paga e continua a leggere.

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

Vai al 5

## 9

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

**Ombra nella notte: Attacco 7; Difesa 9; Resistenza 23**

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

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

Se sopravvivi per 4 scontri, vai al 25

**10**

Vai verso la stanza di Mirtèisia.  
Arrivi davanti alla porta e bussi.

Niente.

«Mirtèisia!» chiami forte.

Ancora niente.

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

Aggiungi 1 punto di **Memoria**.

Vai al 34

**11**

Esci fuori dalle ombre, e l'uomo grida: «Chi sei? Pè-retar! Va tutto bene? Ti aspettavamo su, nella Sala Verde».

Fuori dalla porta intravedi un omone dalla pelle scura, alto più di due metri. Indossa spallacci, gorgiera, bracciali e schinieri di bronzo brunito. L'uomo scuro attende fuori dalla stanza.

Se vuoi attaccare l'uomo di fronte a te, vai al 21

Se vuoi parlarci, vai al 6

**12**

Ti dirigi sul tetto, luogo preferito per rischiarare la mente. Ti sforzi di ricordare, aiutato dalla visione che hai avuto nella tua stanza e dalla Pergamena del vecchio. Leggi i paragrafi seguenti. Più punti di **Memoria**

hai e più puoi andare avanti. Il testo ti indicherà ciò che puoi leggere e quando fermarti.

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

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

**Se hai almeno 2 punti di Memoria, continua a leggere, altrimenti torna al 34:**

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

**Se hai almeno 3 punti di Memoria, continua a leggere, altrimenti torna al 34:**

Sospiri, frustrato dai tuoi ricordi contrastanti. Ma non ti dai per vinto. Guardi ancora la Pergamena e un'altra visione riempie la tua mente. Ti vedi partire per la fortezza di Gràndar. Ti vengono dati dei documenti e un uomo ti dice: «D'ora in poi tu sei Pèretar». Ròder ti dà una pacca sulla spalla, sorridendoti. Insieme vi incamminate, ma presto vi separate per incontrarvi di nuovo verso la metà. Quando vi rivedete fate finta di non conoservi. Fa tutto parte di un piano, assegnato a voi non sai bene da chi. Lo scopo è uccidere Gràndar.

Infine arrivate alla fortezza e siete accolti dagli altri. Dopo un po' di giorni di conoscenza dei compagni e pianificazioni della missione, Ròder ti chiede di parlare

e ti porta nella stanza 45 con una scusa. Ti dice che è arrivato il momento dell'assassinio di Gràndar. E dov'è la terza persona? Sbuca dalle ombre assalendoti, ma tu ti difendi a spada tratta. Nasce un combattimento furioso in cui vieni ferito da uno stiletto. Chi lo porta, però, non è il vostro assalitore, ma Ròder stesso. L'aggressore sconosciuto mostra il suo volto: è Mirtèsia! Questa ride sguaiatamente insieme al vecchio. Il veleno che ricopriva la lama che ti ha ferito ti paralizza i muscoli. Ma tutto questo non ti stupisce. Sapevi che Ròder ti stava tradendo, così gli hai fatto bere del veleno mescolato al vino. Non ti aspettavi però che avesse un complice. Mirtèsia non è veramente lei, ma Ròder trasformato grazie ai suoi poteri. Ma allora il Ròder che ti ha ferito e portato giù, chi è? Intanto vedi che Mirtesia comincia a sentirsi male e lentamente si accascia, morendo, non prima di averti maledetto. Vedi il finto Ròder rimasto in vita ridere di quello vero. Con un ghigno ti saluta e se ne va, mentre lo vedi tornare alla sua forma. Vedendolo di spalle noti il mantello blu e da esso spuntare una tunica grigia. È l'ultima immagine che avevi visto prima di cadere in coma.

**Se hai almeno 4 punti di Memoria, continua a leggere, altrimenti torna al 34:**

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

C'è una donna al tuo fianco, compagna di missioni impossibili. È Mirtèsia! Anche se il suo vero nome è Fèrala. Con lei hai condiviso innumerevoli uccisioni e notti d'amore. Siete stati chiamati da Yanosh in persona per uccidere Gràndar, colui che sta cercando di elimi-

nare il negromante. Gràndar è venuto in possesso di una mappa fattagli pervenire da un traditore di Yanosh. Questi è spaventato, per la prima volta in vita sua, e vuole affidarti tale impresa. Sa che non fallirai. Più volte ti ha assoldato per i suoi scopi malevoli e tu hai sempre agito con precisione e freddezza. Anche Fèrala è convocata, la tua dolce amata. Lei viene mandata avanti e sarà l'esploratrice. Uccide la vera Mirtèsia e ne prende il posto, giungendo da Gràndar. Poi parti tu, con i tuoi falsi documenti, insieme a un compagno, un vecchio metamorfico non facente parte della Setta dei Cobra, ma occasionalmente usato da questa per i suoi scopi. Adesso capisci perché tu e Fèrala/Mirtèsia avete il tatuaggio e Ròder avesse solo un Talismano di Rame. Non ti sai spiegare le accuse che ti faceva la giovane donna. Né perché il metamorfico ti avesse attaccato trasformato in lei. Chi è questo complice? Certamente quando se n'è andato dalla stanza 45 ti credeva morto.

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

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

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

Adesso è chiaro! La Mappa che era nella stanza 45 è opera di Rèigar o di Làira! Te lo aveva detto il Boia. Anche se supponi sia stato il mago a farla. E quella calligrafia è la stessa della tua Pergamena. Chi ha dato quel-

l'ordine a Ròder è stato Rèigar stesso. E Gràndar in tutto questo cosa sa? Qual'è il suo rapporto col mago? E con Mirtèsia? Cosa c'è stato fra i due? Lei può averlo sedotto per guadagnarne la fiducia, come ha spesso fatto nelle altre missioni insieme a te. Questo suo lato non ti è mai piaciuto, ma lei si è sempre difesa dicendo che era soltanto uno sporco lavoro. A quanto pare le piaceva sporcarsi lavorando. Sospiri. I tasselli si stanno lentamente ricomponendo Anche se tu li avessi tutti, probabilmente non sapresti comunque tutta la verità. Ci sono troppi accusati, a questo punto. Rèigar, Mèrtox e anche Mirtèsia, oltre a Ròder. Gràndar pare nascondere qualcosa. L'unica che sta fuori da tutto sembra Làira. Ma avrà un ruolo anche lei, supponi. Tutto sta nel scoprire quale.

**Se hai 5 punti di Memoria, continua a leggere, altrimenti torna al 34:**

Come pensi a Làira, un lampo di luce ti attraversa la mente. Vedi la Sapiente porti le mani sulla testa. Ma non siete nella fortezza, è come se foste in un luogo lontano, prima di tutta questa storia. Ma di lei non riesci a vedere altro. Questo ricordo ti ha violentato il cervello al punto di sentirlo trafitto da uno stiletto.

Ci metti un po' a riprenderti dal dolore. Finalmente tutto passa. E tornano le immagini.

Vedi te stesso che per anni pratichi la resistenza ai veleni. Assumendone piccole dosi hai sviluppato la capacità di essere quasi immune ai loro effetti. I veleni più potenti ti stordiscono fino al coma, ma non ti uccidono. Lentamente il corpo si disintossica ed esce dallo stato comatoso. È così che ti sei salvato. Chi ti ha ucciso non lo sapeva. Quindi Mirtèsia non ti ha tradito, perché lei conosceva questa tua pratica, seguendola ella stessa. Forse chi l'ha uccisa ne era a conoscenza, avendo usato la mazza. Non capisci però come sia stata così ingenua da ubriacarsi in una situazione del genere. Che ascendente aveva Gràndar su di lei? Sarà stato lui a farla be-

re? Perché Mirtèzia insisteva nell'accusarti? Ad un certo momento arrivi a pensare che l'abbia fatto per difender ti. Da cosa, non si sa. Ma ha funzionato. Grandàr ti ha messo delle guardie alla porta e nessuno si è potuto avvicinare. Mirtèzia sapeva della tua amnesia? Forse sì. Rimane ancora il dubbio della sua ubriacatura. Perché ha ceduto? Soltanto per essere più credibile da te quando ti ha chiesto scusa? Poco furbo. Forse voleva attirare l'attenzione su di sé, senza sapere che stava rischiando così tanto. Un'ultima domanda: perché Gràndar ti ha preso così in simpatia, nonostante le pesanti accuse?

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

### 13

La mattina ti senti meglio: il cerchio alla testa ti sta lasciando in pace.

Se sei stato curato dai guaritori di Gràndar, recuperi tutti i punti di **Resistenza**.

Prendi la tua roba e scopri di avere nella stanza: una Maglia di Ferro che ti toglie -2 alle ferite (segnala come

Oggetto Speciale) e una Spada, che dà +3 al danno.

Mentre ti lavi scopri un tatuaggio dietro la spalla sinistra: serpenti verdi intrecciati intorno a un occhio rosso. Lo stesso simbolo del Talismano di Rame di Röder! La scoperta ti risveglia il cerchio alla testa. Decidi di non dire niente a nessuno e stai ben attento che il tatuaggio non venga visto. Ti vesti, armandoti di tutto punto, e vai nella Sala Verde dove ti aspettano gli altri.

Se ti hanno rubato lo Zaino e avevi trovato una Mappa e una Borraccia, vai al 2

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

## 14

Vieni annunciato nella stanza di Rèigar. Si tratta di una sala grande, con un letto ampio e una scrivania di noce, piena di fogli e pergamene. Ci sono diversi scaffali riempiti da boccette, alambicchi, libri e artefatti di svariato tipo. Rèigar ti accoglie con un sorriso: «Benvenuto. In cosa posso esserti utile?».

Gli occhi del mago sono profondi e intelligenti. Ti fa accomodare vicino alla sua scrivania. Quando ti siedi, ti accorgi che sul piano di noce c'è la Mappa della Rocca di Yanosh!

Se vuoi parlarci, vai al 38

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

Puoi prendere la Mappa della Rocca di Yanosh e il Bastone Magico (+1 al tiro per colpire, +3 al danno) e la Tunica Incantata (-3 alle ferite) e poi vai al 34 e considera che Rèigar è morto. Scrivi la parola d'ordine *Bagatto*.

**15**

Frughi bene addosso all'uomo e trovi un Talismano di Rame formato da serpenti intrecciati intorno a un occhio (segnalo fra gli Oggetti Speciali), una Boccetta con un Liquido Rosa, mezza piena, e uno Stiletto (+2 al danno; ti dà automaticamente l'iniziativa anche se il testo dice il contrario). Puoi tenere quello che vuoi. Ti pare strano di essere stato imprigionato con il vecchio e che questi abbia addosso questi oggetti, che delle guardie avrebbero tolto. Mentre pensi a ciò, senti un rumore di passi avvicinarsi alla tua stanza. Che fai?

Ti nascondi nelle ombre, vai al 7  
 Attendi vicino al vecchio, vai all'36

**16**

Come bussi alla porta della sua stanza, questa si apre. «Entra, ti shtavo ashpettando» ti dice Làira.

La Sapiente è seduta per terra, su un tavolato di legno, al centro di un pentacolo rosso. Nonostante la veneranda età riesce a incrociare le gambe perfettamente. Quando entri apre gli occhi. È veramente una donna minuscola.

«Shiediti pure shu quella shedia» ti dice.

Ti accomodi e le chiedi: «Come facevi a sapere che sarei venuto?».

«Abbiamo fatto un patto, molto tempo fa, anche she tu non lo ricordi. Adesso è il momento di aprirti la mente. Così potrai compiere la tua missione». Così dicendo comincia a recitare delle strane formule. Lentamente il suo corpo si solleva, librando in aria, e una strana luce azzurrina la circonda. Come la nenia s'intensifica, la tua testa comincia a pulsare, facendoti un gran male. Il dolore comincia a diventare insostenibile. Se rimani ancora là dentro, potresti morirne.

Puoi fuggire al 34, Làira non riesce a inseguirti, presa com'è nella sua magia. Da lì puoi rifare le tue scelte,

ma non puoi più entrare da lei.

Se invece vuoi rimanere, vai al 29.

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

### 17

«L'ho già perquisito io» dici con fermezza. L'ho fatto per cercare di trovare qualcosa che mi aiutasse a ricordare».

Gràndar annuisce, un po' sorpreso. Il guerriero rimane impassibile in silenzio. «Cosa hai trovato?».

Gli mostri lo Stiletto: «Tipica arma da assassino» commenta Gràndar.

Poi gli fai vedere la Boccetta con il Liquido Rosa: «Uhm... faremo subito analizzare il liquido dai nostri esperti» dice l'uomo mettendosi la Boccetta con il Liquido Rosa in tasca. Infine gli mostri il Talismano di Rame dai serpenti intrecciati intorno a un occhio: «Ma questo è il simbolo della Setta dei Cobra! Questa è la conferma che quel vecchio era un uomo pericoloso. Grazie al cielo ora è morto... e tu sei vivo! Non merita neanche di essere sepolto, lo getteremo nella fossa dei torturati» (cancella gli oggetti che hai trovato sul corpo del vecchio e che ti eri tenuto).

Vai al 4

### 18

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

nacciosa.

Se non hai più il tuo Zaino, vai al 33

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

Vai al 30

## 19

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

### Rèigar: Attacco 7, Difesa 9, Resistenza 19

Il mago ha un Bastone Magico che gli dà +1 al tiro per colpire e +3 al danno e una Tunica Incantata che toglie -3 alle ferite. Contro di te lancerà vari incantesimi, alternando un attacco a un incantesimo. Hai l'iniziativa: prima gettate i dadi voi e lo attaccate (se sei da solo tiri solo i dadi per te e per Rèigar); devi sapere che negli scontri semplici Rèigar si concentra su di te, quindi non attacca Mèrtrox se non con la magia. Poi tiri di nuovo i dadi, per te e per la sua **Difesa** e se c'è Mèrtrox anche per lui; Rèigar vi lancia una "Mano di Fuoco": tira 2d6 e aggiungi 2: se il totale è uguale o superiore alla vostra **Difesa**, vi ha colpito e fa 1d6 danni, raddoppiati per Mèrtrox, l'armatura non protegge). Poi c'è un altro attacco semplice (tiri i dadi per te/voi e per lui come in

un normale scontro) e al terzo turno tu tiri i dadi solo per te e per la sua **Difesa** (e quella di Mèrtrox se c'è) mentre lui attacca con "Soffio di ghiaccio": tira 2d6 e aggiungi 1, se il totale è uguale o superiore alla tua **Difesa**, vi ha colpito e fa 1d6 danni e vi paralizza per un turno (ovvero riuscite a malapena a difendervi: nel combattimento tiri i dadi per te/Mèrtrox e per lui, ma se voi lo colpite non gli fate danno, subisci il suo eventuale); segue un altro attacco semplice e un altro dove tiri solo per te/Mèrtrox e per la sua **Difesa**, lui lancia l'incantesimo: "Colpo stordente": tira 2d6 e aggiungi 1: se il totale è uguale o superiore alla vostra **Difesa**, vi ha colpito e fa 2d6-2 danni (con un minimo di 1 danno subito; ovvero se esce due volte 1 ai dadi sottraendo -2 fa 0 ma tu subisci comunque 1 danno). Finché dura il combattimento Rèigar risponderà con i suoi incantesimi ripetendo quelli descritti in ordine.

Se possiedi il Talismano d'Argento, scopri che esso ti protegge dalla magia di Rèigar: togli 2 punti al danno inflitto dai suoi incantesimi (solo dagli incantesimi, non dai suoi attacchi diretti).

Riepilogo combattimento:

1º turno: tiri i dadi per te e per lui (se c'è Mertox anche per lui) come un normale combattimento.

2º turno: tiri i dadi per te, per Mèrtrox (se presente) e per Rèigar, ma non valutare il suo **Attacco**, solo la sua **Difesa**, perché lui ti attacca con l'incantesimo "Mano di fuoco" (quindi per Rèigar basta un unico lancia di dadi: vale per l'incantesimo e per la sua difesa). L'incantesimo è rivolto sia a te che a Mèrtrox, così i seguenti. Se il tiro supera la **Difesa** di entrambi, ognuno si prende danno pieno (Mèrtrox lo raddoppia).

3º turno: tiri i dadi per te/Mèrtrox e per Rèigar come un normale combattimento.

4º turno: tiri i dadi per te e per Rèigar, ma non valutare il suo **Attacco**, solo la sua **Difesa**, perché lui ti attacca con un incantesimo "Soffio di ghiaccio".

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

6º turno: tiri i dadi per te/Mèrtrox e per Rèigar, ma non valutare il suo **Attacco**, solo la sua **Difesa**, perché lui ti attacca con l'incantesimo "Colpo Stordente"

7º turno: tiri i dadi per te e per Rèigar come un normale combattimento.

8º turno: tiri i dadi per te, per Mèrtrox (se presente) e per Rèigar, ma non valutare il suo **Attacco**, solo la sua **Difesa**, perché lui ti attacca con un incantesimo, ricomincia con "Mano di fuoco".

Continua fino a che o tu o Rèigar non morite.

Gli incantesimi sono: Mano di fuoco:  $2d6 + 2$  per colpire e  $1d6$  danno; Soffio di ghiaccio  $2d6 + 1$ ,  $1d6$  di danno + paralisi per un turno (solo se ti ha colpito); Colpo Stordente:  $2d6 + 1$  per colpire e  $2d6 - 2$  di danno. E si ripetono in sequenza.

Se vinci e vieni dal 14, torna a quel paragrafo. Altrimenti continua a leggere.

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

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

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

Hai tu l'iniziativa. Ha uno Spadone che dà +4 al danno e una Corazza di Bronzo completa che gli toglie -3 alle ferite. Sottrai dalla sua **Resistenza** le ferite che

ha subito. Se è già morto procedi. Se lo uccidi scrivi la parola d'ordine *Orione*. Assassini Gràndar, che trema bloccato dalla corda magica. Scrivi la parola d'ordine **Assassino** e, se hai almeno 3 punti di **Memoria**, vai al 40.

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

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

## 20

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

Se ti metti a urlare accendendo una torcia, vai al 3

Se lo attacchi al buio di sorpresa, vai al 9

## 21

Ti butti sull'uomo, che non si aspettava il tuo attacco. Entra il possente guerriero che era rimasto fuori e dà man forte al suo compagno. Sono entrambi abili spadaccini e tu non ti sei ancora ripreso completamente.

te: ti uccidono senza pietà.

## 22

Insieme agli altri studiate la mappa di ieri sera. Ti invitano a prendere parte alla discussione.

Gràndar prende la parola: «Come vedi dalla mappa si tratta di una fortezza. È detta la Rocca Impenetrabile. È la sede di Yanosh, signore delle Terre di Krondal.

Yanosh è un potente negromante che sta conquistando territori infrangendo le regole della Sacra Alleanza. Questa ci ha dato il compito di ucciderlo. Finora nessuno è mai stato capace neanche ad avvicinarsi alla sua fortezza. Noi, grazie a delle spie, siamo riusciti a ottenere questa mappa dettagliata della sua rocca. Ci sono i passaggi segreti e i punti deboli, le trappole e le disposizioni di guardie e sortilegi.

Se ci presentassimo con un esercito, Yanosh ci spazzerebbe via con i suoi Motroth e i Ragdh. Ma se andiamo in un manipolo di eroi scelti potremmo entrare nella sua rocca e ucciderlo. Non penserebbe mai che una manciata di folli osi sfidare la sua fortezza. Ma non sa che abbiamo questa preziosa mappa, o almeno lo supponiamo».

«E lo speriamo» interviene il guerriero, preoccupato.

«Tu sei il geniere – continua Gràndar – mandato dal Regno di Görliax. Sei quello che ci apre le porte, disinnesca le trappole, scova i punti deboli della fortezza. Sei il migliore, così dicono di te. Sei riuscito a entrare e uscire in posti che i più pensavano inespugnabili. Senza di te, non riusciremmo mai nell'impresa. Mi auguro che riprenderai presto la tua memoria».

Cala un attimo di silenzio, interrotto dalla tua voce: «E Ròder – chiedi – lui che ruolo aveva?». Quello degli altri ti è evidente: c'è il mago per i sortilegi di Yanosh, il guerriero per i soldati, la Sapiente per i consigli, l'esplo-

ratrice per il viaggio, il capo che muove le fila.

«Ròder era un metamorfico. Un essere con la capacità di assumere varie forme. Sinceramente ho sempre pensato che non ci servisse in squadra, ma la Sacra Alleanza ce l'ha inviato, come mostrava il suo documento. Poteva tornare comunque utile, ma non mi sembra una grande perdita. Di buono, i metamorfici, hanno che sono difficilmente eliminabili. Solo con la magia, il fuoco...».

«O il veleno» interviene Mirtèisia.

Se hai perquisito Ròder prima di incontrare Gràndar, al tuo risveglio, vai al 18

Altrimenti vai al 30

### 23

Prendi la donna sottobraccio e senti le sue forme perfette. È davvero una donna bellissima, peccato ce l'abbia con te. Il tanfo di vino ti placa ogni desiderio e a fatica ti dirigi verso la sua camera. Mirtèisia canta una canzone stonando come una campana. È talmente ubriaca che sbanda in continuazione, trascinandoti con sé. Ti sembra strano che una donna piena di orgoglio e dignità come è lei, si sia ridotta in queste condizioni. C'è qualcosa che non va.

Finalmente arrivate alla porta della sua camera. La donna ti dà le chiavi e tu l'apri, dopo aver appoggiato Mirtèisia al muro. Riprendi l'esploratrice sottobraccio e l'accompagni fino al letto. A fatica la sdrai sopra e fai per andartene.

«Non vorrai mica farmi dormire vestita!» ti apostrofa. Sospiri e cominci a toglierle gli stivali. Ti vengono via anche le calze e da sotto i pantaloni noti una strana figura sul polpaccio sinistro. Le alzi il calzone e vedi un tatuaggio: lo stesso identico al tuo sulla spalla!

«Ahahaha! Fermo, mi fai il solletico!» ti dice la donna, svegliandoti dai tuoi pensieri. La testa inizia a mar-

tellarti forte e visioni cominciano a popolarla. Vedi Mirtèisia che ti colpisce con lo stiletto e tu accasciato al suolo, semi svenuto. A quel punto vedi cadere anche lei e lentamente trasformarsi in Ròder. Urli dal dolore, e la visione svanisce. Mirtèisia non si è accorta di nulla, e ha cominciato a russare. Le copri il polpaccio, le rinfili le calze e la infagotti ben bene con una coperta.

Esci dalla stanza e vai sul tetto a rilassarti. La fresca brezza notturna porta via le tue preoccupazioni.

Torni nella sala della mappa, che è ancora lì sul tavolo. Ti dirigi nella tua stanza, saluti le guardie e vai a dormire.

Aggiungi 1 punto di **Memoria**.

Vai al 35

## 24

Se hai scritto la parola d'ordine *Follia* vai al 19. Altrimenti continua a leggere.

Vieni accolto a braccia aperte da Gràndar. Ha piena fiducia in te. L'uomo non nasconde la sua preoccupazione. Continua a camminare su e giù per la stanza misurandola a grandi passi: «Sta diventando tutto così complicato! Prima Ròder, poi Mirtèisia e adesso la mappa. Non siamo ancora partiti e già qualcuno ci sta ostacolando. Speravo che Yanosh non sapesse tutto questo. A quanto pare deve aver mandato qualcuno dei suoi emissari fra di noi. C'è un traditore e non saprei proprio chi accusare. Sono stato poco attento, ma volevo conservare le energie fisiche e mentali per la missione. Solo che se continuiamo così non ci sarà nessuna missione».

«Hai almeno un'idea su chi possa essere il traditore?».

Gràndar sospira e ti guarda intensamente: «Nessuna. Non voglio accusare senza prove. L'unico di cui mi fido poco, dopo Ròder che per fortuna è morto, è Rèigar». Sembra realmente preoccupato e non credi possa

sapere minimamente quanto sia contorta tutta la situazione. Non sospetta nulla di te.

Se vuoi indagare per lui, vai al 34 e fai le tue scelte. Se Mèrtrox è con te, rimarrà con Gràndar per difenderlo da qualsiasi attacco.

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

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

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

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

## 25

Gràndar entra con delle torce seguito dai servi. Adesso vedi l'ombra che è entrata nella tua stanza: è Mirtèsia!

«Cosa state facendo!» impreca Gràndar, ancora mezzo assonnato.

«Mirtèsia è entrata di soppiatto nella mia stanza frugando fra le mie cose. L'ho sorpresa nel buio e l'ho attaccata. Adesso vedo che è lei».

Mirtèsia ti lancia un'occhiata sprezzante e ti dice: «Sei tu l'assassino mandato qua per ostacolare i nostri piani! L'ho capito subito, da quando ti ho visto. Gràndar, dobbiamo perquisirlo!».

Gràndar sospira: «Mirtèsia, ti prego, calmati! Père-

tar ha tutto il mio rispetto. Stai prendendo un abbaglio. Lui è qua per aiutarci. È lui che hanno tentato di ucciderne, non dimenticarlo. Dobbiamo essere uniti se vogliamo espugnare la fortezza di Yanosh. Se ci uccidiamo fra di noi, è la fine».

Mirtèsia se ne va, lanciandoti un'ultima occhiataccia. Gràndar manda a chiamare i suoi guaritori che ti curano le ferite. «Scusala – ti dice l'uomo – è molto nervosa per questa missione. Non è cattiva, è solo che... sai come sono fatte le donne... ecco, Mirtèsia è così. Vedrai che presto si calmerà».

Ti augura la buona notte e lascia due guardie fuori dalla porta. Sei stupito di quanta premura abbia quell'uomo verso di te. Magari è un tuo grande amico, ma tu proprio non ti ricordi di lui. Controlli se Mirtèsia è riuscita a sottrarti qualcosa, ma hai agito in tempo: tutto è a suo posto, Zaino, Borsa da Cintura, Armi. Trovi in tasca la Pergamena che aveva il vecchio in mano; ieri ti sei dimenticato di farla vedere a Gràndar. Decidi di tenerla per te, vista la situazione: vuoi capire bene di chi ti puoi fidare.

**Guadagni 1 punto Memoria.**

Vai al 13

## 26

Ti viene in mente un'idea. Finisci di prepararti e vai da Gràndar, parlandogli in privato.

«Hai già fatto gettare Ròder nella fossa?».

«Mi ha detto il nostro boia che voleva prima analizzarlo. Sai, gli piace studiare i corpi» e fa un gesto con le mani: ruota le dita vicino alla tempia, ammiccando con lo sguardo. «Perché?» ti chiede.

«M'è venuto in mente una cosa, ma prima devo guardare il suo corpo».

«Va' giù nella sala delle torture e chiedi del boia. Non posso rivelarti il suo nome, ma tanto capiscono. Di'

che ti mando io». Per fortuna Gràndar ti appoggia in pieno! Corri alle scale e scendi fino ai sotterranei. Arrivi in fondo alla rampa e segui il corridoio che ti porta a un bivio. Ti ricordi che a sinistra si trova la stanza dove ti sei svegliato e non ti sembra ci siano altri corridoi o stanze. La sala delle torture sarà sicuramente in fondo a questo corridoio. Proseguì dritto fino a che non arrivi davanti a una porta.

Bussi.

Niente.

Provi a entrare.

È chiusa.

Bussi ancora più forte, fino a che non ti apre un uomo alto e calvo: «Che vuoi?» ti dice con tono burbero.

«Mi manda Gràndar, cerco il boia».

«Ti stai consegnando da solo all'esecuzione?» ride rozzamente l'energumeno.

«Fammi entrare che non ho tempo da perdere» tagli corto. L'uomo ti mette il grugno e ti chiude la porta in faccia. Lo senti urlare qualcosa. Stai perdendo la pazienza, quando ti riapre facendoti entrare.

Dentro lo spettacolo ti arriccia la pelle: uomini appesi dentro delle gabbie, altri sdraiati su dei tavoli a cui sono legati, altri ancora già morti e sezionati in bella mostra. Ti si chiude lo stomaco. Passi velocemente nella stanza accanto e sei alla presenza di un uomo incappucciato, minuto di statura.

«Cosa c'è?» ti dice una voce attutita dalla maschera.

«Il corpo del vecchio morto l'altro giorno è qui o l'avete già buttato nella fossa?».

«Sono partiti adesso per gettarcelo. Se ti sbaglihi li raggiungi. Personaggio interessante. Bellissimi i muscoli intirizziti dal veleno...».

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

Altrimenti, vai al 31

**27**

Rovistando nella stanza trovi un'Asta da Combattimento (+1 al tiro per colpire, +2 al danno), una Mappa (le scritte hanno la stessa calligrafia del pezzo di Pergamena in mano al vecchio), e una Borraccia. Non fai a tempo a capire cosa c'è dentro, quando d'improvviso senti un rumore di passi avvicinarsi alla tua stanza. Che fai?

Ti nascondi nelle ombre, vai al 7  
 Attendi vicino al vecchio, vai all'36

**28**

Ti calmi, pensando che ancora non sai tutta la verità: ti potrebbe far comodo un alleato così potente. Casomai, una volta chiarite le cose, puoi sistemare questo energumeno a dovere.

«Parlami di Gràndar: cosa intendi quando dici che si è bevuto il cervello?».

Mèrtrox comincia ad affilare lo spadone mentre ti risponde: «Quando ci siamo trovati qua per questa missione eravamo tutti determinati. Io sono venuto scortando Làira. Siamo stati i primi. Dopo sono arrivati Rèigar, Mirtèsia e tu insieme a Ròder. Nonostante la missione fosse difficile, sembrava tutto a puntino per poterla compiere. Sinceramente non mi intendo di roccaforti, ho sempre combattuto in spazi aperti, ma quella mappa mi sembrava davvero ci potesse dare delle speranze. Certo, io non sono un geniere, per fortuna a questo ci pensi tu. Così io partecipavo alle discussioni semplicemente aspettando la partenza. Il fatto che fosse ritardata dall'attesa di un oggetto magico, mi ha reso nervoso. Soprattutto quando quest'oggetto è un bastone. Ho visto dei messi incontrarsi con Rèigar a tre miglia da qua, mentre facevo una delle mie uscite serali. Gli hanno consegnato un oggetto lungo avvolto in un telo. Era chiaro che si trattava di un bastone. Ho detto

tutto a Làira, perché se non l'hai capito io mi fido solo di lei, ma mi ha risposto di non dire niente a nessuno e di far finta di nulla. Così ho fatto, ma ho cominciato a tenere gli occhi aperti. E ho fatto bene.

Di notte ho visto i continui "pellegrinaggi" di Mirtè-sia nelle varie stanze: Rèigar, Gràndar, Ròder. Neanche le scrofe di Kreindal sono così vogliose!» e scoppia in una fragorosa risata. «Per fortuna da me non è mai ve-nuta, si vede che non mi riteneva importante. Anche perché io non avrei ceduto alle sue moine».

Da come parla percepisci che non è proprio così. C'è dell'invidia nascosta dietro le sue parole.

«Ho capito subito che quella donna era pericolosa e che stava combinando qualcosa di perfido. Làira mi ha detto di lasciarla perdere, ma io non ho saputo resiste-re. Rèigar stesso mi ha spinto a eliminarla e, sebbene io odi i maghi, questa volta mi sono trovato d'accordo con lui. Le occasioni, però, non si sono presentate fino a che non l'ho vista ubriaca fradicia, ieri sera. A quel punto è stato un gioco da ragazzi».

Non capisci più niente. Mentre fai mente locale, chiedi a Mèrtox: «Ma così mi hai messo nei guai! Quando la troveranno morta penseranno subito a me».

«Non ti preoccupare, vecchio mio, a te ci penso io. Adesso andiamo a fare visita a Gràndar, credo che ab-bia bisogno di aiuto. Il rapporto con quella donna l'ha traviato e ha tergiversato troppo a lungo. È giunta l'ora che capisca come stanno le cose e che prenda le deci-sioni adeguate».

Lo guardi negli occhi e gli dici: «Come fai ad avere la certezza che Gràndar avesse una relazione con Mirtè-sia?».

«Vedi, io la notte non dormo. È la mia razza che è fatta così, non abbiamo bisogno di dormire. Basta un piccolo riposo. Di solito la notte mi alleno. Ma da quan-do ho scoperto Rèigar e i suoi messi ho deciso di spiare. Grazie a un mantello di Làira posso diventare invisibile.

Così posso vedere tutte queste cose».

«Perché non andiamo da Rèigar e sistemiamo prima il mago?».

Il guerriero si schermisce: «Mi dispiace ma con i maghi non voglio avere a che fare. Se vuoi andarci tu, io ti seguo invisibile e intervengo quando necessario».

«Un'ultima domanda, Mèrtrox. Chi ha fatto bere Mirtèisia e come ci è riuscito?».

«Non lo so, questo passaggio me lo sono perso. Come quando Ròder ti ha portato nella stanza 45, sennò vi avrei seguiti di nascosto. Adesso andiamo, se mi vuoi. Làira mi ha detto di obbedirti: se mi ordini di restare io mi fermo qua».

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

## 29

Ti accasci a terra dal dolore, agonizzando. La testa ti esplode fra le mani. Urli con tutto il fiato che ti rimane.

Poi buio.

Il velo della memoria si rompe e finalmente ricordi. Aggiungi 1 punto di **Memoria**.

Se hai almeno 6 punti di **Memoria**, continua a leggere. Altrimenti vai al 12 e leggi i paragrafi permessi dal tuo nuovo punteggio. Poi torna al 34 e fai le tue scelte sapendo che da Làira non puoi più tornare.

Quando ti sei ripreso, ringrazi la Sapiente. «Tu credi

di aver ritrovato la tua memoria. Ti manca ancora una cosha da fare. Quando l'avrai compiuta tutto ti sarà rivelato».

«Ma non so cosa devo fare, forse sono più confuso di prima!».

La donna pianta i suoi occhi grigi nei tuoi: «Shei shtato mandato qua da Yanosh per far fallire questa missione. Devi ucciderne il capo. Queshto è il tuo accordo con lui. Eppure she deshishti ti shi rivelerà un futuro migliore. Prima di Yanosh hai un accordo con me. Difendi Gràndar e ti verrà rivelata la parte mancante del tuo passhato. Va' da Mèrtox, in lui troverai un valido aiuto».

«E Rèigar? Con lui cosa devo fare?» chiedi ancora.

«Purtroppo una potente magia lo protegge dalla mia chiaroveggenza. Ma facendo i debiti conti, è lui il nodo da sciogliere. Non affrontarlo adessho, limitati a difendere Gràndar, sholo queshto riesco a dirti».

Ti dona un Talismano d'Argento: un cerchio alato circondato da una corona di fuoco (se lo prendi segnalo fra gli Oggetti Speciali).

Vai al 34 e fai le tue scelte, considerando che non puoi più tornare da Làira.

### 30

Una fitta alla testa ti fa chiudere gli occhi: vedi Ròder davanti a te mutare aspetto.

«Tutto bene?» ti dice il guerriero possente, seduto di fianco a te.

«Sì sì, tutto a posto» rispondi. «Qual'è il piano?» dici, per distrarre l'attenzione da te.

A Gràndar s'illumina il volto e riprende a parlare concitato: «Allora, la situazione è questa. Stiamo aspettando un potente artefatto che dovrebbe arrivare a giorni. Si tratta di un bastone magico capace di molte cose. Io non me ne intendo granché, ma il nostro mago

Rèigar lo sa maneggiare alla perfezione. Grazie a esso ci sarà più facile entrare e controbattere i sortilegi di Yanosh.

Intanto stiamo approntando l'equipaggiamento necessario per la missione: nulla di troppo, ci sarebbe da zavorra per il lungo viaggio. Appena arrivato l'artefatto, partiremo alla volta della Rocca Impenetrabile. Dovremo imbarcarci fino alle Lande Svettanti e da lì procedere a cavallo per le Terre Brulle. Ci guiderà Mirtèsia, esperta di quelle zone. Giungeremo così alla fortezza da dietro. Il viaggio come è stato pensato è molto più lungo ma enormemente più sicuro di quello diretto. Arrivando alle spalle siamo protetti dai Monti Alkaidi. Da essi alla Rocca c'è solo un braccio di terra pianeggiante: dovremmo percorrerlo a piedi e di notte per non essere visti, ma con la guida di Mirtèsia sarà un gioco da ragazzi. Da lì arriveremo alla base della Rocca.

A quel punto interverrai tu. Grazie allo studio della mappa ci permetterai di penetrare nella fortezza e ci guiderai nel suo cuore, evitando le trappole, fino alle stanze di Yanosh. Rèigar annullerà i suoi sortilegi e ci renderà invisibili alle arti magiche del negromante. Mèrtox ci difenderà dalle sue sentinelle. A quel punto dovremmo ucciderlo. Una volta eliminato, il potere della Rocca si spegnerà, e con esso anche quello sulle sue creature: sarà facile per noi tornarcene a casa e far partire l'esercito della Sacra Alleanza per sgominare ciò che rimane delle schiere del negromante».

Ti accarezzi il mento liscio e dici: «Un piano ben congegnato. Devo assolutamente studiarmi la mappa». Gràndar sorride per la tua risposta e Mèrtox, il guerriero, ti batte una mano sulla spalla. È ora di pranzo e vi accomodate nella Sala Gialla per mangiare.

Passi il pomeriggio a studiare la mappa, aiutato da Rèigar, Gràndar e Làira la Sapiente. Ti sembra fortemente familiare. Anche le scritte, diresti quasi che le hai fatte tu, anche se non è possibile. Dopo cena, continui a

studiare la carta, stavolta da solo. Sei affascinato dalla mappa: dopo una giornata di studio ti sembra così fatta male da essere poco credibile. Chi si affiderebbe mai a un lavoro del genere? Non sai se sono le tue doti di esperto geniere o l'incapacità degli altri a farti fare queste riflessioni. Ad un tratto ti viene in mente la possibilità che tutto questo non sia altro che una grossa farsa.

Non ti accorgi del tempo che passa, concentrato come sei nei tuoi studi. D'un tratto senti dei passi avvicinarsi nella stanza. Pensi sia Gràndar che ti voglia dire di andare a letto. Invece vedi Mìrtesia. La donna dondola camminando col suo passo non più felpato. Sembra ubriaca, o drogata.

«Pèretar – ti dice con una voce lamentosa – ti volevo chiedere scusa per il mio comportamento». Si appoggia al tavolo, respirando a fatica. Senti un forte olezzo di vino. «Sono molto nervosa per questa missione. Inoltre la luna è piena e mi agita ulteriormente». Singhiozza con forza. «Poi sai... noi donne in questi periodi di luna piena siamo intrattabili...» e ride sguaiata, cadendo sul tavolo

«Aiutami a tornare nella mia stanza» ti dice una volta che si è ripresa. Che fai?

L'accompagni in stanza, vai al 23

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

### 31

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

corpo!». Gli uomini si voltano verso di te. «È un ordine di Gràndar» ansimi mentre li raggiungi.

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

Vai al 5

### **32**

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

Vai al 4

### **33**

Mirtèisia tira fuori il tuo zaino e comincia a vuotarlo sul tavolo. «Guardate cosa portava il nostro amico con sé!».

Dallo zaino esce tutto il suo contenuto. «In questa boccetta ci sono i resti del più potente veleno conosciuto» illustra Mirtèisia. «Vicino al vecchio è stata trovata una borraccia di vino avvelenato, lo stesso vino che l'ha ucciso. Poi c'erano una mappa con indicati i sotterranei della nostra fortezza, compresi i passaggi segreti e un'asta da combattimento intarsiata».

C'è un minuto di silenzio. Tu guardi gli oggetti che Mirtèisia ha trovato nella stanza 45 e noti che le scritte sulla mappa hanno la stessa calligrafia della pergamena del vecchio.

La Sapiente interrompe la tensione: «Cosha vuoi dimoshtre con queshte cose?».

Mirtèisia sospira forte. «Ma non vi sembra evidente? Pèretar e Ròder giungono qua insieme, mandati da persone diverse. Si sono incontrati per la via e hanno deciso di continuare facendosi compagnia, vista la comune meta. Ròder ha avuto tempo di conoscere Pèretar e ha sospettato qualcosa su di lui. Quando sono giunti qua, deve aver trovato o capito alcunché che ha confermato i suoi sospetti. Ròder ha così deciso di fare fuori Pèretar, ma questi ha mangiato la foglia e ha avvelenato il vecchio. Ròder ha cercato di difendersi ed è riuscito egli stesso a ferire Pèretar con lo stiletto avvelenato. Ròder non è sopravvissuto mentre Pèretar è stato più fortunato, magari possedeva un antidoto. Adesso fa la pantomima dell'amnesia per ricevere attenzioni da Gràndar e poter così agire indisturbato».

«Mmm – mugugna il mago – la tua storia non è molto convincente. Perché Ròder avrebbe dovuto farsi giustizia da solo invece di denunciare Pèretar a Gràndar, come stai facendo tu? Sapeva di rischiare ad agire da solo, e infatti ci ha lasciato la vita. Inoltre, se sospettava di Pèretar fino a volerlo uccidere, come ha fatto questi a fargli bere del vino? Certo c'è da chiedersi cosa facessero sia Ròder che Pèretar con del veleno con loro».

«Queshta è una buona domanda, Rèigar» interviene la vecchia.

In tutto questo dibattito non hai saputo intervenire. La testa ti martella e non ricordi niente, se non quell'immagine di Ròder che ti parla minaccioso. Anche tu vorresti scoprire chi sei, e cosa fai lì.

«Purtroppo non posso aiutarvi, non ricordo più nul-

la. Se riuscite a scoprire qualcosa, sarò io il primo a esservene grato» è l'unica cosa che riesci a dire.

«Bugiardo!» ti incalza Mirtèsia. Si avvicina a te, sguaina la mazza e ti dice, minacciandoti: «Dicci chi ti manda! Sei uno scagnozzo di Yanosh, vero?». Poni mano alla tua arma, quando Gràndar si mette nel mezzo e dice: «Adesso basta! Mirtèsia, stai al tuo posto. Non ci sono prove sufficienti per accusare Pèretar. Se voleva uccidermi avrebbe potuto farlo facilmente in più occasioni. Ricordatevi che siamo qua per un unico intento. Smettetela subito con discorsi senza senso e mettiamoci insieme a decidere sul da farsi. Abbiamo già perso del tempo prezioso». Mirtèsia torna al suo posto, ma evita di considerarti. Tu fai altrettanto. Ti viene reso lo Zaino, svuotato di tutto il suo contenuto.

Vai al 30

### 34

È evidente che qualcuno ti vuole incastrare. Magari lo stesso che ha cercato di ucciderti, che a questo punto non credi sia stato solo Ròder.

Non ti rimane altro che cercare di parlare con i tuoi compagni, per capire chi di essi è il traditore. Occorre fare la mossa giusta e in fretta. Chi ti vuole morto ha sicuramente capito che lo stai per scoprire. Lui stesso non vuole che gli altri sappiano di lui. Devi essere molto scaltro e pronto a tutto.

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

Se vuoi parlare con Rèigar il mago, vai al 14

Se interroghi Làira la Sapiente, vai al 16

Se preferisci andare da Mèrtrox il guerriero, vai al 37

Se invece vai da Gràndar, vai al 24

**35**

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

Altrimenti vai al 5

**36**

Vedi un uomo alto, i capelli neri che gli cadono sulle spalle larghe. Ha un mantello rosso e un pettorale d'acciaio, anch'esso rutilante. Come ti vede, esclama: «Pè-retar! Stai bene? Ti aspettavamo su nella Sala Verde». Dietro di lui sbuca un omone dalla pelle scura, alto più di due metri. Indossa spallacci, gorgiera, bracciali e schinieri di bronzo brunito. L'uomo scuro non entra nella stanza.

Se vuoi attaccare l'uomo di fronte a te, vai al 21

Se vuoi parlarci, vai al 6

**37**

Trovi Mèrtox nel corridoio che porta alla sua stanza: «Ti stavo cercando» ti dice.

Entrante nella camera e Mèrtox si assicura che non ci sia nessuno nei paraggi.

«Ormai la missione è fallita» ti dice il gigante nero. «Io non mi fido più di nessuno. Penso solo a portare a casa la pelle».

«Perché confidi a me queste cose? Tutti mi accusano, ormai».

«No, solo Mirtèsia ti accusava. Ma ho sentito con le mie orecchie la Sapiente difenderti. E a me questo basta. Non sono un uomo di grande acume, ma so di chi fidarmi. Lei è una di queste persone. Gràndar è un brav'uomo ma penso che si sia bevuto il cervello. Rèigar è un mago, e questo basta a non farmi fidare di lui. Mir-

tèisia...». Il guerriero si ferma un attimo e poi riprende: «Beh, non è più un problema. Se non avesse cominciato lei questa pantomima, nonostante l'inconveniente del vecchio, avrei nutrito qualche speranza di andare avanti. Ma troppe cose strane sono successe. Quella donna, poi, aveva strani intrighi con Rèigar. Per non parlare delle scappate notturne nella stanza di Gràndar. Tramava qualcosa, così ho sfruttato la sua ubriacatura per farla tacere per sempre».

Mèrtox ha ucciso Mirtèisia! Fai fatica a stare calmo, vorresti uccidere questo bestione, ma trattieni la rabbia. Lui si fida di te: non ha capito niente di quello che è successo. È una persona semplice che si limita a ragionamenti elementari. Troppo, a volte.

Se te ne vai con una scusa, vai al 34 e fai le tue scelte.

Altrimenti parla ancora con lui e vai al 28

Se lo vuoi attaccare, continua a leggere:

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

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

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

## 38

«Sento che mi devi dare dei chiarimenti riguardo a tutta questa faccenda» gli dici senza mezzi termini, indicando la mappa. Il mago ti sorride e risponde: «Ma certo, mio caro amico. Vedi, Yanosh ha cominciato a non fidarsi di te. Gli sono nati dei sospetti sulla tua vera identità e mi ha mandato a ucciderti. Tu però sei un uomo dalle mille risorse e sei riuscito a scamparla. Mi sono alleato con Ròder, che è stato facile corrompere. L'ho convinto a trasformarsi nella tua amata Mirtèisia, o

dovrei chiamarla Fèrala, e ad attaccarti: io mi ero tramutato in lui grazie a un incantesimo e ti ho trascinato nella stanza 45.

Tu, però, avevi capito che Ròder ti stava tradendo e la sera prima sei riuscito a mettergli il veleno nel vino. Un veleno lento ma letale, pensato apposta per gli assassinii ben architettati. Era destinato a Gràndar ma non hai esitato a usarlo con Ròder per salvarti la pelle. Non potevi però immaginare che Ròder era mosso da me e io volevo evitare di farmi scoprire e ci sono ben riuscito. La tua Mirtèisia ha consumato notti d'amore per cercare di salvarti la vita, e non solo con me. Ma tu avevi già la tua difesa naturale contro il veleno, fatto a noi tutti sconosciuto. Nonostante la tua amata parlassé facilmente nel sonno, soprattutto grazie ai sortilegi, questo fatto non le è uscito di bocca. Se non ti avesse accusato derubandoti di notte sarei riuscito a entrare nella tua stanza e ucciderti facilmente. Ma la sua mossa ha fatto sì che Gràndar ti mettesse delle guardie.

Mirtèisia non sapeva come aiutarti a causa della tua amnesia e ha scelto questo modo che le è stato fatale. Gràndar l'ha sistemata facendola bere. Ha usato una buona tecnica. Siccome Gràndar se la spassava con Mirtèisia e la considerava la sua compagna, spesso lei lo aiutava nelle cose pratiche della fortezza. Gràndar ha una grande cantina, ma alquanto vecchia. Ha chiesto a lei di darle una mano a controllare i vini, se erano ancora buoni. C'è un vino tipico di questa zona che se lo mischi col miele e un pizzico di sale blu diventa di un'alcolicità altissima. Ma il suo effetto lo manifesta dopo un po' di tempo. Così Mirtèisia s'è ritrovata ubriaca senza accorgersene. Come tu hai raccontato è venuta da te chiedendoti scusa: non poteva certo dirti tutto perché tu non ci avresti creduto. Gràndar voleva solo tenerla tranquilla per un po', per pianificare questa impresa. Ignorava (e continua a ignorare) il vostro mandato. Ma lui è fatto così, è un uomo semplice, anche se quando è

in missione diventa un capo eccezionale.

Non so quanto hai recuperato della tua memoria, ma se sei qui devi aver già fatto un po' di strada. Peccato che questa si fermi qui! Adesso vado da Gràndar e faccio quello che tu eri chiamato a fare, e poi farò cedere la colpa su di te. Vai pure a chiedere aiuto e ad avvertire gli altri: ormai nessuno si fida di te e ti metteranno a morte. Addio, prezioso strumento dei miei piani!».

Detto ciò scompare dalla stanza. Scrivi la parola d'ordine *Follia* e aggiungi 1 punto di **Memoria**. A te decidere cosa fare, se fermare Rèigar o fuggire dalla fortezza. Se scegli quest'ultima scrivi la parola d'ordine *Fuggitivo* e, se hai almeno 3 punti di **Memoria**, vai al 40. Altrimenti torna al 34 e fai le tue scelte, ricordando che non puoi più tornare nella stanza di Rèigar.

### 39

Chiami le tue guardie di sorveglianza e dai l'ordine di accompagnare Mirtèsia alla sua stanza, ingiungendo loro di tornare subito. I due non sembrano contenti del tuo ordine, e capisci che se vuoi che lo eseguano gli devi allungare dei Talleri.

Se non vuoi pagarli accompagna tu Mirtèsia andando al 23

Altrimenti dai 8 Talleri alle guardie. Per sicurezza le aspetti finché non tornano. «Tutto fatto – dice una di loro – dorme come un agnellino».

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

Vai al 35



## 40 Le metamorfosi

Sei sul tetto della fortezza, tua mèta preferita. La luna piena bagna d'argento le figure ammantate d'ombra. Il vento soffia alle tue spalle, quasi volesse sollevarti nel cielo. Il tuo cuore è gonfio di emozioni. In questi tre giorni la tua vita è stata sconvolta da eventi inaspettati. E non sei ancora del tutto sicuro di ricordarti veramente chi sei. Quel maledetto veleno deve averti toccato il cervello sì da farti venire la tremenda amnesia che ti ha sconvolto. Ma quello che importa e che tu ne sia uscito vivo, anche se hai subìto una grave perdita: Fèrala.

Hai sempre amato la luna, questo lo ricordi bene. E la notte. Il tuo istinto ti ha spesso portato qua, dove nessuno ti può trovare. Sei sempre stato un uomo sfuggente. Assaporì ancora un po' la comunione con la notte e il suo astro bianco. Fai un profondo respiro: è tempo di tornare.

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

Prima di fuggire lontano, la luna ti rimembra le ultime immagini vissute. Hai scoperto di essere al servizio di Yanosh e di dover uccidere Gràndar, per fermare la sua missione. Sei veramente tu il traditore. Ma non sei l'unico. Ricordi perfettamente il tuo passato da assassino, adesso. Il più famoso delle Terre Conosciute. Ricordi anche il tuo incontro con Yanosh e la missione affidata a te e Fèrala da lui. Ma non capisci perché il negromante non si sia fidato di te, mandandoti Rèigar e Ròder a ucciderti.

Ma la missione è compiuta lo stesso, anche se non per mano tua. Gràndar è stato ucciso dal mago. Adesso ti stanno cercando, convinti che tu ne sia stato l'esecutore. Yanosh non doveva tradirti così. Rèigar sarà già in viaggio dal negromante riferendogli dell'accaduto. D'ora in poi dovrà stare attento, perché il mago può ancora cercare di eliminarti. Per fortuna hai amici potenti e tramite la Setta puoi difenderti. Anche se sei stato scal-

tro a fuggire e ti sei risparmiato il lavoro sporco, la missione non l'hai compiuta: niente compenso, niente buona fama per la Setta. E questo a loro non piacerà. Ma tutti i tuoi successi passati ti garantiscono ancora il tuo ruolo. Adesso non ti rimane altro che sparire. E tu sei bravo in questo. Ora che ti ricordi tutto, puoi mettere in atto la tua esperienza. Sparirai nella notte come un'ombra, silenzioso come un gufo, veloce come un lupo. Pensi un'ultima volta alla tua amata Fèrala. Sebene a suo modo, anche lei ti amava.

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

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

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

Prima di fuggire lontano, la luna ti rimembra le ultime immagini vissute. Hai scoperto di essere al servizio di Yanosh e di dover uccidere Gràndar, per fermare la sua missione. Sei veramente tu il traditore. Ma non sei l'unico. Ricordi perfettamente il tuo passato da assassino, adesso. Il più famoso delle Terre Conosciute. Ricordi anche il tuo incontro con Yanosh e la missione affidata a te e Fèrala da lui. E tu, anche stavolta, non hai fallito. Yanosh ti deve delle scuse, per aver tentato di ucciderti. Tramite la Setta, e i suoi potenti membri, riuscirai a estorcergli il denaro che ti deve e a minacciarlo per il suo comportamento. Un'altra mossa così e finirà due metri sotto terra. Il tuo passato è ora chiaro nella tua testa e nessuno può approfittarsì ancora di te. Non ti

rimane altro che sparire. E tu sei bravo in questo. Adesso che ti ricordi tutto, puoi mettere in atto la tua esperienza. Sparirai nella notte come un'ombra, silenzioso come un gufo, veloce come un lupo. Pensai un'ultima volta alla tua amata Fèrala. Sebbene a suo modo, anche lei ti amava. Se hai riportato anche la parola d'ordine *Orione*, leggi il paragrafo precedente.

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

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

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

Prima di partire, la luna ti rimembra le ultime immagini vissute. Sei stato un abile doppiogiochista. Eri venuto per tradire Gràndar, hai finito per tradire Yanosh. Ma è ciò che si merita chi tradisce te. Hai preferito far saltare la tua missione, ma la Setta non ti punirà: il tuo stesso mandante ha cercato di eliminarci. È un motivo sufficiente per non compiere il proprio dovere. Gràndar continua a non sapere di te e ti tratta come suo salvatore. Làira conosce il tuo passato, ma non vuole esporlo. Dopo la liberazione di Gràndar si è limitata a dirti: «Non sei pronto per la grande rivelazione. Se aggisci su di te ne moriresti. Il tuo cervello porta dei danni non rimediabili». A niente è servito chiederle spiegazioni. Ma a questo punto non t'interessa più. Sai tutto quello che vorresti sapere, nonostante quel dannato veleno ti abbia toccato le cellule cerebrali in cui si nasconde la memoria. Forse non ti ricordi tutto, ma la

maggior parte delle cose. Sai bene di essere un assassino della Setta dei Cobra, il più famoso delle Terre Conosciute, e di essere stato pagato da Yanosh per mandare all'aria il piano di Gràndar. Ti ricordi del viscido Ròder e della tua amata Fèrala. Ti mancano degli elementi, ma sono solo dettagli per te, ormai irrilevanti.

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

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

Prima di partire, la luna ti rimembra le ultime immagini vissute. Ancora fai fatica a credere a tutto ciò che è stata la tua vita. Tu non sei un semplice assassino della Setta dei Cobra, mandato da Yanosh per uccidere

Gràndar e far fallire così la sua missione. Questo è quello che faticosamente hai ricordato di te stesso. In realtà tu sei un agente della Sacra Alleanza, discepolo della Sapiente Làira. Il Consiglio dei Sapienti era stato chiamato per trovare una soluzione alla furia dilagante di Yanosh. Così, ormai già cinque anni fa, Làira ti ha chiamato a questa impresa difficile, che tu hai saputo portare a termine.

Occorreva un piano astuto per eliminare Yanosh. Essendo il negromante molto potente, nessuno sarebbe riuscito a ingannarlo o a fronteggiarlo in nessun modo: né con la magia, né con la forza. Così Làira ti ha chiesto di diventare un altro. C'è un potente incantesimo, che solo il Consiglio al completo può eseguire, che permette di svuotare completamente la memoria e l'identità di una persona. O meglio, di nasconderla in un angolo neutro del cervello, protetta da ogni possibile sortilegio. Nessuno è capace di scovarla e tantomeno di penetrarla. Non la persona che subisce l'incantesimo e neanche il Consiglio nel suo insieme. Tale memoria esce dal suo rifugio, tornando nella sua sede e rendendo l'identità originaria alla persona, solo quando è stato eseguito il comando impartito da chi esegue la magia. Una volta persa la tua memoria ti è stata innestata quella di un uomo, di nome Fàilas, assassino senza scrupoli della Setta dei Cobra. Quest'uomo è stato catturato nella Torre dei Sapienti e, suo malgrado, è stato sacrificato per la causa di Yanosh. L'innesto è accaduto mentre eri in stato comatoso, dovuto all'incantesimo.

Ti sei svegliato fuori dalla Torre dei Sapienti. Credendoti Fàilas, sei tornato nella tua Setta, convinto di aver fallito la tua missione, sebbene tu avessi un vuoto di memoria sull'accaduto. Da lì hai operato come assassino per la Setta, con l'appoggio a te sconosciuto di spie dei Sapienti e della Sacra Alleanza, e ti sei guadagnato la fama di omicida più famoso delle Terre Conosciute. Yanosh, cominciando a temere l'Alleanza, ti ha assolda-

to varie volte e tu hai compiuto infallibilmente le sue missioni. Una volta acquisita la sua fiducia, è stata creata la pantomima della mappa. In realtà non è mai esistita una carta della Rocca Impenetrabile, né un traditore che l'abbia portata alla Sacra Alleanza. È questa che ha architettato tutto, disegnando una mappa a caso, per attirare l'attenzione di Yanosh. Questi, infatti, già provato dalle difficoltà delle sue battaglie, non ha retto il colpo. È arrivato a non fidarsi più di nessuno, nonostante la crudele "pulizia" di sfiduciati già perpetrata dal negromante.

Così ha mandato te, Fèrala e Ròder per eliminare Gràndar e far fallire la missione. Altre volte Yanosh aveva cercato di impadronirsi della mappa, mandando i suoi più fedeli ed esperti scagnozzi, ma invano. Anche perché non esisteva nessuna mappa, ma questo Yanosh l'ha capito troppo tardi. L'idea di avere dei punti deboli ha istillato nel negromante un terrore crescente. Quindi, dopo aver mandato te e gli altri, non fidandosi neanche di voi, ha deciso di intervenire egli stesso. Era ciò che voleva il Consiglio dei Saggi. Più volte avevano tentato con molti metodi, sacrificando persone preziose. Finalmente ci erano riusciti. Yanosh ha fatto catturare uno dei maghi dell'Alleanza e l'ha ucciso. Ha preso poi possesso del suo corpo con una terribile negromanzia. Era l'unico modo che aveva per non farsi riconoscere. Se fosse venuto col suo sembiante i potenti maghi dell'Alleanza lo avrebbero presto scoperto. Ha rischiato molto perché così facendo ha perso la maggior parte dei suoi poteri. Ma non aveva scelta. L'inquietudine di eliminare Gràndar non lo faceva dormire la notte. È venuto alla roccaforte di Gràndar anticipando te e Mirtèsia, ma non è riuscito a prevenire Làira e Mèrtox. Così non è riuscito a eliminare subito Gràndar ed ha vissuto con il terrore di essere scoperto da Làira. Ha inventato quella storia del bastone magico per prendere tempo e ha facilmente convinto Ròder a complottare contro di te.

Ha fatto di tutto per rendere più terribile la tua morte: far trasformare Ròder in Mirtèisia e farti assalire da lei; la cosa più dolorosa è stata vederla soccombere, anche se poi hai capito chi era veramente. Lì per lì ti ha distrutto. Tu avevi inteso subito che Ròder era un'opportunistica senza scrupoli e, grazie alla tua amicizia con Gràndar, che ti ha preso subito in simpatia, ti sei reso conto che il metamorfico era mal voluto dal capo della missione. Dalle informazioni di Mirtèisia, che se la intendeva con Rèigar e (anche se lui sapeva di voi e voi niente di lui qualcosa si è fatto sfuggire grazie all'infallibile tecnica amorosa della donna) hai scoperto che Ròder era in combutta per eliminarti, così lo hai anticipato avvelenandolo, tanto Gràndar non lo avrebbe pianto, né avrebbe sospettato di te. Quando ti ha chiesto di andare nella stanza 45 eri convinto che avrebbe agito da solo e, sapendo che sarebbe morto presto, ti sei esposto. Rèigar ti ha fregato, soprattutto trasformandosi in Ròder e fornendo il veleno al metamorfico, che per le regole della Setta non poteva possedere. Questo veleno non ti ha ucciso, grazie agli anni passati a svilupparne la resistenza. Ha però toccato le cellule cerebrali, andando a infierire con il potente incantesimo che il Consiglio aveva fatto: così ti ha spiegato Làira in seguito.

Perché Yanosh ti ha voluto uccidere? Ha sospettato qualcosa di te? Neanche Mirtèisia conosceva la tua vera identità, solo Làira la sapeva. Con il corpo preso in prestito dal negromante non sarebbe mai riuscito a penetrare la mente della Sapiente (e tantomeno a ucciderla). O semplicemente non si fidava più neanche di te e voleva toglierti di mezzo. D'altronde non poteva rivelarti la sua identità. Qualsiasi sia il motivo rimarrà un mistero. Fatto sta che lo hai stupito resistendo al veleno.

A quel punto Mirtèisia ha recitato un ruolo magistrale. Ha capito subito, vedendoti, che non eri più in te. Ha inscenato la pantomima delle accuse e ti è venuta a de-

rubare di notte, facendosi scoprire, per assicurarti delle guardie da Gràndar e proteggerti da Rèigar e da altri eventuali tentativi di farti fuori. Ha calcato molto la mano con le accuse verso di te, contando troppo sul suo ascendente su Gràndar; questi l'ha voluta tener calma per un po' con un trucco che l'ha fatta ubriacare. A quel punto è intervenuto Mèrtox, che finora si era limitato a osservare e che avrebbe dovuto farlo ancora. Ma la tensione l'ha innervosito e, da uomo semplice e poco astuto, ha eliminato l'elemento disturbante: Mirtèsia. La ringrazierai tutta la vita per il sacrificio della sua vita a favore della tua. E così le perdoni tutte le sue storie con gli altri uomini che mascherava come "lavoro sporco".

Grazie a eventi che gradualmente ti hanno fatto recuperare la memoria, l'effetto del veleno si è via via affievolito fino a che le tue cellule cerebrali non si sono riprese completamente. Nonostante fossi confuso sul da farsi e sulla tua identità ti sei fidato di Làira, difendendo Gràndar e uccidendo Rèigar/Yanosh. Ma se la Sapiente già sapeva che Rèigar era Yanosh, perché non l'ha fatto uccidere subito da Gràndar? Il fatto è che non lo sapeva. Lo sperava. Finché non ne aveva la certezza non poteva agire. Anche perché Gràndar si fidava di Rèigar e credeva alla messa in scena della mappa.

Ma se la mappa era un falso per attirare il negromante, perché questo non si è accorto subito che era tutta una farsa appena adocchiata la cartina? C'è da dire che in un primo momento la mappa era inavvicinabile. Poi Gràndar ha cominciato a farla vedere a te. Tu hai finto di studiarla un po' e alla fine hai convinto Gràndar a esporla pubblicamente. Rèigar ha avuto solo un paio di occasioni per vederla. Quando ti ha quasi ucciso e il giorno dopo. Deve comunque essersi accorto che era una farsa, ma per scrupolo ha rubato la mappa e ha voluto comunque uccidere Gràndar e mandare tutto a monte. Era troppo rischioso sparire lasciando tutto com'era, anche portandosi via la mappa. Poteva esserci la

vera mappa in mano a Gràndar, a Làira o a qualcun altro. Così ha messo tutto in subbuglio. Ha indotto il già nervoso Mèrtox a uccidere Mirtèsia. E quando ti ha visto non si è fatto problemi a dirti la verità, anche se non tutta: ha continuato a celare la sua identità. Era convinto che saresti morto, in un modo o nell'altro, o che saresti stato incastrato: non c'è cosa peggiore che finire la propria vita in carcere. Ma stavolta sei stato tu a fregarlo pur non sapendo niente di lui, ma neanche lui sapeva veramente di te.

Quando lo hai ucciso hai compiuto il comando che il Consiglio dei Sapienti ti aveva dato, e la tua memoria si è liberata dalla sua protezione, riprendendo il suo posto. Làira ti ha accompagnato in questo ultimo cammino di ricordi e ti ha raccontato quello che non sapevi. A Gràndar non è stata rivelata l'identità di Rèigar né la tua, semplicemente la Sacra Alleanza ha sciolto la missione e ha detto che Yanosh è stato trovato morto. Se avesse saputo che era stato usato come esca e scelto per la sua incapacità non avrebbe certo reagito bene. Adesso le schiere dell'Alleanza marciano contro quelle di Yanosh: queste non hanno più il supporto del negromante e non avranno vita facile, anche se la guerra sarà lunga. Tutto si è compiuto nel migliore dei modi. La missione preparata cinque anni fa è adesso terminata.

Tu hai ritrovato la tua identità.

Quella vera.

Non ti chiami Fàilas in realtà, ma Crysel. Hai prestato la tua vita, la tua memoria, la tua natura intima, per questa missione quasi impossibile. Hai rischiato più della vita: il tuo stesso essere. Vivere per cinque anni come un altro, perdere la memoria di nuovo e ritrovarla nella sua interezza in così pochi giorni ti ha sconvolto.

Ti sei congedato da Làira e da qualsiasi impegno verso i Sapienti o la Sacra Alleanza. Pensi di ritirarti in qualche bosco, in solitudine, almeno per un po'.

Poi ti ricostruirai una vita. Normale. Non vuoi più

essere uno strumento dei potenti. Troppe vite sono state stroncate per compiere questa missione. Per la Sacra Alleanza erano solo strumenti. Anche se sei stato tu ad accettare, ti senti violentato nell'animo. Anche se hai compiuto una missione che rimarrà negli annali della storia, non ti senti appagato. Tu non sei più nessuno ormai. Hai subito troppe metamorfosi: da discepolo di Lâira ad assassino della Setta dei Cobra. Adesso è tempo di fermarsi. Di mettere radici. Che i potenti si scannino pure fra di loro. Tu vuoi vivere la tua vita.



**MUTEKI CHOJIN HYPERION**

**djmayhem**



## PROLOGO

“No!” esclama con forza il generale Braddock del New World Order (la confederazione degli stati nordamericani ed europei) battendo il pugno sul tavolo. “Non possiamo restare a guardare mentre gli Annunaki distruggono le nostre nazioni! Dobbiamo fare qualcosa e dobbiamo farlo subito!”.

“Abbiamo provato di tutto” risponde il colonnello Truman. “Non c’è modo di fermarli. L’unica opzione sarebbe lanciare contro quegli esseri giganti le armi atomiche, ma così facendo distruggeremmo anche il nostro pianeta”.

Il Consiglio del NWO era molto teso. In tre settimane i giganteschi Annunaki avevano sterminato metà della popolazione mondiale, e si accingevano a sterminare anche il resto in pochi giorni ancora. Erano i giganti mitici delle leggende egizie, coloro che la bibbia chiamava con il nome di Nephilim, nati dall’unione dei Figli di Dio con le donne umane all’alba dei tempi. Ora, dopo un sonno ultramillenario, erano stati risvegliati da un sacerdote degli antichi faraoni, Yuya III, che li stava guidando alla distruzione e conquista del mondo conosciuto.

Nella cacofonia del vociare confuso dei presenti, una voce cerca di levarsi sopra gli altri: “Noi del Giappone abbiamo la soluzione!”. Al tuo fianco si è appena alzato il prof. Osamu Shirow e la sua esclamazione ha portato l’improvviso silenzio nella sala.

“Il Giappone ha la parola” gli risponde Braddock. “Prego, professore....”.

“Noi per anni abbiamo lavorato al progetto del geniale dottor Ikuto Yamashita, deceduto ormai da cinque anni. Segretamente, in una fortezza costruita all’interno del Monte Fuji, abbiamo costruito l’arma che ci difenderà dagli Annunaki, distruggendoli”.

“Di cosa si tratta?” domanda il generale.

Il professore si volta verso di te e tu, come da accordi, avvii il file dal display di fronte a te. In pochi secondi al centro della sala viene proiettato l'ologramma di una serie di progetti meccanici molto complessi, che il prof. Shirow spiega nel dettaglio, arrivando all'opera nel suo complesso: Hyperion, il robot antropomorfo progettato dal prof. Yamashita.

“Davvero avete costruito un robot del genere?” domanda ancora il generale.

“Certo, ed è già pronto a combattere. Dispone di svariate armi tra cui una Spada Galattica e il devastante Hyper Ray.”.

“E chi lo guiderà?”.

Gonfiando il petto ti alzi in piedi: “Io!” esclami “Katsuya Ayabusa!”.

I membri del consiglio si guardano stupiti: “Ma il ragazzo non avrà più di sedici anni!” commenta il colonnello Truman.

“Sedici e mezzo” puntualizza il professore. “Katsuya sono anni che si addestra per questo giorno. Sin dall'età di tre anni è stato sottoposto a un duro allenamento dal maestro Date che lo ha temprato e formato per il compito affidatogli”.

“Lei professore garantisce che questo Hyperion sia in grado di affrontare e sconfiggere gli Annunaki?”.

“Lo garantisco e lo prometto, in nome dell’Impero del Giappone”.

“D'accordo, professore, avete carta bianca. Che il Signore ci assista, tutta quanti”.



*“No!” esclama con forza il generale Braddock del New World Order battendo il pugno sul tavolo “Non possiamo restare a guardare mentre gli Annunaki distruggono le nostre nazioni! Dobbiamo fare qualcosa e dobbiamo farlo subito!”*

## IN QUESTO LIBRO IL PROTAGONISTA SEI TU

Il libro che hai tra le mani è un libro speciale perché il protagonista sei tu. Seguendo delle semplici regole che troverai tra poco, potrai determinare i punteggi del protagonista della storia, Katsuya Ayabusa, e diventare protagonista in prima persona di una fantastica avventura.

### LE CARATTERISTICHE

#### KATSUYA AYABUSA

Nonostante la tua giovane età sei pronto per il compito di pilotare Hyperion, l'unica speranza rimasta al genere umano. Sin da bambino hai ricevuto un addestramento estremamente severo, un'infanzia fatta di privazioni, di umiliazioni, di punizioni corporali, di combattimenti con i tuoi fratelli e con bestie feroci. Una rigida disciplina che oltre a rafforzare il tuo corpo ha ampliato la tua mente. Seguendo i precetti del bushido, il tuo maestro, Eyachi Date, ti ha addestrato ad accettare la morte, purché essa possa avvenire con onore, in battaglia, combattendo per il proprio ideale. Ma soprattutto che non può esservi onore senza sacrificio.

In questo librogame sei Katsuya Ayabusa, il giovane che, tra mille, è riuscito a guadagnarsi l'onore di pilotare il robot Hyperion.

Due sono le caratteristiche del tuo personaggio, dalle quali dipendono la tua vita e quelle dell'umanità:

- **Spirito di sacrificio:** nel corso delle tue avventure dovrà mettere la tua vita a repentaglio per portare a termine la tua missione; vi saranno situazioni difficili, scelte che richiederanno un sacrificio enorme. Il punteggio di questa caratteristica determina quanto è forte il tuo animo e fermi i tuoi pro-

positi. Lancia un dado e aggiungi 6, riporta poi il risultato nella scheda del personaggio che troverai più avanti

- **Punti Vita:** questa caratteristica determina il tuo punteggio di salute e scenderà ogni volta che verrai ferito o che Hyperion verrà colpito. Nel corso dell'avventura ci sarà la possibilità, attraverso delle cure, di recuperare alcuni punti, ma non potrai mai superare il punteggio iniziale. Lancia un dado e aggiungi 12, riporta poi il risultato nella scheda del personaggio che troverai più avanti

## HYPERION

Il tuo robot ha due caratteristiche fondamentali: Energia e Punti Strutturali. La prima è la forza che permette a Hyperion di combattere, volare, muoversi e usare le armi; la seconda è il suo “livello di vita”. Entrambi i valori partono da un punteggio iniziale di 70: se l’Energia dovesse raggiungere 0 punti Hyperion si spegnerà automaticamente, se i Punti Strutturali dovessero scendere a 0 il robot andrà distrutto.

Hyperion è alimentato da una fonte di energia nucleare che dà energia a tutti i suoi circuiti e dispositivi. Possiede otto tipi diversi di armi più uno scudo. A ogni combattimento sarai tu a decidere che arma utilizzare. Ogni arma ha un punteggio minimo da ottenere ai dadi perché il colpo vada a segno. Possiede un bonus da aggiungere al danno arrecato (vedi il paragrafo “combattimento”) e una quantità di energia necessaria al suo utilizzo. Che il colpo vada a segno o meno, l’Energia di Hyperion calerà di conseguenza. Lo scudo invece può essere utilizzato per parare il colpo dell’avversario: in tal caso se il lancio riesce, lo scudo assorbirà un certo numero di danni causati dal nemico e destinati al robot. Ovviamente lo scudo ha anch’esso un numero limitato di Punti Strutturali. Tutti i punteggi e l’elenco delle armi sono riportati nella scheda del personaggio che troverai

più avanti.

### **FALCON BREAST**

Il Falcon Breast è il tuo caccia personale. Con esso sei in grado, inserendoti nel petto di Hyperion, di entrare nel tuo robot e comandarlo. Il Falcon è equipaggiato con missili esplosivi. Anch'esso è dotato di Energia e Punti Strutturali.

### **COMBATTIMENTO**

Nel corso dell'avventura dovrai utilizzare Hyperion per combattere gli Annunaki. Anche loro, come il tuo robot, possiedono delle armi con lo stesso sistema di punteggi delle tue e che ti verranno descritte all'inizio di ogni combattimento.

Il combattimento si svolge in questo modo:

1. Si lanciano due dadi a testa. Chi ha il punteggio più alto colpisce per primo
2. Scegli l'arma con cui vuoi colpire il tuo nemico. Ogni arma ha un punteggio minimo per colpire. Lancia due dadi e se superi il punteggio minimo, hai colpito l'avversario
3. Per calcolare il danno inflitto, somma al bonus del danno dell'arma che hai utilizzato i punti in più hai fatto rispetto al punteggio minimo per colpire
4. Sottrai il danno totale ai Punti strutturali del nemico
5. Se il punteggio scende sotto il 5, l'avversario non è più in grado di muoversi e può essere finito. Se il punteggio scende direttamente a 0 punti l'avversario viene distrutto
6. Dopo il tuo attacco, toccherà al tuo avversario colpire, seguendo il tuo medesimo procedimento. Per stabilire quale arma userà, lancia due dadi e utilizza l'arma corrispondente nella tabella del nemico

Ricordati sempre di sottrarre i rispettivi punteggi di Energia e Punti Strutturali a ogni attacco per entrambi.

**IMPORTANTE:** *per ogni 5 punti sottratti ai Punti*

*Strutturali di Hyperion o del Falcon Breast, dovrai sottrarre 1 punto dai Punti vita di Katsuya.*

**HYPERION**

ARMA	COLPISCI CON	BONUS AL DANNO	ENERGIA
LAME ROTANTI	4	+2	5
MISSILI	4	+1	2
DISINTEGRATORI (1-5)*			(ognuno)
HYPER RAY	8	+20	20
SOFFIO DI FUOCO	7	+3	6
PUGNO D'ACCIAIO	6	+3	5
SPADA GALATTICA	6	+5	5 (x scontro)
TESLA CANNON	6	+4	6
PUGNO IONICO ROTANTE	7	+4	6

\*puoi lanciare a ogni attacco un numero di missili da 1 a 5, decidendo tu quanti spararne

DIFESA	PARA CON	RIDUZIONE AL DANNO	PUNTI STRUTTURALI
MEGA SCUDO	6	-5	Iniziali: 50
			Attuali:
CARATTERISTICHE	INIZIALI	ATTUALI	
ENERGIA	70		
PUNTI STRUTTURALI	70		

**FALCON BREAST**

ARMA	COLPISCI CON	BONUS AL DANNO	ENERGIA
MISSILI (1-5)	5	+1	1
CARATTERISTICHE	INIZIALI	ATTUALI	
ENERGIA	30		
PUNTI STRUTTURALI	30		

**KATSUYA**

	INIZIALI	ATTUALI	
SACRIFICIO			
RESISTENZA			

## Scheda tecnica di Hyperion

- Altezza: 30 m
- Peso: 280 t
- Potenza: 1.800.000 CV
- Velocità al passo: 75 km/h
- Velocità in volo: 700 km/h
- Velocità in acqua: 45 nodi
- Salto in elevazione: 1.000 m
- Composizione: iperlega
- Alimentazione: energia nucleare

## TABELLA DEI COMBATTIMENTI

Hype- rion/Falcon Breast Energia:  Punti Strutturali:	Nemico: Energia:  Punti Strutturali:	Hype- rion/Falcon Breast Energia:  Punti Strutturali:	Nemico: Energia:  Punti Strutturali:
Hype- rion/Falcon Breast Energia:  Punti Strutturali:	Nemico: Energia:  Punti Strutturali:	Hype- rion/Falcon Breast Energia:  Punti Strutturali:	Nemico: Energia:  Punti Strutturali:

Vai al paragrafo **1** per cominciare l'avventura.

Spegni il collegamento virtuale con la sala del consiglio del NWO e accendi le luci. Non fate in tempo a uscire dalla stanza che la porta si apre di colpo, l'avvenente dott.ssa Motoko Tsurugi, assistente del professore, vi raggiunge allarmata: "Presto, professore, è stato avvistato un Annunaki a Hokkaido!".

"Era solo questione di tempo" commenta a bassa voce, poi ti guarda "Katsuya, è il tuo momento. Sei stato addestrato per anni a questo giorno, noi sappiamo che non ci deluderai".

Fai un inchino al professore poi guardi la dottoressa, più grande di te di quattro anni ma della quale sei perdutamente innamorato: "Non ti preoccupi, dottoressa, ci penso io".

La dottoressa sorride e ti bacia sulla guancia: "Torna vincitore".

Dopo un ultimo inchino esci dalla sala mentre l'allarme rosso comincia a echeggiare nella fortezza.

Col cuore in gola per l'emozione ti lanci giù per lo scivolo che ti conduce direttamente nell'abitacolo del Falcon Breast. In pochi secondi indossi il casco e ti metti ai comandi del velivolo. Con l'allarme che risuona nell'hangar, la pista di decollo viene liberata. Dal comando ti danno il via libera e con il fuoco che brucia dentro, spingi la cloche in avanti, attivando i razzi del Falcon. In pochi secondi sbuchi all'esterno del Monte Fuji. Un cielo plumbeo sovrasta la capitale, mentre il vento sembra accompagnare la tempesta che giunge da Yokohama: fumi, esplosioni ed alte fiamme si levano all'orizzonte. "Katsuya, fa attenzione!" ti avverte Motoko dal centro di comando "L'Annunaki non è solo, c'è uno stormo di Scarabei che lo accompagnano nella sua opera di distruzione".

Gli Scarabei sono delle creature grandi come un'automobile di media dimensione, volano e sparano

raggi laser. Si muovono in stormo e anticipano l'arrivo dell'Annunaki.

Se vuoi chiamare subito Hyperion vai al [22](#), se invece vuoi prima andare a vedere di persona la situazione con il Falcon Breast vai al [14](#)

## 2

Mangi guardando il notiziario alla televisione dove ovviamente non si fa che parlare del mostro Annunaki, della distruzione che ha portato e del robot Hyperion, proveniente dalla Fortezza della Difesa Terrestre e guidato da Katsuya Ayabusa. Il bilancio è comunque tragico: decine di morti, centinaia i feriti, migliaia gli sfollati, interi quartieri distrutti. E siamo solo all'inizio. Vai a dormire pensando all'accoglienza che ti riserveranno domani a scuola i tuoi compagni. Recuperi un altro Punto Vita.

Se hai combattuto sulla spiaggia vai al [12](#), se hai combattuto in mare vai al [25](#)

## 3

Varchi l'ingresso, pronto ad affrontare la folla, quando da dietro senti prenderti la mano: "Sei impazzito? Presto, usciamo dal cortile posteriore, quello del campo da calcio". Mai ti trascina verso il retro dell'edificio. Correte a perdifiato nel cortile del campo da calcio e poi attraversate l'uscita sul retro.

"Vieni, a casa mia non verranno a cercarti".

"Ehi, io non voglio nascondermi" protesti.

"Sciocco, la tua vita è troppo preziosa. Non ho passato l'intera infanzia a vederti sopportare prove durissime perché tu ti consegni al nemico. Andiamo".

Vi dirigete verso casa del maestro Date e nel giro di una decina di minuti entrate nel giardino della villa, tirando un sospiro di sollievo.

Il professore ti chiama ancora: "Dove sei, Katsuya?".

"A casa del maestro Date, sembra sia partita una caccia all'uomo nel mio quartiere".

"Sta venendo la dottoressa Tsurugi a prenderti".

"Bene. Chiudo".

Nel frattempo Mai ha preparato un po' di tè.

"Bevi, ti calmerà un poco" ti dice versandolo in una tazza.

Ringrazi la ragazza mentre siedi ad un tavolino.

"Oggi ho un'emicrania pazzesca" sospiri "Ci mancava anche questa folla di scalmanati".

"Katsuya" dice la ragazza guardando la tazza "è da tanto che devo chiederti una cosa".

"Cosa?" chiedi temendo sia una domanda imbarazzante.

"Tu ti ricordi cosa è accaduto tre anni fa? Qui, in questa casa?"

Scuoti la testa: "A cosa ti riferisci?"

"All'incidente, dopo il quale mio padre ed il professor Shirow hanno deciso che dovevi essere affidato ai tuoi genitori adottivi".

"Ti riferisci a quando ho affrontato tuo padre?"

La ragazza annuisce.

"Ricordo solo che era ubriaco e che stava picchiando violentemente un mio fratello con il bastone di bambù davanti a tutti. Allora io sono intervenuto per difenderlo..."

"...e poi?"

"Non ricordo...credo che il maestro mi abbia colpito, devo aver picchiato la testa ed ho perso i sensi. Ma perché me lo chiedi?"

"Perché io...tutti noi che eravamo qui presenti...ti abbiamo visto morire..."

Il cuore di manca di un colpo: "Che...che vuoi dire...non sono morto...mi vedi, no?"

"È questo che non capisco. Mio padre ti colpi con il bastone e tu cadesti all'indietro picchiando la nuca

contro la roccia del giardino, fracassandotela. Mio padre rimase pietrificato, tutti noi gridammo per l'orrore. Il professor Shirow mandò immediatamente un'equipe medica che venne a prenderti e ti portò alla base, ma tu eri morto. Metà del tuo cervello era rimasta sul terreno insieme ad un lago di sangue. Eri morto, Katsuya, morto!"

"Io non..."

Senti il clacson di una macchina fuori dal giardino, salti in piedi ed esci dalla casa. Fuori dal cancello c'è Motoko ad aspettarti: "Muoviti Katsuya, ti stanno cercando dappertutto, polizia ed esercito inclusi!".

Ti volti verso Mai: "Continuiamo il discorso un'altra volta. Grazie".

Esci dal cancello e sali in macchina. Motoko parte a tutta velocità e raggiungete la base, ma le parole di Mai continuano a rimbombarti in testa.

Vai al **6**

#### 4

Ti sposti dalla baia per evitare di scatenare una battaglia in mezzo alla città. Vedi sulla cima di una collina uno strano individuo vestito come gli antichi sacerdoti egizi, con il cranio innaturalmente oblungo, che solleva un bastone ceremoniale incitando il guerriero Annunaki: "Avanti Eltanin! Distruggi quell'ammasso di rottami! Mostra la potenza dell'impero Annunaki!"

Il mostro interrompe la sua opera distruttiva e si invola verso di te, pronto a colpirti con la sua falce ciclopica.

<b>ELTANIN</b>				
DADO	ARMA	COLPISCI CON	BONUS AL DANNO	ENERGIA
2	PRESA D'ACCIAIO*	7	+5	4
3, 9	MORSO MORTALE	7	+5	4
4, 10	ALITO GLACIALE**	6	+3	5
5, 11	OCCHI DI FUOCO	6	+5	5
6, 12	ARTIGLI	5	+2	4
7	FALCE	5	+4	5 (x scontro)
8	MEZZE LUNE	6	+4	4
*	Per liberarsi è necessario lanciare un 8 con i dadi, altrimenti la morsa persiste infliggendo +5 danni			
**	Se l'attacco va a segno, Hyperion avrà un malus di -1 per colpire al turno successivo			
CARATTERISTICHE		INIZIALI	ATTUALI	
	ENERGIA	50		
	PUNTI STRUTTURALI	50		

Se vinci vai al **10**

## 5

La ragazza ti porta un po' di tè e capisce che qualcosa ti ha sconvolto: "Katsuya, cosa hai? Non ti ho mai visto così".

"Il prof. Shirow mi ha mostrato una sala della fortezza con decine di serbatoi criogenici, dentro i quali ci sono in animazione sospesa dei cloni di me stesso. Capisci?". "Oh Dio..." Mai fa cadere la tazza di tè, scossa dalla notizia.

"Mi hanno clonato perché se mi dovesse succedere qualcosa in combattimento, avrebbero pronto un altro

Katsuya. E nessuno di loro sa di essere un clone. Durante le visite mediche quotidiane fanno una sorta di travaso dei miei ricordi, di modo che il nuovo clone abbia tutta la mia conoscenza.”

“No...non è possibile...” Mai è sbiancata di colpo.

“Invece è così, li ho visti con i miei occhi”.

“Ma allora tu...tu non sei il vero Katsuya...”

“Cosa stai dicendo?” le parole della ragazza ti gelano il sangue. “Io sono Katsuya”.

“Oh mio Dio, allora è andata proprio così...”

“Di cosa stai parlando? Mi stai spaventando!”

“Tu ti ricordi cosa è accaduto tre anni fa? Qui, in questa casa?”.

Scuoti la testa: “A cosa ti riferisci?”.

“All'incidente, dopo il quale mio padre ed il professor Shirow hanno deciso che dovevi essere affidato ai tuoi genitori adottivi”.

“Ti riferisci a quando ho affrontato tuo padre?”.

La ragazza annuisce.

“Ricordo solo che era ubriaco e che stava picchiando violentemente con il bastone di bambù uno dei miei fratelli davanti a tutti a noi. Lo stava letteralmente ammazzando e sono intervenuto per difenderlo...”

“...e poi?”.

“Non ricordo...credo che il maestro mi abbia colpito, devo aver picchiato la testa ed ho perso i sensi. Ma questo cosa centra?”.

“Perché io...tutti noi che eravamo qui presenti...ti abbiamo visto morire...”

Il cuore di manca di un colpo: “Che...morire?”.

“Mio padre ti colpi con il bastone e tu cadesti all'indietro picchiando la nuca contro la roccia del giardino, fracassandotela. Mio padre rimase pietrificato, tutti noi gridammo per l'orrore. Il professor Shirow mandò immediatamente un'équipe medica che venne a prenderti e ti portò alla base, ma tu eri morto, metà del tuo cervello era rimasta sul terreno

insieme ad un lago di sangue. Eri morto, Katsuya, morto!"

"Io non..." ora è tutto chiaro, ora i pezzi del puzzle sono stati incastrati "...io sono un clone..." mentre lo dici le lacrime di cadono nella tazza del tè.

"È...è terribile. Non è giusto..." piagnucola Mai.

"Questo è il mio destino, non posso farci nulla".

"Un momento...hai detto di aver visto decine di cloni".

"Sì, in animazione sospesa dentro i serbatoi criogenici".

"Perché così tanti cloni? Un incidente può anche capitare, un Annunaki potrebbe anche sconfiggerti, ma decine di cloni non sono un po' troppi?".

Mai non ha tutti i torti, forse il professore non ti ha ancora detto tutto.

Accendete la televisione, ovviamente non si fa altro che parlare di te, polizia ed esercito ti stanno dando la caccia, se non verrai consegnato entro le 12, gli Annunaki colpiranno.

Se fai ritorno alla Fortezza vai al **16**, se preferisci restare nascosto qui vai al **21**.

## 6

"Cosa hanno intenzione di fare quegli stupidi?" tuona il professor Shirow quando arrivi alla fortezza "Vogliono consegnarti al nemico?".

"Sono disperati, professore" interviene Motoko "crederebbero a qualunque cosa. Yuya ha promesso loro la pace in cambio di Katsuya, a loro interessa questo e nient'altro".

"Questa mattina pensavo di ricevere ovazioni ed applausi" dici amareggiato "ma ho ricevuto solo insulti e sputi, non è questo che mi aspettavo".

"Avresti dovuto, invece. Fa parte del tuo ruolo. Il pilota di Hyperion non può essere un ragazzo comune, e deve sopportare qualunque cosa".

"Sì," sbuffi "è vero. Ma non credo che mi ci abituerò

mai”.

“Inoltre consegnarti agli Annunaki sarebbe un sacrificio inutile”.

“Che significa?” domandi, intuendo che il professore ti stia nascondendo qualcosa “Solo io posso pilotare Hyperion”.

“Non è esatto” interviene Motoko “Tu ti sei dimostrato il più meritevole ed il più adatto al nostro scopo, ma non potevamo intraprendere un simile progetto senza preventivare che ti capitasse qualcosa. Hyperion può essere riparato e ricostruito, ma tu...”

“Cosa avete fatto?” insisti.

Il professor Shirow preme un pulsante su uno dei computer e l’immagine che compare sul monitor ti raggela il sangue: si tratta di una enorme stanza con decine, anzi no... centinaia di tuoi cloni dentro dei serbatoio criogenici.

“Ognuno di loro possiede le tue capacità, i tuoi ricordi, persino i tuoi sogni, e nessuno di loro è consapevole di essere un tuo clone”.

“Sto per vomitare...” d’un tratto le parole di Mai riemergono raggelandosi il sangue nelle vene “Oddio...io...io sono già morto...”.

Il professore aggrotta le sopracciglia: “Non dire sciocchezze”.

“Tre anni fa, prima che venissi affidato ai miei genitori adottivi, il maestro mi colpì. Picchiai violentemente la nuca contro una roccia in giardino, rompendomi la testa. Tutti i miei compagni hanno assistito, tutti hanno visto che ero morto. Me lo dica, professore, chi sono io?”.

Sia il professore che Motoko ti guardano con il volto contratto, poi il professore abbassa lo sguardo: “Non avresti mai dovuto saperlo”.

“Allora è vero, sono un clone!”.

“Sì, è così, ma questo non ti rende meno umano, Katsu. Tu sei e resti il pilota dell’Hyperion”.

“Allora sono solo carne da macello” sospiri con le lacrime agli occhi.

Aggiungi 1 punto allo Spirito di Sacrificio.

D'un tratto squilla il telefono della stanza. Motoko risponde e capisci che chiedono di te.

“Una folla di persone ha preso d'assalto il ristorante del padre di Katsu” dice allarmata.

Tu scatti in piedi: “Cosa?! Papà! Mamma!” scatti verso la porta ma il professore di ferma.

“No, Katsuya, fermo!”.

“Che problema c'è professore” domandi “se mi dovesse succedere qualcosa avete già il rimpiazzo, no?”.

Esci dalla stanza e di corsa raggiungi l'hangar dove prendi in prestito dai meccanici una motocicletta ed in pochi minuti sei sulla strada di casa.

Se ti dirigi subito al ristorante vai al **18**.

Se invece vai a casa vai al **27**.

## 7

Mentre sei in piedi in corridoio vedi arrivare in tutta fretta una ragazza, la riconosci subito perché si tratta di Mai. “In ritardo anche tu?” le domandi.

“Una folla di gente inferocita ostruiva l'ingresso” commenta ansimante.

Entra in classe per uscirne dopo mezzo minuto e così vi trovate entrambi in piedi con i secchi pieni d'acqua.

“Sembra che l'intera città ce l'abbia con te, Kutsu” ridacchia la tua amica.

“L'ho notato”.

“Non crederai che la strada dell'eroe si lastricata d'oro, vero?”.

“Non l'ho mai pensato. Ma addirittura questo...” ti siedi in terra appoggiando i secchi “Sono pronto a lottare contro gli Annunaki, ma non contro la mia stessa gente. Sono qui per proteggerli, per difenderli, come fanno a non capirlo?”.

“Non possono sfogare la loro rabbia sugli Annunaki e così se la prendono con te ed il tuo gigante di acciaio”.

“Ma non è giusto”.

“Ieri queste persone hanno visto qualcosa di incomprensibile, che ha scatenato l'apocalisse. Non sanno chi o cosa siano gli Annunaki, loro sanno solo che il nostro paese è stato nuovamente coinvolto in una guerra terribile e che saranno loro a farne le spese”.

“Non sono io ad avere voluto questa guerra”.

“Nessuno di noi l'ha voluta e nessuno la vuole accettare ora che è iniziata. Nemmeno tu”.

Sbuffi, la conversazione sta diventando noiosa.

D'un tratto il tuo orologio da polso comincia a suonare.

“È il professor Shirow” esclami spingendo il pulsantino sul quadrante: “Mi dica professore”.

“Guarda la televisione sulla Quarta Rete, presto!”.

Senza perdere altro tempo corri di sotto al piano terra dove c'è la guardiola del custode. Trovi un gruppo di inservienti accalcati davanti alla televisione. Quando riesci finalmente a farti largo il cuore ti manca di un battito: è Yuya e sta minacciando il Giappone.

“...attaccheremo il Giappone in massa con la nostra forza” tuona, “distruggeremo ogni cosa, l'intera isola verrà inghiottita dalle profondità dell'oceano come è già accaduto ad Atlantide. Tutto questo avverrà se non ci verrà consegnato il pilota del robot Hyperion. Viceversa il Giappone verrà risparmiato e non dovrà temere alcun male”.

In questi casi si dice che la situazione si complica...

Lancia due dadi: se il punteggio è inferiore al tuo Spirito di Sacrificio vai al **26**, altrimenti vai al **17**.

## 8

Ti lasci alle spalle la nube di fuoco degli Scarabei che precipitano a terra, mentre ormai hai raggiunto la costa. Il colpo d'occhio è terrificante: case che bruciano,

aziende che esplodono, macchine che si scontrano lungo la strada, persone che fuggono a piedi, in bicicletta o sui carrettini, mentre alle loro spalle ecco arrivare il colossale Annunaki che, con un solo soffio, incendia interi quartieri.

Il mostro è alto quasi 30 metri, la sua pelle è coloro del bronzo, in mano stringe una grossa falce e indossa le vesti multicolori delle antiche guardie del faraone. Il suo volto è una maschera inespressiva, i suoi occhi sono vitrei, senza alcuna umanità. Con un solo battito di palpebra spara un raggio che fa esplodere un camion cisterna abbandonato lungo la strada. Queste creature millenarie stanno distruggendo l'intero pianeta, ma ora hanno trovato pane per i loro denti. Senza alcun timore ti lanci contro il mostro Annunaki, ma l'emozione del primo combattimento non deve distrarti: devi decidere se è il caso di attaccare immediatamente (**28**) oppure se spostarti in mare aperto (**4**). A te la scelta.

## 9

Ormai l'Annunaki è ai tuoi piedi. Non ti resta che dargli il colpo di grazia, ma proprio mentre stai per finirlo ti sembra di vederlo sghignazzare. D'un tratto i tuoi comandi rilevano l'accensione di un meccanismo all'interno del mostro, il cuore di manca di un battito quando ti accorgi che si tratta di un ordigno nucleare, pronto ad esplodere in pochi secondi.

Lancia due dadi: se il punteggio è inferiore al tuo Spirito di Sacrificio vai al **31**, altrimenti vai al **23**.

## 10

L'Annunaki cade col corpo a metà tra la spiaggia ed il mare, sollevando un'alta onda che arriva fino alla strada. Sei molto provato, ma soddisfatto. Senti il sacerdote egizio, certamente Yuya, che ti ammonisce:

“Questa volta ti è andata bene, Hyperion, ma presto dovrai affrontare l'intero esercito degli Annunaki!” poi svanisce in una nuvola di fumo.

Dalla radio ricevi le congratulazione del professor Shirow, di Motoko e di tutto lo staff. Rientri alla base sorvolando l'incendio che ancora sconvolge gran parte della baia. Riesci a vedere pompieri, ambulanze e polizia che fanno il possibile per soccorrere i feriti e spegnere i fuochi e le esplosioni che divampano in tutto il distretto.

Torni alla Fortezza della Difesa Terrestre e vieni accolto come un eroe, tra scrosci di applausi e complimenti. Il professor Shirow ti stringe la mano: “Complimenti Katsuya, sei stato all'altezza del compito ma questo è solo l'inizio”.

“Sì, lo so”.

Anche Motoko vuole complimentarsi con te, ma il suo bacio di stima ti causa un'improvvisa epistassi...

Mentre Hyperion viene affidato subito alla cura dei meccanici per le riparazioni e la ricarica di energia, vieni condotto in infermeria dove recuperi un numero di Punti Vita pari al lancio di un dado.

È quasi il tramonto e il professor Shirow ti fa accompagnare a casa, raccomandandoti un bel riposo. Con l'adrenalina che ancora hai in corpo per l'eccitazione, saluti il professore e tutto lo staff di scienziati della Fortezza e fai ritorno a casa.

Non appena entri, tua madre ti abbraccia calorosamente. Tre anni fa fosti affidato alle cure sue e del marito. Entrambi sanno benissimo chi sei e per quale compito sei stato addestrato, ma non si sono ancora abituati a questa idea.

Tuo padre, Hiraku Ayabusa, ha una piccola tavola calda a poche decine di metri da casa vostra e quando puoi, vai a dargli una mano, ma questa sera sei proprio distrutto.

“Ha chiamato il maestro Date” ti dice tua madre mentre

si mette ai fornelli per preparare la cena “Dice di raggiungerlo appena puoi” Bofonchi un “d'accordo” ed esci subito di casa.

La casa del maestro non è molto lontana e la raggiungi a piedi. È una bella villa, con un grande giardino zen dotato di uno stagno con i pesci; c'è anche la palestra con il dormitorio per gli allievi. Qui, insieme ai tuoi fratelli, hai passato la maggior parte della tua vita, trascorrendo momenti terribili e dolorosi, che ti hanno temprato per farti arrivare dove sei ora. Quando arrivi sulla soglia ti togli le scarpe ed entri domandando permesso. L'interno della casa è buio, c'è solo una debole illuminazione dovuta alla luce del tramonto che entra da fuori. D'improvviso senti un rumore, scatti in avanti rotolando mentre tre shuriken si piantano nella parete mobile alle tue spalle.

“Ottimo”. Riconosci al buio la voce del tuo maestro, che accende la luce. Lo vedi nel suo tradizionale abito giapponese.

Fai un inchino di salute: “Onorevole maestro, ho ricevuto il suo messaggio”.

“Vieni, ti devo parlare”. Segui il maestro in una piccola stanza dove, seduti sul pavimento attorno ad un tavolo, ti serve del tè. “Ho visto la tua impresa in televisione, sei stato molto bravo. Mi auguro tu ora possa comprendere il motivo di tanta severità nel tuo addestramento”.

“Sì maestro, lo capisco, ma tanti miei compagni...”

“È stato per un bene superiore” dice sorseggiando il tè.

“Dovevamo trovare l'unico tra mille che sarebbe stato in grado di fronteggiare una simile minaccia. Non tutti erano fatti per questo compito, purtroppo. Tu sei quello che più di tutti si è dimostrato meritevole di pilotare quel robot”.

“Sì maestro, lo so”.

Bevi il tuo tè senza aggiungere altro. Il maestro si alza, apre la porta scorrevole che dà sul giardino e guarda il

tramonto: "Non puoi distrarti un solo secondo, figlio mio" dice "Quegli esseri malvagi non si fermeranno mai e ora che hai distrutto il primo mostro, arriveranno in tanti per misurarsi con te. Il destino del Giappone e del genere umano è nelle tue mani".

"Una bella responsabilità" sospiri, alludendo che ne avresti volentieri fatto a meno.

"Tu non sei come gli altri ragazzi, Katsu!" esclama il maestro voltandosi verso di te. "Tu sei il futuro degli eroi. Non puoi pensare ti avere anche un solo giorno libero, di potere uscire a fare baldoria con gli amici o di permetterti il lusso di giocare nella squadra di baseball della scuola... La tua è stata e sarà sempre una vita di sacrificio, di duro addestramento e di lotta. Non dimenticarlo mai".

"No, maestro".

D'un tratto la porta sul corridoio si apre: "Buona sera, padre" dice Mai, la figlia del maestro, tua compagna d'infanzia e di classe. Hai sempre considerato Mai come una sorella più che un'amica, ma tre anni fa qualcosa dopo che tu fosti affidato alle cure dei signori Ayabusa, molte cose sono cambiate. È ormai ora di cena e ti alzi in piedi, saluti con riverenza sia il maestro che Mai e poi fai ritorno a casa.

Vai al **2**.

## 11

La folla agitata e determinata fa nuovamente ingresso nel cortile della scuola, tu però non ti muovi e li aspetti. Stai per fermarli alzando la mano, quando senti un rombo di motore ed uno stridore di freni improvviso. Dalla strada vedi sterzare bruscamente un'automobile che fa ingresso dentro al cortile obbligando la folla a sparpagliarsi. La macchina sterza di colpo fermandosi davanti a te, la portiera si apre: "Avanti, sciocco! Salta su!" dice Motoko, che sembra piuttosto agitata.

Sali nel posto del passeggero e la dottoressa parte a razzo, mentre la folla vi lancia contro di tutto.

Voltandoti, vedi attraverso il lunotto anche Mai, in piedi all'ingresso della scuola, visibilmente preoccupata.

“Cosa avevi intenzione di fare?” tuona il professor Shirow quando arrivi alla fortezza. “Volevi consegnarti al nemico?

“Forse. Io non scappo dalle mie responsabilità” rispondi senza timore.

“Appunto, la tua responsabilità è pilotare Hyperion e difendere il Giappone!” continua battendo i pugni sul tavolo “Non consegnarti al nemico! Credi forse che Yuya manterrà la parola? Credo che sia un nemico leale e sincero?! No! Non lo è!”.

“Ma qualcosa dovremo pur fare” ribatti.

“Certo, affrontarli a viso aperto. Distruggerli, combatterli, fino a quando non li avremo definitivamente sconfitti”.

“Questa mattina pensavo di ricevere ovazioni ed applausi ma ho ricevuto solo insulti e sputi, non è questo che mi aspettavo”.

“Avresti dovuto, invece. Fa parte del tuo ruolo. Il pilota di Hyperion non può essere un ragazzo comune, e deve sopportare qualunque cosa”.

“Sì” sbuffi “è vero. Ma non credo che mi ci abituerò mai”.

“Inoltre consegnarti agli Annunaki sarebbe un sacrificio inutile”.

“Che significa?” domandi, intuendo che il professore ti stia nascondendo qualcosa “Solo io posso pilotare Hyperion”.

“Non è esatto” interviene Motoko “Tu ti sei dimostrato il più meritevole ed il più adatto al nostro scopo, ma non potevamo intraprendere un simile progetto senza preventivare che ti capitasse qualcosa. Hyperion può

essere riparato e ricostruito, ma tu..."

"Cosa avete fatto?" insisti.

Il professor Shirow preme un pulsante su uno dei computer e l'immagine che compare sul monitor ti raggela il sangue: si tratta di una enorme stanza con decine, anzi no... centinaia di tuoi cloni dentro dei serbatoio criogenici.

"Ognuno di loro possiede le tue capacità, i tuoi ricordi, persino i tuoi sogni, e nessuno di loro è consapevole di essere un tuo clone".

"Sto per vomitare..."

D'un tratto nella stanza squilla un telefono. Motoko risponde e capisci che chiedono di te.

"Una folla di persone ha preso d'assalto il ristorante del padre di Katsu" dice allarmata.

Tu scatti in piedi: "Cosa?! Papà! Mamma!" scatti verso la porta ma il professore ti ferma.

"No, Katsuya, ferma!".

"Che problema c'è professore" domandi "Se mi dovesse succedere qualcosa avete già il rimpiazzo, no?".

"Sì, ma tutti sanno che le copie non sono come gli originali".

Esci dalla stanza e di corsa raggiungi l'hangar dove prendi in prestito dai meccanici una motocicletta ed in pochi minuti sei sulla strada di casa.

Se ti dirigi subito al ristorante vai al **18**.

Se invece ti dirigi verso casa vai al **27**.

## 12

Al mattino di svegli con una terribile emicrania, fai una rapida colazione a base di riso e latte, esci di casa in tutta fretta con addosso i tipici abiti scolastici invernali. Non vedi l'ora di arrivare a scuola, pregustando ovazioni e applausi, e magari che qualche ragazza

carina ti chieda un appuntamento (e il solo pensiero ti fa sanguinare ancora il naso). Quando arrivi però, ti aspetta tutt'altro...

Una folla inferocita di persone e di ragazzi si è data appuntamento nel cortile della scuola ed è proprio il tuo arrivo a dare il via allo scontro. Vieni accolto da una pioggia di sassi, pomodori e mandarini andati a male, conditi da insulti di varia natura, mentre i più facinorosi (come un falegname con i chiodi stretti tra i denti ed un grosso martello) si fanno avanti per colpirti. Li eviti saltando di qua e di là sopra le loro teste e atterrando su un alto ramo di un albero.

“Siete impazziti?!” urli alla folla.

“Ci hai distrutto la casa! Non abbiamo più nulla!” strilla il falegname.

“L’azienda dei nostri mariti non c’è più, è crollata a causa del vostro combattimento!” gridano delle donne di robusta corporatura con dei marmocchi nello zaino. Insomma sembra che tutti incolpino te della devastazione di Hokkaido.

“È stato il mostro Annunaki!” gridi “Io vi ho salvato la vita! Ho distrutto il mostro!”.

“Sei tu che lo hai attirato qui!” urla la folla “Tu e quei pazzi della Fortezza! Ora ne arriveranno altri e distruggeranno tutto quanto!”.

Questi non vogliono sentire ragioni, ti reputano responsabile dei disastri passati, presenti e futuri, una cosa a cui il maestro Eyachi non ti aveva preparato. Al di là della rabbia, questa gente è disperata: hanno perso la casa, il lavoro, parenti e amici. È quello che succede quando si è in guerra, ma anche questa guerra, come tutte le altre, colpisce in maggior parte i deboli e non riserva onori per nessuno, né per i vincitori né per i vinti.

Con fatica gli inservienti della scuola con l’aiuto della polizia riescono a liberare il cortile e puoi entrare nell’edificio mentre suona la campana.

Fai uno scatto verso la classe, ma quando arrivi l'insegnante non vuole sentire ragioni e ti manda fuori in corridoio, in piedi, con secchi d'acqua in mano.

Vai al **7**.

### **13**

Proprio mentre ti stanno per caricare in auto, dai uno strattone ai due agenti e ti divincoli. Salti sulla motocicletta e parti a razzo, mentre dietro le macchine della polizia si mettono al tuo inseguimento.

Nel dedalo di vicoli e viottoli del tuo quartiere riesci in fretta a seminare la polizia e quando ti fermi, ti accorgi che sei nei pressi della casa del maestro Date.

“Katsu!” Mai ti vede da dietro il cancello “Entra, presto!”.

Entri nel cortile della villa del maestro e Mai, dopo aver controllato che nessuno ti abbia visto, richiude il cancello e ti fa entrare in casa.

Se sei già stato a casa di Mai questa mattina, vai al **29**. Altrimenti vai al **5**.

### **14**

Sei ormai arrivato in prossimità di Hokkaido quando un primo stormo di Scarabei ti viene incontro. Dovrai combatterli come fossero un unico avversario.

STORMO	ENERGIA: 20	PUNTI STRUTTURALI: 20	
Armi	Colpisce con	Bonus al danno	Energia
Laser	8	+1	1
Difese	Para con	Riduzione al danno	Punti strutturali
Campo di forza	Sempre attivo	-1	10

Se vinci vai al **19**.

**15**

Richiami tutta l'energia a disposizione per un ultimo assalto, urli come una furia scatenata mentre lanci Hyperion contro l'Annunaki. Lo scontro è devastante, riesci ad afferrarlo e portarlo in alto, sempre più su, mentre il nucleo del motore a fusione dell'Hyperion sta letteralmente per esplodere.

Rastaban cerca di divincolarsi mentre tu lo porti più in alto che puoi, ignori il countdown dell'allarme che rimbomba nella tua cabina ed è con lacrime di sangue a solcarti il viso che compi il tuo ultimo gesto eroico: il motore di Hyperion esplode con la potenza di una bomba H. Sia tu che l'Annunaki venite disintegrati all'istante mentre le nubi attorno a voi prendono fuoco. Tokyo è stata ferita gravemente, ma si riprenderà. L'Annunaki è stato sconfitto grazie al tuo immenso coraggio. Altri ne arriveranno, ma per ognuno di loro ci sarà sempre un Katsuya Ayabusa ad aspettarlo.

**16**

“Devo tornare alla Fortezza” dici a Mai “tra poco ci sarà bisogno di Hyperion.”

“Fai attenzione”.

Annuisci, ma sai bene che comunque vada, farai ritorno a casa.

Riprendi la motocicletta e parti verso il Monte Fuji. Il trasferimento non è facile a causa dei numerosi blocchi della polizia e dell'esercito, ma riesci a raggiungere la Fortezza in breve tempo.

Quando arrivi in sala comandi trovi il professore intento a dare istruzioni a tutto lo staff; manca poco più di un'ora alle 12 e l'esercito sta già bussando alla porta.

“Non mi ha detto tutta la verità, professore” gli dici, affrontandolo a viso aperto.

“Non ora, Katsuya. L'esercito sta circondando la Fortezza e ci minaccia con la forza. Pretendono di

entrare e rastrellare tutto l'edificio”.

“Uscirò con il Falcon Breast, ma prima mi deve dire tutta la verità: ho visto decine di cloni in quella sala. Perché così tanti?”

“Katsuya ha ragione” dice la dottoressa Tsurugi “Ha il diritto di sapere la verità, giunti a questo punto deve sapere tutto quanto”.

“Ci pensi lei, dottoressa, io non ho tempo”.

Motoko annuisce e ti porta con un ascensore alcuni livelli sottoterra, fino alla sala dei serbatoi criogenici. Vedere tante copie di te stesse ti mette i brividi.

“C'è un motivo per cui abbiamo così tante copie di te, Katsu. Recentemente hai delle forti emicranie, vero?”.

“Sì, da ieri sono sempre più intense, ma questo cosa centra?”.

Motoko va al computer e fa comparire sul gigantesco monitor una radiografia di un cranio umano.

“Questo è il tuo cervello. La vedi quella zona del cervelletto più scura?”

“Sì”.

“E' una metastasi”.

“Cosa?!”.

“Mi dispiace. L'energia di Hyperion ha la stessa dinamica delle esplosioni nucleari che avvengono sul sole: nonostante tutta la nostra tecnologia, non siamo in grado di proteggere completamente il pilota dalle radiazioni emesse durante l'utilizzo del robot”.

“Questo vuol dire che se non saranno gli Annunaki, sarà Hyperion ad uccidermi”.

“Mi dispiace”.

“E quanto...quanto a lungo vivrò?”.

“Dipende da quanto utilizzi Hyperion. Ma...non molto”.

Sconvolto da questa rivelazione ti porti le mani al volto:

“Non è giusto! Non è giusto!” urli disperato.

D'improvviso l'allarme rosso risuona nella base: “Gli Annunaki sono arrivati” dice Motoko tornando all'ascensore “Avanti, Katsuya, c'è bisogno di te”.

Annuiisci, sai che non puoi sottratti al destino, in pochi minuti raggiungi il Falcon Breast e poi, uscendo in volto, chiami Hyperion.

Vai al **20**.

### 17

L'orologio suona di nuovo. È sempre il professor Shirow: "Hai sentito quel maledetto? Ti mando un'auto a prenderti, resta lì".

"No, professore, non mandi nessuno" dici, mentre guardi gli inservienti che ti stanno fissando. Dietro di te arriva Mai: "Katsuya, cos'è successo?".

"Yuya. Risparmierà il Giappone se mi consegnerò a lui". "Oh no" ragazza porta le mani alla bocca, spaventata "Che...che cosa farai?".

Incroci nuovamente gli sguardi spaventati degli inservienti e delle altre persone che si stanno radunando all'ingresso dell'edificio.

"Per prima cosa è meglio allontanarsi da qui, tra poco quella folla tornerà ed io non voglio che mi trovino".

"Usciamo dal cortile posteriore, quello del campo da calcio".

Mai ti prende per mano e ti trascina verso il retro dell'edificio. Correte a perdifiato nel cortile del campo da calcio e poi attraversate l'uscita sul retro.

"Vieni a casa mia, lì non verranno a cercarti".

Vi dirigete verso casa del maestro Date e nel giro di una decina di minuti entrate nel giardino della villa, tirando un sospiro di sollievo.

Il professore ti chiama ancora: "Dove sei, Katsu?".

"A casa del maestro Date, sembra sia partita una caccia all'uomo nel mio quartiere".

"Sta venendo la dottoressa Tsurugi a prenderti".

"Bene. Chiudo".

Nel frattempo Mai ha preparato un po' di tè.

"Prendi, ti calmerà un poco" ti dice, versandolo in una

tazza.

Ringrazi la ragazza mentre siedi ad un tavolino.

“Oggi ho un'emicrania pazzesca” sospiri “e ci mancava anche questa folla di scalmanati”.

“Katsuya” dice la ragazza guardando la tazza “è da tanto che devo chiederti una cosa.”

“Cosa?” chiedi temendo sia una domanda imbarazzante.

“Tu ti ricordi cosa è accaduto tre anni fa? Qui, in questa casa?”.

Scuoti la testa: “A cosa ti riferisci?”.

“All'incidente, dopo il quale mio padre ed il prof. Shirow hanno deciso che dovevi essere affidato ai tuoi genitori adottivi.”

“Ti riferisci a quando ho affrontato tuo padre?”.

La ragazza annuisce.

“Ricordo solo che era ubriaco e che ti stava picchiando con il bastone di bambù davanti a tutti a noi. Allora io sono intervenuto per difenderti...”.

“...e poi?”.

“Non ricordo...credo che il maestro mi abbia colpito, devo aver picchiato la testa ed ho perso i sensi. Ma perché me lo chiedi?”.

“Perché io...tutti noi che eravamo qui presenti...ti abbiamo visto morire...”.

Il cuore di manca di un colpo: “Che...che vuoi dire...non sono morto...mi vedi, no?”.

“È questo che non capisco. Mio padre ti colpì con il bastone e tu cadesti all'indietro, picchiando la nuca contro la roccia del giardino, fracassandotela. Mio padre rimase pietrificato, tutti noi gridammo dall'orrore. Il professor Shirow mandò immediatamente un'équipe medica che venne a prenderti e ti portò alla base, ma tu eri morto, metà del tuo cervello era rimasta sul terreno insieme ad un lago di sangue. Eri morto, Katsuya, morto!”.

“Io non...”

Senti il clacson di una macchina fuori dal giardino, salti in piedi ed esci dalla casa. Fuori dal cancello c'è Motoko ad aspettarti: "Muoviti, Katsuya, ti stanno cercando dappertutto, polizia ed esercito inclusi".

Ti volti verso Mai: "Continuiamo il discorso un'altra volta. Grazie".

Esci dal cancello e sali in macchina. Motoko parte a tutta velocità e raggiungete la base, ma le parole di Mai continuano a rimbombarti in testa.

Vai al **6**.

## 18

Il timore che possano prendersela con la tua famiglia ti angoscia. Quando arrivi davanti al ristorante, senti un fracasso infernale provenire dall'interno. Lasci la motocicletta e ti precipiti dentro: vedi diverse persone in preda alla furia che stano distruggendo tutto con mazze e bastoni, mentre tuo padre è rannicchiato in un angolo, spaventato.

"Maledetti figli di puttana!" gridi "Se è me che volete fatevi sotto!". Ti levi il giubbino e ti lanci contro quei vandali, urlando tutta la tua rabbia. Ne metti al tappeto otto prima che la polizia intervenga in massa per sedare la rissa e separarvi.

"Non vedete che ci stanno mettendo uno contro l'altro?!" urli mentre ti portano via a forza, con tuo padre che piange disperato. "Non sono io il nemico! Non sono io il nemico!", le tue ultime parole vengono soffocate non appena entri in una delle macchine della polizia.

"Calma, figliolo" al tuo fianco riconosci un ufficiale di polizia "Sono l'ispettore Mishima, dobbiamo fare una chiacchierata".

"Hanno appena distrutto il ristorante di mio padre e voi portate via me?!" protesti, ancora infuriato.

L'ispettore comanda all'agente di guida di partire.

“Il ristorante è l'ultimo dei tuoi problemi, ci sono delle persone che ci aspettano al commissariato”.

Sbuffi: “State facendo un errore”.

“Ne facciamo così tanti, uno più, uno meno”.

Vai al 27

## 19

Ti lasci alle spalle la nube di fuoco degli Scarabei che precipitano a terra, mentre ormai hai raggiunto la costa. Il colpo d'occhio è terrificante: case che bruciano, aziende che esplodono, macchine che si scontrano lungo la strada, persone che fuggono a piedi, in bicicletta o sui carrettini, mentre alle loro spalle ecco arrivare il colossale Annunaki che, con un solo soffio, incendia interi quartieri.

Il mostro è alto quasi 30 metri, la sua pelle è coloro del bronzo, in mano stringe una grossa falce ed indossa le vesti multicolori delle antiche guardie del faraone. Il suo volto è una maschera inespressiva, i suoi occhi sono vitrei, senza alcuna umanità e con un solo battito di palpebra spara un raggio che fa esplodere un camion cisterna abbandonato lungo la strada. Queste creature millenarie stanno distruggendo l'intero pianeta, ma ora hanno trovato pane per i loro denti. Senza indugiare oltremodo urli il comando vocale che chiama il tuo robot: “Muteki Chojin Hyperion! Contatto!” e schiacci il pulsante dorato di fronte a te. Mentre senti una musicetta in sottofondo compi una virata con il tuo Falcon Breast e vai incontro al robot. Lanciato da un'uscita segreta della base ecco arrivare il tuo guerriero d'acciaio: 35m di altezza, 2000 tonnellate di titanio, acciaio e una speciale lega inventata dal dott. Ikuto Yamashita chiamata Iperlega; missili ionici, raggi magnetici, disintegratori, distruttori e altre armi eccezionali che fanno di Hyperion un avversario da non prendere alla leggera. La corazza che protegge il petto

del robot si solleva permettendo al tuo velivolo di entrare ed agganciarsi, la tua cabina ruota e sale mediante dei propulsori fino alla testa del robot, da dove prendi in mano i comandi ed urli al tuo avversario la tua furore di battaglia: "HY-PE-RY-ON!!" punti il dito del robot contro l'Annunaki. "Sferra il tuo colpo più duro, mostro, non mi fai paura!". L'emozione del primo combattimento sta per distrarti oltremodo però: devi decidere se è il caso di attaccare immediatamente l'Annunaki (**28**) oppure se spostarti in mare aperto (**4**). A te la scelta.

## 20

Il mostro Annunaki e gli Scarabei stanno distruggendo la città, l'esercito si oppone come può ma senza particolare efficacia, ma ora tocca a te...

Nuovamente ai comandi del tuo robot di lanci contro l'Annunaki, intento a mettere a ferro e fuoco l'intera Tokyo, con tutto il furore che hai dentro ti tieni pronto al combattimento.

<b>RASTABAN</b>				
DADO	ARMA	COLPISCI CON	BONUS AL DANNO	ENERGIA
2	PRESA D'ACCIAIO*	6	+5	4
3, 9	MORSO MORTALE	6	+6	5
4, 10	ALITO GLACIALE**	6	+5	6
5, 11	OCCHI DI FUOCO	5	+5	5
6, 12	ARTIGLI	5	+4	4
7	MAGLIO	5	+4	5 (x scontro)
8	DISINTEGRATORI	6	+6	5
*	Per liberarsi è necessario lanciare un 8 con i dadi, altrimenti la morsa persiste infliggendo +5 danni			

**	Se l'attacco va a segno, Hyperion avrà un malus di "1 per colpire al turno successivo			

CARATTERISTICHE	INIZIALI	ATTUALI	
ENERGIA	80		
PUNTI STRUTTURALI	80		

Se i Punti Strutturali di Hyperion scendono sotto i 10 prima dell'Annunaki, oppure i tuoi Punti Vita scendono sotto i 5, vai al **30**.

Se invece è l'Annunaki a scendere sotto i 10 Punti Strutturali prima di te, vai al **9**.

## 21

Il professore ti chiama nuovamente: “Katsuya, dove ti trovi? Ti stanno cercando tutti, compresi polizia ed esercito, hanno circondato l'ingresso della fortezza. Ti vogliono consegnare”.

“Sì, lo so” rispondi con tono rassegnato, mentre senti le sirene della polizia avvicinarsi.

“Mando Motoko a prenderti. Dove ti trovi?”.

“Sono a casa del maestro Eyachi. Ma ormai è troppo tardi, la polizia è già qui fuori”.

“Nasconditi, Katsuya” Mai di prende per una mano, ma tu la fermi. “No, scappare non serve a nulla e poi... non ne ho bisogno”.

La polizia entra in casa mentre tu vai incontro agli agenti. Con loro c'è anche una piccola folla di persone che ti insulta e ti lancia pomodori ed ortaggi.

“Non vedete che ci stanno mettendo uno contro l'altro!?” urli mentre gli agenti ti portano via, con Mai che piange sconsolata. “Non sono io il nemico! Non sono io il nemico!” le tue ultime parole vengono soffocate non appena entri dentro una delle macchine

della polizia.

“Calma, figliolo” al tuo fianco riconosci un ufficiale di polizia. “Sono l’ispettore Mishima, dobbiamo fare una chiacchierata”. L’ispettore ordina all’agente alla guida di partire.

“Ci sono delle persone che ci aspettano al commissariato.”

Sbuffi: “State facendo un errore”.

“Ne facciamo così tanti, uno più, uno meno”.

Vai al **27**.

## 22

Senza indugiare oltremodo, urli il comando vocale che chiama il tuo robot: “Muteki Chojin Hyperion! Contatto!” e schiacci il pulsante dorato di fronte a te. Mentre senti una musicetta in sottofondo, compi una virata con il tuo Falcon Breast e vai incontro al robot. Lanciato da un’uscita segreta della base, ecco arrivare il tuo guerriero d’acciaio: 30 metri di altezza, 2000 tonnellate di titanio, acciaio e una speciale lega inventata dal dott. Ikuto Yamashita chiamata Iperlega; missili disintegratori, raggi magnetici, disintegratori, distruttori e altre armi eccezionali che fanno di Hyperion un avversario da non prendere alla leggera. La corazza che protegge il petto del robot si solleva, permettendo al tuo velivolo di entrare ed agganciarsi; la tua cabina ruota e sale mediante dei propulsori fino alla testa del robot, da dove prendi in mano i comandi ed urli il tuo furore di battaglia: “HY-PE-RY-ON!”.

Sei ormai arrivato in prossimità di Hokkaido quando un primo stormo di Scarabei ti viene incontro. Dovrai combatterli come se fossero un unico avversario.

STORMO	ENERGIA: 20	PUNTI STRUTTURALI: 20	
Armi	Colpisce con	Bonus al danno	Energia
Laser	8	+1	1
Difese	Para con	Riduzione al danno	Punti strutturali
Campo di forza	Sempre attivo	-1	10

Se vinci vai al **8**.

## 23

Prima che sia troppo tardi, rientri con la cabina all'interno del Falcon Breast e ti lanci fuori dal robot. Dall'alto vedi l'Annunaki esplodere con la potenza di una bomba H che distrugge l'intera città, il tuo velivolo viene investito dall'onda d'urto (perdi 2 Punti Vita), ma riesci a mantenerlo in volo.

Ti sei salvato per un pelo, ma Tokyo è stata distrutta, i suoi abitanti, i tuoi amici, i tuoi genitori, Mai e tutti gli altri sono stati spazzati via.

Quando rientri alla base trovi tutti profondamente rattristati per la catastrofe a cui hanno assistito, ma anche per il tuo comportamento da codardo. Il professor Shirow è profondamente deluso da te e non ti rivolge la parola; la stessa Motoko volge lo sguardo altrove, mentre i tecnici, gli scienziati e i meccanici ti guardano con disprezzo. Hai preferito la fuga al tentativo disperato di salvare la città a costo della vita, andando contro i dettami del bushido a cui sei stato addestrato e questa sarà un'onta che ti porterai dietro fino alla fine dei tuoi giorni.

**24**

Se esplodesse in mezzo alla città la distruggerebbe completamente, causando milioni di morti. Devi fare qualcosa. Richiami tutta l'energia a disposizione per un ultimo assalto, urli come una furia scatenata mentre lanci Hyperion contro l'Annunaki. Lo scontro è devastante, riesci ad afferrarlo e portarlo in alto, sempre più su, mentre il countdown dell'esplosione dell'ordigno nel petto di Rastaban è ormai agli sgoccioli. Rastaban cerca di divincolarsi mentre tu lo porti più in alto che puoi ed è con lacrime di sangue a solcarti il viso che compi il tuo ultimo gesto eroico: la bomba atomica dentro all'Ananuki esplode, sia tu che il mostro venite disintegriti all'istante mentre le nubi attorno a voi prendono fuoco.

Tokyo è stata ferita gravemente, ma si riprenderà. L'Annunaki è stato sconfitto grazie al tuo immenso coraggio. Altri ne arriveranno, ma per ognuno di loro ci sarà sempre un Katsuya Ayabusa ad aspettarlo.

**25**

Al mattino ti svegli con una terribile emicrania e dopo una rapida colazione a base di riso e latte, esci di casa in tutta fretta con addosso i tipici abiti scolastici invernali. Non vedi l'ora di arrivare a scuola, pregustando ovazioni e applausi e magari qualche ragazza carina ti chiederà addirittura un appuntamento. Il solo pensiero ti fa sanguinare ancora il naso. Quando arrivi però ti aspetta tutt'altro...

Una folla inferocita si è data appuntamento nel cortile della scuola ed è proprio il tuo arrivo a dare il via allo scontro. Vieni accolto da una pioggia di sassi, pomodori e mandarini andati a male, accompagnati da insulti di varia natura, mentre i più facinorosi (come un falegname con i chiodi stretti tra i denti ed un grosso

martello) si fanno avanti per colpirti.

Li eviti saltando di qua e di là sopra le loro teste, atterrando su un alto ramo di un albero.

“Siete impazziti?!” urli alla folla.

“Quel mostro mi ha distrutto la casa! Non abbiamo più nulla!” strilla il falegname.

“L’azienda dei nostri mariti non c’è più, è crollata a causa di quel mostro!” gridano delle donne di robusta corporatura con dei marmocchi nello zaino.

“E ve la prendete con me?!” protesti. “Io vi ho protetti, ho evitato che quel mostro devastasse tutta Tokyo”.

“Voi lo avete attirato qui!” urla qualcuno tra la folla.

“Ora ne arriveranno altri e distruggeranno tutto!”.

Insomma, sembra che tutti incolpino te per la devastazione di Hokkaido.

Questa gente non vuole sentire ragioni, ti reputano responsabile dei disastri passati, presenti e futuri, una cosa a cui il maestro Eyachi non ti aveva preparato. Al di là della rabbia, questa gente è disperata: ha perso la casa, il lavoro, i parenti, e gli amici. È quello che succede quando si è in guerra, ma anche questa guerra, come tutte le altre, colpisce in maggior parte i deboli e non riserva onori per nessuno, né per i vincitori né per i vinti.

Con fatica, gli inservienti della scuola, con l’aiuto della polizia, riescono a liberare il cortile e puoi entrare nell’edificio mentre suona la campana. Fai uno scatto verso la classe ma quando arrivi l’insegnante non vuole sentire ragioni e ti manda fuori in corridoio, in piedi e con secchi d’acqua in mano.

Vai al **7**.

## 26

L’orologio suona di nuovo. È sempre il professor Shirow: “Hai sentito quel maledetto? Ti mando un’auto a prenderti, resta lì”.

“No, professore, non mandi nessuno”. Guardi gli inservienti che ti stanno fissando, dietro di te arriva Mai: “Katsuya, cos'è successo?”.

“Yuya. Risparmierà il Giappone se mi consegnerò a lui”.

“Oh no” dice ragazza mentre porta le mani alla bocca, spaventata “Che...che cosa farai?”.

Incroci nuovamente gli sguardi spaventati degli inservienti e delle altre persone che si stanno radunando all'ingresso dell'edificio.

“Mi consegnerò all'esercito, se questo salverà il paese è mio dovere farlo”.

“Ma perché non chiedere Hyperion invece del suo pilota?”.

“Hyperion si può sempre ricostruire: ci sono i progetti del dott. Ikuto Yamashita, i prototipi negli hangar, i modelli, i componenti e tutto il resto. Mentre di pilota... beh, c'è n'è uno solo”.

“Qualunque cosa tu voglia fare, è meglio che la tu la faccia in fretta. Hanno sentito tutti quel comunicato, fra poco verranno a prenderti”.

Mai ha ragione: non appena metti il naso fuori dalla porta d'ingresso senti un vociare confuso e veemente provenire dalla strada. Questa volta la folla non se ne andrà senza di te e non puoi rimanere su un albero per tutta la giornata.

Se scappi vai al **3**, se vuoi affrontare la folla vai a **11**,

## 27

Ti calmi, capisci che lottare ora non servirebbe a nulla.

Dieci minuti dopo sei al commissariato.

Sei seduto in una stanza e oltre all'ispettore Mishima ci sono anche il sindaco di Tokyo, Mr.Tezuka, il Ministro della Difesa, Mr.Matsumoto e il generale a tre stelle Mimashi.

“Manca solo l'imperatore” sogghigni.

L'ispettore batte una mano sul tavolo: “Non fare lo

spiritoso! Siamo nella merda fino al collo e tu potresti essere la chiave per tirarci fuori”.

“Vero, ma non nella maniera che pensate voi” protesti.  
“C’è solo un modo per affrontare gli Annunaki ed è Hyperion!”.

“Potremmo dare il ragazzo agli Annunaki” interviene il generale Mimashi “e se ci fregano, siamo pronti a bombardarli con un paio di atomiche”.

“Un momento” lo interrompe il sindaco “Nessuno si azzardi a parlare di bombe atomiche sulla mia città”.

“In questo momento i nostri delegati stanno prendendo contatto con Yuya” dice il ministro “L’accordo è che consegneremo il ragazzo entro le dodici. A consegna avvenuta, Yuya lascerà immediatamente il Giappone e gli intenti distruttivi mostrati nella giornata di ieri”.

“E voi gli credete? Questi maledetti hanno distrutto metà del pianeta, cosa vi fa credere che risparmierà solo il Giappone?”.

“Niente” risponde il ministro “Ma non possiamo non tentare.”

“E se mi rifiutassi?”.

“Non puoi. Sei sotto la custodia dello Stato adesso. La tua opinione ci è indifferente”.

Guardi l’orologio: manca poco più di un’ora alle 12.

Sospiri, sei in un vicolo cieco.

“D’accordo” rispondi. “Se credete che consegnandomi il Giappone sarà salvo, non mi tirerò indietro”.

“Bravo, è così è che parla un vero patriota” commenta il generale.

Un’ora più tardi, scortato da decine di autocarri ed elicotteri dell’esercito, ti trovi alla baia di Tokyo. Accanto a te c’è il generale Mimashi che sta scrutando l’orizzonte con il binocolo. “Eccoli, stanno arrivando”.

Dall’oceano vedete arrivare in volo un Annunaki, all’apparenza più grande di quello di ieri; insieme a lui, stormi di Scarabei ed un velivolo a forma di scorpione.

Sulla spiaggia regna un silenzio irreale. Tu ed il generale siete al limite della battaglia, mentre l'esercito vi copre le spalle alcune decine di metri più indietro. "Coraggio figliolo, pensa che lo fai per la nazione".

"Lo sa che mi sta condannando ad una morte orribile, vero?".

"Lo so, ma ne condannerei altri mille, se questo salvasse il mio Paese".

L'Annunaki si ferma ad un centinaio di metri dalla riva seguito dallo stormo, mentre il velivolo a forma di scorpione viene avanti e si ferma a mezz'aria. Vedete Yuya spuntare dalla sua sommità e puntare il bastone contro di voi: "È questo il pilota dell'Hyperion?".

"È lui. Katsuya Ayabusa, la sua foto ha già fatto il giro del mondo".

"Bene" dice il sacerdote, voltandosi verso l'Annunaki. "Rastaban! Prendi il ragazzo!".

L'Annunaki si avvicina facendo sollevare le onde, poi si china e allunga un braccio verso di te. Il generale arretra e tu chiudi gli occhi, certo di essere ormai alla fine.

Rastaban ti afferra e ti stringe nel suo pugno, poi si risolleva.

"Bene. Ora distruggete il Giappone!" esclama Yuya soddisfatto.

In un batter d'occhio si scatena l'inferno: gli stormi di scarabei bombardano Tokyo, mentre i carri armati e gli elicotteri dell'esercito rispondono al fuoco. Rastaban avanza sulla città, sparando raggi disintegratori dagli occhi, mentre tu rimani sempre stretto nella sua mano, impossibilitato a muovere un solo muscolo.

Stai osservando la distruzione di Tokyo, quando nel cielo in fiamme vedi arrivare due missili che colpiscono l'Annunaki al polso. Per un attimo questi apre la mano e tu scivoli nel vuoto. Pensi che sia ormai la fine, ma sotto di te sbuca il Falcon Breast con la carlinga spalancata. Cadi dentro all'abitacolo e ti allontani.

“Ti abbiamo mandato un piccolo aiuto” dice la voce del professor Shirow. “Abbiamo guidato il Falcon da qui, sapevamo che Yuya non avrebbe mantenuto la parola”. “Me la sono vista brutta” commenti, mentre ti infili la tuta “Ora mandatemi Hyperion.”

“È già sulla strada”.

Infatti pochi secondi più tardi vedi la sagoma del tuo robot avvicinarsi sempre più. Senza indugiare ti lancia con il Falcon incontro al robot per l'aggancio.

Vai al **20**.

## 28

Non perdi altro tempo e ti lancia contro il terribile mostro, mentre vedi sulla cima di una collina uno strano individuo vestito come gli antichi sacerdoti egizi, con il cranio innaturalmente oblungho, che solleva un bastone ceremoniale incitando il guerriero Annunaki: “Forza El-tanin! Distruggi quell'ammasso di rottami, mostra la potenza dell'impero Annunaki!”.

Il mostro interrompe la sua opera distruttiva e si volta verso di te, pronto a colpirti con la sua falce ciclopica.

ELTANIN				
DADO	ARMA	COLPISCI CON	BONUS AL DANNO	ENERGIA
2	PRESA D'ACCIAIO*	7	+5	4
3, 9	MORSO MORTALE	7	+5	4
4, 10	ALITO GLACIALE**	6	+3	5
5, 11	OCCHI DI FUOCO	6	+5	5
6, 12	ARTIGLI	5	+2	4
7	FALCE	5	+4	5 (x scontro)
8	MEZZE LUNE	6	+4	4

*	Per liberarsi è necessario lanciare un 8 con i dadi, altrimenti la morsa persiste infliggendo +5 danni		
**	Se l'attacco va a segno, Hyperion avrà un malus di -1 per colpire al turno successivo		
CARATTERISTICHE	INIZIALI	ATTUALI	
ENERGIA	50		
PUNTI STRUTTURALI	50		

Se vinci vai al **10**.

### 30

L'ultimo colpo inferto da Rastaban si sta rivelando fatale. Sei distrutto e stremato, alcuni comandi del robot non rispondono più, alcune valvole sono saltate e devi far fronte anche ad alcuni principi di incendio in cabina causati da sovraccarichi e cortocircuiti. L'Hyperion è gravemente danneggiato.

Il mostro Annunaki è pronto a darti il colpo di grazia, ma tu non puoi morire in questo modo.

Lancia due dadi: se il punteggio è inferiore al tuo Spirito di Sacrificio vai al **15**, altrimenti vai al **24**.

Le raccolte dei racconti scritti dagli appassionati dei racconti a bivi



i Corti  
di LGL

## **IL LIBRO DEI CORTI 2008**

1

Il Concorso dei Corti prende il via nel 2008 proponendo ai partecipanti tre incipit a cui ispirarsi per scrivere i loro racconti.

## **IL LIBRO DEI CORTI 2009/2010**

2

Nel 2009/2010 i partecipanti possono scegliere tra i temi luna, caccia e vendetta e tra i generi letterari Gotico, Fantascienza e Steampunk.

## **IL LIBRO DEI CORTI 2011**

3

Nel 2011 sono state proposte per la prima volta tre illustrazioni per ispirare i partecipanti.

## **IL LIBRO DEI CORTI 2012**

4

Nel 2012 gli Organizzatori proposero tre dialoghi da inserire nel tema “gara” intesa come sfida di qualsiasi genere.

## **IL LIBRO DEI CORTI 2013**

5

Nel 2013 è stato scelto il tema unico Magnamund, il mondo di Lupo Solitario.

## **IL LIBRO DEI CORTI 2014**

**6**

Il 2014 è l'anno della tripla possibilità di scelta tra un animale, un italiano e un personaggio svantaggiato.

## **IL LIBRO DEI CORTI 2015**

**7**

Nel 2015 è stato proposto di nuovo un tema unico: una locanda nella nebbia con l'elemento fantastico obbligatorio.

## **IL LIBRO DEI CORTI 2016**

**8**

Nel 2016 compare per la prima volta il tema libero.

## **IL LIBRO DEI CORTI 2017**

**9**

Nel 2017 i partecipanti possono scegliere tra i protagonisti nerd, robot e cattivo e tra gli eventi invasione, apocalisse e scoperta dell'Europa.

404



IL LIBRO  
DEI CORTI 2011

3

lgl

i corti  
di lgl

librogame'sLAND

libri NOSTRI