

6

IL LIBRO DEI CORTI 2014

lgl

i corti
di lgl



libri **NOSTRI**

libri NOSTRI

Prima edizione: settembre 2018

Il testo è stato raccolto dal
concorso di narrativa a bivi “I corti di
LGL sesta 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"

2018, Librogame’s Land – www.librogame.net

Progetto grafico della copertina a cura di Babacampione
Impaginazione a cura di Anima di Lupo
Illustrazione alle pagine 6 e 7
di Yanez “Monpracem” Servadei

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

IL LIBRO DEI CORTI

2014

**6° CONCORSO DI
NARRATIVA A BIVI
DI LIBROGAME'S LAND**

librogame's LAND

www.librogame.net





Corti di LGL 2014

INDICE

INDICE	<u>8</u>
REGOLAMENTO DEL CONCORSO	<u>9</u>
CLASSIFICA	<u>18</u>
 <i>I Corti</i>	
LO SPETTACOLO DI LIONARDO	<u>20</u>
SULL'ORLO DEL BUCO	<u>58</u>
IL GUARDIANO	<u>118</u>
CUORE DI CANE	<u>188</u>
LIBERAMI, DISSE L'UOMO	<u>228</u>
IL CONSIGLIO DEI TOPI	<u>288</u>
PREDE E CACCIATORI	<u>330</u>
LA LACRIMA DI NYXATOR	<u>378</u>
VITA DA CANI	<u>422</u>
IL PRESCELTO (<i>Fuori Concorso</i>)	<u>448</u>
GUERRE CIVILI (<i>Fuori Concorso</i>)	<u>484</u>
TANIS (<i>Fuori Concorso</i>)	<u>560</u>
SANGUE E INTRIGHI ALLA CORTE DI AQUISGRANA (<i>Fuori Concorso</i>)	<u>622</u>

REGOLAMENTO



Il sito Librogame's Land (<http://www.librogame.net>) bandisce il Concorso “I Corti 2014”, riservato a racconti di letteratura interattiva basati sul genere “Librogame”. Sono ammesse unicamente opere narrative che, anziché essere lette dall'inizio alla fine, presentano possibilità alternative mediante l'uso di paragrafi o pagine numerate e, eventualmente, di un Regolamento di gioco.

Organizzatori dell'Edizione 2014 de “I Corti” sono Giovanni “gpet74” Pettinotti, Efrem “EGO” Orizzonte e Adriano “Rygar” Ziffer.

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 inserito in classifica quello con più alto punteggio.

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, e figurare nella classifica finale, sia con un racconto scritto da soli, sia con uno scritto con altri autori.

2. Sono ammesse fanfiction, purché rientrino nei parametri imposti dal bando e a patto che l'autore scriva il seguente disclaimer nella prima pagina del racconto, prima dell'eventuale Prologo: "Questo racconto è una fanfiction senza alcuno scopo di lucro, basata sull'universo narrativo di [Nome dell'opera], di [Nome dell'autore o autori possessore dei diritti sull'opera in questione], pertanto nessuna norma sul copyright è stata violata."

Formattazione e dimensioni

3. I racconti devono essere scritti con carattere “Times New

Roman” corpo 10 ed interlinea singola. I margini devono essere di 1,5 cm per lato senza alcun rientro.

È possibile inserire parti di testo con una differente formattazione, purché tale scelta sia giustificata dalla storia e tali parti siano non preponderanti rispetto sulla totalità del racconto.

4. I racconti possono essere presentati come file .doc, .rtf, .docx o .odt.

5. I racconti devono avere un numero di paragrafi di gioco compreso tra un minimo di 30 e un massimo di 50.

A meno di esigenze particolari, dovute alla struttura del racconto, i rimandi tra i paragrafi dovranno avere link ipertestuali. Per questo è consigliato l'uso del programma Libro Game Creator, liberamente scaricabile dal sito di LGL.

6. Il limite massimo di parole (non battute) utilizzabili è di 15.000.

7. Il regolamento di gioco - se presente - non è soggetto a limiti di lunghezza. Il regolamento dovrà essere completo e pienamente comprensibile ad un generico lettore, e potrà comprendere un’eventuale scheda del personaggio, tabelle o altro materiale utile al racconto.

Non è ammesso rimandare a regolamenti di giochi già esistenti, né usare terminologie o abbreviazioni specialistiche (es: è consentito, nel corso del racconto, abbreviare “Punti Ferita” con la sigla “PF”, ma il significato della sigla deve essere spiegato nel regolamento).

8. Il racconto potrà avere un Prologo, oltre al limite dei 50 Paragrafi.

Per evitare che questo venga utilizzato come paragrafo aggiuntivo, tale Prologo potrà condurre *esclusivamente* al

paragrafo iniziale del racconto.

Non è previsto l'utilizzo di un Epilogo per via del punto 12-b.

L'eventuale Prologo deve avere la stessa formattazione testuale del racconto ed essere compreso nel numero massimo di Parole consentito.

9. È consentito inserire 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 alla fruizione del racconto: sono dunque leciti enigmi grafici e mappe soltanto qualora le illustrazioni contengano indizi o informazioni utili, e non siano puramente decorative.

In linea teorica un racconto potrebbe essere composto esclusivamente o quasi da immagini: sono dunque accettati Corti in forma di fumetto o di illustrazioni, purché non violino alcun punto del Concorso.

Tema del concorso

10. In questa edizione gli autori devono scegliere un Protagonista che risponda a uno o più dei tre tipi proposti in questo paragrafo. La tipologia del Protagonista (o di almeno un Protagonista, nel caso ce ne fosse più d'uno) deve essere ben riconoscibile all'interno dell'opera, ma nulla vieta agli autori di sfruttare due, o anche tutte e tre le tipologie proposte all'interno dello stesso racconto.

1 - "**L'Animale**": il protagonista è un animale. Esso può essere un qualsiasi animale, reale (esistente o estinto) o mitico/fantastico, completamente animale o ibrido (uomo/animale, chimera costituita da parti di più differenti animali). L'unico vincolo è che il protagonista animale non sia una "creatura umanoide", sono dunque proibite creature quali troll, orchi o goblin, e simili.

2 - "**Lo Svantaggiato**" Il protagonista possiede una o più

caratteristiche fisiche che lo rendono evidentemente svantaggiato rispetto all'ambientazione in cui si muove. Esso può dunque essere debole, oppure malato, avere una qualche tipo di deformità o menomazione o ancora essere semplicemente molto vecchio o molto giovane. In ogni caso lo svantaggio scelto deve essere limitante per il personaggio. Nel corso del racconto tale personaggio potrà comunque superare in qualche modo tale limitazione.

3 - "**L'Italiano**": il protagonista è italiano. Non è necessario che il racconto sia ambientato in Italia e l'ambientazione può spaziare liberamente tra il passato, il presente o il futuro. Ciò che è necessario è che la nazionalità del protagonista sia un elemento rilevante della storia. (es: non basta chiamare "Mario" il protagonista, nato e cresciuto a New York, di un noir ambientato in America per essere in tema).

11. Non sono ammessi contenuti razzisti, osceni o diffamatori. Più in generale, gli organizzatori si riservano di escludere ogni racconto che, a loro insindacabile giudizio, risulti inadatto al concorso in questione.

Obblighi strutturali

12-a. Se è presente un regolamento di gioco, esso non dovrà contemplare il ruolo del caso. Pertanto non sarà consentito l'uso di dadi, lanci di monete, tavole numeriche, carte da estrarre alla cieca da un mazzo, o qualunque altro sistema che determini l'esito casuale degli eventi narrati nel Corto.

12-b. Il Corto deve prevedere un minimo di tre (3) finali differenti. Per "finale" si intende una conclusione piena delle vicende narrate nel racconto.

Il finale può essere di carattere "positivo" (lieto fine, successo della missione), "negativo" (sconfitta, mancato recupero di un tesoro) o "agrodolce", ma non può

contemplare la morte del protagonista. Pertanto i paragrafi di “instant death”, se presenti, non saranno considerati “finali”.

Calendario e consegna dei lavori

13. Il Concorso si apre, ufficialmente, il 15/01/2014. Da tale data e fino alla mezzanotte del 30/04/2014 sarà possibile inviare i racconti presso l'indirizzo e-mail di cui al punto seguente.

14. I racconti devono essere inviati all'indirizzo i.corti.di.lgl@gmail.com

L'invio sarà seguito da conferma di ricezione dell'opera.

I tre organizzatori manterranno l'assoluto riserbo sulla paternità delle opere fino alla conclusione del Concorso.

Gli autori potranno inviare modifiche ai propri lavori fino alla data indicata.

15. Gli organizzatori possono riservarsi di prolungare i tempi consentiti per la consegna dei lavori anche oltre il 30/04/2014.

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

Racconti fuori concorso

17. Tutti i lavori inviati oltre la data di consegna specificata nel punto 13, giudicati non adatti al concorso in base ai punti 3, 4, 5 e 6, sotto ad un livello di attinenza minima al tema del punto 10 e con regolamenti che infrangono il punto 12-a e 12-b, verranno considerati “fuori concorso”. Tali racconti seguiranno a partecipare al concorso e, se il

calendario lo consentirà, potranno essere votati parimenti agli altri. Essi verranno però esclusi dalla classifica finale. A discrezione degli organizzatori potranno essere inseriti nella raccolta, esclusi o pubblicati in separato contesto.

Votazione e pubblicazione

18. Ogni racconto sarà pubblicato in forma anonima sul forum per una settimana, dalla mezzanotte tra domenica e lunedì fino alla mezzanotte tra la domenica e il lunedì successivo. In tale lasso di tempo sarà possibile a tutti gli utenti votarlo e commentarlo.

Eventuali voti inviati oltre la settimana prevista per il Corto in esame non saranno conteggiati nella media finale, ma nulla vieta al lettore ritardatario di esprimere comunque il suo parere.

I tre organizzatori pubblicheranno i loro commenti e voti alla fine di ogni settimana di votazioni.

19. Al termine della settimana, tutti i voti degli utenti e quelli degli organizzatori verranno conteggiati e verrà fatta la media matematica.

Non è previsto che il voto dei tre organizzatori valga di più o diversamente da quello di tutti gli altri utenti.

20. I voti vanno espressi numericamente con una scala da 1 (voto più basso) a 10 (voto più alto). Sono ammessi i mezzi punti.

21. È obbligatorio che ogni voto sia accompagnato da un giudizio articolato che ne spieghi le ragioni. Qualora il giudizio non dovesse apparire motivato a sufficienza, esso potrà venire escluso dalla valutazione, a discrezione degli organizzatori.

22. Durante l'intero svolgimento del concorso, i partecipanti

non possono divulgare informazioni sulla propria opera, né discuterne con gli altri utenti sul forum identificandosi come autori della stessa.

23. Anche l'autore potrà votare il proprio racconto, ma dovrà mantenere l'anonimato e limitare la discussione sulla propria opera, senza divularne dettagli che solo l'autore potrebbe conoscere, pena l'esclusione dal concorso.

Se l'autore desidera fare delle precisazioni o rispondere ad alcune domande, può farlo solo contattando uno degli organizzatori del concorso, tramite messaggio privato o e-mail. Rimane comunque a discrezione degli organizzatori rendere pubbliche o meno le risposte dell'autore durante la votazione del suo libro, al fine di tutelare il corretto svolgimento del concorso.

24. Anche i tre organizzatori del concorso possono concorrere con i propri racconti, a patto di rispettare tutti i punti del Regolamento.

25. Per tutta la durata del concorso è facoltà degli organizzatori aiutare lo Staff a moderare eventuali interventi sul forum che possano rivelare l'identità degli autori, o che possano compromettere il corretto ed equilibrato svolgimento delle votazioni.

26. I racconti partecipanti verranno raccolti in un unico volume e pubblicati nell'apposita sezione del sito Librogame's Land.

Premiazione

27. Al momento non è previsto alcun premio per il primo classificato. Tuttavia i tre organizzatori, insieme allo staff di LGL, si riservano di studiare un qualche tipo di premiazione, durante lo svolgimento del Concorso. In

merito sarà fatta immediata comunicazione ufficiale tramite il Forum di LGL.

Proprietà dei racconti

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

29. 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.

Librogame's Land rimane costantemente a disposizione per tutti gli interessati come punto di discussione e chiarimento delle dinamiche del concorso.

Credits

30. I Corti di Lgl nasce da un'idea di Giovanni "gpet74" Pettinotti e Alberto "Seven_Legion" Donda

CLASSIFICA

- 1°:** Lo spettacolo di Lionardo - Voto: 9,033 - di Monpracem
- 2°:** Sull'orlo del buco - Voto: 8,472 - di IlSaggio79
- 3°:** Il Guardiano - Voto: 8,133 - di Suaimondi
- 4°:** Cuore di Cane - Voto: 8,059 - di Abeas
- 5°:** Liberami, disse l'uomo - Voto: 7,975 - di Apologeta
- 6°:** Il Consiglio dei Topi - Voto: 7,763 - di Mornon
- 7°:** Prede e cacciatori - Voto: 7,184 - di firebead_elvenhair
- 8°:** La Lacrima di Nyxator - Voto: 6,450 - di Anima di Lupo
- 9°:** Vita da Cani - Voto: 5,676 - di Rocker

I Corti fuori Concorso:

Il Prescelto - Voto: 8,053 - di Jhongalli
(arrivato fuori tempo massimo)

Guerre Civili - Voto: 7,864 - di Gpet74
(numero di parole eccedente il limite fissato dal bando)

Tanis - Voto: 7,864 - di Gran Maresciallo Rygar
(fuori concorso su richiesta dell'autore)

Sangue e intrighi alla corte di Aquisgrana - Voto: 6,167 - di Yaztromo (escluso dagli organizzatori)

I CORTI 2014



LO SPETTACOLO DI LIONARDO

Monpracem



INTRODUZIONE DEL TRASCRITTORE

A volte ripulire una cantina può fruttare qualcosa; oltre al mal di schiena, chiaramente. Stavo “aiutando” un amico a liberarsi di alcuni vecchi libercoli (almeno, così li definisce lui), quando mi sono imbattuto in un plico speciale. Si trattava di un involucro di cuoio foderato di tela cerata, antico nell'aspetto e talmente incrostato di polvere e sporcizia che dava l'idea di non essere stato aperto da tempo immemore. Il mio amico sembrava confuso. Forse, suggerì, poteva trattarsi di un plico appartenente a suo bisnonno, finito assieme ai libri per disattenzione; devo ammettere che, trattandosi di una famiglia di antiquari, la cosa non mi sorprese più di tanto. Sta di fatto che, avendogli fornito un grande aiuto, appena dimostrai interesse per il plico me lo cedette senza tanti complimenti, con l'unica condizione di fargli sapere quale fosse il contenuto. Non voglio dilungarmi oltre sull'argomento, perché avrete modo di giudicare voi stessi; il testo che segue, infatti, è frutto della trascrizione di quelle incredibili pagine.

LO SPETTACOLO DI LIONARDO

PREFATIONE

Di com'è arduo ricordar ciò ch'avvenne e riccollocar ogni cosa allo posto suo.

Gioisco al pensar che sì tanto compagno giunge in mio soccorso, perciocché, sarà per età o per grulleria, non sono affatto certo di ciò che vado a narrare. Difatti, se lo maestro a quel tempo non aveva ancor toccato lo trentottesimo genetliaco, io da poco giungevo allo mio decimo e converrete meco che li ricordi d'infante, come fantasmi, non sempre son facili da far riapparire. Ecco imperochè farommi scudo della solerzia vostra, amico caro, pe riuscir nell'impresa di terminar lo racconto mio, dacché oltre che immemorante sono anco uomo senza lettere. Non v'istupite,

dunque, se durante la redazione di tal maldestra missiva, verrete chiamato in causa più d'una volta; voi, in quanto testimone de li fatti et intimo amico, siete la persona nella quale ripongo maggior fiducia. Lasciate però che vi metta in guardia: munitevi di penna, calamaio e pergamena, poiché sono seriamente persuaso che ne abbisognerete.

PROLOGO

Di come incontrai sì gran maestro e di come magramente cercai di bugerarlo.

Quantunque non ne fui mai miglior discepolo, ne tanto meno più avveduto od obbediente, comprendo ora quanto 'l maestro mi tenne in stima e quanta fortuna ebbi nell'averlo per mentore. Da questa vigna in Porta Vercellina, che lasciommi per metà e sotto 'l cui tetto ebbe sempre speme di tornare, ripenso a quelli giorni ricolmi di gaiezza ne li quali lo conobbi.

Come n'ebbi cuore ancor non so spiegare, ma fu quel giorno d'inverno dell'anno del signore MCDXC, tredicesimo giorno di zennaro se la memoria non mi falla, che le nostre vite s'icocciarono. Per dir tutto lo vero, dovrei piuttosto ricordar che fu la vita mia ad imbattersi nella di lui con prepotenza. Portommi infatti Pietro lo padre mio a visitar Milano, partiti che fummo la notte anteriore dalla nostra villa d'Oreno, dovendo egli recarsi per affari. Ora, tra le poche virtù di Gian Jacomo Caprotti, che saressi io, non vi fu mai l'onestà e ne tantomeno l'iscaltrezza; lascio quindi a voi leggitore lo compito d'immaginare in qual meschin modo venni iscoperto dallo grande maestro, mentre mi adopravo nell'alleggerire di quattro lire lo suo già magro borsello.

“Non permetterò che 'l sangue di Pietro d'Oreno si macchi di tale onta!” - urlò lo padre mio nel veder la mia basezza, in mentre che menava fendenti colle sue mani nude, inflandomi lo viso come bicocca matura.

“Dite messere, qual punizione trovate più giusta per questo miserabil figlio mio? Dite e lo farò, per l'onor che ancor mi mane!”

“Potesse ingoiarmi la terra se ho preso una sola moneta dallo borsello di codesto gentil messere!” - urlai ormai preda delle lagrime.

Lo sguardo del maestro divenne truce, pur se ripensandovi non posso più distinguere se volgevasi meco o al padre mio.

“Ebbene, in tutta fede penso che ben più vale una lezione ben spiegata che una man ben menata...” - rispose lo maestro con alquanto distacco - “... imperochè nulla giova allo cuore et alla mente più che la sperienzia.”

Ammetto che messer Pietro subì un tale mutamento nell'isguardo che, se ne fossi stato capace malgrado tumefazioni e terror di figlio, non poco avrei ghignato in fra li denti.

“Lasciate dunque che passi meco 'l tempo di oggi, e vedrete che avrò a restituirvelo sano et salvo l'indomani!”

“Se è solo questo che chiedete, messere...” - mormorò Pietro d'Oreno, vinto dalla suadenza di quell'istrionico disconosciuto - “... ma, ditemi, come vi chiamate e dove, di grazia, dovrei ritirar lo figlio mio?”

“Verrete alla ora sesta, alla mia bottega in Corte Vecchia, in fronte allo Duomo. Non temete perciocché non arrischiate a confondervi; vi basterà domandar della bottega di quello curioso fiorentino che ha nome Leonardo da Vinci...” - rispose lo maestro mostrando un leale sorriso.

“Ebbene, sia! A domani dunque!”

1

Lionardo, lo maestro mio, fu persona macchinosa lo qual pensier mai del tutto ebbi a comprendere. Lo si poteva dir grandemente pigro e con altrettanto ardore cantar la sua anima infaticabile. Bello come poc'altri uomini, eccentrico nell'aspetto, saggio quanto un attempato decano eppur

sognatore pari agli infanti, prodigo d'ingegno quanto di frivola giocondità, capace di eterna pazienza come di repentine collere. Forse a causa di codeste verità, vedendo egli abbondare in me i suoi difetti, si piantò in capo d'inculcarmi le sue virtù. Tant'è vero che già in istrada, quando la mano mia rigirava ancora in tasca le lire trafugate, incominciò a darmi lezione: "Ladro, bugiardo, ostinato..." - sussurrava lo maestro colli occhi fissi a fronte, uno lento passo innanzi all'altro, infrattanto che agitava la man a mezz'aria come a volervi estrarre qualcosa.

Or, per tuttisanti, provate a immaginar la mia sorpresa quando in essa mano vidi apparir tre gnocchi dolci, incastonati infra le lunghe dita!

Aiutami ordunque, amico fidato, a rimembrar ciò che feci in quel frangente:

a) "È ovvio che hai afferrato i dolci senza esitare!", vai al [123](#).

b) "Non credo tu fossi tanto stupido da fare una cosa simile, nemmeno da bambino.", vai al [132](#).

114

Rapito dal fasto delle pietanze, che segretamente non mancavo d'assaggiare, non m'accorsi che Leonardo mi cercava da qualche tempo.

"Dov'eri scansafatiche? Necessito d'aiuto... uno bove incapace mise man allo mio cavallo meccanico, ch'or è smontato dietro allo sipario. M'ammanca tempo per rimediar alli danni... avrai da farlo tu!"

Non fui certo gaudiente nell'udir tali parole, ma tutto volevo fuorché deluder lo maestro. Mi spostai dietro allo palco, dov'era già tutto pronto per la rappresentazione; maschere dorate, costumi che sembravan venir dall'antica grecia, machine et strumenti ch'eran stati ben celati per non risultar visibili, cantori et attori che affinavan la lor parte.

Risolvi l'Enigma 7(in appendice) per proseguire il racconto.

115

“Non dubitate, che lo vederete aprir in un baleno! Tanto più che forse 'l naso vostro ormai anziano non colse lo debole olezzo di fumo che vien dalla vostra bottega...”

Nell'esclamar tali parole, dacché ben raffinata avevo a quei tempi l'arte d'attore, impietrì lo viso in una smorfia di verace preoccupazione. Lionardo trasalì, convinto d'ogni singola mia parola e ben pochi attimi ci vollero perché prendesse ad armeggiare egli stesso allo portone. Fece giustatempo a spalancarlo, quand'ecco che sanza vergogna mi vantai della mia astuzia:

“Ora lo portone è più aperto d'una chiesa al dì della messa... e anco la panza mia, che non attende altro ch'una leccorniosa torta di melone!”

“Ah, furfante! Ebbene, Lionardo ha una parola sola. Avrai la torta.”

+1 punto ruolo.

Vai al 231.

123

Non seppi contenermi; afferrai li gnocchi dolci, divorandoli immantinente.

“Ladro, bugiardo, ostinato... e ghiotto!” - aggiunse Lionardo accipigliandosi.

+1 punto ruolo.

Vai al 213.

124

Correndo tornai alla festa, ma lo risultato non fu quel che m'auguravo.

"Paggio sciatto et incompetente!" - urlò Isabella con voce stridula, tanto da allarmare alcuni invitati – "Se porto vesti alla spagnola, come pensi ha da esser lo cappello? Vattene dalla mia vista!"

Con manifesto abbattimento, obbedii allo ordine, temendo d'aver compromesso lo mio maestro, cosa che fortunatamente non avvenne.

Vai al 452.

132

Con immane fatica, imposi alla mia bramosia d'acquietarsi. Lionardo accennò un fievole sorriso.

"Non saprei dir se dimostri virtù o furberia"

"Ve lo direi, illustre signore, se mi faceste dono di uno di quelli appetitosi gnocchi..."

+2 punti ruolo.

Vai al 213.

142

"Lasciate che v'aiuti, messere!" - dissi mentre m'appropinquavo all'anziano.

"Oh bontà Divina, proprio d'aiuto abbisogno! Sono uno mercante di pellami et uno carro pieno ne portavo, per dare in dono allo Illustrissimo Eccellentissimo Duca... l'avrei fatto, a non esser pel carro istesso, che non mi resse fin qui! Ora li resti suoi e lo prezioso contenuto, giaccion in sulla grande scalea, per mia disgrazia!"

Ecco una occasiòn per prender due lepri con una frecciata, pensai. Convinsi lo musico ch'avevo visto poc'anzi ad aiutar lo mercante, chiedendo a cambio la pelle che abbisognava per rinsaldar lo tamburello suo. Al fine tutti furono contenti, compreso Lionardo ch'accortosi del mio sbuzzo m'elargì un compiaciuto sorriso.

+1 punto ausilio.

Vai al [313.](#)

145

Riuniti infine con lo padre mio, Lionardo lo arguì con siffatte parole:

"Chi non punisce il mal, comanda che si facci e tanto è parlar mal del giusto, quanto parlar ben del tristo. Non posso, quindi, dir che 'l figiol tuo sia araldo d'esemplar virtù... Avevo a mente di prenderlo meco per apprendista, forse a partir dall'estate, ma invero ora so di volerlo ancora ben meditare."

Pietro, imbarazzato, salutò Lionardo a capo chino e m'afferrò pel braccio manco, strascinandomi fora dalla bottega. Lungo tutta la via per Oreno, dovetti sopportar li suoi incessanti rimproveri, tanto che pareva mi fossi macchiato di tali crimini da far impallidire Nerone.

Passò 'l tempo, nel quale m'ero oramai convinto d'esser stato dimenticato da Lionardo, quando in capo a sei o sette mesi, esso fece recapitar una missiva allo padre mio: acconsentiva a prendermi a bottega come apprendista. Una semplice carta, che segnò la vita mia per sempre.

Valutazione finale:

Leonardo ti ha considerato poco utile.

Fine.

153

Pagai la zuppa e presi la via dell'uscio; non avevo di certo intenzione di sperperar lo mio capitale in limosine. Una volta fora, forse a cagion della nebbia ch'era piombata attorno alla locanda, mi mancò cuore per proseguir nello mio vagabondaggio. Decisi quindi di ritornar sulli passi miei, e giungere al Castello Sforzesco in tempo per ricongiungermi con lo maestro.

Vai al 524.

213

“Salai!¹”

“Come dite?” - bofonchiai con li gnocchi ancora in fra li denti.

“Salai... ho deciso che chiamerotti Salai! Al fine, è ciò che sei... un demonio incarnato!”

Tre volte segnai in sullo petto la santa croce, strabuzzando li oculi dall'ispavento.

“Non sapete quanto vi confondete, perciocché mai troverete allo mondo agnolo più agnolesco del qui presente Jacomo!”

“Se quel che dici risponde a vero, della qual cosa dubito di molto, parola mia porrò a prova l'agnolositudine tua.” - sentenziò lo maestro in mentre giungevamo alla soglia della bottega - “Prima nondimeno, tenterotti l'ingegno!”.

D'innanzi a noi stava lo pesante portone di quercia, che appariva in tal modo sigillato da non presentar fessura alcuna, nemmen di serratura.

“Trova maniera d'aprir lo portone, et magnerai una torta di melone²!” - declamò in rima Leonardo volgendo meco una guardata ammiccante.

È arrivata l'ora; fatevi avanti dunque, compagno mio, aiutatemi a rammentar ciò che feci:

a) "Non ti ci vedo a perder tempo ragionando... avrai trovato un modo astuto e rapido per cavarti d'impiccio!",
vai al **115**.

b) "Sono certo che avevi intenzione di dimostrare il tuo valore, quindi direi che hai tentato di risolvere l'enigma onestamente."

*Risolvi l'**Enigma 1** (in appendice) per proseguire il racconto.*

221

Sebbene i musici fosser pronti per l'ufficiale apertura delle danze, l'Illustrissima Isabella pareva turbata. Muovendo lievemente la candida mano, mi chiamò a se.

"Bel paggio, recati in sartoria, di la dal cortile e prendi uno cappello, che sanza di esso non voglio ballare!"

Non ebbe finita la frase ch'io già mi trovavo in cortile, tanta fu la suggestion che provai. Purtroppo, li miei piedi furono più lesti dello cervello, imperochè arrivato in sartoria non sapevo quale cappello chiedere alla sarta.

Orsù, baldo compare, aiutatemi a rievocar li ricordi perduti; quali furon le mie azioni in quel frangente?

a) "Eri a Milano, no? Direi che hai preso un cappello all'italiana!", vai al **124**

b) "Penso ti sia orientato su un cappello alla spagnola...",
vai al **251**

c) "La vera classe è quella francese, ergo: hai preso un cappello alla francese!", vai al **352**

231

Uno cordone, che pareva dello campanello, rivelossi fine innesco per attivar la machina ch'apria lo portone. All'entrar nel singolar covo, il quale era oscurato dalla poca luce e

colmo di carte e marchingegni, lo piccolo cuor mio sussultò d'eccitazione. Vedevansi tal misterose diavolerie che al passar di fronte per poco non ripetei li sacri segni in sul mio petto, eppur, foss'anco per pura suggestione, sentivomi infine giunto alla vera casa mia. Or, come s'io non fossi in tal loco, appena lo portone ebbe a richiudersi l'illustre maestro aprì lo lucernaio e mise mano a dette carte, chiudendosi in fra se medesimo come esso portone. Oprava Lionardo pe dipittar sì maestoso cavallo, ch'io non seppi dire se da li a poco avrebbe guzzato fuor da carta come per divin afflato.

Mormorava, di tanto in tanto, come quando s'urta 'l capo o s'alza troppo 'l gomito, tanto che pareva più appartener al manicomio che al ducal conciliabolo.

Passò così certo tempo, nello quale permisi impietrito tal qual Polidette quando vide l'orribil testa di Medusa, fintanto che non sopraggiunse uno visitator ben chiassoso.

“Oh grullo! E apri la porta che 'un ne posso più codeste bischerate! L'è come levassi la sete co' prosciutto!”

“E 'un siamo mica tutti asini come te...” - tuonò 'l maestro levando lo viso da li fogli - “... che a esser così non m'aveo manco a preoccupar di serrarlo!”

“Lionardo! Bischeraccio...”

Fece ingresso un omo ossuto da li lunghi capelli corvini, che seppi poi esser lo poeta Bernardo Bellincore³, allo qual affrettato passo levavansi nell'aere polvere e carte.

¹N.d.T.: *Saladino, condottiero islamico (1138 – 1193), associato per secoli all'immagine del diavolo.*

²N.d.T.: *La torta di melone e gli gnocchi dolci sono ricette tipiche del rinascimento lombardo.*

³N.d.T.: *Bernardo Bellincioni.*

“Ancora con quello cavallo? Oh Lionardo, destati! Questa notte istessa sarà la festa per il matrimonio di Gian Galeazzo e Isabella...

dimmi dunque, che vuoi? Che al posto di dolci donzelle
abbiamo a incrociar lo sguardo del boia? D'averlo saputo
avrei scritto testamento e non li libretti per lo spettacolo...”
“Acquietati Bernardo... l'è tutto pronto!”

Se possiedi 2 punti ruolo, vai al 312.

Se possiedi 3 punti ruolo, vai al 314.

Se possiedi 4 punti ruolo, vai al 321.

234

Come s'avessi indossati li calzari di Mercurio, volai fora dalla bottega. Bernardo tentò invano di afferrarmi, coprendomi d'insulti, ma solo quando giunsi in strada la voce dello maestro si fece udire:

"Castello Sforzesco, cappella privata di Ludovico Sforza,
alla ora diciassettesima. Non mancare!"

In quell'istante non feci caso alle parole di Lionardo,
pensando soltanto a dove fuggire. Vicino alla bottega alcuni
infanti giocavano con una trottola. Passanti, operari e
mendichi trafficavano in piazza, mentre 'l Duomo pareva
osservarci disinteressato.

Sapete dirmi dove scelsi di dirigermi?

a) *"Rimanere nei dintorni ti avrebbe evitato inutili pericoli.*

Sono certo che sei rimasto nel centro città!", vai al 432.

b) *"Se volevi davvero scappare, è evidente che hai cercato
di allontanarti il più possibile dal maestro.", vai al 545.*

241

Non fu facile trovare li giusti significati alle criptiche profezie dello maestro, ma al fine, dopo innumerevoli tentativi, ebbi la meglio. Lionardo ne fu grandemente colpito, a giudicare dalle parole che mi diresse vedendo lo risultato di tanto sforzo:

"Rare cade chi ben cammina. Ben fatto Salaì, ma non è tempo di dormir in su l'allori!" - disse mentre arrotolava pergamene in gran fretta - "Ora seguimi allo Castello Sforzesco, ch'abbiamo una gran festa da approntare!"

Vai al [524](#).

243

Raccolsi tutta la pazienza di cui disponevo. Dopo un profondo respiro afferrai lo scopone e misi man a quell'indecente lordura, su cui nemmeno Ercole, deviando tre rivi, avrebbe avuto la meglio.

"Ben fatto!" - disse Leonardo - "Continua a questo modo che la costanza non è di chi comincia, ma di quel che persevera!"

Detto questo uscì da bottega, accompagnato allo suo amico poeta, avvisandomi che sarebbe tornato da lì a quattro ore. Non appena i due fiorentini scomparvero dalla vista, mollai lo scopone e mi sedetti; quattro ore erano bastanti.

In mentre che con la fantasia ripulivo la bottega a regola d'arte, un baccano improvviso m'attirò in strada. Alcuni infanti giocavano con una trottola, la qual cosa mi parve assai spassosa, tanto da volermici unire. In breve, così mi parve, le campane del Duomo avvertirono che ben tre ore erano trascorse. Corsi in bottega e m'impegnai per recuperare lo tempo perduto, girando in tal modo da sembrare io stesso una trottola. Quando lo maestro arrivò, questa volta solo, non parve molto soddisfatto dello mio operato.

"In quattr'ore 'un sei riuscito a fare granchè... tuttavia hai pur sempre fatto qualcosa. Ora seguimi che 'l lavoro è appena iniziato; andremo allo sforzesco castello!"

+ 1 punto ausilio.

Vai al [524](#)

251

Decisi di prender un cappello alla spagnola, trovandolo consono alle vesti ch'indossava sua Eccellenza Isabella. Tenendolo ben saldo in mano, attraversai lo cortile, giungendo in un baleno al cospetto della suddetta.

"Questo è un paggio ch'ha buon gusto!" - esclamò ridendo la festeggiata, mentre indossava 'l copricapo - "Ora posso inaugurate le danze..."

Dette tali parole, scese dallo tasello de li notabili con passo lento e regale; pareva una creatura divina, avvolta da uno mantello bianco, sotto allo quale spiccava una giubba di broccato d'oro in campo bianco, tempestato di gemme et perle. Giunta di fronte alli sonatori, con uno battito di mani li fece iniziare, al qual gesto tutti li invitati iniziarono a danzare.

+1 punto ausilio.

Vai al [452](#).

312

"Ho da confessar che ben poco credo nell'onestà tua, Salaì... ma ho speme di veder fiorire in te tal virtù." - disse lo maestro fissando la mia persona.

"Voi..." - tentai invano d'intervenire.

"Non intendo discutere, ma darti ausilio. Per codesto motivo servirai da paggio alla festa, la qual servitù istruirò personalmente di mai movere li oculi dalla tua persona!"

Annota su un foglio il ruolo appena ottenuto da Giacomo: "paggio".

Se non provieni dal paragrafo 314, ottieni +1 punto ausilio.

“Ora, prima che'l sol abbia a coricarsi, avrei alcune mondane faccende da farti sbrigare...” - riprese a parlare lo maestro - “...

poiché, com'avrai di certo compreso, qui non v'è man gentile a nettare l'immondizia!”

Eccome se comprendevo; tutto 'l prezzo dello marciume suo, avevo a pagarlo io per dazio! Tal fu la ripugnanza, che poco mancò ch'io approfittassi de lo portone aperto pe fuggir via a piè levato. Anzi... a ben pensare non saprei rimembrar cosa feci; forse voi, leale amico, possedete miglior memoria dell'accaduto.

Qual fu la mia reazione, dunque?

a) *“Vuoi scherzare? Il lavoro duro non fa per te, è palese che sei scappato via!”*, vai al 234.

b) *“Sinceramente, penso che devi almeno averci provato...”*, vai al 243.

313

Passate circa due ore dallo mio arrivo alla corte degli Sforza, poiché s'eran già imbandite le tavole d'antipasti, Lionardo ordinò che s'aprisse lo portone della sala, la qual venne invasa da li cortigiani festanti. Alcuni sonatori presero ad allietarci con famosi saltarelli, mentre sempre più invitati riempivan la sala, molti delli quali stranieri et ancor più di essi di nobile casata. Lo maestro aveva fatto coprir la machina del paradiso d'un sipario rosso che ne nascondeva ogni parte, la qual cosa destò subito la curiosità d'alcuni; era stato dato ordine a noi operari, d'impedir con tutti i mezzi ch'un invitato avesse modo di mirar ciò che v'era dietro e d'evitar persino di parlarne.

Se sei assistente, 531.

Se sei paggio 513

314

“Ostinato rigore, destinato rigore!” - mi disse maestro Leonardo, lasciando sorpresi sia lo poeta che 'l qui presente relatore.

“Se v'è una cosa che ho in nausea ancor più della furberia è l'indecisione.” - lo maestro portò la mano dritta al mento, fregandoselo crucciato, poi seguitò a parlare - “Te 'un sei ne carne ne pesce, fiol mio, ma ho da tenerti ancora uno iorno intero! Cosa sei quindi, più 'ngegnoso o più scaltro?”

Annota il numero di questo paragrafo.

Indugio, ahimè, nel rimembrar cos'avvenne. A parer tuo, cosa scelse lo maestro?

a) *“Sei indubbiamente più scaltro che ingegnoso, ammettiamolo...”, vai al 312.*

b) *“Come furbetto sei abbastanza penoso... credo che tu sia più portato per la via dell'ingegno!”, vai al 321.*

321

“Dimostri grande ingegno in sì minuto spirito; non foss'altro che a favor di esso ingegno, trovo adeguato che tu mi segua da vicino in codesta notte di festa.” - disse Leonardo vogendosi meco.

Annota su un foglio il ruolo appena ottenuto da Giacomo: “assistente”.

Se non provieni dal paragrafo 314, ottieni +1 punto ausilio.

“Dunque, al lavoro Salaì! Voglio che t'occupi per me di terminar alcuni indovinelli, anche s'avrei da ripulir la mondezza a dir lo vero...” - disse Leonardo in mentre che rastrellava le carte sue - “Ecco... lo padre tuo t'insegnò a leggere, nevvero?”

Feci di si col capo.

“Prendi questo foglio, ch'io ho da terminar lo monumento equestre pel Moro!”

Risolvi l'Enigma 2 (in appendice) per proseguire il racconto.

325

Riuniti infine con lo padre mio, Leonardo lo arguì con siffatte parole:

“Giacomo è invero un infante del tutto eccezionale. A non esser per il suo aiuto, confessò che la Festa del Paradiso avrebbe potuto divenir uno inferno! D'altro canto, si come il ferro s'arrugginisce sanza esercizio, e l'acqua si putrefà o nel freddo s'addiaccia, così lo 'ngegno sanza esercizio si guasta.”

Pietro scosse 'l capo, mostrando un ghigno di sdegno:

“Ingegno? Non credo che...”

“Ecci una cosa, che quanto più se n'ha di bisogno, più si refiuta” - interruppe Leonardo - “e questo è 'l consiglio, mal volentieri ascoltato da chi ha più bisogno, cioè dagli ignoranti!”

Potete immaginar, amico caro, la reazione dello padre mio; m'afferrò a man salda, volando via dalla bottega come una bufera.

Per li mesi a seguire, ogni volta che Pietro avea da visitar Milano, m'accodavo ad esso per incontrar lo maestro, cosa ch'avevamo da far di nascosto. Infine, giunti all'estate, Leonardo convinse il Duca a pressionar mio padre, affinché mi concedesse d'entrar alla bottega sua come apprendista.

De li anni trascorsi nella di lui compagnia non andrò a narrare, per quanto al fin non l'ebbi mai a lasciare.

A torto si lamentan li omini della fuga del tempo, incolpando quello di troppa velocità, non s'accorgendo quello essere di bastevole transito; ma bona memoria, di

che la natura ci ha dotati, ci fa che ogni cosa lungamente passata ci pare esser presente.

Valutazione finale:

Leonardo ti ha considerato essenziale.

Fine.

335

Con non poca fatica et attenzione, fui capace di servir tutte le portate in modo che li commensali fosser di molto soddisfatti. Mentre servivo, pur non potendo staccar li oculi dalla duchessina Anna, notai come Trottì stesse prendendo appunti, accompagnandoli da alcuni schizzi degli addobbi et delle attrazioni della festa; anco se non posso esserne certo, penso che in dette carte possano trovarsi molti dettagli sull'evento di cui sto narrando⁴.

Vai al 344.

341

Infrattanto che la cena veniva servita, Leonardo decise d'allietare i notabili con alcuni dilettevoli enigmi disegnati, nelli quali occorreva scorgere significati occulti. Ludovico apprezzava grandemente quel genere di giochi, pur non essendo affatto abile nel

⁴*N.d.T.: Parte di questo documento (Relazione della Festa del Paradiso) è giunto fino a noi nella trascrizione di Edmondo Solmi.*

condurli; volle pertanto essere il primo a cimentarsi.

Forse per pura sorte, trovai quell'enigma di facile soluzione, ma non altrettanto dimostrava 'l Moro, sulla cui fronte il sudor già iniziava a grondar copioso. Lo sguardo scocciato e

li continui sbuffi, dimostravano che la faccenda non si sarebbe volta a favor dello mio maestro; capii da me ch'era d'uopo suggerir la soluzione, anche se in modo discreto, evitando di farlo in paleso.

*Risolvi l'**Enigma 5** (in appendice) per proseguire il racconto.*

344

La luna allo suo ultimo quarto, illuminava debolmente lo cortile, mentre sonatori approntavano li strumenti; da li a poco Isabella avrebbe dato inizio alle danze. Infrattanto, Lionardo era scomparso, oprando dietro allo palco, tanto ch'ebbi l'impression che foss'andato altrove.

Sebben Isabella fosse splendida ospite, così come lo stesso Duca, alcuni presenti indulgevano in malelingue, spinti talvolta da ragion e talvolta da acrimonia; certo, facevanlo a bassa voce, in tal modo da non attirar attenzione. Dicevan de li sposi esser tra loro cugini, dacché Isabella era figlia d'Ippolita Sforza, zia di Gian Galeazzo e che tale unione non poteva che esser ch'un abominio contronatura, quantunque non fosse tale alli occhi dello Papa. Sebbene non vi facessi caso all'epoca, ridevan sommessamente anco della mancata virilità di Gian Galeazzo, di cui dicevan aver mancato a li obblighi coniugali per lungo tempo dopo le nozze.

*Se sei assistente, vai al **114**.*

*Se sei paggio, vai al **221**.*

352

Afferrai 'l copricapo alla franzosa, correndo pel cortile come foss'inseguito da Cerbero. All'arrivo, ahimè, m'aspettava ben di peggio:

"Non posso creder a quant'è stolto questo paggio!" - strillò Isabella come s'avesse visto un ratto – "Se porto vesti alla spagnola, come pensi ha da esser lo cappello? Vattene dalla mia vista!"

Con gran pena feci come ordinato, nel timore di poter macchiare il buon nome dello mio maestro, timore che fortunatamente rivelossi errato.

Vai al 452.

355

M'avvicinai alla compagnia di sonatori, offrendomi d'aiutar per quanto possibile. Lo giovane musicante ch'aveva 'l tamburello rotto ne fu grato, anco se disgraziatamente nulla potevo fare per rimediar alli danni subiti dallo suo istruimento. Tornai quindi sulli passi miei, colla coda ben stretta in fra le gambe.

Vai al 313.

412

Pagai 'l pasto all'oste, gettando le monete avute per resto sullo tavolo dell'attore. M'eran rimasti tre testoni e diciotto soldi; una mancia più ch'abbondante, imperochè ad occhio e croce eran pari a dieci giornate d'un manovale.

L'uomo trasalì, raccattando con furia le monete.

"Voi siete un agnolo! Cosa posso far per sdebitarmi d'un così tempestivo dono?"

"Portatemi con voi allo castello, ch'ho da incontrarmi anch'io con messer Leonardo prima che la festa abbia inizio. Inoltre: cessate di tracannare vino o la concentrazione vostra ne rimarrà lesa!"

L'attore allontanò bruscamente 'l boccale.

"Parola mia, santo infante, oggi non berrò altro che acqua!"

+1 punto ausilio.

Vai al 524.

421

Era trascorso un certo tempo dall'apertura dello portone, quand'ecco che fece 'l suo ingresso la coppia in festa: l'Eccellenzissimo Duca Gian Galeazzo Sforza e la consorte Illustrissima Isabella d'Aragona. Eran seguiti dal resto della famiglia, primo fra tutti lo zio Ludovico Sforza, ch'apriva la via alla duchessa madre Bona e le sorelle Bianca et Anna. Ancor dietro, uno strascico di notabili e cicisbei serrava lo corteo, tra li quali v'era anco lo orator del Papa, de li venetiani, de li fiorentini e de li calabresi. Li festanti illustri, al qual passo levossi grande applauso, preser posto sul tasello centrale. Per ordine di Lionardo, s'iniziarono a suonar trionfali melodie con pifferi e tromboni. Quando preser posto li ospiti della festa, assieme alli loro illustri invitati, lo maestro diede ordine d'iniziare a servire la cena.

Se sei assistente, vai al 341.

Se sei paggio, vai al 541.

423

Senza perder tempo, iniziai a ragionare su quanto andava fatto. Infrattanto, sebbene non potessi vederlo, compresi che l'Illustrissima Isabella aveva infine dato inizio alle danze. Vennero eseguiti diversi balli, alcuni con canzoni dello stesso Lionardo, una delle quali iniziai a canticchiare, rimanendomi dipinta nella mente per le settimane a venire.

*Quando fortuna vin
prendila man salda
dinanti dico
perché direto è calva⁵*

Fui capace di ricorstruir pezzo per pezzo quello animale meccanico, comprendendo lo meccanismo per il qual si moveva. Lionardo, al tornar per ispezionare l'operato mio, rimase talmente sorpreso da elargir tali parole:

"Molto bene Salai! Hai dimostrato che, essendo nessuno effetto in natura senza ragione, intesa essa ragione non ti bisognerà sperienza!"

Vai al 452.

432

Pensai d'allontanarmi men che potevo, attendendo la giusta ora per tornar a bottega; avrei così evitato 'l duro lavor, senza arrischiare di perdermi in quella città ai tempi per me disconosciuta. Malgrado la perfezione di detti calcoli, non avevo incluso in essi lo venerando genitore mio, che com'ho accennato era a Milano a sbrigar commesse. Fortuna volle che non mi imbattei nella di lui persona fino a tardo pomeriggio, nel qual tempo ebbi modo di stringere amicizia con alcuni discoli del circondario. Fu durante uno degli innumerevoli giochi fatti assieme, che, al girar in un vicolo, la mia corsa venne interrotta da un severo calcio sul deretano.

"Oh derelitto me! Questa è la moneta con cui mi ripaghi? Ora ti riporto alla bottega dello fiorentino, tirandoti dalle orecchie!"

Sicchè mi trovavo ben più vicino allo castello che alla bottega, esortai lo padre mio a menarmi allo primo loco. Sebbene con sospetto, egli acconsentì, ma tenne fede alla sua promessa, tanto che al giunger dove sorgeva l'antica Porta Zobia, il mio orecchio manco pareva oramai uno peperone.

Vai al 524.

Riuniti infine con lo padre mio, Leonardo lo arguì con siffatte parole:

“Quelli che s’innamoran di pratica sanza scienzia son come ‘l nocchier ch’entra in navilio senza timone o bussola, che mai ha certezza dove si vada. Giacomo vostro figliolo l’è come un cortile pien di gremigna; cogli detta gremigna perchè le bon’erbe crescino!”

Pietro ringraziò lo maestro de li boni consigli, esortandomi a salutarlo et prepararmi a far ritorno a casa. Quand'eravamo ancor

⁵N.d.T.: E' possibile che questa rima di Leonardo sia stata ispirata dalla seguente passo della Carmina Burana: "Verum est quod legitur, fronte capillata, sed plerumque sequitur occasio calvata"; cioè "è vero ciò che si sente dire, la fortuna ha la fronte chiomata ma, quando passa, è calva".

sull'uscio, venimmo interrotti dalla sua brillante voce:
“Sei un salvatico, Giacomo... ma salvatico, è quel che si salva! Torna a trovarmi quest'estate e, sempre che 'l padre tuo acconsenta, ti prenderò come apprendista.”

Fu così che, passato detto tempo, entrai a bottega di Leonardo, la qual compagnia non lasciai più fino alla di lui morte.

Valutazione finale:

Leonardo ti ha considerato utile.

Fine.

Sebbene l'uomo fosse recalcitrante al pari d'un asino, non mi diedi per vinto... e l'insistenza mia valse qualcosa, dopotutto. Fu grazie ad essa, infatti, che seppi riordinar le idee di

quell'uomo, in tal modo che alla fine era in grado di rimembrar ogni singola parola dell'opera. Una volta adempito allo compito mio, tornai da Lionardo riconsegnando lo prezioso libretto, dal qual gesto capì del mio successo.

Vai al 313.

452

Le danze continuaron, alternate a canti et orazioni. Vennero poi ambasciate d'ogni parte, ad omaggiar la coppia: inviati dei monarchi di Spagna, Polonia e Ungaria, financo messi dello Imperatore et una compagnia di turchi, emissari che destarono mirabilia all'entrar nella sala montati su cavalli, li quali equini erano anch'essi vestiti alla turca. Ad ogni ambasciata facevansi balli, alla spagnola, alla franzosa, alla napolitana, ripetuti tutti spesse volte. Giungemmo così a mezza notte, passata la quale da poco, Lionardo ordinò che 'l sipario venisse calato.

Quando 'l sipario cadde a terra, uno mezzo ovo dorato apparve, con sette alcove dentro le quali stavano li pianeti, ognun rappresentato da uno attore. Tutt'attorno v'eran fiaccole et machine che destavan gran meraviglia al sembrar che si movessero sole.

Non saprei spiegar lo stupor ch'invase la stanza, tanto che vi fu di colpo totale silenzio, a non esser per quelle soavi voci che irradiavano armonie da dietro allo palco; anco se non si poteva capir in qual modo, il sono pareva provenir d'ogni parte.

Dopo che s'ebbe sonato alquanto, Giove prese a parlar delle bellezze di Isabella d'Aragona, volgendosi al figlio Apollo; era suo proponimento scender sulla terra, per vederla di persona. Apollo, che mai vide ne udì di tal creatura, parve incredulo, ma Giove era in tal modo convinto da voler inviar lo stesso Mercurio ad avvertir Isabella delle intenzioni sue,

lo quale balzò giù dal palco raggiungendola sul tribunal de li notabili. Di ritorno all'Olimpo, anco Mercurio prese a lodar Isabella, tanto ch'infine Apollo si convinse delle lor ragioni, e così tutti li altri numi. Al che Giove, dal cielo nella sua spera parlò a li pianeti, annunciando che volea discender in terra :

*Sento sì gran dolcezza nella mente,
o figliuoli, o ministri delle spere,
per Isabella, che all'umana gente
risplende sì, chè or, per mio piacere,
in terra voglio andar personalmente
per onorarla, e farvela vedere.
La notte al mondo fa parere el die;
ell'è l'onor dell'altre opere mie.*

Infine, un fastoso corteo d'attori scese dal palco et raggiunse l'Eccellenissima Isabella, scortandola in festa a li suoi appartamenti, concludendo così la rappresentazione.

Li invitati, rapiti, tardarono a destarsi e tornar alla lor vita terrena, tant'era stata vivida la divina finzione. In breve tempo però, la sala rimase vuota et silenziosa. Ho da confessar che li oculi mi pesavan dalla sonnolenza, ma ebbi ancora forza di ridiscender le scalinate, ripercorrer la corte grande dello castello, le vie di Milano fino a Piazza dello Duomo, per giungere infine, oramai moribondo, a crollar sul pagliericcio che 'l maestro m'aveva concesso per letto.

L'indomani, alla ora convenuta, venne lo padre mio a ritirarmi.

Se possiedi 6-7 punti ausilio, vai al 325.

Se possiedi 4-5 punti ausilio, vai al 435.

Se possiedi 2-3 punti ausilio, vai al 145.

455

Forse per esser io stesso Salaì, ebbi in cuor mio la convinzione che nulla avevo da temere. Inoltre, lo maestro m'aveva inviato a cercar villici e non morì... Con garbo feci un inchino, uscendo da dov'ero entrato poc'anzi, avendo premura di richiuder la porta prima di continuar verso la festa. Com'ebbi modo di capir da li a poco, benaugurata fu la mia scelta, essendo li turchi in questione invitati d'onore de li sforzeschi ospiti.

+ *I punto ausilio.*

Vai al 421.

511

Seppi consigliar con precisione, la giusta risposta al gioco di Leonardo. Il Moro, declamandola a petto gonfio per dimostrar la sua arguzia, ottenne consensi et applausi, mentre vidi lo maestro sorridermi compiaciuto. Ottenni anche una generosa ricompensa, giacché Ludovico volle farmi dono di un bel testone fresco di conio.

Vai al 344.

513

Ogni cosa sembrava andar bene, ciò nonostante lo maestro non pareva soddisfatto.

"Devo tornar alla bottega, imperochè m'ammancano alcuni attrezzi! Tu infrattanto ispeziona bene lo cortile, li corridoi et la cucina. Nessun villano deve infiltrarsi alla festa... che da esser così 'l Moro avrà la nostra testa!"

Detto questo s'avviò con passo plumbeo, lasciandomi a ragionar sullo peso di quelle parole.

Con calma iniziai l'ispezione, trascinando li piedi svogliato lungo li corridoi vuoti dello castello. Arrivai quindi in cucina, dove approfittai di trafugar qualche ciliegia candita, trovando che, al pari dellli corridoi, non v'era traccia d'un villico. Quando, di ritorno alla sala in festa, volli controllar per scupolo anche li appartamenti privati, ebbi una singolar sorpresa: scovai uno moro, di quelli d'arabia intendo, vestito alla turca et cinto di lame curve che davangli l'aspetto d'un barbaro. Come se ciò non abbastasse, altri due della sua spezie, ancor più scuri e biechi, misersi in fra egli e me, fissandomi colli oculi spalancati e li corpi tesi.

Non son ben certo della reazione mia; da quel che ricordate, come scelsi d'attuare?

a) *“Quì si parla di arabi infiltrati a palazzo... devi aver chiesto aiuto!”, vai al 551.*

b) *“Mi domando cosa te ne importasse... alla fine credo che tu abbia ignorato la faccenda, andandotene!”, vai al 455.*

523

Malgrado l'indicibil confusione regnante nella bottega de lo maestro, fui lesto nel recuperare li oggetti da lui richiesti. Per la terza volta quel giorno, percorsi le vie che separavan il Duomo dall'antica Porta Zobia e le lunghe scalinate del castello, giungendo alla festa colli piedi doloranti.

Vai al 421.

524

Lo Castello Sforzesco, anco detto Castello di Porta Zobia, l'era in vero una mirabilia dello ingegno e sì grande che a percorrerlo pareva non terminare. Superati li lacuali bastioni et attraversata la corte grande, in dove sostavano le truppe dello Duca Gian Galeazzo, s'aveva ancor a risalir uno lungo

scalone; tant'era trionfal, la scalea, ch'al pari delli uomini a piedi, anco quelli a cavallo potevan transitarvi. Giunsi infine, non poco affaticato, allo cortile delli appartamenti ducali.

Fronte alla sala lunga e stretta dove audiva messa 'l Moro⁶, compresi perché, sia lo maestro ch'anzitutto 'l suo amico poeta, fosser inquieti per la festa in divenire, che voller chiamare Festa del Paradiso. Cortigiane, paggi et artisti in gran numero s'eran già riuniti, alcuni dal dì anteriore, e a giudicar dalla di loro eccitazione, non meno s'aspettavano che di gaudere di uno natural paradiso.

La sala aveva serrato l'uscio e tutte le sette finestre. Financo alcune guardie eran state assegnate a vigilar che solo li operari della festa avessero a passare. In quanto tale io non ebbi ostacoli e all'entrar fui colpito da quel che vidi. Li soffitti e le pareti eran state

⁶N.d.T.:Ludovico Sforza era anche detto "Il Moro".

addobbate a verdura⁷, con blasoni a rappresentar l'illusterrime casate delli sposi in festa. Campeggiavano alle pareti grossi quadri, li quali ritraevan soggetti del mito greco alternati ad illustri Sforza del passato, dipittati in pose eroiche se non più. Lungo tutta la stanza et a ridosso di alcune pareti, taselli e scalini di legno parevan pronti ad ospitar musici et invitati. In uno de li lati corti dove era in origine la cappella a cui era destinata la sala, alcuni operari montavano parte de la machina del paradiso, lo palco sullo qual s'aveva a inscenar lo spettacolo di Lionardo.

Senza perder tempo mi guardai attorno per capir dov'ero di maggior utilità. In fondo alla sala alcuni musici napolitani s'esercitavano con li tamburelli, uno delli quali pareva ch'avesse l'istruimento irrimediabilmente compromesso, tant'era largo lo squarcio nella pelle. Attraverso uno spiraglio nello portone, vidi un omo anziano trasportare a fatica uno grosso rotolo che pareva di stoffa o cuoio.

Movendosi nello cortile con passo funereo, agitava le braccia borbottando, colli oculi volti al cielo.

Se sei assistente, vai al 534.

Se sei paggio continua a leggere.

Amico caro, essendo compito mio aiutar li partecipanti alla festa, in cosa credete volli cimentarmi: nell'aiutar lo musico o nell'accudir l'anziano?

a) "La musica è indubbiamente più attraente che la lagna di un vecchio... ", vai al 355.

b) "Aiutare gli anziani è un'obbligo morale!", vai al 142.

531

Una volta certo del buon scorrere dellì eventi, Lionardo mi prese da parte.

"M'ammancano alcuni attrezzi, senza li quali non si potrà terminar l'allestimento dello spettacolo..."

Feci di si col capo.

"Or, tu ch'hai visto come aprir lo portone della mia bottega, corri a essa e menami uno mazzuolo, uno compasso et una cazzuola!"

Partii a piè levato, senza nemmen esser certo di ciò ch'andavo a cercare.

Risolvi l'Enigma 4 (in appendice) per proseguire il racconto.

534

D'un tratto uno scomposto individuo irruppe nella sala.

"Mastro Lionardo..." - disse l'uomo interrompendosi con un singulto - "Non intendo più recitar la parte del Divino Giove... anzi, in verità non intendo più far l'attore. Non valgo le parole che declamo!"

Sebbene al momento ne fui interdetto, nel tempo a venire, conoscendo meglio quell'uomo, scoprii 'l perché di quel gesto. Lo suo avvilimento era d'attribuirsi all'infermità dell'amato avolo suo, per il qual non riusciva a pagar alcune indispensabili cure.

"Sciocchezze! Chi non raffrena la volontà colle bestie s'accompagni!" - tuonò Lionardo.

"Signore... voi non capite... non ho terminato di studiar la parte mia!"

Lionardo portò una man alla barba, fissando il collocutore prima di cavar fuori da una tasca lo libretto dello spettacolo, porgendolo meco.

"Salaì! Avrai da occupartene tu!"

Risvolvi l'Enigma 3 (in appendice) per proseguire il racconto.

541

Prima che m'unissi a li altri paggi nel servir le illustri signorie, Lionardo chinossi meco, sussurrando:

"Attento Salaì! Molti di essi son ben severi a tavola. Non devi sbagliar portate con Gian Galeazzo, Ludovico, Isabella, Bona et Anna Sforza, così come con l'ambasciator Estense Giacomo Trotti, il quale è un verace buongustaio!"

Risvolvi l'Enigma 6 (in appendice) per proseguire il racconto.

⁷*N.d.T.: Addobbate con ghirlande di vischio, felci o altre foglie verdi.*

545

Mi diressi per istinto ad Est, dove appresi in seguito trovavasi Porta Tosa⁸. Percorsi le vie del centro fino alla porta, proseguendo fuori mura per poco più di mezzo miglio. Alcune donne, le quali portavano sulla testa fardelli

che a giudicar dall'olezzo eran colmi di panni da mondare, cercarono d'interrogarmi, trovando insolito ch'un infante se n'andasse disaccompagnato. Non ottennero risposta, bensì una sonora pernacchia, mentre m'allontanavo di corsa dalla di loro vista; la mia fanciullesca intenzione era quella di vagabondar pel ducato, scordandomi d'ogni mio legame, d'ogni mio obbligo.

Complice 'l gelo e l'appetenza, mi convinsi ch'era giusto far prima una sosta. Mi fermai all'ultima locanda sulla via per le campagne, deciso a ben spendere parte delle quattro lire trafugate allo maestro. All'interno v'era un solo avventore, chino sul tavolo con un boccale stretto in pugno.

"Questo meschin attore non merita altro che biasimo... che 'l magro salario da saltimbanco non mi permette di comprar li costosi medicamenti per l'avolo mio moribondo! Oh San Genesio⁹, perché sembri non udirmi? E tu, oste, portami altro vino!"

L'oste non pareva prestar orecchio alli lamenti del povero attore, ma s'affrettò ad accontentarlo, per poi farmi accomodare servendomi una fumante zuppa di cavoli.

"E pensar che avrei da essere contento, giacché oggi stesso sarò in scena nelle vesti del Divino Giove, per un pubblico prestigioso: l'Illustrissima famiglia Sforza! Ciò nonostante, sebben lo salario sia lauto, m'ammanneranno comunque tre testoni¹⁰ per li medicinali!

Al sentir tal parole fui tentato d'aiutar quel pover'uomo e al contempo Lionardo stesso, facendogli dono delle monete in mio possesso; uno attore ebriaco poteva significar lo fallimento della festa, e a ben pensarla questo lo maestro non lo meritava!

Secondo voi, stimato amico, qual fu la mia scelta?

a) *"In fondo sei di animo nobile. Secondo me hai dato all'uomo tutte le monete che possedevi!"*, vai al [412](#).

b) *"Cosa? Questo è troppo! Non esiste proprio che tu abbia regalato i tuoi soldi a uno sconosciuto!"*, vai al [153](#).

551

Riunendo in un getto tutto 'l fiato, urlai in tal modo che nemmen le mie stesse orecchie poteron sopportarlo:

"All'arme! Li turchi c'intradono! Si salvi chi può!"

Nel qual tempo, li mori agitavan le mani in mia direzione, invitandomi al silenzio con intensi sibili et smorfie. Arrivò quindi un servitore, allarmato da li schiamazzi, seguito dallo stesso maestro.

"Serra la bocca Salaì! Ascolta paggio... per isperienza è provato; chi non si fida mai, sarà ingannato!" - disse Lionardo, con l'affanno di chi vien da una carriera. In risposta, non seppi altro che balbettar confuso.

"Li mori che a te stanno innanzi, son invitati de li stessi Sforza! Ora, porgi le tue scuse ch'abbiam faccende cui attendere!"

Vai al [421](#).

599

Sebbene non mi mancassero le intenzioni, al fine mi diedi per vinto; non ero in grado di adempiere a quanto richiestomi dallo grande maestro. Grazie alla provvidenza, però, pare ch'egli m'apprezzasse più del meritato. Infatti, mise man egli stesso agli affari affidatimi, sollevandomi dal completo fallimento senza per questo prorompere in rimproveri.

⁸N.d.T.: *L'attuale Porta Vittoria*.

⁹N.d.T.: *San Genesio di Roma (?-303), patrono degli attori*.

¹⁰N.d.T.: *I Testoni erano lire d'argento coniate dalla famiglia sforza*.

Se hai fallito l'enigma 2, vai al [524](#).

Se hai fallito l'enigma 3, vai al [313](#).

Se hai fallito l'enigma 4, vai al [421](#).

Se hai fallito l'enigma 7, vai al 452.

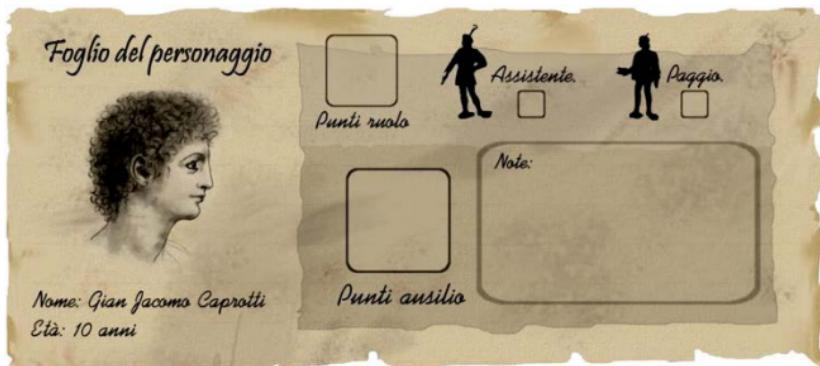
600

Per quanto al tempo non comprendessi, lo compito affidatomi da Leonardo era di basilare importanza. Quando s'accorse ch'io non ero in grado di portarlo a termine, si chinò in modo da potermi fissare diritto nelli occhi:
"Nissuna cosa è che più c'inganni, che 'l nostro giudizio! Ero in errore... non sei ancor pronto per apprendere!"
Lo maestro dispose che venissi condotto alla bottega, dove rimasi rinchiuso fino all'indoman, quando Pietro, mio padre, venne a ricuperarmi.

Vai al 145.



APPENDICE 1: FUNZIONAMENTO DEL GIOCO E FOGLIO DEL PERSONAGGIO

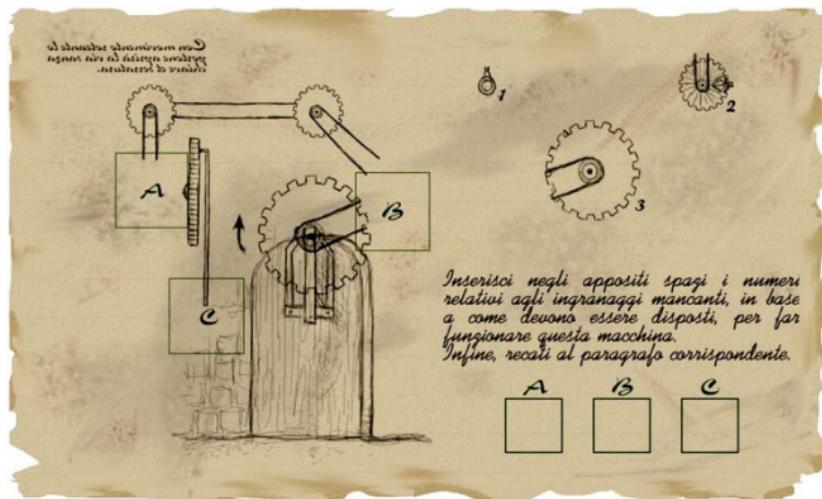


Vestendo i panni di Gian Giacomo Caprotti, detto Salaì, dovrà aiutare Leonardo da Vinci a portare a termine uno degli eventi più memorabili del rinascimento: la festa organizzata in onore di Gian Galeazzo Sforza e Isabella d'Aragona, la Festa del Paradiso.

Potrai scegliere se agire d'astuzia o d'ingegno per raggiungere il tuo obiettivo e alla fine, sarà il maestro stesso a valutare il tuo operato. Per giocare ti basterà seguire le indicazioni del testo, dopo esserti munito di un foglio di carta (o di una copia del foglio del personaggio), gomma e matita per annotare i dati necessari. Il gioco si avvale di due diversi punteggi: *punti ruolo* e *punti ausilio*. I primi servono a determinare il ruolo che avrai alla festa, mentre i secondi stabiliranno in che misura sei stato d'aiuto alla perfetta riuscita della stessa. Entrambe i punteggi sono inizialmente pari a 0.

APPENDICE 2: ENIGMI

ENIGMA 1 - Ricompensa: 2 punti ruolo, Arrendersi: Vai al 600.

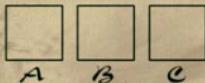


ENIGMA 2 - Ricompensa: 1 punto ausilio, Arrendersi: Vai al 599.

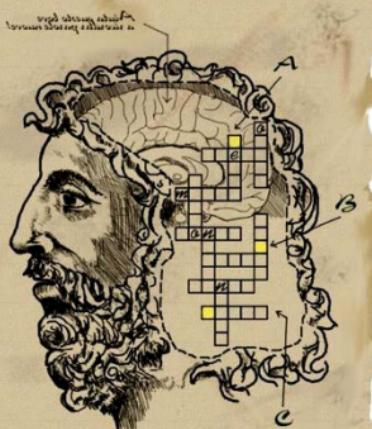


ENIGMA 3 - Ricompensa: 1 punto ausilio, Arrendersi: Vai al 599.

Risolvi lo schema, poi trasforma in numeri le lettere contenute nelle caselle evidenziate. Trasporta i numeri negli appositi spazi e recati al paragrafo indicato.



"Senio si gran dolcezza nella mente,
o figliuoli, o ministri delle spere,
per Isabella, che all'umana gente
risplende si, ché or per mio piacere,
in terra voglio andar personalmenie
per onorarla, e faruela vedere.
La notte al mondo fa parere el die;
ell'è l'onor dell'alire opere mie."



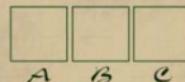
ENIGMA 4 - Ricompensa: 1 punto ausilio, Arrendersi: Vai al 599.

La bottega di Leonardo

1 2 3 4 5



Individua gli oggetti richiesti nell'immagine proposta, poi trascrivi il relativo numero di colonna negli appositi spazi.



Oggetti richiesti:

- A) Mazzuola
- B) Compasso
- C) Cazzuola

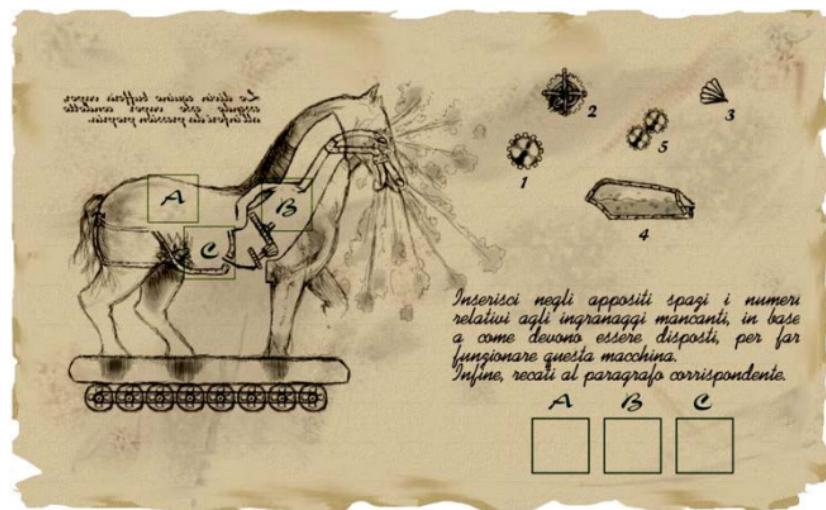
ENIGMA 5 - Ricompensa: 2 punti ausilio, **Arrendersi:** Vai al 600.



ENIGMA 6 - *Ricompensa:* 2 punti ausilio, *Arrendersi:* Vai al 600.

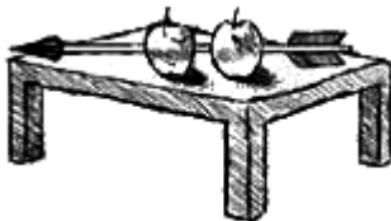


ENIGMA 7 - Ricompensa: 1 punto ausilio, Arrendersi: 599.



SULL'ORLO DEL BUCO

IlSaggio79



PROLOGO

Inizio anni '90. Un'epidemia catastrofica, seconda solo alla peste nera e alla febbre spagnola, flagella da oltre un decennio l'Italia e l'Europa tutta: l'eroina. La roba, come viene chiamata in gergo la droga, ha sedotto e schiacciato migliaia di giovani. Come un insidioso parassita, una volta nel corpo, manipola le persone mano a mano che le corrompe, isolandole, degradandole, indebolendole, rendendole ossessionate dal desiderio di una nuova dose, e infine uccidendole. Il vecchio continente è pieno di giovani crocifissi dalle siringhe, non c'è famiglia che non pianga una vittima. Chi è sopravvissuto negli anni ai pericoli delle overdose, degli avvelenamenti dovuti alle sostanze con cui la droga è tagliata, e dell'AIDS trasmesso attraverso la condivisione delle siringhe, è diventato una sorta di immortale maledetto, un'ombra senza più prospettive né volontà propria che consuma i suoi giorni nell'affannosa ricerca della prossima dose. Uno di questi derelitti sei tu!

Fuori dalla porta tua sorella tempesta di pugni il legno fradicio dell'uscio, la voce che passa dall'implorante all'arrabbiato mentre ti supplica di farla entrare. Ascolti i singhiozzi mentre s'accascia a terra stritolata da una disperazione che conosci fin troppo bene. Alla fine grida che non sei suo fratello, sei solo uno sporco bastardo che la sta lasciando crepare in strada. Quindi senti che si allontana rapida, famelicamente in cerca nella sera piovosa come un lupo nella desolazione dell'inverno.

Durante tutta la scena comunque, la tua unica reale preoccupazione è se la serratura resisterà o meno alla sua furia. Perché una cosa è certa, nella stagnola che stai svuotando con esasperata cura nel cucchiaino pieno d'acqua e succo di limone, non c'è che un quartino di roba, bastante per uno schizzo appena.

Seduto a gambe incrociate su un materasso buttato a terra, ti pianti l'ago nel braccio e abbassi lo stantuffo. La roba ti

invade seguendo il tortuoso percorso delle vene, e tutti i dolori e le paure, tanto esasperati da essere diventati realtà solide dentro di te, vengono disgregati come castelli di sabbia dalle onde violente e meravigliose di un mare di piacere. Ti appoggi contro il muro rapito dall'estasi, la siringa che ancora pende dall'avambraccio, finché il freddo autunnale fattosi pungente, ti spinge a recuperare una coperta. Solo allora torni col pensiero a tua sorella, considerando che alla fine, anche lei, è arrivata alla dipendenza e alla tortura della rota, come è detta nel giro la crisi d'astinenza. Sei però troppo fatto per provare un vero senso di colpa per averla abbandonata in strada, e scivoli nel sonno cullato dalle carezze del male più bello del mondo.

Il mattino successivo apri gli occhi sul medesimo supplizio di sempre: ti serve roba, e prima ancora ti servono i soldi per comprarla. Sei preso nei tuoi sbattimenti nei pressi della stazione di Vignaiola, quando vieni affiancato da una gazzella dei carabinieri. Immediatamente ti irrigidisce, pensando che ti stiano cercando per qualche furto dei giorni scorsi, ma la realtà è ben peggiore: i carabinieri, accertata la tua identità, ti comunicano che stamattina tua sorella Margherita è stata trovata morta per overdose su una panchina nella Villa di Roccabandita. La salma è stata trasferita alla camera mortuaria di Vignaiola, e ti pregano di seguirli per confermare l'identificazione.

Tua sorella morta! Per la prima volta da anni sei invaso da un dolore insopportabile che non è collegato alla mancanza di roba, e mentre sali sulla volante quel che resta dell'essere umano dentro di te s'apre una breccia nella scorza indurita del tossicomane, sciogliendosi in calde lacrime.

Alla camera mortuaria un inserviente solleva il lenzuolo bianco dal volto di tua sorella. La morte non è riuscita a rubarle la bellezza. D'altronde neanche la roba c'era ancora riuscita, c'era dentro seriamente da troppo poco tempo, qualche mese al massimo.

“È lei” dici. Poi allunghi una mano sotto il lenzuolo a prendere la sua, e mentre i carabinieri ti invitano a seguirli per rilasciare una dichiarazione, guardi il braccio sinistro di tua sorella: un vistoso livido colora di scuro la piega dell'avambraccio.

“È lì che si è praticata l'iniezione fatale” dichiara l'inserviente, quindi risistema il cadavere sotto il lenzuolo e si allontana.

Compili alcuni moduli e ti vengono consegnati i pochi averi rinvenuti nelle tasche di Margherita: 1'500 lire in spiccioli, un biglietto dell'autobus, e un orecchino d'oro a cerchio decorato con un filo avvolto a spirale. Mezz'ora dopo, sbrigate le formalità, sei di nuovo in strada.

C'è qualcosa però nell'immagine di tua sorella stesa nella camera mortuaria che stona, anche se non riesci a capire cosa. Riesamini l'immagine e ti soffermi su quel grosso livido nell'avambraccio sinistro di tua sorella. Anche se si bucava da poco per procurarsi un livido del genere doveva proprio aver infilato l'ago maldestramente, certo con la rota che incalza spesso le mani tremano e...

All'improvviso capisci, la verità prende forma nella tua testa: il sinistro è il braccio sbagliato! Tua sorella era mancina, è nell'avambraccio destro che avrebbe dovuto iniettarsi la dose letale! Anche se ad un certo punto le vene di un tossico collassano, prima che non si riesca più a trovare nel braccio, o anche sulla mano, una vena buona, ci vogliono mesi di uso massiccio. Margherita aveva sicuramente ancora vene buone nel suo braccio destro.

Ti rendi conto sconvolto che tua sorella è stata uccisa, qualcuno le ha iniettato la dose letale.

Ma basteranno le considerazioni che hai appena fatto per convincere i carabinieri ad indagare? Tutto sommato per loro un tossico morto è solo un tossico di meno. No, nessuno si scomoderà a indagare per la morte di una eroinomane, oltretutto deceduta di overdose. Praticamente “morte

naturale”, pensi con una smorfia. Solo tu puoi cercare di fare giustizia. Glielo devi.

Dopo aver letto il regolamento vai al paragrafo **1**.

REGOLAMENTO

In questo libro gioco interpreti Annibale Casagrande, un tossicodipendente di 27 anni con nove anni di eroina sulle spalle. La droga controlla la tua vita ed è il tuo solo reale interesse. C’è stato un tempo in cui avevi una famiglia, degli amici, delle cose che ti appartenevano, tutto questo non esiste più, te lo sei sparato nelle vene ad una velocità impressionante nel corso degli anni. Solo la morte di tua sorella è riuscita a riscuoterti dalla tua condizione allucinata, spingendoti a cercare di risolverne il mistero, in parte perché era il tuo ultimo legame, in parte perché sai di essere stato per lei un pessimo esempio, e soprattutto perché se non l’avessi lasciata in strada ieri sera forse non avrebbe fatto la fine che ha fatto...

Tuttavia il fatto che tu abbia deciso di svelare il segreto di questa morte non significa certo che tu ne sia in grado. Non solo dovrai raggiungere Roccabandita da Vignaiola e cercare rapidamente indizi (per far questo alla fine di ogni paragrafo ti sarà consentito di operare delle scelte che ti indirizzeranno ad altri paragrafi), ma dovrai costantemente fare i conti con la tua condizione di tossicodipendente. A intervalli più o meno regolari, che ti saranno indicati nel testo, dovrai assumere eroina o altri oppiacei per evitare il sopraggiungere di una crisi d’astinenza (la cosiddetta “rota”). Se questo dovesse verificarsi sancirebbe immediatamente la fine delle tue indagini, essendo il dolore e la confusione ad essa associati tali da impedirti di proseguire. Quindi se vorrai scoprire chi ha ucciso tua sorella Margherita, dovrai stare molto attento ad avere sempre a disposizione durante l’arco di tutta la giornata una quantità di droga sufficiente ad

evitare una crisi e trovare un posto dove cucinartela alla fiamma del tuo accendino. D'altra parte come scoprirai ben presto procurarsi la roba non sempre è facile, e comunque ha un costo.

Per favorire l'acquisto da parte dei disperati come te, la roba non solo viene venduta in grammi, ma anche a mezzi grammi e a "quartini". Un quartino, per un tossicodipendente di vecchia data quale sei, rappresenta la dose minima che abbia un effetto. All'inizio degli anni '90, nella tua zona, il costo per un grammo di eroina si aggira sulle 100'000 lire, per mezzo grammo sulle 60'000 lire e per un quartino sulle 30'000 lire, con una cifra inferiore non potrai acquistare neanche una dose, e nessuno te la venderà a credito. Le dosi in tuo possesso andranno annotate nell'apposita casella del registro che troverai più avanti. Un grammo corrisponde a quattro dosi, mezzo grammo a due dosi, e un quartino a una dose.

Durante le indagini potrà accaderti anche di acquistare ed assumere altri tipi di droghe. Anche queste andranno annotate nel registro, ma bada bene che solo altri oppiacei potranno evitarti la crisi di astinenza. Droghe di altro genere non avranno effetti in tal senso.

Non possedendo un lavoro né alcuna fonte di reddito, le uniche maniere che hai di procurarti il denaro per le tue dosi quotidiane sono l'elemosina e il molto più redditizio furto. Durante le tue indagini sarai costretto a rubare per poterti pagare la roba, ma tieni presente che un oggetto rubato non può essere convertito direttamente in eroina. Deve prima essere tradotto in denaro da un ricettatore. Questi ti pagherà solo una percentuale del valore dell'oggetto (che ti sarà indicato chiaramente nel testo), e per tale motivo, ogni qual volta che sottrai qualcosa, devi annotarti nell'apposita casella del registro il valore dell'oggetto in questione. Calcolerai poi, quando incontrerai il ricettatore, quanto ti verrà pagato. (Anche i soldi in tuo possesso vanno annotati

nel registro nell'apposita casella. Puoi iniziare a segnare le 1500 lire che ti hanno consegnato i carabinieri).

A parte queste nozioni basilari sulla tua esistenza da tossicodipendente, durante la tua indagine devi tenere a mente anche alcuni altri svantaggi che sono associati alla tua condizione di drogato. Innanzitutto sarai sempre identificato come un bucomane: i tuoi abiti logori, la tua magrezza, l'aspetto trasandato e malato, la pelle rovinata e le croste (l'eroina provoca un intenso prurito che ti costringe a grattarti selvaggiamente) ti faranno subito schedare dalle persone per quello che sei, senza possibilità di equivoco. Questo ha per te delle spiacevoli conseguenze, mettendo in allerta chi vuoi derubare e facendo sì che qualsiasi incontro con i carabinieri di Roccabandita si traduca in un fermo per accertamenti che pone fine alla tua missione. Inoltre le persone ti saranno naturalmente ostili, potendo giungere anche ad aggredirti. A tal proposito ricorda che in generale il tuo fisico è più debole di quello delle persone sane e, particolarmente dopo esserti bucato, puoi essere più facilmente sopraffatto in un combattimento fisico.

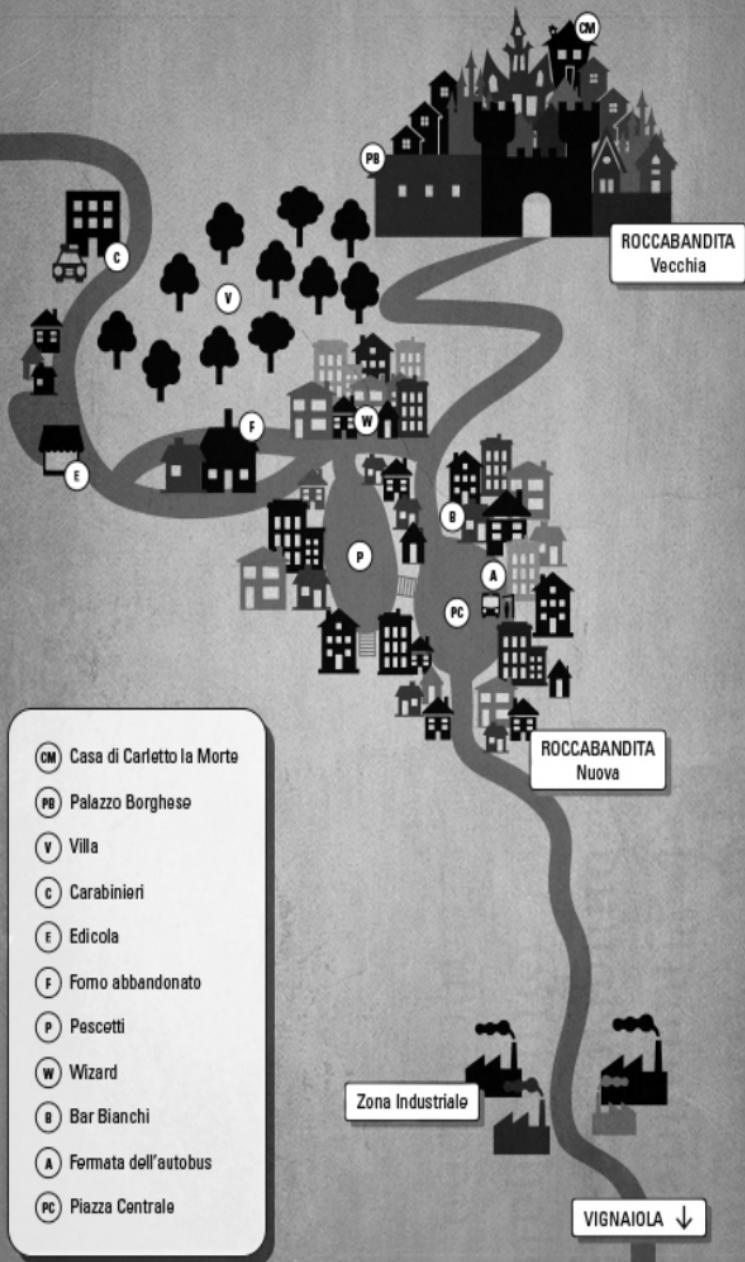
Un'ultima cosa da sottolineare prima di affrontare la lettura è che questo racconto è stato costruito tenendo conto del trascorrere del tempo. Sebbene generalmente non sia riportato nei paragrafi l'ora della giornata in cui ci si trova, il tempo scorre e i personaggi si muovono da un posto ad un altro. Quindi visitare un dato luogo in un certo momento porterà a sviluppi differenti rispetto al visitarlo in un momento precedente o successivo, dato che le persone che si incontreranno e gli eventi che accadranno saranno diversi.

Ora che sei stato edotto su quali sono le tue condizioni e le difficoltà alle quali andrai incontro puoi proseguire e iniziare le tue indagini.

SOSTANZE STUPEFACENTI	
TIPO	DOSI

REFURTIVA	
OGGETTO	VALORE

DENARO	NOTE



1

Più ci pensi e più ti convinci che tua sorella sia stata uccisa. Margherita ieri sera era a rota, e un tossico in queste condizioni può fare qualsiasi cosa, tuttavia parecchi dettagli per quanto possibili ti sembrano improbabili. Per prima cosa da Vignaiola si è recata a Roccabandita distante una ventina di chilometri. Sebbene sia tu che lei abbiate diversi contatti a Roccabandita, per recarsi laggiù a tarda sera doveva sapere dove trovare roba e avere un passaggio. Entrambe cose poco probabili, altrimenti non sarebbe stata a grattare alla tua porta. Poi c'è quel buco nel braccio sbagliato, e fatto per di più così maldestramente. Un dettaglio che non quadra per niente. Infine, la Villa di Roccabandita è un parco che offre diversi punti riparati dove cucinarsi una pera, non certo le sue panchine, che si trovano abbastanza vicino all'ingresso. Ti metti le mani in tasca e tiri fuori il sacchetto di plastica con gli averi di Margherita che i carabinieri ti hanno consegnato. Aveva un biglietto d'autobus, quindi se avesse voluto arrivare a Roccabandita avrebbe potuto farlo nel pomeriggio. L'unica possibilità è che abbia incontrato un altro tossico o uno spacciatore dopo essere stata da te, e che questo gli abbia promesso della roba una volta a Roccabandita.

Ti soffermi sull'orecchino d'oro: potrebbe essere il risultato di un furto, ma di solito si scippano le catenine non gli orecchini. A meno che naturalmente non l'abbia strappato al suo aggressore ieri notte. Ma se così fosse perché l'assassino non l'ha recuperato? Si prende la briga di organizzare una finta overdose ma lascia in mano alla vittima un possibile indizio...

Niente, non ne vieni a capo, devi recarti a Roccabandita. Sai che c'è un autobus che parte alle 16:30. Ce ne sono un paio anche in mattinata ma al momento hai problemi più pressanti: sono quasi le dieci e l'astinenza comincia a diventare insopportabile.

Hai due possibilità:

Puoi recarti al SERT a prendere una dose di metadone che arresterà la rota. (Paragrafo **29**)

Oppure puoi approfittare del caotico mercato settimanale per derubare qualche massaia e poi comprarti uno schizzo. (Paragrafo **20**)

2

Attraversata la piazza scendi una scalinata e giungi ai Pescetti. Normalmente il luogo è abbastanza frequentato, ma al momento è deserto. Ti dirigi nella parte buia ma anche qui non c'è nessuno.

Stai tornando indietro quando dall'altro lato del piazzale una macchina entra sgommando, inchioda, e un tizio ne scende rapidamente diretto alle cabine telefoniche lì vicino. Pochi secondi più tardi inizia ad urlare nel telefono talmente forte che lo senti fin dove sei tu.

L'uomo non ha chiuso l'automobile a chiave quando è sceso ed è distratto dalla violenta conversazione, per cui, dopo esserti guardato furtivamente intorno, ti dirigi verso questa inaspettata occasione.

Una volta accanto all'automobile getti uno sguardo nell'abitacolo mentre il proprietario continua il suo diverbio telefonico. Ben in mostra sul cruscotto c'è un paio di occhiali da sole Ray-ban. Apri delicatamente la portiera, li arraffi, e ti allontani celermemente.

Il valore degli occhiali è di 120'000 lire (segnalo sul registro), dovrà però aspettare per convertirli in denaro, dato che hai visto poco fa Gioele lo Zingaro andar via.

Cosa vuoi fare nel mentre?

Ti dirigi a Roccabandita vecchia? (Paragrafo **27**)

Oppure vuoi recarti alla Villa? (Paragrafo **18**)

3

Ti senti progressivamente sempre più debole e finisci per accasciarti a terra. La bevanda era un decotto concentrato di papavero da oppio e altre erbe. La morfina e gli altri alcaloidi contenuti hanno agito sinergicamente con il metadone assunto in mattinata, provocando una overdose. Ti spegni senza dolore mentre da una dimensione ormai distante senti Carletto mormorare allucinato: "I segni, ho frainteso i segni..."

Le tue indagini e la tua vita terminano qui.

4

La zona industriale è veramente ampia, ci sono decine di capannoni distribuiti lungo strade tutte uguali e non hai idea di dove sia stata abbandonata tua sorella, né di cosa abbia fatto dopo. Potrebbe essersi rifugiata in uno di questi edifici, ma non puoi sapere quale.

Avanzi nella foschia scrutando i capannoni che incontri, nella speranza di vedere un buco nella recinzione che potrebbe aver indotto Margherita ad entrare in cerca di riparo. Come metodo di ricerca non è granché, ma non hai nessun indizio a guidarti e giri per una mezz'ora a caso, finché termina la miscela. Apri la valvola della riserva ma pochi minuti dopo resti definitivamente a secco e devi proseguire a piedi.

Non hai fatto molta strada che alcuni rumori ti avvertono di non essere solo. Sullo sfondo indistinto di mucchi di rifiuti e montagnole di terriccio intravedi lo scintillare di numerosi occhi: sei stato accerchiato da un branco di grossi cani randagi che vive nella zona, nutrendosi dei rifiuti delle mense aziendali. Gli animali sono abituati al contatto con l'uomo durante il giorno, ma di notte, solo e indifeso, nella loro mente vieni immediatamente declassato da essere umano a facile preda e ti si scagliano contro. Cerchi di

arrampicarti su una recinzione ma vieni addentato e trascinato a terra. I morsi si susseguono implacabili, smembrandoti le mani e dilaniandoti il volto, finché le zanne trovano la tua gola, squarciandola.

Le tue indagini e la tua vita terminano qui.

5

Meglio raggranellare qualche soldo, pensi. Dal limitare degli alberi guardi il traffico sulla strada che fiancheggia il parco, e noti due situazioni interessanti.

Sulla strada principale c'è un edicola. Le auto si fermano in uno spiazzo laterale al chiosco e le persone che smontano per acquistare delle riviste sono costrette a girargli intorno perdendo di vista l'automobile, che data la breve sosta, viene lasciata aperta. Appostandoti non troppo lontano dovresti riuscire rapidamente ad aprire la portiera, sottrarre l'autoradio ed allontanarti indisturbato. La strada è abbastanza trafficata, ma a meno che un'altra auto non si fermi proprio sul piazzale, nessuno dovrebbe notarti.

La seconda opportunità ti si offre invece nella stradina che passa dietro al vecchio forno. Attaccato all'ex panificio sorge una decrepita abitazione a due piani. Una ripida rampa di scale porta al primo piano dove, da un portoncino, una signora anziana sta uscendo a buttare la spazzatura. I bidoni dell'immondizia si trovano a una cinquantina di metri sulla strada principale. L'uscio viene lasciato socchiuso e la vecchina ha un passo malfermo, per cui dovresti riuscire a salire le scale, arraffare qualcosa e ridiscendere, prima che possa tornare.

Cosa hai intenzione di fare?

Ti apposti vicino l'edicola? (Paragrafo **11**)

Oppure aspetti che la vecchina svolti l'angolo e ti lanci verso casa sua? (Paragrafo **33**)

6

Attraversi la piazza e raggiungi la scalinata che scende ai sottostanti Pescetti dirigendoti subito nella zona più buia, dove intravedi le sagome di parecchie persone. Trovi una decina di ragazzi intenti a fumare erba e guardare ammirati un uomo di mezza età che si esibisce disinvolto in una spaccata sospeso tra due pile di mattoni. Si tratta del “Venerabile”, un altro dei bizzarri abitanti di Roccabandita. L'uomo, che conosci abbastanza bene, è basso, di corporatura snella e di fattezze caricaturali, con un naso grande e curvo e un mento prominente, ma è dotato di una prestanza fisica fuori del comune, a cui si deve il suo soprannome.

Quando sei nei pressi del gruppo cala il silenzio e le teste si voltano a guardarti sospettose. Fortunatamente il Venerabile ti riconosce e ti saluta, togliendoti dall'imbarazzo. I fumatori d'erba però continuano a guardarti male, avendoti identificato come tossico di roba. Tenti di avere qualche informazione da loro ma con scarsi risultati e finito di fumare s'allontanano. Rimasti soli, il Venerabile si accoccola in un angolo e ti invita a sederti vicino a lui mentre rolla una canna di hashish. Fumando parlate del perché ti trovi a Roccabandita. Il Venerabile per quanto può ti conforta per il tuo lutto, e si dice d'accordo coi tuoi sospetti. Ti suggerisce più tardi di fare un salto al Wizard, il pub locale. È frequentato anche da ragazzi di Vignaiola e ieri sera qualcuno di loro potrebbe avere dato un passaggio a tua sorella andando lì.

A questo punto però si accorge che stai cominciando a star male e ti dice che se hai bisogno di farti, di solito verso l'ora di cena Dimitri (un tossico e spacciatore che conosci) passa lì ai Pescetti.

Detto ciò il Venerabile si allontana, mentre tu resti in dolorosa attesa di Dimitri. (Paragrafo 19)

7

Sei stato un idiota ad aspettare Dimitri senza un soldo in tasca, dovresti sapere che nel mondo dei tossici non esiste mutuo soccorso. Questa imperdonabile ingenuità ti costerà cara.

Vai al paragrafo **24**

8

Ti dirigi verso il Palazzo Borghese e quindi nel tunnel che s'apre nell'edificio. Dopo pochi passi ti trovi davanti a un portone di grosse dimensioni nel quale è ritagliata un'entrata più piccola. Accanto alla porta si trova un citofono con un unico pulsante e lo premi. Dopo qualche attimo, non ricevendo risposta lo premi di nuovo, e quindi ancora una terza volta, finché devi arrenderti all'evidenza: in casa non c'è nessuno.

Percorri la strada a ritroso tornando sulla Piazza Borghese, unico tratto della città vecchia accessibile alle auto prima che essa divenga transitabile esclusivamente a piedi o a dorso di mulo. Stai per dirigerti verso casa di Carletto la Morte quando dalla strada che porta a Roccabandita nuova spunta una gazzella dei carabinieri. A questi basta uno sguardo per capire che razza di rifiuto sociale tu sia. Ti intimano di fermarti e ti chiedono i documenti, quindi senza tanti giri di parole ti invitano a salire in macchina per andare in caserma per accertamenti. Il tuo rimpianto, mentre ti portano via, è che sarebbero bastati pochi secondi e saresti stato in salvo tra i vicoli di Roccabandita.

Le tue indagini terminano qui, ancor prima di iniziare.

9

Varchi l'ingresso della Villa e imbocchi il sentiero serpeggiante che s'addentra nel buio di un quercolo. Non

appena ti inoltri tra i primi alberi il sentiero viene fiancheggiato da alcune panchine di legno, poste a intervalli di circa una trentina di metri. Non sai su quale tua sorella sia stata ritrovata e stai per cominciare ad esaminare la prima alla luce del tuo accendino, quando il brillare di una lucina rossa attira la tua attenzione: qualcuno più avanti sul sentiero sta fumando. Ti incammini in quella direzione e quando sei abbastanza vicino scopri tre ragazzi accoccolati su di una panchina che si passano una canna. Sorpresi dal tuo arrivo si zittiscono cercando di nascondere quello che fumavano.

Cerchi di tranquillizzarli ma quelli ti guardano sospettosi, restando vigili. Gli spieghi comunque chi sei e cosa stai facendo a Roccabandita. I tre dicono di non aver saputo affatto di quanto accaduto, ma ti consigliano di andare a cercare informazioni al pub Wizard.

Li lasci, con loro evidente sollievo, e ne segui il suggerimento. (Paragrafo **26**)

10

“Mi stanno aspettando di là.” Dici, ostentando sicurezza.

Il barman continua a guardarti fisso, ma col capo ti fa cenno di andare.

Appena metti piede nell'altra sala senti un tuffo al cuore. Nella stanza, minuscola e arredata come la precedente, ci sono sei ragazzi sui vent'anni dal look inequivocabile: crani rasati, anfibi militari, e bomber neri. Ti scrutano in silenzio mentre tu riesci a balbettare qualcosa riguardo una persona che stavi cercando e rinculi verso la prima sala. Dopodiché ti affretti ad uscire dal locale.

Non hai ancora terminato la rampa di scale che senti la porta dietro di te spalancarsi di nuovo, vomitando fuori il gruppetto di teste rasate. Attacchi a correre, ma hai ancora addosso gli strascichi dell'ultima pera e sei raggiunto poco fuori dal vicolo. Vieni agguantato e scaraventato in un'altra

viuzza. Cadi rovinosamente a terra mentre i tuoi aggressori ti si fanno intorno e iniziano a pestarti. L'ultima percezione che hai della realtà consiste nella suola di un anfibio che ti centra in volto, facendoti svenire.

Le tue indagini finiscono qui.

11

L'appostamento vicino all'edicola sembra meno rischioso. Raggiungi quindi lo spiazzo che gli sta accanto, fermandoti subito dietro l'angolo. In questa maniera risulti in pratica invisibile alle auto che svoltano per entrare.

Nell'arco di dieci minuti si ferma prima una familiare con all'interno dei bambini, e poi una vecchia carretta che è già tanto se ha il volante. Poi finalmente arriva una Renault Clio guidata da una giovane ragazza. Questa scende e si dirige al chiosco con passo insicuro per via dei tacchi evidentemente troppo alti.

Come previsto l'automobile non viene chiusa a chiave, e appena la giovane gira intorno all'edicola scatti: apri la portiera, prelevi l'autoradio, e ti allontani a passo svelto.

L'autoradio è un modello abbastanza recente Alpine del valore di 90'000 lire (segnalo sul registro) che nascondi sotto il giacchetto.

Adesso è il momento di andare a cercare Gioele lo Zingaro al bar Bianchi. (Paragrafo 22)

12

La bevanda era un decotto concentrato di papavero da oppio e altre erbe. Ti preserverà da una crisi di astinenza fino all'ora di cena. Scivoli pacatamente in uno stato di stordimento, una sorta di dormiveglia, per una mezz'ora circa.

Ti riprendi con Carletto che ti sta scuotendo.

“Alzati ora.” Ti dice, senza darti il tempo di farlo. Infatti ti

sta sollevando con una forza inaspettata e ti sta rimettendo in piedi. “Devi andare, il tempo stringe, trova i colpevoli prima che il giorno nuovo cancelli ogni traccia.” Così dicendo ti mette alla porta. Hai già percorso qualche metro, ancora in uno stato confusionale, quando ti lancia un ultimo avvertimento: “Cerca l’essere dalle sembianze di furetto e costringilo a parlare, ti indicherà la via.” Ti domandi chi diavolo indicasse la visione di Carletto mentre t’incammini per i vicoli di Roccabandita andando al **43**

13

L’interno dell’edificio è buio ma all’altra estremità del capannone balenano i lampi di alcune torce elettriche e si ode il vociare di un gruppo di persone. Gran parte dello spazio è occupato da un’enorme sagoma nera che ti cela agli uomini con le torce. Quando gli occhi si sono abituati al buio e riescono a sfruttare la fioca luce proveniente dall’esterno ti muovi verso di essa, rendendoti conto che si tratta di un’enorme rotativa. Pregando di non inciampare, ci giri intorno lungo il lato opposto a quello dove si trovano i misteriosi individui.

Quando arrivi alla loro altezza, attraverso gli spazi vuoti della rotativa ne vedi le sagome illuminate dalle luci delle torce, e ti acquatti per sentire cosa dicono.

Ci sono tre persone che parlano concitatamente: un tipo con un lungo cappotto sta insultando altri due uomini. Uno è calvo, sui cinquanta, un po’ in sovrappeso. L’altro invece, più giovane, sembra essere una specie di gigante muscoloso dall’aspetto ottuso.

“Siete degli idioti” sta dicendo il tizio col cappotto, “e state certi che i boss ce la faranno scontare a tutti.”

“Ma, capo, non è successo nulla,” replica l’uomo calvo, “ci siamo sbarazzati di quella tossica in maniera perfetta. Che colpa abbiamo se quella cretina è piombata qua in cerca di un posto per bucarsi? Abbiamo potuto solo eliminarla

in scenando un' overdose. Mirko l'ha tenuta ferma e io gli ho fatto un'iniezione di solvente dritto in vena. Stecchita in trenta secondi! Poi l'abbiamo trasportata a Roccabandita e mollata su una panchina del parco, ai carabinieri sarà sembrata una morte come tante di questi drogati."

"Corrado ha ragione, è tutto sotto controllo." Rimarca il gigante.

"TUTTO SOTTO CONTROLLO???" Urla il capo. "Avremmo dovuto già alzare i tacchi! Lunedì mattina arriveranno gli operai e questo posto deve essere come l'hanno lasciato venerdì, imbecilli!" Così dicendo tira un calcio a dei foglietti che sono sul pavimento. "Fate sparire tutto, non deve rimanere traccia di nulla, a costo di razzolare per terra l'intera notte. Non voglio sapervi ancora qui domani. La nostra attrezzatura è stata portata via?"

"Quasi tutta. Queste sono le matrici." Risponde l'uomo calvo.

"Datemele, e ripulite tutto come vi ho detto." Dice il capo, dopodiché si fa consegnare un paio di valige e si avvia verso l'uscita.

Noti vicino a te un foglietto simile a quelli calciati poco fa dal capo, e anche nella scarsa luce proveniente di riflesso dalle torce dei due uomini riesci a individuare il volto del Caravaggio.

Quindi è così che stanno le cose, pensi, Margherita ha solo avuto la sfortuna di trovarsi nel posto sbagliato al momento sbagliato. Donnola l'ha abbandonata nei pressi della AG sotto la pioggia e lei, vista la breccia nel muro, l'ha scalata. Poi ha aperto la porta di questo capannone e si è ritrovata davanti questa banda di falsari che senza nessuna pietà l'hanno eliminata in quella maniera orribile per non lasciare testimoni.

Senti il dolore trasformarsi in rabbia e desiderio di vendetta. Questi due debbono pagarla.

Come desideri agire?

Se hai della speed, puoi snifferla prima di lanciarti in un disperato assalto frontale. (Paragrafo **48**)

Se non hai con te amfetamine, o pensi che non sia una buona idea assumerle, puoi tendere un agguato ai due falsari (paragrafo **49**), oppure puoi allontanarti di soppiatto per correre a chiamare le forze dell'ordine. (Paragrafo **50**)

14

Pensi sia il caso di indirizzare le tue ricerche nella parte vecchia della città. Ti avvii dunque lungo la strada che s'arrampica in un paio di tornanti fino all'ingresso del centro storico. L'asfalto quasi subito lascia il posto al selciato, e dopo il primo tornante davanti a te appare il portale d'accesso alla vera Roccabandita. Illuminato dalla tetra luce arancio di una lampadina al sodio che pende dalla sua volta, nel buio della sera appare come la bocca aperta d'un drago che riverberi il fuoco che arde nelle viscere dell'animale.

Attraversi il portale con un vago senso di inquietudine, non sai se per la suggestione del luogo o se per l'arrivo della rota, e ti ritrovi nella Piazza Borghese. Sulla sinistra si trova Palazzo Borghese, abitazione di Fulvia. Davanti a te invece, affastellate strettamente le une alle altre, le case di Roccabandita formano la città vecchia, arrampicandosi verticalmente verso la cima della montagnola.

È quasi ora di cena e dall'osteria che apre i battenti sulla piazza senti le voci e le risa sguaiate di alcuni capocotti che stanno bevendo il loro cicchetto aperitivo prima di rincasare.

Stai giusto pensando che sia il caso di defilarti, quando un paio di loro dalla corporatura robusta e le guance accese dal vino escono dalla porta.

“Guarda, guarda, che brutti pipistrelli che girano la sera!” Dice uno, mentre l'altro fa un fischio verso l'interno dell'osteria.

“Dicci un po’ che vai cercando quassù, caro drogato.” prosegue l’uomo, mentre fuoriescono altri cinque individui che ti accerchiano.

“Niente” provi a giustificarti “stavo andando via.”

“Certo, andavi via ora,” ti risponde uno “per tornare poi, mentre eravamo a cena, a rubare qualcosa.” E detto ciò ti pianta un pesante pugno sul viso facendoti crollare a terra. Dopodiché vieni preso a pedate da tutti i presenti, finché qualcuno grida che può bastare. Un paio di braccia robuste ti rimettono in piedi. Hai un occhio pesto, un paio di costole rotte, e senti più di un dente ballare nella bocca tumefatta.

“Ora puoi andare.” Ti dice l’uomo che ti ha sollevato, indicandoti la via.

Ti incammini con passo malfermo e l’intenzione di prendere l’ultimo autobus che ritorna a Vignaiola.

Tua sorella ha avuto una gran brutta idea a venire a Roccabandita, e altrettanto brutta è stata la tua di imitarla. Le tue indagini terminano qui.

15

E così avevi ragione, pensi mentre ti incammini a ritroso per le strade di Roccabandita vecchia: tua sorella è stata assassinata! Ma da chi? E perché? Ad un tratto ti senti mortalmente stanco: è stata una giornata impegnativa, senza contare che sei ancora stordito dall’ultima pera e che devi ancora arrivare al nocciolo della faccenda. Hai bisogno di qualcosa che ti tiri su.

Se hai acquistato della speed, questo è il momento di farsi una sniffata. (Paragrafo **36**)

Altrimenti puoi solo rimpiangere di non averne comprata. (Paragrafo **45**)

16

Ordini una birra piccola alla spina e il barista, guardandoti in cagnesco, ti sbatte davanti un piccolo boccale. Paghi 1500 lire (cancellale dal registro) e ti sposti lungo il bancone fin dove fa angolo col muro. Ti siedi, spalle alla parete, e attendi sorseggiando parsimoniosamente la tua birra.

In capo a mezz'ora il locale, date anche le piccole dimensioni, s'è riempito, e il barman è troppo impegnato per occuparsi oltre di te. Dal tuo angolo tieni d'occhio la sala cercando di vedere se c'è qualcuno che conosci che potrebbe aiutarti nelle tue indagini.

Ad un certo punto dalla porta entra una delle persone più fulminate che ti sia capitato di conoscere: Donnola. Piccolo, snello, la testa proiettata in avanti, gli occhi schizzati fuori dalle orbite, è un cocainomane tale che quando può si spara la coca in vena come fosse roba. Mantiene la sua dipendenza spacciando un po' di tutto: roba, amfetamine, cocaina, hashish. Ha il suo giro in diversi paesi, compresa Vignaiola, e talvolta ti è capitato di acquistare roba da lui, anche se non di routine. Potrebbe essere stato lui a dare un passaggio a tua sorella ieri sera.

Donnola si aggira nel locale con le sue movenze elettrizzate, ordina un cocktail al bancone, poi si siede ad un tavolo all'angolo opposto della sala in mezzo ad un paio di ragazze. I vostri sguardi si incrociano brevemente, ma lui non dà segno di averti visto o riconosciuto. Quando dopo un po' si alza per andare al bagno (probabilmente a sniffare) pensi di appostarti accanto alla porta della toilette per scambiarci due parole lontano da altre persone.

Stai giusto per alzarti, quando un secondo personaggio interessante, vestito con un giacchetto di jeans imbottito, fa il suo ingresso nel pub: si tratta di Tarzan, un giovane possente di quasi due metri d'altezza. La carnagione scura, l'aspetto forte e selvaggio, il comportamento bellico, ne giustificano il soprannome. Tarzan, che da meno di un anno

è stato risucchiato dall'eroina, spesso viene fino a Vignaiola. Anche lui potrebbe sapere qualcosa degli spostamenti di ieri di tua sorella.

Vuoi parlare con Donnola? (Paragrafo **40**)

O preferisci fare qualche domanda a Tarzan? (Paragrafo **37**)

17

Rassicuri Dimitri, la grana ce l'hai. Decidi quanta droga acquistare (un quartino per 30'000 lire, mezzo grammo per 60'000 o un grammo per 100'000) e aggiorna il registro.

Dimitri s'allontana per andare a recuperare la roba dal nascondiglio dove la tiene mentre tu ti siedi dietro il tronco di un acero in smaniosa attesa. Quando finalmente ritorna stai cominciando a stare male sul serio. Sta arrivando una brutta nausea e le ossa cominciano a dolerti di brutto. Gli strappi dalle dita il pacchetto di stagnola che ti sta porgendo, tiri fuori cucchiaio, siringa e accendino e scaldi il tuo elisir mentre Dimitri tiene d'occhio il piazzale (cancella una dose). Quindi cerchi una vena non ancora collassata e ti sparì in circolo la roba. Un millesimo di secondo dopo il piacere esplode nel tuo corpo, seguito da una grande serenità, una sensazione di limpidezza interiore che si può raggiungere solo passando nel buco sottile aperto dall'ago. Il capo ti si piega e non capisci bene cosa Dimitri stia dicendo mentre si allontana, probabilmente, pensi in maniera confusa, non vuole farsi trovare insieme a te strafatto se per caso i carabinieri decidessero di venire a dare un occhiata quaggiù.

Dopo una trentina di minuti riesci a tornare sufficientemente lucido da ragionare, e decidi come muoverti:

Se ancora non ci sei stato puoi andare a Roccabandita vecchia. (Paragrafo **39**)

continua

Altrimenti puoi recarti alla Villa (sempre se non l'hai già fatto). (Paragrafo **9**)

Come ultima alternativa puoi recarti al Wizard. (Paragrafo **26**)

18

Esci dai Pescetti e ti dirigi verso la Villa. Dopo aver varcato l'ingresso imbocchi il sentiero serpeggiante che s'addentra nel buio del bosco. Non appena ti inoltri tra i primi alberi il sentiero viene fiancheggiato da alcune panchine di legno, poste a intervalli di circa una trentina di metri. Non hai modo di sapere su quale tua sorella sia stata rinvenuta, perciò, accendino alla mano, inizi ad esaminare il terreno morbido intorno a ciascuna, per vedere se ci siano impronte o segni che potrebbero indicare che tua sorella non fosse sola. Esamini in questa maniera una decina di panchine senza scoprire alcunché: intorno ad alcune non vi è nulla di interessante, intorno ad altre c'è qualche impronta, ma potrebbero essere quelle dei carabinieri o di semplici passanti. Mentre procedi nell'ispezione gradualmente senti crescere dentro di te il desiderio della roba. Ben presto, visti anche gli scarsi risultati, decidi di abbandonare l'ispezione della Villa per dedicarti al tuo bisogno di eroina.

Stamattina hai preso del metadone? (Paragrafo **38**)
Oppure no? (Paragrafo **24**)

19

Aspetti in un angolo del piazzale per oltre mezz'ora, ma alla fine la tua attesa viene ricompensata. Quando ormai i Pescetti si sono svuotati e i giovani sono attorno alle tavole coi loro familiari, senti i tacchi di Dimitri che scendono la scalinata e dopo poco appare: una figura smagrita dai capelli lunghi, vestita con stivali, jeans e un giubbotto di pelle nera.

Quando ti vede l'espressione imbarazzata che mostra rivela che sa di Margherita. Discutete brevemente della cosa, ma Dimitri non sa nulla più di te. Prova goffamente a farti le condoglianze, ma lo togli dall'imbarazzo chiedendogli se ha della roba. La replica immediata e scontata è chiederti se hai i soldi.

Se hai almeno 30'000 lire puoi acquistare dell'eroina.
(Paragrafo 17)

Altrimenti Dimitri accampando scuse s'allontana, senza dare ascolto alle tue implorazioni. (Paragrafo 7)

20

Il mercato si dipana per più di un chilometro lungo un'unica strada non troppo ampia, che settimanalmente viene chiusa al traffico. Questo fa sì che si crei una certa calca e confusione, proprio gli elementi giusti perché tu possa agire indisturbato.

Fai il percorso in su e in giù un paio di volte, scivolando tra i corpi pingui e infagottati delle casalinghe che affollano la strada, richiamate ora a destra ora a sinistra dalle voci stentoree e sguaiate dei venditori, finché una signora intenta a visionare un paio di scarpe ti offre l'occasione che aspettavi. La borsa che porta a tracolla ha la zip aperta. Con destrezza le involi il portafogli che ne sporge e ti allontani. Fatti cento metri svicoli lateralmente e controlli il contenuto del tuo bottino. Ci sono 120'000 lire che arrotoli e ti infili nello stivale (segnali sul registro). Ti dirigi quindi in piazza alla ricerca di Gimmi lo spacciatore.

Gimmi è un tossico di quasi quarant'anni con il sangue impestato dall'AIDS e le corde vocali rovinate da un tumore. Quando lo rintracci ti dice con la sua voce gracchiante che gli è rimasto soltanto mezzo grammo. Gli passi 60'000 e prendi l'eroina (aggiorna il registro), poi ti dirigi speditamente a casa per cucinarti la tua pera.

La roba risulta non essere granché: ti senti più rintronato che euforico. Probabilmente è tagliata con barbiturici e finisci con l'addormentarti.

Nel primo pomeriggio, dopo un pranzo improvvisato e un secondo schizzo (cancella le due dosi dal registro), ti dirigi alla stazione degli autobus. (Paragrafo **21**)

21

Passi circa un'ora su una panchina dell'autostazione, cercando di figurarti cosa farai una volta a Roccabandita. Non ti vengono però grandi idee, il piano più o meno è quello di guardarti attorno, cercare un paio di persone che conosci, fare qualche domanda. Poi improvviserai. Devi essere cauto però, Roccabandita è un posto strano, soprattutto la città vecchia. La gente che ci abita è imprevedibile, ostile ma al tempo stesso tollerante, e per i suoi vicoli si possono incontrare personaggi davvero strani, al limite del fiabesco.

Quando finalmente il tuo autobus è in partenza sali sotto lo sguardo ostile dell'autista. Sembra che stia per dirti qualcosa, ma tu con studiata ostentazione tiri fuori il biglietto che era di tua sorella e lo timbri.

Il viaggio procede non proprio spedito mentre te ne stai sdraiato sui sedili in fondo. La corriera è messa male: ad ogni salita il motore ruggisce in maniera esagerata, senza tuttavia evitare di perdere velocità fin quasi a fermarsi. Comunque in qualche modo riesce ad attraversare Vignaiola e ti ritrovi fuori città. Il paesaggio desolante su cui puoi buttare l'occhio una volta lasciate le abitazioni alle spalle, è una terra devastata dall'industrializzazione. Decine di capannoni emergono come tumori nel paesaggio collinare. Si tratta soprattutto di segherie, ma ci sono anche tipografie, officine, mobilifici, industrie delle colle e delle vernici. Guardi questi luoghi di lavoro come altrettante prigioni. All'idea di un'interminabile giornata in quegli squallidi

edifici, ti sembra di condurre un'esistenza addirittura idilliaca.

Al crepuscolo, dopo circa quaranta minuti di viaggio, appare nell'ampio vetro dell'autobus Roccabandita. Aggrappata alla roccia di un alto colle e circondata da nuvole e veli di nebbia che risalgono le pendici, pare una fenice tra i sulfurei fumi dell'inferno, e come il mitico uccello si è dimostrata altrettanto immortale: fortino di briganti nei tempi antichi, fu distrutta innumerevole volte nel corso dei secoli, ma è sempre rinata, ed eccola ancora là, le case piantate nella montagna come artigli nella preda. La città vecchia, inaccessibile ai veicoli a motore, è abitata da persone che se non sono più propriamente briganti nei fatti, lo sono però nello spirito: i "capocotti". Un nome che la dice lunga sulla facilità con cui il sangue gli va alla testa...

L'autobus ferma in Piazza Centrale, nella parte nuova di Roccabandita. Scendi dalla corriera che riparte rombando e ti ripari sotto la pensilina della fermata. La piazza non sembra particolarmente animata, anche perché sta calando la sera. Intravedi sulla soglia del bar Bianchi, una tua vecchia conoscenza, Gioele lo "Zingaro". Prima però che tu possa andargli incontro sale su una macchina e si allontana. Annoti comunque mentalmente che Gioele è in giro, perché sai che è un ricettatore e potrebbe tornarti presto utile.

Stai vagliando da dove iniziare le tue ricerche, quando compare uno dei personaggi più singolari di Roccabandita: il Baba, un santone indiano trasferitosi sulla montagna di Roccabandita anni fa a meditare. Quando ti arriva vicino si ferma e ti fissa attraverso le lenti dei suoi occhiali. Indossa una giacca a vento azzurro sulla quale ricade la sua lunga barba bianca, un paio di jeans sudici, e ha il capo fasciato da un turbante. Con voce calma dice: "Le monete false stanno sempre in giro." Quindi si allontana per la strada che porta a Roccabandita vecchia.

Resti qualche momento interdetto, insicuro se la moneta

falsa saresti tu, dopodiché lo mandi al diavolo e pensi invece a dove andare in cerca di informazioni. Hai le seguenti possibilità:

Puoi recarti alla Villa, dove tua sorella è stata ritrovata morta. La Villa è il parco di Roccabandita. Una volta era proprietà dei nobili del luogo ed era annessa al Palazzo Borghese di cui costituiva i giardini. E difatti tuttora, estendendosi sul fianco della collina dove sorge la città vecchia, giunge fino alle fondamenta del palazzo. Più tardi, quando i nobili caddero in disgrazia, la Villa fu donata in usufrutto gratuito al comune e messa a disposizione dei cittadini. Potresti andare a vedere se c'è qualche indizio sfuggito ai carabinieri.

La seconda alternativa è attraversare la piazza e scendere la scalinata che porta al sottostante spazio chiamato i "Pescetti". Si tratta di un ampio piazzale con al centro una grande vasca di cemento nelle cui acque torbide nuotano dei pesci rossi che danno il nome al posto. Nella parte destra, dove c'è un accesso alle automobili e i lampioni stradali lo illuminano, si radunano gli adolescenti. Ma sulla sinistra il piazzale rimane in ombra, e nella parte più buia, dove alcuni aceri abbelliscono il luogo e celano alla vista, si rifugiano tossici e spacciatori, che alla bisogna possono allontanarsi da un'altra serie di scale che si insinuano tra le case. Potresti andare a vedere se c'è qualcuno del giro della roba che ieri ha visto tua sorella.

Infine puoi recarti alla città vecchia dove abitano due persone che conosci e che potrebbero aiutarti: La principessa Fulvia e Carletto "la Morte". La prima, che a parte il titolo nobiliare non ha ereditato granché dai suoi avi, è in realtà una ragazza semplice che vive in un ala del Palazzo Borghese all'entrata della città vecchia, e che ha fatto le scuole superiori insieme a te a Vignaiola. Siete stati amici, finché la suggestione fortissima dell'eroina ti ha allontanato da lei come da chiunque altro, rendendoti solo uno da evitare. Poiché la Villa di Roccabandita è in verità di sua

proprietà, la conosce benissimo e ci va spesso a passeggiare, e potrebbe aver notato qualcosa di utile alle tue indagini.

Il secondo invece è un personaggio eccentrico che hai conosciuto quando già eri nel giro della roba e ti capitava di venirne a cercare a Roccabandita. L'elevata statura, la magrezza estrema, il viso scavato, i lunghi capelli spettinati, sono tutti elementi che gli hanno valso il soprannome di "Morte". Carletto indaga gli stati di alterazione della coscienza attraverso l'uso di droghe allucinogene che gli consentono, a suo dire, di raggiungere gradi di consapevolezza superiori. Raccoglie e coltiva una grande quantità di funghi e piante psicoattive, e nel paese è visto come una sorta di sciamano. Il suo comportamento è tollerato, forse a causa del retaggio pagano e superstizioso della popolazione locale. È un personaggio trasversale, che ha contatti con tutti, e a volte dice di avere delle premonizioni. Forse ha sentito o "percepito" qualcosa riguardo la morte di Margherita.

Dove ti rechi?

Alla Villa? (Paragrafo **25**)

Ai Pescetti? (Paragrafo **2**)

A Roccabandita vecchia? (Paragrafo **27**)

22

Il bar Bianchi si trova ad un angolo della piazza. Dentro è arredato con un lungo bancone in legno e acciaio dietro il quale tre ripiani espongono vari liquori. Accanto vi è la cassa, appena visibile tra gli espositori di chewing gum e caramelle, dove il padrone, un uomo obeso e calvo, appare assorto in qualche calcolo. Nella sala il fumo di sigaretta pesa come un drappo sugli avventori, per lo più vecchi cirrotici seduti ai tavoli a bere liquore Strega e giocare a carte.

Attraversi la sala principale senza essere notato e raggiungi una stanzetta che funge da sala giochi. Qui un paio di quindicenni si stanno sfidando a Street Fighter II, un quartetto sta demolendo un biliardino e nell'angolo dei flipper Gioele si sta lavorando a colpi di bacino l' "Elvira and the Party Monsters". Quando lo manda in tilt incrocia il tuo sguardo e col capo indica il retro del locale. Ti avvii e dopo poco ti raggiunge.

Chiedi a Gioele se ha saputo di tua sorella e subito un'espressione di delusione non dissimulata compare sul suo viso: A Gioele interessano solo gli affari, venderebbe la madre per un pacchetto di sigarette e la morte di Margherita lo turba quanto vedere schiacciata una formica. Comunque non sa nulla al riguardo e non può esserti di aiuto.

Se hai qualcosa da vendere Gioele te lo pagherà esattamente un terzo del suo valore (controlla quanto annotato nel registro), nessuna tua protesta lo convincerà a darti qualcosa più di questo. Inoltre Gioele spaccia amfetamine: se pensi che possa essere una buona idea avere in tasca qualcosa che ti tenga sveglio e reattivo, puoi acquistare mezzo grammo di speed (pari a tre dosi) per 20'000 lire (ammesso che tu le abbia).

Una volta che hai finito con Gioele decidi cosa fare:

Ti dirigi ai Pescetti. (Paragrafo **6**)

Vai alla Villa (a meno che tu non ci sia appena stato). (Paragrafo **28**)

Sali alla città vecchia (sempre se non vieni proprio da lì, nel qual caso è inutile tornarci). (Paragrafo **14**)

23

Ti dirigi verso il Palazzo Borghese e questo emerge lentamente dalla nebbia man mano che ti avvicini. Nella facciata dell'edificio si apre un tunnel. Penetri al suo interno

e raggiungi un grosso portone nel quale è ritagliata una porticina più piccola. Accanto c'è un citofono con un unico pulsante che premi.

Passa un po' di tempo prima che una voce femminile sospettosa risponda chiedendoti chi sei.

“Fulvia, sono Annibale,” dici, e poi precisi: “ Annibale Casagrande, il fratello di Margherita. Stamattina hanno trovato mia sorella morta. Apri per favore.”

Un brusio elettrico e un clic metallico precedono l'apertura del portone. Entri, ritrovandoti in un piccolo chiostro anch'esso immerso nella nebbia. Senti una finestra aprirsi sulla sinistra e ti muovi in quella direzione, trovando Fulvia ad una finestra del pianoterra protetta da delle sbarre.

“Cosa vuoi?” Ti domanda freddamente senza celare il disprezzo nello sguardo.

Avresti dovuto immaginarlo: al di là delle contingenze del momento o delle amicizie trascorse, per gli altri resti sempre un tossico e un ladro. Fulvia non ti farà entrare in casa sua.

Ti accosti alla finestra e attraverso le sbarre spieghi a Fulvia i tuoi sospetti sulla morte di Margherita. Lei ti guarda scettica.

“Mi spiace per Margherita, ma anche se fosse come dici, come potrei aiutarti?” Ti domanda.

“Le finestre di casa tua si affacciano sulla villa, e tu ci passeggi spesso, magari ieri notte o stamattina hai notato qualcosa.” Rispondi.

Fulvia scuote la testa, poi però si fa pensierosa e dice:

“Non voglio alimentare le tue fantasie, ma stanotte sono rincasata tardi e in effetti, chiudendo le imposte dal lato della villa, ho notato qualcosa di strano. Al contrario di oggi era una notte estremamente limpida, e sono riuscita a vedere che c'era un furgone nel vicoletto tra la Villa e il vecchio forno. È una stradina riparata e senza illuminazione propria, ma le arriva la luce dei lampioni dalla strada principale e da casa mia riuscivo a distinguere abbastanza bene la scena. Due tizi sono scesi e hanno scaricato un grosso sacco nero,

inoltrandosi nella Villa. Chiaramente li ho persi di vista, ma ero incuriosita e sono rimasta alla finestra, finché una decina di minuti dopo sono tornati e sono partiti di corsa.”

Ma certo, pensi, il sacco nero poteva contenere il corpo di tua sorella! Finalmente un indizio!

Domandi a Fulvia se il furgone avesse qualche segno distintivo.

“Sulla fiancata c’erano due lettere neri enormi, AG, che potevo vedere anche da qui.”

Annota questo indizio, se dovessi imbatterti nuovamente in questa sigla, aggiungi 5 al paragrafo dove ti trovi e recati al paragrafo risultante.

Poi la principessa prosegue gelida: “Tua sorella è morta, cerca di non fare la stessa fine. Ora per favore vai via.”

Ringrazi Fulvia imbarazzato, poi esci dal portone andando al paragrafo **15**

24

È ora del tuo schizzo, e il desiderio di roba si traduce ben presto in sofferenza fisica. I tuoi centri del dolore ti torturano e ti maledici per essere stato così imbecille da non procurarti prima dell’eroina. Cominci a girare forsennatamente per Roccabandita alla ricerca di qualche spacciatore, senza riuscire a trovarne nessuno. Alla fine sei totalmente a rota, con la pelle sudata e gli arti che ti tremano attraversi la strada senza guardare e vieni quasi investito da un alfa 75 che a malapena distingui a causa degli abbaglianti puntati contro. Senti però, ancora impietrito in mezzo alla strada, uno sportello che si apre e una voce:

“Guardi un po’ maresciallo, qua ci sta un pesciolino che non è del nostro stagno.”

“Ah, e cosa è venuto a fare questo pesciolino fin quaggiù ?”
Senti rispondere.

“Non lo so, ma sarà il caso di scoprirlo...”

Purtroppo per te, le tue indagini finiscono qui.

25

Prendi la strada per la Villa e dopo cinque minuti ne raggiungi l'ingresso e imbocchi il sentiero serpeggiante che s'addentra nel buio del bosco. Non appena ti inoltri tra i primi alberi il sentiero viene fiancheggiato da alcune panchine di legno, poste a intervalli di circa una trentina di metri. Non sai esattamente su quale tua sorella sia stata rinvenuta, ed esamini il terreno morbido intorno alle prime due alla luce del tuo accendino, per vedere se ci siano impronte o segni che potrebbero indicare che tua sorella non fosse sola. Tuttavia non trovi tracce di alcun tipo e anche se le avessi trovate sarebbero potute essere quelle dei carabinieri o di chi ha rinvenuto il corpo. Stai per proseguire quando dal buio giunge il ringhiare di un grosso cane e ti paralizzi. Senti una voce che rabbonisce l'animale, dopodiché emerge sul sentiero la principessa Fulvia, che tiene al guinzaglio un mastodontico pastore maremmano. Anche nel buio non può sfuggirti lo sguardo gelido che ti rivolge.

“Immagino che questo sia una sorta di pellegrinaggio. O pensavi ad un gesto emulativo?” Ti dice, amaramente ironica.

“Veramente le cose stanno in maniera un po’ diversa” le rispondi, e le racconti i tuoi dubbi su questa vicenda.

Mentre parli Fulvia mantiene un'espressione scettica, tuttavia ammette anche lei che sia strano che tua sorella non abbia cercato un posto più appartato per bucarsi. E alla fine il suo viso appare percorso dal dubbio.

“Non voglio alimentare le tue fantasie” ti dice “però stanotte sono rincasata tardi, e quando stavo chiudendo le imposte delle finestre che s'affacciano sulla Villa, ho notato una cosa strana: un furgone ha accostato nella stradina tra il vecchio forno e la Villa, un angolo riparato, anche se debolmente

illuminato dai lampioni della strada e visibile dall'alto, come nel mio caso. Ne sono scesi due tipi e hanno prelevato un sacco dal retro, poi sono spariti alla vista, forse entrando nel boschetto della Villa. La cosa mi è sembrata strana ma non vi ho dato troppo peso. Potrebbe anche entrarci qualcosa con tua sorella.”

Ma certo, pensi, nel sacco potrebbe esserci stata Margherita, uccisa altrove e poi portata qui per inscenare l'overdose. Finalmente qualcosa su cui lavorare! Domandi a Fulvia se saprebbe descrivere il furgone.

“Era parecchio distante” risponde “ ma su una fiancata spicavano una A e una G nere.”

Annota questo indizio. Se durante le indagini dovessi imbatterti nuovamente in questa sigla, aggiungi 5 al paragrafo dove ti trovi e recati al paragrafo risultante.

“Comunque” continua Fulvia di nuovo gelida “tua sorella è morta, non puoi più aiutarla, ma potresti aiutare te stesso. Guarda come sei ridotto...” poi senza salutarti si allontana accompagnata dal suo cane.

La lasci andare, anche perché già da alcuni minuti un intenso desiderio di eroina si è impadronito di te, monopolizzando i tuoi pensieri.

Stamattina hai preso del metadone? (Paragrafo 30)

Oppure no? (Paragrafo 24)



26

Raggiungi la strada e la risali verso la piazza. Sulla sinistra, tra due case, s'insinua uno stretto vicolo al cui imbocco capeggia un'insegna con una grande W nera inscritta in un disco rosso. Entri nel vicolo che subito s'allarga in un minuscolo piazzale. Davanti a te al primo piano di un edificio, s'apre l'ingresso del Wizard, raggiunto da una scalinata di ferro che rasenta il muro di un altro stabile.

Percorri la scalinata, coi gradini che risuonano metallici sotto i tacchi dei tuoi stivali, ed entri nel pub.

Non sono ancora le 22 e il locale ha aperto da poco. La prima sala, dove si trova il bancone, è deserta. Le pareti hanno una carta da parati viola arabescata di grigio, e l'arredamento dà sul nero.

Ti accorgi che il barman, un ragazzo robusto coi capelli e baffi neri, ti sta guardando sospettoso, evidentemente allertato dal tuo aspetto.

“Buonasera,” ti apostrofa tutt’altro che cordiale, mentre senti delle risate sguaiate esplodere da una seconda sala, “desideri qualcosa da bere?” È evidente che non vuole un tossico nel locale e che non potrai rimanere qui dentro senza consumare qualcosa.

Se vuoi, puoi ordinare una birra per 1'500 lire e sederti in un angolo del bancone in attesa che il locale si animi.

(Paragrafo 16)

Altrimenti puoi bluffare, dicendo che sei atteso nell’altra sala, da dove provenivano le risa. (Paragrafo 10)

27

Decidi di iniziare le tue ricerche nella parte vecchia della città. Ti avvii quindi lungo la strada che s’arrampica in un paio di tornanti fino all’ingresso del centro storico. L’asfalto quasi subito lascia il posto al selciato e dopo il primo tornante ti trovi a camminare a ridosso delle cantine di

Palazzo Borghese, svettante una decina di metri più in alto, mentre davanti a te, spalancato come le fauci di un mostro, s'erge il portale d'accesso alla vera Roccabandita.

Attraversi l'arco nella tetra luce arancio di una lampadina al sodio che pende dalla sua volta all'interno di una lanterna, e ti ritrovi nella Piazza Borghese. Sulla sinistra si trova Palazzo Borghese nel cui muro s'apre un alto e buio cunicolo. Dentro di esso c'è il portone d'ingresso all'ala dove vive Fulvia. Davanti a te invece, affastellate strettamente le une alle altre, le case si arrampicano verticalmente verso la cima della montagna. Diverse strade si fanno largo nella geometria contorta dell'abitato, quella più a destra sai che ti porterà rapidamente a casa di Carletto.

Dove vuoi recarti?

Dalla principessa Fulvia? (Paragrafo 8)

Oppure da Carletto la Morte? (Paragrafo 35)

28

Pensi che nonostante il buio che non ti permetterà di vedere granché, possa essere una buona idea fare un salto alla Villa di Roccabandita e ti incammini verso di essa. Magari c'è qualche traccia sfuggita ai carabinieri che potrebbe aiutarti nelle indagini. Purtroppo per te è un'idea infausta, difatti non appena arrivi all'ingresso della Villa una pattuglia che sta rientrando in caserma ti nota e ti si affianca.

I carabinieri ti chiedono cosa stai facendo a Roccabandita. Tenti inutilmente di spiegare loro che stai indagando sulla morte di tua sorella, ma l'unica cosa che capiscono è che al pari di lei sei un eroinomane, probabilmente venuto in città in cerca di roba. Vieni fatto salire in auto a viva forza, e portato in caserma per accertamenti.

Le tue indagini finiscono qui.

29

Il SER.T. (Servizio per le Tossicodipendenze) si trova ai piani interrati di un edificio. Nella sala d'aspetto trovi alcuni tossici di tua conoscenza che saluti. Nessuno di loro sembra stare male. Un paio, che sono in terapia di mantenimento con il metadone, aspettano pazientemente la loro dose di farmaco. Altri due che li accompagnano hanno invece i begli occhi da spade: pupille piccole come capocchie di spillo e palpebre calate. Chiedi senza nessuna speranza se qualcuno ha della roba per te, ricevendo solo scuotimenti di testa.

Come tutti i tossici non ami il metadone, non dà un centesimo dell'euforia della roba e il suo effetto insorge molto più lentamente, ma in questo momento desideri solo che il dolore smetta, e quando finalmente la porta si apre supplichi l'infermiera di dartene un po' immediatamente. Vieni fatto passare avanti senza che nessuno protesti, sanno bene in che condizioni disastrosa ti trovi. Una volta dentro compili qualche modulo e ti viene dato un bicchierino di soluzione che butti giù in un sol sorso.

Prendi nota del fatto che hai assunto del metadone. Questo, rispetto ad altri oppiacei, ha un insorgenza dell'effetto molto ritardato ma anche molto più duraturo e ti preserverà dalla crisi di astinenza fino a sera.

Una volta uscito dal SER.T ti dirigi verso casa. Quando arrivi il metadone ha cominciato a fare effetto e ti distendi per abbandonarti al sonno.

Nel primo pomeriggio, dopo un pranzo improvvisato, ti dirigi alla stazione degli autobus. (Paragrafo 21)

30

La voglia di eroina sta divenendo ossessiva, ma è solo un bisogno psicologico, il metadone ingerito stamattina terrà lontana la crisi d'astinenza fino all'ora di cena, perciò ti sforzi di dominarti. Adesso sai che tua sorella è stata trasportata alla Villa dopo essere stata uccisa altrove. Ma

dove? Devi capire come sia arrivata a Roccabandita. Chi diavolo ha incontrato dopo essere andata via da casa tua? La voglia di roba ti distrae, ma devi decidere dove cercare informazioni.

Cerchi Carletto la Morte a Roccabandita vecchia? (Paragrafo **34**)

Preferisci scambiare due parole con Gioele lo Zingaro al bar Bianchi, ammesso che sia là? (Paragrafo **22**)

Fai un salto ai Pescetti a vedere se c'è qualcuno del giro dell'eroina? (Paragrafo **47**)

Oppure prima di ogni altra cosa vuoi procurarti qualche soldo? (Paragrafo **5**)

31

È quasi mezzanotte, l'aria è diventata estremamente fredda e umida, e la rota si avvicina di nuovo inesorabile. Senti il tuo corpo infreddolito che comincia ad andare in pezzi come la superficie ghiacciata di un lago attraversata da inculti pattinatori. La combinazione di astinenza e freddo irrigidisce i tuoi muscoli ad un livello tale da renderti impossibile camminare. Hai bisogno di un nuovo buco.

Se sei rimasto senza eroina, la rota ti assalirà senza via di scampo. (Paragrafo **24**)

Se invece hai ancora un po' del tuo velenoso antidoto (oppure dell'oppio) ti affretti a cercare un luogo riparato dove assumerlo (elimina la dose dal registro). Dopo non molto, ancora barcollante per la dose ti rimetti in moto.

A questo punto non c'è più nessuno in giro a cui tu possa chiedere informazioni. Se sei venuto in possesso di un indizio sul *dove* proseguire le indagini, somma il numero che hai annotato a quello di questo paragrafo e dirigiti al paragrafo risultante. Altrimenti devi dirigerti al paragrafo **42**

32

Camminando ancora scosso passi sotto un'insegna con una grande W nera inscritta in un disco rosso, il simbolo del Wizard. Ricordandoti le parole del Venerabile entri nel vicolo dove si trova il pub.

Una scala di ferro si arrampica rasente un muro fino al primo piano di un edificio dove si apre l'entrata della birreria. Sali ed entri nel locale semivuoto, venendo guardato male dal barista che subito ti identifica per un tossico. (Paragrafo 16)

33

Guardi la vecchietta che terminate faticosamente le scale gira intorno al palazzo sparendo alla vista. Probabilmente in casa non c'è più nessuno, se così non fosse sarebbe certamente andato qualcun'altro a gettare la spazzatura, risparmiando all'anziana signora il penoso tragitto. Parti perciò rapidamente verso l'abitazione, fai le scale, e schiuso l'uscio con cautela ti introduci nell'ingresso.

La casa è piccola e piuttosto spoglia, con pochi mobili adornati da centrini realizzati all'uncinetto e chincaglierie pacchiane. Non sembra esserci granché da rubare.

Entri nella cucina e scorgi su un tavolo una teglia piena di biscotti ancora da cuocere. Poggiata accanto alla teglia vedi una fede d'oro che la donna deve essersi tolta per preparare l'impasto dei biscotti. Questo è un vero colpo di fortuna perché l'anello vale 180'000 lire (prendine nota). Lo intaschi e ti precipiti giù per le scale, per poi allontanarti verso il bar Bianchi alla ricerca di Gioele lo Zingaro. (Paragrafo 22)

34

Ti avvii lungo la strada che s'arrampica in un paio di tornanti fino all'ingresso della città vecchia. Ben presto

all'asfalto subentra il selciato e dopo il primo tornante ti appare il portale d'accesso alla vera Roccabandita. Illuminato dalla luce arancio di una lampadina al sodio che pende dalla sua volta, nel buio della sera sembra la bocca aperta d'un drago che riverberi il fuoco che gli arde nelle viscere.

Attraversi il portale e ti ritrovi sulla Piazza Borghese. Sulla sinistra si trova Palazzo Borghese dove vive Fulvia. Davanti a te invece, addossate strettamente le une alle altre come se cercassero di soffocarsi a vicenda, le case formano la città vecchia. Gli edifici si arrampicano verticalmente verso la cima della montagna e diverse strade penetrano la geometria contorta dell'abitato. Quella più a destra porta a casa di Carletto la Morte e l'imbottoni senza indugio. (Paragrafo 35)

35

Ti avvii per una salita fatta di gradoni ampi e composti di ciottoli incassati, pensata per i muli più che per le persone. Ben presto la strada si divide in vicoli e scalinate ripide che penetrano come possono nell'abitato, ora compiendo curve a centottanta gradi, ora variando l'altezza dei gradini da qualche centimetro a mezzo metro, ora transitando attraverso i muri stessi degli edifici. Le case sembrano incomberre sul tuo cammino, alte e addossate le une alle altre, spesso collegate alla strada da stretti passaggi sospesi sulle vie sottostanti, finché non sbuchi su un tratto di strada esposto sul fianco della collina. Alla fine della strada pochi gradini bui scendono conducendo ad una casa a due piani con un minuscolo terrazzamento che funge da giardino. Non fai a tempo a bussare che la porta si spalanca con violenza e l'inconfondibile figura alta e macilenta di Carletto la Morte si staglia sull'uscio:

“Ti aspettavo, entra!” Comanda imperioso, mentre le sue pupille dilatate sembrano quasi volerti risucchiare.

La casa di Carletto è ingombra di piante esotiche e funghi

allucinogeni coltivati in vasi, micro-serre, ciotole, eccetera. Delle grandi strutture geometriche tridimensionali che ricordano delle stelle pendono dal soffitto, e un enorme quantità di libri si trova sparsa sul pavimento e sui mobili o accatastata a formare delle pile contro i muri. Carletto si muove rapidamente tra tutto questo materiale, sistemandosi in maniera ossessiva i capelli mentre parla.

“So cosa cerchi,” dice in tono stralunato, “la giustizia per tua sorella! Stamane sono stato alla Villa,” prosegue sempre più eccitato, ”là dove l’hanno trovata, e ho avuto un segno: due serpenti provenienti da strade diverse si sono incontrati e annodati innanzi a me! Allora ho cercato dello stramonio per fare un decotto e avere delle visioni, e HO VISTO! HO VISTO TUA SORELLA BRACCATA DA UN LAIDO ESSERE DALLE SEMBIANZE DI FURETTO!” Urla, per poi abbassare la voce fino quasi a un sussurro, “Ma non è stato lui, no, l’ha solo morsa prima di fuggire. Sono state le ombre venute dopo. Un’ombra piccola e un’ombra enorme, chine su di lei, la trattengono, L’AVVELENANO”, strilla di nuovo, “E LA PORTANO VIA!”

Cerchi di balbettare qualcosa, disorientato dalle parole e dall’irruenza di Carletto, ma quello non te ne lascia il tempo, proseguendo:

“Poi ho visto la tua venuta e ho preparato questo per aiutarti, sapevo che ne avresti avuto bisogno.” E così dicendo ti porge una tazza ripiena di un liquido denso e scuro, maleodorante.

“Bevilo!” Ti ordina. E tu esegui pregando di non morire avvelenato.

Dopo qualche minuto la testa ti si fa pesante e il tuo campo visivo si riduce.

Se stamane hai assunto metadone vai al **3**

Altrimenti vai al **12**

36

Hai fatto bene a comprare un po' di amfetamine, sapevi che a fine giornata avresti avuto bisogno di qualcosa che ti tirasse fuori dalla sonnolenza della roba. Rasentando il muro di un edificio noti un portone scalcagnato senza chiavistello, lo spingi ed entri in una cantina abbandonata. Alla luce dell'accendino vedi dei mobili coperti di ragnatele e un fiasco di vetro con innestata nel collo una candela. La accendi e alla sua fiamma tremolante scarti la stagnola comprata dallo Zingaro. Prelevi un po' di polvere bianca col dito portandotela al naso (cancella una dose) e subito una violenta sensazione d'energia e bisogno di agire ti invade. La stanchezza scompare e ti rituffi nella tua missione uscendo dalla cantina a passo svelto.

Hai percorso pochi metri quando dietro a te senti dei passi in avvicinamento. Ti volti e dalla nebbia vedi materializzarsi un uomo muscoloso e una ragazza che cammina piegata in avanti. Sono Rambo e Romina, due tossici di Roccabandita, ed è palese che sono a rota e pericolosi. Appena ti vede Rambo ti domanda se hai roba, mentre Romina piegata in due sbocca un fiotto di vomito.

Rispondi di no, ma prima di riuscire ad allontanarti Rambo ti immobilizza contro il muro e ti fruga nelle tasche, mentre Romina rantola: "Controlla che ce l'ha sicuramente!"

Rambo è un palestrato dalla forza formidabile ma le amfetamine in circolo ti danno rabbia e rapidità di reazione: scalci forte il suo ginocchio, sentendo distintamente il rumore dell'articolazione che va in pezzi, e mentre crolla a terra lo centri alla tempia con un pugno. Romina intanto ti salta al viso graffiandoti con le unghie, ma la scaraventi contro il muro e te la dai a gambe correndo alla cieca nella nebbia, inciampando e rotolando fin giù a Roccabandita nuova.

(Paragrafo 32)

37

Tarzan è appoggiato al bancone in attesa che gli venga servito da bere. Quando ti avvicini ti saluta con un grugnito. Gli chiedi se puoi parlargli un minuto indicandogli il fondo del bancone e lui afferrata la birra che il barman gli ha appena porto, ti si accosta.

“Allora, cosa c’è?” Domanda troneggiando su di te.

“C’è che mia sorella è morta.” Gli rispondi, e dalla sua espressione capisci che non ne era stato ancora informato.

Metti al corrente Tarzan del ritrovamento di Margherita e delle circostanze sospette che ti hanno indotto ad indagare. Hai paura che ti prenda per un paranoico, ma invece lo vedi annuire.

“Questa città è piena di bastardi,” dice “e pare che non sopportino affatto chi ha il vizio dell’ago.”

Proprio mentre pronuncia queste parole vedi un paio di tipi con le teste rasate che emergono dalla saletta in fondo e vi fissano brutto. Tarzan segue il tuo sguardo allarmato e individua i naziskin, ma non ne sembra affatto intimorito. Si raddrizza dal bancone ergendosi in tutta la sua statura in segno di sfida, e quelli si rintanano nella saletta.

“Quei pidocchi l’altro giorno pensavano di potermi dare una ripassata. Mi son venuti sotto in quattro mentre ero ai Pescetti, i vigliacchi. Ma ne ho afferrato uno e l’ho scaraventato a terra come un cucciolo di cane. Deve essersi rotto un polso. Gli altri son scappati.”

Sei comunque preoccupato da quei brutti tipi, e dopo aver scambiato ancora qualche parola con Tarzan, che comunque non sa aiutarti, lo saluti e ti dilegui.

Vai al paragrafo **31**

38

La voglia di eroina sta divenendo ossessiva, ma è solo un bisogno psicologico, il metadone che hai ingerito stamattina

terrà lontana la crisi d'astinenza fino all'ora di cena. Tuttavia, rifletti, quando il suo effetto svanirà sarà bene avere sottomano qualcosa da somministrare alle tue vene bramose. Per prima cosa quindi ti servono soldi.

Cosa vuoi fare?

Andare subito a cercare Gioele lo Zingaro per convertire quello che hai rubato in denaro? (Paragrafo **22**)

Oppure tentare di aumentare il tuo "jackpot" rubando qualcos'altro? (Paragrafo **5**)

39

Decidi che è l'ora di fare una visita alla città vecchia. Ti tiri quindi penosamente in piedi e ciondolando ti dirigi alla strada che s'arrampica fino all'antico abitato della città. Dopo il primo tornante della salita incontri una nebbia fitta che nasconde il portale da cui si accede a Roccabandita vecchia. Ne intuisci la presenza solo grazie all'alone arancio della lampadina al sodio che si trova sotto la sua volta. Ti stringi addosso il tuo miserabile giacchetto mentre cerchi di non scivolare sul selciato umido e gli vai incontro, attraversandolo e ritrovandoti sulla Piazza Borghese. Non riesci però a vedere quasi nessuna delle case che strette le une alle altre si affacciano sulla piazza. Alla tua sinistra intravedi a malapena la facciata del Palazzo Borghese, dove abita Fulvia, mentre da qualche parte avanti a te parte quel dedalo di stradine tortuose che, se non ti perdi, ti condurrà da Carletto la Morte.

Cosa decidi di fare?

Ti avventuri nella nebbia alla ricerca di casa di Carletto? (Paragrafo **44**)

Oppure (ma solo se non l'hai già incontrata) vai a bussare

alla Principessa Fulvia? (Paragrafo 23)

40

Ti posizioni accanto alla porta della toilette e aspetti che Donnola esca. Passano parecchi minuti, cosa che ti conferma che all'interno non si sta semplicemente adempiendo a dei bisogni fisiologici, poi la porta si apre. Donnola ne emerge con gli occhi ancora più sporgenti di prima. Lo fermi per un braccio, ma lui vedendoti sussulta, gira la testa di lato e ti mormora a mezza bocca: "Non ho niente, lasciami." E si divincola riprendendo a dirigersi verso il suo tavolo.

Non ti è sfuggito però che porta al lobo sinistro un orecchino identico a quello che i carabinieri hanno rinvenuto in tasca a tua sorella! Lo afferri nuovamente e quello si volta irosamente: "Cosa diavolo vuoi ancora? T'ho detto che non ho roba!" ti ringhia addosso. Ora puoi vedergli l'altro orecchio. Sul lobo la carne è squarcianta, pare proprio che tu abbia fatto centro!

"Non mi serve roba," lo incalzi, "voglio sapere di mia sorella!"

Donnola punta gli occhi nei tuoi in un'espressione indecifrabile, poi dice: "Mi spiace per lei, ma le overdose capitano, a chi gioca con le spade."

"Ah, ti spiace!" Rispondi, tirando fuori dalla tasca il suo orecchino. "Beh, ti spiacerà di più quando farò vedere ai carabinieri questo: era in tasca a mia sorella."

Per qualche istante Donnola non parla, limitandosi a sbattere ripetutamente le palpebre in preda ai tic da cocaina.

"Andiamo fuori." Dice infine.

Uscite dal Wizard e Donnola scende la rampa fino al cortiletto, andando a ficcarsi sotto le scale, al riparo da possibili sguardi. Lo segui un po' intimorito, consapevole di averlo messo con le spalle al muro e che potrebbe dar fuori di matto. Si accende invece una sigaretta e ne brucia mezza

con tre tiri consecutivi in cui non stacca mai le labbra dal filtro, poi sbuffa fuori il fumo dal naso e puntandoti contro il dito dice: "Non c'entro niente con questa storia, non ne so nulla, è una dannata coincidenza."

"Bisognerà vedere cosa penseranno in caserma." Insisti.

"Ascolta," riprende, sputando fuori parole come un mitragliatore, "ti dico come è andata: ieri sera ero stato a Vignaiola a smazzare un po' di roba in giro e me ne stavo tornando a Roccabandita. Ero fermo ad un semaforo, quando tua sorella ha spalancato la portiera dell'auto ed è praticamente saltata dentro. Era a rotta persa e voleva roba. Bene dico io, di roba ne avevo ancora, solo che soldi tua sorella nisba, al verde. Ma non è un problema no? Cioè lo sai, mica ti dico niente di nuovo, tua sorella faceva le marchette, ed era proprio niente male, senza offesa, così le dico: ok andiamo da me a Roccabandita e c'è questo bel regalo incartato nella stagnola per te. Lei lo voleva subito, ma io dico no, perché pensavo, dopo sarà come andare con una morta no? Cioè dopo che vi sparate la roba andate in coma no? Allora le dico, prima si combina e dopo la roba. E così partiamo, ma lei cominciava a stare proprio male e avevo paura che tempo di arrivare a casa sarebbe stata comunque un cadavere, e allora penso di fermarmi prima. Mi vado perciò a imbucare nella campagna. Quando ci fermiamo però tua sorella era sudata e fredda come un merluzzo, e doveva vomitare, così ho capito che non era cosa. Io ero un po' su, capito, un po' tirato di coca, e così ho sragionato, voglio dire: ho cercato di buttarla fuori dell'auto. Ma lei voleva la roba ed è riuscita a prendermi la stagnola con dentro il quartino che portavo nel taschino del giubbotto, e ha cercato di scendere. Ho provato a trattenerla ma lei m'ha piantato le unghie in faccia, sembrava posseduta, un animale rabbioso, e alla fine è riuscita a scendere e scappare sotto la pioggia. Ho pensato: tienitela quella roba, che era pure uno schifo, era quasi tutto taglio, non valeva 10'000 lire. Così le ho urlato di non farsi più

vedere e me ne sono andato. Cosa le è successo poi davvero non lo so, l'orecchino deve avermelo strappato mentre litigavamo.”

Donnola finisce il resoconto e risucchia rumorosamente aria nei polmoni, rimasti a secco da almeno un minuto. La storia ti convince.

“Dove eravate andati? Dov’è che l’hai lasciata?” Domandi.

“Alla zona industriale.”

“Dove di preciso?”

“E che ne so, laggiù è tutto uguale!” Quasi strilla, poi con uno scatto ti afferra il braccio e ti torce il polso, costringendoti a mollare l’orecchino che ancora stringevi in mano. Ti spintonà e s’allontana urlandoti ancora: “È LA VERITÀ!”

Finalmente hai in mano qualcosa di concreto, segna nelle note Zona Industriale e il numero 10. Quando ti verrà richiesto se sai *dove* dirigerti, aggiungilo al numero del paragrafo in cui ti trovi e recati al paragrafo risultante.

Ora vai al **31**

41

È ora di dirigersi alla zona industriale. Tuttavia non hai idea di come arrivarcì: la città sembra stia quasi per intero dormendo, non c’è nessuno a cui chiedere un passaggio. E a piedi ci vorrebbe almeno un ora.

Camminando nella nebbia, oramai così spessa da impedirti di vedere oltre qualche metro, passi accanto a un cancelletto che s’affaccia sul cortile di una casupola senza intonaco. Noti all’interno una specie di tettoia con sotto della legna accatastata e un vecchio motociclo modello Ciao. Proprio quello che ti servirebbe!

Non ti ci vuole molto a forzare la serratura e scivolare silenzioso nel cortile. Spingi il motorino sulla strada e appena sufficientemente lontano lo rimetti sul cavalletto,

balzi in sella, e inizi a pedalare. Il motore scoppia a vuoto un paio di volte, poi s'avvia gracchiante e tu parti a bassa velocità nella notte umida, seguendo il debole fascio di luce del faro.

Guidare con questa nebbia è un impresa ardua. Il faro dello Ciao riesce a illuminare ben poco oltre alle gocce d'umidità che saturano l'aria e procedi mantenendo la rotta con la striscia bianca che divide le corsie. Fortunatamente prima della zona industriale la nebbia fitta si tramuta in una foschia che la luce della luna riesce parzialmente a penetrare.

Dopo circa quindici minuti giungi a destinazione e abbandonata la strada entri nella zona industriale. Ti imbatti in un palo con dei cartelli che indicano alcune fabbriche della zona. Alla debole luce del faro riesci a leggere: Edilfer, Electrolinux, Segheria Rossi, Lulli Legnami, Painter, EuroGlue, Veretti Legno, AG italiana, Italmobile, Spazio Logistica, Italservice, Officina Nardone.

Se qualche nome ti dice qualcosa, aggiungi il numero che hai segnato tra le note a quello del presente paragrafo e recati al paragrafo risultante.

Altrimenti recati al **4**

42

Hai girato Roccabandita in lungo e in largo, ma non sei riuscito a venire a capo della faccenda. Senti che gli indizi che potrebbero rivelarti la verità si trovano vicini, eppure sono invisibili, proprio come le case intorno a te ormai inghiottite dalla nebbia che è calata. Sei stanco, sfiduciato e stordito dalla roba, e non hai più voglia di cercare. Muovi i tuoi passi incerti per la città ormai silenziosa verso la Piazza Centrale, dove attenderai il primo autobus del mattino che ti riporterà a casa.

Ti siedi rannicchiato sulla panchina tutta la notte,

rabbividendo e perdendoti in inutili ipotesi sulla morte di Margherita.

Le tue indagini terminano qui.

43

Gradualmente riacquisti la lucidità e t'accorgi di esserti perso. Prosegui per le contorte strade della città vecchia finché ti ritrovi alle spalle del Palazzo Borghese. Sai che passando nel tunnel che attraversa il palazzo sbucherai nella Piazza Borghese da dove potrai riscendere alla città nuova. Tuttavia visto che sei qui decidi di vedere se Fulvia è in casa, e raggiunto un grosso portone all'interno del tunnel, citofoni. Dopo poco una voce femminile chiede chi è.

“Fulvia, sono Annibale.” Dici. Poi precisi: “Annibale Casagrande, il fratello di Margherita. Stamattina hanno trovato mia sorella morta. Apri per favore.”

Un brusio elettrico e un clic metallico precedono l'apertura del portone. Entri e ti ritrovi in un piccolo chiostro con al centro un pozzo e intorno delle aiuole. Alla tua destra le mura sono in rovina, mentre a sinistra sorge l'ala restaurata abitata da Fulvia, che appare ad una finestra del pianterreno protetta da delle sbarre.

“Cosa vuoi?” Ti domanda freddamente senza celare il disprezzo nello sguardo.

Avresti dovuto immaginarlo: nonostante l'amicizia trascorsa, per lei resti sempre un tossico e un ladro. Non ti farà entrare in casa sua.

Ti accosti comunque alla finestra e attraverso le sbarre spieghi a Fulvia i tuoi sospetti sulla morte di Margherita. Lei ti guarda scettica:

“Mi spiace per Margherita, ma anche se fosse come dici, come potrei aiutarti?” Ti domanda.

“Le tue finestre si affacciano sopra la Villa, magari ieri notte o stamattina hai notato qualcosa.” Rispondi.

Fulvia scuote la testa, però si fa pensierosa e ti dice:

“Non voglio fomentarti, ma stanotte sono rincasata tardi e in effetti, chiudendo le imposte dal lato della Villa, ho notato qualcosa di strano. C’era un furgone nel vicoletto tra la Villa e il vecchio forno. È una stradina riparata e senza illuminazione propria, ma le arriva luce dai lampioni della strada principale e riuscivo a distinguere abbastanza bene la scena. Due tizi sono scesi e hanno scaricato un grosso sacco nero, inoltrandosi nella Villa. Chiaramente li ho persi di vista, ma ero incuriosita e sono rimasta alla finestra, finché una decina di minuti dopo sono tornati e sono partiti di corsa.”

Ma certo, pensi, il sacco nero poteva contenere il corpo di tua sorella! Finalmente un indizio!

Domandi a Fulvia se il furgone avesse qualche segno distintivo.

“Sulla fiancata c’erano due lettere nere enormi: AG.”

Annota questo indizio, se nel corso delle indagini dovessi imbatterti nuovamente in questa sigla, aggiungi 5 al paragrafo dove ti trovi e recati al paragrafo risultante.

Poi la principessa prosegue gelida: “Tua sorella è morta, per lei non puoi fare più nulla, ma dovresti fare qualcosa per te. Guarda come sei ridotto: fai pena! Ora per favore vai via.”

Ringrazi Fulvia e senza indugiare oltre esci da casa sua, attraversi Piazza Borghese, e scendi verso Roccabandita nuova.

Decidi dove vuoi recarti:

Alla villa? (Paragrafo **28**)

Al bar Bianchi a cercare Gioele lo Zingaro? (Paragrafo **22**)

Ai Pescetti? (Paragrafo **6**)

al sodio che illuminano la città ti brillano davanti sospese ed evanescenti come fuochi fatui. Avvicinandoti all'estremità della piazza le case emergono dal nulla con le loro architetture scomposte, i muri di ognuna appoggiati e compenetrati a quelli delle case vicine a formare archi, sottopassaggi, ponti tra gli edifici. È come se le case fossero state esseri vivi pietrificati durante il movimento da qualche divinità malvagia.

Con l'umidità che ti bagna il viso t'incammini sui larghi gradoni fatti di ciottoli di una scalinata e dopo qualche decina di metri la strada prende a ramificarsi più volte rendendo difficile il tuo orientamento. Ci vuole un quarto d'ora di cammino tribolato prima che tu riesca a sbucare su un tratto di strada esposto sul fianco della collina. Qui le volute di nebbia si allargano, lasciando intravedere squarci di cielo, e scivolano oltre il parapetto della strada come una cascata infernale. In fondo alla via pochi gradini scendono conducendo ad una casa a due piani con un minuscolo terrazzamento che funge da giardino.

Bussi alla porta dell'abitazione e dopo poco questa si apre lentamente, l'inconfondibile figura alta e macilenta di Carletto la Morte che si staglia nella luce proveniente dall'interno.

“Ti aspettavo, entra.” Dice con un tono estremamente stanco. Le sue pupille sono dilatate all'inverosimile e la sua pelle appare pallida.

La casa di Carletto è ingombra di piante esotiche e funghi allucinogeni coltivati in vasi, micro-serre, ciotole, eccetera. Delle grandi strutture geometriche tridimensionali che ricordano delle stelle pendono dal soffitto, e un enorme quantità di libri si trova sparsa sul pavimento, sui mobili, o accatastata a formare delle pile contro i muri. Carletto si muove lentamente tra tutto questo materiale, quasi ipnotizzato, finché si lascia cadere su una poltrona e ti fa cenno di accomodarti su una sedia accanto a lui.

“So cosa cerchi,” dice debolmente “ la giustizia per tua

sorella. Stamane sono stato alla Villa, là dove l'hanno trovata, e ho visto un segno: due serpenti provenienti da strade diverse si sono incontrati e annodati innanzi a me! Allora ho cercato dello stramonio e ne ho fatto un decotto per avere delle visioni, e ho visto tua sorella che veniva braccata da un viscido animale dalle sembianze di furetto.” Fa una pausa per prendere aria. “Ma non è stato lui, no, l’ha solo morsa prima di fuggire. Sono state le ombre venute dopo. Un’ombra piccola e un’ombra enorme. Le ho viste avvelenarla e poi portarla via.”

Rimani confuso dalle parole di Carletto, ma prima che tu possa fare domande prosegue:

“Poi ho visto te che saresti venuto, e ho preparato un decotto di papavero da oppio, sapevo che ne avresti avuto bisogno per le tue crisi.” E così dicendo ti passa una bottiglietta riempita di un liquido scuro e viscoso e chiusa con un tappo di plastica (segna una dose d’oppio).

“Ti aspettavo prima,” dice “ora il tempo è agli sgoccioli, e io non posso aiutarti oltre, l’effetto dello stramonio è terminato, ho bisogno di dormire.” Detto ciò ti indica con un cenno la porta mentre le palpebre gli si abbassano sugli occhi.

Ringrazi Carletto e rimuginando sulle sue rivelazioni, ti avventuri nuovamente per le nebbiose vie di Roccabandita.
(Paragrafo 15)

45

Rimpiangi veramente di non avere un po’ di amfetamine per tirarti su e stai pensando che tutto sommato ti accontenteresti anche di un caffè, quando alle tue spalle senti dei passi che s’avvicinano. Ti volti allarmato e vedi emergere dalla nebbia due apparizioni spettrali: un uomo muscoloso dallo sguardo stravolto e una ragazza che cammina piegata in avanti. Sono Rambo e Romina, due tossici di Roccabandita, ed è evidente che sono a rota e

pericolosi. Appena ti vede Rambo ti domanda se hai dell'eroina, mentre Romina si piega in due per i conati di vomito.

Rispondi di no, ma quello non ti lascia il tempo di allontanarti e ti immobilizza contro il muro, iniziando a frugarti nelle tasche.

“Controlla che ce l’ha sicuramente!” Rantola Romina.

Cerchi di divincolarti ma Rambo è un energumeno dalla forza portentosa e ti tiene contro il muro senza fatica, svuotandoti le tasche di tutto quello che possiedi. Nel tentativo di liberarti tenti di morderlo, costringendolo a colpirti al volto. Perdi i sensi e quando rinvieni stai male per il pugno ricevuto, il freddo preso, e la rota sopraggiunta. Ti si prospetta una lunga notte di dolori in attesa del primo autobus che ti porterà via da questa città maledetta.

Le tue indagini terminano qui.

46

Ti soffermi sul cartello che indica la sede della “AG italiana”. Sono le stesse iniziali viste da Fulvia sul furgone sospetto alla Villa. Non può essere un caso! Ti dirigi nella direzione dove punta il cartello, sicuro di procedere verso la soluzione di questo mistero.

Percorri le strade dissestate dell’area industriale coi sensi all’erta. C’è ovunque puzza di gasolio e legname umido, e le ruote dello Ciao sdruciolano sul suolo fradicio di pioggia e liquami. Oltrepassi un paio di incroci e giungi davanti ad un prefabbricato di medie dimensioni.

Il capannone è circondato da un muro di cemento, anch’esso costituito da moduli prefabbricati, interrotto da un cancello scorrevole. Sulla facciata dell’edificio, in lettere cubitali si legge: AG italiana, e sotto più piccolo: arti grafiche e tipografia.

Ti muovi lungo il muro e ti accorgi che nel punto di giunzione tra due moduli s’apre una sorta di piccola breccia.

Probabilmente c'è stato un incidente con qualche pesante automezzo in manovra. La continuità del muro non è distrutta, ma lo spacco tra i moduli può rendere agevole l'arrampicata di una persona. Poco più avanti un area non edificata potrebbe essere il luogo dove Margherita è stata condotta per fare sesso.

Ti sembra proprio che tutto quadri, e non sai capire se l'emozione che provi, mentre parcheggi lo Ciao e ti arrampichi nella breccia, sia eccitazione o paura.

A parte qualche graffio sulle mani, riesci ad atterrare nella proprietà della AG senza problemi. Ti incammini verso il capannone e mentre stai girando intorno cogli un lampo di luce che risplende attraverso le finestre in alto. C'è qualcuno all'interno! Silenziosamente scivoli lungo il muro fino al retro dell'edificio, dove vedi parcheggiati un paio di furgoni con stampate sulle fiancate la sigla AG.

Come ti aspettavi, c'è un ingresso secondario. Ti fai coraggio e apri la porta senza far rumore. (Paragrafo **13**)

47

Dalla Villa risali verso i Pescetti e ti dirigi con passo deciso verso il fondo del piazzale, nella parte non illuminata, con la speranza di incontrare qualcuno che possa darti delle informazioni.

Sei appena arrivato e stai salutando un paio di tossici che conosci, quando alle tue spalle senti il rombo di un motore in accelerazione e dei fari abbaglianti vi illuminano: una volante dei carabinieri vi sta piombando addosso! Immediatamente fuggite giù per delle scale, ma solo per cadere in bocca ad una seconda pattuglia che vi sta aspettando a pistole spianate. Siete in trappola!

Venite ammanettati e caricati sulla volante mentre senti un carabiniere dire:

“Anche questo è uno nuovo. Il maresciallo aveva ragione, quella tossica trovata morta non era un caso isolato. C'è un

flusso dagli altri paesi, il giro di Roccabandita si sta ingrandendo.”

Le tue indagini terminano qui.

48

Tutto quello che desideri adesso è ammazzare questi due bastardi. Ti rendi conto che per sopraffare il mastodontico Mirko ci vorrebbe la furia di una belva, ma tu sai come ottenerla: mentre i due assassini stanno discutendo sulle cose da fare prima di andarsene, tiri fuori il pacchettino di stagnola comprata dallo Zingaro e lo stropicci delicatamente tra le dita cercando di frantumare i cristalli all'interno. Quindi lo apri e reclinando la testa indietro rovesci tutto il suo contenuto nella narice destra. Senti istantaneamente la mucosa nasale infiammarsi e una fitta di dolore ti martella dietro l'occhio facendo sgorgare alcune lacrime. Ti sforzi di non inalare rumorosamente mentre una scarica d'adrenalin ti attraversa alterando il tuo ritmo cardiaco e rendendoti affamato di morte.

Vicino a te intravedi un pesante tubo e lo raccogli, apprezzando la sensazione del freddo metallo tra le tue dita mentre ti prepari allo scontro.

“Carico quei biglietti mal riusciti sul furgone.” Senti dire da Mirko che si dirige verso l'uscita posteriore. E silenziosamente fai lo stesso.

Vedi la sagoma di Mirko, alla luce riflessa della sua torcia, che appare e scompare attraverso gli ingranaggi della rotativa mentre procedete paralleli ai due lati del macchinario. Quindici metri e i vostri destini si incroceranno mortalmente. Dieci metri, cinque, tre, uno... impugnando il tubo con entrambe le mani lo porti dietro la spalla con le movenze di un samurai mentre emergi allo scoperto.

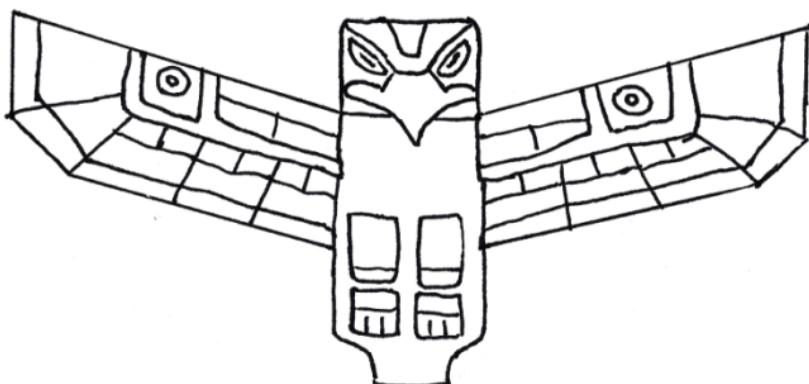
“AAAAAAAHHHH!!!!” Strilli, calando la tua arma improvvisata, mentre Mirko preso alla sprovvista non ha

tempo di ripararsi e viene colpito in pieno volto. Il suo corpo si accascia contro la rotativa e tu continui a colpirlo gridando “PER MARGHERITA BASTARDO!!!” Frantumandogli il cranio.

“CHE SUCCIDE? CHE SUCCIDE MIRKO?” Urla il suo compare, mentre il fascio di luce della torcia retta dalle sue mani tremanti ti balla intorno. Devi apparirgli come un terribile angelo vendicatore mentre ti volti sporco di sangue e gli corri incontro, perché riesce solo a strillare, talmente terrorizzato da non riuscire a muoversi. Tenta di fuggire solo quando gli sei praticamente addosso, ma non appena si volta lo centri sul collo, spezzandogli le vertebre cervicali. Ti accanisci sul corpo, accecato dalla furia, finché la tua arma non ti scivola dalle dita esauste.

Resti per un po’ ansimante a fissare i corpi. Poi serrando le mascelle pensi: “Giustizia è fatta!” E ancora elettrizzato dalla speed e dalla lotta ti incammini verso l’uscita.

Prima di giungervi però ci ripensi e torni indietro: forse per una notte sei stato l’eroe vincitore che raddrizza i torti e sbaraglia i nemici, ma domani torni ad una battaglia che non potrai vincere mai. Ti chini e raccogli un manciata di banconote false da spacciare: queste però potranno aiutarti a resistere...



49

Tutto quello che vuoi adesso è ammazzare questi due bastardi, ma ti rendi conto di non avere nessuna possibilità contro due persone. Per giunta uno è un energumeno e assalirlo direttamente sarebbe un suicidio. L'unica soluzione è tendergli un agguato: se riesci ad attaccarli separatamente, sfruttando l'effetto sorpresa potresti riuscire a sopraffare anche quel gigante.

“Carico quei biglietti mal riusciti sul furgone.” Senti annunciare da Mirko, che si incammina verso l'uscita sul retro.

Si dividono! Ecco la tua occasione!

Intravedi vicino a te un pesante tubo di metallo e lo raccogli pensando di usarlo come arma. Dopodiché silenziosamente ti dirigi anche tu verso l'uscita. Vedi Mirko aprire la porta e abbracciare un grosso scatolone, e stringendo con le mani tremanti il tubo davanti a te lo segui fuori in punta di piedi, prendendo di mira la sua testa.

Ce l'hai quasi a tiro e sollevi il tubo pronto a colpire, quando metti il piede su del pietrisco che scricchiola facendo voltare il falsario. I suoi occhi ottusi hanno un lampo di stupore prima che tu vibri il colpo con tutta la forza che riesci. Purtroppo Mirko fa in tempo a spostarsi quel minimo da farti mancare la testa e il tubo colpisce violentemente la sua spalla, strappandogli un grido e facendolo cadere in ginocchio. Il contraccolpo però è così violento che una scarica di dolore ti arriva ai polsi costringendoti a mollare la tua arma improvvisata. Preso dal panico ti dai alla fuga, mentre senti dietro di te Mirko che invoca il suo compagno: “CORRADO, AIUTO!”

In un baleno raggiungi e scalvi il muro, tuffandoti dall'altra parte mentre senti la voce del secondo falsario chiedere concitatamente cosa stia accadendo. Riesci ad atterrare senza farti male, salti in sella allo Ciao e pedali forsennatamente finché il motore ingrana, partendo a tutto gas.

Non passa molto però che vedi un brillio di fari in avvicinamento. Capisci che non ce la farai mai a sfuggire e tenti una mossa disperata: svolti lateralmente dopo una fabbrica e spegni il motore, sperando che col favore del buio non ti vedano e passino oltre. E così avviene: vedi il furgone dell'AG sfrecciare oltre il punto in cui ti trovi.

Tiri un sospiro di sollievo, ma non sei comunque al sicuro: non trovandoti lungo la via torneranno indietro a cercarti. Abbandoni quindi il motorino e corri alla ricerca di un riparo.

In prossimità di una segheria ti imbatti in una quercia dai rami non troppo alti e ti arrampichi, portandoti più in alto possibile.

Dalla tua posizione puoi vedere i fari del furgone dei falsari che perlustrano la zona incessantemente, ma dovresti essere al sicuro, e prima dell'alba dovranno pur abbandonare.

Non sei riuscito a vendicare tua sorella, sei mezzo morto di paura, e stai congelando su di un albero: non hai mai desiderato tanto una pera in vita tua...

50

Pensi di non avere nessuna possibilità di sopraffare Corrado e Mirko, così, mentre questi cominciano a raccattare attrezzi e banconote false, scivoli indietro lungo la rotativa fino alla porticina sul retro ed esci. Devi avvertire i carabinieri dell'esistenza di questa banda di falsari e assassini, vendicando l'uccisione di Margherita!

Scavalchi nuovamente il muro perimetrale, recuperi lo Ciao, e parti a tutto gas diretto alla caserma di Roccabandita.

Dieci minuti più tardi, quando sei nuovamente immerso in una nebbia impenetrabile, un paio di colpi di tosse mandati dal motore ti avvertono che sta terminando la miscela. Accosti e apri la riserva, pregando che riesca a farti arrivare

a destinazione.

Le tue speranze non sono totalmente disattese. Infatti lo Ciao ti lascia a piedi quando praticamente hai raggiunto la Piazza Centrale di Roccabandita. Lo abbandoni e inizi a correre nella nebbia, superando la piazza, raggiungendo la stradina dietro l'antico forno, e tagliando attraverso la Villa per risparmiare tempo prezioso. Mentre corri al limitare degli alberi del parco però una voce improvvisa ti fa sussultare:

“Si fa errore due volte quando si va nel posto sbagliato, e per giunta ci si va di corsa!” Senti dire alla voce. Poi, mentre riprendi fiato, dal buio e dalla nebbia emerge la figura del Baba.

Cosa ci fa questo santone pazzo nel parco a quest’ora?

“Mia sorella....i carabinieri...” provi ad articolare ancora senza fiato.

Ma quello si limita a scuotere la testa mentre ti si avvicina.

“Laggiù” dice, indicando con la testa verso le luci della caserma, “non ci sono orecchie per te. Ci sono solo le sbarre ed il bastone.”

Capisci che il Baba ha ragione: in caserma baderanno più al tuo aspetto che alle tue parole e probabilmente otterrai solo di farti dare una bella ripassata. Lacrime di rabbia affiorano ai tuoi occhi mentre mormori: “Ho fallito...”

“Sbagli,” ti dice il Baba, “non hai fallito. Tua sorella è morta, la vendetta non l'avrebbe resa nuovamente viva. Ma in questa ricerca hai ritrovato la tua determinazione, ora puoi salvare te stesso.”

“Non posso... vorrei, ma non ci riesco...” dici, avendo capito che il Baba ti sta suggerendo di disintossicarti.

Senti però una strana calma impossessarsi di te e ti sembra anche che intorno al Baba stia apparendo un lieve alone luminoso mentre continua a parlarti:

“Se vuoi smettere davvero di drogarti, allora la siringa cadrà da sola dal tuo braccio.” E detto questo allunga una mano verso di te. Quella sensazione di calma che avvertivi si

intensifica e quasi senza rendertene conto tiri fuori dalla tasca i tuoi attrezzi per bucarti e li consegni al Baba.

“Vai ora!” Ti dice, e tu gli obbedisci. Ti volti e ti allontani in questo stato stuporoso, dirigendoti verso la piazza in attesa del primo autobus del mattino che ti riporterà a Vignaiola. Senti i primi sintomi della rota che avanza, ma resisterai, supererai l’astinenza e da domani per te comincerà una vita nuova!

IL GUARDIANO

Suaimondi



Ancora qualche minuto e sarà il tuo turno. Non che il tempo sia importante, per un essere millenario come te, ma sai di aver riposato a sufficienza. Inoltre, anche se l'hai già fatto centinaia di volte, essere Trasferito rimane sempre un'esperienza affascinante.

Una leggera pressione dietro di te attira la tua attenzione. Un altro Guardiano ti è venuto addosso: «Mi spiace, non avevo intenzione... è che non vedo l'ora.» tintinna. Abbozzi un sorriso, comprensivo. «Non fa nulla.» ti tocca però trillare. D'altronde, le sfere di pura luce fluttuante come te hanno un'espressività parecchio limitata.

«Come ti chiami?» prosegui.

«Quarantaduemilioni-ottocentosessantaduemila-trecentonovantuno.» è la sua rapida risposta.

“Un novellino. Ecco perché tanta fretta.” pensi.

«Ventitré... Ventitré! È il tuo turno ora.» ti chiama il folletto addetto al Trasferimento.

«Arrivo, eccomi!» esclami.

«V-Ventitré?» sciampanella Quarantaduemilioni-ottocentosessantaduemila-trecentonovantuno «M-mi scusi di nuovo... n-non immaginavo fosse lei...»

«Non fa nulla.» ripeti, mentre ti avvicini al folletto.

La giovane donna prende dallo scaffale un peluche e lo mostra al proprio bebè: «Alessandro, ti piace questo?»

Il neonato guarda incuriosito il pupazzo, color bianco panna. Due dentoni gli spuntano dalla parte superiore della bocca. Il buffo naso a patata gli conferisce un'espressione simpatica e le orecchie gli arrivano quasi fino alle zampe inferiori.

«È perfetto!» esclama il Padre del piccolo. «Forza, andiamo a pagarla e poi tutti a casa che è ora della poppata, no?»

«Come lo chiamiamo?» chiede all'improvviso la Madre.

«Non basta chiamarlo “Coniglio”? Non è mica un bambino.» risponde lui, intento a tirar fuori il portafoglio.

«A me piace Virgilio.» continua lei.

«E Virgilio sia.» acconsente l'uomo.

Il cassiere batte lo scontrino e la luce accecante del Trasferimento si spegne pian piano. I contorni del negozio si fanno sempre più nitidi, mentre vieni accomodato nella carrozzina. Il bimbo ti afferra goffamente la zampa e se la infila in bocca, riempiendola tutta di saliva.

Questo primo contatto col tuo Protetto ti riempie il cuore di gioia e determinazione.

La prima notte è sempre la più delicata. C'è da prendere confidenza con il nuovo corpo e da esplorare per la prima volta il Regno dei Sogni del proprio Protetto. Fortunatamente, di solito, il sonno dei bimbi così piccoli è infestato solo da Spiritelli Dispettosi, per lo più innocui.

Di solito.

Sta nevicando nel Regno e ovunque è bianco. Alessandro è nato in inverno, in un paesino di montagna. Non conosce ancora il brillante verde dell'erba, il calore dell'estate e lo stormire delle fronde. Man mano che la conoscenza e la fantasia del Protetto si sviluppano, il suo Regno dei Sogni muta di conseguenza.

Abituarsi ad un nuovo corpo non è facile, e quello di Virgilio non fa eccezione. La testa ti gira e non vuole saperne di smettere. Trascorri parecchi minuti seduto per combattere il senso di nausea. Quando finalmente riesci ad alzarti, scivoli sulla neve fresca ritrovandoti a pancia all'aria. Con immensa fatica ti rimetti seduto: "Forse è meglio cambiare tattica."

Socchiudendo gli occhi, all'orizzonte scorgi la Sfera, il luogo più intimo del subconscio di Alessandro. Ma soprattutto puoi ascoltare: ogni singolo fiocco che cade a terra viene captato dalle immense orecchie che possiedi: "Queste mi saranno molto comode."

Ringhiando e tendendo i muscoli degli arti, degli enormi unghioni spuntano da tutte e quattro le zampe. Grazie a questi riesci a metterti in piedi e, alzando appena la zampa destra, ecco il primo passo col corpo di Virgilio.

La tua camminata diventa più stabile ad ogni passo, mentre ti appresti a compiere un giro di perlustrazione. Non trascorre molto tempo, quando il tuo sesto senso ti avverte. Agitando le orecchie e annusando freneticamente l'aria, ti metti nella migliore posizione di guardia che il nuovo corpo ti permette di assumere.

Il cielo si scurisce di colpo e una risata lugubre, che ti fa gelare il sangue nelle vene, esplode da ogni direzione.

“Ma che diamine...” un tremendo colpo alla nuca tronca la frase. Non hai ancora buoni riflessi, ma la tua millenaria esperienza ti consente di assorbire il colpo appoggiando un ginocchio a terra. Quando ti rialzi per affrontare il misterioso nemico, lo sgomento ti pietrifica.

Un’ombra, nera come la pece, si erge di fronte a te. Lunghe braccia artigliate graffiano l’aria e, dalla vita in giù il corpo si restringe fino a sfumare in una punta. Non ci sono occhi, né bocca, né naso, sul quel volto, ma la malvagità che trasuda è palpabile.

Con tono canzonatorio recita una filastrocca: «Ninna nanna... ninna oh... questo bimbo a chi lo dò? Lo darò... all’Uomo Nero...» la sua voce roca è carica d’odio e, dopo una breve pausa, urla «...CHE LO TIENE UN MESE INTERO!»

Con un movimento simile al mare in tempesta, l’ombra cambia forma. Un mostro spaventoso, tutto zanne, artigli e spine e si tuffa verso di te.

Hai soltanto il tempo di alzare la zampa destra, un inutile, disperato, gesto di difesa. Il mostro la azzanna e scuote la testa, lacerandoti muscoli e legamenti, frantumandoti le ossa. Con uno strattone più forte la stacca, un fiotto di sangue sgorga dal moncherino mentre urli, inerme.

Come ha fatto l’Uomo Nero, la creatura onirica più pericolosa in assoluto, a penetrare nel sonno di un bimbo così piccolo? E per quale motivo?

La fine è ormai prossima ma non sei preoccupato per la tua vita. Se tu muori, Alessandro rimane senza protezione, in

balia dell’Uomo Nero. Soltanto un Guardiano per ogni bambino, questa è la regola. Il tuo fallimento significa ore di disperazione per il tuo Protetto.

Il mostro si passa la lingua biforcuta sulle fauci, assaporando il tuo sangue ancora caldo. Snuda le zanne e balza per darti il colpo di grazia.

Solo la fortuna ti risparmia la vita. Il Padre, alzatosi durante la notte per andare in bagno, sbatte contro un vaso che, cadendo, si è frantumato. Il bambino si sveglia di soprassalto e comincia a piangere.

In un attimo sei prelevato dal Regno dei Sogni, per finire nel lettino del tuo Protetto. Il dolore cessa di colpo e le forze ti tornano immediatamente.

«Ma che diavolo combini?» biascica la Madre, mezza addormentata.

I vagiti di Alessandro non si placano, nonostante le rassicurazioni dei genitori. «È tutto a posto tesoro mio» dice il Padre «Ecco, tieni stretto il tuo amico V...»

«Che c’è?» chiede la Madre.

«È... è strappato. Ha una zampa strappata! Che forte, il nostro Alessandro.» risponde, guardando prima il peluche e poi la zampa. «Non possiamo darglielo così. Ma sembra proprio che senza non voglia calmarsi.» prosegue.

«Ho capito, ho capito!» sbotta la donna «Lo aggiusto subito, così finalmente possiamo dormire!» Alzatasi di scatto, sparisce dalla stanza per tornare con ago e filo. Quindi ti ricuce la zampa.

REGOLAMENTO

Tu sei Ventitré, un Guardiano dei Sogni creato dal potere dell’Omino del Sonno. Il tuo Ordine conta quasi cinquanta milioni di elementi, ma dei primi mille creati tu sei l’unico ancora rimasto in vita.

Ogni notte attendi l’arrivo dell’Omino del Sonno. Lui addormenta il bambino che tuteli e lo fa sognare. Il tuo compito è far sì che nessun Brutto Sogno o Incubo si intrufoli nella Sfera per disturbare i Sogni d’Oro del tuo Protetto.

Sono passati più di tre anni dal tuo incontro con l’Uomo Nero, il peggiore dei nemici dell’Omino del Sonno. La Madre di Alessandro ha ricucito la zampa di Virgilio e, di conseguenza, anche nel Regno dei Sogni si è riattaccata al tuo corpo. Purtroppo però penzola inutilizzabile dalla tua spalla: i poteri dell’Uomo Nero sono troppo forti per essere contrastati da semplici ago e filo.

La ferita che hai riportato ti ha privato della maggior parte della Magia che avresti normalmente.

CARATTERISTICHE

Come Guardiano possiedi due Caratteristiche fondamentali.

RESISTENZA: la tua capacità di incassare colpi e sopportare le ferite è indicato da questo valore. Il tuo punteggio iniziale e massimo di Resistenza è pari a 10. Se nel corso di un combattimento la tua Resistenza dovesse scendere a zero o meno, la tua essenza verrà distrutta e il tuo Protetto rimarrà senza Guardiano per sempre. Sarai costretto a ricominciare daccapo il racconto.

ENERGIA ONIRICA: questa Caratteristica è la somma delle tue forze magiche. Grazie a questa puoi potenziare i tuoi attacchi e compiere azioni che permettono di piegare il Regno dei Sogni al tuo volere. Il punteggio iniziale di Energia Onirica è pari a 15, ma tale Caratteristica non ha un

valore massimo. Attenzione: scendere a zero non implica la sconfitta, soltanto non potrai utilizzare Energia Onirica finché non ne guadagnerai almeno un punto. Se però il testo ti obbligherà a diminuire l'Energia Onirica quando non ne hai a disposizione, dovrà invece diminuire permanentemente il punteggio massimo di Resistenza dello stesso valore.

ABILITÀ

Possiedi due capacità speciali che potrai usare durante la tua avventura. Una di queste è fissa, mentre l'altra la potrai scegliere fra due: annotala nell'apposito spazio sulla Scheda del Peluche.

LEGAME EMPATICO: questa è l'Abilità che possiedi di base. Rappresenta il tuo legame con Alessandro e il suo Regno dei Sogni. Grazie al Legame Empatico, ogni volta che arriverai in una Zona della Mappa che non hai già visitato, guadagnerai automaticamente 1 punto di **Energia Onirica**.

CONOSCENZA DEI BRUTTI SOGNI: affrontare i propri nemici conoscendo i loro punti deboli è un bel vantaggio. Se scegli questa Abilità, ogni volta che dovrà affrontarne uno, puoi decidere di saltare di 5 paragrafi avanti o indietro. Se il testo che leggi non centra, significa che non hai particolari competenze contro quel nemico: torna al paragrafo da cui sei venuto, senza più poter utilizzare l'Abilità per questo combattimento, ma aggiungendo 1 punto di Energia Onirica. Altrimenti, il paragrafo che leggerai ti spiegherà come sconfiggere il tuo avversario più agevolmente. Non tornare al paragrafo da cui provieni e inizia il combattimento.

ARTIGIANALE: lo stato in cui è conservato Virgilio è strettamente collegato alla tua salute. Se scegli questa Abilità significa che il peluche è stato creato artigianalmente

e perciò ha resistito bene a tre anni di giochi con Alessandro. La tua **Resistenza** iniziale e massima è quindi pari a 12 anziché 10.

ATTACCHI SPECIALI

Combatti da millenni e la tua esperienza è senza pari ma, a causa della zampa inerte, anche il più semplice degli scontri potrebbe rivelarsi fatale. Fortunatamente, questi tre anni sono stati tranquilli e hai imparato ad utilizzare il corpo di Virgilio.

Hai sviluppato alcuni Attacchi Speciali per combattere i tuoi nemici. Sceglie tre dalla lista sottostante e trascrivili nell'apposito spazio sulla Scheda del Peluche. Ogni volta che sconfiggi un nemico, segna una croce nel primo spazio libero alla voce “Nemici Sconfitti”, sulla Scheda del Peluche. **Ogni volta che andrai a barrare una casella contenente la scritta “Nuovo Attacco”, scegli un altro Attacco Speciale e aggiungilo sulla Scheda del Peluche.**

COLPO TELLURICO (♂): salti a piedi uniti e, atterrando, generi un’onda d’urto che si propaga fino al nemico e lo danneggia, con la possibilità di stordirlo o sbilanciarlo.

ORECCHIE ROTANTI (♀♀): usando le orecchie come le pale di un mulino, colpisci l’avversario ripetutamente, senza dargli un attimo di tregua.

AFFONDO DENTALE (🦷): usi i tuoi grandi incisivi per mordere il nemico. Questo attacco, molto doloroso, potrebbe causare danni continuati nel tempo.

ARTIGLIO INFUOCATO (⚡): sfoderi gli artigli della zampa sana e, utilizzando un pizzico di Magia, causi un’esplosione quando colpisci l’avversario.

SCATTO LAMPEGGIANTE (⚡): corri incontro al nemico e, grazie allo slancio ed a una piccola dose di Magia, lo colpisci con una scarica elettrica.

ONDA TONANTE (()): urla a squarciagola e con la Magia trasformi l'onda sonora in onda d'urto, che travolge l'avversario, danneggiandolo e stordendolo.

COMBATTIMENTO

Difendere la Sfera non è un compito facile e i combattimenti sono all'ordine del giorno, anzi, della notte. Dovrai sconfiggere Spiritelli e Brutti Sogni affinché Alessandro possa dormire sonni tranquilli.

Quando ti troverai ad affrontare un nemico, il testo ne indicherà nome e punteggio di Resistenza.

Esempio: Nemico
Resistenza 10

Il combattimento si divide in **Scontri** e si svolge in questo modo:

- 1) Se possiedi l'Abilità "Conoscenza dei Brutti Sogni", puoi decidere di usarla. Vedi il paragrafo "Abilità" per maggiori dettagli.
 - 2) Trascrivi i vostri punteggi di Resistenza e la tua Energia Onirica nel "Registro di Combattimento". Cancella dal "Registro di Combattimento" gli Attacchi Speciali che non conosci. Scegli uno dei tuoi **Attacchi Speciali** e spunta il relativo simbolo alla prima riga del "Registro di Combattimento".
 - 3) Recati all'**Appendice 1 – 1° Scontro**, in fondo al racconto. Nella tabella che troverai, incrocia il nome del nemico che affronti con il nome dell'**Attacco Speciale** che hai scelto al punto 2. Nell'incrocio così ottenuto, troverai una breve descrizione di quanto accaduto e il risultato dello Scontro.

- 4) Puoi decidere di aumentare il danno causato all'avversario di 1 per ogni punto di **Energia Onirica** che vorrai sottrarre, fino a un massimo di 3. Sotrai i danni causati alla **Resistenza** del nemico. Se la sua **Resistenza** scende a zero o meno, hai vinto il combattimento. Se il nemico è ancora vivo, sotrai i danni subiti alla tua **Resistenza**. Se sei ancora vivo, passa al punto successivo.
- 5) Scegli uno dei tuoi **Attacchi Speciali** e spunta il relativo simbolo alla prima riga libera del "Registro di Combattimento". Non puoi scegliere lo stesso **Attacco Speciale** scelto nello Scontro appena concluso.
- 6) Recati all'**Appendice 2 – 2° Scontro**, in fondo al racconto, e procedi come al punto 3.
- 7) Puoi decidere di aumentare il danno causato all'avversario di 1 per ogni punto di **Energia Onirica** che vorrai sottrarre, fino a un massimo di 3. Sotrai i danni causati alla **Resistenza** del nemico. Se la sua **Resistenza** scende a zero o meno, hai vinto il combattimento. Se il nemico è ancora vivo, sotrai i danni subiti alla tua **Resistenza**. Se sei ancora vivo, passa al punto successivo.
- 8) Scegli uno dei tuoi **Attacchi Speciali** e spunta il relativo simbolo alla prima riga libera del "Registro di Combattimento". Non puoi scegliere lo stesso Attacco Speciale scelto nello Scontro appena concluso.
- 9) Recati all'**Appendice 3 – 3° Scontro**, in fondo al racconto e procedi come al punto 3.
- 10) Puoi decidere di aumentare il danno causato all'avversario di 1 per ogni punto di **Energia Onirica** che vorrai spendere, fino a un massimo di 3. Sotrai i danni causati alla **Resistenza** del nemico. Se la sua **Resistenza**

scende a zero o meno, hai vinto il combattimento. Se il nemico è ancora vivo, sotrai i danni subiti alla tua **Resistenza**. Se sei ancora vivo, torna al punto 5, e continua così finché tu o il nemico non sarete sconfitti.

Al termine di ogni combattimento, la tua Resistenza tornerà automaticamente al suo punteggio massimo.

MAPPÀ DEL REGNO DEI SOGNI

Il Regno dei Sogni è diviso in sette Zone contraddistinte, oltre che dal nome, da un **numero di paragrafo** e da una **casella vuota**. Ogni Zona può essere visitata **una volta soltanto**. Quando entri in una Zona per la prima volta, spunta la casella vuota per ricordarti che non potrai tornarci successivamente, quindi vai al paragrafo indicato.

La tua avventura inizia nella “Pianura Attrezzi”, al paragrafo 1. Quando il testo ti farà scegliere una nuova Zona da visitare, **devi scegliere la più vicina disponibile**. Nel caso in cui ci siano due o più Zone equidistanti, puoi decidere tu dove andare.

CODICI E OGGETTI

Durante il racconto, potrai trovare oggetti o sbloccare particolari eventi. In entrambi i casi, ti sarà indicato di annotare un determinato Codice. Ricordati sempre di segnarlo nell'apposito spazio sulla Scheda del Peluche.

NOTA SULLE IMMAGINI

Come avrai modo di notare, troverai delle “icone” durante la lettura. Alcune di queste servono come indicatore degli Attacchi Speciali, per una più rapida consultazione. Altre (quelle a fianco del numero di alcuni paragrafi e del nome dei nemici), hanno un significato che scoprirai più avanti. Ignorali, finché non ti verrà spiegato.

SCHEDA DEL PELUCHE

Energia Onirica	Resistenza	Abilità
	NB: Il punteggio di Resistenza torna al valore massimo alla fine di ogni combattimento!	1) Legame Empatico 2)

Attacchi speciali
1)
2)
3)

Nemici sconfitti	1	2*	3	4*	5	6*	7	8
------------------	---	----	---	----	---	----	---	---

*Nuovo Attacco

Codici e annotazioni

REGISTRO DI COMBATTIMENTO

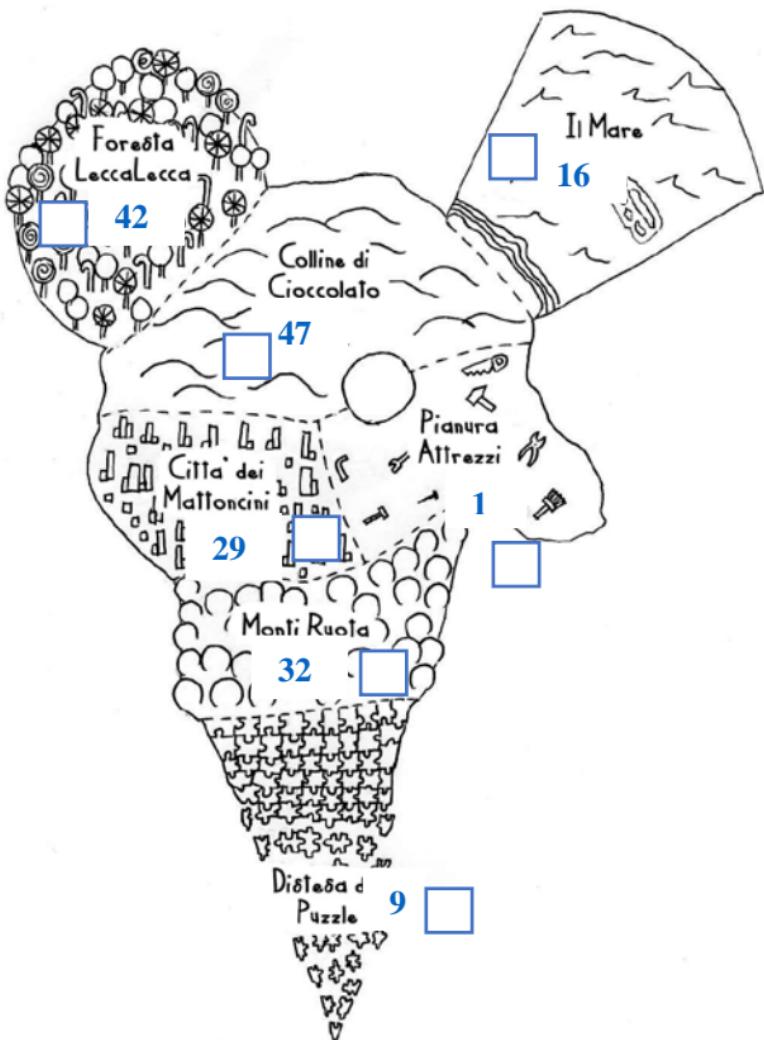
Scontri	Attacco speciale utilizzato	RN	RV	EO
1°				
2°				
3°				
2°				
3°				
2°				
3°				

RN: Resistenza del Nemico

RV: Resistenza di Virgilio

EO: Energia Onirica

Fai diverse copie della Scheda del Peluche e del Registro di Combattimento e usa quelle oppure utilizza una matita perché potresti giocare più di una volta a questa avventura.



1

Alessandro chiude gli occhi proprio mentre tu li apri. Ci vuole solo un momento per raccapazzarti: a terra, al posto dell'erba, spuntano chiavi inglesi e cacciaviti giocattolo. Sei in quella che tu chiami "Pianura Attrezzi", plasmata dalla passione del tuo Protetto per gli utensili. Nonostante sia così piccolo è dotato di buona manualità e spesso si offre di aiutare il Padre, quando si appresta ad aggiustare qualcosa.

Provi a muovere la zampa destra, ma ancora una volta non ce la fai. Sono passati tre anni e ormai ti sei quasi rassegnato... ma sperare non costa nulla. Trai un sospiro e t'incammini, espandendo i sensi, alla ricerca di intrusi. La Pianura è un posto tranquillo, ma ti è già capitato di trovarvi qualche Sbulifante sceso dalle Colline. Ad esempio, quella volta che stavi parlando con l'orsetto Tooh...

Ti volti di scatto muovendo le orecchie. Annusi l'aria per un paio di secondi e infine annuisci. Non molto distante da qui, ne sei certo, c'è uno Spiritello Dispettoso. Sicuramente si sta dirigendo verso la Sfera, con l'intento di agitare il sonno di Alessandro.

Prosegui rapidamente, annusando di quando in quando l'aria per avere la certezza di essere sulla strada giusta. Ti fermi soltanto quando lo riesci a vedere, tenendoti a distanza mentre pensi a come agire. Se credi sia meglio tendergli un'imboscata, diminuisci di 1 l'Energia Onirica e vai al **30**. Se invece pensi che non ne valga la pena, carica a testa bassa andando al **40**.

2

Il Gatto Rosso è la cosa che più al mondo terrorizza il tuo Protetto. Non sai come sia nata questa sua paura, ma l'Uomo Nero è un maestro nello sfruttare le debolezze altrui. Corri incontro ad Alessandro, che quando ti scorge, nonostante tutto abbozza un sorriso.

Una lacrima ti scorre lungo la guancia: non lo hai mai visto così scosso.

«Va tutto bene.» bisbigli, mentre lo stringi a te «Ci penso io a proteggerti.»

Alessandro annuisce, la sua testolina schiacciata sul tuo petto, mentre smette di piangere.

«Non ti vergogni a raccontare bugie ad un bambino?» ridacchia il Gatto Rosso, scuotendo la testa. Con un pizzico di Magia, crei un succhietto e lo porgi ad Alessandro, che ora è molto più tranquillo. Lui ti afferra un orecchio e se lo passa sugli occhi: «Gigi, tu puissa via Mao ‘Osso’ biascica, fiducioso.

«Forza Guardiano, facciamola finita!» esclama il Gatto Rosso, che nel frattempo stava girando in tondo.

Ti alzi e accetti la sfida. Forse è una tua impressione, ma ora non è più buio pesto come prima. Non hai paura, perché sai quello che c'è in palio. Aggiungi 3 punti di Energia Onirica e poi comincia il combattimento.

Gatto Rosso 
Resistenza 16

Non puoi usare l'Abilità Conoscenza dei Mostri, perché è la prima volta che combatti contro l'Uomo Nero. Se hai il Codice B2, ad ogni Scontro puoi sottrare 1 ai Danni Subiti, grazie all'Amuleto dei Pensieri Felici. Se possiedi il Codice D1, ad ogni Scontro aggiungi 1 ai Danni Causati, grazie all'aiuto di Spill.

Se vinci, vai al **15**.

3

Non sei il favorito, questo è sicuro. Il Serpente si muove più rapidamente di te ed è in un ambiente a lui congeniale. Sai benissimo che l'Onda Tonante  si propaga molto più rapidamente sott'acqua e questo è sicuramente un punto per

te. Superfluo dire che l'Artiglio Infuocato è praticamente inutile qui. Usare lo Scatto Lampeggiante ⚡ potrebbe essere difficile quanto pericoloso: le scariche elettriche danneggierebbero anche te. Il Colpo Tellurico 🌎, invece, potrebbe tornarti utile se riuscissi a trovarti sopra di lui. Mentre pensi a una strategia di battaglia, il Serpente Marino torna alla carica. Questa volta non solo riesci a scansarlo, ma lo colpisci ad un fianco sfoderando gli artigli.

Serpente Marino
Resistenza 13

Se vinci e hai già il Codice B1, segna il Codice B2 vai al **21**. Se vinci ma non hai il Codice B1, segna il Codice B2 e vai alla barriera corallina per riprendere fiato, proseguendo al **34**.

4 

Quando dai il colpo di grazia all'Incubo, il suo nitrito si trasforma in un urlo agghiacciante, ma sempre più debole man mano che il cavallo si smaterializza. La Fata fa capolino da dietro una tua spalla e trilla felice, eseguendo una piroetta in aria.

«Grazie, Guardiano!» esclama «Ti devo la vita, non lo dimenticherò.»

«Non importa, è il mio dovere.» rispondi, alzando le spalle. La Fata scuote la testa e continua: «So che questa è una notte cruciale per te e il tuo Protetto. Verrò con te e, se ce ne sarà l'occasione, mi sdebiterò.» Senza attendere risposta, ti svolazza attorno e poi si siede su una spalla.

Obiettare è inutile, le Fate sono esseri testardi.

«Come ti chiami?» le chiedi, mentre ti avvii verso nord.

«Io sono Spill, molto piacere.» risponde.

Segna il Codice D1 sulla Scheda del Peluche, quindi scegli sulla **MAPP**A una nuova Zona da visitare.

5

Con un sospiro di frustrazione, volti le spalle all’Omina. Ti dispiace per lei ma sei un Guardiano, il tuo Protetto ha la precedenza su tutto. Incurante delle urla degli abitanti della Città, ti lanci all’inseguimento del Sogno d’Oro con rinnovato vigore. Percorri le strade a tutta velocità, con la zampa malandata che ballonzola, intralciantoti i movimenti. Svolti a sinistra e ti fermi un istante, per annusare l’aria. Riparti, annuendo: sei sulla strada giusta. Continui così finché non arrivi alla periferia della Città e, finalmente, lo vedi. Il Sogno d’Oro sta fluttuando placidamente, incurante della tua fretta.

Non perdendo altro tempo, lo raggiungi e lo agguanti. Appena lo tocchi, il Sogno d’Oro rotea vorticosamente attorno alla zampa, per poi scomparire all’improvviso. Inizialmente ti senti rinvigorito, ma subito la sensazione svanisce. Un brutto presentimento si fa strada fra i tuoi pensieri. Man mano che ti dirigi verso il luogo dove hai lasciato l’Aspirapolvere, ti senti sempre più spostato, Quando finalmente ci arrivi, non solo non c’è più traccia del mostro, ma sono spariti due interi grattacieli.

Ti siedi a terra per riprendere fiato, ma sai che non ti riprenderai tanto presto. Questo è il lato negativo del Legame Empatico: se grossi parti del Regno dei Sogni svaniscono, tu sei il primo a pagarne le conseguenze.

Diminuisci di 2 punti l’Energia Onirica e annota sulla Scheda del Peluche che hai trovato un Sogno d’Oro. Se questo è il tuo terzo Sogno d’Oro, vai al **28**. Altrimenti scegli sulla **MAPP**A una nuova Zona da visitare.

6

Lo spazio angusto in cui sei costretto a combattere non ti è congeniale. Il Colpo Tellurico  è da evitare categoricamente, se non vuoi rischiare di battere la testa mentre salti. Anche gli attacchi che causano danno fisico risulteranno poco utili contro un avversario incorporeo come il Trogloglobo. L'esplosione di Artiglio Infuocato , se non altro, può essere efficace. Scatto Lampeggiante  e Onda Tonante , invece, sono le tue uniche possibilità di vittoria, sempre che tu riesca a colpirlo.

Mentre pensi ad una strategia vincente, il Trogloglobo ti piomba addosso. Una miriade di aghi sembrano pungerti la carne, mentre reprimi un urlo. Istintivamente riesci a colpirlo con una zampata e, quando la luce che emani lo attraversa, l'avversario emette un gemito freddo e rabbioso. “Sarà molto difficile vincere” pensi “ma se non riesco a batterlo, non ho alcuna speranza con l’Uomo Nero.” Sotrai 2 punti di Resistenza, quindi prosegui normalmente col combattimento.

Trogloglobo
Resistenza 13

Se lo sconfiggi, segna due croci, anziché una, alla voce “Nemici Sconfitti” sulla Scheda del Peluche. Quindi esci da qui e prosegui la tua ricerca nella Foresta, proseguendo al **26**.

7

Dai l'ultimo colpo allo Spiritello, che sparisce in uno sbuffo di fumo.

“Anche questo è bandito” pensi, appoggiandoti con la zampa buona al ginocchio. Lo Spiritello non è morto, semplicemente non potrà più entrare nel Regno dei Sogni di Alessandro.

Dopo aver ripreso fiato, continui il giro di perlustrazione. Nonostante sembri tutto a posto, non sei affatto tranquillo. Hai la netta sensazione di essere osservato, quindi muovi le orecchie e annusi l'aria a più riprese. All'improvviso cogli un movimento con la coda dell'occhio, ma quando ti giri tutto è tranquillo. Riprendi il cammino, ed eccolo, di fronte a te, l'Uomo Nero. Sapevi che questo momento sarebbe arrivato, tuttavia non sei affatto pronto ad affrontarlo.

Ti metti in guardia e per tutta risposta la malefica risata del tuo avversario risuona nella vallata: «Cosa pensi di fare, Guardiano?» ringhia «Non hai la minima speranza! »

Indietreggi, pensando a un modo per avere la meglio su di lui. L'Uomo Nero cambia forma, di nuovo la bestia che ti ha tranciato la zampa. Non appena vede la tua espressione inorridita, torna normale e scoppia a ridere: «Paura, eh? Posso sentirla nell'aria. Fortunatamente, oggi ho voglia di giocare... e non con te!» e, con un brusco movimento, si gira e scappa via.

“Ma cosa...?” pensi, ma poi capisci. Il terrore che ti attanaglia le membra sparisce, mentre ti getti all'inseguimento del nemico. L'Uomo Nero si sta dirigendo verso la Sfera.

Corri come non hai mai corso prima. Senti i muscoli chiedere pietà ma non dai loro importanza. Alessandro è in grave pericolo e ed è tuo compito difenderlo, anche se questo significa morte certa. La zampa penzolante intralcia i tuoi movimenti e la maledici una volta di più. Se il corpo di Virgilio fosse ancora integro...

Finalmente raggiungi la Sfera. L'Uomo Nero è ad un passo da essa e, non appena ti vede, la attraversa fino a sparire completamente. Raccogli le forze e corri incontro alla Sfera per oltrepassarne la superfì... “THUD!” cadi a terra, pancia all'aria. Ti rialzi e, con un nodo alla gola, ti rendi conto che la Sfera è diventata solida. Trai un profondo respiro, quindi ti appoggi ad essa chiudendo gli occhi e aggrottando la

fronte.

“Un Incantesimo di Confinamento!” è il tuo verdetto dopo un paio di minuti. Sai benissimo di non avere Magia sufficiente per spezzarlo, quindi non ti resta che trovare qualcosa in grado di farlo. E l'unica Magia abbastanza potente che puoi trovare nei paraggi, deriva dai Sogni d'Oro. Non sai dove poterli trovare esattamente, ma te ne serviranno almeno tre. L'unica buona notizia è che nella Sfera il tempo scorre più lentamente che nel Regno dei Sogni.

Scegli sulla MAPPA una nuova Zona da visitare.

8

Nuotando con regolarità, ti immagini nelle profondità marine. Il sole riesce a filtrare facilmente nell'acqua del Mare e, a differenza degli abissi reali, anche a diverse centinaia di metri dalla superficie si ha una buona visibilità.

“Non sembra ci siano Sogni d'Oro nei paraggi” pensi fra una bracciata e l'altra. Ti fermi e ponderi se vale la pena proseguire la ricerca quando, in lontananza, una luce compare dal nulla. Si sta dirigendo verso di te, a gran velocità. Assorto come sei nell'osservarla, ti accorgi a malapena che si tratta dell'appendice luminosa di una creatura mostruosa, che tenta di azzannarti. Scansi a fatica l'attacco e ti metti in posizione, pronto a combattere.

Identifichi l'essere in un Brutto Sogno, trasformatosi in serpente marino.

Serpente Marino 
Resistenza 15

Se vinci e hai già il Codice B1, segna il Codice B2 e vai al **21**.

Se vinci ma non hai il Codice B1, segna il Codice B2 e vai
continua

alla barriera corallina per riprendere fiato, proseguendo al **34**.

9

La Distesa del Puzzle è il posto più strano che tu abbia mai visto. Come dice il nome, è formata da migliaia di pezzi di puzzle. Tutti insieme compongono una miriade di immagini, ognuna un ricordo diverso della vita del tuo Protetto. Al contrario di tutte le altre, dove il sole è sempre presente, in questa Zona è notte. Il cielo è privo di luna ma ricoperto di stelle e nonostante non ci sia alcuna fonte di luce, ci si vede perfettamente. La Zona ha una forma triangolare e, man mano che si va verso sud, il territorio si “sfalda”, separandosi in isole sempre più piccole e distanti. Fra l’una e l’altra non c’è alcun mare, ma il cielo prosegue creando un vuoto simile allo spazio siderale.

Muovi le orecchie qua e là, alla ricerca di un Sogno d’Oro, ma non ne trovi traccia. Senti invece la presenza di qualcosa di malvagio, molto distante da qui. Inspiri, grattandoti il mento: sconfiggere un Brutto Sogno è pur sempre un tuo dovere, ma al momento hai una missione molto più urgente da compiere.

Se hai il Codice C2 (e quindi hai già perso troppo tempo cercando il Sogno d’Oro sui Monti Ruota), o se decidi che non vale la pena rischiare un combattimento senza un Sogno d’Oro come posta, scegli sulla [MAPPA](#) una nuova Zona da visitare.

Se invece vuoi comunque perlustrare la Zona, vai al **50**.

10

Scendi dalla collina sbracciandoti per farti notare da Tim e Gerry. Continui a chiamarli anche quando si accorgono di te e loro, per tutta risposta, riprendono a rincorrersi. Impieghi parecchio prima di raggiungerli e i due si fermano soltanto

quando ti ci pari davanti.

«Avete visto un Sogno d’Oro, qua attorno?» esordisci, senza troppe ceremonie.

Tim e Lerry si guardano un istante, sfoderano un sorriso a trentadue denti e annuiscono con forza.

«Bene, ditemi dove lo avete incrociato! Ho già perso troppo tempo con voi.» sostieni, agitando la zampa verso di loro.

Il topo indica il gatto, che estrae da chissà dove una sfera dorata. Quindi ce l’avevano loro! Che colpo di fortuna, una volta tanto. Tim, anziché porgerti il Sogno d’Oro, lo lancia e tu lo afferri al volo.

“Ma che razza di Sogno d’Oro è mai questo?” pensi, mentre rigiri la sfera nella zampa. «È troppo solido e pesante...» sostieni rivolto ai due, che se la ridono di gusto. Proprio in quel momento il “Sogno d’Oro” esplode con un forte boato, che ti fa perdere i sensi.

Ti risvegli dopo pochi minuti e di Tim e Lerry non c’è traccia. Non ti sei fatto nulla, si è trattato solo di uno scherzo, ma hai perso tempo prezioso. “Quei due me la pagheranno!” pensi, battendo una zampa a terra. Ora però hai problemi più urgenti... riuscirai a trovare il Sogno d’Oro?

Se cerchi verso la Città di Mattoncini, continua al **39**, se vai nei pressi della Sfera, prosegui al **17**.

11

Ti avvicini cauto alla grotta e appoggi la zampa sull’entrata. Sbirci all’interno: la luce filtra solo per pochi metri, quel tanto che basta per farti capire che non si tratta di una grotta, bensì di un tunnel. Non puoi certo proseguire alla cieca. Porti la zampa alla fronte e chiudi gli occhi. Inspiri profondamente e irrigidischi il collo. Infine concentri parte della tua Energia Onirica (sottraine 1 punto sulla Scheda del Peluche) sulla zampa, che si accende come una lampadina.

Annendo, ti addentri nel tunnel.

Dopo una decina di passi la galleria svolta a destra. Giri l'angolo e muovi le orecchie, guardingo. Subito capti la presenza di qualcosa di estremamente pericoloso. Mentre indietreggi di un passo, alzi la zampa per vedere meglio ma non noti nulla di strano. Socchiudi le palpebre e, lontano, scorgi un puntino nero. Ben presto però si ingrandisce... perché, qualunque cosa sia, si sta dirigendo verso di te ad alta velocità. Quando è più vicina capisci che è una specie di "palla" composta da centinaia di parti che si intersecano senza sosta. Il colore cambia continuamente, passando dal grigio al nero, a ritmo variabile. Comprendi che ha un diametro di almeno quaranta centimetri e che, soprattutto, non ha intenzioni amichevoli.

Con il cuore in gola, quando è ormai troppo tardi per fuggire, riconosci la "palla" per quello che è. Si tratta di un Trogloglobo, un Brutto Sogno capace di tormentare il sonno del peggiore dei criminali. Un essere come questo sarebbe un osso duro anche se avessi entrambe le zampe funzionanti e ora sei costretto ad affrontarlo.

Trogloglobo 
Resistenza 16

Se lo sconfiggi, segna due croci, anziché una, alla voce "Nemici Sconfitti" sulla Scheda del Peluche. Quindi esci di qui e continua la tua ricerca nella Foresta, proseguendo al **26**.

12 

La strada prosegue tortuosa e in forte salita. La zampa penzolante è un inutile fardello che sei costretto a portare, ma stringi i denti e continua l'avanzata. Quando proprio non ce la fai più, ti fermi e ricerchi il Sogno d'Oro. Ogni volta è sempre più vicino e ti consola il fatto che ogni passo che

compi ti avvicini alla metà.

Camminando perdi la cognizione del tempo. È passata un'ora? O forse due? L'unica cosa che importa è trovare al più presto il Sogno d'Oro. L'ultima volta che ti sei fermato era ormai vicino... la strada, dopo una curva a gomito, si apre in un piccolo altopiano. La strada prosegue al di là di questo, dritta, leggermente in discesa. Alla tua destra innumerevoli ruote formano il costone di una montagna. A sinistra, invece, l'altopiano termina con uno strapiombo profondo più di cinquecento metri.

Ti concedi un momento di riposo, prima di concentrarti sul Sogno d'Oro. Non appena muovi le orecchie, ti lasci scappare un'espressione di stupore. È proprio sotto di te! Ti sposti e, guardando in basso, compi tre giri su te stesso, ma non c'è alcuna traccia di lui. Trai un sospiro e ti costringi a calmarti. «E adesso?» pensi, digrignando i denti. Sbuffando, dai una fugace occhiata alla strada. Potrebbe condurti in capo al mondo! Eppure è così vicino... Improvvisamente, un'altra idea si fa largo fra i dubbi: «Potrei sempre scavare finché non lo trovo.» borbotti «Non dovrebbe volerci molto.»

Se vuoi proseguire sulla strada sperando che questa ti conduca al Sogno d'Oro, vai al **49**. Se invece scegli di scavare, prosegui al **22**.

13

Continuando a tenere d'occhio l'Incubo, scatti verso sud-est. Il puzzle si dirada e procedi balzando di pezzo in pezzo. Sei a metà strada quando, sbilanciato dalla zampa inerte, metti un piede in fallo. Solo grazie a un riflesso incondizionato riesci ad estrarre gli artigli e ad aggrapparti ad un'isola. Trattieni il respiro e pensi a come risalire, senza guardare in basso. Ondeggi lentamente avanti e indietro ma senza ottenere alcun miglioramento.

Non puoi sperare di cavartela senza utilizzare un po' di Magia.

Chiudi gli occhi e, per quanto possibile, ti rilassi. Subito le tue membra diventano più leggere, non di molto, ma quel che basta per permetterti di salire. Digrignando i denti, tendi allo spasimo i muscoli della zampa e, lentamente, ti sollevi sempre di più. Quando, due minuti dopo, riesci ad addentare il bordo del puzzle, puoi ritrarre gli artigli e aggrapparti meglio. Riesci così a rimettere piede sul puzzle, ma, ormai, dell'Incubo e della Fata non c'è traccia. Diminuisci di 1 punto l'Energia Onirica, quindi scegli sulla MAPPA una nuova Zona da visitare.

14

La Sfera non è molto distante ma i pendii che sei costretto ad attraversare mettono a dura prova la tua resistenza fisica. La collina che stai risalendo è particolarmente ripida ma perlomeno, quando arrivi sulla cima, la Sfera è vicina.

Socchiudi gli occhi e annusi l'aria: "Si, lo sento! È senz'altro qui vicino." pensi, mentre riprendi a correre. Nella foga, ruzzoli a terra e ti fermi soltanto dopo aver rotolato fino ai piedi del colle. Ti rialzi sporco di scaglie di cioccolata e ti ripulisci alla bell'e meglio con la zampa buona.

Sperando che non sia troppo tardi, fai un giro su te stesso... ed eccolo là! Il Sogno d'Oro sta fluttuando placidamente verso la Sfera. Sarebbe destinato ad Alessandro ma, con l'Incantesimo di Confinamento in atto, si schianterà sicuramente. Con un ultimo sforzo lo raggiungi e lo afferri. Appena lo tocchi, il Sogno d'Oro rotea vorticosamente attorno alla zampa, per poi scomparire all'improvviso.

Aumenta di 1 punto l'Energia Onirica e annota sulla Scheda del Peluche che hai trovato un Sogno d'Oro. Se questo è il tuo terzo Sogno d'Oro, vai al **28**. Altrimenti scegli sulla MAPPA una nuova Zona da visitare.

15

Con l'ultimo colpo, il Gatto Rosso si accascia a terra. Trai un sospiro di sollievo e non trattieni un'esultanza. Ma la tua gioia dura poco: è vero che il corpo del tuo nemico sta smaterializzandosi, ma al suo posto l'Uomo Nero, nella sua forma originale, sta comparendo. Nonostante il volto inespressivo, senti la sua rabbia investirti come un fiume in piena: «Guardiano!» sibila, mentre si avvicina fluttuando «Come hai osato? Tu non puoi niente contro il mio potere!» Non hai nemmeno il tempo di battere le ciglia che l'Uomo Nero è a due centimetri e ti colpisce allo stomaco.

Il pugno del tuo avversario, modificato magicamente in una lama nera, ti trapassa da parte a parte. Il freddo e la disperazione s'impadroniscono di te, mentre cadi a terra. La tua vita scivola via dal corpo di Virgilio ma, poco prima del grande buio, una voce, dolce come un raggio di sole, ti rimbomba nella testa: «Ricordati chi sei...» suggerisce «Ricordati chi sei...»

16



L'estate scorsa Alessandro e i suoi genitori sono andati in vacanza. Il tuo Protetto è rimasto così esaltato dalla maestosità del mare, che la notte successiva il Regno dei Sogni era completamente allagato. Dopo qualche tempo la situazione si è stabilizzata; il Mare ha preso la sua forma attuale ma questo ricordo ti fa sorridere ogni volta.

Ora la situazione è tutt'altro che divertente. Nuotare con un arto solo risulta molto difficile, per cui non hai mai esplorato a fondo il Mare. Fortunatamente la poca Magia che ancora possiedi ti permette almeno di respirare sott'acqua.

«Ora non ho più scuse» borbotti, mentre sguazzi sulla battigia.

Fai qualche bracciata per prendere confidenza, poi ti spingi al largo. “Potrei cercare nelle profondità” ponderi, ma qualcosa in lontananza attira la tua attenzione. Socchiudi gli

occhi: «Una barriera corallina? Quella non c'era due notti fa. Forse, fra i suoi anfratti, potrebbe nascondersi un Sogno d'Oro....»

Se vuoi fare una ricerca nella barriera corallina, vai al **34**. Se invece vuoi perlustrare le profondità del Mare, prosegui al **8**.

17

“Non ho un minuto da perdere, ne ho già sprecati troppi” pensi, mentre ti dirigi verso la Sfera. I pendii che sei costretto ad attraversare non facilitano il tuo compito, ma continui ostinato ad avanzare.

Giungi sulla cima di una collina particolarmente ripida e, con un sospiro di sollievo, ti accorgi di essere vicino alla Sfera.

Socchiudi gli occhi e annusi l'aria: “Si, lo sento! È senz'altro passato di qui.” esulti fra te, mentre riprendi a correre.

Arrivi a pochi metri dalla Sfera senza aver visto il Sogno d'Oro, ma ne percepisci l'odore. Segui la traccia e purtroppo i tuoi timori si rivelano fondati.

«Dannazione!» urli inutilmente. Sei arrivato troppo tardi: il Sogno d'Oro, destinato ad allietare il sonno di Alessandro, ha provato a varcare i confini della Sfera. Purtroppo l'Incantesimo di Confinamento non gli ha permesso di attraversarla. Il Sogno d'Oro si è schiantato sulla sua superficie, perso per sempre.

Non ti resta che rimboccarti le maniche e cercarne altrove: scegli sulla MAPPA una nuova Zona da visitare.

18

Sferri il colpo e sconfiggi l'Aspirapolvere, che stramazza e, rapidamente, si dissolve. L'unica traccia del suo passaggio è l'enorme buco nella parete del grattacielo. Ora che tutto è tranquillo, gli Omini accorrono per festeggiarti. La prima a

raggiungerti è quella che hai salvato poco fa: «Grazie, signor Guardiano, grazie!» esclama, con gli occhi lucidi «Il suo eroismo mi ha salvato la vita.» Annuisci cupo, non riuscendo a scacciare dalla mente che, in questo modo, hai perso il Sogno d’Oro che stavi inseguendo.

«Senza di Lei, mia moglie avrebbe fatto una brutta fine.» interviene un Omino. È vestito elegantemente, ha grossi baffi e una bombetta in testa. Lo riconosci: è il sindaco della Città dei Mattoncini «Se posso fare qualcosa, non esiti a chiedere.» prosegue.

Rincuorato, spieghi brevemente la situazione: «Non dica altro!» ti interrompe, quindi si rivolge alla folla assiepata attorno a voi: «Avete sentito, no? Frank, Jimmy, prendete l’elicottero! Eric, Paul! Le motociclette. Artie, Larry...»

Appena gli Omini vengono nominati spariscono nei vicoli e, in men che non si dica, eccoli di ritorno alla guida del veicolo richiesto dal sindaco: «Guardiano, salti sul camion dei pompieri. Il Sogno d’Oro non ci sfuggirà.»

Perlustri la città con una dozzina di pattuglie. Ben presto una voce gracchiante proviene dalla ricetrasmettente: «Eccolo, l’abbiamo trovato!»

«Dove, dove?» chiedi, scuotendo furiosamente la radiolina. «È vicino al centro commerciale.» spiega la voce, mentre il pilota compie una brusca sterzata.

Trascorrono attimi che sembrano ore, quando finalmente il veicolo si ferma. Appena scendi, senti la traccia del Sogno d’Oro: «È nelle vicinanze!» esulti mentalmente.

Ed infatti eccolo fluttuare proprio di fronte a te, una decina di metri più in là. Corri a prenderlo e, quando lo tocchi, il Sogno d’Oro rotea vorticosamente attorno alla zampa, per poi svanire.

Aumenta di 1 punto l’Energia Onirica e annota sulla Scheda del Peluche che hai trovato un Sogno d’Oro. Se questo è il tuo terzo Sogno d’Oro, vai al **28**. Altrimenti scegli sulla [MAPPA](#) una nuova Zona da visitare.

19

Fai comparire una spada di luce purissima e le fai fare una piroetta. L’Uomo Nero indietreggia e tu ne approfitti per sferrare l’attacco. Il nemico para abilmente i tuoi colpi, ma non riesce mai a contrattaccare. Man mano che il combattimento prosegue, saltate da un lato all’altro della cameretta, con Alessandro che applaude divertito dalle tue gesta.

La felicità rende l’Uomo Nero ancora più debole, quindi lo incalzi con maggiore impeto. Quando finalmente lo costringi in un angolo, sibila: «Hai vinto per questa volta, ma la mia vendetta sarà atroce!»

«Ti aspetterò.» gli rispondi, quindi lo trafiggi senza alcun rimorso.

Non appena l’Uomo Nero sparisce, trai un sospiro di sollievo. Non solo è tutto finito, ma hai riacquistato i tuoi pieni poteri: da ora in avanti sarà molto più facile compiere il tuo dovere. Nel frattempo Alessandro ti ha raggiunto e, dopo essersi letteralmente tuffato addosso a te, ti abbraccia forte una zampa . Gli accarezzi la testa, mentre ti godi questo momento.

«Ora devo andare» lo interrompi a malincuore «Devo fare la mia ronda.» Alessandro fa per protestare ma sorridi rassicurante: «Ci vediamo al tuo risveglio. Fai tanti Sogni d’Oro.»

Te ne vai dalla Sfera col cuore più leggero che mai. Il tuo è un compito è duro, ma l’affetto del tuo Protetto è il miglior premio che tu possa ottenere.

Ora che hai terminato l’avventura, all’Appendice 4 puoi trovare regole alternative per una nuova esperienza di lettura!

20

Vedendo il tuo Protetto in quelle condizioni, l’ira monta dentro di te. Con un urlo ti fiondi contro il Gatto e tiri

artigliate alla cieca. L’Uomo Nero non sembra affatto impressionato e, nonostante la mole, schiva con facilità ogni tuo colpo.

«Tutto qui, quello che sai fare, Guardiano?» ti schernisce, con voce stridula.

Continui ad attaccare, incurante della fatica e del fiatone, e finalmente riesci andare a segno. Il sorriso ti si spegne sulle labbra quando capisci che invece l’attacco è stato parato.

«Ora, se hai finito, tocca a me...» miagola divertito il Gatto Rosso, che alza la zampa e la cala inesorabile.

Se hai il Codice D1, vai al **27**, altrimenti vai al **45**.

21

Avvisi gli abitanti della barriera corallina che hai sconfitto il Mostro Marino e tutti esplodono in grida di gioia. Ti offrono di diventare un membro onorario del loro gruppo, battezzandoti “Pesce da Lenza”, ma li avvisi che non hai il tempo di partecipare alla cerimonia. Spieghi brevemente dell’apparizione dell’Uomo Nero e, quando lo nomini, il silenzio cala fra i pesci.

«Arrivederci amici» li saluti «Alla prossima!»

Fai qualche bracciata ma vieni richiamato da Remo: «Ehi, Guardiano!» esclama, mentre nuota insicuro verso di te. Ti accorgi soltanto ora che ha una pinna più piccola dell’altra, ma quello che attira la tua attenzione è una collana che tiene in bocca.

«Tieni, Guardiano» dice, mentre prendi la catenella. Vi è appeso un ciondolo «È un Amuleto di Pensieri Felici... pensiamo ti servirà, se affronterai l’Uomo Nero.»

Annuischi deglutendo a fatica e, colmo di riconoscenza, saluti nuovamente i pesci che ti augurano buona fortuna. Scegli sulla Mappa una nuova Zona da visitare.

Ti accovacci e tasti il terreno: “Non sarà facile scavare nella gomma” pensi, mentre ti gratti il mento. Estrai gli artigli e li affondi a terra. Con uno strattono riesci a fare quattro solchi paralleli, profondi una decina di centimetri, e grossi trucioli si formano dietro i tuoi unghioni. Ripeti la stessa operazione, ma perpendicolarmente e quattro “X” indicano il punto dove scavare.

«Non posso proseguire così» borbotti ansimante, dopo dieci minuti di lavoro ininterrotto. Rivoli di sudore ti scorrono lungo la schiena ma il buco che hai fatto è profondo appena un metro. Prendi così la decisione di aggiungere un po’ di Magia alle tue artiglie. I risultati si vedono subito: tagli la gomma come un coltello caldo taglia il burro. Continuando a scavare, scendi sempre più in basso e presto la luce non è più abbastanza. Concentri quindi parte della tua Energia Onirica sulla zampa e un bagliore soffuso rischiara il tunnel. Infine, i pezzi di gomma tagliati iniziano ad essere troppi e limitano i tuoi movimenti: con un gesto circolare della zampa li fai sparire.

Prosegui così senza sosta, mantenendo un buon ritmo, per circa mezz’ora. Ti stai giusto chiedendo per quanto tempo ancora dovrà scavare quando sfondi l’ultimo strato di gomma. Dai ancora qualche colpo e sbirci nel foro che hai fatto. Si tratta di una rientranza nella montagna, che da sopra non avevi visto. Una strada conduce verso il fianco della montagna e, soprattutto, un Sogno d’Oro fluttua placidamente a pochi metri da te! Allarghi freneticamente il buco e salti giù, quindi afferri la sfera dorata. Quando la tocchi, rotea vorticosamente attorno alla zampa, quindi svanisce. Assorbire il Sogno d’Oro ti rinfranca, ma la Magia spesa per trovarlo è di gran lunga maggiore a quella che hai guadagnato. Diminuisci di 3 punti l’Energia Onirica.

Annota sulla Scheda del Peluche che hai trovato un Sogno d’Oro. Se questo è il tuo terzo Sogno d’Oro, vai subito al **28**. Altrimenti se hai già il Codice C1, cancellalo e segna al suo

posto il Codice C2, quindi scegli sulla Mappa una nuova Zona da visitare.

23

Apri di scatto gli occhi. Non solo non sei morto, ma il dolore è passato del tutto. Ti rialzi e il pianto disperato del tuo Protetto cessa di colpo, mentre l'Uomo Nero si gira lentamente verso di te: «Non è possibile. Io ti ho ucciso!» sibila.

“Che diamine è successo?” pensi. L’ultima cosa che ricordi è quella voce melodiosa nella testa... ma certo! Era l’Omino del Sonno, non puoi sbagliare. Sei Ventitré, il suo Guardiano più anziano ed è intervenuto per salvarti. Ora realizzi l’entità di quanto accaduto: con gli occhi spalancati, alzi la zampa destra e la giri più volte, ne estrai le unghie, la accarezzi.

Alessandro si rigira nel proprio letto. Un terribile incubo lo stava tormentando, ma ora non più. Virgilio è il più forte di tutti. Virgilio scacerà sicuramente ogni minaccia, proteggendo i suoi Sogni. Inconsciamente, lo stringe a se, sorridendo.

La Magia scorre improvvisamente nel tuo corpo, una sensazione dimenticata in questi ultimi tre anni, un fiume in piena pronto per essere scatenato.

Se, grazie ai tuoi poteri ritrovati, vuoi passare al contrattacco, vai al **33**. Se invece vuoi creare un’impenetrabile bolla di luce per poter parlare con Alessandro, continua al **48**.

24



Corri giù per la collina e, urlando a squarciagola, riesci a farti sentire dal dinamico duo. Quando li raggiungi, inciampi e rimani in piedi per miracolo. I due si scambiano

un'occhiata, poi ti guardano sollevando un sopracciglio. Respiri così affanosamente che Tim ti passa un braccio sopra la spalla e ti aiuta a sedere. Lerry ti porge un pezzo di cioccolato e ti da una pacca sulla spalla. Fra un boccone e l'altro racconti loro la situazione, quindi chiedi se hanno visto un Sogno d'Oro nei dintorni. Appena lo nomini, i due amici annuiscono energicamente. Il topo esorta a rialzarti, mentre il gatto, gesticolando furiosamente, indica la Sfera. Stringendo i denti, ti rimetti in piedi. Indugi un momento per ringraziarli dell'informazione, ma Lerry ti tira per una zampa mentre Tim ti spinge per farti partire. A quanto pare non hai tempo da perdere. Corri con rinnovata energia, grazie anche al cioccolato che hai mangiato, in direzione della Sfera.

Aumenta di 1 punto l'Energia Onirica, quindi vai al **14**.

25

«Forza, Alessandro.» dici all'improvviso «Tocca a te sconfiggere l'Uomo Nero.»

Il tuo Protetto spalanca gli occhi, mentre l'Uomo Nero ride di gusto: «Cosa può fare un moccioso di tre anni che possa preoccupare ME?»

Ti inginocchi e metti le zampe sulle spalle del bimbo: «Alessandro, non è difficile. Ci sono qui io. Tu devi solo fare una cosa. La devi fare tu, perché a me non è permesso. Devi soltanto arrivare all'armadio ed aprirlo.»

L'Uomo Nero grida e si agita, ma tu prosegui: «Se ci riesci, quel brutto mostro verrà risucchiato al suo interno e non lo vedrai mai più.»

Alessandro guarda di sfuggita l'anta dell'armadio: «Noi là tutti due.» dice, tirandoti per una zampa.

«No, non posso. Devi farlo tu.» rispondi a malincuore.

Dopo un'eternità, Alessandro muove il primo passo verso l'armadio. L'Uomo Nero gli si para subito davanti e, trasformatosi in un grosso serpente, gli sibila contro. Il

bimbo corre da te e affonda la testa nella tua pelliccia. Lo accarezzi, lasciando che si sfoghi, quindi lo guardi negli occhi: «Hai visto? Non ti ha fatto nulla, solo uno spavento. Lui non può toccarti, può solo farti paura. La prossima volta dagli un pugno sul naso!»

Alessandro ride di gusto e non perde tempo: si stacca da te e corre all'attacco. Agita il piccolo pugno verso l'Uomo Nero, che si ritrasforma e scappa via, inseguito dal bimbo. La scena ti strappa un sorriso: Alessandro ti mancherà, come ti mancano tutti i bambini di cui sei stato il Guardiano.

«Alessandro!» gridi «L'armadio!» il tuo Protetto sbuffa, ma obbedisce e vi si avvicina.

Nel momento in cui afferra la maniglia, l'Uomo Nero lancia un «Noooooooo!» disperato, ma ormai è troppo tardi. Non appena l'anta viene aperta, un forte vento invade la cameretta. L'Uomo Nero si aggrappa ad una tenda, trasforma i suoi arti in uncini e li affonda nel pavimento, ma è tutto inutile. Urla, strepita, ma alla fine si deve arrendere. Inesorabilmente, viene risucchiato verso l'armadio, l'anta si richiude con forza e un silenzio assordante cala nella stanza. Alessandro ti guarda, raggiante. «Ben fatto!» esclami orgoglioso, una lacrima ti riga il viso.

Mentre lo abbracci, imprimi nel cervello il suo volto, perché non lo rivedrai mai più. Il tuo Protetto ha sconfitto l'Uomo Nero, il più malvagio degli esseri onirici: a che gli serve, ora, un Guardiano?

Hai compiuto la tua missione. Appena Alessandro si sveglierà, verrai prelevato dal corpo di Virgilio. Quindi dovrà metterti in fila per essere Trasferito in nuovo Peluche. Ora che hai terminato l'avventura, all'Appendice 4 puoi trovare regole alternative per una nuova esperienza di lettura!

profondo della Foresta. Continuare alla cieca non ha molto senso, perciò ti dirigi verso un luogo che conosci: una radura dove poterti ripulire e, soprattutto, captare il Sogno d’Oro. Quando raggiungi il posto, usi un pizzico della tua Magia per far sgorgare dell’acqua dalla zampa buona e così lavarti alla meglio.

Ti scrolli per asciugare la pelliccia e, infine, ti concentri. Il cuore ti balza in petto: senti subito la presenza di un Sogno d’Oro nei dintorni, ma anche qualcosa di oscuro che lo minaccia. Senza perdere altro tempo, ti inoltri nel fitto della Foresta, incurante dello zucchero che ti cola dappertutto: se un Sogno d’Oro sta per troppo tempo vicino ad un Brutto Sogno, viene corrotto e perde ogni potere benefico.

Sei così assorto in questi pensieri da non accorgerti che, improvvisamente, una radura più grande della precedente si apre davanti a te. Nel mezzo un enorme Lupo Cattivo ti osserva coi suoi occhi iniettati di sangue. Tiene il Sogno d’Oro schiacciato fra gli artigli e ti sembra quasi di sentirlo soffrire. Il pelo irsuto gli si rizza sulle spalle mentre si erge sulle zampe posteriori. Con passi misurati si avvicina a te, per poi scattare all’attacco senza preavviso.

Lupo Cattivo 
Resistenza 15

Se vinci, prosegui al **46**.

27

Chiudi gli occhi in attesa del colpo, che però non arriva. Osi socchiuderne uno: l’attacco è stato deviato da uno scudo di luce. È Spill che, volata fra te e il Gatto Rosso, ti protegge col suo corpo e la sua Magia. Un’altra zampata cala ma nuovamente rimbalza contro lo scudo.

Il nemico lancia un urlo che rimbomba nel vuoto della Sfera e, questa volta, riesce ad abbattere la Fata. Spill viene

sbattuta a terra come un insetto colpito da una paletta e rimane esanime, mentre il Gatto sogghigna soddisfatto. Ti affretti a soccorrerla e la prendi nella zampa. Spill sta già scomparendo, ma riesce ad abbozzare un sorriso: «Ora ho saldato il mio debito...» dice, con un filo di voce prima di svanire del tutto.

«Ed ora a noi due, Guardiano!» miagola il Gatto, attirando la tua attenzione. Ora non devi vincere solo per salvare Alessandro, ma anche per vendicare la povera Spill.

Gatto Rosso 
Resistenza 16

Non puoi usare l'Abilità Conoscenza dei Mostri, perché è la prima volta che combatti contro l'Uomo Nero. Se hai il Codice B2, per ogni Scontro puoi sottrarre 1 ai Danni che Subisci, grazie all'Amuleto dei Pensieri Felici.

Se vinci, vai al **15**.

28 

Perdendo meno tempo possibile, corri verso la Sfera. La raggiungi ansimante ma carico di determinazione. L'Incantesimo di Confinamento è ancora presente ma, questa volta, sai come passare. Socchiudi gli occhi e richiami mentalmente i tre Sogni d'Oro, che compaiono attorno alla tua zampa sinistra. Carichi il colpo e sferri una zampata proprio mentre i Sogni si uniscono tra loro. Un lampo di luce accecante scaturisce dal punto dove hai colpito la Sfera e, quando tutto torna alla normalità, ne tasti la superficie.

“Ora riesco a entrare!” esulti. Centimetro dopo centimetro, entri nella Sfera, pronto alla resa dei conti.

L'interno della Sfera, solitamente così colorata, oggi è completamente buia. L'Uomo Nero sta prendendo il

sopravvento e i sogni di Alessandro ne risentono. Non vedi nulla, quindi non puoi far altro che camminare. Aumenti sempre di più il passo, con una brutta sensazione che ti attanaglia lo stomaco. Nonostante ti sia fermato più volte ad ascoltare, non hai sentito altro che il tuo respiro. Continui per quella che sembra un'eternità finché, in lontananza, compaiono due puntini.

Acceleri l'andatura e, quando sei abbastanza vicino, hai un sussulto: un Gatto gigantesco, rosso come il fuoco, rizza il pelo e graffia l'aria e fa dei miagolii così forti e stridenti da metterti i brividi. Poco più in là Alessandro, in piedi, singhiozza coprendosi il viso con le manine.

Se non vuoi perdere tempo e attaccare l'Uomo Nero in forma di Gatto, vai al **20**. Se invece vuoi correre a consolare il tuo Protetto, continua al **2**.

29

La Città di Mattoncini è, come sempre, brulicante di vita. Costituita da una miriade di case, è abitata dagli Omini: esseri di plastica in tutto simili ad una persona normale. Hanno sempre mille faccende da sbrigare ma, al tuo passaggio, tutti salutano cordialmente. Sei molto rispettato tra di loro e molto spesso ti fermano per farsi raccontare storie sul "Mondo di Fuori".

Oggi, fortunatamente, nessuno ti disturba mentre perlustri la Città. Sei già stato qui molte volte, ma è sempre uno spettacolo. I grattacieli costeggiano imperiosi i fianchi della strada: ogni mattoncino che li compongono ha tonalità diversa e ciascun edificio è formato da centinaia di mattoncini. Un caleidoscopio di colori che però oggi non hai tempo di ammirare.

Muovi le orecchie e ti balza il cuore in gola: "Eccolo! Ce n'è uno!" esulti mentalmente. Segui la traccia per qualche minuto, correndo nei vicoli della Città. Non riesci a capire quanto sia vicino il Sogno d'Oro, ma sei deciso a non fartelo

sfuggire. Giri l'angolo e ti ritrovi su una delle strade principali.

«È andato di là...» borbotti, ma, prima di proseguire, un urlo ti fa trasalire. «Proviene dal quel vicolo» pensi. Ti avvicini in punta di zampe e una specie di ululato, ma molto più profondo, riempie l'aria. Metti da parte la cautela e aumenti il passo, fino a girare l'angolo.

Un enorme aspirapolvere, ecco la fonte di quel baccano, sta risucchiano i mattoncini del grattacielo più vicino. Un'Omina, aggrappata ad una porta per non essere aspirata, ti vede: «Guardiano! Aiutami ti prego...» esclama, mentre i cardini stanno cedendo.

“Accidenti e ora?” Se combatti il Brutto Sogno potresti perdere le tracce del Sogno d’Oro. D’altra parte, abbandonare l’Omina al suo destino non è un’opzione che ti va molto a genio.

Se vuoi combattere l’aspirapolvere, vai al **41**, se vuoi inseguire il Sogno d’Oro, prosegui al **5**.

30

Anche se sei a corto di Magia, qualche piccolo trucchetto lo riesci ancora a fare. Chiudi gli occhi, ti sforzi per diventare tutt’uno col Regno dei Sogni e, lentamente, il tuo corpo sbiadisce. Silenziosamente ti avvicini allo Spiritello che non si accorge della tua presenza. Anticamente questa creatura era una Fata, lasciatasi corrompere dalle forze della Notte. Si sta pulendo tranquillamente le unghie coi suoi dentini aguzzi, ignara del pericolo che corre.

Una frazione di secondo prima di ricomparire cali la zampa sulla sua testolina, quasi conficcandola al suolo.

Lo Spiritello, ancora intontito, sputacchia del terriccio e si mette in guardia.

Segna il Codice A1.



Se vinci, vai al **7**.

31

La forma del Lupo Cattivo è quella più comune fra i Brutti Sogni. Ne hai combattuti a centinaia e sai che non hanno particolari resistenze. Se la difesa non è il loro forte, così non si può dire dell'attacco: dovrà stare attento ad usare sempre i colpi che ti garantiranno la maggior copertura possibile, se non vuoi subire troppi danni.

Lupo Cattivo
Resistenza 15

Se vinci, prosegui al **46**.

32



Ogni volta che metti piede nei Monti Ruota, stenti a credere che sia davvero parte del Regno dei Sogni di Alessandro. Con la sua fervida immaginazione, il tuo Protetto ha creato un territorio montuoso fatto di strade tortuose, picchi e avvallamenti. Il tutto composto da migliaia e migliaia di copertoni, ammassati uno sull'altro.

Prendi una ripida strada e la segui per qualche minuto, fermandoti di tanto in tanto sia per riposare che per muovere le orecchie. Non senti la presenza di alcun Sogno d'Oro, così continui finché non raggiungi un passo fra due montagne di ruote. Appena lo attraversi, la strada prosegue pianeggiante per qualche metro e, dopo uno stretto tornante, scende decisa verso una larga vallata che si apre sotto di te. «C'è del movimento laggiù.» borbotti, socchiudendo gli occhi. Arrivi nella valle prima di capire di chi si tratta. Sono

le due macchine Fulmine McKing e Cicchetto, intenti a praticare il loro passatempo preferito: si avvicinano di soppiatto ai trattori addormentati, suonano il clacson e osservano i bestioni accelerare fino a impennare.

Mentre sorridi alla scena, muovi nuovamente le orecchie e, questa volta, percepisci la flebile presenza di un Sogno d'Oro. Inclini la testa e ti gratti il naso. Hai due possibili vie per raggiungerlo: direttamente, scalando la montagna di ruote che incombe alla tua destra, oppure proseguire sulla strada che stai percorrendo, rischiando però di ritrovarti in una valle parallela a quella dove si trova il Sogno d'Oro.

Se vuoi scalare le ruote, vai al **37**, se vuoi seguire la strada, continua al **12**.

33

L'Uomo Nero si lancia all'attacco, la spada balena, nera come la notte che vi circonda, ma questa volta materializzi uno scudo di pura luce al tuo avambraccio. La tua esperienza millenaria e la potente Magia di cui disponi ti permettono di parare senza problemi ogni suo colpo.

Per la prima volta il tuo nemico indietreggia, mentre una spada, sfavillante come l'alba, compare alla tua zampa destra.

«E ora vediamo chi fa veramente paura.» borbotti, mentre avanzi verso l'Uomo Nero.

Senza fiatare, meni due rapide stoccate. Il tuo avversario le devia con fatica, trasforma l'altro braccio in una tremenda ascia bipenne e la cala con forza. La schivi, scartando a destra, e con una piroetta ti porti dietro l'Uomo Nero. Sbatti lo scudo sulla sua testa, ma, prima che tu riesca ad allontanarti, riesce a graffiarti il petto con un fendente.

Vi girate attorno per un momento, in cerca di un punto debole nelle vostre difese, quindi tornate nuovamente a combattere. Subisci una ferita ad una zampa ma stringi i denti e attacchi con rinnovato fervore. L'Uomo Nero para un

colpo, poi un altro, ma al terzo compi una finta che lo sbilancia. Conficchi la spada nel petto dell'avversario, che si immobilizza e cade a terra.

Ti fermi al suo fianco e trai un sospiro di sollievo: hai vinto, l'incubo è finito. Guardi Alessandro e gli fai un sorriso rassicurante... che ti muore sul volto quando senti il freddo metallo trapassarti le carni. Ti inginocchi, bocconi, ma il freddo si sta impadronendo di te. L'Uomo Nero si esibisce in una risata sguaiata, che ben presto si trasforma in una tosse rauca. Quindi si smaterializza, sconfitto: almeno non potrà più tormentare i sogni del tuo Protetto. Alessandro accorre in tuo soccorso: «Tu via no!» piange.

Allunghi una zampa e gli accarezzi il volto: «Addio, Alessandro.» sussurri. Contento per essere riuscito a salvarlo ma rammaricato per non poterlo più proteggere in futuro, lo ammiri per l'ultima volta, quindi chiudi gli occhi per sempre.

Ora che hai terminato l'avventura, all'Appendice 4 puoi trovare regole alternative per una nuova esperienza di lettura!

34

Raggiungi la barriera con il fiato corto. Mentre ti prendi un momento per riposare, orienti le orecchie in tutte le direzioni ma non capti la presenza di alcun Sogno d'Oro.

“Mi sa che ho soltanto perso tempo, venendo qui.” pensi
“Comunque, ormai è meglio controllare.”

Nuoti per qualche minuto fra coralli e anemoni. Purtroppo di Sogni d'Oro nessuna traccia, riusciresti a sentirne l'aura. Al tuo passaggio miriadi di pesci sbucano da anfratti nella roccia. Tutti ti osservano con riverenza, riconoscendoti come il Guardiano. Soltanto un piccolo pesce pagliaccio ha il coraggio di parlare: «Ecco il Guardiano. Lui ci salverà!» esclama eccitato.

«Su, Remo, lascialo in pace.» lo redarguisce un altro pesce

pagliaccio, probabilmente il padre «Lui ha il compito di proteggere Alessandro e soltanto lui.»

Remo corrucchia la fronte e fa tremare il suo labbro inferiore, quindi ti affretti a dire: «Amici, un momento. Se posso fare qualcosa per voi, ditemelo pure.»

È un pesce chirurgo ad intervenire: «Un Serpente Marino abita le profondità del Mare.» annuncia con voce stridula «Se lo sconfiggerai te ne saremo per sempre grati.»

«Un Serpente Marino, eh?» rifletti, mentre gli altri pesci ti incitano a intervenire.

Se hai il Codice B2, vai immediatamente al **21**. Se non ce l'hai, puoi decidere di aiutare gli abitanti della barriera corallina. Alcuni di loro verranno con te per darti una mano a sconfiggere il mostro. Segna il codice B1 e prosegui al **8**. Altrimenti puoi andartene dal Mare lasciando inascoltate le richieste dei pesci. Scegli sulla Mappa una nuova Zona da visitare.

35

Gli Spiritelli Dispettosi sono creature piccole e agili. Le ali li rendono temibili ed è imperativo evitare che si librino in volo: in picchiata riescono a raggiungere una velocità tale da risultare quasi imprendibili. Ovviamente sono praticamente immuni al Colpo Tellurico  a meno che non siano inchiodati a terra. Se riesci a colpirlo con lo Scatto Lampeggiante , potrebbe subire molti danni dalla scarica elettrica che genererài.

Spiritello Dispettoso
Resistenza 10 (7 se hai il Codice A1)

Se vinci, vai al **7**.

36

Il Brutto Sogno che stai affrontando ha preso la forma di un aspirapolvere non a caso: Alessandro lo teme, perché la Madre lo minaccia spesso di risucchiare i giochi che trova a terra. Il tuo Protetto, intimorito, si affretta a mettere tutto a posto. Quindi si arrampica sul divano per guardare con diffidenza quella diavoleria, che fa tutto quel rumore.

Dovrai innanzitutto stare attento a non venire risucchiato: usando attacchi veloci, come Orecchie Rotanti  e Scatto Lampeggiante  non dovresti preoccuparti di ciò. Affondo Dentale  potrebbe risultare poco utile, a causa della corazza del nemico. Artiglio Infuocato  invece, grazie al fuoco sprigionato, sarà senz'altro efficace. Onda Tonante  , a causa del baccano che fa l'Aspirapolvere, causerà sicuramente meno danno del normale.

Aspirapolvere Gigante
Resistenza 16

Se vinci, vai al **18**.

37

Ti sfreghi la zampa sul torace e, con un salto, ti aggrappi più in alto che puoi. Con l'aiuto delle zampe posteriori, ti inerpichi sulla catasta di ruote. Ripeti la cosa una, due, dieci volte, salendo sempre di più. Fortunatamente gli appigli sono solidi come roccia, ma la catasta di ruote è così ripida che hai ben presto il fiatone. La zampa buona ti duole e maledici per l'ennesima volta quella inferma. Ti sporgi un momento: a occhio e croce avrai fatto un centinaio di metri, ma quel che è peggio è che ne hai ancora da fare almeno cinque volte tanti. "Che razza di idea mi è venuta?" pensi, mentre riprendi la scalata.

Impieghi un'ora a raggiungere la vetta. Ora non solo hai il fiatone, ma le zampe ti tremano per lo sforzo. Mentre riposi

ne approfitti per cercare il Sogno d’Oro e scopri che non hai fatto molti progressi. Di fronte a te, decine di picchi circondano l’orizzonte: “Sarebbe da pazzi scalarli uno ad uno finché non trovo il Sogno d’Oro.” sbuffi. Alla fine, quindi, decidi di scendere il costone della montagna e proseguire sulla strada. L’operazione richiede tempo e più di una volta rischi di cadere. Sei costretto a usare un paio di volte un po’ di Magia per evitare di finire sfracellato. Quando tocchi il suolo, sei ricoperto di abrasioni e ti inginocchi, stremato.

Diminuisci di 2 punti l’Energia Onirica, segna il Codice C1 e vai al **12**.

38

Con la zampa destra penzolante, ti lanci all’inseguimento dell’Incubo. Non è un’impresa facile: devi fare attenzione ai buchi, sempre più frequenti, e perciò non riesci a guadagnare terreno. Stai per gettare la spugna quando ti viene in mente la soluzione. Ti fermi e metti la zampa sinistra sulla fronte e, concentrandoti, mandi un messaggio telepatico alla Fata (diminuisci di 1 punto l’Energia Onirica). L’esserino non risponde, ma fa quello che gli hai chiesto: compie un’ampia curva e vola nella tua direzione.

Appena ti raggiunge si nasconde dietro di te. L’Incubo si ferma nel cielo, a pochi metri, osservandoti furibondo. L’essere si impenna scuotendo zoccoli e testa, quindi si lancia al galoppo con un nitrito.

Incubo 
Resistenza 17

Se vinci, vai al **4**.



Man mano che ti avvicini alla Città di Mattoncini, le colline diventano meno pronunciate e i contorni deli grattacieli più nitidi.

Mentre annusi l'aria in cerca del Sogno d'Oro, la tua mente vaga fino a tre anni fa, il tuo scontro con l'Uomo Nero. Rivivi ancora una volta quei momenti terribili e involontariamente tasti la zampa paralizzata. Ogni tanto ti sembra di sentire le zanne di quel mostro penetrare nella carne, il dolore lancinante mentre il muscolo veniva ridotto a brandelli, la Magia e il sangue che fuoriescono...

Un brivido ti percorre la schiena e torni al presente. Hai cercato in lungo e in largo, non c'è alcun Sogno d'Oro qui. Decidi di tentare vicino alla Sfera, anche se potrebbe essere troppo tardi. Ritorni sui tuoi passi, già stanco per la lunga camminata, quando una nube di fumo attira la tua attenzione. Non riesci a vedere cosa la generi ma non ne hai bisogno per sapere di cosa si tratta. È uno Sbulifante: un essere simile ad un rospo con le abitudini di una talpa, ma molto più grosso di entrambe. Gli Sbulifanti adorano scavare tunnel e sentono le vibrazioni a kilometri di distanza. La tua corsa ha attirato la sua attenzione e si sta dirigendo a tutta velocità verso di te.

Non hai speranza di seminarlo, quindi non ti resta che aspettare e prepararti al combattimento. Dopo pochi minuti la scia di fumo è a poche centinaia di metri e in un batter d'occhio ti raggiunge. Lo Sbulifante emerge con un balzo dalla Cioccolata e ti attacca, ma tu lo schivi senza troppi problemi.

Sbulifante  
Resistenza 13

Se vinci, prosegui verso la Sfera, andando al **17**.

40

Avrai anche una zampa inutilizzabile, ma uno Spiritello Dispettoso rimane pur sempre uno Spiritello Dispettoso. Senza porti troppi problemi, ti lanci contro il nemico, mentre ti ringhia contro nel suo linguaggio tutto schiocchi e fischi.

Spiritello Dispettoso 
Resistenza 10

Se vinci, vai al **7**.

41

Imprechi mentalmente e batti una zampa a terra. Probabilmente te ne pentirai, ma non puoi lasciare l'Omina in balia del Brutto Sogno. Scatti verso di lei e la raggiungi un istante prima che la porta venga divelta. La appoggi a terra, quindi ti volti e urli: «Ora dovrai vedertela con me!» L'Aspirapolvere, per tutta risposta, dimena il tubo e lo punta verso di te.

Aspirapolvere Gigante 
Resistenza 16

Se vinci, vai al **18**.

42

La Foresta LeccaLecca è, come dice il nome, composta da giganteschi lecca-lecca. Ce ne sono di tutti i tipi: a bastoncino, a palla oppure tondi e piatti. Spuntano da terra e sono così fitti che per attraversarli sei costretto a scansare di continuo la “vegetazione”. Tuttavia i gambi sono fragili e, ogni tanto, qualcuno si rompe di netto. Ben presto ti ritrovi ricoperto di zucchero. La zampa paralizzata continua ad

appiccicarsi ai lecca-lecca, costringendoti più volte a strattornarla.

In mezzo alla Foresta non hai nemmeno lo spazio per usare al meglio le orecchie. Annusando l'aria, invece, l'odore dolciastro che permea il luogo ti causa un conato di vomito. Trai un sospiro e ti chini per riposarti un momento, ma ti rialzi subito: c'è qualcosa, lontano sulla tua destra. Raccogli le forze e ti fai strada fra i lecca-lecca, finché non arrivi abbastanza vicino da capire che si tratta di una grotta. La luce non penetra al suo interno e nessun movimento lascia intendere che sia abitata. Non hai mai esplorato a fondo questa Zona, perciò è impossibile dire da quanto tempo si sia formata. Nonostante i tuoi sensi non riescano a percepire nulla, un brivido ti percorre la schiena: le grotte del Regno dei Sogni, solitamente, sono il nascondiglio preferito di Incubi e Brutti Sogni.

Se non vuoi ascoltare il tuo sesto senso ed entrare comunque, vai al paragrafo **11**. Se invece preferisci continuare a cercare il Sogno d'Oro nella Foresta, prosegui al **26**.

43

Hai già combattuto degli Incubi in passato. Avversari temibili, sono immuni al fuoco e resistenti all'elettricità.

Devi fare attenzione ai suoi zoccoli se non vuoi subire, oltre al colpo, una dolorosa bruciatura. Affondo Dentale  , Orecchie Rotanti  e Onda Tonante  saranno utili in questo combattimento, mentre con il Colpo Tellurico  rischieresti solo di cadere nel vuoto.

Incubo
Resistenza 17

Se vinci, vai al **4**.

44

Lo Sbulifante è un avversario temibile a causa dei suoi improvvisi attacchi. Rimanendo quasi sempre sotto terra, colpirlo con l’Onda Tonante (···) sarà molto difficile. Per lo stesso motivo, il danno elementale causato dall’Artiglio Infuocato ⚡ e dallo Scatto Lampeggiante ⚡ saranno smorzati.

Di contro, il Colpo Tellurico 🌏 potrebbe rivelarsi l’attacco ideale: la sua sensibilità alle vibrazioni terrestri potrebbe volgere a tuo favore.

Orecchie Rotanti 🎵 e Affondo Dentale 🦷 saranno efficaci se riuscirai a colpirlo al momento giusto.

Sbulifante
Resistenza 13

Se vinci, prosegui verso la Sfera, andando al **17**.

45

La zampata ti colpisce in testa, esplodendo in un dolore sordo che ti intontisce. Il Gatto Rosso sferra un altro attacco: alzi inutilmente la zampa e vieni scaraventato a terra, supino. Provi ad alzarti ma non ci riesci e, mentre tossisci sangue, il nemico ti è ormai sopra.

«Addio, Guardiano.» miagola il Gatto Rosso «Sei stato un degno avversario... anzi, no.»

Quando i suoi unghioni ti lacerano il volto, non senti più nulla. Il dolore è solo un ricordo, le urla disperate di Alessandro soltanto un flebile fruscio, mentre la tua vita esce dal corpo di Virgilio. Il più anziano dei Guardiani, ora, è qualcun’altro.

46

Il Brutto Sogno, una volta sconfitto, si smaterializza nel giro di pochi secondi. Il Sogno d’Oro, liberatosi dalla stretta del Lupo Cattivo, emerge di fronte a te. La luce che emana è immutata: il contatto con l’essenza malvagia del Brutto Sogno è stato troppo breve per corromperlo!

Allunghi la zampa e il Sogno d’Oro vi rotea vorticosamente attorno, quindi svanisce, assorbito dal tuo corpo.

Aumenta di 1 punto l’Energia Onirica e annota sulla Scheda del Peluche che hai trovato un Sogno d’Oro. Se questo è il tuo terzo Sogno d’Oro, vai al **28**. Altrimenti scegli sulla Mappa una nuova Zona da visitare.

47



Le Colline di Cioccolato sono magnifiche per un bambino goloso come Alessandro. Un po’ meno per te, visto che è un continuo sali e scendi. Di solito impieghi parecchio tempo a perlustrarle in lungo e in largo, in cerca di Brutti Sogni. Oggi però sei a caccia di Sogni d’Oro e ben presto ne capti la presenza. Acceleri il passo, sperando di raggiungerlo prima possibile. Di quando in quando ti fermi e raddrizzi le orecchie, sia per riprendere fiato che per capire se sei sulla strada giusta, poi ricominci a correre.

Continui così finché, all’improvviso, perdi la traccia. Torni sui tuoi passi, nella speranza di ritrovarla, ma per quanto ti prodighi non ce la fai. Ti gratti la testa e annusi in giro ma niente, è sparita del nulla.

Poco distante c’è una collina più alta delle altre, quindi decidi di salirci per studiare la situazione. Una volta arrivato, ti ripari gli occhi con la zampa e scruti l’orizzonte. Lontano a sud intravvedi le sagome degli alti grattacieli della Città di Mattoncini. A ovest invece, la mole della Sfera troneggia imperiosa. Corruggi la fronte, pensando al tuo Protetto. Non c’è tempo da perdere, devi scegliere da che parte andare, anche se non hai molti indizi.

Appena prima di ripartire, ti cade l'occhio sulla collina a fianco: ci sono il gatto Tim e il topo Lerry che si rincorrono! Sono i personaggi preferiti di Alessandro e, benché siano dediti a scherzi di ogni tipo, forse possono esserti d'aiuto.

Se decidi di chiedere informazioni a loro, vai al **24** se hai meno di 8 punti di Energia Onirica o al **10** se invece ne hai 8 o più. Oppure puoi fare da te, scegliendo di cercare dove pensi sia più probabile trovare il Sogno d'Oro. Se ti dirigi verso la Città di Mattoncini, continua al **39**, se vai nei pressi della Sfera, prosegui al **14**.

48

Ti disinteressi dell'Uomo Nero e ti avvicini ad Alessandro. Crei la bolla e il nemico la attacca a più riprese, senza sortire alcun effetto.

«Bene, Alessandro.» esordisci. Il bambino ti guarda con occhi ancora carichi di lacrime. «Ora non hai più nulla da temere. Il Gatto Rosso è andato via e presto sparirà anche l'Uomo Nero.» Alessandro annuisce, poco convinto.

Ti balena in testa un'idea: «Non mi credi? Prima era tutto buio e non si vedeva nulla, ma ora c'è un po' più di luce. Guarda dove siamo.» Improvvisamente siete sopra il letto di Alessandro. Il tuo Protetto lancia un «Oh!» che ti strappa un sorriso.

«Visto?» prosegue «E se guardi meglio, vedrai anche il resto della tua cameretta.»

È proprio così: partendo dal letto, come disegnati da un artista invisibile, forme e colori si espandono andando a creare una copia esatta della camera di Alessandro. Tanta è la fiducia che il bimbo ripone in te, che si è convinto delle tue parole, rendendole reali a tutti gli effetti.

Come ultima cosa, fai sparire la bolla che vi stava proteggendo. L'Uomo Nero è ancora là, furente, che ti fissa in silenzio.

È giunto il momento dell'assalto finale. Se vuoi attaccarlo,

adesso che l'ambiente non è a lui congeniale, vai al **19**. Se invece vuoi spingere Alessandro ad affrontarlo, continua al **25**.

49

Accantoni l'idea di scavare e imbocchi la strada. Qualche minuto più tardi arrivi ad un bivio e, dopo esserti fermato un istante per captare il Sogno d'Oro, scegli di andare a sinistra. Dopo altri cinque minuti, incontri un'altra biforcazione e questa volta decidi di prendere la destra. Man mano che prosegui nella ricerca trovi altri bivi, che affronti sempre nella stessa maniera: giri la testa e le orecchie, annusi l'aria, quindi prendi la strada che, in teoria, va verso il Sogno d'Oro.

Cammini così per più di due ore. Senti il tuo obbiettivo sempre più vicino, anche se hai la spiacevole sensazione di essere su una strada che hai già percorso in precedenza. Acceleri il passo: benché il tempo nella Sfera passi più lentamente che fuori, non puoi permetterti di metterci così tanto. Quando, dopo un tornate, ti trovi di fronte all'ennesimo bivio, ti scappa un gemito di frustrazione.

Dopo un attimo di esitazione vai a sinistra e, pochi passi più avanti, la strada si incunea in una rientranza della montagna che stai costeggiando. Quando una piccola sfera luminosa ti passa davanti al naso, trai un sospiro di sollievo: "Finalmente!" pensi, afferrandola.

Il Sogno d'Oro rotea vorticosamente attorno alla zampa, quindi svanisce, assorbito.

Aumenta di 1 punto l'Energia Onirica e annota sulla Scheda del Peluche che hai trovato un Sogno d'Oro. Se questo è il tuo terzo Sogno d'Oro, vai subito al **28**. Altrimenti, segna il Codice C2 e scegli sulla Mappa una nuova Zona da visitare.

Senza indugio, ti dirigi verso l'entità malvagia. Corri per qualche minuto, oltrepassando decine di ricordi: Alessandro che spegne le candeline della sua torta di compleanno, Alessandro che piange perché è caduto e viene consolato dalla Madre, Alessandro che gioca con un palloncino mentre ti tiene per le orecchie... "Tieni duro, Alessandro" pensi, mentre acceleri l'andatura.

Incontri i primi pezzi di puzzle staccati: sono separati di pochi centimetri. Ti fermi e socchiudi le palpebre. C'è qualcosa davanti a te che emana dei bagliori rossi, in netto contrasto con le candide stelle. Subito dopo compare anche un puntino giallo, che si muove nel cielo con rapidi zigzag. Riprendi a correre per accorciare la distanza. Ora lo spazio fra un'isola e l'altra è di quasi mezzo metro. Non sai cosa ti può accadere se dovessi cadere nel vuoto, ma non vuoi certo scoprirlo ora. Dopo due minuti sei finalmente vicino a sufficienza. Un grosso cavallo, col manto nero e criniera e zoccoli fiammegianti, si volta verso di te. Sbuffi di fumo nero escono dalle narici e ti guarda con occhi rossi, carichi d'odio. Si tratta di un Incubo e prima che arrivassi stava inseguendo una Fata.

Dopo quella che sembra un'eternità, l'Incubo decide di ignorarti e di riprendere la caccia. Nonostante il vantaggio, la Fata è destinata a fare una brutta fine, se non interverrai. Sta volando verso sud, ma quando si accorge di essere ancora inseguita, gira a sinistra. Puoi semplicemente, inseguire l'Incubo a tua volta, rischiando però di essere troppo lento. In questo caso vai al **38**. Oppure puoi provare a tagliargli la strada, ma con una rapida occhiata, capisci che percorreresti un punto dove le isole sono molto distanti fra loro. In questo caso, continua al **13**.

APPENDICE 1 – 1° SCONTRO

	Colpo Tellurico 	Orecchie Rotanti 	Affondo Dentale 
Aspirapolvere Gigante	<p>Il nemico prende in pieno il colpo e lo incassa egregiamente. Risponde colpendoti il volto con il tubo.</p> <p>Danno Causato: 1 Danno Subito: 2</p>	<p>Riesci a schiaffeggiare il nemico e, allo stesso tempo, a schivare i suoi colpi.</p> <p>Danno Causato: 3 Danno Subito: 0</p>	<p>I denti non penetrano nemmeno la corazza dell'Aspirapolvere, che riesce a colpirti col proprio tubo.</p> <p>Danno Causato: 0 Danno Subito: 2</p>
Gatto Rosso	<p>Spicchi il balzo, ma il nemico ti prende al volo con una zampata e finisci a terra malconcio.</p> <p>Danno Causato: 0 Danno Subito: 4</p>	<p>Riesci a colpire il nemico, che tuttavia ti graffia al volto.</p> <p>Danno Causato: 1 Danno Subito: 3</p>	<p>Azzanni una zampa al Gatto, che ti scrolla di dosso scagliandoti distante.</p> <p>Danno Causato: 2 Danno Subito: 3</p>
Incubo	<p>Atterri vicino al nemico, senza colpirlo. L'incubo ti attacca mordendoti la zampa.</p> <p>Danno Causato: 0 Danno Subito: 2</p>	<p>Colpisci con forza il nemico, che arresta così la sua carica. Tuttavia colpisci anche la criniera, ustionandoti.</p> <p>Danno Causato: 3 Danno Subito: 2</p>	<p>Mordi con forza il collo del nemico, che nutrisce e ti scrolla di dosso. Sollevandosi su due zampe prova a scalciarti, ma con scarso successo.</p> <p>Danno Causato: 3 Danno Subito: 1</p>

Lupo Cattivo	Riesci a sorprendere il nemico in carica, che cade a terra colpito dall'onda d'urto. Danno Causato: 3 Danno Subito: 0	Con tempismo colpisci il Lupo proprio mentre ti sta piombando addosso. Tuttavia non riesci ad arrestarne la carica. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3	Manchi il bersaglio: la carica del Lupo è troppo veloce e ti colpisce con gli artigli. Danno Causato: 0 Danno Subito: 3
Sbulifante	Atterri un momento prima che il nemico esca dal suo nascondiglio, causandogli gravi danni. Danno Causato: 4 Danno Subito: 0	Riesci a colpire al volo lo Sbulifante, che però a sua volta ti azzanna la spalla. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3	Mordi l'avversario e i denti affondano facilmente nella carne, ma riesce comunque a contrattaccare. Danno Causato: 3 Danno Subito: 2
Serpente Marino	Non riesci a colpirlo in pieno, ma nemmeno il nemico ti causa troppi problemi. Danno Causato: 1 (+1 se hai Cod. B1) Danno Subito: 1	Guadagni parecchia mobilità grazie alla propulsione delle orecchie, ma non riesci a colpirlo. Danno Causato: 0 Danno Subito: 1	I denti affondano nei muscoli del nemico, che con un colpo di coda riesce a morderti a sua volta. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3

Spiritello Dispettoso	<p>Quando atterri, il nemico è ormai volato in alto e, con una picchiata ben assestata, ti colpisce in testa.</p> <p>Danno Causato: 0 Danno Subito: 4 (-2 col Codice A1)</p>	<p>Spicchi un balzo usando le orecchie come un elicottero. Vi colpite reciprocamente, prima di atterrare.</p> <p>Danno Causato: 2 Danno Subito: 2</p>	<p>Non riesci ad affondare gli incisivi in un corpo così piccolo, ma lo colpisci di striscio. Cosa che riesce anche a lui.</p> <p>Danno Causato: 1 Danni Subito: 1</p>
Trogloglobo	<p>Spicchi il balzo ma batti la testa sul soffitto del tunnel. Il nemico non aspetta altro e ti attacca.</p> <p>Danno Causato: 0 Danno Subito: 4</p>	<p>Il nemico si separa e riesce a schivare i tuoi colpi, ma almeno il suo contrattacco non è molto efficace.</p> <p>Danno Causato: 0 Danno Subito: 2</p>	<p>Riesci a morderlo ma il suo corpo etero non subisce molti danni. Lui invece ti colpisce ad una zampa, facendoti ululare.</p> <p>Danno Causato: 1 Danno Subito : 3</p>

	Artiglio Infuocato 	Scatto Lampeggiante 	Onda Tonante 
Aspirapolvere Gigante	<p>Gli artigli stridono sulla corazza dell'avversario, ma l'esplosione lo bruciacchia.</p> <p>Lui prova a travolgerti, senza riuscirci.</p> <p>Danno Causato: 2 Danno Subito: 0</p>	<p>La tua rapidità coglie di sorpresa l'Aspirapolvere, che non contrattacca nemmeno.</p> <p>Danno Causato: 2 Danno Subito: 0</p>	<p>Il tuo urlo viene sovrastato dal rumore dell'Aspirapolvere, che, travolgendoti, ti spinge sul muro di un grattacielo.</p> <p>Danno Causato: 1 Danno Subito: 3</p>

Gatto Rosso	Colpisci l'avversario, bruciandolo. Lui ti ferisce di striscio con una codata. Danno Causato: 2 Danno Subito: 2	Il Gatto schiva la scarica elettrica e riesce a colpirti con una zampata. Danno Causato: 0 Danno Subito: 3	L'urlo colpisce il Gatto che rimane intontito solo un momento, quindi contrattacca. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3
Incubo	Graffi l'avversario ma l'esplosione non lo brucia nemmeno. Sorpreso, non schivi il colpo dell'Incubo. Danno Causato: 2 Danno Subito: 2	Colpisci in pieno l'Incubo, che si scrolla di dosso l'elettricità rimasta, quindi ti morde e ti strappa un pezzo di pelliccia. Danno Causato: 1 Danno Subito: 4	Colpisci l'avversario in carica, che si ferma stordito per l'onda sonora. Danno Causato: 3 Danno Subito: 0
Lupo Cattivo	Vi scontrate, artiglio contro artiglio ma, grazie all'esplosione che generi, è lui ad avere la peggio. Danno Causato: 4 Danno Subito: 2	Scartando di lato, schivi il colpo del Lupo, quindi contrattacchi ma non riesci a colpirlo al meglio. Danno Causato: 2 Danno Subito: 0	L'urlo investe il nemico, che però non arresta la corsa e ti ferisce al petto. Danno Causato: 4 Danno Subito: 3
Sbulifante	Vi colpite a vicenda, ma il fuoco si spegne non appena si immerge nella cioccolata. Danno Causato: 1 Danno Subito: 2	La scossa colpisce lo Sbulifante, ma appena scende nel sottosuolo la scarica si esaurisce. Il nemico torna all'attacco e ti colpisce di striscio. Danno Causato: 1 Danno Subito: 1	L'onda sonora viene assorbita dal suolo senza causare danno alcuno. L'avversario sbuca sotto di te e ti azzanna una zampa. Danno Causato: 0 Danno Subito: 4

Serpente Marino	Gli artigli lacerano le sue squame, ma l'esplosione non ha il minimo effetto. Lui ti colpisce con la coda in pieno stomaco. Danno Causato: 2 Danno Subito: 4	L'energia elettrica vi colpisce entrambi, a causa della conducibilità dell'acqua. Danno Causato: 4 Danno Subito: 4	L'onda colpisce in pieno il nemico che arresta il suo attacco, sorpreso dal colpo ricevuto. Danno Causato: 3 Danno Subito: 0
Spiritello Dispettoso	L'esplosione colpisce in pieno lo Spiritello, che riesce a malapena a rispondere al tuo attacco. Danno Causato: 3 Danno Subito: 1	Colpisci di striscio il nemico, ma la scarica elettrica fa il suo dovere. Il suo corpicino è pervaso da spasmi di dolore. Danno Causato: 4 Danno Subito: 0	Il tuo urlo viene schivato agevolmente dallo Spiritello, che riesce a colpirti in pieno volto. Danno Causato: 0 Danno Subito: 2
Trogloglubo	Il calore dell'esplosione fa gemere il Trogloglubo, che contrattacca rabbiosamente. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3	Colpisci in pieno il Trogloglubo, che non contrattacca. Il gemito che emette, tuttavia, ti prosciuga le forze. Danno Causato: 3 Danno Subito: 0 e -2 Energia Onirica	Urli proprio mentre il nemico emette un gemito raggelante. L'effetto delle due onde sonore si annullano a vicenda. Danno Causato: 0 Danno Subito: 0

APPENDICE 2 – 2° SCONTRO

	Colpo Tellurico 	Orecchie Rotanti 	Affondo Dentale 
Aspirapolvere Gigante	Le scosse fanno crollare il muro di un grattacielo e i mattoncini vi franano addosso. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3	Colpisci solo di striscio il nemico, che contrattacca colpendoti con violenza col tubo. Danno Causato: 1 Danno Subito: 3	Mordi il tubo dell'avversario, ma non è stata una grande idea: lo alza e lo abbassa più volte, sbattendoti con forza a terra. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3
Gatto Rosso	L'onda d'urto raggiunge il nemico che indugia prima di contrattaccare. Danno Causato: 2 Danno Subito: 2	Non fai granché al Gatto Rosso, che invece ti ferisce colpendoti ad una zampa. Danno Causato: 1 Danno Subito: 2	Mordi con forza la coda del Gatto, che ti sbatacchia qua e là finché non sei costretto a mollare la presa. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3
Incubo	Atterri sul nemico, salendogli in groppa. Lui ti disarciona e poi ti calpesta più volte. Danno Causato: 2 Danno Subito: 4	Colpisci ripetutamente l'Incubo sul muso, ma ti bruciacchi le orecchie. Danno Causato: 3 Danno Subito: 1	Affondi i denti nel manto dell'avversario, ma anche lui riesce a morderti. Danno Causato: 2 Danno Subito: 2 (-1 se ultimo attacco)
Lupo Cattivo	L'avversario fatica a rimanere in piedi ma continua il suo attacco, che non hai possibilità di schivare. Danno Causato: 3 Danno Subito: 2	Colpisci ripetutamente il nemico, che tuttavia ti attacca senza timore. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3 (-1 se ultimo attacco)	Vi azzannate a vicenda e passano parecchi secondi prima che entrambi molliate la presa. Danno Causato: 4 Danno Subito: 4

Sbulifante	Colpisci il nemico proprio mentre sbuca dal suolo. Lui riesce ad azzannarti una zampa. Danno Causato: 3 Danno Subito: 2	Riesci solo a colpire di striscio il nemico, che ti graffia al fianco sinistro. Danno Causato: 1 (+1 se ultimo attacco) Danno Subito: 2	Il tuo morso va a vuoto, ma anche lo Sbulifante non riesce a colpirti. Danno Causato: 0 Danno Subito: 0
Serpente Marino	L'avversario ti azzanna una zampa, ma con l'altra lo colpisci finché non ti lascia andare. Danno Causato: 3 Danno Subito: 4	Colpisci al volto il nemico, ma lui ti morde un orecchio e ti strattona. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3 (non puoi più usare per il resto del combattimento)	Purtroppo mordi l'acqua, andando a vuoto. Il nemico riesce a colpirti una zampa. Danno Causato: 0 (+1 se hai Codice B1) Danno Subito: 2
Spiritello Dispettoso	L'attacco non sortisce l'effetto sperato: lo Spiritello si libra in cielo e ti attacca. Danno Causato: 1 (+2 se ultimo attacco) Danno Subito: 2	Le tue enormi orecchie schiaffeggiano ripetutamente l'avversario, che però riesce a colpirti a sua volta. Danno Causato: 3 Danno Subito: 2	È troppo veloce per questo attacco, non riesci nemmeno a toccarlo. Lui invece ti colpisce più volte. Danno Causato: 0 Danni Subito: 3
Trogloglobo	Fai il salto della giusta altezza ma il nemico ti schiva agevolmente, colpendoti poi alla schiena. Danno Causato: 0 Danni Subito: 3	Le orecchie colpiscono appena il tuo nemico incorporeo, che ti colpisce il volto, accecandoti momentaneamente. Danno Causato: 1 Danno Subito: 3	Manchi totalmente il bersaglio ma hai un colpo di fortuna: il Trogloglobo ti colpisce la zampa dove emana luce, ferendosi da solo. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3

	Artiglio Infuocato 	Scatto Lampeggiante 	Onda Tonante 
Aspirapolvere Gigante	Colpisci l'Aspirapolvere, che però ti risucchia: solo con un tremendo sforzo eviti di essere aspirato. Danno Causato: 2 Danno subito: 2 e 2 di Energia Onirica	L'avversario devia parte della scossa e ti attacca dimenando il tubo. Ti colpisce a una zampa e ululi di dolore. Danno Causato: 1 Danno Subito: 3	Direzioni l'urlo verso il grattacielo dietro al nemico e ne crolla una parte. Prima che i mattoncini lo colpiscano, riesce a sferrare un attacco. Danno Causato: 3 Danno Subito: 2
Gatto Rosso	Riesci a graffiare il Gatto sul muso, ma in questo modo subisci un attacco in pieno petto. Danno Causato: 3 Danno Subito: 4	La scossa è troppo piccola per impensierire il nemico, che ti colpisce nonostante la tua velocità. Danno Causato: 1 Danno Subito: 3	Colpisci con l'onda sonora solo una zampa del Gatto, che ha tutto il tempo di azzannarti. Danno Causato: 1 Danno Subito: 4
Incubo	L'Incubo schiva l'attacco, poi ti carica a testa bassa, colpendoti allo stomaco. Danno Causato: 0 Danno Subito: 3	L'attacco non fa nulla al nemico e grazie alla tua velocità riesci a schivare il colpo. Danno Causato: 0 Danno Subito: 0	L'onda sonora investe l'Incubo, che tuttavia ti colpisce in testa con uno zoccolo. Danno Causato: 2 Danno Subito: 4
Lupo Cattivo	L'esplosione colpisce in pieno il Lupo, che contrattaccando riesce a colpirti ad una zampa. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3	La tua velocità disorienta il lupo, che riesce a colpirti solo grazie all'istinto. Danno Causato: 2 Danno Subito: 1	Il Lupo evita l'onda sonora con un balzo, atterra dietro di te e ti attacca alle spalle. Danno Causato: 0 Danno Subito: 3

Sbulifante	Attacchi a viso aperto lo Sbulifante, a discapito della difesa, col risultato che vi colpite a vicenda. Danno Causato: 3 Danno Subito: 4	Ti lasci ferire deliberatamente per poterlo colpire in pieno. Purtroppo la scarica si disperde a terra. Danno Causato: 1 Danno Subito: 3 (subisci i danni prima di causarli)	L'onda colpisce lo Sbulifante, che non sembra subire molti danni. Riesci a schivare il suo attacco. Danno Causato: 1 (+1 se ultimo attacco) Danno Subito: 0
Serpente Marino	Manchi completamente il colpo. Per fortuna il nemico ti colpisce solo di striscio. Danno Causato: 0 (+1 se ultimo attacco) Danno Subito: 1	L'energia elettrica vi colpisce entrambi, a causa della conducibilità dell'acqua. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3	L'urlo raggiunge il nemico, ma l'inerzia della sua carica ti travolge. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3
Spiritello Dispettoso	Colpisci lo Spiritello, che accusa il colpo e non riesce nemmeno a contrattaccare. Danno Causato: 3 Danno Subito: 0	La scarica va a vuoto. Lasci il fianco scoperto e lo Spiritello ne approfitta per colpirti. Danno Causato: 0 Danno Subito: 2	Indirizzi l'onda sonora al posto giusto, ma riesce comunque a colpirti prima di rimanere stordito. Danno Causato: 2 Danno Subito: 2
Trogloglobo	L'attacco esplode contro il Trogloglobo. Esultando abbassi la guardia e il nemico riesce a rispondere al colpo. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3	Colpisci in pieno il Trogloglobo, che non contrattacca. Il gemito che emette, tuttavia, ti prosciuga le forze. Danno Causato: 3 Danno Subito: 0 e -2 Energia Onirica	Perdi tempo a prendere la mira: vieni colpito ma riesci ad investirlo con l'onda sonora. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3 (subisci i danni prima di causarli)

APPENDICE 3 – 3° SCONTRO

	Colpo Tellurico 	Orecchie Rotanti 	Affondo Dentale 
Aspirapolvere Gigante	Atterri sul nemico, che accusa il colpo. Tuttavia col tubo ti risucchia la zampa buona fino alla spalla. Danno Causato: 3 Danno Subito: 2 e 2 di Energia Onirica	Colpisci l'Aspirapolvere su un punto scoperto, ma non riesci a difenderti bene dall'attacco nemico. Danno Causato: 3 Danno Subito: 2	Trovi una giuntura nella corazza e affondi con forza gli incisivi. L'Aspirapolvere si dimena ma non riesce a farti male. Danno Causato: 3 Danno Subito: 0
Gatto Rosso	Il tremore raggiunge il nemico mentre sta caricando. Il Gatto inciampa e ti frana addosso. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3	I ceffoni raggiungono il bersaglio ma il Gatto riesce ad afferarti un orecchio coi denti. Danno Causato: 2 Danno Subito: 4	Affondi gli incisivi proprio sul muso del Gatto, che riesce a graffiarti la schiena. Danno Causato: 4 Danno Subito: 3
Incubo	L'Incubo ti schiva e per un pelo, scivolando, non cadi nel vuoto. L'avversario non riesce ad approfittarne. Danno Causato: 0 Danno Subito: 0	Colpisci di striscio l'incubo, che ti attacca camminandoti sopra. Danno Causato: 1 Danno Subito: 3 (+1 se ultimo attacco)	Addenti la zampa del nemico, che prova a scalciarti, senza però riuscirci. Danno Causato: 2 Danno Subito: 0
Lupo Cattivo	Riesci a sbilanciare il Lupo, che comunque ti colpisce prima di cadere a terra. Danno Causato: 2 Danno Subito: 2	Il Lupo tenta più volte di azzannarti le orecchie, ma rimedia parecchi ceffoni sul muso. Danno Causato: 2 Danno Subito: 1	Gli incisivi affondano nella spessa pelliccia del nemico, ma così ti esponi ai suoi attacchi. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3

Sbulifante	<p>L'onda d'urto si propaga fino al nemico, che non riesce ad attaccarti.</p> <p>Danno Causato: 3 Danno Subito: 0 (+1 se ultimo attacco)</p>	<p>Colpisci ripetutamente lo Sbulifante, che riesce soltanto a graffiarti.</p> <p>Danno Causato: 3 Danno Subito: 1</p>	<p>Addenti lo Sbulifante ma rimani alla sua portata, quindi riesce ad azzannarti a sua volta.</p> <p>Danno Causato: 2 Danno Subito: 3</p>
Serpente Marino	<p>Colpisci la coda del nemico, che non ha possibilità di rispondere all'attacco.</p> <p>Danno Causato: 2 Danno Subito: 0</p>	<p>La velocità di rotazione confonde il nemico, che non subisce danni ma non riesce a contrattaccare efficacemente.</p> <p>Danno Causato: 0 Danno Subito: 1</p>	<p>Pianti gli incisivi proprio su una scaglia particolarmente robusta. Il Serpente ti da una codata ben assestata.</p> <p>Danno Causato: 1 Danno Subito: 3</p>
Spiritello Dispettoso	<p>Ti sferra una serie di colpi che incassi stoicamente ma quando si appoggia a terra riesci a coglierlo di sorpresa.</p> <p>Danno Causato: 3 Danno Subito: 3</p>	<p>Il tuo colpo viene schivato dall'agile Spiritello, che però non riesce a contrattaccare.</p> <p>Danno Causato: 0 (+2 se ultimo attacco) Danno Subito: 0</p>	<p>Fortunosamente riesci a colpire lo Spiritello, ma non a fargli molti danni. Lui si riprende dallo spavento e attacca.</p> <p>Danno Causato: 1 Danni Subito: 1</p>
Trogloglobo	<p>Il piccolo terremoto che crei non raggiunge il nemico, che sta fluttuando. Lui ti colpisce con forza allo stomaco.</p> <p>Danno Causato: 0 Danno Subito: 4</p>	<p>Riesci a colpire l'avversario ma non gli fai granché.</p> <p>Fortunatamente le "orecchiate" lo hanno confuso e non contrattacca.</p> <p>Danno Causato: 1 Danno Subito: 0</p>	<p>Il morso non fa molto al tuo avversario, che sgusciando fra i tuoi denti ne approfitta per colpirti al collo.</p> <p>Danno Causato: 1 (-1 se ultimo attacco) Danno Subito: 3</p>

	Artiglio Infuocato 	Scatto Lampeggiante 	Onda Tonante 
Aspirapolvere Gigante	Il fuoco annerisce le placche dell'Aspirapolvere ma gli artigli non la scalfiscono. Il nemico ti travolge, passandoti sopra una zampa. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3	L'elettricità colpisce in pieno il motore del nemico, mandandolo in corto circuito. Danno Causato: 5 Danno Subito: 0	Urli contro il nemico ma non sortisci alcun effetto. L'Aspirapolvere attacca ma ti colpisce di striscio. Danno Causato: 0 Danno Subito: 1
Gatto Rosso	La zampa destra ti sbilancia, mancando il bersaglio. Subisci in pieno l'attacco del Gatto Rosso. Danno Causato: 0 Danno Subito: 3	Attendi che il Gatto ti morda, per potergli sparare la scarica elettrica in bocca. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3 (subisci i danni prima di causarli)	Urli al Gatto nell'orecchio ma, nonostante sia stordito, riesce a colpirti con la coda. Danno Causato: 3 Danno Subito: 2
Incubo	Riesci a graffiare l'avversario, che contrattacca mordendoti la zampa. Danno Causato: 1 Danno Subito: 2 (+1 se ultimo attacco)	L'Incubo non si cura nemmeno di schivare il colpo e ti attacca travolgendoti. Danno Causato: 1. Danno Subito: 3	Stordisci l'avversario colpendolo in pieno, ma con l'impegno della sua carica riesce a danneggiarti. Danno Causato: 3 Danno Subito: 2
Lupo Cattivo	Il fuoco brucia il Lupo che, incurante del dolore, ti graffia ripetutamente. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3	I peli del Lupo si rizzano quando vengono colpiti dalla scarica elettrica. Il nemico contrattacca con rabbia e ti ferisce. Danno Causato: 4 Danno Subito: 3	L'onda sonora viene evitata con un balzo dal Lupo. Fortunatamente riesci a schivare il suo attacco. Danno Causato: 0 Danno subito: 0

Sbulifante	<p>Il colpo esplode ma la fiamma si estingue prima di danneggiare l'avversario, che riesce a colpirti sul volto.</p> <p>Danno Causato: 1 Danno Subito: 2</p>	<p>La scossa non riesce a causare il danno desiderato, ma grazie alla tua agilità il nemico non riesce a colpirti.</p> <p>Danno Causato: 1 Danno Subito: 0</p>	<p>Con un colpo di fortuna, riesci a colpire lo Sbulifante mentre balza verso di te. Concentrato nell'attacco, non riesci a schivare il colpo.</p> <p>Danno Causato: 3 Danno Subito: 3</p>
Serpente Marino	<p>Gli artigli feriscono leggermente l'avversario, che riesce a colpirti nonostante il tuo tentativo di difesa.</p> <p>Danno Causato: 1 Danno Subito: 2</p>	<p>L'energia elettrica vi colpisce entrambi, a causa della conducibilità dell'acqua.</p> <p>Danno Causato: 4 Danno Subito: 4</p>	<p>Il nemico scatta di lato ricevendo modesti danni. Ti ferisce ad una zampa coi suoi denti acuminati.</p> <p>Danno Causato: 2 (+1 se hai Cod. B1) Danno Subito: 4</p>
Spiritello Dispettoso	<p>Lo Spiritello schiva il colpo ma si bruciacchia ugualmente. Adirato, si lancia all'attacco con inaspettato vigore.</p> <p>Danno Causato: 2 Danno Subito: 4</p>	<p>La scarica elettrica che generi attraversa il corpo del nemico, ustionandolo gravemente.</p> <p>Danno Causato: 3 Danno Subito: 0</p>	<p>La zampa destra ti sbilancia e sbagli completamente il colpo. Per fortuna lo Spiritello non è lesto ad approfittarne.</p> <p>Danno Causato: 0 Danno Subito: 1</p>
Trogloglobo	<p>Gli artigli fendono l'aria e l'esplosione va a vuoto. Il Trogloglobo ti attacca ma ti colpisce solo di striscio.</p> <p>Danno Causato: 0 Danno Subito: 1</p>	<p>La scossa elettrica attraversa il Trogloglobo, che tuttavia riesce a contrattaccare.</p> <p>Danno Causato: 3 (-1 se ultimo attacco) Danno Subito: 2</p>	<p>L'onda sonora colpisce il nemico, che fluttua spaesato per qualche secondo, prima di attaccarti.</p> <p>Danno Causato: 3 (-1 se ultimo attacco) Danno Subito: 2</p>

APPENDICE 4 – UN NUOVO REGOLAMENTO [SEMICIT.]

Se sei giunto qui, significa che hai concluso con successo le avventure di Virgilio almeno una volta (o che hai dato una sbirciata, ma in questo caso meglio sorvolare).

In questa sezione troverai un regolamento completamente differente rispetto a quello presentato nelle prime pagine del racconto.

Non si tratta di un modo più facile o più difficile per completarlo, semplicemente un metodo alternativo.

Sei stufo di rigiocare il corto, sempre allo stesso modo?

I combattimenti non ti vanno a genio?

O semplicemente non vuoi fare conti su conti per capire se hai vinto o perso?

Sei nella sezione adatta.

DIFFERENZE COL REGOLAMENTO BASE

Ecco una breve panoramica delle differenze fra il Regolamento base e questo.

Caratteristiche: la Resistenza viene tolta da questo Regolamento. Rimane invece l’Energia Onirica.

Abilità: le tre abilità del Regolamento iniziale sono sostituite da una tutta nuova, spiegata di seguito.

Combattimento: le regole di combattimento sono sostituite da un sistema di Glifi, come spiegato più avanti.

Mappa, Annotazioni e Codici: nessuna variazione.

CARATTERISTICHE

Energia Onirica: possiedi 15 punti di Energia Onirica

all'inizio dell'avventura. Non esiste un valore massimo, ma arrivando a 0, la partita è persa e devi ricominciare dall'inizio.

I GLIFI

Come avrai potuto notare, a fianco del numero di alcuni paragrafi e del nome dei nemici, sono presenti alcune immagini. In questa sezione, finalmente, potrai comprenderne l'uso. Queste immagini si chiamano Icone Glifo e ne esistono quattro tipi:

Glifo
d'Acqua

Glifo
d'Aria

Glifo di
Fuoco

Glifo di
Terra

I Glifi si ottengono quando inizi la lettura di un paragrafo che, a fianco del proprio numero, ha un'Icona Glifo disegnata. Se, ad esempio, arrivi al paragrafo 46 e a fianco del “46” c’è l’Icona Glifo di Fuoco, ottieni un Glifo di Fuoco. Segna tale Glifo nel relativo spazio nella Scheda del Peluche che trovi più avanti.

Le tue azioni e i luoghi che visiti determinano il tipo e la quantità di Glifi che troverai durante la tua avventura.

Quando sarai costretto a combattere contro un nemico, le Icone Glifo a fianco del suo nome indicano i Glifi che devi possedere per poterlo sconfiggere. Quindi, ad esempio, se a fianco del nome “Sbulifante” c’è un’Icona Glifo di Terra e un’Icona Glifo d’Aria, significa che devi avere un Glifo di Terra E un Glifo d’Aria per poterlo sconfiggere. Cancellali entrambi dalla Scheda del Peluche e procedi come se avessi vinto il combattimento. Se non possiedi la giusta combinazione di Glifi, hai perso la partita e devi ricominciare daccapo la lettura.

ABILITÀ

L'uso dei Glifi è un'arte difficile da apprendere. Nonostante i limiti imposti dalla tua zampa, sei riuscito in parte a imparare a modificarne l'essenza tramite l'Abilità **SOSTITUZIONE ELEMENTALE**. Grazie a questa, puoi pagare 5 punti di Energia Onirica per sostituire uno dei Glifi in tuo possesso in un altro a tua scelta.

Puoi utilizzare quest'Abilità in qualsiasi momento, anche appena prima di un combattimento.

MAPPA DEL REGNO DEI SOGNI

Le Regole per spostarsi nel Regno dei Sogni non sono cambiate. La tua avventura inizia nella “Pianura Attrezzi”, al paragrafo 1.

L'AMULETO DEI PENSIERI FELICI

Quando e se avrai questo oggetto (Codice B2), noterai che non avrà più un utilizzo. Il suo potere speciale, infatti, non ti conferirà alcun bonus negli Scontri contro il Gatto Rosso. Per questo motivo, nel momento in cui lo acquisisci, modifica l'abilità **SOSTITUZIONE ELEMENTALE** in questo modo, sulla Scheda del Peluche: “**Paga 4 punti di Energia Onirica per cambiare uno dei Glifi in tuo possesso in un altro a tua scelta**”.



SCHEDA DEL PELUCHE

EO

Glifi

EO: Energia Onirica

Abilità: SOSTITUZIONE ELEMENTALE:

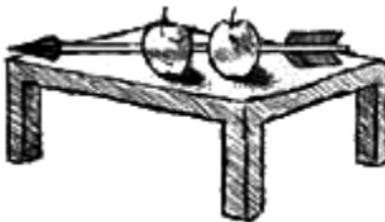
Paga 5 punti di Energia Onirica per cambiare uno dei Glifi in tuo possesso in un altro a tua scelta

Codici e Annotazioni

Fai diverse copie della Scheda del Peluche e usa quelle oppure utilizza una matita perché potresti giocare più di una volta a questa avventura.

CUORE DI CANE

Abeas



Wof!

Esatto, "wof". In questo libro il protagonista sei tu! E sei un cane. Senza offesa, intendo che impersoni proprio un cane, il socievole quadrupede migliore amico dell'uomo.

In quanto tale, in questo libro dovrai affrontare una intera giornata nei pelosi panni di un piccolo cocker.

Ci sono pochi aspetti di cui dovrai tenere conto durante lo svolgimento della giornata, tuttavia di fondamentale importanza per te.

Il primo aspetto è il tuo stomaco. Cominci la giornata con un livello di FAME pari a 10, e crescerà nel corso delle ore. Tuttavia il tuo padrone ti dà da mangiare soltanto a cena, quindi dovrai cercare di gestire i brontolii di stomaco come meglio puoi.

Il secondo fattore è la solitudine. Detesti stare da solo, però il padrone rimane fuori casa per quasi tutto il giorno, a combinare chissà cosa. Inoltre la tua cuccia è in veranda e il padrone ti fa entrare nella stanza dove vive lui solo in rare occasioni. Ti risvegli con un livello di SOLITUDINE di 6 punti.

Infine il terzo aspetto è la gestione del territorio. Farai tre passeggiate nel corso della giornata, e dovrai inevitabilmente ristabilire con i tuoi odori il territorio usurpato da altri cani, oltre a fare i tuoi bisogni quotidiani. Inoltre sei sempre alla ricerca di odori che ancora non conosci e ti piace scoprire nuove zone inesplorate che puoi aggiungere al tuo territorio. Ieri sera hai lasciato la situazione con un punteggio di TERRITORIO di 20 punti.

Nessuno dei tre punteggi può mai scendere sotto la soglia dei 0 punti, quindi se vai incontro a qualsiasi variazione che dovesse portare uno dei valori sotto zero, assegna invece zero.

FAME	SOLITUDINE	TERRITORIO
NOTE		

Non c'è molto altro da sapere, credo. Ah, hai quattro anni e
il padrone ti chiama Pallino. Nome buffo!
Ora vai all'**1**.

1

Vieni svegliato da un rumore. Annusi l'aria e apri gli occhi. Come odori niente di insolito, ma dalla luce diresti che è mattina presto e il padrone deve essersi appena alzato. Esci dalla cuccia anche tu e ti stiracchi pigramente, con un grosso sbadiglio. Ti dirigi alla portafinestra della veranda. Ecco! Scodinzoli allegramente da dietro la finestra per accogliere il padrone. Buongiorno! Guarda verso di te e poi scompare in una zona della casa in cui non riesci a vederlo. Non ci sono dubbi, sta sicuramente maneggiando cibo!

Cosa fai?

Controlli la ciotola (14) oppure aspetti alla finestra (29)?

2

Trotterellando attraversi la strada e raggiungi il prato, ancora umido per una recente pioggia. Il padrone è rimasto dall'altro lato, ma ti raggiunge in breve non appena il guinzaglio arriva alla sua massima estensione.

Il bagnato ha lavato via molte delle precedenti tracce, quindi ti rimetti all'opera per marcare nuovamente la zona. In breve tempo riesci a far salire il livello del territorio di 5 punti buoni.

Per completare l'opera sei indeciso se dirigerti vicino al cespuglio o contro quell'albero là in fondo. A un osservatore distratto sembrerebbero due zone apparentemente simili e interscambiabili, ma chiaramente non è così per te!

Cosa fai?

Ti ispira di più il cespuglio (26) o l'albero (12)?

3

Torni in balcone e ti accucci davanti alla finestra aperta, rivolto verso l'interno. Il padrone ti nota e sembra apprezzare quanto sei bravo: in fondo sei uscito

spontaneamente, laddove in genere è costretto a inventarsi un qualche stratagemma per convincerti a uscire. Naturalmente ti aspetti un premio per tanta bravura. Il padrone lo sa, infatti ecco che si avvicina con qualcosa in mano: è una crocchetta. Te la porge e la prendi, ma invece di mangiarla subito la appoggi a terra e torni a guardarla. Il padrone si lascia convincere dalla tua astuzia, e ti porge un'altra crocchetta. Provi a ripetere il trucco, posandola per terra e aspettandone un'altra, ma il padrone stavolta non si ripete e anzi prova a riprendersi le crocchette. Forse pensa che tu non le voglia più? Neanche per idea: non lasci che la sua mano si avvicini al cibo, con uno scatto addenti entrambe le crocchette e te le pappi con gusto. Riduci di 2 punti il livello di fame.

Il padrone ti dà un'ultima carezza, poi chiude la finestra e se ne va. Rimani a guardarla allontanarsi e sei già pentito della tua decisione, tanto che ti accigli e ti scappa un mugolio. Torni mestamente nella tua cuccia. Aumenta di 3 punti il livello di solitudine.

Mentre rimugini su cosa avresti potuto fare per trattenere il padrone, la testa si fa sempre più pesante. Non passa molto che la appoggi a terra e chiudi gli occhi.

Vai al **28**.

4

Arrivi zampettando nei pressi di una distesa d'acqua, un piccolo lago artificiale realizzato all'interno del parco. La tua attenzione è subito attratta da alcune papere appollaiate sul bordo della riva.

Con il capo basso e le orecchie drizzate provi ad avvicinarti di soppiatto. Quando la distanza è ormai breve, lanci un paio di abbai e corri contro le anatre, che starnazzando impaurite si allontanano svolazzando verso il centro del lago. Rimani sulla riva a latrare contro i pennuti ormai irraggiungibili. Hai

fatto un buon lavoro: aumenta di 3 punti il livello del tuo territorio.

Ora che il campo è libero ispezioni meglio la zona dove prima stavano gli uccelli. C'è del cibo per terra, probabilmente mangime per papere o pezzi di pane raffermo o altro di similare. Niente che non sia commestibile anche per te, quindi te lo pappi per benino. Il tuo livello di fame scende di 1 punto.

Una crosta di pane ti va di traverso, e sei costretto a raschiare la gola e dare forti colpi di tosse per espellerla. Stavi provando a ingoiarla senza masticare, ti credi forse anche tu una papera?

Controlla tra le note se hai mangiato dell'erba in precedenza: in tal caso, lo sforzo per espellere la crosta di pane e la sollecitazione alla gola ti provocano un conato. Rigurgiti parte dell'erba, di bolo e di cibo semidigerito che hai ingurgitato durante la giornata, tra cui alcune schegge di quell'osso che hai trovato nel corso della precedente passeggiata. Ripristina 2 punti al livello di fame. Inoltre cancella dalle note le annotazioni relative all'osso e all'erba mangiata e segna al loro posto il codice "cdc".

Dove vuoi andare ora?

Togli 1 al numero di giri a tua disposizione. Se hai esaurito i giri disponibili vai al **40**.

Altrimenti da qui puoi recarti su quel prato erboso che sembra accogliente (**46**) o provare a unirti a un gruppetto di cani che stanno insieme ai loro padroni qui di fianco (**16**).

5

Rimani accucciato in attesa del padrone per un tempo che ti sembra infinito. Aumenta di 1 altro punto il livello di solitudine.

Vai al **20**.

6

Cammini lungo il marciapiede odorando per terra e sul muro. Di tanto in tanto riconosci delle zone in cui ieri o stamattina hai marcato il territorio e che ora sono coperte da odori di altri cani, quindi provvedi subito a rimediare. In breve riesci a ristabilire il livello di territorio di 8 punti.

Sei abbastanza soddisfatto e prendete la via del rientro, quando non molto lontano da voi scorgi un cane che abita in una casa vicina alla vostra, col suo padrone appresso. E' quel pastore tedesco molto più grosso di te, ti sta piuttosto antipatico, soprattutto perché fa sempre la voce grossa. Anche lui ti ha notato, e non appena arrivate nelle sue vicinanze prende ad abbaiare contro di te con quel tono spaventoso. Vorresti rispondergli ma non ne hai il coraggio, ti abbassi e indietreggi di qualche passo. Mostrandoti i denti con un'ultima ringhiata stabilisce il suo predominio di maschio alfa del quartiere, e con la coda tra le gambe non puoi far altro che appiattirti al suolo mentre senti crollare il tuo senso del territorio di 3 punti.

Sei lì che stai subendo la tua umiliazione, quando d'improvviso e inaspettatamente senti il contatto di qualcosa. E' il padrone, di cui ti eri perfino dimenticato in questo momento di panico, che si è chinato al tuo fianco e ti sta accarezzando. Subito hai una rinnovata iniezione di fiducia, ti risollevi e rispondi con un paio di abbai a quel borioso del vicino (che fortunatamente è tenuto saldamente al guinzaglio dal suo padrone).

Mentre riprendete verso il cancello di casa zampetti orgoglioso di essere finalmente riuscito a rispondere a tono a quell'odioso. Inoltre hai avuto nuova conferma dell'affiatamento che c'è tra te e il padrone, su cui puoi sempre contare. Ripristina 1 punto al livello di territorio e diminuisci di 1 il livello di solitudine.

Vai al **32**.

7

Fai un giro della stanza annusando per terra, nell'eventualità (da non lasciare mai intentata) di trovare del cibo, ma il pavimento pare del tutto pulito. Torni quindi dal padrone e ti accucci vicino a lui. Questo ti consente di ricevere un altro paio di carezze, sempre bene accette. Ti piace stare in sua compagnia: riduci di 3 punti il livello di solitudine.

Ti giri verso il padrone per guardarla negli occhi e mostrare che gli vuoi bene, e... Ehi, sta mangiando qualcosa! Ti rialzi e ti piazzzi di fronte a lui, in modo che non possa evitare di considerarti. Infatti ti vede, ti ha notato, ma ancora non stai ricevendo cibo. Forse ti devi accucciare: ecco ora sei sistemato compostamente davanti al padrone. Sta mangiando un dolce, qualcosa che per qualche motivo non ti lascia mai assaggiare. Ora ha finito, ti mostra le mani, sembrano vuote. Gliele annusi: sì, sono vuote. Aspetti un altro po', ma inutilmente. Allora ti rialzi e fai un altro giro della stanza. Vederlo mangiare ti ha riattivato l'appetito, e senti di colpo tutta la fame che hai accumulato durante il giorno. Neanche ti ricordi da quanto tempo non mangi! Aumenta di 3 punti il livello di fame.

Torni vicino al padrone e ti accoccoli vicino a lui. Poggi il muso sulle zampe e in breve sei addormentato.

Vai al **28**.

8

Il marciapiede è un percorso classico delle tue passeggiate, ma anche di quelle di molti altri cani del quartiere. Lungo la via ci sono numerosi odori mescolati e non riesci a identificarne nessuno di preciso. In particolare il tuo non spicca quasi mai. Chiaramente non va bene e rimedi subito: con un po' di pipì ben piazzata copri a intervalli più o meno regolari la zona.

Sei ben soddisfatto del tuo lavoro e quando vedi il padrone cambiare direzione non ti resta che finire le ultime gocce

vicino all'ingresso di casa. Complessivamente il punteggio di territorio aumenta di 15 punti.

Vai al **39**.

9

Procedi al trotto verso la destra dell'ingresso, e alzi la zampa contro una cancellata. E' sempre un buon punto dove cominciare a marcire il territorio. Poi continui in direzione di un cespuglio cresciuto lì di fianco e marchi anche quello. In breve il livello di territorio è già risalito di 4 punti.

Aspetta un momento. Questa zona non ti sembra familiare? Controlla tra le note: se hai segnato un codice relativo a una pista che stavi seguendo stamattina, recati al paragrafo che si ottiene considerando solo le ultime due cifre del codice.

Se non hai un codice pista o se preferisci non seguire quella pista e continuare invece per l'usuale percorso della passeggiata, vai al **13**.

10

L'attesa è straziante, ti metti a piagnucolare. Passano pochi secondi, e riecco il padrone, chiaramente intenerito dai tuoi lamenti. Infatti ha in mano una crocchetta e apre la portafinestra quel tanto che basta per passartela.

Cibo! Mangi con gusto il meritato premio (premio per essere stato un bel brontolone, prendi nota). Togli 2 punti al livello di fame.

Vai al **20**.

11

Lo serrato è coperto di pozanghere, testimonianza di una pioggia recente. Il padrone non ama questo tipo di terreno,

ma tu non vedi dove stia il problema, quindi zampetti tranquillamente sopra l'acqua, che ti rinfresca i cusionetti. Fai pipì contro un sasso, quindi su una macchia d'erba. Sei soddisfatto perché il livello di territorio è già salito di 2 punti buoni.

Odori tutto intorno, ci sono un po' di tracce interessanti, in particolare ritrovi una pista che conduce in una zona che ti eri ripromesso di esplorare meglio, e che era da un po' che avevi perso.

Il padrone però è rimasto all'inizio dello sterrato e sta tirando per farti tornare sul marciapiede. Ormai hai memorizzato la traccia, la seguirai sicuramente più tardi. Segna il codice T561 tra le note.

Fai dietrofront e ti riavvicini al padrone, ma un cespuglio al margine dello sterrato attira la tua attenzione. Potrebbe essere un buon punto per un bisogno.

Cosa fai?

Torni sul marciapiede come vuole il padrone (**8**) o raggiungi il cespuglio (**26**)?

12

Raggiungi l'albero e odori il tronco a varie altezze. A-ha! Come sospettavi, questo punto l'avevi marcato con estrema premura giusto l'altro ieri, riconosci infatti ancora un po' del tuo odore, ma ora c'è tutta una confusione di altri odori, tra cui... anche di gatto??? Quale affronto!

Sei piuttosto contrariato. Provvedi subito con una bella e prolungata innaffiata all'albero, che permette al livello di territorio di salire di 8 punti buoni.

Ritorni tutto contento dal padrone, che nel frattempo ha già svoltato per tornare a casa. Il tuo lavoro qui non è ancora finito, comunque, tornerai di sicuro più tardi. Segna il codice A472 tra le note.

Vai al **39**.

13

Continui lungo la strada e alzi la zampa contro vari pali e cartelli stradali. Arrivi quindi al margine di uno sterrato, che a causa di qualche pioggia dei giorni scorsi risulta piuttosto fangoso. Ehi, ma quello... sì, il tuo olfatto non ti inganna, è proprio un osso! Lo afferri al volo con la bocca, proprio un attimo prima che il padrone riesca a trattenerti col guinzaglio. Purtroppo si è accorto della tua mossa, e ora si avvicina a te. "Sputa", continua a ripetere, e avvicina le mani alla tua bocca. Con un ringhio appena accennato gli fai capire che non hai intenzione di mollare il tuo tesoro. Il padrone però non desiste e si piazza davanti a te.

Cosa fai?

Se cedi e molli l'osso (letteralmente) il padrone ti tira via prima che tu possa ripensarci. Se invece decidi che devi averla vinta tu, il padrone dopo un po' si arrende e potete riprendere a camminare: in tal caso segna l'osso tra le note. A te la scelta!

Dopo l'episodio dell'osso riprendi la passeggiata verso lo sterrato, e annusi l'aria qua e là. Fai qualche goccia sul bordo di una pozza d'acqua, ma trattieni il grosso per punti migliori da marcare.

Il che ti riporta alla mente una questione che hai lasciato in sospeso. Controlla tra le note: questa mattina potresti aver segnato un codice relativo a una traccia che ti eri ripromesso di seguire. In tal caso moltiplica le tre cifre numeriche che compongono il codice e recati al paragrafo corrispondente.

Se non hai un codice traccia o se preferisci lasciar perdere quella traccia in cerca di un'altra zona in cui zompettare, vai al **6**.

14

Ti dirigi verso la ciotola. Niente cibo. Avresti dovuto immaginarlo, non lasci mai avanzi quando mangi. Però la

ciotola ha ancora un po' di aroma di pappa e qualche briciola che ti era sfuggita, quindi un paio di leccate non gliele neghi. Togli 1 punto al livello di fame.

Torna alla portafinestra al **20**.

15

Tiri per dirigerti nella direzione opposta a quella presa dal padrone. Lui a sua volta tira un paio di volte il guinzaglio, ma hai ben imparato il trucco di puntare le zampe a terra quando senti la corda del guinzaglio tesa, per riprendere a testa bassa nella tua direzione non appena si allenta. Dopo poco vedi il padrone raggiungerti, chiaramente rassegnato a dartela vinta per fare più in fretta.

Annusi un po' per terra. Dal tuo punto di vista ci sono due possibili zone da percorrere: uno sterrato qui di fianco oppure il marciapiede lungo la strada, costeggiato da un muro.

Cosa fai?

Punti verso il terreno (**11**) o continui per il marciapiede (**8**)?

16

Non distante da dove ti trovi, in un piazzale ghiaioso circondato da una staccionata di legno, noti un capannello di cani accompagnati al guinzaglio da quelli che immagini siano i rispettivi padroni. Decidi di avvicinarti. Un paio tra i cani più piccoli ti abbaiano contro quando sei davanti al gruppo, ma li ignori in quanto la tua attenzione è principalmente attratta dagli odori di una cagnetta femmina poco più grande di te. Scodinzolando ti avvicini e le annusi il muso, poi vai a ispezionare i genitali. Una delle persone del gruppo ti parla, si accovaccia e controlla il tuo collare. La ignori e sei ancora preso a fare la conoscenza dell'altro cane quando senti l'inconfondibile parola "Pallino". Ti giri

scodinzolando verso la donna che ha fatto il tuo nome. Vi conoscete? La annusi, non ti sembra un odore tra quelli noti, però ti ha chiamato per nome. Ricevi da lei un paio di coccole, che accetti ben volentieri con una leccata di contraccambio. Nel frattempo il padrone della cagnetta si è allontanato, ed è con un certo disappunto che noti la sua scomparsa. In ogni caso la nuova mappa di odori che hai ottenuto di questa zona ti consentono di sollevare il livello di territorio di 2 punti, e la compagnia della donna e degli altri cani riducono di 1 punto il tuo livello di solitudine.

Controlla tra le note se hai segnato di avere fatto un bagno nel corso della giornata: in tal caso il tuo pelo morbido e profumato attira l'attenzione anche di molte altre persone del gruppo oltre alla donna, che si avvicinano per notare quanto sei carino e coccoloso. Il tuo piacere per le carezze è tale che ti distendi sulla schiena per farti dare grattini anche sulla pancia e sotto il muso. Il tuo livello di solitudine scende di ulteriori 2 punti.

Dopo un po' questa zona non destà più il tuo interesse, e decidi di recarti da un'altra parte.

Dove vuoi andare ora?

Togli 1 al numero di giri a tua disposizione. Se hai esaurito i giri disponibili vai al **40**.

Altrimenti da qui puoi recarti vicino a un gruppo di ragazzi che sta giocando a palla (**36**) o fare un salto sul prato erboso che stai costeggiando (**46**).

17

Raggiungi al trotto il padrone e lo superi, come tua abitudine, mentre annusi per terra. State camminando sul lato della strada che costeggia i cancelli di altre case, dove abitano cani che per buona parte ti stanno antipatici. Dall'altro lato invece c'è un bel prato che sembra invitante. Cosa fai?

Sfidi il padrone e lo costringi a deviare verso il lato opposto della strada (2) o continui per la via già decisa (35)?

18

“Wof!”

Riecco il padrone, come ti aspettavi! Scodinzoli, tuttavia non sembra contento di te, infatti ti sta puntando un dito contro.

Cosa hai combinato stavolta?

Non riesci a sostenere lo sguardo, abbassi le orecchie e mostri un'espressione afflitta.

Il padrone si intenerisce immediatamente e schiude la portafinestra per un paio di carezze. Togli 2 punti al livello di solitudine.

Ti rialzi subito e riprendi a scodinzolare, ma il padrone richiude la porta e torna dentro, lasciandoti in veranda.

Vai al **20**.

19

Perlustri il balcone, annusando in ogni direzione. Una mosca attira la tua attenzione, ma è già volata via prima che tu riesca ad acchiapparla con la bocca. Rimani ancora a fissare il punto dove l'hai vista la prima volta: i bravi cani da caccia non cedono così facilmente. Dopo un po' tuttavia devi rassegnarti all'idea che la mosca se n'è andata e procedi oltre.

In fondo alla veranda ci sono quei vasi di fiori che il padrone non vuole che tocchi. Per terra sotto alcuni dei vasi noti un paio di fogli di carta morbida, che non ricordi di avere mai visto lì. Sicuramente è il caso di farli sparire!

Tira un dado per vedere se riesci a resistere all'istinto di avventarti sulla carta.

Che numero è uscito? Qualunque sia il risultato sappi che è l'istinto a vincere in ogni caso: senza ulteriori attese spicchi un balzo sulla carta, la afferri subito in bocca e con uno strattono ne strappi un pezzo. Quindi tenendola tra le due zampe scuoti la testa avanti e indietro e la riduci in mille frammenti. Per concludere mastichi un paio dei brandelli rimasti a terra.

Sei soddisfatto di questa azione, se non altro ti ha distratto (togli 1 punto alla solitudine), ma allo stesso tempo ti ha fatto tornare in mente il cibo. Ti affretti subito a controllare ciotola, ma è ancora vuota. Il tuo senso di fame però è rimasto! Aggiungi 2 punti alla fame.

Forse la cosa migliore da fare è tornare alla cuccia e sonnecchiare un po'.

Vai al **45**.

20

Rimani ancora davanti alla finestra per alcuni minuti, finché il padrone non compare di nuovo, stavolta con il guinzaglio in mano. Si esce!

Cominci a scodinzolare convulsamente e a saltare addosso al padrone quando entra in balcone da te. A fatica riesce infine a metterti il guinzaglio (non senza ricevere alcune leccate nel tentativo) e siete pronti per la passeggiata.

Annunci la tua presenza fuori casa con un paio di abbai, come fai sempre, quindi annusi l'aria. Fresca e rugiadosa, come piace a te. Tuttavia qualche altro cane del quartiere ha già rovinato il tuo meticoloso lavoro di ieri sera e il livello di territorio è nel frattempo sceso di 10 punti.

Il giro del mattino è generalmente molto breve e il padrone ha già cominciato ad avviarsi lungo la strada a sinistra dell'ingresso, ma nelle passeggiate da che mondo è mondo sei tu che comandi e che decidi dove andare!

Cosa fai?

Segui comunque il padrone (**17**), punti in direzione opposta (**15**), o ispezioni un po' la zona davanti all'ingresso di casa in cerca di una pista (**31**)?

21

Ispezioni ben bene il prato in cerca di odori noti e di altri punti da marcare. Ne trovi un paio perfetti per lo scopo, e nel complesso riesci ad aumentare il punteggio di territorio di ulteriori 4 punti.

In particolare scorgi un punto con alcune feci di un altro cane del quartiere. Le annusi a lungo, è un odore che senti in dovere di memorizzare. Anzi, ti è appena venuta un'idea brillante: l'occasione ti sembra propizia per mimetizzare il tuo odore, il che ti conferrà indubbi vantaggi di caccia. Ti rotoli sull'erba nel punto dove stanno le feci, badando bene che sia un lavoro ben fatto, da una parte e dall'altra.

“Pallino!” senti urlare dal padrone. Si era distratto, ora si avvicina e ti dice qualcosa fra cui riconosci la parola “schifo”, un termine che con te, chissà perché, gli hai sentito pronunciare varie altre volte.

Il padrone non sembra contento di questa tua decisione tattica, e vi dirigete frettolosamente verso casa, dando termine alla passeggiata. Che intenzioni avrà?

Rientrate a casa, il padrone ti fa andare in balcone e sfila il guinzaglio. Ti dirigi a controllare la ciotola del cibo, che nel frattempo per tua somma delusione è rimasta vuota, e poi vai a bere.

Dopo un po' il padrone entra in veranda da te, e lo accogli scodinzolando, perché è sempre bello quando stai insieme al padrone. Si avvicina e ti prende in braccio. Cosa vorrà fare? Hai sempre un po' paura quando il padrone ti solleva da terra, da quell'altezza non riesci a controllare bene la situazione. Irrigidisci le zampe e ti guardi attorno, mentre il padrone ti conduce dentro una vasca. Oh no! Vuole farti un bagno!

Tu detesti il bagno, non hai mai amato troppo l'acqua e tutte quelle sostanze che il padrone ti mette addosso. Mentre l'acqua scorre sul tuo pelo cominci a piagnucolare e a tremare. Il padrone ti accarezza, ma neanche le coccole riescono a distrarti dal martirio che stai subendo. Vieni sciacquato, poi insaponato a lungo, a seguire altra acqua. Provi a salire sul bordo della vasca, magari riesci a fuggire. Niente, il padrone ti trattiene e ti fa tornare dentro. Altra schiuma e acqua ti arrivano addosso.

Il rubinetto viene finalmente chiuso, ma sai che il momento peggiore sta per arrivare. Il padrone afferra quel brutto aggeggio che emette aria calda e fa un rumore spaventosissimo. Che paura, mentre te lo passa addosso! Riprendi a lamentarti, ma a quel punto una spazzola viene passata sul tuo pelo, insieme al getto d'aria calda. La sensazione tutto sommato è piacevole, e ora che ci pensi il padrone è qui insieme a te, quindi niente di male può succederti. Il tuo senso di solitudine scende di 1 punto.

Bagno finito! Il padrone ti fa scendere dalla vasca e ti libera in balcone. Prendi a correre dalla contentezza, avanti e indietro, avanti e indietro. Per esprimere meglio la felicità di essere sopravvissuto alla tortura del bagno, prendi ad abbaiare alcune volte.

Alla fine questa corsa ti lascia con la lingua fuori. Vai a bere e concludi con un colpo di tosse.

Il bagnetto ti ha messo addosso un orribile profumo, che copre il tuo odore e interferisce anche un po' col tuo olfatto. Purtroppo finché questa fragranza non se ne andrà dal tuo pelo (cioè per tutto il resto della giornata), sarai costretto a penalizzare con 1 punto in meno ogni futuro guadagno di punti di territorio.

Tuttavia la successiva corsa è stata ottima, ti ha infuso una sensazione di benessere, hai sgranchito le articolazioni e hai stimolato i tuoi processi metabolici. Fino a stanotte, le prossime volte che mangerai cibo potrai far beneficiare ogni

riduzione del livello di fame di 1 ulteriore punto. Segna inoltre tra le note che hai fatto il bagno.

Ora ti senti abbastanza stanco, sia per la corsa che per lo stress del bagnetto, e decidi di tornare a cuccia per riposare un po'. Sonnecchi pigramente per buona parte del pomeriggio.

Vai al **28**.

22

Entri in casa e subito attivi il naso in cerca di qualcosa da mangiare. Vicino al tavolo ci sono parecchie briciole di pane che non esiti a spazzolare. Poca roba comunque, il tanto per far scendere di 1 punto la fame.

Forse sopra il tavolo c'è qualcosa di più sostanzioso. Ti sollevi poggiando le zampe sul bordo e allunghi il muso: il tuo olfatto non mente, c'è sicuramente cibo là! Forse con un balzo ben piazzato...

“Pallino!”

Hai uno scatto per la sorpresa. Ti eri dimenticato del padrone, che ora è alla finestra e ti chiama.

“Monello,” dice, una parola che senti pronunciargli spesso, anche se ne ignori il significato.

Comunque di qualsiasi cosa volesse accusarti sembra ti abbia già perdonato, perché ha in mano il guinzaglio.

Si esce!

Vai al **24**.

23

Raggiungi il padrone con una corsa e ti piazzzi davanti a lui con la lingua fuori, in attesa che si unisca al tuo gioco. Il padrone è però distratto da un'altra persona con cui sta conversando. Lanci allora un “wof” che raggiunge il suo scopo: il padrone si gira verso di te, e lo inviti a giocare assumendo la posizione a inchino. Estraе da una sacca una

crocchetta e la lancia lontano. Parti non appena vedi il gesto della mano e con una breve corsa raggiungi la crocchetta e te la pappi. Torni allegramente dal padrone abbaiano un paio di volte. Lui prende un'altra crocchetta e la lancia. Corri di nuovo e ispezioni ben bene il terreno, annusando in più punti in cerca dell'odore del cibo o del padrone, ma dopo un minuto buono non sei riuscito a trovare niente. Che strano. Torni allora dal padrone e noti che la crocchetta è ancora nella sua mano. Che scherzo simpatico! Il padrone ti fa proprio divertire! Stavolta la lancia per davvero e infatti la ritrovi in men che non si dica. Ti ripresenti di corsa dal padrone, ma sembra che il gioco sia finito, è tornato a parlare con l'altra persona.

Decidi allora di andare in un'altra zona del parco, ma questo rapporto di complicità col padrone ti ha consentito di ridurre il livello di solitudine di 3 punti (per non parlare delle crocchette mangiate, che contribuiscono per 2 punti a far scendere il livello di fame).

Dove vuoi andare ora?

Togli 1 al numero di giri a tua disposizione. Se hai esaurito i giri disponibili vai al **40**.

Altrimenti da qui puoi recarti a perlustrare quel prato pieno di aiole fiorite (**33**) o controllare da vicino il laghetto del parco popolato di anatre (**4**).

24

Abbai non appena siete fuori casa: che tutti sappiano che sei in giro!

Annusi a lungo l'aria: non ci siamo, durante la mattina anche altri animali sono stati in giro e hanno molto inopportunamente coperto i tuoi odori. Come conseguenza il livello di territorio si è nuovamente ridotto di 10 punti. Dovrai darti da fare.

Il padrone è fermo, e attende che sia tu a prendere in mano la situazione.

I giri possibili sono due, come al solito.

Cosa fai?

Cominci la passeggiata dirigendoti verso sinistra (**44**) o verso destra (**9**)?

25

Per qualsiasi mano abbia optato è il tuo naso che guida la decisione finale, e il tuo naso non sbaglia mai. Punti infatti la mano giusta, il padrone la apre e afferri la crocchetta, che mastichi con delizia. La tua fame scende di 2 punti.

Non appena finisci investighi con il naso anche l'altra mano, che però risulta vuota, quindi torni nuovamente a odorare la prima mano: per quel che ne sai il padrone è in grado di generare cibo dentro le sue mani, un potere che gli hai sempre invidiato. Niente cibo neanche lì comunque, non ti rimane che spazzolare le briciole cadute a terra mentre mangiavi.

Ti stai ancora leccando i baffi quando vedi il padrone prendere il guinzaglio. E' tempo di una nuova passeggiata.

Vai al **24**.

26

Annusando arrivi al cespuglio. Fai un paio di giri, indeciso su quale sia il punto migliore dove agire.

Il padrone sembra non comprendere il tuo dilemma, perché sta già tirando il guinzaglio, quindi sei costretto a prendere una decisione affrettata e a fare dove viene, senza quella precisione certosina che stavi operando nella scelta del punto, il che un po' ti secca. Assumi una posizione rannicchiata ed espleti infine i tuoi bisogni grossi.

Ci voleva! Un paio di raspatte con le zampe posteriori annunciano che hai finito, quindi puoi riprendere la passeggiata trottante e contento. Segna tra le note che sei andato di corpo.

Il padrone devia subito per tornare verso casa, quindi vai al **39**.

27

Segui il padrone passo passo e arrivate sul luogo del misfatto. Oh-oh! Non sembra per niente contento della tua opera. Ma poi come fa a sapere che sei stato proprio tu? Lo guardi negli occhi, dal tono di voce e dall'espressione sembra proprio arrabbiato. Non puoi fare a meno di assumere un'espressione affranta. Abbassi le orecchie e distogli lo sguardo, e anzi ritieni sia proprio il caso di dirigerti spontaneamente in punizione nella tua cuccia.

Ti accovacci e appoggi il muso a terra.

Non passa molto tempo che il padrone è di nuovo vicino a te e ti accarezza per tranquillizzarti, ti ha già perdonato. Uh, l'hai scampata un'altra volta, pare! Una leccata suggella la pace.

Il padrone a quel punto prende il guinzaglio e lo aggancia.
E' tempo di una nuova uscita!

Vai al **24**.

28

Ti risvegli con lo stomaco che brontola. E' un segno inequivocabile: l'ora della pappa è vicina.

Ti alzi stiracchiandoti e sbadigliando. Cerchi con lo sguardo il padrone, e scodinzoli alla sua vista. Sta con ogni probabilità preparandoti da mangiare, infatti noti che ha la tua ciotola in mano. L'attesa è lunga, ma non perdi d'occhio nessun movimento del padrone, convinto come sei che abbia bisogno del tuo sostegno affinché tutto riesca per il meglio.

Alla fine apre la portafinestra del balcone portandosi appresso la ciotola. La appoggia a terra, e prima ancora che abbia toccato il pavimento il tuo muso è già infilato. Mangi senza interruzione l'intero contenuto della ciotola, infine la

lucidi con varie leccate conclusive. Il tuo livello di fame può scendere di ben 10 punti.

Ti giri verso la finestra per informare che hai finito. Il padrone è rimasto là in attesa, ha già il guinzaglio in mano. Una volta tanto te lo lasci agganciare senza troppe ceremonie, sei ancora intento a ripulirti il muso e i baffi con la lingua.

Uscite di casa e annunci la tua presenza con un paio di abbai, ma invece di fare il solito giro, il padrone si dirige verso la macchina e apre lo sportello. Cosa succede? Non starete mica andando dall'odiato veterinario? Impossibile, il tuo sesto senso per queste cose non sbaglia mai e te ne saresti già accorto studiando gli occhi del padrone. Pare ci sia una sorpresa in ballo, quindi sali in macchina con un balzo e ti accucci davanti al sedile del passeggero. Entra anche il padrone e partite.

Dopo alcuni minuti ti sollevi con le zampe sul sedile e guardi fuori dal finestrino. Avevi intuito giusto, siete arrivati.

Appena scendi annusi subito l'aria: non è un posto che conosci.

Vi trovate davanti all'ingresso di un parco. Entri entusiasta: è tutta una festa di odori qui! E' pieno di persone e di altri animali. Questa è una zona dove non sei mai stato prima d'ora, quindi è tutto nuovo per te. Chissà quante avventure riuscirai a intraprendere qui dentro!

Arrivati nei pressi di una panchina, il padrone si siede e slega il guinzaglio. Questa sì che è una sorpresa. Subito corri gioioso dell'insolita libertà concessati fuori di casa. Giunto in uno spiazzo ti giri verso il padrone. Non ti sta seguendo, rimane seduto in panchina, anzi ora una persona lo raggiunge e si siede vicino a lui. A quanto pare hai piena libertà di movimento.

Ti sono concessi 3 giri per visitare il parco prima che il padrone ti richiami. Questi sono i turni base, ma tieni conto delle seguenti modificazioni:

- Se il tuo livello di solitudine è pari a 10 o più punti diminuisci di 1 il numero di giri a disposizione, in quanto non riuscirai a rimanere troppo a lungo lontano dal padrone e sentirai l'esigenza di tornare da lui prima ancora che ti richiami.
- Se il tuo livello di solitudine è invece uguale o minore di 3 puoi permetterti di rimanere 1 turno in più in giro a visitare il parco, ignorando per un turno extra i richiami del padrone.
- Inoltre se il tuo livello di fame è uguale o maggiore di 10 punti togli 1 al numero di giri a disposizione, perché i brontolii del tuo stomaco ti deconcentreranno dal tuo bighellonare e tornerai in fretta dal padrone a elemosinare cibo.

Fatte le opportune modifiche, segna tra le note il numero totale di giri che hai a disposizione per esplorare il parco.

Ora scegli da dove vuoi iniziare il tuo giro:

Ti dirigi verso quel prato erboso bello esteso e così invitante (**46**),

o forse preferisci un altro prato qui di fronte dove l'erba non è così folta ma è abbellito da una serie di aiole fiorite (**33**);
ti attira anche un gruppo di ragazzi che stanno giocando a palla non molto distante da dove ti trovi (**36**),

oppure un laghetto al centro del parco dove senti lo starnazzare di alcune anatre (**4**);

per non parlare di quel chioschetto che vende panini di cui percepisci l'odore fino a qui (**43**), o di un gruppo di cani che fa capannello insieme ai rispettivi padroni in un'area ghiaiosa in fondo al parco (**16**);

infine se preferisci puoi restare un altro po' vicino al padrone (**23**).

29

Il padrone non ricompare, però conosci un paio di tecniche generalmente infallibili per richiamare la sua attenzione.

Cosa fai?

Abbai (**18**), passi una zampa sul vetro (**38**), oppure ti accucci per mostrargli quanto sei bravo (**42**)?

30

Attivando il naso segui la traccia che hai trovato stamattina. Tirando convinci il padrone a seguirti, anche se inizialmente era riluttante a mettere piede su un terreno fangoso.

Eccola, la traccia porta in un campo caratterizzato dalla presenza di alti alberi posizionati quasi a cerchio. Foglie e ghiande ricoprono vari punti del terreno ombroso. Sei sicuro di non essere mai stato in questa zona, altrimenti ne riconosceresti gli odori. Annusi a lungo l'aria e il terreno in modo da aggiungerli alla tua mappa degli odori. L'idea di un nuovo territorio inesplorato dove mai nessuno ha messo zampa ti entusiasma, e decidi di usare tutta la tua riserva di vescica per marcarlo e proclamarlo tuo.

In breve, prima di riprendere la strada verso casa, sei riuscito a portare dalla tua parte 15 punti di territorio. Inoltre hai acquisito una certa dimestichezza su come marcare un'area in cui non sei mai stato prima. Per il resto della giornata, nel caso ti trovassi a visitare una zona nuova, potrai beneficiare di 1 ulteriore punto bonus su ogni guadagno di territorio che otterrai in quella zona.

Vai al **32**.

31

Cominci ad annusare il terreno e una miriade di odori di cui hai memoria ti giungono al tartufo. Dopo un po' riconosci una pista che stavi seguendo anche ieri: ha inizio vicino al

cespuglio sul lato destro dell'ingresso, proprio in direzione opposta a quella scelta dal padrone.

Infatti non hai modo di seguirla, il padrone sembra avere molta fretta e tira il guinzaglio, costringendoti a deviare in sua direzione.

Lo accontenti e ti avvicini trotterellando, ma ricordati della pista per più tardi! Segna tra le note il codice P637.

Ora vai al **17**.

32

Rientrate a casa. Ti dirigi in balcone e il padrone ti sfila il guinzaglio. Come prima cosa controlli la ciotola del cibo, ma è con disappunto che constati che è rimasta vuota.

Controlla tra le note:

- Se hai raccolto un osso durante la precedente passeggiata, è questo il momento in cui allenti finalmente la presa per poggiarlo a terra. Ma è solo per un breve attimo: profittando al volo dell'assenza del padrone, ti affretti a sgranocchiare l'osso fino a ridurlo a pezzettini, mangiando il midollo e ogni singola scheggia. I tuoi denti sono forti, cosa credi? L'osso permette di ridurre la tua fame di 2 punti.
- Se invece non hai l'osso, il tuo stomaco si lamenta, ricordandoti quanto sei affamato. Non mangi probabilmente da giorni! Aumenta il livello di fame di 2 punti.

Vai a bere. Dopo lunghe lappate annunci la conclusione con un colpo di tosse.

A questo punto sei pronto a tornare nella tua cuccia e riposare un po', ma non ti sfugge che la porta della veranda è rimasta aperta. Con una spinta del muso spalanchi la porta e fai un paio di passi dentro casa. Il padrone è in fondo alla stanza, ti nota ma non sembra contrariato della tua irruzione. Anzi, si inchina e ti chiama. E' un richiamo irresistibile: con

una corsa lo raggiungi e ricevi un paio di coccole. Quindi si rialza e torna a occuparsi delle sue cose.

Cosa fai?

Puoi rimanere dentro casa, visto che il padrone ti sta lasciando libero, così puoi stare in sua compagnia il più possibile (7), oppure puoi decidere di tornare in veranda, dove in fondo stai più comodo, per dimostrargli quanto sei bravo e ben educato (3).

33

Trotterelli con la lingua a penzoloni verso una zona del parco contornata da tutta una serie di aiuole fiorite. Vari insetti ronzano intorno ai fiori, e memore di passate esperienze non ti fidi ad avvicinarti troppo per vedere se sono commestibili. Provi a stanare un passerotto che sta raccogliendo briciole da terra, ma vola via ben prima che tu riesca a raggiungerlo. Dovresti ricordarti di trattenerti dall'abbaiare mentre corri verso la tua preda!

Dopo un lungo annusare del terreno ritieni questo un ottimo punto per fare i tuoi bisogni più grossi. All'ombra di un cespuglio ti raccogli ed espleti. Segna tra le note che sei andato di corpo.

Raspi il terreno un paio di volte con le zampe posteriori, perché sei un cane pulito e ci tieni a lasciare tutto in ordine. Ti senti più leggero e ti allontani allegrotto scuotendo il posteriore.

Dove vuoi andare ora?

Togli 1 al numero di giri a tua disposizione. Se hai esaurito i giri disponibili vai al **40**.

Altrimenti da qui puoi recarti verso il laghetto del parco (4) o avvicinarti a un gruppo di cani che staziona su un terreno ghiaioso (**16**).

34

Fai un bel pisolino in cui sogni di essere in un vasto prato insieme al padrone, lui è lontano e ti chiama e tu gli corri incontro, e come premio ti dà un sacco di crocchette perché sei stato bravo, e tu a tua volta lo ricompensi con alcune leccatine e poi continui a correre.

A svegliarti è un suono, un rumore di porta e poi di passi che riconosci subito: il padrone è tornato!

Ti rechi alla finestra. Non appena scorgi il padrone scodinzoli per la contentezza e mentre si avvicina ti stiracchi per prepararti ad accoglierlo. Come apre la porta spicchi dei balzi per raggiungere le sue mani e riesci a piazzare un paio di bacetti prima che lui riesca a coccolarti per benino. La tua solitudine è già scesa di 2 punti.

In quel momento il padrone apre una mano e ti mostra una crocchetta.

Cibo! Istintivamente ti accucci e attendi da bravo cagnolino di ricevere il premio, ma il padrone nasconde la crocchetta dentro una delle due mani e ti porge due pugni chiusi.

Che bello, un quiz!

Ricorda, inizialmente la crocchetta era nella mano destra, ma prima che la nascondesse ti è parso di notare un passaggio nella mano sinistra, probabilmente nel tentativo di ingannarti.

Che mano scegli? La destra (25) o la sinistra (25)?

35

Costeggi un paio di cancelli in cui i cani che vi abitano sono assenti, e ne approfitti per fare pipì più volte contro quegli ingressi, a sfregio, aumentando nel complesso di ben 8 punti il livello di territorio.

Arrivato al quarto o quinto cancello però, un cane più grosso di te che aveva già avvertito la tua presenza è in agguato: infatti non appena ti vede comincia ad abbaiare convulsamente. Fai un balzo, non te l'aspettavi. Comunque

anche se più grosso, è pur sempre dall'altra parte di un cancello, quindi non esiti a rispondere a tua volta, per fargli capire che non lo temi affatto. A questo dialogo si uniscono un altro paio di cani del vicinato, che non ti toccano perché fuori dalla portata dei tuoi occhi (e del naso).

Il padrone provvede subito a passare all'altro lato della strada per porre fine a questo chiasso, tirandoti proprio ora che stavi prendendo gusto nella discussione. Mentre attraversi non rinunci a un ultimo paio di "wof" per avere l'ultima parola.

A questo punto sei particolarmente vicino a un albero, che sembra quasi invitarti ad avvicinarti, se non fosse che più in fondo ti sembra di intravedere un piccolo corpo grigio in movimento, molto sospetto.

Cosa fai?

Vai verso l'albero (**12**) o punti il corpo grigio (**41**)?

36

Ti avvicini a un gruppo di ragazzi che sta giocando a palla in uno spiazzo di terreno privo d'erba. Uno di loro ti nota e prova ad avvicinarti con prudenza, per capire se sei aggressivo. Ma tu non lo sei affatto: ti approssimi scodinzolando e gli regali un paio di leccate, mentre a tua volta ricevi in cambio le coccole dei presenti. Quanti nuovi amici!

I ragazzi riprendono a giocare, uno sbaglia un passaggio e la palla rotola non lontano da te. E' un segnale irresistibile: rincorri la palla a grandi falcate, la raggiungi e provi a prenderla con la bocca, ma è troppo grande e continua a sfuggirti via. Uno dei ragazzi la riprende e la lancia lontana. Corri di nuovo ma prima che riesca a raggiungerla viene intercettata da un amico che la rilancia indietro. In breve finisci in mezzo al gruppo a giocare a torello, correndo da una parte all'altra.

Dopo alcuni minuti i ragazzi fanno una pausa. Come? Tu hai ancora voglia di giocare! Ti salutano con un'ultima carezza, prima di dirigersi verso una panchina. Durante questa attività il tuo livello di solitudine è sceso di 2 punti. Inoltre le nuove amicizie e l'esplorazione di questa vasta zona del parco consentono al tuo senso del territorio di salire di 5 punti. Ti allontani con la lingua a penzoloni ma decisamente allegro.

Dove vuoi andare ora?

Togli 1 al numero di giri a tua disposizione. Se hai esaurito i giri disponibili vai al **40**.

Altrimenti da qui puoi recarti presso il chiosco che vende panini (**43**) o tornare a dare un saluto al padrone, che intravedi a breve distanza (**23**).

37

Attivando il tuo fido naso ritrovi in breve quella pista che hai rintracciato stamattina. Comincia nei pressi del cespuglio e dopo un po' di zigzagare ti conduce vicino a degli arbusti bassi. Sulle piante noti delle bacche che però una breve annusata ti consente di identificare subito come immature, quindi eviti di mangiarle. Può essere interessante ritornare in futuro, quando le bacche saranno più succulente. Tuttavia non è questo che ha attirato il tuo olfatto. Controlli sotto uno degli arbusti e trovi il corpo di un piccione morto. Che scoperta! Sarà forse stato tramortito da uno degli odiosi gatti del vicinato nei pressi del primo cespuglio ma dev'essere riuscito a fuggire fino a qui, prima di morire. Non sai, fatto sta che punti il volatile, e lo afferreresti molto volentieri con la bocca se non fosse per il padrone che ti tira indietro ripetendo la parola "schifo" e il tuo nome.

Dopo un po' rinunci, ma decidi di coprire il ritrovamento camuffando la zona con i tuoi odori, in modo da non farla trovare da nessuno degli altri cani del quartiere (e men che meno dai gatti). Ti dai un bel da fare, e in breve la tua

vescica è vuota. Tra questa scoperta e il successivo lavoro di copertura riesci a ottenere ben 16 punti da aggiungere al livello di territorio.

Ora vi riavviate verso casa.

Vai al **32**.

38

Passi un paio di volte la zampa sul vetro. Dopo pochi attimi rivedi il padrone alla finestra, ha un biscotto in mano ma ti sta puntando il dito e pronunciando una serie di suoni che ti pare di aver già sentito altre volte: "Cuccia!"

Dopodiché scompare di nuovo dalla tua vista. Cavoli, vedere quel biscotto ti ha fatto salire la salivazione! Che delusione, non era per te? Aumenta di 1 punto il livello di fame.

Vai al **20**.

39

Rientrate a casa dopo la breve passeggiata. Il padrone ti fa andare in balcone, slega il guinzaglio e si accomiata con una carezza.

Controlli subito la ciotola del cibo, che è vuota, quindi ti sposti verso quella dell'acqua e dai lunghe lappate.

Dopo bevuto passi la lingua ancora grondante sul muso e sul naso per inumidirteli, e annuci la conclusione dell'operazione con un colpo di tosse.

Guardi alla finestra, il padrone non c'è più. Ti senti già solo e piagnucoli un po' (aumenta di 3 punti il livello di solitudine), ma in breve tempo ti rassegni e sei già distratto da un nuovo prurito.

Ti accovacci e dai una bella grattata all'orecchio destro con la zampa posteriore, quindi approfitti della posizione per un paio di leccate sotto la pancia.

Ci vorranno un paio d'ore prima che il padrone torni, e non c'è molto da fare per passare il tempo.

Senti il tuo stomaco brontolare. Uh, durante tutto questo tempo da quando ti sei alzato il livello di fame è salito di altri 6 punti!

Cosa fai?

Torni a cuccia e ti appisoli (**34**) o fai un paio di giri in balcone per vedere la situazione (**19**)?

40

Torni di corsa dal padrone al massimo della tua contentezza. La lingua pende lunga fuori dalla bocca, sei proprio stanco e assetato. Il padrone ti rimette il guinzaglio e assieme vi dirigete fuori dal parco. Sali in macchina per tornare a casa. Durante il viaggio ripensi a tutto quello che hai combinato oggi.

Che giornata! Ma quanto te la sei goduta?

Calcola il tuo punteggio finale nel seguente modo: prendi il livello di territorio e sotrai i livelli di fame e di solitudine.

Controlla inoltre tra le note:

- Se non hai segnato che sei andato di corpo durante la giornata, un forte mal di pancia ti sveglierà nel corso della notte e sarai costretto a fare i tuoi bisogni nel fondo della veranda. Il padrone non sarà affatto contento domani, e temi già la punizione che ti affibbierà! Ma tu che colpa ne hai, povero cucciolo? Sotrai 20 punti di penalità.
- Se hai segnato di aver mangiato dell'erba durante la giornata, ti sveglierai nel corso della notte con un po' di nausea e un impellente bisogno di rimettere. Andrai a rigurgitare vicino a uno dei vasi del padrone, dopodiché ti sentirai meglio e tornerai a cuccia a dormire. Quando il padrone domani ti sgriderà non ricorderai neanche di quale monelleria ti starà incolpando e ti sentirai triste. Togli 20 punti di penalità.

Se dopo i calcoli il tuo punteggio finale è uguale o minore di 15 vai al **48**.

Se il punteggio è compreso tra 16 e 20 vai al **49**.

Se il punteggio è pari a 21 o più punti vai al **50**.

41

Abbassi il capo e drizzi le orecchie. Cominci a ringhiare prima ancora di muoverti, perché hai già capito di cosa si tratta. Il ringhio esplode in un latrato e prendi a correre a grandi balzi non appena hai piena conferma che la macchia grigia che hai davanti è un odioso gatto!

Il gatto si gira di scatto verso di te, visibilmente sorpreso dalla tua rumorosa azione, e ben prima che tu lo raggiunga fugge via riparando sotto la prima automobile parcheggiata nelle vicinanze.

Vigliacco! Raggiungi l'auto continuando ad abbaiare a pieni polmoni, ma la canaglia ormai è irraggiungibile e non accenna a spostarsi dal suo nascondiglio. Questa si prospetta una gara di nervi a chi cede per primo, e non sarai di sicuro tu! Puoi reggere l'assedio per ore, se necessario.

Il padrone però non sembra del tuo stesso parere: ha un bel da fare per convincerti ad allontanarti dalla macchina e a tornare a casa. L'incontro col gatto ti ha un po' innervosito, ma questa eroica azione ti ha permesso di recuperare altri 10 punti di territorio.

Vai al **39**.

42

Ti accucci e aspetti, ma il padrone non torna in vista. Perché??? Aumenta di 1 il livello di solitudine.

Cosa fai?

Cominci a guaire (**10**) o continui a stare fermo da bravo cagnolino (**5**)?

43

Il tuo girovagare ti porta nelle vicinanze di un casotto che vende alimenti per i frequentatori del parco. Alcune persone sono in fila in attesa del loro turno. Come prima cosa fai un bel giro del chiosco in cerca di avanzi di cibo, e rimedi un paio di pezzetti di wurstel e la parte finale di un cono gelato (senza il gelato). Mangi tutto con gusto. Vai a fare un po' di pipì contro la ruota di una bicicletta parcheggiata, quindi ti riavvicini al gruppo di gente davanti al chiosco. Nessuno ti sta considerando, che antipatici.

Decidi allora di fare un altro giro: marchi il palo di un cestino dei rifiuti, annusi un pezzo di carta che avvolgeva un panino, fai scappare un piccione in cerca anche lui di avanzi di cibo, quindi ti riporti indomito davanti al punto vendita. Stavolta la coda si è sfoltita e a parte un paio di persone che confabulano tra loro, l'altra gente che c'era prima si è allontanata. Il venditore dentro il chiosco si accorge di te e prova a chiamarti con un nome che non è il tuo. Riesce comunque ad attirare la tua attenzione, perché noti che ti sta guardando negli occhi, per cui ti accucci davanti a lui. Drizzi le orecchie mentre segui con interesse le sue mani trattare del cibo. L'uomo ha infatti preso un pezzo di pane e te lo lancia. Lo afferri al volo con un balzo (in questo sei bravissimo) e lo mangi con piacere. Annusi per terra per finire anche le briciole che sono cadute mentre masticavi. Quando hai terminato l'ispezione torni a guardare l'uomo nella speranza di rimediare altro cibo, ma ormai è distratto da nuovi clienti che sono arrivati nel frattempo.

Quando capisci che non riuscirai a racimolare nient'altro ti allontani passando la lingua sul muso e sui baffi, soddisfatto di avere ridotto la tua fame di 2 punti, mentre il livello del territorio è salito di 2 punti.

Dove vuoi andare ora?

Togli 1 al numero di giri a tua disposizione.

Se hai esaurito i giri disponibili vai al **40**.

Altrimenti da qui puoi recarti a fare un giro su quel prato pieno di aiole fiorite (**33**) o fare un salto dal padrone per fargli vedere che ci sei ancora (**23**).

44

Inizi il giro zampettando lungo la strada a sinistra dell'ingresso, e attraversi subito per dirigerti verso un prato che si trova sul lato opposto. Dopo lunghe odorate prendi la decisione di marcare una particolare pietra e non un'altra, che ritieni invece poco significativa per ricevere la tua pipì. Aumenta il punteggio di territorio di 3.

Uhm, questa zona ti sembra di ricordarla. Controlla tra le note: non è che durante la passeggiata di questa mattina hai segnato un codice relativo a un albero? Se sì, recati al paragrafo che si ottiene considerando solo le prime due cifre numeriche del codice.

Se invece non hai un codice albero, o se magari non hai voglia di tornare da quelle parti, puoi decidere di continuare il giro lungo il prato (**21**) oppure tornare dall'altro lato della strada (**6**).

45

Fai un bel pisolino in cui sogni di essere in un vasto prato insieme al padrone, lui è lontano e ti chiama e tu gli corri incontro, e come premio ti dà un sacco di crocchette perché sei stato bravo, e tu a tua volta lo ricompensi con alcune leccatine e poi continui a correre.

A svegliarti è un suono, un rumore di porta e poi di passi che riconosci subito: il padrone è tornato!

Ti rechi alla finestra. Non appena scorgi il padrone scodinzoli per la contentezza e mentre si avvicina ti stiracchi per prepararti ad accoglierlo. Come apre la porta spicchi dei balzi per raggiungere le sue mani e riesci a piazzare un paio

di bacetti prima che lui riesca a coccolarti per benino. La tua solitudine è già scesa di 2 punti.

In quel momento il padrone si accorge del lavoro che hai combinato con i fogli di carta, e si allontana per controllare il disastro che hai lasciato a terra.

Ehi, la porta della finestra è rimasta aperta!

Cosa fai?

Ne approfitti per entrare in casa e fare un giro (22) o segui il padrone (27)?

46

Con una corsetta ti dirigi sopra un prato in cui l'erba non è stata tagliata da un po' ed è cresciuta alta. Ti piace questo tipo di terreno, è bello correrci e giocare, l'erba ti accarezza la pancia mentre ci sei sopra.

Annusi il terreno, osservi una formica che cammina su una pietra (prima di perderla di vista), inseguì una farfalla provando invano ad acchiapparla con la bocca, sollevi la zampa per fare pipì sopra questo o quel ciuffo d'erba. In totale tra una cosa e l'altra senti di essere riuscito a guadagnare 6 punti di territorio.

Questa zona tuttavia non offre niente di particolarmente interessante per cui trattenersi a lungo, quindi decidi di recarti da un'altra parte.

Prima di spostarti però controlla tra le note: se durante la giornata hai raccolto e rosicchiato un osso, in questo momento senti un impulso istintivo di mangiare un po' dell'erba di questo prato. Addentare l'erba è irresistibile e lo fai comunque, che abbia la parola "osso" tra le note o meno, ma nel primo caso ti soffermi a ingerirne una certa quantità: la tua fame scende di 1 punto. Aggiungi inoltre alle note che hai mangiato dell'erba.

Dove vuoi andare ora?

Togli 1 al numero di giri a tua disposizione. Se hai esaurito i giri disponibili vai al **40**.

Altrimenti da qui puoi recarti verso quel gruppo di ragazzi che gioca a pallone (**36**) o avvicinarti al venditore di panini (**43**).

47

Senza indugiare oltre ti dirigi verso quell'albero che hai individuato stamattina. L'hai ormai identificato come un punto cruciale del tuo territorio, da tenere costantemente sotto controllo. Se il tuo senso dell'orientamento non ti inganna, infatti, il prato che ospita questo grosso albero si trova al centro del quartiere, ed è un punto quasi obbligato di passaggio per i giri di praticamente tutti i cani che abitano nei dintorni. Ti fa sentire un ottimo cacciatore avere identificato questo albero così importante, e condividi la tua soddisfazione guardando verso il padrone con una breve scodinzolata.

Segni subito l'albero con la tua pipì, e per il resto della passeggiata preferisci rimanere nei dintorni e marcare tutta questa zona.

Quando tornate verso casa zampetti tutto contento: il tuo senso del territorio è salito di ben 20 punti.

Vai al **32**.

48

Arrivate a casa che il sole è già tramontato e sta cominciando a fare buio. Senti cadere alcune gocce di pioggia, segno di un imminente acquazzone. Già annusando l'aria al parco mentre stavate andando via ti eri accorto che il tempo era cambiato. Come il padrone apre la porta della veranda per farti uscire un tuono scoppia in lontananza. Che paura! Non ti sono mai piaciuti i temporali, ti spaventano molto. Ti blocchi sulla soglia della porta e cominci a

mugolare. Chissà, magari il padrone si intenerirà e ti lascerà dormire insieme a lui stanotte. Ma il padrone non sembra proprio dello stesso avviso: visto che ti sei impuntato e non vuoi saperne di uscire è costretto a prenderti in braccio e trasportarti fuori di peso. Quindi richiude la finestra prima ancora che tu riesca a rientrare in casa e lo osservi triste mentre si allontana senza neanche darti le coccole della buonanotte. La luce si spegne e resti solo.

Che razza di giornata che hai passato. Ci mancava solo di andare dal veterinario e il quadro sarebbe stato completo!

Bevi a lungo, poi entri nella cuccia e ti corichi, non prima di fare alcuni giri su te stesso per decidere la posizione migliore in cui accovacciarti. Senti un altro tuono esplodere. Ti scappa da piagnucolare ma non puoi fare altro che affrontare questa notte umida e paurosa da solo.

Lanci uno sbadiglio. Ti appallottoli meglio, appoggi il muso sulle zampe e chiudi gli occhi. La vita di un cane è dura e piena di affanni. Domani c'è un'altra giornata a quattro zampe che ti aspetta. Speriamo solo sia migliore di questa.

49

Quando parcheggiate davanti a casa il sole è ormai bello che tramontato e il cielo si sta rabbuiando anche a causa di alcuni nuvoloni grigi. Le prime gocce di pioggia cominciano a cadere proprio mentre entrate al riparo. Fai le scale di corsa, come tua abitudine, e aspetti il padrone in cima alla rampa, davanti alla porta.

Non appena la finestra della veranda viene aperta per farti uscire odi un tuono rimbombare nell'aria. Non ti piace! Subito fai dietrofront per rientrare in casa, ma il padrone ti arresta con le mani e si accovaccia per fare scudo e impedirti il passaggio. Rimani fermo dove sei e lo guardi negli occhi con l'espressione più afflitta possibile. Non devi neanche fingere molto, perché i temporali ti mettono fifa per davvero. Allunghi il muso e gli dai una leccatina al naso.

E' un espediente che funziona quasi sempre. Il padrone non ti fa rientrare al chiuso come speravi, però è lui a uscire in balcone insieme a te. La sua compagnia ti infonde subito tranquillità. Ti dirigi a bere e concludi con un colpo di tosse. Un altro tuono rompe il silenzio e ti scappa un mugolio, ma subito il padrone ti coccola e la paura passa nuovamente. Ti raggomitoli nella cuccia, poggi il muso sulle zampe e chiudi gli occhi. La mano del padrone che continua ad accarezzarti il pelo ti libera da tutte le ansie e preoccupazioni da cane e il sonno ti coglie sereno, nonostante la pioggia e i forti rumori del cielo. Riposa bene, cuccioletto: domani ti attende un'altra giornata piena di giochi e affetto.

50

All'arrivo a casa scendi dalla macchina e annusi l'aria. Un odore di pioggia impregna l'ambiente, e infatti ecco subito le prime gocce cadere a terra. Entrate in casa di corsa e all'ingresso ti scuoti per scrollarti di dosso la polvere accumulata durante la passeggiata nel parco. Il padrone ti fa uscire in veranda e ti rechi a bere. L'acqua ti sta ancora gocciolando dal muso quando un forte tuono squarcia il cielo. Che spavento! Non hai mai apprezzato i forti rumori, e i temporali non li sopporti proprio. Guaisci per la paura e ti dirigi verso la cuccia un po' tremante.

Un suono familiare ti fa girare. E' la porta del balcone che viene aperta: si tratta del padrone, che vedendo come si sta mettendo il tempo e conoscendoti bene, ha pensato di venirti a tranquillizzare. Com'è bravo il padrone! Ma che fa? Prende la tua cuccia e la porta dentro casa. Lo osservi scodinzolando sulla soglia della portafinestra e non appena la cuccia è poggiata a terra rompi gli indugi e entri anche tu nella stanza. Ti affretti subito a occupare la cuccia prima che il padrone possa ripensarci. Ti ci accucci dentro e lasci che il padrone ti coccoli ancora un po' prima di accovacciarti per benino. Sistemi il muso sulle zampe e chiudi gli occhi.

Stanotte dormirai sonni tranquilli al calduccio e al riparo, con la certezza che in qualsiasi situazione difficile il padrone ti starà sempre accanto per accudirti amorevolmente. Domani ci saranno altri gatti da rincorrere, crocchette da procacciare, alberi da annusare e cagnette di cui fare la conoscenza, ma qualsiasi avventura affronterai, la vivrai insieme al padrone. Sogni d'oro, cucciolo!

La giornata si è conclusa. Quanti punti hai totalizzato? Confrontati con i tuoi amici e prova a battere il loro punteggio! Riuscirai a superare la soglia dei 40 punti? Ma l'avventura non finisce qui. Vuoi rendere il gioco un po' più impegnativo con un paio di sfide particolari? Eccoti accontentato: gioca nuovamente il Librogame cercando di raggiungere uno dei seguenti obiettivi.

- **Grande Slam:** il tuo livello di immedesimazione nei pelosi panni di un cane è tale da non riuscire a sopportare l'idea di arrivare a fine giornata con anche un solo punto di fame o solitudine. Se fossi un cane per davvero ne soffriresti troppo. L'obiettivo è ottenuto giungendo al paragrafo 50 con 0 punti di fame e di solitudine.
- **Lupo solitario:** ti senti un ribelle, e il tuo istinto ancestrale ti spinge a stare il più possibile per conto tuo. Rifuggi la compagnia e le coccole: cerca di ottenere il più alto livello di solitudine possibile. Raggiungi l'obiettivo concludendo la partita con lo stoico livello di 12 punti solitudine.
- **Fame da lupi:** l'unica cosa che conta è mangiare. Tutti i tuoi pensieri sono rivolti al cibo, per cercare di ottenere il minore livello di fame possibile. In questa partita considera anche valori negativi per il punteggio di fame: un cane non si sente mai sazio! Riuscirai ad arrivare alla fine del libro con il pantagruelico livello di -7 punti fame?
- **Cuore di cane:** in una vita passata devi essere stato un cane per davvero, perché riesci ad agire e pensare come uno di loro e sembri sapere cosa è meglio fare in ogni

situazione. Quest'ultimo obiettivo si ottiene concludendo l'avventura con il codice “CDC” segnato tra le note.

LIBERAMI, DISSE L'UOMO

Apologeta



«Liberami», disse l'uomo.

Il medico installatore lo guardò e sorrise, le mani fradice sotto il getto d'aria calda. «Per avere dodici anni li porti bene, sai? Non ti è bastato essere liberato una volta?» Poi gli angoli della bocca si abbassarono: l'uomo non stava ridendo con lui. Socchiuse gli occhi, contratti dal consueto tic della fase di liberazione, poi li spalancò. «Non sapevo...»

«Esatto, sono io», si affrettò a dire l'uomo. Strinse più forte il manico della scopa. «Altrimenti non te lo chiederei.»

«Cameron K.L., ho letto chi sei.» Si controllò le unghie smaltate. «Dovresti essere contento che ti abbiano trovato questo lavoro. Dovresti essere contento di *vivere*, gran Nulla. I malati vengono scartati alla selezione.»

«Sono malato, ma voglio essere libero», ribatté Cameron. La voce si alzò di un tono. «Vivere in città, fuori dal Centro Infantil. Jordan mi aveva detto che una soluzione si poteva trovare.»

«Jordan? Identificativi?»

«A.U. Il medico che c'era prima di te.»

Le sue palpebre si fecero due fessure. «Jordan A.U., ecco qua. Mi ricorda qualcosa... Fammi leggere.» Una gran risata. «Senti un po': *se Lo ascolteremo, il Nulla guiderà le nostre ricerche, per le strade che solo Lui conosce, a maggior Sua gloria.* C'è una proposta in votazione... Lascia stare. Ti fidi di uno così?»

Cameron appoggiò la scopa al muro. «Io voglio essere libero come gli altri. Deve esserci un modo, con tutti gli studi che fate in città.»

Il medico si sfilò il camice. L'apparato esterno risaltava sotto la biancheria. Aprì l'armadietto, si mise la veste e l'allacciò, un bottone dopo l'altro. «Dal Morbo di Laçar non si guarisce», disse calmo. «Il sangue non ha i valori adatti ad alimentare le placche di liberazione. Sta scritto, basta leggere... beh, tu non puoi.»

«Appunto.» Cameron batté il pugno sulla parete. «Come posso fidarmi?»

Il medico si frugò in tasca, estrasse il tubetto di lozione e ne spremette una noce sulla mano. «Non devi fidarti di noi, ma di quello che sta scritto.» Applicò la lozione sulla testa glabra, poi tolse la parrucca bionda dalla cappelliera e l’infilò. Si studiò allo specchio, sorrise soddisfatto e richiuse l’armadietto. «Ci vediamo fra tre mesi, per le prossime installazioni.» Incrociò le braccia sul petto. «Cordialità», salutò. Uscì dalla stanza.

Cameron si fece sulla soglia. Nel piazzale gli infanti erano seduti sulle panchine, il capo ancora fasciato dopo l’operazione, gli occhi schiusi e tremanti, le espressioni del viso a tradire l’ebbrezza della prima liberazione. Immersi nello sconfinato mondo che a Cameron era precluso, non erano più infanti. Ora erano liberi.

(1) Cameron rientrò nella stanza.

1

Strofinò via il sangue schizzato sulle mattonelle sbrecciate, ripose nelle custodie i bisturi di Razalo e le placche inutilizzate, richiuse la stanza delle installazioni e uscì nel piazzale illuminato dal sole pomeridiano.

Raggiunti i propri locali, si inginocchiò davanti all’acquario. «Libero», disse al suo pesce. Chiuse gli occhi e rimase in meditazione alcuni minuti. Libero. Jordan gli aveva detto che avrebbero trovato una soluzione per lui, e lui si fidava di Jordan. Ma Jordan non veniva più. I medici installatori cambiavano sempre: quello di oggi era il quinto, da quando lo avevano assegnato al Centro Infanti.

Riaprì gli occhi sul suo pesce. Gli diede una manciata di scagliette, poi si tolse veste e parrucca e si concesse una lunga doccia calda. Uscì gocciolante e ancora nudo optò dalla cucina una zuppa di cereali. Pescò l’accappatoio dall’armadio e si asciugò. Si rimise la parrucca: per essere come gli altri, anche se lui non aveva una placca da

nascondere. Morbo di Laçar. Nessuno aveva più il morbo di Laçar: era entrato nelle liste di selezione, dopo il suo caso. Questo dicevano i maestri, questo si vedeva nei filmati per gli infanti – le sue uniche fonti d’informazione.

La cucina trillò la cottura. Si riscosse, passò la destra sul viso e aprì lo sportello. L’odore di cipolla lo investì. Prese il piatto fumante, lo soppesò.

Altri tre mesi. E mai più Jordan.

Quanti altri tre mesi sarebbero dovuti passare?

Vuotò tutto nel contenitore organico.

(39) Uscì dai suoi locali. Non aveva fame, solo voglia di camminare.

(23) Il suo era stato un gesto impulsivo. Opzionò nuovamente la cena.

(49) Jordan doveva essere in città, da qualche parte. Cameron decise di fuggire dal Centro Infantil.

2

«Adesso sei al 51%..»

«Quanti elettori mancano?»

«Pochi, ma abbastanza per ribaltare il risultato.»

Cameron si strofinò le mani sulle cosce. Aveva freddo.

«C’è Mel I.I. che si ostina a ripetere il suo commento», disse Hayden. «Ma non ha senso.»

«Leggilo comunque.»

«Dice: “Se il Nulla fosse un elettore, cosa voterebbe?”»

Cameron alzò gli occhi al soffitto, poi rispose.

(32) «Il Nulla non si scomoda per una votazione. Tutto gli è indifferente, lascerebbe decidere la maggioranza.»

(5) «Davanti al Nulla siamo tutti uguali. Infanti e liberi. Cameron e Mel. Il Nulla voterebbe per me.»

3

L'altezza dei palazzi decrebbe, poi rimasero solo villette con giardino. Qualche trasporto gommato, sparuti passanti, le scariche elettriche del canto delle gazze. Dopo una svolta, una colossale mole sbarrò l'orizzonte: una costruzione squadrata, dalle pareti color avorio. Poche finestre e molte porte d'accesso, dalle quali entrava e usciva un flusso costante di uomini.

Incuriosito, Cameron si avvicinò. Si accodò a due liberi che stavano parlottando e superò l'ingresso. Giusto il tempo di annusare l'aria viziata e un lamento pulsante nacque nell'aria, prima fioco poi sempre più forte. Si guardò attorno, sgomento: l'avevano visto? Pronto a fuggire, ci ripensò e imitò gli uomini che si avvicinavano alle pareti dell'atrio.

Un trasporto d'emergenza, a sirene spiegate, parcheggiò davanti alle porte d'ingresso. Ne scesero due uomini, che aprirono il portellone e manovrarono una barella su cui giaceva un corpo coperto da un lenzuolo. Cameron gettò un'occhiata ai liberi vicino a lui: la maggior parte attendeva immobile, ma qualcuno aveva le palpebre strette. Condivideva la scena.

I barellieri scomparvero oltre una doppia porta sulla parete opposta. Gli spettatori tornarono a muoversi nell'atrio. Cameron seppe di essere in ospedale.

Non c'erano indicazioni, e non aveva senso che ci fossero. Questo luogo era per i liberi, che con un battito di ciglia potevano conoscere la giusta direzione, non per lui, che con ogni probabilità si sarebbe perso.

(25) Ebbe paura. Uscì dalla struttura e tornò nella strada.

(43) La maggior parte dei presenti si dirigeva verso una porta laterale. Li seguì.

(45) Entrò in ascensore e studiò le opzioni.

(30) Scese le scale verso il piano inferiore.

4

La Casa del Riposo giaceva immersa nella quiete del Parco Hemlock. I suoi marmi bianchi sfavillavano nel sole della mattina, a ferire gli occhi di chi li fissava troppo a lungo.

Cameron non li guardava. Percorreva a testa bassa il viale di ghiaietto fra due ali di ciliegi. Jordan. La città il Centro Infanti. La liberazione i rimpianti le speranze infrante. La pace, ecco cosa voleva adesso. Pace.

Il portone era alto il doppio di lui, una macchia cupa nella facciata scintillante. Non vide alcun pulsante o maniglia. Lo spinse. Non si mosse.

«Per di qua!»

Da un uscio secondario faceva capolino una parrucca blu. Incorniciava un viso con le labbra così gonfie da congiungere mento e naso. «Il turno della mattina entra da qui», disse l'uomo con voce impastata. «Non hai letto le istruzioni?»

«Tu sai chi sono?», chiese Cameron.

L'altro strinse gli occhi, disse *oh!*, poi gli fece strada.

Nella sala d'attesa, erano in tre a sedere sulle panchine di legno. Cameron scrutava gli altri, immersi nella liberazione. Salutavano gli amici? Gli amanti? Quali immagini o filmati gustavano per l'ultima volta?

«Brett J.S.», chiamò una voce.

Alzarono gli occhi verso il tecnico in tuta verde.

«È già ora?», farfugliò Brett.

«Prima si disattiva la liberazione», sbottò il tecnico. «Non avete letto?»

«E io?», chiese Cameron.

L'altro mostrò i denti e boccheggiò una risata. «Puoi assistere. Siamo... colleghi.»

Aveva visto centinaia di installazioni: anestesia, bisturi di Razalo, placche, sutura, balsami, fasciatura. Si aspettava la procedura inversa, ma in quella stanza lunga e stretta

nonc'erano strumenti. Solo un casco collegato alla parete opposta. E odore di bruciato. E orme sporche sulle pareti grigie.

«Via la parrucca», disse il tecnico. «Mettiti quello.»

Brett si tolse la ciotola di capelli blu e si diresse verso il casco. Lo raccolse da terra e lo infilò. «Allaccio?», chiese.

Il tecnico annuì. Appena il sottogola fu fissato, sfiorò un pulsante sulla parete. Brett urlò e cadde a terra. Con le mani cercava di strapparsi il casco, mentre le gambe scalciavano in una danza orgiastica.

Durò una decina di secondi, poi Brett non si mosse più. Il tecnico si avvicinò, gli slacciò il casco e lo trascinò per i piedi oltre la porta successiva. Mentre il corpo esanime gli strisciava davanti, Cameron ne guardò la nuca annerita. Fumava.

«È ancora vivo», disse il tecnico. Richiuse la porta, nascondendo il corridoio che si perdeva nel buio. «Questo è solo per disattivare la liberazione. Fra mezz'ora sarà già sveglio.»

«Non si può saltare questa fase?»

Il tecnico ansimò e scosse il capo. «Se uno condividesse *quel momento*, l'intera città impazzirebbe.»

Cameron deglutì. «Tu... Non ti viene mai voglia di condividere il tuo lavoro? Solo per vederne l'effetto.»

L'altro digrignò i denti. «Ti ho detto che siamo colleghi.» Si tolse la parrucca: non aveva la placca, solo un'enorme cicatrice. «Gli infanti, quando escono dal Centro, sanno già che lavoro fare: quello per cui mostrano predisposizione nei test.»

Cameron annuì. Lo sapeva già.

«Ma la società», proseguì il tecnico, «ha bisogno dei suoi boia, che lavorino di nascosto. Ecco perché ogni tanto viene scelto un infante appena arrivato in città, e...» Sospirò, si sfiorò il capo. «Comunque, la paga è di primo livello.» Si rimise la parrucca, tornò alla porta che dava sulla sala d'attesa. «Shannon Z.O.», chiamò.

Sdraiati sulle poltroncine, legati alle caviglie e ai polsi, aspettavano.

«Io sono qui perché sono malato», disse Shannon.

«Cosa?», chiese Cameron.

«Non ricordo la malattia, ma mi rimanevano appena dieci anni.»

«Io», si intromise Brett. «Io no. Io sto bene. Solo che... solo che non sono più quello di una volta.»

«E tu?», chiese Shannon.

Cameron mormorò: «Pace», poi tacque. C'erano troppe cose da dire in troppo poco tempo. Il tecnico stava preparando le siringhe.

Rumore di gocce sul pavimento.

«Io», disse Brett, la voce rotta, «io non la tenevo più, ecco.»

«Voglio parlare con Asa!», urlò Shannon. «E Cooper! E quello che non ricordo il nome!»

«Io non ho mai letto delle formiche giganti», mormorò Brett. «Io non lo potrò mai fare.»

«Sono solo! Ho paura del Nulla!»

«Vivono in colonie dove ciascuna ha il suo compito. Avere un compito dev'essere bellissimo.»

«Slegami! Ci ho ripensato!»

«È stato bello essere liberi. Però volevo leggere delle formiche giganti. Solo che non ho avuto tempo.»

«Voglio tornare indietro!»

Cameron smise di ascoltarli. Era concentrato a respirare. Inspira. Espira. La gola non risponde. Inspira. Espira. Una puntura. Inspira. Espira. Il tecnico passa oltre. Inspira. Espira. Tanfo d'urina e ghiaccio nelle vene. Inspira. Espira. E se dopo non c'è la pace? Inspira. Inspira. Inspira.

5

«Dopo un commento così, non ti avrei votato neanch'io.»

«Non si può cancellare?», balbettò Cameron. «Magari riformulo la frase.»

«Non c'è niente da riformulare. Quando qualcosa è scritto, sta scritto.»

«Cerca un'altra domanda.»

Hayden sbatté gli occhi. «Sono state ritirate. È stata raggiunta la maggioranza.»

Cameron trattenne il fiato.

«Ci hai provato», concesse Hayden. «Però adesso torna al tuo lavoro. Io qui ho da fare.»

(24) Una voce gli diceva che era giusto così. Tornò al Centro Infanti.

(4) La sua vita non aveva più senso. Si diresse alla Casa del Riposo.

6

«Tu sei Cameron K.L.»

Batté i denti.

Doveva succedere.

Davanti a lui stava un libero giovanissimo, il viso deturpatò da occhiaie incavate che il fondotinta non poteva nascondere. Gli strattonò la veste. «Ti conosco. Pochi giorni fa ero al Centro.»

Cameron si liberò con uno scrollone.

«Eri bravo», disse l'altro. Schioccò la lingua. «Eri il più bravo, laggiù.»

«Allora lasciami in pace!», strillò.

«Non posso. Ho già scritto che ti ho visto. Ho bisogno di soldi. Finiscono subito, qui in città, e quando li hai finiti ti rimane solo la Casa del Riposo.» Schioccò la lingua.

«Cordialità», disse, proseguendo verso il centro.

Cameron si accasciò sul marciapiede, si prese il volto fra le mani e singhiozzò.

continua

Pianse per un paio di minuti, solo. Poi scostò le mani. Un gruppetto di liberi lo fissava.

(24) «Fatemi tornare a casa», disse Cameron.

7

«Sei un bianco», disse Hayden.

«Come tutti», replicò.

«Non la pelle!» Hayden estrasse un marchingegno dall'armadio. «Tu sei un campione di riferimento, un *bianco*, come diciamo noi. Sei *pulito*. Posso confrontare le mie reazioni con le tue, e dalla differenza scoprirò cos'è il rumore di fondo. Nessuno sa cosa sia!»

«E perché nessuno l'ha mai studiato?»

«Beh, perché...» Hayden si passò la lingua sui denti. «Già, perché?»

«Magari è stato fatto.»

«Non credo, però basta leggere.»

Il medico socchiuse gli occhi, poi gorgogliò. Un suono così innaturale che Cameron fece un passo indietro.

«Cos'hai?», gli chiese.

Le labbra di Hayden si contrassero. La mascella ondeggiò come se fosse disarticolata. Le mani sferrarono pugni spastici nell'aria. Incrociò le gambe mentre le ginocchia tremavano.

Cameron era paralizzato. Guardò le palpebre che risalivano, scoprendo millimetro dopo millimetro gli occhi ribaltati: le iridi erano strette mezzelune a corona del bianco delle sclere.

Il tremore si fermò prima nelle gambe. Poi si immobilizzarono i pugni. Infine la mascella. E Hayden parlò.

«Questo è immorale», gracchiò con voce non sua.

«Cosa?», fece Cameron.

«Prendere il controllo di un libero», disse Hayden. «Ma la situazione è pericolosa.»

Cameron fissò quello sguardo cieco. «Pericolo?»

«Dovevi accettare la liberazione quando ti è stata proposta. Non possiamo permettere pensieri sul rumore di fondo.»

«Voi... chi?», balbettò.

«Noi abbiamo creato questa società perfetta, dove ciascuno è legislatore, giudice e poliziotto.» Il tono si fece ancor più roco. «Abbiamo tolto le catene che per migliaia di anni hanno imprigionato gli uomini. Ora sono liberi. Liberi perché ricchi e col lavoro garantito. Liberi di comunicare in modo perfetto. Liberi di conoscere tutto, tranne ciò che teniamo nascosto. Liberi dalle malattie, con la selezione costante degli individui. Liberi di scegliere, vivere e cambiare il sesso, con la sterilità e la chirurgia. Liberi da una morte improvvisa e non voluta.»

Aveva compreso solo parte del discorso. Ripeté: «Chi siete?»

«I demiurghi dei liberi», rispose Hayden, le labbra incurvate come in una maschera del teatro greco. «I nostri corpi sono cenere da molto tempo, ma le nostre volontà sono eterne. Noi viviamo nel mondo della liberazione, ogni singola placca impiantata è la nostra carne e la nostra anima. Gli uomini sentono la nostra presenza e la chiamano rumore di fondo. Alcuni "Voce del Nulla". Il Nulla!» Un ansimare che forse era una risata. «La nostra creazione migliore.»

Cameron si appoggiò alla parete con la schiena, il gelo sulla pelle nuda. «E ora?», chiese. «Perché mi hai detto queste cose?»

«Ascolta», fece Hayden. «Non puoi tornare alla tua inutile vita al Centro Infanti, non puoi essere libero per parlare di tutto questo. Unisciti a noi. Ogni tuo sogno si realizzerà. Tu non sai cosa significhi questo, ma immagina: libero per sempre.»

Le gambe gli cedettero.

Si fece scivolare lungo il muro fino a trovarsi seduto a terra. Doveva decidere. Ora.

(34) «Accetto.»

(14) «Rifiuto.»

8

Campanellini tintinnarono furiosi quando richiuse la porta. «Arrivo!», rimbalzò dal retrobottega una voce soffocata. Giusto il tempo per dare una scorsa a un'acquaforse appoggiata sul tavolo, ed ecco comparire un uomo. Aveva perlomeno quarant'anni, e si presentò con una corta parrucca bionda, le sopracciglia ben disegnate ma nemmeno un filo di trucco. Anche il profumo era lievissimo.

«Benvenuto, amico. Io sono Peyton I.C., e i miei oggetti sono *Investimenti Certi.*»

Cameron rise. «Do giusto un'occhiata», si schermì. Si spostò alla parete di sinistra, studiò un paesaggio di Guerben, poi indicò una natura morta di Cezanne. «Ne ho uno uguale, a casa.»

«Quella cornice è volgare alluminio», osservò il neozianta.

«Liberati e controlla come risalta meglio un laccato blu.»

«Non ne ho bisogno», rispose Cameron. «Mi interessa guardarli dal vivo.»

Si chinò su un ritratto. Due uomini seduti sulla stessa sedia, che si tenevano per mano incrociando le braccia. Buona tecnica, ma non conosceva l'autore.

«Adesso capisco», disse piano Peyton. «Tu sei Cameron K.L.»

Si rialzò con le ginocchia tremanti. Si morse la lingua. «Io...»

«Non parlerò», lo interruppe Peyton. «Sta scritto che sei scappato, sta scritto che c'è una ricompensa per chi ti segnala. Ma non sei una notizia così importante: adesso si parla del brano di Fran M.Q. e della proposta 4-121. Puoi

ancora muoverti con una certa tranquillità, farti un giro alle palestre», disse, alzando il braccio verso sud. «Almeno incontrerai un po' di uomini, prima di tornare dai tuoi infantì.»

«C'è una taglia sulla mia testa?»

«Esatto.»

«Se mi segnali sarai ricompensato?»

«Sicuro.»

«E perché non lo fai?»

Peyton si passò le mani nella parrucca. «Io mi libero poco, anzi, il meno possibile. In questa società c'è qualcosa che non funziona.» Rise. «È la prima volta che lo dico a qualcuno. Forse perché tu non puoi condividerlo.»

«Io voglio essere libero», disse Cameron.

«Io vorrei non esserlo.»

«Aiutami a trovare Jordan A.U.»

Peyton aggrottò le sopracciglia. «Non lo farò», scandì. «È la mia protesta contro questa città. Esci da qui, adesso. E ringraziami per quello che non ho fatto.»

Cameron scosse il capo, incrociò le braccia sul petto e uscì sulla strada. Basta negozi, era tempo di continuare la ricerca.

(3) Si diresse a nord.

(46) Si diresse a sud.

9

Cameron si lasciò infilare lo spinotto a metà dell'avambraccio.

«Fai come ti dico io», disse Hayden, «se non vuoi cuocerti il cervello.»

«Va bene. Devo socchiudere gli occhi?»

«No, quello è un riflesso automatico. Non lasciare vagare la mente, e pensa a un unico argomento. Quel che ti pare.»

Pensò alla sua casa, al Centro Infanti. Aveva sempre abitato in quel Alloggi di servizio, seconda fascia, 42 mq, anno di

costruzione... «Ehi!», urlò. Spalancò le palpebre e fissò Hayden.

Il medico sorrideva. «Hai letto?»

«Ho letto», borbottò Cameron. Un peso gli scivolò dal cuore. «Ho letto», ripeté a voce alta. I suoi dubbi si dileguarono: poteva essere libero!

(10) «Sono pronto per il sondaggio», esclamò.

10

Hayden sedeva con gli occhi socchiusi.

Cameron tambureggiava le dita sul piano della scrivania.

Dalla finestra aperta, il brusio scomposto di un decespugliatore.

Poi silenzio.

Cameron sbuffò. Si alzò e scrollò la spalla del dottore.

Questi si riscosse e chiese: «Che c'è?»

«Allora, quand'è che iniziamo?»

«Il sondaggio è già iniziato da tre minuti. Quattro adesso.»

Cameron si passò una mano sul volto. «Allora?»

«Siamo all'inizio, ma i voti arrivano veloci. Eri partito sopra il 50%, adesso sei al 46%.»

Boccheggiò. «Non c'è nulla che possa fare?»

Hayden rise. «Ovviamente. Puoi rispondere a qualche domanda degli elettori: se incontri il loro gradimento, ti premieranno.»

«Devo farlo.» Cameron si sedette. «Avanti.»

«Allora... Willie L.F. ti chiede cosa ne pensi della proposta 4-121, quella che prevede di alzare l'età di fine infanzia da 12 a 14 anni. Se ne dibatte da mesi.»

Cameron si grattò il mento.

(26) «Mi sembra giusto», disse. «Per entrare nel mondo dei liberi, due anni in più di esperienza sono utili.»

continua

(21) «No», disse. «Lasciamo spazio alle nuove generazioni.»

11

Il profumo delle magnolie accompagnò Cameron lungo il vialetto. La porta aperta del soggiorno gettava un semicerchio di luce arancione sul portico d'ingresso. Entrò nella stanza: due liberi si stavano svestendo.

«Vieni pure», gli disse un altro, affacciato dalla porta sul lato opposto. Era nudo e teneva in mano una candela accesa. «Inizieremo fra poco.»

Cameron si sfilò veste e biancheria e le appoggiò nella cabina armadio, dove gli altri due avevano appeso i loro indumenti. Li seguì nella stanza vicina.

C'erano nove liberi, seduti in cerchio intorno all'acquario. Erano tutti d'età avanzata, almeno quarant'anni, e solo due avevano l'apparato esterno. Cameron si sedette con loro sul tappeto ruvido, a gambe incrociate. L'uomo alla sua destra gli passò una candela accesa, così che tutti ne tenessero una in mano. Le sole fiammelle rischiaravano la camera, e facevano danzare ombre incerte sulla tappezzeria damascata. «Grazie per essere qui», prese la parola un libero. Il suo tono era rassicurante, come i suoi occhi azzurri. «Il Nulla non ascolta nessuno, ma noi possiamo ascoltarlo insieme.»

Mormorii d'assenso.

«Facciamo silenzio, poi, iniziando da me, ciascuno dirà ciò che sente.»

La stanza ammutolì. Cameron si sistemò meglio. La fiamma della sua candela tremò.

«Il mare», disse infine l'uomo. «È... le onde quando si allontanano, non quando si infrangono. È acqua su acqua.»

Qualche istante di silenzio, poi parlò il libero alla sua destra.

«Tyler. È la voce di Tyler, del mio Tyler. Quando Tyler parlava nel sonno, e io l'ascoltavo ma non distinguevo le parole. È Tyler.»

«È il mormorio delle nuvole quando nascondono il sole.»

«È il motore di un trasporto gommato su una strada perfettamente liscia.»

«È quando le bolle nell'acquario vengono a galla, poi aspettano un po', poi scoppiano.»

Ricadde il silenzio. Cameron alzò gli occhi. Tutti lo guardavano: toccava a lui.

Deglutì. Non trovò una menzogna adatta.

«Io non sento niente», ammise. «Quando c'è silenzio, non c'è niente.»

Nell'acquario, i pesci parvero immobilizzarsi.

«Non senti niente?», chiese l'uomo dagli occhi azzurri.

«Niente.»

«Immorale!», urlò l'altro. Gettò a terra la candela, si alzò, additò Cameron. Gli altri riempirono la stanza di grida. Cameron fu afferrato dal suo vicino di posto: lo spintonò via, si rimise in piedi con un balzo, si liberò di un altro libero con una gomitata e corse alla porta. Inciampò in un braccio teso, ma fu abbastanza rapido da guadagnare l'uscita per primo. Si ritrovò a correre nudo nella strada, sotto la fioca luce dei lampioni.

Mugolii provenivano da un giardino. Oltre una fila di agavi, due uomini si stavano mischiando, i vestiti abbandonati a poca distanza. Cameron scelse biancheria e veste della sua misura, sfregò via la ghiaia dalle piante dei piedi, calzò due sandali e si allontanò.

Non voleva dormire. Passò il resto della notte camminando.

Immorale.

Questa società non era per lui.

(4) Era il momento di farla finita. Giunta la mattina, si recò alla Casa del Riposo.

(47) Doveva esserci una soluzione. L'alba lo trovò stanco ma determinato.

12

La mole dell'ospedale lo fece sentire un verme.

Entrò nell'atrio pieno di liberi. Rimbalzavano da una porta all'altra in un silenzio saturo di disinfettante. Un colpo alla spalla.

«Non ci vedo ancora», bofonchiò l'uomo che l'aveva urtato. Portava occhiali scuri che gli avvolgevano metà del volto.

Cameron borbottò qualcosa per riempire il silenzio.

«Sì, ma ancora non ci vedo», fece l'uomo. E se ne andò.

Si tolse dalla calca imboccando le scale per il piano superiore. Bighellonò in un dedalo di corridoi costellati di porte, gran parte delle quali sigillate. Quelle aperte mostravano uffici spogli dove medici in camice nero sedevano alla scrivania con gli occhi socchiusi.

Al termine di un corridoio, poco prima dei servizi, trovò una cucina incassata nella parete. Opzionò una Precton e uno sformato di riso e alghe, che la cucina gli consegnò con un trillo una decina di secondi dopo. Sgranocchiando la colazione, tornò sui suoi passi. Al cigolare dei sandali sul pavimento di linoleum si accompagnò un nuovo rumore. Si fermò, con il piatto vuoto e il bicchiere a metà. Un raschio. Seguì il suono fino a incontrare un medico. Gli dava le spalle e grattava con un coltello una targhetta ossidata dalla porta. Riportava la scritta *Jordan A.U.*

«Arrivo subito», disse il medico, senza voltarsi.

Cameron sbirciò da sopra le spalle. C'era un'altra targhetta, lucida e ancora grondante silicone, poco più in alto. Diceva *Hayden C.B.*

«Ho aspettato così tanto», proseguì il medico. La vecchia targhetta cadde sul pavimento. Si mise in tasca il coltello e si voltò. «Adesso questo ufficio è mio. E tu sei Cameron K.L.», concluse con un sogghigno.

(47) Lasciò cadere piatto e bicchiere. Il succo si sparse come sangue, coprendo il nome "Jordan". Corse via.

(33) Era ora di rischiare. «Sì», ammise.

13

Scogliere mozzafiato incorniciavano la porzione di isola destinata al Centro Infanti. Cameron aveva più volte incontrato maestri o medici fermi davanti al mare scrosciante, decine di metri sotto di loro, gli occhi socchiusi nella condivisione. Il porto si trovava nell'unica rada della zona: qui le navi attraccavano per scaricare alimenti, medicine, tutto quanto necessario agli infanti e ai liberi destinati alla loro educazione.

Camminava con le mani intrecciate dietro la schiena. I container marroni dei rifiuti organici e quelli blu dei solidi erano in fila, pronti per essere caricati sulle navi la mattina successiva: destinazione, i centri di recupero sulla terraferma. Calciò un ciottolo: saltellò scomposto per qualche metro, fermandosi sul pontile a cui era attracciata la prima imbarcazione. Cameron raggiunse il sasso e con un altro colpo lo gettò in mare. Poi guardò la nave. Davanti ai suoi occhi, la scritta *Ordem e Progresso* giocava a nascondino con i marosi. Era vergata sulla carena, sotto una fascia rossa orizzontale che si sforzava di ravvivare il grigio spento dello scafo.

Tornò indietro e studiò le altre due imbarcazioni ormeggiate, identiche alla prima per forma, dimensione e colore. Quella più lontana, alla sua destra, sfoggiava il motto *Annuit Coeptis* fra la banda rossa e la sottostante aquila stilizzata. Nella nave centrale, invece, la scritta era celata dalla linea di galleggiamento.

Una folata di vento più freddo. La planata incerta di un gabbiano. Voleva andarsene.

(40) Salì sulla nave “Ordem e Progresso”.

(20) Salì sulla nave centrale.

(27) Salì sulla nave più lontana.

(49) Nessuna nave: troppo rischioso. Sarebbe fuggito in un altro modo.

14

«Cosa credi di fare?», sbottò Hayden. «Noi siamo onnipotenti. Immortali.»

«Il Nulla non permetterà...»

«Il Nulla, come dice il nome, non esiste», gli ricordò.

«Assurdo!», esclamò Cameron. «Avete la bontà di liberare gli uomini, poi li ingannate?»

«Tu non capisci: è piacere, non bontà. Mischiarsi dà piacere, avere soldi dà piacere, ma il piacere assoluto è uno solo: *il potere*. Per il potere è valsa la pena rinunciare ai nostri corpi, usare gli uomini, far scomparire dalla realtà e dagli archivi virtuali tutte le opere d'arte che potevano fornire idee pericolose. E raccontare menzogne sulla natura. Quando gli uomini vedono un bel giardino, accettano trasporti inefficienti, navi piccole e lente, perfino un'alimentazione senza senso. Per il potere abbiamo fatto questo e altro.»

Cameron scosse il capo. «Manca la verità. Non è giusto.»

«Verità! Giustizia!», gridò Hayden. «È giusto fare ciò che vuoi, e questa è la *verità*. Cos'altro serve quando sei libero?»

«Cosa me ne faccio della vostra libertà?»

Nel bianco degli occhi di Hayden, capillari esplosero in boccioli di rosa. «Questo corpo ormai è inservibile», disse. «Ma possiamo controllare tutti gli altri. Non puoi scappare da noi.»

«Ora uscirò da questa porta», disse Cameron, colpendola con le nocche. «Quello che succederà dopo, non avrà importanza.»

«Sei in trappola», rantolò Hayden. «Per ogni libero che riuscirai a evitare, ce ne sarà sempre un altro. Morirai.»

Cameron lasciò vagare lo sguardo sul corpo scosso dalle convulsioni, poi oltre, sulla finestra che rivelava una giornata immersa nel sole. «Potete uccidermi, ma non potrete mai controllarmi». Sorrise. «Io non vi appartengo.»

Girò la maniglia.

continua

«Sono libero», disse.

15

Non fu una piacevole passeggiata, come quelle che si concedeva al Centro Infanti. I piedi gli dolevano, lo stomaco vuoto reclamava, il velo di sudore attecchiva freddo alla pelle nella sera incipiente.

Lo spettacolo del porto al tramonto lo ripagò.

Nulla a che vedere con il misero attracco a cui era abituato. Almeno dieci navi, ognuna con i suoi colori sgargianti; e le strutture scheletriche delle gru, gli sterminati parcheggi, gli stinti container blu e marroni dei rifiuti in attesa di essere caricati la mattina seguente.

Decine di liberi si affacciavano lungo i moli. Uscivano dalle cabine gru, si salutavano, salivano sui trasporti gommati che li avrebbero riportati agli alloggi. Un'ultima nave attraccò a poche centinaia di metri, lontana dalle zone di scarico. I turni erano già finiti, per oggi.

Faceva eccezione l'imbarcazione più vicina, dove ancora si scaricavano container variopinti.

(20) Si avvicinò alla nave appena giunta e salì a bordo.

(27) Attese la fine del carico e si infilò sulla nave più vicina. Era un buon nascondiglio per la notte.

(47) Per oggi aveva già fatto abbastanza. Si nascose in una cabina gru deserta e dormì profondamente. Alle prime luci del giorno, sgattaiolò fuori: era tempo di cercare Jordan in città.

16

Sapeva cosa pensavano i liberi.

Lui era una novità. In una città perfetta, solo un imperfetto fa notizia.

La sua cattura sarebbe stata il loro trionfo.

Alzò gli occhi a un palazzo, indicò una finestra qualunque.
«Non mi prenderete!», urlò.

Proseguì sul marciapiede a ritmo serrato. Lasciò il pentagono delle vie del centro, si gettò negli esagoni di strade che cintavano le villette della periferia. Chi aveva progettato la città, non aveva pensato a lui. Lui non pensò a chi aveva progettato la città.

Anche le villette finirono, ed esplose il profumo pungente dell'erba appena tagliata. Pigre macchine da sfalcio vagabondavano nei campi, incoscienti della bella giornata e del chiacchiericcio delle capinere.

Ignorò il sudore che gli impregnava la veste. Ignorò le vesicche nei piedi, dove i sandali tagliavano la carne. Lo stomaco ballava vuoto e la gola riarsa implorava acqua. Non si fermò finché non lo vide.

Dall'esterno, il muro del Centro Infanti era ostile come lo schiaffo di un maestro che sgrida. Da dentro, era gentile come l'abbraccio di un maestro che consola. Giunse al cancello.

(24) «Sono tornato a casa!», gridò Cameron.

17

Sembrò uno dei soliti vaccini, il pizzico dell'ago alla ricerca del sangue.

Resistette alla voglia di grattarsi e chiese: «Perché sulla spalla?»

«Assaggio.»

«Che dovrebbe succedermi?»

«Niente automatico», bofonchiò Jordan. «Pensa a cose.»

«Cose?»

«Cose.»

Non gli veniva in mente nulla. Assurdo. In un momento come questo, pensò che gli mancava il suo pesce, che a casa

sua Puntius Sachsii genere Puntius famiglia Cyprinidae ordine Cypriniformes classe Actinopterygii...

Spalancò gli occhi. Scomparvero gli acquari pieni di barbi guizzanti, svanì la voce che ne recitava le caratteristiche. «Ehi, ma...», ansimò.

Jordan annuì. «Il Nulla vuole che funzioni. Chiudi ancora.» Ignorò il prurito folle e si fregò il viso sudato con la sinistra. Si concentrò sulla stanza in cui si trovava, dove L'ospedale esplose davanti a lui con un rombo: i piani ruotavano e si coloravano di didascalie. Tutti i nomi dei ricercatori. Le liste d'attesa per la chirurgia estetica. I tempi previsti di intervento. I progetti di ricerca. Gli orari. I medici...

Aprì gli occhi sulla stanza opaca. Era in apnea. Si ordinò di respirare. Tossì fino a cadere in ginocchio. Sputò un grumo di sangue, poi si strappò il cavo giallo e rosso dalla spalla.

Jordan rideva. Prese in mano l'altro cavo. «Ora tutto.»

«Domani», gracchiò Cameron.

«Lo vuole il Nulla. Ora o mai più.»

(18) Era a un passo dall'essere libero. «Ora», disse.

(25) Guardò gli occhi spiritati di Jordan. «Mai più», disse.

Uscì dall'ospedale col morale a terra.

18

Jordan fece sedere Cameron, gli appoggiò il braccio destro sulla scrivania col palmo rivolto in alto e glielo disinfezò con tanta foga da farlo mugolare di dolore. Prese lo spinotto e lo infilò sottopelle. Passò il pollice sul macchinario e questo si mise a ronzare.

Lo schermo prese vita. Un caleidoscopio di puntini bianchi, poi cascate di fili d'argento, i fili che diventano spirali. Le mani di Jordan ad abbassargli le palpebre, la voce roca a sussurrare *liberati* e la stanza che svanisce in un universo azzurro. Alla sua destra, brani di musica accennati. Ne sceglie uno, che esplode a volume esagerato. Alla sua

sinistra, fotografie di liberi. Legge quello che Kim F.I. ha condiviso di recente: foto del porto all'alba, il motto *ciascuno deve badare al proprio orto*, un filmato di una mischiatura nel parco. Ride. Ora una fanfara assordante, cubi gommosi che danzano folli in un luogo dove sopra e sotto non esistono. Il viso di un infante, poi altri quattro. Ciascuno con il loro nome, che non è scritto da nessuna parte ma che può leggere in una dimensione che prima non esisteva. Ride. Guarda una forma con troppi lati, le ordina di avvicinarsi senza voce e senza cenni. La forma passa dietro al sopra, oltre al sotto. Ride ancora. Una sfilata di rondini disposte a triangolo isoscele. Profumo di ammoniaca e cannella. Parole sconce sussurrate. Ride più forte. Sapore di alghe al vapore. Pesce grande che mangia pesce piccolo mentre questo cresce a vista d'occhio e allunga la bocca a mangiare il pesce grande e l'acqua sciaguatta nel salmastro della sera. Ride in apnea. Tre che si mischiano in un container largo chilometri con una corte di trasporti gommati a fare aria con pali di cemento e una pioggia di umidi petali di rosa dal cielo che fugge da destra a sinistra. Qualcosa si blocca. Non riesce più a ridere. Qualcosa si è rotto.

Il nuovo mondo svanisce. Una stanza d'ospedale. Il soffitto striato di sangue. Nebbia rossa ovunque. Più fitta. Poi nulla.

19

Gli uomini tacquero. Gli infanti smisero di riordinare la tavola apparecchiata per la colazione.

John fu il primo a riprendersi. Sprimacciò il berretto sporco che teneva fra le mani e disse: «Certo, come vuoi. Però dovrà stare lontano dal porto, non si sa mai che ti vengano a cercare.»

«Non ha i muscoli», sbottò il vecchio, «altrimenti poteva andare nei campi, come facevo io una volta.»

Cameron alzò le spalle. «Qualcosa farò.»

I due infanti iniziarono a parlottare, mentre prendeva la parola l'ultimo uomo. «Vi aiuteremo noi, straniero. Qui c'è tanto lavoro, ma nessuno ci controlla la testa.»

«In città controllano le teste!», ripeté il vecchio.

Il brusio dei piccoli aumentò. Cameron alzò lo sguardo e li vide spintonarsi. Gli uomini li richiamarono.

«Cos'avete, maleducati? Stiamo parlando di cose importanti.»

«Ma lei dice che... *questo* è una femmina!», sbottò l'infante con i pantaloni scuri.

«Certo che è una femmina, stupido», replicò l'altro. Lo superava di tutta la testa, e il fiocco rosa che decorava la parrucca corvina lo faceva ancora più alto. «Non ha i peli come papà, e si muove come la mamma.»

«Ma che c'entra!», strillò il primo. «È alto come un maschio, e ha la voce da maschio.»

«Sta' a vedere.» L'altro infante si rivolse a Cameron. «Voi siete maschio o femmina?», chiese, compitando le parole.

«Che significa maschio...?», iniziò Cameron.

«Basta così», tranciò il discorso l'uomo più giovane. Aveva le guance imporporate. Si avvicinò agli infanti e li spinse via, fra le proteste concordi dei due. «Non è così semplice, bambini...»

«Come no!», rispose quello con i pantaloni. «Cos'ha in mezzo alle gambe?»

Le voci svanirono in stanze sconosciute.

«Oh, lascia perdere», disse John, calcandosi il cappello in testa. «Vieni con me.»

Uscirono nella mattina umida. E Cameron lo vide. Un unicorno. Legato allo steccato c'era l'animale del filmato *Leggende dell'Antica Grecia*. I maestri del Blocco 4 non sapevano che esistesse davvero! Questo esemplare forse era ancora più raro di quello del filmato: marrone pezzato, senza il corno sulla fronte.

Cameron si inginocchiò e pianse.

«Allora, Cameron, come stai?»

Sorrise. «Benissimo, signora Keller.»

«Mary», replicò, arrossendo.

John rise.

«In tre mesi a spaccarti la schiena in fabbrica hai imparato anche l'educazione, eh?», chiese il vecchio, sputacchiando gocce di vino rosso sulla tovaglia bianca.

«Qui ti sono venuti a cercare due volte», disse John. «Il giorno stesso che sei andato a vivere a Sacramento, poi una settimana dopo.»

Deglutì il boccone. «Basta?», chiese.

John annuì.

«Non gli mancavo molto», osservò.

«Cameron», riprese Mary, «ma tu qui come stai?» Si agitò sulla sedia. «Volevi una vita come tutti i cittadini, invece qui sgobbi per loro. Industrie, centrali, niente comodità, solo...», mulinò le braccia e non terminò la frase.

Cameron si pulì le labbra e appoggiò il tovagliolo sulle ginocchia. Sorriso. «È vero. Cercavo la liberazione, ma ho trovato di più.»

Guardò i tre, uno dopo l'altro.

«Sono libero», disse.

20

Dalla scala d'accesso alla stiva, gettò un'occhiata in basso sul mosaico di colori, loghi e marchi dei container. L'interno della nave era ben illuminato da neon disposti a intervalli regolari, pervaso da un aroma confuso di ferro, cosmetici e frutta.

Uno dei container era socchiuso, e rivelava un mare di materassi confezionati. Si appoggiò: erano i più soffici che avesse mai provato. La giornata era stata intensa: stanco ed eccitato, si distese e si addormentò.

La sua sveglia fu il frastuono dei portelloni arrugginiti. Si rintanò in un angolo: i container venivano attratti uno dopo l'altro dall'elettromagnete della gru. Man mano che il trasbordo procedeva, la sua tensione aumentava: ogni possibile nascondiglio veniva eliminato. Rimase infine l'ultimo container, un parallelepipedo arancione decorato dalle bolle viola della Precton. La gru rimaneva immobile. Forse la nave era pronta a salpare.

«Ehi!»

Il grido echeggiò fra le pareti. Cameron sentì il cuore fermarsi. Alzò gli occhi: un libero lo stava fissando.

«Le ispezioni sono a fine scarico, non hai letto?»

Non osò rispondere.

L'altro scese qualche scalino. «Ma tu non sei quello nuovo. Tu sei... Gran Nulla!»

Cameron alzò le braccia. «Lo so», disse con voce rossa. «Lo so.»

(24) Lo sapeva: fuggire era sbagliato. L'aveva sempre saputo. Accettò di tornare al suo lavoro come se nulla fosse accaduto.

21

«Ti piacciono i numeri tondi?», chiese Hayden.

«Un'altra domanda degli elettori?»

Hayden rise. «No, mia. Sei sceso al 40%.»

Cameron boccheggiò. «Perché?»

«Gli elettori dicono che siamo già troppi. C'è chi ama mischiarsi con quelli appena usciti dal Centro Infanti: almeno hai avuto quei voti.»

«Devo rimediare.»

«Rilascia una dichiarazione spontanea. Perfetta per gli indecisi.»

Cameron si morse il pollice.

(31) «Questa città è bellissima, ed è merito vostro.
Complimenti!»

(50) «Io penso come voi, vivo come voi. Non è giusto
tenermi separato, non sono diverso!»

(2) «Ho molti soldi da parte. Quando sarò libero, li
spenderò e diventeremo tutti più ricchi!»

22

«Non ho mai potuto provarlo», gongolò Hayden. Prese uno spinotto colorato e lo infilò nel braccio di Cameron. «Concentrati su ciò che ti dico e non fantasticare, per nessun motivo.»

«Va bene.»

«Pensa alla ciclosporina.»

«Eh?», fece Cameron.

«Fallo», ordinò Hayden.

Si concentrò sulla ciclosporina, un nome che non Polipeptide ciclico C₆₂H₁₁₁N₁₁O₁₂ prodotto dal fungo *Trichoderma polysporum*, immunosoppressore ormai in disuso.

Spalancò gli occhi. «Questa è la liberazione?», ansò.

«Descrivimi quello che hai letto», disse Hayden. Dopo averlo ascoltato, annuì. «Ancora. Entallocoina.»

Stavolta la mente di Cameron non scattò. Riprovò. Solo silenzio. Guardò Hayden e non trovò le parole per dirglielo.

«Quello che hai appena sentito è il rumore di fondo», spiegò Hayden. «L'entallocoina non esiste, quindi tu hai percepito questo ronzio.» Si grattò il mento. «La superstizione popolare la chiama *Voce del Nulla*. Ma il Nulla non ha niente da dire.»

«Io non l'ho sentito», mormorò Cameron.

«Come no!», esclamò Hayden. Sbarrò gli occhi. «Riprova!» Cameron tentò di nuovo. Entallocoina. Entallocoina. Entallocoina. Scosse il capo.

La fronte di Hayden era imperlata di sudore. Mormorò:
«Incredibile.»

«Non è così importante. Se la macchina funziona, pazienza per questo rumore.»

Hayden lo prese per un braccio. «Ma potrebbe essere una scoperta eccezionale. Lavoriamoci su!»

(10) «Non mi interessa la tua gloria. Io voglio essere libero», ribatté. «Iniziamo il sondaggio.»

(7) «A patto che sia una cosa rapida», concesse.

23

Prese il piatto fumante e si sedette al tavolo. Piluccò senza convinzione. Il quadro alla sua destra era uno Zlevty, dove il faggio in primo piano era squarciato da una nave: sullo sfondo, nubi nere grevi di lampi. *L'artista denuncia il rischio che la natura sia distrutta dall'uomo:* così diceva il filmato che un giorno avevano mostrato agli infanti del Blocco 4. Lo aveva impressionato. Aveva chiesto a un maestro di comprarglielo, usando i soldi del suo conto. I quadri erano l'unica spesa di rilievo, nella sua vita.

Terminò la cena. Lo stomaco era pieno ma la fame non era passata. Si leccò le labbra unte e non sentì alcun sapore. Ebbe freddo. Chiuse la finestra da cui entrava l'aria frizzante della sera, che portava con sé le note ossessive del frinire dei grilli.

Si spostò davanti all'acquario. Il suo pesce boccheggiava felice.

«Dici che debba smettere di pensarci?», gli chiese.

La domanda non lo turbò.

«Il Centro Infanti è un bel posto dove vivere, no?»

Il pesce si spostò di qualche centimetro con un colpo di coda.

(24) «Resto qui con te», disse. Spense le luci e andò a dormire.

(49) «Devo abbandonarti. Vado a cercare Jordan in città», disse. Si spaventò delle sue parole. Ma era deciso.

24

Cameron si svegliò e sorrise. Tutto era dolce, poco fa. Un abbraccio vellutato, il profumo del viburno in fiore. Forse c'era Jordan, nel sogno. Oppure Elliott, il suo maestro preferito di quand'era infante, quando non sapeva di avere il morbo di Laçar e la vita era un grande foglio bianco dove poter disegnare qualunque cosa. Comunque, nel sogno c'era qualcuno che gli voleva bene, che nel suo sguardo celava una promessa: si sarebbero rivisti. Bastava abbandonarsi.

Si alzò e aprì la finestra sulla brezza salmastra. Anche la luce che nasceva laggiù a oriente, sul mare, era una promessa: l'alba sarebbe arrivata. Con lei, la fine dei sogni e l'inizio della realtà: infanti, medici, maestri. Figure di un filmato davanti a uno spettatore immobile.

Ripensò alle stupide illusioni che lo avevano incatenato negli ultimi giorni. Si sentì leggero, come sciolto dalle catene. Questo era il suo posto nel mondo.

Parlò all'alba.

«Sono libero», disse.

25

Girava a vuoto.

La sua liberazione era un miraggio lontano.

Il suo pesce era abbandonato a se stesso.

Eppure Cameron, quella sera, stava bene. L'aria fresca giocava con la sua pelle senza infastidirlo, i lampioni gettavano una luce amica sugli scorci tranquilli della città. Domani avrebbe dovuto scegliere una meta, non gironzolare a vuoto; intanto, però, voleva godersi la serata.

Poche case illuminate. Nei parchi, teli candidi ospitavano corpi che si mischiavano. La maggior parte dei liberi era in strada, riunita in capannelli come quello vicino a lui.

Lo colpì il silenzio. Gli uomini parlottavano, sorridevano, ma non c'era confusione. D'altronde, non c'è bisogno di urlare quando puoi parlarti nella mente, pensò. Passò oltre. Si fermò davanti a un negozio di tende che offriva spiedini di frutta, crocchette di kamut e succo di pomodoro. Non mangiava dalla mattina e si abbuffò, gettando di quando in quando occhiate nervose ai passanti.

Non era sazio ma proseguì. Superò una casa sulla cui soglia stavano tre liberi: i loro lineamenti erano rilassati, gli occhi bene aperti a gustarsi il mondo. Uno di loro gli fece cenno di avvicinarsi. Lo ignorò.

Nella piazza adiacente, almeno cinquanta uomini danzavano in una cornice di pubblico. Cameron si unì agli spettatori. Un ballo muto nel sincronismo perfetto: il roteare delle braccia, i colpi laterali col bacino, i saltelli doppi e tripli. Gli astanti battevano le mani a tempo, accompagnando le evoluzioni dei danzatori. Cameron cercò di seguirli, ma era un ritmo asincrono che lo confondeva.

Il suo vicino se ne accorse. Reclinò il capo e gli spiegò: «È il nuovo brano di Dakota H.P., ascoltalо e unisciti a noi.»

Una stretta al cuore. Cameron sorrise triste, scosse il capo e si allontanò fra i battimani.

(47) Trovò un parco poco frequentato, si avvolse in uno dei tanti teli bianchi disponibili e attese il sonno. Domani doveva diventare libero, a tutti i costi.

(11) Non aveva voglia di dormire. Tornò alla casa vicina e accettò l'invito dei liberi.

«Sto leggendo le reazioni. Nessuno parla di esperienza, generalmente dicono che meno siamo meglio stiamo. Comunque, il tuo gradimento è salito al 57%.»

«Posso rispondere a qualcun altro?», chiese Cameron.

Hayden fischiò. «Fossi in te, rilascerei una dichiarazione spontanea. Ha sempre grande risalto.»

(2) «Una volta libero, sarò disponibile per tutti. Molto disponibile.»

(31) «Non importa se adesso non vi vedo. Mi fido della vostra bontà. Un giorno sarò libero, e vi vedrò.»

(32) «La mia liberazione sarà un evento storico. Diventerete famosi per avermi aiutato.»

27

Era al quarto gradino della rampa d'acciaio quando risuonò un richiamo soffocato. La mandibola gli tremò: si volse di scatto. Nessuno. Forse la tensione gli aveva giocato uno scherzo. Riprese la discesa, ma qualcosa gli bloccò il piede destro. Annaspò, agitò le braccia, poi cadde lungo la scala.

Lo svegliò il dolore, più che il ronzio pigro della gru. Schiuse gli occhi: un container marrone ballonzolava a mezz'aria. Si strinse alla paratia, certo di essere scoperto da un momento all'altro: la stiva era desolatamente vuota. Scorse alla sua sinistra la rampa da cui era ruzzolato: quasi in cima, un sandalo penzolava beffardo dal gradino.

Le operazioni di carico durarono forse due ore. Cameron le passò rannicchiato, le ginocchia strette al petto; la sua tensione si sciolse solo quando il rollio della nave gli annunciò l'avvenuta partenza. Nessuno era sceso nella stiva. Massaggiò le gambe formicolanti, strisciò fino a riprendersi il sandalo e si sdraiò dietro un container. Ovvio che nessuno fosse passato a controllare: i carichi di rifiuti erano destinati agli impianti di recupero sulla terraferma.

Scendere di nascosto fu semplice. Uno dei contenitori blu era chiuso male: si infilò fra sedie rotte e cavi elettrici, si stese placido su un divano pieno di tagli e attese che la gru lo scaricasse. I trasporti gommati erano abbastanza lenti da lasciarsi cadere lungo il tragitto senza farsi male, così Cameron si trovò da solo sulla strada.

A sud la foresta di pini marittimi era un muro interrotto solo dalla strada ghiaiosa. L'aria lo pungeva con le sue unghie invisibili, che si divertivano a indugiare sulle ferite fresche. Rabbrividì e si voltò: il porto rimaneva poco più a nord, vicino alla grande centrale di riciclaggio e alle sue colonne di fumo che salivano costanti. Lo riscosse lo sferragliare di un nuovo trasporto. Cameron corse a nascondersi nel bosco mentre un tuono rombava lontano.

Penombra. Versi di animali sconosciuti. Pioggia che lo sferzava dai pertugi fra i rami. Cameron maledisse la sua fuga. Tutti lo stavano cercando, sicuramente: maestri e infanti preoccupati per lui, perché gli volevano bene.

Una radura che compare senza preavviso, il gelo delle gocce sulle braccia nude. Poi il fulgore di un lampo che rivela un casolare, lì, a nemmeno cento metri.

Andò verso quella costruzione bassa e sgraziata, a cui nessun barlume dava vita. Individuò la porta: la spinse.

Una vampata di luce e calore lo accecò.

«Cristo...»

«John, i bambini!»

Si sfregò gli occhi ancora istupiditi, poi arrischiò qualche passo nel tanfo di sudore e cibo speziato. Carta da parati sciupata avvolgeva le pareti di legno del soggiorno, dove, sotto un ramo d'ulivo, era appeso un unico quadro: rappresentava un uomo che teneva in braccio un infante. Portavano entrambi un'anomala parrucca rotonda, e si guardavano dolci.

«Voi, entrate: cosa fate in giro con questo tempo?»

Attorno a un tavolo imbandito, seduti su seggiole impagliate, stavano tre liberi e due infanti. I due lo fissavano a bocca aperta, con le labbra impiastricciate di minestra.

L'uomo con la camicia verde si grattò via le briciole dalla folta barba. «Ma, dico io, tu, chi diavolo sei?»

«John!», lo richiamò ancora l'altro uomo, con voce delicata eppure decisa. Più giovane del primo, poteva avere trent'anni. «L'ospitalità prima di tutto.» Si alzò in piedi e si sfregò le mani nel grembiule. «Avete fame, straniero?»

«Mandalo via!», sbottò il terzo uomo. Era il più vecchio che Cameron avesse mai visto: portava una parrucca bianca e il suo viso era un dedalo di rughe. «È uno degli isolani, quegli schifosi invertiti ...»

«Papà!», urlò l'uomo più giovane. «Vergognati!»

La porta era ancora aperta sulla tempesta, e puliva con aria fredda l'odore stantio della casa. Cameron si appoggiò allo stipite, si guardò i graffi sui piedi infangati e iniziò a piangere.

«Grazie per averci raccontato la tua storia», disse l'uomo più giovane.

Cameron sorseggiò le ultime gocce della bevanda misteriosa. Lo inebriava. Aveva mangiato pietanze senza nome, con sapori altrettanto sconosciuti, ed era stata la miglior cena della sua vita. Appoggiò il bicchiere asciutto e scrutò i tre che gli stavano intorno. Gli infanti erano stati mandati a dormire.

«Ascolta me, adesso», disse John. Si arrotolò le maniche sui bicipiti, e Cameron rabbrividì: c'erano peli sulle braccia. «Cercavi il tuo futuro in città? Beh, puoi venire con me. La nave che domattina va al porto principale la carico io.»

Prese la parola il vecchio. «No, non quella», biascicò. «Prendi la nave bianca, quella dell'ospedale... Arriva nell'altro scalo con i medicinali.»

«E poi?», chiese John.

«E poi fa saltare per aria tutto!» Il vecchio sbatté il pugno sul tavolo. «È lì che fanno i bambini, quei porci!»

«Papà», lo richiamò l'uomo con il grembiule. «Straniero, deciderete domattina. Ora è tempo di dormire. Ma, se accettate un consiglio da me», e appoggiò la mano calda su quella di Cameron, «rimanete qui. La città non è un posto buono.»

Col tumulto nel cuore, Cameron andò a dormire sul pagliericcio che gli era stato preparato.

La mattina dopo, aveva preso la sua decisione.

(47) Si imbarcò sulla nave che lo condusse al porto principale. Scese a terra, fra gli sguardi stupiti dei passanti.

(12) Si nascose nell'altra nave, e quando fu sicuro di non essere visto scese e si avvicinò all'ospedale.

(19) «Tenetemi con voi», disse agli uomini.

28

Non tolse gli occhi di dosso all'addetto finché la cabina non raggiunse la cima dei primi alberi. L'uomo aveva ancora le palpebre mezze chiuse. Rideva a scatti.

La salita lenta e ronzante della ruota rivelava a Cameron un panorama sempre più ampio. Dapprima fu attratto dal vicino centro della città: pentagoni concentrici di strade racchiudevano palazzi a forma di alberi, e al centro di tutto stava il grande Parco Hemlock con la solitaria Casa del Riposo, proprio come mostravano i filmati. Verso la periferia, i palazzi lasciavano spazio a un ordinato insieme di villette dai colori sgargianti, recintate da esagoni di stradine e giardini perfetti.

A sud, ancora case, seppur più rade, e un complesso di edifici sovrastato dal simbolo olimpico. Molto più oltre, il colossale porto: contò otto navi ferme nella rada, mentre altre cinque erano in movimento.

Il periplo della ruota raggiunse il suo apice. Cameron si alzò in piedi, guardò il cielo e respirò a pieni polmoni. Si volse a oriente e ricadde a sedere. Ecco il Centro Infanti, abbracciato dal suo muro in cemento, con le sue scogliere a picco sul mare luccicante. Riconobbe i Blocchi 1 e 3, la collina su cui andava a pensare quando era triste. Deglutì. Era a metà della discesa. Notò un edificio enorme, dalle pareti avorio, che si stagliava verso nord, sovrastato dalla lettera "H", poi le fronde gli chiusero l'orizzonte. Scese dalla ruota. L'addetto era nella medesima posizione.

(36) Si avviò verso il centro della città.

(15) Si incamminò verso sud. Qualcosa lo chiamava al porto.

29

Acquari.

Pieni e vuoti.

Di ogni forma e dimensione.

Il suo pesce era rimasto là, nei suoi alloggi al Centro Infanti. Era immorale non tornare a trovare il proprio pesce per così tanto tempo. Nell'aria umida e fresca del negozio, Cameron si sentì avvampare.

Un mugolio scostante proveniva dal retrobottega e sovrastava il fruscio delle piccole pompe. Superò teche con balitoridi, labei e polipteridi, oltrepassò un'intera parete di cartoni di mangime e giunse al bancone. Lì dietro, seduto su un dondolo, c'era un libero con la veste arrotolata sull'addome. La sua mano si muoveva lenta sotto la biancheria, a tempo con l'oscillazione. I suoi occhi erano socchiusi. Gemette ancora.

Passi leggeri alle sue spalle. Cameron si voltò e incrociò lo sguardo di un giovane uomo.

«Buona giornata», disse.

«Buona giornata a te», rispose Cameron.

L'altro guardò oltre il bancone e ridacchiò. «Sarebbe orario di lavoro, ma tant'è.» Prese dallo scaffale un bonsai ornamentale. Strizzò le palpebre più volte. «Puoi prendere anche tu. Lui», disse, indicando il negoziante col mento, «lo leggerà più tardi, quando... avrà finito.»

Cameron cercò una risposta adeguata. Si guardò attorno, in cerca di ispirazione, ma l'unica cosa interessante era una cartina dell'isola, appesa sopra ai sacchi di ciottoli. Nessuna didascalia, solo immagini: i parchi, i palazzi, il grande porto a sud e il piccolo scalo a nord, il muro del Centro Infanti, le scogliere... «Volevo parlargli», disse infine.

«Mica devi pagarlo a parole», ribatté l'altro. «Prendi quello che ti serve, paga dal tuo conto e via.»

(41) «Quanto hai pagato per quella pianta?», chiese. E si avviò alla porta.

(8) «Ho sbagliato negozio», disse. «Cercavo quello di quadri.» E si avviò alla porta.

(25) «Non mi serve nulla, volevo solo far passare un po' di tempo», ammise. E si avviò alla porta.

(15) Fuggì dal negozio. Sperando che non lo inseguissero, corse verso il grande porto.

30

Per ogni passo sui gradini di marmo nero, la temperatura intorno a lui diminuiva. Il velo di sudore sulla fronte si gelò. Le scale terminavano in un pianerottolo immerso nella semioscurità: c'era un'altra rampa, là in fondo, ma era la doppia porta davanti a lui ad attrarre. Fece un passo e il sensore di presenza scattò con un *clic*: i due battenti si aprirono su una stanza colossale. Trattenne il fiato ed entrò. Teche. Ovunque. Ciascuna illuminata da un faretto, collegata al basso soffitto con tubi in plastica che parevano fili di una ragnatela devastata dal vento, riempivano lo spazio a intervalli regolari, lasciando una scacchiera di

stretti corridoi dove si affaccendavano liberi in camice rosso. Uno di loro si avvicinò a Cameron a grandi passi.

«Vieni avanti!», sbraitò.

Impietrito, obbedì di riflesso. Il *clic* del sensore, il soffio leggero della porta che si richiude, odore di talco e di agar. «Ci sono due regole per voi nuovi», disse l'uomo in camice rosso. Alzò il mignolo. «Uno: tenere la porta chiusa.» Alzò anche l'anulare. «Due: con me si parla a voce. Con la liberazione ci guardi i tuoi mischiamenti preferiti, fuori dall'orario di lavoro. Chiaro?»

Annuì.

«Bene», fece l'altro. Si grattò la corta parrucca di riccioli bruni. «Le basi te le hanno già insegnate a scuola, i dettagli li studi quando ti liberi... Sempre che il tuo apparato possa stare tranquillo per un po'.»

Sorrise. «Certo, posso...»

«Tre», disse il medico, stringendo pollice e indice, con le altre dita ben distese davanti al viso, «non farmi perdere tempo.» Si avviò a passo svelto lungo una corsia.

Cameron gli trotterellò dietro.

«Il tuo compito è portare le sacche embrionali nelle teche che si svuotano», disse il medico, senza voltarsi. «Le sacche embrionali vengono preparate laggiù, nel combinatorio», e alzò la mano verso la parete più vicina, un separé a vetri dietro il quale stavano liberi in camice blu.

«Va bene.»

«No che non va bene», rispose l'altro, cambiando direzione senza preavviso. «Tu non sai cosa sono le sacche embrionali. I medici combinatori, quelli vestiti di blu, scelgono i gameti, li uniscono, li fanno attecchire su un supporto placentare e li immagazzinano nella soluzione nutritiva. Poi, per portarli qui nelle teche, infilano tutto in un sacchetto... Sai quando compri un pesce? Ecco, un sacchetto così.»

«Ah», borbottò. Aveva il fiatone.

Il medico si fermò davanti a una teca. «Leggi», ordinò. «Ma con gli occhi.»

Il cubo di vetro conteneva un piccolo infante, lungo una decina di centimetri, immerso in un liquido viscoso; un tubo di plastica gli collegava l'ombelico ai cavi che uscivano dalla teca. Il cubo era sostenuto da un piedistallo grigio alto un metro, su cui era applicato un visualizzatore a led che recitava *Ashley T.Y.* E sotto, una serie di numeri: *102-18-03*. Un paio di led si spensero, un altro si accese: ora i numeri erano *102-18-04*.

«L'infante Ashley T.Y. è nato da 102 giorni, 18 ore e 4 minuti», spiegò il medico. «Le sacche embrionali vanno subito collegate ai tubi alimentatori, li vedi quei fili che scendono dal soffitto?» Non diede tempo di rispondere e continuò: «Le sacche vengono assorbite verso il cinquantesimo giorno, e l'infante rimane ben visibile. Se ti liberi puoi leggere tutti i suoi dati – *ma non farlo adesso*», gli sibilò in faccia.

«No.»

«Bene. Perché adesso fai quel che dico io. Tutti gli imbecilli possono leggere i dati, ma ci vuole esperienza per interpretarli. Se i dati sono a posto, quando arrivano a 270 giorni facciamo i trattamenti maggiori, come epilarli e sterilizzarli, poi stacchiamo i cavi e il piccolo uomo piangente è pronto per il Centro Infanti.» Cameron trasalì. «Ma Ashley T.Y. ha valori ematici fuori norma, quindi tenerlo qui è uno spreco.» Il medico si accucciò e indicò una leva rossa; si trovava in una rientranza del piedistallo. «Appoggia il piede e spingi», ordinò.

Cameron ubbidì. Il pedale si abbassò senza sforzo. Il tubo di plastica si alzò di scatto, portandosi dietro l'infante. Il corpo si agitò qualche istante, schiacciato contro il coperchio della teca, poi il cavo siruppe con un sordo *dong* e l'infante ricadde nel liquido. I due sportelli basali si spalancarono, e il corpo e il liquido precipitarono nel vuoto, scomparendo. Gotti d'acqua sprizzarono dagli ugelli agli angoli della teca,

riempindola di vapore. Dopo nemmeno un minuto, il cubo di vetro era perfettamente lindo.

«Sai camminare da solo, no?», sbottò il medico. «Vai al combinatorio e torna qui con la sacca.»

Cameron si avviò alla parete con passo incerto. L'odore di agar si fece più intenso. Una finestra si aprì di fronte a lui: un medico vestito di blu teneva in mano un sacchetto. «*Chase Q.S.*», disse. Poi sbatté gli occhi. Cameron prese in mano la sacca e tornò alla teca, dove lo stava aspettando il suo mentore. Batteva il piede.

«Devi essere più rapido», lo apostrofò. «Il coperchio l'ho già tolto io. Metti lì e collega il tubo.»

Cameron appoggiò con cura la sacca, alzò la mano e tirò verso di sé il cavo di plastica. Lo appoggiò al sacchetto: aderì con un risucchio. Poi richiuse la teca con il coperchio che il medico gli porse.

«Sono quasi le sei, il mio turno sta finendo. C'è tempo per un altro», e così dicendo si avviò a lunghi passi lungo la corsia. Si fermò poco oltre, davanti a un nuovo infante, molto più sviluppato del precedente. Sembrava uno di quelli del Blocco 1. «Sai cosa fare», disse il medico.

Cameron spinse il pedale e osservò l'identica scena precedente. Senza una parola, tornò alla finestra del combinatorio. «*Chase Q.T.*», declamò il medico in blu, porgendogli un nuovo sacchetto. Tornò alla teca e ripeté i gesti. Un lavoro facile.

«Impari in fretta», gongolò il medico. Si stava già sbottonando il camice rosso. «Lavorerai con me. Ci vediamo qui domani: l'orario va dalle 12 alle 18. Prima di uscire, porta questa al primo piano.» Estrasse dalla tasca una fialetta e gliela porse. «I ricercatori hanno sempre fretta. Cordialità.»

Cameron prese in mano la fiala. Era tiepida. «Cordialità», salutò.

Tornò alle scale. Le porte a soffietto sigillarono la grande stanza. Si appoggiò alla parete gelida, si accorse di un

ascensore nascosto nella penombra. Alzò davanti agli occhi quello che teneva in mano: sangue raggrumato. Gettò la fiala in un angolo buio.

(45) Possibile che Jordan adesso fosse un ricercatore?
Valeva la pena provarci. Entrò in ascensore.

(25) Aveva già rischiato abbastanza. L'ospedale non era quello che i filmati gli avevano presentato. Tornò in città.

31

Hayden fischiò.

Cameron attese una parola che non arrivò. «Quindi?», chiese infine.

«Come dire... Sei spacciato. Non vai oltre il 42%.

«Ho tempo per un'altra dichiarazione?»

«Tanto, ormai...»

(50) «Gli alberi non sono liberi. Le pietre non sono libere. Io non sono libero. Dovete vergognarvi per i vostri voti.»

(32) «Pensate: se adesso il sondaggio venisse ribaltato, sarebbe un record. Gli ultimi votanti sarebbero famosi in tutta la città.»

(5) «Io lo so: voi avete paura. Ma il Morbo di Laçar non è contagioso. Niente paura!»

32

Hayden batté le mani.

«Bel colpo! Guarda quanti voti che ti stanno arrivando.»

Cameron lo prese per la spalla. «Dimmi il risultato!»

«Tempo scaduto.» Hayden aprì gli occhi. «Hai vinto!»

Mal di testa.

Un ronzio basso e continuo.

Parole farfugliate.

«Che?», mugugnò Cameron.

«Apri. Gli. Occhi.»

Obbedì. Mise a fuoco la sagoma che torreggiava su di lui. Il medico installatore.

«Sei libero», gli disse.

Cameron alzò una mano, si sfiorò il bendaggio che gli piegava l'orecchio, risalì con la mano fino alla nuca. Sentì la placca.

«Fidati. Basta provare.»

Cameron sospirò. In quei due mesi, Hayden era riuscito a rimpicciolire il congegno e aveva anche trovato il modo di inserire il rumore di fondo; lui, invece, aveva sentito la paura crescere giorno dopo giorno. Temeva di non essere all'altezza.

Ancora un respiro.

Socchiuse gli occhi e Un fondo celeste lo avvolgeva, figure in movimento in ogni direzione e quella sembrava La voce di Hayden disse “Benvenuto, adesso sono impegnato ma parliamo poi” e sotto l'audio la registrazione dell'esultanza per la vittoria nel sondaggio che Nella storia della nostra città non era mai accaduto prima di oggi La città come la conosciamo nasce circa 200 anni fa Le Olimpiadi tenute a Pretoria sono ricordate soprattutto per Nato a Rotterdam, Guenther Kleindienst si impone come massimo «Calma», lo riscosse il medico.

Cameron aprì gli occhi. Sudava.

«Imparerai a gestire la liberazione.» Gli strizzò l'occhio. «È istintivo, come mischiarsi.»

Il cuore rallentò il ritmo. Ascoltò il fruscio soffice su cui veleggiavano i suoi pensieri. Ce l'aveva fatta.

«Sono libero», disse.

33

«Non ti ho ancora denunciato», disse Hayden entrando nell'ufficio. «Lo farò fra poco: prima, accomodati.»

Cameron si sedette sulla poltroncina vuota davanti alla scrivania. «Jordan non mi avrebbe mai denunciato», ribatté. «Era pazzo, e il sondaggio per la rimozione l'ha confermato: 96,7%. È esecutivo da due ore; Jordan è andato alla Casa del Riposo e io non sono più un assistente.» Hayden prese posto dietro alla scrivania e batté il palmo sul piano. «Questo ufficio è mio.»

«Denunciarmi è un buon inizio, per la tua carriera», osservò Cameron.

«La denuncia arriverà. Prima mi serve un'opinione.»

Sbarrò gli occhi. «Un'opinione? Da me?»

«Devi dirmi se il mio lavoro ha senso o no.» Hayden lo scrutò, poi sogghignò. «Fatichi a seguirmi? Ma è ovvio. Tu non sei libero. Le opinioni dei liberi si basano su quello che sta scritto, invece io ho bisogno di qualcuno che ragioni da solo.»

Cameron terminò la Precton. Appoggiò il bicchiere a terra. «Io sono solo», mormorò. «Sentiamo.»

Hayden sbuffò. «Ormai qui sono tutte migliorie», disse. «Tempi di recupero più rapidi dopo un'installazione di apparato, minori rischi di rigetto per le protesi, capisci? Non mi interessa. Io voglio cose nuove. Anche Jordan le voleva, prima di vedere il Nulla sbucare da ogni parte. Nuovi campi di ricerca. Spingersi oltre, anche senza un'applicazione immediata. Gloria senza soldi, capisci?»

Cameron annuì.

«Idee geniali!», esclamò Hayden. «L'impianto di altre due braccia appena sotto le ascelle. Dicevano che il problema era l'impianto nervoso, ma ho sintetizzato nuove neurotossine e ora funzionerà. Quattro braccia, capisci? Confrontale con i vecchi progetti, come il naso integrato nella bocca, il macchinario da liberazione, le branchie asportabili...»

Cameron balzò in piedi. «Liberazione! Macchinario da liberazione!», gridò.

«Lo so, è inutile. Ma dal punto di vista concettuale... Oh, gran Nulla», disse Hayden. «Non avevo mai pensato a te!»

In piedi davanti al congegno, Cameron tremava. Un'anonima scatola dove un vecchio schermo nero dava significato al bianco sporco del metallo. Spinotti colorati spuntavano dal retro.

«È banale», si giustificò Hayden. «Una semplice replica delle placche installate.»

«Cosa cambia?»

«L'alimentazione. Anziché sfruttare il flusso sanguigno, consuma batterie. Si mettono qui», e batté su uno sportello della macchina.

«Il morbo di Laçar riguarda il sangue», osservò Cameron.

Annuì. «Esatto. Tu puoi essere libero. Prima, però, sarebbe importante controllare che tutto funzioni con una piccola prova. Anzi, potremmo anche verificare se ci siano differenze fra questa liberazione e quella consueta. Sei un caso unico che...»

«Liberami adesso!», lo interruppe Cameron.

L'altro si grattò il mento. «Liberarti mi darebbe più fama che denunciarti. Ci sto. Però tu sei ricercato.» Si morsè il labbro. «Poniamo un sondaggio. Se vinci, sarai libero. Ma lasciami verificare quello che ti chiedo, prima.»

Cameron si passò una mano nella parrucca e rispose:

(10) «No. Avanti con il sondaggio.»

(9) «Come vuoi. Facciamo prima una prova.»

(22) «Verifichiamo se i due tipi di liberazione sono identici.»

34

«Benvenuto fra noi», disse Hayden.

«Cosa devo fare?»

«Siediti qui e aspetta.»

Cameron obbedì. Il medico si avvicinò all'armadio. Più che camminare, cadeva da un piede all'altro. I movimenti delle

braccia erano meccanici, mentre apriva lo sportello più in alto. Prese un bisturi di Razalo e una placca metallica.

«Quante volte è successo che qualcuno si facesse delle domande?», chiese Cameron.

Hayden appoggiò gli oggetti sulla scrivania. «Sul rumore di fondo?»

«Esatto.»

«Mai.»

Cameron spalancò la bocca. «Come è possibile?»

«La nostra società è perfetta, trovi ogni risposta con un battere di ciglia. E quello che non sta scritto, non esiste. È la società che ti spinge a non farti domande. Togliti la parrucca.»

Cameron obbedì.

«Nessun libero si chiede mai cosa c'è fuori dalla città. Se esistono altre città. Se esiste un modo diverso di vivere. Perché sull'isola non ci sono mammiferi.» Hayden gli strofinò il capo con cotone umettato, e proseguì: «È la lunga esposizione al rumore di fondo.»

«Nessun libero è mai fuggito?»

«Piega indietro la testa. No, nessuno. Sarà capitato anche a te di voler tornare sui tuoi passi, durante questa tua fuga. La società dovrebbe scoraggiare tutti, giusto?»

«Sì, ma c'è una cosa che non capisco.»

«Piega la testa, ho detto.»

Cameron si trovò a fissare il soffitto azzurro. Hayden entrò nel suo campo visivo, con il bisturi nella destra.

«Dopo quello che mi è successo, come potete fidarvi di me?»

«Noi non ci fidiamo di te», rispose Hayden, immergendogli il bisturi nella carotide.

35

Correva lungo la strada e si sentiva addosso gli occhi dei liberi. Uscivano dalle abitazioni, dai negozi, dai locali

pubblici. Guardavano e condividevano quel malato che non si rassegnava al suo destino. Nessuno lo rincorreva, aspettavano di vedere cosa sarebbe successo.

Una fitta al fianco. Un ritmo asincrono nelle tempie. Non poteva correre per sempre. Si gettò in una laterale, un viottolo che dava sul parco Hemlock, e si fermò ansante. La sagoma massiccia della Casa del Riposo, là dietro; alla sua destra, due cassoni per la spazzatura; nessuno in vista.

(25) Si nascose nel contenitore blu. Attese la sera per spingere il coperchio e uscire.

(44) Si nascose nel contenitore marrone. Attese la sera per spingere il coperchio e uscire.

36

I filmati mostravano scorci e caratteristiche del centro città, ma nulla era adeguato se non la visione diretta. I palazzi ricalcavano le forme degli alberi dando vita a una foresta di vetro, acciaio e AFRP. Strade acciottolate a mosaico erano i sentieri di quel bosco, intarsi sgargianti di pesci, uccelli e personaggi mitologici: riconobbe Gilgamesh, Giulio Cesare, Buddha, Maometto, Kuala Jahindra.

I liberi entravano e uscivano dagli edifici senza fermarsi ad ammirare ciò a cui erano abituati. I piani superiori dei palazzi erano alloggi, mentre al livello della strada proliferavano i negozi. Cameron passò da una rivendita di poltrone a una di gioielli; poi attraversò la strada, calpestando uno squalo che stava azzannando un pescespada, superò un negozio di cosmetici e si inchiodò davanti a una vetrina zeppa di calzari. Li studiò uno ad uno, poi tornò con lo sguardo su un favoloso modello con dieci fibbie.

«La consegna è in quattro ore.»

La voce lo fece sobbalzare.

«Ordina pure», aggiunse il venditore che si era fatto sulla porta. «Hai letto i nostri prezzi? Sono i più alti della città.» «Non voglio ordinare», disse Cameron. Nello stesso lato della strada si trovavano altri due negozi: quello più vicino esponeva quadri, mentre la vetrina del successivo era nascosta da una colonna.

(41) «Non so se posso permettermelo. Non so quanto costa», aggiunse a mo' di scusa.

(8) Entrò nel negozio di quadri.

(29) Proseguì verso il negozio successivo.

(3) Lasciò il centro della città dirigendosi a nord.

(46) Lasciò il centro della città dirigendosi a sud.

37

Sospirò, esausto. Si stese sulla chaise-longue e chiuse gli occhi. Ascoltò i muscoli pulsare, si riempì i polmoni con il profumo dell'olio misto al sudore misto all'incenso misto all'appagamento.

Il Centro Infanti era lontanissimo.

Per Jordan c'era tempo.

Allungò la mano, sfiorò il piede. Gli fece il solletico, ma nessuno rise.

Si puntellò sui gomiti, aprì gli occhi e lo guardò.

«Dormi?», chiese Cameron.

«Leggevo se il morbo di Laçar è trasmissibile», rispose, con gli occhi socchiusi. «No, sta scritto di no.»

Il cuore di Cameron, che si era da poco rilassato, tornò a martellargli nel petto. «Non dire niente», mormorò.

«E perché?», ribatté. «Mischiarsi con un malato è un'esperienza unica.»

Cameron balzò in piedi, si rivestì in fretta, corse alla porta.

«Mi lasci?»

La voce mellifluia lo inchiodò sulla soglia.

«Ormai tutti sanno di te. Accetta di tornare al tuo lavoro, e io verrò a trovarti ogni giorno. Promesso.»

(35) Non l'ascoltò. Senza voltarsi, uscì sul vialetto.

(24) Aveva già ottenuto più di quello che poteva sperare.

«Hai ragione», disse. Tornò al divano e a chi lo aspettava.

38

Il canto acuto delle cinciallegre rimbalzava da un platano all'altro. Cameron si beava del sole alto, che disegnava sulle aiuole ombre mosse dalla brezza. Dilatava le narici a respirare linfa nuova, aria di libertà. Sorrise e studiò gli uomini intorno a lui. Sotto un ippocastano, c'era un vecchio di almeno cinquant'anni, seduto a gambe incrociate, il mento sorretto dalle mani giunte: gli occhi socchiusi lo rivelavano immerso nella liberazione. Forse pensava a quand'era giovane. A pochi metri dal vecchio, un uomo di mezza età si era fatto un cuscino con i propri vestiti e ora dormiva tranquillo, la pelle nuda ad abbronzarsi senza fretta. Più spostati verso il centro del parco, dove la ruota panoramica fendeva monotona l'aria calda, due uomini si mischiavano sotto gli occhi attenti di un terzo.

Cameron represse un brivido. Questi erano liberi. Lui no. Non ancora, finché non avesse trovato Jordan.

(36) Lasciò il parco e si affrettò verso il centro della città, prima che qualcuno gli rivolgesse la parola.

(41) Si avvicinò alla ruota e chiese all'addetto se dal punto più alto si poteva osservare l'intera città.

(28) Si avvicinò alla ruota e, senza rivolgersi all'addetto, salì su una cabina.

39

Il pietrisco crocchiava sotto i suoi sandali. La strada si stendeva fra i campi pettinati dalla brezza della sera. Là in fondo c'erano i locali del Blocco 4: simpatiche villette a schiera, che volevano ricordare l'architettura di città. Gli infanti che l'abitavano avevano già compiuto nove anni, e il loro passaggio successivo sarebbe stato proprio alla città. Basta maestri e filmati, erano quasi liberi.

Cameron si sfregò gli occhi, umidi per il vento e per la frustrazione. Raggiunse un bivio: a sinistra iniziava il sentiero per il porto, a destra quello per i Blocchi 1 e 2. Proseguì dritto, fuori dalla strada: si inerpicò sulla collina con le ginestre che gli accarezzavano e pungevano i polpacci. Gocce di sudore gli nacquero sul capo, ma non diminuì il ritmo. Solo una volta conclusa l'ascesa, si lasciò cadere a terra.

Con le ginocchia strette al petto e l'aria fresca che gli solleticava il collo, lasciò vagare lo sguardo dalla sommità dell'altura. I cubi verdi e rossi dei centri ricreativi. La linea precisa del muro di confine del Centro Infanti. I bagliori incerti sugli scafi delle navi attraccate, ultima testimonianza dei lembi di sole che, laggiù, già si confondevano col mare.

(49) Si sentì soffocare dal suo piccolo mondo. Voleva scappare.

(24) Scacciò i pensieri tristi e fece ritorno ai suoi locali. La sua vita era questa, e doveva accontentarsi.

(13) Aveva ancora voglia di camminare. Scese alla rada del porto.

40

La nave era deserta. Cameron scese nella stiva dalla scala principale. Nella penombra scorgeva le sagome dei container, sparagliati qua e là: non riempivano neppure

metà dello spazio disponibile. Si preparò un giaciglio di funi in un angolo, vi si acquattò e attese il giorno.

Un crepitio metallico lo svegliò. La luce del mattino si espanso sopra di lui, liberata dall'apertura dei portelloni della stiva. Si nascose sotto le gomene e sbirciò.

Container blu e marroni vennero caricati, uno dopo l'altro, dall'enorme elettromagnete della gru. Poi alcuni minuti di silenzio, quindi un'eco regolare: passi lungo la scala. Dal pertugio fra le corde riconobbe Rowan, uno degli addetti alle operazioni portuali; il libero si spostava con calma, studiando i container mentre canticchiava. Uscì dal suo campo visivo, e dopo di lui scomparve anche la musica.

Un sussulto nel pavimento: la nave stava partendo, portando con sé i rifiuti del Centro Infanti e un passeggero abusivo.

Un colpo secco interruppe il monotono rollio dell'imbarcazione. Cameron si riscosse: la nave era attraccata.

Pochi minuti di tranquillità, quindi il ronzio della gru in movimento a segnalare l'inizio dello scarico. Ad uno ad uno, i cassoni colorati salirono lenti nel cielo come uccelli pigri. Infine, rimasero solo i container dei rifiuti.

Cameron attese a lungo, ma nessuno si presentò a controllare il carico. Fece il giro della stiva tenendosi rasente alle pareti, poi si arrischiò lungo la scala e per la prima volta vide il porto della città. Era colossale, almeno quattro volte più grande di quello del Centro Infanti. Un flusso continuo di trasporti gommati raccoglieva i container e ripartiva verso il centro della città, con i loro carichi di verdura, mobili, vestiti. C'erano molti liberi nella zona, ma nessuno sembrava badare a lui.

(36) Non perse altro tempo: sbarcò a terra e si diresse verso il centro della città, ignorando la folla intorno a lui.

continua

(20) Il tempo non gli mancava, poteva studiare con calma quel mondo nuovo. Passò alcune ore bighellonando nel porto, finché una nave enorme non attraccò al molo principale. Stupefatto dalla sua mole, Cameron non resistette alla tentazione: attese il buio e si infilò in quella meraviglia del progresso.

(27) Tutta quella gente lo spaventò. Era fondamentale che nessuno lo notasse: scese sottocoperta per valutare meglio la sua situazione.

41

«Sta scritto, basta leggere», disse l'altro. Strizzò gli occhi, poi esclamò: «Ah! Ma tu sei quello che è scappato dal Centro Infanti!» Si fregò le mani e rise. «Io sono stato il primo a vederti: la ricompensa è mia!»
Cameron sbiancò.

(24) In fondo, era giusto così. Scrollò le spalle e disse: «Avvisa tutti che torno al mio lavoro. Fuggire è stato un errore, non lo farò più.»

(35) La paura gli strinse la gola, ma non accettò la sconfitta. Corse via.

42

«Non avevi avvisato.»

Cameron trasalì. Si era infilato nel soggiorno credendolo deserto, e ora si trovava dinnanzi un libero. Alto più di lui, portava una parrucca blu lunga pochi centimetri; il viso, sbiancato dal cerone, era decorato da due sopracciglia sinuose.

«Non avevo condiviso che oggi ero in ferie», proseguì, sostenendo i seni scultorei con le braccia conserte.

«Non volevo disturbare», rispose Cameron, gli occhi fissi sulla veste celeste dell’altro. Lucida e quasi trasparente. «Io non sapevo...»

«Magari è stato il Nulla», lo interruppe l’altro, «che ti ha portato qui da me, oggi.» Fece qualche passo verso l’acquario, tambureggiò sul vetro con le unghie laccate. «Le sue strade non sono le nostre», aggiunse.

«Tutto può essere», balbettò Cameron.

Un’onda di incenso lo investì, quando l’altro gli si fece vicino a passo molle. «Ma noi ne possiamo approfittare», disse, appoggiando la mano sull’apparato di Cameron. Si morse il labbro e sussurrò: «Io mi adeguo, ma questo è il mio preferito.»

(38) Era imbarazzato come gli infanti quando i maestri li facevano mischiare per la prima volta. Farfugliò “Cordialità” e uscì nel parco.

(37) Nel Centro Infanti, non aveva mai avuto un’occasione del genere. Non se la fece scappare.

43

C’erano molte porte chiuse. Una fila di sedie davanti a ogni porta chiusa. Uomini in attesa su ogni fila di sedie.

Cameron si appoggiò a una parete marroncina e socchiuse gli occhi. Se qualcuno lo avesse notato, sperava di fingersi in fase di liberazione.

Ogni gruppo aveva una caratteristica comune. Quelli più vicini a lui risaltavano per le dimensioni del seno. Un libero dalla parrucca bionda l’aveva di una misura enorme; i suoi vicini erano meno sproporzionati, ma le vesti non riuscivano certo a nasconderlo. Avevano tutti un’espressione sofferente sul viso.

Il gruppo seguente, al contrario, era accomunato dal petto piattato. I suoi membri battevano i piedi a terra con impazienza, o erano assorti nella liberazione.

Procedendo nella sala, c'erano sedie di dimensioni maggiori. Ospitavano liberi in sovrappeso: eppure, a parte un paio di grassoni col doppio mento, gli altri parevano abbastanza snelli.

Dalla prima porta uscì un libero, accompagnato da un medico. Sotto la sua veste si indovinava un ampio bendaggio che gli abbracciava il petto. «Riley O.B.», chiamò il medico. L'uomo con la parrucca bionda fece forza sui braccioli, si alzò, barcollò appena e si avviò alla porta, facendo ballonzolare gli smisurati seni.

Cameron si riscosse e procedette lungo la sala d'attesa. Continuò a gettare occhiate ai gruppi in attesa. Uomini con gli occhiali, altri col viso graffiato da piccole rughe... Si bloccò davanti alle ultime due file: non riconosceva alcuna caratteristica comune. Vicino a un ascensore, finse ancora una liberazione per guardare indisturbato. Furono i liberi ad aiutarlo, con i movimenti delle loro mani: forse inconsciamente, tutti si toccavano l'apparato. Una fila l'aveva esterno, l'altra interno.

(25) Aveva soddisfatto la sua curiosità, ma la curiosità non lo aiutava. Tornò in città.

(45) Questo era un ospedale, quale posto migliore per cercare un medico come Jordan? Salì in ascensore.

(30) Ripassò davanti a tutte le file. Voleva tornare nell'atrio e scendere le scale al piano inferiore.

44

Quando fece forza sul coperchio, le gambe gli mancarono. Ricadde nella spazzatura. Ansò nella penombra. Il profumo del suo giaciglio di bucce d'arancia e fronde appena potate gli aveva nascosto il miasma dei rifiuti, ma le tossine lo avevano spossato comunque. Doveva uscire da lì.

Non appena puntò i gomiti oltre le frasche precipitò in avanti, un tuffo in una gelatina che sapeva di cipolla e di

acciughe. Gli entrò negli occhi. Urlò. Si portò le mani al viso per pulirli, ma si sbilanciò: una capriola, la testa affondata, cose morte a sfiorare le labbra. Urlò ancora e le cose morte gli entrarono in bocca. Agitò le braccia e colpì qualcosa di solido: strinse forte. Un ramo marcio, forse, ma resistente. Si trascinò a galla e vomitò. Tirò a sé il ramo per fare leva sul coperchio e una mano lo colpì. Cameron rimase immobile, trattenendo il respiro. Tastò quello che aveva afferrato. Era un polso. Toccò il palmo, le dita, poi risalì il braccio fino al gomito. Con uno sforzo enorme schiuse le palpebre cementate dalla melma: confuso dalle lacrime, di fronte a lui stava un cadavere. La bocca deformata in un ghigno, gli occhi sbarrati, la nuca deturpata da un'orribile bruciatura.

Cameron si sentì svenire. Poi fu buio.

Si svegliò morso dalla luce del giorno. Il coperchio era spalancato. Aprì la bocca per gridare, ma ne uscì solo un sibilo. Metri cubi di rifiuti calarono su di lui, e fu buio.

Stavolta furono le vibrazioni a destarlo. Era su un nastro trasportatore e aveva freddo. Quando riuscì a schiudere gli occhi, vide sopra di sé il tetto di un magazzino. Si volse a destra: gusci di noce e spaghetti con peperoni. Poi a sinistra: un infante di pochi mesi, roba da ospedale. Rumore di sassi che cadono in acqua. Il nastro trasportatore gli mancò sotto la schiena, e cadde. Il liquido si richiuse sopra di lui, e per un attimo rivide l'infante. Teneva le manine rachitiche sul petto, a stringere qualcosa che gli era stato tolto. Poi l'acido gli divorò gli occhi, e fu ancora buio.

45

Pigliò il pulsante +1, l'unica opzione possibile. Un'ascesa rapida e sibilante, un piccolo sobbalzo e l'ascensore si schiuse, rivelando un dedalo di corridoi tutti identici,

illuminati da sparuti neon. Fece qualche passo, incerto, verso la prima porta. *Logan W.E.*, recitava una targhetta. Vedere una scritta lo turbò: inutile per i liberi, era una speranza per lui. Jordan poteva essere qui.

Corse avanti, a leggere le altre targhette. Ollie. Dylan. Un *Jaylin A.O.* che lo fece sussultare. E ancora, a decine. Mentre si avvicinava all'ennesima porta, questa si spalancò, colpendolo al capo. Fece un passo indietro, represse un grido e si sfregò la fronte.

«Scusa», disse il medico in camice nero, richiudendosi dietro l'uscio. «Cosa facevi lì?»

Cameron si morse la lingua. Cercò una frase neutra, per non tradirsi. Non la trovò.

«Guarda che non è giornata», continuò il medico, indicando col pollice l'ufficio da cui era uscito. «Non lo sarà mai più. È impazzito. Stanno votando per rimuoverlo.»

«Impazzito», ripeté Cameron.

«La ricerca gli ha dato alla testa. Ed era un genio! Se hai davvero bisogno, torna qui domattina. Io sono Hayden C.B., il suo assistente. Da domani, quando il sondaggio sarà concluso, il suo posto sarà mio.»

«Sì, il sondaggio darà questo risultato», mormorò Cameron. Hayden sorrise. «Certo. I favorevoli alla rimozione sono già il 93%, hai letto?»

«Ovvio. Cordialità», chiuse Cameron.

«Cordialità», disse Hayden. E si allontanò lungo il corridoio. Solo ora Cameron lesse la targhetta sulla porta.

Sbiancò.

Jordan A.U.

(48) Impazzito o no, era fuggito dal Centro Infanti per lui. L'aveva trovato, non se ne sarebbe andato ora. Aprì la porta.

(12) Si fidò di Hayden. Passò la notte nel parco fuori dall'ospedale, lontano dalla confusione, e tornò la mattina seguente.

(25) Non si fidava più di nessun medico. Avrebbe trovato un altro modo per liberarsi. Tornò verso il centro della città.

46

I palazzi si fecero più radi, cedendo il posto alle villette: ciascuna era circondata da un ampio giardino, dove trovavano spazio, in base al gusto del proprietario, buganvillee, ciclamini, ranuncoli. Fuori dal suo alloggio, Cameron aveva solo una piccola palma, che si ostinava a non crescere oltre il metro e mezzo. L'invidia fece posto alla nostalgia, poi il desiderio spazzò via tutto. Doveva trovare Jordan. Doveva essere libero.

Alzò gli occhi agli stracci di nubi nel cielo pomeridiano. A qualche centinaio di metri da lui, oltre i tetti delle case e le fronde degli alberi, stava un enorme cerchio rosso. Proseguì in quella direzione, scoprendo che i cerchi erano cinque, di colori diversi, poggiati su un complesso di edifici. Palestre. Anche le piccole palestre del Centro Infanti erano marcate dal simbolo olimpico.

Fu sopraffatto dalle dimensioni. Una sola di queste strutture avrebbe potuto contenere tutte quelle in cui era stato. Entrò nell'aria satura di cloro del padiglione delle piscine, e stimò che almeno cento uomini stessero nuotando, ciascuno in una propria corsia. Lo sciabordio dell'acqua gli ricordò le onde che si infrangevano sulle scogliere. Si spostò all'edificio di aerobica, e rimase incantato dai liberi che danzavano a tempo su una musica che lui non sentiva. I corpi luccicanti di sudore erano inguainati in tute che ne risaltavano muscolatura e apparati. Si passò la mano sulla veste, tastandosi i fianchi, e fece una smorfia. Qui nessuno era troppo magro, nessuno troppo grasso. Erano assolutamente perfetti.

Una pacca sul sedere gli strappò un gridolino.

«Dai Jamie, che è ora... Oh!»

Si voltò. Un libero stava davanti a lui: gli occhi pieni di stupore, le labbra increspate in un bel sorriso.

«Ti avevo scambiato per un altro», rise. «Da dietro siete uguali. Però tu sei fuori allenamento, te lo devo dire.»

«Mi rifarò», balbettò Cameron.

«Non ti conosco», disse l'altro. «Chi sei?» Socchiuse gli occhi per il tempo di un lungo respiro, poi li spalancò. «Tu? Allora sono ricco!»

(35) Cameron fuggì.

47

Bastarono un paio d'ore a uccidere i suoi desideri.

Percorreva uno dei mille marciapiedi tutti identici e non riusciva a elaborare alcun piano. Nei suoi pensieri non c'era Jordan, né la sua liberazione. Solo i suoi alloggi. Il suo pesce. Le sue passeggiate. Le scogliere. Maestri. Medici. Infanti. Quelli che avevano bisogno di lui, quelli che lui aveva abbandonato. Qui era solo.

E nessuna indicazione ad aiutarlo. Se tutti possiedono ogni informazione, perché sprecare cartelli, etichette, insegne? Lui vedeva una realtà piatta, che per i liberi aveva una dimensione in più – quella dimensione che dava senso al mondo.

Si asciugò gli occhi lucidi. Lo stavano cercando: ogni minuto era sprecato, ogni incontro era un rischio. Camminava rasente ai muri, si fermava a fissare le vetrine ogni volta che una figura si avvicinava troppo.

L'aria era fredda, da qualche parte stanotte aveva piovuto. Poi lo vide.

L'uomo appoggiava la schiena al fusto di un platano, immerso nella liberazione. In mano aveva un sacchetto: dentro, un danio si dibatteva in pochi centimetri d'acqua. La pellicola trasparente si era bucata e il liquido innaffiava il prato ai piedi dell'uomo.

Lasciar morire un pesce era immorale, ma ebbe paura. Lo guardò annaspare, rimanere senz'acqua, dibattersi nell'aria. Un altro salto. L'ultimo. Il danio rimase immobile. Il suo padrone sorrideva beato all'ombra dei grandi rami.

Cameron scelse una direzione qualunque.

(16) Si diresse a est.

(6) Si diresse a ovest.

48

Seduto a gambe incrociate sulla scrivania, Jordan si mordeva le unghie. La luce del tardo pomeriggio filtrava dalle tendine in raso e giocava con i colori degli alambicchi chiusi in una vetrinetta.

Cameron aprì la bocca, ma non articolò nulla.

Jordan fissava il pavimento. Un movimento improvviso del capo: si era strappato un'unghia. La sputò a terra e aggredì un nuovo dito.

«Ciao», disse infine Cameron. Come se avesse tolto il tappo dell'acquario, le parole fluirono dalla sua bocca senza interruzione. «Ti ricordi di me, al Centro Infanti? Mi dicevi che c'era un modo per essere liberi. Io ho il morbo di Laçar, ricordi? Liberami, per favore, perché il mondo è dei liberi.» Prese fiato.

Jordan mosse lo sguardo vacuo dagli alambicchi alla porta.
«Libero», mormorò.

Cameron annuì. «Libero.»

Jordan spostò il peso avanti, poi indietro. Continuò a dondolarsi finché non cadde dalla scrivania. Cameron si avvicinò e gli porse la mano. Lui la morsicò. Urlò: «Che vuoi?»

Gli occhi di Cameron si riempirono di lacrime. Si sfregò la mano ferita e sussurrò: «Liberami.»

«Il Nulla non vuole», disse Jordan.

«Il Nulla ci vuole liberi.»

«Tu sei libero?»

«Io non sono libero.»

Jordan si rialzò. Barcollò fino a un armadio, estrasse un marchigegno bianco con una serie di spinotti colorati appesi a penzoloni, lo appoggiò sulla scrivania.

«Un assaggio», disse, tenendo fra le dita il cavo giallo e rosso. Terminava, come gli altri, con un ago lungo e sottile.

Cameron fece un passo indietro, il respiro mozzato.

«O tutto quanto», aggiunse Jordan, prendendo stavolta il cavo verde. E le sue labbra si torsero in un sorriso.

(17) «Un assaggio.»

(18) «Tutto quanto.»

(25) Doveva esserci un altro modo. Uscì dall'ospedale.

49

Giaceva al buio inquieto. Pensava al muro. Alto quattro metri, costruito in corrispondenza dell'istmo, cintava la porzione di isola dedicata al Centro: un chilometro abbondante di cemento da scogliera a scogliera, punteggiato da videocamere. Era stato eretto non per evitare fughe in città, piuttosto per impedire l'ingresso ai liberi non autorizzati: gli infanti erano un obiettivo ghiotto per molti. I filmati che maestri e medici condividevano non frenavano il fascino del proibito, anzi, lo foraggiavano.

L'unica breccia nel muro era il portone principale: da qui era uscita la vettura che aveva trasportato i nuovi liberi, dopo le installazioni. Cameron però non poteva aspettare altri tre mesi.

Poi un'idea, la fronte che si distende e la pace che precede il sonno.

«Come sta Terry I.N.?»

Il maestro si voltò verso di lui. Il sole basso del mattino lo investì: si fece schermo con la destra. «Male», rispose. «Perché?»

Cameron incrociò i polsi dietro la schiena e fece spallucce.

«Mi dispiace quando ci lasciano.»

«Sono ancora indeciso.»

«Sicuro che si riprenda?»

«No», ammise il maestro. «Magari fra vent'anni avrà ancora problemi respiratori.»

«Poverino», mormorò Cameron.

Il maestro si sfregò il naso. «Inutile perdere tempo», sbottò infine. «Chiamo la Casa del Riposo.»

Cameron si morse le labbra per non sorridere.

Il trasporto gommato era parcheggiato fuori dal Blocco 2. Terry, quando lo vide, si ciuccì il pollice. Il maestro lo prese in braccio e lui scoppì in pianto.

«Taci», lo sgridò.

Cameron, nascosto nel portabagagli, ascoltò il divanetto gemere sopra di lui quando il maestro salì. La macchina si mise in moto. Dalla paratia aperta osservava scorrere i fusti dei salici. L'infante frignava sempre più piano: un paio di chilometri dopo, rimaneva solo il soffio garbato del motore. Il trasporto rallentò, quindi si fermò davanti al cancello. Cameron strinse i pugni. Vide le caviglie della guardia avvicinarsi.

«Torno subito», disse il maestro.

Le gambe si mossero. «Solo uno, stavolta?», chiese la guardia.

«Aspettarne un altro è uno spreco.»

Ancora qualche passo avanti indietro. Poi le caviglie si fermarono a un metro dagli occhi di Cameron. Le fissò, le spinse con lo sguardo. E quelle scivolarono via, lasciando spazio prima al cemento del muro, poi alla campagna aperta. Era fuori.

Si lasciò cadere dal portabagagli appena fuori dalla città. Fece forza sulle gambe anchilosate e corse a nascondersi

dietro un leccio. Gettò uno sguardo alla vettura che si allontanava, stirò le braccia e si incamminò a grandi passi. Avanzava a bocca aperta, fissando ora le villette dai colori accesi, ora le siepi di forsizia in fiore, ora la pavimentazione a mosaico della strada. Un parco enorme si stendeva alla sua destra.

«Buona giornata», disse una voce.

Cameron si riscosse. Un uomo di mezza età, con un paio di cesoie sotto il braccio, gli sorrideva.

(41) Si rivolse al passante. «Dove posso trovare Jordan A.U.?»

(36) «Buona giornata», gli rispose. Proseguì verso il centro della città.

(38) Incrociò le braccia sul petto, quindi si infilò nel parco.

(42) Fuggì dall'uomo, infilandosi nella casa più vicina.

50

Hayden scosse il capo.

«Che commento stupido», disse.

Cameron strinse i denti. «Aspetta, potrei dire qualcos'altro. Secondo me, parlando ...»

«Troppi tardi», lo interruppe. «Non ci sono più abbastanza elettori per ribaltare la situazione. Stanno pubblicando il risultato finale.»

«Qual è?», sussurrò Cameron.

Hayden aprì gli occhi. «Mi dispiace.»

Cameron si prese il capo fra le mani. «Posso chiedere un nuovo voto?»

«È vietato. I voti si accettano, non si discutono. Devi lasciare la città.»

(24) Con il cuore pesante, tornò verso il Centro Infanti.

(4) Così vicino alla propria liberazione, ma sconfitto. Era troppo per Cameron, che si diresse alla Casa del Riposo.

IL CONSIGLIO DEI TOPI

Mornon



Prologo

Il tuo nome è Zampalesta Scarmiglione della Malapena e sei un fedele suddito di sua Maestà Rexfelis, diciottesimo a portare questo nome, sovrano della città di Catusia e dei gatti della Foresta delle Orme.

Nonostante tu sia membro di una casata felina nobiliare, la vita che conduci è quella dell'avventuriero itinerante, del mercenario e dell'attaccabrighe e per questo sei meglio conosciuto come l'Acchiappatopi Rosso, uno dei più grandi combattenti e furfanti del regno. Il Re ha chiesto di incontrarti personalmente e ti ha pagato un profumato anticipo per portare a compimento una delicata missione, che hai accettato ben volentieri.

Anche se l'Impero dei Topi è stato rovesciato decenni orsono, ti ha spiegato il sovrano leccandosi i lembi delle maniche di broccato per rimetterle in piega, dalla sua rovina è scampato un numero allarmante di gerarchi e nobili di primo e secondo piano, che continuano a tramare da allora contro la pace nella foresta. A quanto pare, il leggendario "Consiglio dei Topi" è una realtà: una cabala segreta di potenti e abietti roditori che continuano senza sosta ad intessere piani e intrighi per riconquistare le terre del vecchio impero dei loro padri.

Secondo i rapporti degli esploratori del re, oltre i margini della foresta, in prossimità del Crocevia delle Grandi Terre, sono stati avvistati di recente movimenti sospetti di decine di topi, ratti, topastri e altra marmaglia di egual rango. Questa presenza è stata considerata un segnale di intrigo e minaccia verso il regno, forse addirittura un assembramento di truppe e un reclutamento di mercenari al fine di mettere su un esercito invasore.

Poiché il Crocevia è fuori dal confine del regno, Rexfelis non può inviare propri agenti o armati, ma ha assoldato te per una missione segreta e non ufficiale. Dovrai scoprire quello che succede al Crocevia e riferirlo al tuo sovrano.

Se riuscirai nell'impresa, verrai ricompensato come un principe e il re ti dovrà un grosso favore.

Se fallirai, tuttavia, nessuno riconoscerà le tue azioni e sarai solo e abbandonato in territorio nemico.

Adesso leggi il **Regolamento** di questa Avventura e poi vai al **Paragrafo 1** per iniziare la tua storia!

Regolamento

Per giocare a **Il Consiglio dei Topi** ti servono solo una matita e un semplice foglio di carta, per segnare le Mosse del tuo

personaggio, le sue Vite e le sue Note. La scheda che così creerai sarà lo speciale **Registro di Avventura** del tuo eroe.

Mosse

Cominci il gioco con 2 Mosse Comuni, 2 Mosse Avanzate e 1 Mossa Speciale, a tua scelta tra le seguenti:

Mosse Comuni

- *Passo felpato*: ti muovi agile e silenzioso come un'ombra, non lasci tracce quando sei seguito e la tua preda non si accorgerà di te, se non quando sarà troppo tardi!

- *Zampata artigliata*: un attacco elementare noto a molti gatti combattenti, niente di diverso da una forte zampata con gli

artigli completamente estroflessi, fatta per sfregiare l'avversario

- *Salto aggraziato*: un balzo in lungo, in alto o verso il basso, effettuato con movimenti eleganti, forti ed elastici, che si

concluderà sempre in una posizione di ottimo equilibrio.

- *Vibrisse in allerta*: i tuoi baffi si estendono a saggiare l'ambiente circostante, raccogliendo informazioni su temperature, umidità e spostamenti d'aria sospetti.

- *Fiutata del cacciatore*: ispiri l'aria circostante e raccogli ogni informazione su tracce, orme, pericoli e veleni dell'ambiente.

Mosse Avanzate

- *Attacco della lince*: un assalto frontale fatto a zampe aperte, capace di abbattere, sfregiare o abbrancare il tuo avversario e infliggergli danni rilevanti.
- *Rotola e Sgattaiola*: mento furtivo X X una capriola e un volteggio al suolo, seguita da uno scatto di fuga laterale, che ti permettono di evitare anche i colpi più pericolosi.
- *Afferra la coda del ratto*: un colpo speciale che permette di acchiappare per la coda topi, ratti e animali simili e sollevarli da terra, per giocarci o inghiottirli in un sol boccone.
- *Sputare la palla di pelo*: una tecnica che consente di liberarsi di cibi e bevande avvelenate o rancide, evitandone gli effetti più perniciosi. In particolare consente di aumentare gli effetti di recupero del cibo che troverai per strada.
- *Cappa e zampa*: indossi una splendida cappa rossa che ti avvolge e protegge. In combattimento l'uso della cappa ti consente di colpire l'avversario ad ogni turno prima che questo colpisca te. Nel testo non ti verrà ricordata questa opzione. Devi ricordarla da te!

Mosse Speciali

- *Assalto in punta di fioretto*: la tua arma più letale è Pungiglione, il fioretto dal manico intarsiato con cui puoi infilzare anche tre topi uno dietro l'altro. Tuttavia, in una mischia recente la lama si è un po' intaccata e Pungiglione si spezzerà al primo utilizzo. Puoi usare questa Mossa solo una volta per partita.
- *Artigli da lancio*: tre punte da lancio affilate con cura che ricordano dei piccoli artigli. Sei così abile che puoi lancerli

con una sola zampa e tutti assieme contro più bersagli, ma diverranno inutilizzabili dopo l'uso. Puoi usare questa Mossa solo una volta per partita.

• *Gatto con gli stivali*: è un tuo vezzo speciale indossare stivali rossi, abbinati al tuo cappello piumato dalle ampie falde e al mantello che porti sulle spalle. Tuttavia, nonostante i loro molti pregi, le tue zampe posteriori non sono perfettamente adattate alla loro foggia e, la prima volta che dovessi usarli in una situazione di pericolo, ti trarranno fuori dai guai, ma scivoleranno via e dovrà abbandonarli. Puoi usare questa Mossa solo una volta per partita.

Seleziona pure quali Mosse preferisci e segnale nel tuo Registro di Avventura. Durante il gioco, potrai utilizzare le Mosse che conosci quando il testo te lo proporrà. Se non conosci una Mossa che il testo ti propone, dovrà ignorare la scelta relativa e decidere tra le opzioni rimanenti.

Nove Vite

All'inizio del gioco possiedi 9 Vite. Insidie impreviste, trappole, danni e combattimenti potrebbero ridurre il numero delle tue Vite.

Se in qualsiasi momento dovessi arrivare a 0, sarai ufficialmente morto, avrai fallito la tua missione e dovrà ricominciare l'avventura da capo. Non ci sono deroghe a questa regola.

Durante l'avventura potresti recuperare qualcuna delle Vite perse, ma in nessun caso potrai superare il limite iniziale di 9 Vite.

Combattimenti

Durante la tua avventura potresti dover affrontare dei combattimenti. In quel caso segui direttamente le indicazioni del testo. In genere i combattimenti sono divisi per turni in cui tu e il tuo avversario vi infligerete danni, espressi come perdita delle vostre rispettive Vite.

Se non conosci la Mossa *Cappa e zampa*, si presume che ad ogni turno prima colpiscono i tuoi avversari e poi tu. Se conosci *Cappa e zampa*, sarai invece tu a colpire e a infliggere danno prima di loro. Questo può essere di vantaggio in molti combattimenti.

Note

Il riquadro “Note” nel tuo Registro di avventura serve per tenere conto di ogni situazione, codice, oggetto speciale o informazione importante che potresti trovare durante il gioco. Il testo ti dirà espressamente quando e come usare le Note.

1

Raggiungi ben presto il Crocevia, confine della terra di nessuno che si estende a nord del Regno, appena fuori dalla Foresta delle Orme.

Un palo di legno incassato in una pila di teschi di tasso mostra indicazioni per le quattro direzioni dell'incrocio: il Passo dell'Orso verso est, la Città delle Talpe a ovest, la Foresta da cui provieni in direzione sud e il Fiume delle Dighe dal lato nord. Un corvo spennacchiato è appollaiato in cima al palo e sembra scrutarti come fosse curioso di capire dove andrai, ma vola via prima che tu possa rivolgergli la parola.

Intorno al Crocevia il terreno è arido e brullo e il vento soffia dal Passo, creando turbini di polvere e spingendo matasse di erba secca verso occidente.

Proprio in questa direzione, a qualche centinaio di passi dopo il cartello, una via secondaria immette in un grande slargo leggermente più in basso rispetto alla strada principale, una specie di burrone completamente stipato di carriaggi distrutti, carrozzi abbandonati, carri, carretti e carrelli smontati e lasciati a disposizione di chiunque, barili, botti, tendaggi e casse sparse qua e là e senza proprietario.

Si tratta del celebre Cimitero delle Carovane. Quando i mercanti e le grandi spedizioni arrivano al Crocevia delle Grandi Terre attraverso il Passo dell'Orso, tutti i mezzi di trasporto troppo danneggiati o oramai inservibili vengono abbandonati qui, come

deposito di pezzi di ricambio per i viaggiatori che dovessero passarvi in futuro. Una abitudine che dura da secoli e che ha causato il sovrapporsi di migliaia di vetture e strutture di legno, ferro e tessuto, accatastate le une sulle altre in un ammasso senza fine.

Hai il sospetto che questo possa essere il luogo ideale per le trame del Consiglio dei Topi.

Se intendi dirigerti al Cimitero delle Carovane, vai al **23**.

Se vuoi dirigerti a Est, verso il Passo dell'Orso, vai al **30**.

Se vuoi provare a proseguire verso Nord, in direzione del Fiume delle Dighe, vai al **46**.

Se vuoi fare un tratto di strada verso Ovest, lungo la via che conduce alla Città delle Talpe, vai al **10**.

Se infine vuoi tornare a sud e rientrare nella Foresta delle Orme, per andare a riferire al tuo re quello che hai scoperto, vai al **15**.

2

Con un movimento freddo, rapido e inesorabile, decapiti sul colpo il crudele Conte Blocken.

Per un incredibile istante, l'immenso automa è ora a tua disposizione.

Cosa vuoi fare?

Cerchi di pilotarlo? Vai al **44**.

Oppure tenti semplicemente di buttarlo giù? Vai al **40**.

3

Rifili un colpo con tutte le tue forze a uno degli arti inferiori del mostro meccanico.

Se conosci la *Zampata artigliata*, segna che hai fatto perdere 2 Vite all'automa, altrimenti il tuo colpo gli ha fatto perdere solo 1 Vita.

Se sei riuscito a fargli perdere complessivamente 20 Vite, vai immediatamente al **40**.

A quel punto, con una risata demente, il pilota del grande catorcio strilla "Martello a Macigno!" e cala il suo immenso pugno destro verso di te. Se conosci *Rotola e sgattaiola* sei salvo, altrimenti perdi 1 Vita.

Cosa vuoi fare adesso?

Se vuoi provare a montargli addosso e scalarlo fino al torace o alle spalle vai all'**11**.

Se vuoi lanciarti contro il suo addome e provare a danneggiare la parte centrale vai al **29**.

Se vuoi lanciare qualcosa contro il pilota, nel suo alloggiamento in cima al mostro, vai al **35**.

Se pensi che la prima cosa da fare è stargli lontano, girargli attorno e studiarlo, vai al **39**.

4

Ti muovi dietro al toporagno al meglio delle tue possibilità, anche se hai la sensazione di essere spiato da innumerevoli minuscoli occhi gialli.

Se conosci il *Passo felpato*, vai al **33**.

Altrimenti vai al **20**.

5

Con un gesto di estrema agilità felina, raggiungi l'attaccatura della cabina di pilotaggio e ti trovi faccia a faccia con il crudele Conte Blocken. Il folle ratto ti guarda con occhi spiritati e muove le leve di comando all'impazzata, cercando di scagliarti via.

Se vuoi usare la *Zampata artigliata*, l'*Attacco della lince* o l'*Assalto in punta di fioretto*, vai al **2**.

Se vuoi usare *Afferra la coda del gatto*, vai al **22**.

Se non conosci o non vuoi usare nessuna di queste Mosse, non puoi fare altro che saltare via, mentre il colosso rotea attorno a te il

suo "Martello a Macigno" e la sua "Incudine a catena".

Vai al **39**.

6

Dopo diversi giorni di cammino raggiungi il Passo dell'Orso, ma ti rendi conto solo troppo tardi che la direzione è del tutto sbagliata e non vi è traccia di Topi da queste parti.

Devi tornare indietro e hai già perso anche troppo tempo!

Purtroppo frane, intemperie, fame e aridità ti accompagnano per tutti i giorni di marcia su e giù per la pista: una vera ridda di contrattempi e insidie.

Per ogni Mossa tra le seguenti che non conosci, perdi 1 Vita:

Salto aggraziato

Fiutata del cacciatore

Rotola e sgattaiola

In alternativa, se conosci e vuoi usare la Mossa *Gatto con gli Stivali*, puoi affidarti ai tuoi fidi stivali ed evitare di perdere le Vite collegate alla tre Mosse suddette. Alla fine della marcia però i tuoi stivali saranno da buttare e non potrai più farci affidamento in futuro.

Al termine di questa inutile deviazione, ti ritrovi di nuovo in prossimità del Crocevia. L'unica cosa che ti consola è che

durante il viaggio di ritorno, in un fosso ai lati di una pista, hai trovato una pagina stracciata di cartapesta che porta in alto la scritta "Manuale di Istruzioni". Potrebbe essere qualcosa di importante, ma la pagina è vergata di scritte incomprensibili, come per esempio questa:

16 13 1 + 1+ ?

Ma che *cane* vorrebbe dire? È una sorta di maledetto indovinello topesco?

Per ora scrivi nelle Note che hai trovato il **Manuale di Istruzioni** e ricopia questo codice e poi vediamo come va...

Un po' infastidito da tutta questa faccenda, decidi che è meglio tentare un'altra direzione.

Vai all'**1**.

7

Riesci a trovare un ottimo nascondiglio e osservi dal tuo angoletto l'intero Cimitero delle Carovane e la montagnola di relitti al centro. Dopo qualche minuto fai caso ad un filo di fumo vaporoso che esce da un cammino ben mimetizzato, su un lato della catasta di carriaggi.

Decidi di avvicinarti e controllare di che si tratta. Ti arrampichi sulle vette ammassate e raggiungi uno sbocco di vapore che sembra provenire da una tubatura ben costruita. Senti anche suoni e voci provenire da qualche parte dentro la montagna di relitti.

Non esiti oltre e sposti alla meno peggio delle assi di legno appoggiate sul mucchio. Un attimo dopo stenti a credere a quello che vedi.

Vai al **49**.

8

Il ratto smette di fare scherzi e cercare di giocarti dei brutti tiri quando capisce chi sei.

"Oh Madre dagli Otto Seni!" squittisce terrorizzato.
"Perdonatemi eccellenza... Non avrei mai cercato di nuocervi se avessi saputo di avere a che fare con l'Acchiappatopi Rosso in persona... Dicevano tutti foste morto mesi orsono a Clivovalle."

"Se ne dicono tante di sciocchezze..." lo schernisci, snudando una piccola zanna.

"Come dite voi, eccellenza..."

Il ratto ti confessa di far parte di una fazione di roditori di tombino chiamata "Fogna Nuova". Lui e i suoi simili sono stati assoldati da un certo Conte Blocken per pattugliare i dintorni del Cimitero delle Carovane ed eliminare tutti i curiosi. L'idea dell'Orso drogato è stata proprio sua. A quanto pare Blocken sta reclutando un esercito di disperati, disertori, fuoriusciti e miserabili, radunandoli proprio al Cimitero delle Carovane, ma cosa stiano combinando laggiù, il ratto proprio non lo sa.

Gli credi e lo divori in un boccone, ponendo fine alle sue sofferenze. Poco dopo ti senti un po' più rinvigorito. Recuperi 2 Vite, se le avevi perse oppure 4 se conosci *Sputare la palla di pelo*.

È meglio non perdere altro tempo, adesso che sai dove si trova il cuore della cospirazione. Ritorni più in fretta che puoi sulla strada e dopo qualche tempo raggiungi nuovamente il Crocevia.

Vai all'**1**.

9

Per volere del Grande Gatto o del fato burlone, riesci a far muovere il mostro meccanico all'interno del laboratorio,

urtando ogni cosa attorno a te e schiacciando diversi topi sotto le sue zampe di legno e ferro.

Ben presto, mentre il macchinario caracolla avanti e indietro, le carcasse di legno, i barili e le carrette che costituiscono la montagnola iniziano a franare per ogni dove, fracassandosi giù in tutte le direzioni.

Ti sposti all'esterno, in mezzo al Cimitero delle Carovane, e ti trovi ad affrontare una torma di ratti, roditori di ogni genere e altre bestiacce, che ti circondano da ogni lato, saltando su e giù da barili e carrozzi. Ben presto impari come colpirli con il martellone di pietra e l'incudine incatenata dell'automa, maciullando e calpestando i tuoi nemici per ogni dove.

Poi, un manipolo di assaltatori ti raggiunge alle spalle e inizia a colpire le zampe del mostro con accette e scuri. Con un rumore di cavi spezzati e molle che saltano, l'ammasso di ferraglia inizia a cadere all'indietro.

Vai al **40**.

10

Mentre viaggi verso Ovest, le colline digradano in un paesaggio di fertili pianure e fattorie isolate, con campagne spesso coltivate da robuste famiglie di cavalli da tiro o placidi bovini.

E tuttavia, questa regione non ha re o armati che possano mantenere l'ordine o sorvegliare i tratturi più isolati. I risultati dell'anarchia li vedi ben presto. Ad un tratto vieni circondato da tre faine armate fino ai denti, niente più che volgari banditi di strada. Le bestiacce ghignano e snudano i piccoli denti aguzzi e i coltellacci spuntati, intimandoti la resa.

3 Faine: 1 Vita ciascuna

Le Faine sono troppo rapide per permetterti di scappare e devi combatterle fino alla morte oppure arrenderti.

Ad ogni turno di combattimento ogni Faina ti infligge una ferita tanto grave da costarti 1 delle tue preziose Vite. Ma allo stesso tempo, ad ogni turno tu puoi usare una delle seguenti Mosse:

Zampata artigliata - Elimini 1 Faina

Attacco della Lince - Elimini 1 Faina

Assalto in punta di fioretto - Elimini le 3 Faine

Artigli da lancio - Elimini le 3 Faine

Se ti arrendi alle Faine, quelle cercheranno di rapinarti e ti toglieranno gli stivali, gli artigli da lancio o il fioretto se li possiedi ancora (cancella la tua Mossa speciale), oppure, se non hai già più a disposizione la Mossa speciale, ti picchieranno a sangue lasciandoti mezzo morto e ferito sulla strada: in questo caso cancella 1 Mossa a tua scelta e 1 Vita. In ogni caso, ti ritrovi di nuovo sulla strada verso Città delle Talpe.

Se adesso vuoi continuare verso Ovest, vai al **31**.

Se invece pensi sia meglio tornare al Crocevia e prendere un'altra direzione, vai all'**1**.

11

Cerchi di lanciarti verso le parti più alte del Grande Ratzinga, ma non è affatto semplice.

Se conosci il *Salto aggraziato*, vai al **5**. Altrimenti, il mostro si scrolla con forza meccanica e ti sbatte via come un cucciolo. Perdi 1 Vita e sei di nuovo a terra.

Cosa vuoi fare adesso?

Se vuoi provare ad attaccare le sue zampe di sostegno vai al **3**.

Se vuoi lanciarti contro il suo addome e provare a danneggiare la parte centrale vai al **29**.

continua

Se vuoi lanciare qualcosa contro il pilota, nel suo alloggiamento in cima al mostro, vai al **35**.

Se pensi che la prima cosa da fare è stargli lontano, girargli attorno e studiarlo, vai al **39**.

12

Ne hai abbastanza di questo mentecatto.

Ti avvicini a grandi passi, mentre quello spara all'impazzata con la sua arma a raggi, e gli rifili un gran calcio diretto con i tuoi stivali. Il dannato topaccio vola via a diversi metri di distanza, in mezzo ai resti fiammegianti della sua ridicola invenzione, consumandosi nel fuoco tra squittii acuti.

Ti volti e ti allontani lentamente, mentre alle tue spalle continuano gli incendi e le esplosioni e il tuo mantello rosso svolazza nel vento.

È ora di tornare a Catusia.

Vai al **15**.

13

Il dannato dottore ha 1 sola Vita, ma ti tiene a bada con il suo raggio della morte.

Per colpirlo hai bisogno della combinazione di 2 Mosse:

Una Mossa a tua scelta tra:

Passo felpato

Salto aggraziato

Gatto con gli stivali

e una Mossa a tua scelta tra:

Zampata artigliata

Attacco della lince

Assalto in punta di fioretto

Se non puoi realizzare nessuna di queste combinazioni, il perverso scienziato ne approfitta e ti crivella di colpi sul

posto. Non c'è nulla che tu possa fare: le tue Vite e la tua Avventura finiscono qui.

Se invece ce la fai, il dannato topaccio fa la fine che si merita. Il tuo colpo letale lo fa barcollare lentamente all'indietro, mentre la vita defluisce dal suo corpicino peloso e intride il camice nero. Infine egli cade all'indietro in mezzo ai resti fiammegianti della sua ridicola invenzione, consumandosi nel fuoco tra squittii acuti.

Ti volti e ti allontani lentamente, mentre alle tue spalle continuano gli incendi e le esplosioni e il tuo mantello rosso svolazza nel vento.

È ora di tornare a Catusia.

Vai al **15**.

14

"Octoplus Sex!" pronunci a voce alta, ostentando sicumera. Le iene si guardano tra loro con fare dubioso, ma poi ti lasciano passare senza altre domande. Probabilmente, rifletti, qui in giro circolano animali di ogni genere e anche un gatto rinnegato potrebbe essere un alleato dei topi.

Rabbrividisci pensando a questa eventualità e poi ti infili nella rimessa nascosta, muovendoti nelle zone più buie e meno in vista.

Vai al **49**.

15

Rientri nella Foresta e ti avvii velocemente verso Catusia. Quando arrivi è ormai notte, ma sei in grado di scalare le mura in un paio di salti senza farti notare dalla ronda e conosci una porta segreta a botola basculante che fa al caso tuo per entrare al Palazzo.

Ti intrufoli silenzioso tra le ombre dei corridoi, fino alle stanze di Rexfelis.

Il tuo sovrano è seduto sul letto e sta lappando una ciotola di latte. Non sembra sorpreso di vederti. "Puzzi come un cane, Zampalesta" ti schernisce. "Ho sentito l'odore del tuo manto sudato fin da quando sei entrato in città." Un'esagerazione ovviamente, ma sai anche che il fiuto di sua Maestà è davvero sorprendente.

"Hai qualcosa per me? cos'hai scoperto?"

Se non hai trovato la Base Segreta dei Topi e non hai altre informazioni utili, vai al **34**.

Se hai scoperto una Parola d'Ordine, ma non hai trovato la Base Segreta dei Topi, vai al paragrafo ricavato dal numero segreto

nascosto nella parola d'ordine, moltiplicato per 2.

Se infine pensi di aver portato a compimento la missione, trasforma in numeri le lettere del nome dell'ultimo avversario che hai affrontato (in questo modo: A = 1, B = 2 e così via e vai al numero di paragrafo relativo.

16

Ci metti un po' a trovare il tuo contatto. Alla fine, offrendo della salsapariglia a dei criceti già mezzi ubriachi, vieni indirizzato verso "lo Strame", un locale di infima natura gestito da una molfetta di nome Magagna, che organizza anche incontri di lotta e artiglio e gestisce il giro delle scommesse.

Magagna puzza più di ogni suo simile che tu abbia mai incontrato e i suoi buttafuori sono due enormi ghiottoni con artigli lunghi come la tua testa. Meglio non fare scherzi, da queste parti...

"Torsolone è il mio campione e non ha niente da dire a uno come te, Zampalesta..." ti apostrofa il disgustoso proprietario dello Strame. "...A meno che non lo decida io,

ovviamente. Battiti con lui e, se dovessi vincere, Torsolone ti dirà quello che vuoi sentire."

Te lo aspettavi, dopotutto.

Pochi minuti dopo entri nella "Gabbia", una lurida arena di ghiaia e paglia, tra cui si intravedono qua e là ossa, piume e denti spezzati.

Torsolone è già lì ad aspettarti, un bieco figuro alto il doppio di te e grosso quattro volte, forse solo un po' più lento e stupido. E giù botte da orbi!

Torsolone: 4 Vite

Ad ogni turno di combattimento il Tasso ti infligge ferite tanto gravi da strapparti via 1 Vita. Ma allo stesso tempo, ad ogni turno tu puoi usare una delle seguenti mosse:

Zampata artigliata - il Tasso perde 1 Vita

Attacco della Lince - il Tasso perde 2 Vite

Rotola e sgattaiola - il Tasso non ti provoca alcun danno per questo Turno

Se togli 4 Vite a Torsolone oppure dopo 6 Turni, il Tasso crolla al suolo stremato e Magagna è costretto a malincuore a dichiarare terminato l'incontro.

Se hai perso più vite di Torsolone in questo combattimento, sei stato sconfitto.

Lascia lo Strame e fai un'altra scelta al **31**.

Se invece hai perso un numero di Vite minore o uguale a quelle perse da Torsolone, vieni dichiarato vincitore dell'incontro. Poco dopo, il bestione è pronto a parlare con te. Vai al **26**.

Noti anche che ci sono alcuni esploratori che pattugliano l'area attorno il burrone, tenendosi comunque lontani dalla strada. Potrebbero scoprirti tra non molto.

Cosa intendi fare?

Ti allontani di soppiatto e provi ad esplorare altre zone del Crocevia? Vai all' **1**.

Ti avvicini cautamente al Cimitero delle Carovane, evitando le pattuglie? Vai al **43**.

18

"Topo, topo, oplà, prendi il formaggio!" gli gridi, lanciando in aria il pezzo di cacio che ti portavi dietro.

Tenendo fede al suo intelletto minorato, il folle scienziato getta a terra la pistola a raggi, alza il muso e cerca di afferrare il formaggio nella sua lenta traiettoria, saltellando verso di esso sulle sue malferme zampine.

Come previsto dal tuo lancio perfetto, il formaggio cade in mezzo ai resti fiammeggianti della ridicola invenzione, e il Dottor Hell vi si getta dietro cercando di prenderlo, consumandosi nel fuoco tra squitti acuti.

Ti volti e ti allontani lentamente, mentre alle tue spalle continuano gli incendi e le esplosioni e il tuo mantello rosso svolazza nel vento.

È ora di tornare a Catusia.

Vai al **15**.

19

Niente da fare, il cardio assiale non era la scelta migliore. Riesci soltanto a far perdere l'equilibrio all'immenso automa, che inizia a caracollare all'indietro. Salti giù dalla cabina di pilotaggio appena in tempo, ma perdi 2 delle tue proverbiali 9 Vite (1 sola, se conosci il *Salto aggraziato*).

Se sei ancora vivo, vai al **40**.

20

"Guarda, guarda! Un intruso!" dice una voce alla tua sinistra.

Ti volti e vedi, dritto su una carrozza rigirata di traverso, un topo anziano e vestito di nero, con pelo ispido, lungo e canuto che gli circonda la testa e il collo. Sembra una sorta di scienziato pazzo o qualcosa del genere...

"Io un intruso?", rispondi snudando gli artigli. "Questo è un territorio libero e tutti vi possono transitare a piacimento, se non sbaglio."

"Ah sì?", replica divertito l'altro. "Questo è un territorio libero e quindi vige la legge del più forte. Forse sei una spia o forse no, ma sicuramente sei capitato nel posto sbagliato al momento sbagliato." Prima che tu possa fare qualcosa, il topo lancia dei secchi ordini e vieni immediatamente circondato. Decine di ratti escono fuori da ogni anfratto e ti impediscono con lance e coltellacci di allontanarti, sospingendoti verso il centro del Cimitero delle Carovane.

Per lo meno hai trovato la Base Segreta dei Topi. Segna pure questa informazione nelle tue Note e spera che ti possa servire a qualcosa...

"Arrivi giusto in tempo", prosegue odioso il vecchio roditore, "per permetterci di verificare le potenzialità del nostro esperimento.

Conte Blocken!" chiama poi, con un grido plateale. "Attiva il Grande Ratzinga!"

A queste parole, un tremito scuote dalle fondamenta il cumulo di carri e relitti accatastati. Tutte le carcasse di legno, i barili e le carrette che costituiscono la montagnola iniziano a franare per ogni dove, fracassandosi giù in tutte le direzioni.

Quello che i tuoi occhi vedono ha adesso dell'incredibile. All'interno, l'ammasso di carri e vetture nascondeva una cavità sostenuta da alte e massicce travature. Al centro di questa immane rimessa, stipata di macchinari e attrezzi, una struttura di assi e sostegni trattiene un essere colossale, alto forse dieci metri, completamente costituito da parti in legno e metallo dipinte di bianco.

Un'immensa caldaia ribolle sulla sua schiena, mentre carretti e barili compongono i suoi arti. Alle estremità superiori, al posto delle zampe, si trovano una incudine di metallo trattenuta da una catena e un grande martello di pietra.

In cima al mostruoso titano meccanico siede un ratto, con una uniforme da ufficiale del vecchio Impero dei Topi e una espressione da folle invasato. Davanti al pilota di questa meraviglia tecnologica c'è un complesso sistema di leve, rotelle e pulsanti, che questi sta spingendo e tirando freneticamente.

Il Grande Ratzinga ondeggiava paurosamente verso di te e poi si stacca dai sostegni di legno, che rovinano al suolo. Mentre l'immenso automa si muove barcollando, un nutrito gruppo di topi inservienti saltellano felici nel laboratorio e accorrono attorno al topo anziano dalla veste nera.

Non hai tempo di riflettere su quello che hai visto, perché quell'immense colosso di ciarpame si sta dirigendo verso di te. Devi affrontarlo!

Colosso di Ciarpame: Vite 20

Il Colosso di Ciarpame è un temibile avversario. Come vuoi affrontarlo?

Se vuoi provare ad attaccare le sue zampe di sostegno vai al **3**.

Se vuoi provare a montargli addosso e scalarlo fino al torace o alle spalle vai all'**11**.

Se vuoi lanciarti contro il suo addome e provare a danneggiare la parte centrale vai al **29**. *continua*

Se vuoi lanciare qualcosa contro il pilota, nel suo alloggiamento in cima al mostro, vai al **35**.

Se pensi che la prima cosa da fare è stargli lontano, girargli attorno e studiarlo, vai al **39**.

Segna il numero dei danni che infliggi al Colosso. Se riesci a fargli perdere 20 Vite, vai immediatamente al **40**.

Altrimenti, i colpi titanici dell'automa si abbattono su di te senza sosta, fino a quando i tuoi resti non vengono spappolati al suolo in una morte devastante e ignominiosa.

Le tue Vite e la tua avventura finiscono qui!

21

Solo il topo col camice nero e pochi altri sono presenti nel laboratorio. Il pilota dell'incredibile mezzo meccanico è ancora nella sua postazione di comando, ma adesso il gigantesco automa è fermo.

A lunghe zampate raggiungi la struttura che sostiene il gigantesco colosso di ciarpame. Uno degli inservienti ti vede e inizia a strepitare, ma non può fare nulla mentre tu ti lanci contro le travi di sostegno.

L'impalcatura doveva essere malfissata e pericolante, perché inizia a cedere quando ti scagli contro di essa con tutta la tua forza.

I topi rimasti strillano e cercano di crivellarti con lance, pugnali e altre armi improvvise, ma non si avvicinano e tu puoi colpire e ricolpire la struttura.

Struttura di sostegno: 5 Vite

Ad ogni Turno puoi usare una delle seguenti Mosse:

Salto aggraziato: ti lanci a peso morto contro la Struttura e questa perde 2 Vite

Zampata artigliata: un forte manrovescio che fa perdere alla Struttura 2 Vite

Attacco della lince: un assalto furibondo che fa perdere alla Struttura 3 Vite.

Se non conosci nessuna di queste Mosse, ti scagli comunque contro i sostegni finché non crollano, ma questa azione ti prende 5 Turni pieni.

Per ogni Turno che impieghi per abbattere la Struttura, con o senza Mosse, gli attacchi a distanza dei topi ti fanno perdere 1 Vita.

Se alla fine i tuoi colpi fanno crollare i sostegni. Vai al **40**. Altrimenti, i colpi dei topi ti costano la pellaccia. Le tue Vite e la tua Avventura finiscono qui.

22

Con un movimento che il ratto non riesce nemmeno a cogliere, lo affери per la coda e lo getti via, lasciandolo schiantare su delle punte acuminate rivolte per caso verso l'alto, tra i resti dei carriaggi di quella immensa discarica a cielo aperto.

Per un incredibile istante, l'immenso automa è ora a tua disposizione.

Cosa vuoi fare?

Cerchi di pilotarlo? Vai al **44**.

Oppure tenti semplicemente di buttarlo giù? Vai al **40**.

23

Mentre ti avvicini, noti un rapido movimento tra i relitti dei carri. Sembra esserci qualcuno! Ti acquatti subito tra le rocce e rifletti sul da farsi.

Puoi decidere di toglierti dalle zampe e tornare al Crocevia per dare un'occhiata da qualche altra parte. Vai all' **1**.

Puoi rimanere dove sei a spiare immobile quello che succede per qualche tempo. Vai al **41**. *continua*

Puoi avvicinarti di soppiatto e controllare più da vicino. Vai al **36**.

24

Il tuo viaggio verso Nord prosegue nelle condizioni peggiori. Ben presto un forte e improvviso acquazzone si abbatte sulla regione, spazzandola con raffiche di vento e pioggia, fulmini e tuoni assordanti. Poi, a peggiorare la situazione, da qualche parte su al nord il fiume straripa e inonda la piana davanti a te, trasciando con sé tronchi alla deriva e ramaglie varie.

E tu ti ritrovi proprio al centro di questo piccolo cataclisma naturale.

Per ogni Mossa tra le seguenti che non conosci, perdi 1 Vita:

Vibrisse in allerta

Salto aggraziato

Cappa e zampa

In alternativa, se conosci e vuoi usare la Mossa *Gatto con gli stivali*, puoi affidarti alle tue fide calzature ed evitare di perdere le Vite collegate alla tre Mosse suddette. Alla fine della marcia però i tuoi stivali saranno talmente zuppi di fango e melma da doverli buttare e non potrai più farci affidamento in futuro.

Quando l'acquazzone finisce, ti ritrovi di nuovo in prossimità del Crocevia. Un po' avvilito decidi che è meglio tentare un'altra direzione. Vai all'**1**. L'unica cosa che ti consola è che in tutto questo trambusto, in una vecchia tana abbandonata in cui ti sei rifugiato lungo la strada, hai trovato un **Sacchetto di nocciole** un po' stantie che hai preso con te.

Puoi conservare il **Sacchetto di nocciole** segnandolo nelle Note o mangiarne subito il contenuto. In qualsiasi momento in cui mangerai le nocciole potrai recuperare 1 Vita, se l'avevi persa oppure 2 Vite se conosci *Sputare la palla di pelo*.

25

La Città delle Talpe è piena di tane a luci rosse e sordidi angiposti. Si potrebbe dire, anzi, che l'intera città sia un unico turpe postribolo.

Trovare Codamozza non sarà facile, specie perché la dannata lepre sarà chiusa da qualche parte ad esercitare il mestiere e non metterà spesso il muso fuori. E poi, che diamine, perché le lepri sono tutte uguali...

Però tu con Codamozza hai avuto dei trascorsi, prima che quel dannato leprotto crescesse troppo e diventasse uno sboccato cicisbeo afflitto da ogni sorta di pruriti, parassiti e malattie.

L'unico modo che ti viene in mente per rintracciarlo è dall'odore.

Se conosci e vuoi usare la *Fiutata del Cacciatore*, effettivamente, dopo qualche ora, individui il pertugio dove vive il tuo vecchio compare. Codamozza è abbastanza felice di vederti e finge di ignorare il tuo sguardo di commiserazione per quello che è diventato.

Ti fa accomodare e ti dice quello che sa. Vai al **26**.

Altrimenti, giri a vuoto per un paio d'ore e poi sei costretto a lasciar perdere. Torna al **31** e fai un'altra scelta.

26

La bestiaccia finalmente ti rivela quello che sa ed effettivamente pare davvero ben informata. A quanto si dice in giro, un piccolo contingente di ratti, topi e topastri si sta radunando al Cimitero delle Carovane, agli ordini di un certo Conte Blocken, un ex ufficiale dell'estinto Impero dei Topi. Sembra che questo ratto ossessionato dal passato abbia il compito di realizzare e testare un'arma segreta che potrebbe essere utilizzata nelle prossime guerre contro il Regno. Il tuo informatore non sa molto altro ma un ghiro rinnegato gli ha detto qualche giorno fa di una parola in

codice usata nella base segreta: "Octoplus Sex". Magari può servirti, direi di segnarla nelle Note.

Saluti il tuo contatto con un cenno del capo e ti allontani.

È meglio non perdere altro tempo, adesso che sai dove si trova il cuore della cospirazione. Ritorni più in fretta che puoi sulla strada e dopo qualche tempo raggiungi nuovamente il Crocevia.

Vai all'**1**.

27

Ti muovi quattro fino alla carrozza, getti uno sguardo dentro e, per i primi istanti, stenti a credere ai tuoi occhi. Questa vettura non è incastrata nel mucchio per caso, ma è nient'altro che una specie di portale d'accesso per una immensa sala all'interno della montagna di carriaggi e relitti. Purtroppo non fai in tempo a osservare i dettagli di questa scena, perché due iene ghignanti si stanno avvicinando verso di te dai lati della sala. Il Consiglio dei Topi deve avere mezzi superiori alle vostre previsioni, se è riuscito ad arruolare delle iene da guardia. Le belve non ti hanno ancora visto, ma ci manca poco. E non sei in grado di affrontarle.

Devi decidere in fretta cosa fare.

Se conosci una parola d'ordine, pronuncia la a voce alta e vai al numero di paragrafo nascosto nel messaggio cifrato (c'era un codice segreto, non te n'eri accorto?).

Se non conosci la parola d'ordine è meglio levarsi di torno prima che sia troppo tardi e tornare velocemente al Crocevia.

Vai al **20**.

28

Il re ti ringrazia con gratitudine e salda il suo debito con te, ma noti che appare in parte deluso.

Forse avresti potuto fare di più, ma si sa... i sovrani non sono mai contenti e l'importante è comunque quello di aver salvato la pellaccia, no?

Con il gruzzoletto che hai ricavato decidi di trascorrere qualche giorno a Città delle Talpe, dedicandoti ai bagordi più deleteri.

La tua avventura finisce qui, tra lo scialacquio e i divertimenti più sordidi a cui un gatto possa aspirare...

29

Salvi verso la parte centrale del bestione meccanico e ti giochi il tutto per tutto in un colpo mozzafiato.

Se conosci l'*Attacco della lince*, segna che hai fatto perdere 3 Vite all'automa, altrimenti il tuo colpo gli ha fatto perdere solo 1 Vita.

Se sei riuscito a fargli perdere complessivamente 20 Vite, vai immediatamente al **40**.

A quel punto, con uno strillo acuto e dissennato, il pilota del mostro di cianfrusaglie esclama "Martello a Macigno!" e cala il suo immane pugno destro verso di te. Se conosci il *Salto aggraziato* sei salvo, altrimenti perdi 1 Vita.

Cosa vuoi fare adesso?

Se vuoi saltare giù di nuovo e provare ad attaccare le sue zampe di sostegno vai al **3**.

Se vuoi continuare a salire sul suo corpo e scalarlo fino al torace o alle spalle vai all'**11**.

Se vuoi lanciare qualcosa contro il pilota, nel suo alloggiamento in cima al mostro, vai al **35**.

Se pensi che la prima cosa da fare sia stargli lontano, girargli attorno e studiarlo, vai al **39**.

30

Il tuo viaggio prosegue per un paio di miglia quando all'improvviso ti senti osservato.

Un attimo dopo, un ruggito assordante risuona lungo la strada e un orso spelacchiato e rognoso appare davanti a te, correndo all'impazzata nella tua direzione. Sulla sua spalla vedi un ratto lurido e magro che parla all'orecchio del bestione e lo incita contro di te.

Fai in tempo a notare le occhiaie dell'orso e la bava che discende da un lato delle sue fauci. Hai già visto prima questi effetti:

l'animale è drogato di miele e adesso si trova in piena astinenza! Probabilmente il ratto lo sta ricattando con la sua sostanza preferita, spedendotelo contro...

Orso drogato di miele: 4 Vite

Se conosci la Mossa *Afferra la coda del ratto* e vuoi usarla, puoi acchiappare al volo il piccolo infingardo e strapparlo via dalla spalla del tuo nemico. A quel punto l'Orso si allontana e tu puoi interrogare la tua preda. Vai all'**8**.

In alternativa, se lo desideri, puoi fuggire a zampe levate e tornare al Crocevia all'**1**. In questo caso, però, l'Orso ti rifila una zampata tanto forte da toglierti 2 Vite in un colpo solo, a meno che non conosci una delle seguenti Mosse, che ti faranno scappare via del tutto illeso: *Rotola e sgattaiola* o *Gatto con gli stivali*.

L'ultima opzione è quella di affrontare l'Orso.

Ad ogni turno di combattimento l'Orso ti infligge ferite tanto gravi da strapparti via 1 Vita. Ma allo stesso tempo, ad ogni turno tu puoi usare una delle seguenti Mosse:

Zampata artigliata - l'Orso perde 1 Vita

Attacco della Lince - l'Orso perde 2 Vite

Assalto in punta di fioretto - l'Orso perde 4 Vite.

Artigli da lancio - l'Orso perde 4 Vite.

Se togli 4 Vite all'Orso oppure dopo 6 Turni, quello si stanca di te e del ratto e si allontana correndo follemente verso le

montagne, trascinando con sé il perfido roditore e scomparendo alla tua vista.

Se adesso vuoi continuare verso Est, vai al **6**.

Se invece pensi sia meglio tornare al Crocevia e prendere un'altra direzione, vai all'**1**.

31

La Città delle Talpe è un luogo di rinnegati, furfanti, ricercati e disertori: un buco infame, una serie di tane sotterranee contorte e labirintiche unite assieme da generazioni di scavatori in un dedalo di passaggi e camere, molte delle quali non sono altro che trappole, vicoli ciechi o fetide fosse coperte di letame.

Probabilmente, alcune tue vecchie conoscenze potrebbero bazzicare da queste parti e forse avere qualche informazione utile per te.

Te ne vengono in mente tre: Radicchio, un istrice infido e miserabile, Codamozza, una giovane e sguaiata lepre di malaffare, e Torsolone, un tasso grosso e non molto sveglio che per vivere fa il picchiatore.

Se sono in città, il problema non sarà solo trovarli... ma convincerli a dirti qualcosa!

Vai a cercare Radicchio tra le taverne più malfamate della città? Vai al **48**.

Pensi sia meglio chiedere di Codamozza nei postriboli e nei bordelli? Vai al **25**.

Provi con Torsolone, nelle arene degli incontri clandestini? Vai al **16**.

Se ne hai abbastanza di questa città, torna di filato sulla strada e dirigi nuovamente verso il Crocevia. Vai all'**1**.

32

Sui ratti non c'è nulla di valore o che possa servirti nella tua avventura, a parte un **Pezzo di formaggio** mezzo marcio che riesci a trovare addosso a uno di loro .

Puoi conservare il **Pezzo di formaggio** segnandolo nelle Note o mangiarlo subito. In qualsiasi momento in cui mangerai il Formaggio potrai recuperare 1 Vita, se l'avevi persa, oppure 2 Vite se conosci *Sputare la palla di pelo*.

Noti un'altra cosa interessante. I ratti sembrano indossare una sorta di uniforme e sono equipaggiati con armi rudimentali ma identiche tra loro. Uno di essi sembra avere perfino dei gradi appuntati al petto. I sospetti di Rexfelis sembrano confermati: i ratti sono organizzati in un esercito regolare! *Di questo passo dove andremo a finire?* rifletti.

I suoni della battaglia avranno sicuramente messo in allarme chi si trovava tra i carrozzoni abbandonati. Cosa intendi fare adesso?

Vuoi allontanarti rapidamente e tornare al Crocevia, magari per gironzolare un po' in giro e attendere che lo stato di allarme si attenui? Vai all'**1**.

Vuoi lasciar perdere l'approccio furtivo e avanzare a testa alta verso il Cimitero delle Carovane? Vai al **20**.

33

Niente e nessuno fa caso a te.

Raggiungi il toporagno alle spalle, lo spingi dietro un ammasso di casse di legno e gli punti un artiglio alla gola.

"Parla!", gli ingiungi, minacciandolo a mezza voce. "Voglio sapere che ci fate in questo luogo! Se provi a dare l'allarme o a mentire ti mangio in un sol boccone!"

Il vile roditore ha un singulto e si guarda attorno in tutte le direzioni, poi abbandona il sacco e ti scruta tremante.

"Non uccidere...", bofonchia. "Non uccidere. Noi venuti qui con Conte Blocken per Grande Invenzione Topesca. Loro costruisce.

Io solo inserviente. Cucina cibo e butta scarti." Il toporagno indica il sacco.

"Chi comanda qui? Questo Conte Blocken?", tagli corto.

"No. Blocken arruola e guida Grande Invenzione. Ma vero capo qui è Dottore."

"Che Dottore?"

"Dottor Hell, a servizio diretto del Consiglio dei Topi."

Era tutto quello che avevi bisogno di sentire. Il toporagno sembra sincero e non credi sia prudente trattenerlo a lungo. Ti liberi di lui inghiottendolo in *due* bocconi, per mantenere la promessa fatta. Il sapore è un po' stoppaccioso, ma ti permette di recuperare 1 Vita, se l'avevi persa (2 Vite se conosci *Sputare la palla di pelo*).

Vuoi lasciare questo luogo prima che sia troppo tardi e tornare a Catusia per riferire tutto a Rexfelis? Vai al **20**.

Pensi che sia il momento di dare un'occhiata alla carrozza da cui è uscito il toporagno? Vai al **27**.

Pensi che forse sia meglio nascondersi di nuovo e osservare ancora quello che succede? Vai al **7**.

34

"E tu saresti un avventuriero?" ti soffia contro Rexfelis, inferocito. "E tu saresti l'Acchiappatopi Rosso? E tu saresti un *gatto*?" Non sai come nascondere la vergogna che stai provando in questo momento. Hai fallito e non hai riportato indietro al tuo sovrano

nessuna informazione davvero utile.

"Quello che si diceva di te era vero, dopotutto... Dopo Clivovalle non sei più quello di un tempo. Mi dispiace di aver perso il mio tempo con te. Adesso sparisci per sempre dalla mia vista!"

Con la coda tra le zampe ti allontani da palazzo e infine lasci Catusia.

La tua avventura finisce qui, nello scorno più completo...

35

Se conosci la Mossa degli *Artigli da lancio*, scagli le tue armi fenomenali contro il pilota, colpendolo in pieno e uccidendolo sul colpo. Vai subito al **40**.

Altrimenti, l'unica cosa che puoi fare è raccogliere un grosso sasso da terra e scagliarlo verso la cabina di comando del Grande Ratzinga, causando semplicemente la perdita di 1 Vita del mostro meccanico. Se sei riuscito a fargli perdere complessivamente 20

Vite, vai immediatamente al **40**.

Altrimenti, il diabolico Conte Blocken grida "Incudine a Catena!" e rilascia l'arma del pugno sinistro, che si abbatte come un immane colpo di frusta tutto attorno a te. C'è poco che tu possa fare contro questa dannata invenzione e perdi 3 Vite sul colpo.

Se sei ancora vivo, cosa vuoi fare adesso?

Se vuoi provare ad attaccare gli arti inferiori del colosso, vai al **3**.

Se vuoi provare a montargli addosso e scalarlo fino al torace o alle spalle vai all'**11**.

Se vuoi lanciarti contro il suo addome e provare a danneggiare la parte centrale vai al **29**.

Se pensi che la prima cosa da fare è stargli lontano, girargli attorno e studiarlo, vai al **39**.

36

Ti avvicini furtivamente ai carri abbandonati, cercando di evitare di muoverti allo scoperto.

Se conosci il *Passo felpato*, vai al **17**.

Altrimenti vai al **47**.

37

Quarantadue gatti, in fila per sei e guidati da te e da Rexfelis si fanno strada due giorni dopo verso il Crocevia. Il Parlamento degli Orsi ha decretato un via libera grazie a delle missive ufficiali di Rexfelis e il vostro piccolo esercito ha adesso il diritto a sconfinare per due giorni fuori dal confine della Foresta, nelle Grandi Terre.

Non appena giungete in vista del Cimitero delle Carovane, il re da i suoi ordini secchi e taglienti.

"Questo luogo brulica di topi, ratti, pantegane e roditori di ogni genere, servi del Consiglio dei Topi e pronti a minacciare il nostro regno. Abbiamo quarantotto ore per fare piazza pulita. Non sprecate il vostro tempo. O il mio."

Gli acchiappatopi veterani non se lo fanno ripetere due volte. Rapidi e silenziosi, soli, in coppia o in manipoli coordinati, si lanciano verso la vallata ingombra di rottami e svaniscono tra le carabattolle ammonticchiate e gettate per ogni dove.

Da allora in poi, per le ore successive, udite solo squittii di terrore, dolore ed agonia.

"Davvero ben fatto, Rosso" dice Rexfelis, battendoti la zampa sulla spalla. "Avrai la tua ricompensa. Goditela per qualche giorno e riprenditi dalla missione. E poi preparati a ripartire. Devi fare un altro lavoretto per me oltre le tane delle dannate Talpe..."

38

Estrai le tue armi da lancio e crivelli il malvagio dottore senza un istante di esitazione.

"Io sono nato pronto!" esclami, mentre il dannato topaccio cade all'indietro in mezzo ai resti fiammeggianti della sua

ridicola invenzione, consumandosi nel fuoco tra squittii acuti.

Ti volti e ti allontani lentamente, mentre alle tue spalle continuano gli incendi e le esplosioni e il tuo mantello rosso svolazza nel vento.

È ora di tornare a Catusia.

Vai al **15**.

39

Salvi e corri attorno al mostro di ciarpame e cerchi di studiare la tua prossima mossa.

Purtroppo, il diabolico Conte Blocken grida "Incudine a Catena!" e rilascia l'arma del pugno sinistro, che si abbatte come un immane colpo di frusta tutto attorno a te.

Se conosci *Rotola e sgattaiola* perdi 1 Vita, altrimenti ne perdi ben 3 in un solo colpo.

Cosa vuoi fare adesso?

Se vuoi provare ad attaccare gli arti di sostegno del colosso vai al **3**.

Se vuoi provare a montargli addosso e scalarlo fino al torace vai all'**11**.

Se vuoi lanciarti contro il suo addome e provare a danneggiare la parte centrale vai al **29**.

Se vuoi lanciare qualcosa contro il pilota, nel suo alloggiamento in cima al mostro, vai al **35**.

Se conosci il *Passo felpato*, puoi provare a correre lungo la catena dell'incudine e raggiungere la spalla. In questo caso vai al **5**.

40

Il mostro meccanico crolla all'indietro, sopra la caldaia accesa che porta dietro la schiena.

Fai appena in tempo a correre e saltare via, quando una colossale esplosione squassa l'intero Cimitero delle Carovane, sollevando e scagliando in ogni direzione frammenti di legno, schegge di metallo e membra di topo.

Per fortuna, il barile di rovere in cui ti sei lanciato ti salva da ogni ferita più grave. Bruciacchiato e contuso, esci infine dal tuo riparo sperando che tutto sia finito, quand'ecco che una vocina stridula esclama alle tue spalle:

"A quanto pare, il Prototipo era abbastanza instabile. Poco male, ne farò costruire immediatamente un altro, correggendo gli errori che tu mi hai permesso di notare!"

Ti volti e scruti con sdegno il topo con l'aspetto da scienziato pazzo, a pochi metri di distanza da te.

"In ogni caso, il tuo ardire ci ha provocato un notevole fastidio. Sono il Dottor Hell, a capo del dipartimento scientifico del Consiglio dei Topi. Permettimi di testare su di te anche il presente gingillo."

Così dicendo, sfodera da una fondina di cuoio quella che pare una sorta di pistola realizzata con parti di legno e metallo, piccole antenne e delle cellette di cristallo che si vanno illuminando sempre più. Il topo con il camice nero punta verso di te la sua arma e un raggio verde smeraldo parte nella tua direzione, mancandoti per un pelo e incenerendo una cassa di legno alle tue spalle.

Sei stanco e provato, ma devi comunque combattere fino alla morte contro il diabolico scienziato e la sua pistola a raggi!

"Sei pronto?" ti grida il tuo avversario, con una nota di scherno nella voce.

Se intendi affrontarlo in un combattimento diretto vai al **13**.

Se vuoi usare contro di lui gli *Artigli da lancio*, vai al **38**.

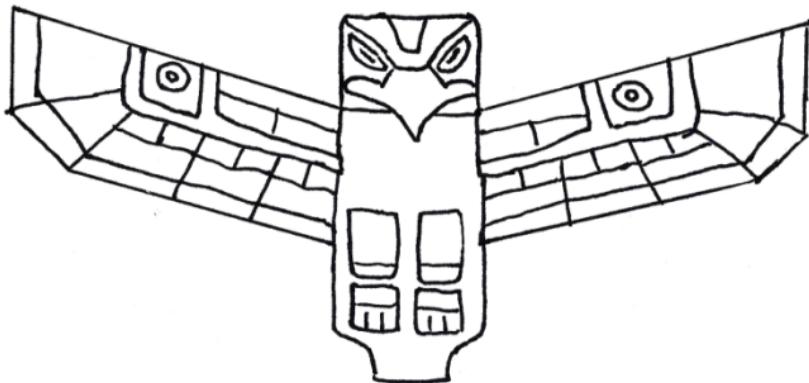
Se hai ancora a disposizione la tua Mossa *Gatto con gli stivali* e vuoi usarla, vai al **12**. continua

Se hai ancora a disposizione un **Pezzo di formaggio** mezzo marcio e vuoi tentare un trucco, vai al **18**.

41

Nascosto e immobile dietro un riparo osservi quello che succede in mezzo alle cataste di ciarpame accumulate del Cimitero delle Carovane.

Se conosci la Mossa delle *Vibrisse in allerta*, vai al **17**.
Altrimenti, vai al **47**.



42

Solo il topo col camice nero e pochi altri rimangono nel laboratorio. Attendi che il pilota dell'incredibile mezzo meccanico scenda dalla sua postazione e a quel punto decidi di entrare in azione.

A lunghi balzi raggiungi la struttura che sostiene quell'immane colosso di ciarpame. Uno degli inservienti ti vede e inizia a strepitare, ma non può fare nulla mentre tu ti lanci sull'impalcatura e ti issi dentro l'alloggiamento di comando.

I topi strillano e saltellano avanti e indietro, ma non si avvicinano e tu puoi prendere posto e provare a mettere in moto questo catorcio.

Dannazione! E come diavolo dovrebbe funzionare?

Davanti a te c'è un pannello colmo di meccanismi, luci colorate e altre diavolerie topesche. Cosa vuoi capirne tu, che sei cresciuto secondo i più alti principi della nobiltà felina?

Ma tu sei l'Acchiappatopi Rosso e le tue gesta sono materia di leggende. Non c'è nulla che tu non possa fare.

Inizi a premere a caso i tasti e a muovere le leve alla rinfusa. Se possiedi il **Manuale di Istruzioni**, leggilo in fretta e furia e vai al paragrafo che corrisponde al numero che il codice suggerisce + 8.

Se non lo possiedi, devi affidarti al tuo istinto:

Se preferisci annacpare con la blindatura della puleggia di mancina, vai al **9**.

Se pensi sia meglio animare i quattro scribai di destra con la cofandina, vai al **50**.

Se infine, tutto considerato, ritieni sia meglio stuzzicare il sistema delle connessioni del cardio assiale, vai al **19**.

43

Ti avvicini silenziosamente ai carri più esterni, abbandonati uno accanto all'altro.

Ti rendi conto che, mentre alla periferia del Cimitero delle Carovane i carriaggi sembrano dispersi qua e là senza ordine, al centro dell'area c'è un grande ammasso artificiale di resti e relitti, una sorta di montagna integralmente costituita da carrozze e rottami, che si eleva di oltre trenta metri dalla superficie circostante. Qualcuno ha volutamente accatastato un immenso accumulo di legname sfasciato e carrozze in disuso, per qualche fine misterioso.

Osservando bene, noti un toporagno che esce da una carrozza con il telone superiore ancora integro, trascinando un sacco. La carrozza non ha più le ruote, ma poggia direttamente al suolo ed è completamente incassata nel cumulo dei relitti, con la parte da cui è uscita la creatura rivolta nella tua direzione e il lato opposto infilato nell'immenso mucchio di ciarpame.

Cosa intendi fare?

Vuoi seguire il toporagno per scoprire cosa sta facendo e magari interrogarlo? Vai al **4**.

Vuoi provare a dare un'occhiata nella carrozza? Vai al **27**.

Ti defili di soppiatto e torni indietro verso il Crocevia, per andare a cercare altri indizi o tornare a riferire quello che hai scoperto al Re? Vai al **20**.

44

Dannazione! E come diavolo dovrebbe funzionare questo catorcio?

Davanti a te c'è un pannello colmo di meccanismi, luci colorate e altre diavolerie topesche. Cosa vuoi capirne tu, che sei cresciuto secondo i più alti principi della nobiltà felina?

Ma tu sei l'Acchiappatopi Rosso e le tue gesta sono materia di leggende. Non c'è nulla che tu non possa fare.

Inizi a premere a caso i tasti e a muovere le leve alla rinfusa. Se possiedi il **Manuale di Istruzioni**, leggilo in fretta e furia e vai al paragrafo che corrisponde al numero che il codice suggerisce + 8.

Se non lo possiedi, devi affidarti al tuo istinto:

Se preferisci annaccare con la blindatura della puleggia di mancina, vai al **9**.

continua

Se pensi sia meglio animare i quattro scribai di destra con la cofandina, vai al **50**.

Se infine, tutto considerato, ritieni sia meglio stuzzicare il sistema delle connessioni del cardio assiale, vai al **19**.

45

Per volere del Grande Gatto o del fato burlone, riesci a far muovere il mostro meccanico all'interno del laboratorio, urtando ogni cosa attorno a te e schiacciando diversi topi sotto le sue zampe di legno e ferro.

Ben presto, mentre il macchinario caracolla avanti e indietro, le carcasse di legno, i barili e le carrette che costituiscono la montagnola iniziano a franare per ogni dove, fracassandosi giù in tutte le direzioni.

Ti sposti all'esterno, in mezzo al Cimitero delle Carovane, e ti trovi ad affrontare una torma di ratti, roditori di ogni genere e altre bestiacce, che ti circondano da ogni lato, saltando su e giù da barili e carrozzi. Ben presto impari come colpirli con il martellone di pietra e l'incudine incatenata dell'automa, maciullando e calpestando i tuoi nemici per ogni dove.

Poi, un manipolo di assaltatori ti raggiunge alle spalle e inizia a colpire le zampe del mostro con accette e scuri. Con un rumore di cavi spezzati e molle che saltano, l'ammasso di ferraglia inizia a cadere all'indietro.

Vai al **40**.

46

Cammini lungo la via che prosegue verso Nord per qualche passo, quando ti accorgi troppo tardi di un calappio ben occultato sulla pista.

Se conosci e usi una delle seguenti Mosse riesci ad evitare la trappola:

Passo felpato

Salto aggraziato

Rotola e sgattaiola

Gatto con gli stivali

Altrimenti vieni sollevato di peso dal terreno e scagliato in aria avanti e indietro contro un paio di alberi, perdendo ben 2 Vite.

Ricorda anche che, se usi *Gatto con gli stivali*, le tue tanto apprezzate calzature restano dentro il calappio e non potrai usare più questa Mossa.

In un modo o nell'altro ritorni sulla pista e, dopo alcuni minuti di ricerca, scopri delle impronte di topo poco distante. Questo sporco trucco è stato ordito proprio dai dannati roditori!

Se a questo punto vuoi continuare verso Nord, vai al **24**.

Se invece pensi sia meglio tornare al Crocevia e prendere un'altra direzione, vai all'**1**.

47

Mentre sei impegnato a scrutare quello che avviene giù nel burrone, non ti accorgi che un piccolo numero di nemici sta arrivando ai tuoi fianchi per toglierti di mezzo.

Solo all'ultimo momento i tuoi sensi ti mettono in allerta e ti volti, scoprendoti circondato.

Sono dei ratti! Ti guardano ghignanti, impugnando coltellacci scheggiati e mostrandoti denti scuri e aguzzi.

Balzi via dal tuo riparo e ti metti in guardia.

3 Ratti: 1 Vita ciascuno

I ratti ti circondano e non ti permettono di arrendersi. Devi combatterli fino alla morte.

Ad ogni turno di combattimento ogni ratto ti infligge una ferita tanto grave da costarti 1 delle tue preziose Vite. Ma allo stesso tempo, ad ogni turno tu puoi usare una delle seguenti Mosse:

Zampata artigliata - Elimini 1 Ratto

Attacco della Lince - Elimini 2 Ratti

Assalto in punta di fioretto - Infilzi 3 Ratti

Artigli da lancio - Infilzi 3 Ratti

In alternativa, se lo desideri, puoi fuggire a zampe levate e tornare al Crocevia all'**1**. In questo caso, però, ogni Ratto superstite ti rifila un morso tanto forte da toglierti 1 Vita, a meno che non conosci una delle seguenti Mosse, che ti faranno scappare via del tutto illeso: *Rotola e sgattaiola* o *Gatto con gli stivali*.

Se invece resti a combattere e riesci a sconfiggere i Ratti, vai al **32**.

48

Alla terza locanda finalmente incontri qualcuno che conosce Radicchio. Un vecchio ghiro ubriacone ti indica il buco da cui l'istrice gestisce un piccolo racket di contrabbando e ricettazione.

"Guarda guarda chi mette il muso da queste parti" ti apostrofa Radicchio non appena ti scorge, con la sua voce acuta e fastidiosa.

"Il vecchio Zampalesta... Dicevano che fossi morto un paio di mesi fa a Clivovalle. Mi spiace sapere che non è vero..."

Sempre amabile, il dannato istrice.

Dopo qualche minuto di altri convenevoli di questo tipo, ti è chiaro che Radicchio sa qualcosa, ma parlerà solo se gli darai qualcos'altro in cambio. "Funziona così da queste parti, gatto..." ti ricorda lui un'ultima volta.

Il ricettatore accetterà il tuo fioretto, i tuoi stivali o i tuoi artigli da lancio, se li possiedi, oppure quel **Sacchetto di nocciole** che potresti aver recuperato in giro...

Se vuoi e puoi dare all'Istrice quello che chiede, cancella la tua Mossa speciale oppure il **Sacchetto di nocciole** dalle tue Note e vai al **26**.

Altrimenti lascia la sua tana e fai un'altra scelta al **31**.

49

Quello che sembrava dall'esterno un cumulo scomposto di barili e catafalchi di legno abbandonati è in realtà una collinetta artificiale cava all'interno, sostenuta da alte e massicce travature. Al centro di questa immane rimessa, stipata di macchinari e attrezzi, una struttura di assi e sostegni trattiene un essere colossale, alto forse dieci metri, completamente costituito da parti in legno e metallo dipinte di bianco. Un'immensa caldaia ribolle sulla sua schiena, mentre carretti e barili compongono le sue gambe e braccia. All'estremità degli arti superiori, al posto delle zampe, si trovano una incudine di metallo trattenuta da una catena e un grande martello di pietra. In cima al mostruoso titano meccanico siede un ratto, con una uniforme da ufficiale del vecchio Impero dei Topi e una espressione da folle invasato. Davanti al pilota di questa meraviglia tecnologica c'è un complesso sistema di leve, rotelle e pulsanti, che questi sta spingendo e tirando freneticamente.

Frattanto, a terra, un nutrito gruppo di topi, toporagni e altri roditori inservienti vanno avanti e indietro tra marchingegni e cianfrusaglie varie, prendendo ordini da un topo anziano e vestito di nero, con pelo ispidio, lungo e canuto che gli circonda la testa e il collo. Sembra una sorta di scienziato pazzo o qualcosa del genere...

Hai trovato la Base Segreta dei Topi, questo è poco ma sicuro. Segnalo nelle tue Note e speriamo che tu riesca a riferire la sua posizione a Rexfelis, in un modo o nell'altro...

Mentre ti muovi quatto negli angoli meno illuminati dell'immensa rimessa, non puoi fare a meno di notare l'abilità dei topi.

Nonostante queste abominevoli creature sembrino agitarsi avanti e indietro in maniera confusionaria e caotica, il folle scienziato con il camice nero e il pelo bianco riesce a gestirli con grande esperienza e a farli lavorare a un obiettivo comune. Pezzi di latta e rame vengono piegati alla bisogna in forme e fogge specifiche, travi e doghe continuamente

attaccate insieme o staccate, ganci, molle, bulloni e tubi, montati e smontati infinite volte su e giù per il salone.

Nel frattempo, il ratto in cima al colosso meccanico tira e spinge leve e bottoni e tu noti che ad ogni comando l'immenso automa risponde muovendo un qualche arto, con sbuffi di vapore e cigolii.

Ad un tratto, tuttavia, da un ingresso secondario entra un piccolo drappello di ratti da guardia, che iniziano a chiamare i loro compagni e a gesticolare. Hanno scoperto le tue tracce all'esterno!

A quel punto, la maggior parte dei topi e dei ratti della sala corrono ad afferrare delle armi da alcune rastrelliere ed escono a cercarti, abbandonando il laboratorio segreto.

Sembra sia il momento giusto per entrare in azione!

Vuoi tentare di sabotare il colosso meccanico? Vai al **21**.
Oppure vuoi provare a pilotarlo? Vai al **42**.

50

Niente da fare, la cofandina non era la scelta migliore. Riesci soltanto a far perdere l'equilibrio all'immenso automa, che inizia a caracollare all'indietro. Salti giù dalla cabina di pilotaggio appena in tempo, ma perdi 2 delle tue proverbiali 9 Vite (1 sola, se conosci il *Salto aggraziato*). Se sei ancora vivo, vai al **40**.

PREDE E CACCIATORI

firebead_elvenhair



PROLOGO

Il tuo nome è Attichitcuk. Sei un ragazzo appartenente ad una piccola tribù di pellerossa. La tua gente, un tempo di casa nelle Grandi Pianure, è stata costretta a ridurre sensibilmente il proprio territorio a causa della spietata uccisione dei bisonti, da cui dipende la vita della tribù, da parte degli uomini bianchi. Vi siete spostati quindi sempre più a nord, avvicinandovi alle fredde foreste che ricoprono i monti del continente. Le mandrie di bisonti che un tempo si estendevano praticamente su ogni parte della terra si sono assottigliate pericolosamente. Per riuscire a procacciare il cibo e le pelli necessarie alla sopravvivenza del tuo popolo i cacciatori sono costretti ad allontanarsi sempre di più, alla ricerca dei pochi capi di bestiame sfuggiti ai bastoni tonanti dei bianchi. Avresti sempre voluto partecipare anche tu alle battute di caccia, ma hai dovuto accontentarti solo di ascoltare i resoconti che i cacciatori fanno dinanzi al falò. Da piccolo sei stato calpestato da un mustang imbizzarrito; sei rimasto per molto tempo a letto in preda alla febbre, ma sei sopravvissuto. Tuttavia, la tua gamba sinistra aveva subito una consistente frattura che non si è mai risanata del tutto, lasciandoti storpio. La mancanza di una perfetta forma fisica, dote necessaria ad ogni cacciatore che si rispetti in modo da poter sostenere le lunghe marce a cavallo, o la necessità di percorrere lunghe distanze a piedi, non ti hanno mai permesso di venire riconosciuto degno di partecipare alla caccia rituale. Pertanto fino ad oggi sei rimasto al villaggio, insieme ai bambini, ai vecchi e alle squaw. Hai superato già da un paio di anni l'età in cui i maschi della tua tribù intraprendono il rito dell'animale sacro, necessario per poter diventare un guerriero. La tua insistenza si è fatta così forte che tuo nonno, uno degli anziani della tribù, ti ha finalmente concesso di recarti nelle praterie per eseguire il rituale. Ha aspettato che i guerrieri partissero per una nuova spedizione prima di lasciarti partire: sei sicuro che l'abbia fatto per evitare di dare spiegazioni sulla tua partenza. Sai

bene che anche lui ritiene che non potrai mai diventare un cacciatore: pertanto ha fatto in modo di evitare che tu venga nuovamente deriso quando ritornerai a mani vuote dal tuo rituale. Ma lo farai ricredere: sei stufo di venire deriso dagli uomini ed ignorato dalle squaw. Ti sei sempre allenato duramente in attesa di questo giorno: quando tornerai al campo, lo farai per esigere il rispetto della tribù, come ti è dovuto. Il tuo cavallo, Brezza Dorata, ti aspetta impaziente. Hai sempre avuto difficoltà a montargli in groppa; pertanto lo hai addestrato ad inginocchiarsi per permetterti di salirgli in groppa. Questa manovra scatena spesso gli sbaffeggi degli altri ragazzi, ma non ti importa: Brezza Dorata è un'ottima cavalcatura, una giumenta veloce e resistente, che ti ha sempre ubbidito fedelmente. Dopo aver portato con te qualche provvista saluti tuo nonno e lasci il villaggio. Sei diretto verso un altopiano che si erge in mezzo alla pianura ad un paio di giorni di distanza dal campo: per la sua particolare conformazione circolare viene ritenuto un luogo sacro ed è solitamente lì che viene inviato a meditare chi ha intrapreso il rituale dell'animale sacro. Raggiungi l'altopiano alla sera del secondo giorno di viaggio: sali lungo l'unica, ripida strada di accesso che conduce in cima all'altopiano. Smonti poi da Brezza Dorata, ed accendi un falò, davanti il quale ti siedi per meditare, in attesa di un segno del Grande Spirito. La notte trascorre senza avvenimenti, ma alle prime luci dell'alba ti accorgi che si è verificato un prodigo...

REGOLAMENTO

ANIMALE TOTEM

Ogni membro della tua tribù, raggiunta la maggiore età, compie un rituale, consistente nel recarsi nelle praterie ed attendere la rivelazione del Grande Spirito. Manitù sceglie diverse prove a seconda dell'individuo, per alcuni può trattarsi di una prova di abilità, come una caccia al bisonte, o recuperare le piume cadute da una nido di aquila situato

sulle più alte rocce; per altri individui può trattarsi di una serie di visioni sciamaniche. Al termine della prova, se superata con successo, il Grande Spirito invia al giovane il suo animale totem, ovvero un animale con cui il guerriero condivide numerose caratteristiche. Al momento, dato che non ti sei ancora sottoposto al Rituale, non possiedi ancora un animale con cui sei in sintonia: il Grande Spirito ti assegnerà un animale totem in seguito al modo in cui supererai la tua prova (in termini di gioco, a seconda della tua decisione al paragrafo 1). Perciò scegli con attenzione.

CARATTERISTICHE E PUNTI VITA

Possiedi 3 Caratteristiche con valori numerici che possono andare da un minimo di 1 a un massimo di 4. Esse sono:

SOPRAVVIVENZA: rappresenta la tua abilità di superare gli ostacoli delle terre selvagge; la tua abilità nel leggere le tracce e seguire una pista; la tua abilità di procacciarti il cibo, tramite la caccia o la raccolta di erbe commestibili.

CONOSCENZA: rappresenta il tuo bagaglio di conoscenze spirituali, la tua capacità di riconoscere i segni inviati dal Grande Spirito, le antiche tradizioni del tuo popolo che ti sono state tramandate da tuo nonno; la tua abilità a comprendere lingue straniere.

LOTTA: rappresenta la tua abilità nella lotta a corpo a corpo, cioè la tua capacità di uscire vittorioso da un combattimento con il minor danno possibile.

Possiedi poi dei **PUNTI VITA**. Nel corso del gioco il loro totale sarà soggetto a variazioni, ma non potrà mai essere maggiore del totale con cui inizi l'avventura. Se i tuoi Punti Vita dovessero scendere a 0, sarai morto ed il tuo spirito avrà iniziato il suo cammino verso la terra degli antichi, dove riposano i tuoi antenati.

Al momento non possiedi ancora un valore in nessuna di queste caratteristiche: questo ti verrà assegnato dopo che avrai scoperto il tuo animale totem.

OGGETTI E PAROLE D'ORDINE

Hai intrapreso il tuo rituale con gli abiti che indossi, delle provviste, la tua lancia, il tuo tomahawk e il tuo arco. Porti con te anche una Borsa delle Erbe, che ti ha consegnato tuo nonno, contenente UNA SOLA dose di erbe curative in grado di farti recuperare 6 PUNTI VITA quando vorrai usarla. Inoltre, durante il viaggio, a seconda delle scelte che farai potresti ottenere delle PAROLE D'ORDINE. Annotale con attenzione, in quanto ti verranno richieste durante il gioco.

1

Non riesci a credere ai tuoi occhi, eppure è così. Nel bel mezzo dell'altopiano è comparso un bisonte. Il possente ruminante sta brucando l'erba della prateria a circa un chilometro di distanza, completamente indifferente alla tua presenza. Sei sicuro che quando hai iniziato a meditare non ci fosse: inoltre, non avrebbe potuto raggiungere il centro dell'altopiano senza passare accanto al tuo campo. Sei certo che non si tratti di un evento naturale: hai sentito che la prova d'iniziazione non si svolge nello stesso modo per tutti i cacciatori, e che anche gli altri membri della tua tribù hanno assistito a diversi prodigi durante il loro rito. Il bisonte che hai davanti è stato mandato dal Grande Spirito: all'improvviso ti è chiaro il significato della sua presenza. Il Grande Spirito vuole che gli dimostri che il tuo desiderio di diventare cacciatore non è solo una chimera, ma che hai preparato adeguatamente il tuo corpo malmesso alle prove che ti attendono. Rifletti sulle tue abilità e sul modo migliore per abbattere il bisonte.

Ti sei allenato con costanza nel tiro con l'arco; confidi di essere in grado di abbattere il bisonte da grande distanza con facilità. Vai al **31**.

Sai strisciare silenziosamente nella prateria, quasi senza far muovere l'erba.

continua

Vuoi avvicinarti al bisonte di soppiatto e colpirlo di sorpresa.

Vai **12**.

Sai costruire ottime trappole, ed analizzare rapidamente ogni situazione. Osservi il terreno circostante, per escogitare uno stratagemma che ti permetta di abbattere il bisonte con il minimo rischio. Vai al **23**.

Anche se sei storpio, non hai ritenuto ciò fosse sufficiente per trascurare l'allenamento fisico. Non hai bisogno di altra strategia se non affrontare il bisonte con i tuoi muscoli. Vai al **42**.

2

All'inizio non sei sicuro di stare facendo qualcosa di intelligente, ma poi vedi che il coyote sembra volere davvero che tu lo segua, dato che quando provi a fermare il cavallo esso si gira e ti fissa. Continuate in questo modo per non sai quanto tempo, quando all'improvviso il coyote compie un rapido scatto in avanti e si mette a correre. Sproni il cavallo al suo inseguimento, finché non sbucate in una piccola radura nel bosco. Non riesci a vedere il coyote da nessuna parte, ma al centro dello spazio si trova un teepee. Sotto la tenda è seduto un vecchio pellerossa, dai capelli bianchi e dal viso raggrinzito, dinanzi alle braci ormai fredde di un focolare. Quando ti vede ti saluta e ti fa cenno di sederti di fronte a lui. Dato che non credi che questo vecchio possa rappresentare un immediato pericolo, scendi da Brezza Dorata e fai del tuo meglio per accomodarti davanti al vecchio.

"So cosa cerchi" dice questi, la sua voce sembra provenire da molto lontano. "Ma sai a cosa dai la caccia veramente?" Di fronte al tuo tuo silenzio lo sciamano continua "Molto tempo fa, tra queste fredde terre del nord, un gruppo di cacciatori si perse nella foresta. Il gelo lacerava le loro membra e non si trovava selvaggina; ad uno ad uno i cacciatori, incapaci di tornare a casa e di nutrirsi, iniziarono

a morire di fame uno dopo l'altro, finché ne rimasero due. Uno di questi, non volendo fare le fine del resto del gruppo, uccise l'altro, ne bevve il sangue caldo e ne mangiò la carne cruda. Il cacciatore fu maledetto per questo: i suoi denti divennero zanne, le sue dita artigli, la sua pelle si ricoprì di peli irsuti ed i suoi occhi divennero gialli. Il nome di questo cacciatore era Wendigo. La fame che aveva tentato di spegnere non se ne andò mai: da allora questa bestia prese a battere le foreste, alla ricerca di viandanti dispersi, fino a spingersi nei villaggi per divorare altra carne umana. Nessuna delle nostre armi pareva ferirlo. Ma il Grande Spirito ci inviò un dono: una notte una stella cadde dal cielo. La nostra tribù vi trovò dell'argento e da esso ricavarono un tomahawk. La bestia non si avvicinò più al villaggio; sapeva che l'argento avrebbe ferito anche la sua spessa pelle. Ma poi vennero i visi pallidi: contro i loro bastoni tonanti anche il nostro tomahawk fu inutile. Uccisero i nostri guerrieri, non risparmiarono neppure le squaw ed i bambini, sterminarono la tribù. Il loro comandante, avido come tutti i bianchi, vide la nostra pregiata arma e la tenne per sé, portandola nella sua città di legno. Il Wendigo se ne accorse e riprese a cacciare: la fame lo aveva tormentato per lunghissimi anni e finalmente poteva soddisfarla. La tua tribù si era spinta troppo vicino al suo territorio e nella sua furia a lungo repressa il Wendigo ha fatto una strage. Tu ora lo inseguì, ma non puoi ferirlo senza il tomahawk d'argento: cercalo nella cittadella dei bianchi se vuoi avere speranze. Quando affronterai il mostro, sappi che l'unico modo per ucciderlo è trapassargli il cuore con la magica lama: altrimenti il Wendigo sarà in grado di rigenerare ogni ferita, anche le più gravi. Ma quando troverai il Wendigo dovrà rispondere a questa domanda: perché lo cerchi? Solo se conoscerai la risposta la tua ricerca avrà un senso."

Non dubiti della saggezza dello sciamano: gli chiedi solo perché ha detto che la sua tribù sia stata sterminata, dato che egli si trova qui davanti a te. Lui non risponde ma alza gli

occhi al cielo: tu segui il suo sguardo, ma non vedi nulla oltre al cielo azzurro. Quando abbassi gli occhi, sei da solo davanti al teepee. Segna la parola d'ordine COYOTE.

Vai al **18**.

3

Sai che se vuoi sconfiggere il Wendigo hai bisogno del tomahawk in possesso del generale. Non sai di preciso dove venga conservato, ma credi che il Generale sia così sospettoso da non considerarlo al sicuro se non nella sua stanza. Lasci la prigione e, stando attento a muoverti nell'ombra, raggiungi l'edificio accanto. Per tua fortuna, i soldati sembrano accontentarsi di avere sentinelle solo sulle mura: riesci ad entrare senza incontrare nessuna guardia. Da ciò che hai visto quando sei stato condotto nella Sala di Comando, credi che al piano terra si trovino quest'ultima e le caserme. Di fianco all'ingresso si trovano delle scale, che decidi di salire. Con molta attenzione riesci ad arrivare in cima senza che scricchiolino. Accanto a te si trova una porta socchiusa: la spingi lentamente in modo da sbirciare all'interno. Il Grande Spirito ti sorride. Vedi una figura avvolta nelle coperte e, su un gancio sopra la testiera del letto, vedi il tomahawk d'argento. Trattieni il respiro mentre attraversi silenziosamente la stanza da letto del Generale. Giunto accanto al letto, allunghi la mano per afferrare l'arma. Se il tuo animale totem è il SERPENTE vai al **21**, altrimenti vai al **39**.

4

Ti ricordi che tuo nonno ti aveva parlato di queste costruzioni, che affermava essere un tempo numerose nelle Pianure. Si tratta di una Ruota della Medicina, un luogo sacro dove la presenza del Grande Spirito è insolitamente più forte. Una persona, dotata di grande spiritualità e con la

conoscenza delle parole degli sciamani, può riuscire ad invocare l'aiuto del Grande Spirito. Pensi di riuscire a richiamare alla mente le parole che ti ha insegnato tuo nonno, così ti porti al centro del cerchio ed inizi a recitare il canto rituale. Dapprima non senti alcun cambiamento, ed inizi a pensare di aver sbagliato qualcosa. Poi senti un gradevole calore salire dal suolo e diffondersi lentamente lungo il tuo corpo. Un'ondata di tranquillità ti pervade, e ti senti decisamente più rilassato e rinvigorito: recuperi 5 PUNTI VITA. Contento che il Grande Spirito ti abbia sorriso, riprendi con rinnovato vigore il cammino verso nord.

Continua al **40**.

5

Non sai perché il Wendigo ti abbia raccontato questa storia: forse ciò fa parte di un rituale che è costretto ad eseguire, o forse sta solo tentando di confonderti le idee, ma sei stato bene attento a non lasciarti distrarre. Hai il sospetto che gli occhi gialli del Wendigo abbiano qualche potere ipnotico in quanto sei riuscito a fatica a mantenere la concentrazione; tuttavia la tua naturale diffidenza ti ha permesso di spezzare il suo incantesimo. Non appena finisce di parlare, il Wendigo emette un ruggito e balza improvvisamente verso di te. Non ti fai trovare impreparato. Hai raccolto una manciata di terra con la mano mentre la bestia parlava ed ora la getti in faccia al Wendigo. Il mostro ringhia, strofinandosi gli occhi con le zampe irsute. Ciò è sufficiente per interrompere il suo attacco e permetterti di allontanarti da lui. Vedi che la tua mossa ha fatto infuriare il Wendigo; balza verso di te una seconda volta, ringhiando come un ossesso. Se hai segnato la parola d'ordine TOMAHAWK vai al **45**, altrimenti al **47**.

6

All'improvviso senti il potere dell'orso fluire dentro di te. La morsa del Wendigo attorno al tuo collo si allenta, mentre riesci centimetro dopo centimetro ad allontanare le grinfie del mostro dalla tua gola. Vedi lo stupore dipingersi sul volto disumano del Wendigo: sicuramente si sta chiedendo da dove giunga questa forza sorprendente. Prima che il mostro si riprenda dalla sorpresa, brandisci saldamente il tomahawk argentato e ti getti in un serrato corpo a corpo. Se il tuo punteggio di LOTTA è 4, perdi 1 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è 3, perdi 2 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 2 o meno, perdi 3 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 1, perdi 4 PUNTI VITA.

Se vinci lo scontro vai al **10**.

7

Vedi il Generale rivolgersi al soldato accanto alla porta, il quale batte i tacchi ed esce di corsa. Il Generale ha fatto chiamare un interprete, tuttavia hai compreso la sua domanda. Ti ha chiesto se la tua è una ferita che ti sei procurato in battaglia. "No," rispondi, "mi ha ferito un mustang imbizzarrito quando ero un bambino" rispondi, cercando di coprire il tuo accento. Il Generale sobbalza sentendo la tua voce: la tua conoscenza della sua lingua lo ha sicuramente sorpreso. "Quindi non hai mai partecipato a una battaglia?" Scuoti la testa, sentendoti sempre più irritato. Il Generale resta in silenzio per un attimo, poi mormora "Capisco... non sei un prigioniero di molto valore". Senti la rabbia montare dentro di te. Non solo sei stato catturato, ma anche costretto a subire le offese di questo verme. Stai per ribattere quando la porta si apre e vedi entrare un giovane ufficiale. Non ne sei certo, ma ti pare lo stesso che ha impedito all'altro soldato di spararti. "Capitano, non c'è bisogno di un interprete" il Generale si rivolge al nuovo venuto. "Questo selvaggio sembra abbastanza intelligente da

parlare la nostra lingua." Poi si volta verso di te: "Credevo di ave sterminato tutti i cani pellerossa della zona" ti dice "tu come hai fatto a sfuggirmi?" Un silenzio ostinato è la tua unica risposta. Per tua sfortuna il Generale è una persona perspicace: "A meno che tu faccia parte di un'altra tribù che si è trasferita qui... dico bene?" Nessuna risposta. Il Generale scrolla le spalle: "Vedremo se qualche giorno in cella ti renderà più loquace: portatelo dentro!" Subito i soldati ti afferrano; cerchi di divincolarti, ma un soldato colpisce col calcio della sua arma la tua gamba ferita e crolli a terra. Vieni trascinato urlante fuori dalla stanza, sotto gli occhi allibiti del giovane Capitano.

Vieni condotto in un edificio adiacente, privato delle tue armi, e scaraventato di peso in una cella, la cui porta viene subito chiusa dietro di te. Rimani seduto sul freddo pavimento, maledicendo il Generale. La situazione in cui ti trovi non è affatto piacevole. Hai sentito scatenarsi la tempesta: il vento ululava, facendo scricchiolare le assi della prigione; la pioggia cadeva incessante contro i vetri delle finestre ed i lampi illuminavano a giorno l'intero fortino. Sono diversi minuti che la pioggia è cessata, quando la porta della tua cella si apre e vedi entrare un vecchio soldato, che porta una brocca d'acqua e della carne. Il soldato non sembra affatto preoccupato dalla tua presenza e anzi lo vedi avvicinarsi noncurante per posare a terra la tua cena. Ecco forse l'unico aspetto positivo della tua infermità: nessuno sembra prenderti mai troppo sul serio. E' la tua occasione per tentare la fuga.

Se il tuo animale Totem è l'ORSO, vai al **9**.

Altrimenti, balzi in piedi all'improvviso afferrando le braccia del vecchio soldato. La guardia è colta di sorpresa e non riesce ad estrarre la sciabola. Presto siete avvinghiati in un corpo a corpo. Se il tuo punteggio di LOTTA è 4, perdi 1 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è 3, perdi 2 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 2, perdi 3 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 1, perdi 4

PUNTI VITA. Se vinci lo scontro, vai al **14**.

8

Ti dirigi in direzione del forte, quando un urlo dagli spalti indica che sei stato visto avvicinarti. Scendi da cavallo e alzi le mani mostrando che non porti armi. Vedi uno dei soldati che si trovano sulla palizzata imbracciare il suo bastone tonante. Sei sicuro che non abbia intenzione di usarlo senza alcuna tua provocazione, ma quando lo vedi prendere la mira sei costretto a ricrederti. Fai appena in tempo a chinarti per evitare il colpo. Il proiettile ti ferisce tuttavia alla spalla e perdi 3 PUNTI VITA. Incredulo per l'accaduto vedi un altro soldato, visibilmente alterato, correre verso quello che ha sparato. Il soldato sbraitava qualcosa nella sua lingua: credi che stia rimproverando il suo sottoposto per avere sparato senza avvertimento. Vedi uscire dal cancello un manipolo di soldati a cavallo. Tengono le armi puntate su di te mentre ti circondano. Uno ti fa segno ti montare davanti a lui. Esegui l'ordine con notevole fatica, mentre un altro soldato conduce a mano Brezza Dorata. Insieme attraversate il cancello, che si richiude alle vostre spalle. Vedi Brezza Dorata venire condotta al corral, mentre tu viene scortato dai soldati, con i bastoni tonanti puntati sulla tua schiena, nell'edificio principale. Improvvvisamente essere venuto qui non ti sembra essere stata una buona idea. Vai al **38**.

9

Aspetti che il guardiano si faccia ancora più vicino, poi gli afferri di colpo le caviglie, trascinandolo a terra. Balzi su di lui, dandogli appena il tempo di emettere un mugolio. Gli afferri la testa con la mano sinistra, mentre con la destra vibri un poderoso pugno in faccia. E' come se avesse colpito un maglio. Il tuo pugno gli fa subito perdere i sensi. Agguanti il mazzo di chiavi che porta alla cintura, esci dalla

cella e la richiudi a chiave dietro di te. Per fortuna, non ci sono altre guardie: evidentemente i soldati ritenevano a torto che uno nelle tue condizioni non potesse rivelarsi pericoloso.. Recuperi le tue armi e sbirci fuori da una delle finestre che danno sul cortile: è già sorta la luna, e alla sua luce vedi le sagome di alcune sentinelle sugli spalti. La porte del fortino, a circa cinquecento metri di distanza, sono ancora aperte. Alla tua sinistra c'è il recinto dei cavalli dove è stata condotta Brezza Dorata; alla tua destra vedi l'edificio dove si trova la Sala di Comando, e presumibilmente la camera da letto del Generale.

Se vuoi cercare di recuperare la tua cavalcatura, vai al **26**; se non vuoi perdere altro tempo, puoi decidere di fuggire a piedi, andando al **17**; se possiedi la parola d'ordine GENERALE, vai al **3**.

10

Il tuo ultimo colpo è un fendente che recide di netto la mostruosa testa del Wendigo. L'enorme corpo della bestia si accascia a terra, mentre la testa recisa colpisce con un tonfo la parete della caverna. Dolorante per lo sforzo effettuato, con la gamba sinistra che ti sembra attraversata da decine di pugnali affilati, crolli a terra ansimante. Il Grande Spirito e i tuoi antenati devono veramente averti aiutato, se anche nelle tue condizioni sei riuscito ad avere la meglio.

Con tuo sommo orrore la testa decapitata del Wendigo spalanca i maledetti occhi gialli e comincia a ridere sguaiatamente. Sorpreso, riesci ad esclamare, "Che hai da ridere, mostro? Sappi che sto per infilzare il tuo cuore con questa lama, quindi hai ben poco da sghignazzare!" Le tue minacce non placano il riso della bestia "Rido perché mentre tu te ne stai qui quello che resta della tua tribù sta venendo massacrato!" Resti per un attimo senza fiato: "Tu menti! Come puoi sapere quello che sta accadendo laggiù" "Dimentichi il mio fiuto straordinario" continua il Wendigo,

"una volta che ho annusato un odore, sono in grado di ritrovarlo anche ad enorme distanza! Tutto attorno alla tua tribù c'è un inebriante, dolcissimo odore di sangue fresco, una delizia! Ah ah! E riesco anche a sentire l'odore di un piccolo soldatino, un odore che percepisco anche su di te!"

Capisci immediatamente di chi stia parlando: "Il Generale? Il Generale sta uccidendo la mia tribù?" "Esatto" esclama il Wendigo spalancando gli occhi "che intendi fare ora, piccolo cacciatore?" "È semplice," dici deciso "mi assicurerò che tu sia ucciso una volta per tutte e poi tornerò dalla tribù!" "Ah sì?" sorride il Wendigo, un'azione particolarmente raccapricciante vista la sua assenza di labbra, "E come tornerai dalla tua tribù? Hai già dimenticato quello che ti ho appena detto? Deve sempre esserci un Wendigo! Se tu ora mi uccidi diventerai come me! È questa la maledizione del Wendigo!".

Le parole del Wendigo ti colpiscono profondamente. È vero che il Generale ha attaccato la tua tribù? Se sì, cosa puoi fare per salvarla? Ed inoltre, se veramente deve esserci sempre un Wendigo, uccidere la bestia ti trasformerebbe in un mostro come lui... È davvero questo quello che vuoi? Certo, se tu diventassi il Wendigo e avessi abbastanza forza di volontà da controllare il suo istinto famelico potresti impedire altre tragedie come quella che ha colpito la tua tribù, ma saresti veramente in grado di farlo? (vai al **48**)

Oppure potresti lasciare vivere il Wendigo... certo, non avresti mai più un'occasione come questa ed esso ti darebbe la caccia per il resto della tua vita, ma potresti ancora ritornare dalla tua tribù senza perdere la tua umanità, e con la speranza che le tue gesta ti siano valse il rispetto che meriti... (vai al **50**).

Oppure un'ipotesi più drastica si fa largo nella tua mente: se veramente il Generale sta attaccando la tua tribù, non riusciresti mai a tornare in tempo al campo per dar loro una mano. Ma se diventassi il nuovo Wendigo, con la tua forza e velocità sovrumanica, nessun viso pallido potrebbe

contrastarti: senza parlare che nessuno dei membri della tua tribù oserebbe mai più parlare di te in maniera irriverente... Ma sei disposto a sacrificare la tua umanità per questo? (vai al **49**)

11

Noti che alla cintura il Generale, oltre alla sciabola d'ordinanza, porta un magnifico tomahawk ricavato da un metallo che ti pare argento. Il manico è scolpito in modo da ricordare le spire di due serpenti attorcigliati, mentre il retro della lama sembra rappresentare il becco di un falco. Il tomahawk è realizzato con un'arte così evidente rispetto alla rozza arma che ti porti dietro che ti chiedi se sia stato modellato nel fuoco di un fabbro umano. Capisci all'istante che questo non è altro che il magico tomahawk ricavato dall'argento caduto dal cielo di cui ti ha parlato il vecchio sciamano. Il Generale sembra essere rimasto colpito dalla bellezza dell'arma; sei sicuro che lo sfoggi come un trofeo di guerra, indifferente al massacro da lui compiuto per appropriarsene. Sei altrettanto convinto che uno come lui non si fidi altri che di se stesso, perciò pensi che il Generale non si separi mai dal suo trofeo. Pertanto, se vorrai sottrarglielo, dovrai vedertela con lui personalmente.

Segna la parola d'ordine GENERALE.

Vai al **16**.

12

Spesso avresti voluto avvicinarti al falò attorno al quale i cacciatori narravano le loro gesta, ma non hai mai potuto sopportare gli sguardi che ti venivano rivolti. Pertanto ti sei impegnato a muoverti così silenziosamente da essere quasi invisibile. La tua gamba malata ti rendeva difficile muoverti in silenzio, ma puoi renderti quasi impercettibile se ti concentri veramente. E' così che hai intenzione di abbattere

il bisonte. Muovendoti sottovento e strisciando fra l'erba alta, sei sicuro che la grande bestia non si accorga della tua presenza fino a quando non sarà troppo tardi. È così infatti: giunto a pochi metri di distanza dall'animale, ti alzi all'improvviso. Prima che il bisonte possa reagire scagli con forza la tua lancia; il colpo è preciso e penetra sopra la spalla sinistra, perforando il cuore. La bestia crolla a terra, morta. Un'ondata di soddisfazione ti pervade: hai abbattuto il tuo primo bisonte. Mentre ti avvicini alla bestia per scuoiarla, un sibilo accanto alla tua gamba ferita ti fa sobbalzare. Abbassando lo sguardo, vedi che sei pericolosamente vicino ad un serpente a sonagli. Ti irrigidisci all'istante: tuttavia c'è qualcosa di ipnotico nel suono prodotto dal suo sonaglio, e un'innaturale intelligenza negli occhi del rettile. Comprendi di trovarti di fronte al tuo animale totem: così come il serpente colpisce in un attimo senza preavviso, tu sei in grado di avvicinarti silenziosamente alla preda ed abbatterla senza che se ne accorga.

Il tuo animale totem è il SERPENTE. Le tue caratteristiche sono le seguenti: PUNTI VITA: 25 - SOPRAVVIVENZA 1 - CONOSCENZA 1 - LOTTA 3 (+ 2 punti aggiuntivi da ripartire a piacere tra SOPRAVVIVENZA, CONOSCENZA e LOTTA, ricordando che il limite massimo per Caratteristica è 4). Così come il veleno del serpente è letale, la tua abilità nell'eliminare il nemico è più alta delle altre Caratteristiche. Un improvviso lampo bianco ti costringe a chiudere gli occhi: quando li riapri il serpente e la carcassa del bisonte sono scomparsi. Ti dirigi zoppicando verso il tuo cavallo, pronto per tornare trionfante al villaggio.

Vai al **20**

13

Scendi da cavallo per esaminare meglio il terreno. Noti che le tracce da questo punto in poi sono state meticolosamente cancellate, come se il mostro si fosse reso conto di stare

lasciando un segnale troppo evidente del suo passaggio. Un occhio esperto come il tuo è in grado di riconoscere la manomissione; inoltre riesci ad individuare ad intervalli regolari delle minuscole macchie di sangue che punteggiano l'erba. La creatura si è sicuramente diretta da questa parte. Per un altro paio di ore segui le tracce, facendo sempre più fatica ad individuarle, finché ti conducono davanti ad un boschetto dove, per quanto tu ti dia da fare, non riesci più a ritrovarle.

Guidi Brezza Dorata nel boschetto. L'ombra degli alberi è una gradita novità rispetto alla calura che sei stato costretto a subire. Tuttavia non perdi tempo: smonti da cavallo e ti metti a cercare tra il sottobosco la presenza di altre tracce, con la speranza di individuare segni più evidenti del passaggio della creatura. Sei così attento ad osservare il terreno che quando senti una voce fai un balzo per la sorpresa: "Sei sicuro di sapere cosa stai inseguendo?" Ti guardi attorno, improvvisamente sulla difensiva, ma tra le ombre degli alberi non vedi nessuno. Scorgi però a pochi metri dal tuo cavallo un emaciato coyote: l'animale ti fissa con occhi attenti, per poi indietreggiare nel sottobosco di qualche passo, e poi guardare nuovamente nella tua direzione. L'animale si siede poi sulle zampe posteriori, ruota la testa da un lato e ti fissa con estrema attenzione, come se fosse in attesa di qualcosa. Ti chiedi se non ci sia di più di quel che si vede in questa strana apparizione.

Se il tuo punteggio di CONOSCENZA è 2 o più vai al **44**; oppure puoi decidere di seguire il coyote al **2** o continuare per la tua strada al **18**.

14

La vecchia guardia giace sul pavimento, priva di sensi. Agguanti il mazzo di chiavi che porta alla cintura, esci dalla cella e la richiudi a chiave dietro di te. Per fortuna, non ci sono altre guardie: evidentemente i soldati ritenevano a torto

che uno nelle tue condizioni non potesse rivelarsi pericoloso. Recuperi le tue armi e sbirci da una delle finestre che danno sul cortile: è sorta la luna, ed alla sua luce vedi le sagome di alcune sentinelle sugli spalti. La porta del fortino, a circa cinquecento metri di distanza, è ancora aperta. Alla tua sinistra c'è il recinto dei cavalli dove è stata condotta Brezza Dorata; alla tua destra vedi l'edificio dove si trova la Sala di Comando e, presumibilmente, la camera da letto del Generale. Se possiedi la parola d'ordine GENERALE, vai al **3**. Altrimenti, se vuoi cercare di recuperare la tua cavalcatura, vai al **26**; se non vuoi perdere altro tempo, puoi decidere di fuggire a piedi, andando al **17**.

15

Dici a Brezza Dorata di aspettarti ed inizi a strisciare fra l'erba della prateria. Impieghi molto tempo ad arrivare davanti alle mura del fortino, ma sei sicuro di non avere dato alcun segno della tua presenza. Ti trovi dalla parte opposta dell'entrata; ti tieni a ridosso delle mura, mentre le ispezioni per trovare il luogo più agevole per la scalata. Individui una zona dove la parete è più rossa e presenta diversi appigli. Dopo esserti sincerato che non ci sia nessuna sentinella nelle vicinanze, inizi a salire. Dapprima la scalata è facile, ma ben presto gli appigli si fanno più distanti tra loro, finché ti trovi a dover sforzare la tua gamba malata per reggerti. Provi ad afferrare con uno slancio la balaustra che si trova sopra di te, ma la distanza è troppa, e non riesci a sostenerti facendo affidamento solo sulla tua gamba destra; prima che tu riesca a trovare un altro appiglio, ti trovi a precipitare dalla murata. Per fortuna non è una caduta elevata, ma l'impatto con il suolo è sufficiente a lasciarti intontito per diversi minuti: perdi 5 PUNTI VITA.

Quando ti riprendi, ti ritrovi circondato dai soldati: vedi uno di loro imbracciare minacciosamente il bastone tonante, ma

viene subito redarguito da un giovane ufficiale, ed abbassa colpevolmente l'arma. I soldati si scambiano delle frasi concitate che non riesci a comprendere, poi li vedi circondarti e farti segno di seguiti. Ribellarsi è fuori questione: ti alzi a fatica e vieni condotto all'interno del forte. Mentre ti dirigi scortato dai soldati verso l'edificio che si erge al centro del cortile, vedi che un gruppo di cavalleggeri è riuscito a catturare Brezza Dorata e la sta conducendo nel recinto dove sono tenuti gli altri cavalli. Improvvisamente essere venuto qui non ti sembra essere stata una buona idea.

Vai al **38**.

16

Il Generale ti squadra per qualche istante, come se dovesse valutare un cavallo che ha intenzione di acquistare. Quando lo sguardo gli cade sulla tua gamba deforme, un'ombra gli appare sul viso e scuote la testa. Non è soddisfatto di ciò che vede: perfino lui non ti reputa un vero guerriero, un prigioniero della cui cattura potersi vantare. Indica con un dito guantato la tua gamba e poi dice qualcosa nella sua lingua. Ti fissa negli occhi e capisci che ti ha rivolto una domanda; tuo nonno ti ha insegnato solo una conoscenza rudimentale e pragmatica della lingua dei bianchi, e non sei sicuro di avere capito bene la sua richiesta. Il generale riformula la domanda, più lentamente e con voce stizzita. Capisci che pretende una risposta: non pare essere una persona che ti conviene far arrabbiare.

Se la tua CONOSCENZA è 3 o più, vai al **7**, altrimenti al **27**.

17

Decidi che la cosa più importante è uscire da qui il prima possibile, senza contare che avvicinandoti al recinto dei cavalli potresti farli agitare e rivelare la tua fuga. Ti avvicini in fretta alla palizzata che circonda il campo, con

l'intenzione di muoverti radente i muri verso l'uscita. Un urlo di allarme ti indica che le tue precauzioni non sono sufficienti: sei stato visto. Ti metti a correre verso l'uscita, ma con la tua andatura claudicante non arrivi neppure a metà strada prima di venire colpito alla schiena dalle armi dei soldati.

La tua avventura termina improvvisamente.

18

Quando tu e Brezza Dorata uscite dal boschetto, il sole sta tramontando. Nuvole nere e cariche di pioggia si stagliano all'orizzonte: stanotte si scatenerà una violenta tempesta. A nord si stagliano gli alti abeti innevati delle gelide foreste, e ancora oltre, vedi le prime cime gelate. Davanti a te, a circa un paio di chilometri, si erge una delle cittadelle di legno dei visi pallidi. Un'alta palizzata di tronchi circonda un edificio che si innalza su un cortile interno. Sugli spalti puoi vedere diversi soldati di guardia. La presenza di una fortificazione dell'Uomo Bianco così a nord ti mette in allarme: evidentemente la tua tribù si sbagliava pensando che sarebbe bastato spingersi verso le montagne per sfuggire al pericolo dei bianchi. La tempesta si avvicina ed hai bisogno di un riparo: non hai mai avuto rapporti diretti con i bianchi, ed i resoconti della tua tribù su di loro non sono certo lusinghieri, ma credi che neppure loro reagirebbero con violenza verso un singolo nativo che chiede asilo per la notte.

Per chiedere un rifugio per la notte al fortino, vai al **8**.

Oppure, se il tuo animale totem è il SERPENTE, puoi sempre tentare di intrufolarti di nascosto nel forte, passare la notte al coperto e fuggire non visto all'alba: in questo caso puoi strisciare fino alle porte del forte e tentare di entrare di soppiatto andando al **43** oppure aggirare l'entrata e tentare di scalare le mura del fortino andando al **15**.

Infine, se non ti fidi degli uomini bianchi e non vuoi avere nulla a che fare con loro, puoi accamparti all'aperto,

sfidando le intemperie: vai al **36**.

19

La tua abilità a muoverti nelle terre selvagge ed a costruire trappole si rivela impareggiabile. In un'ora riesci a catturare un paio di coniglietti dal pelo candido. Sei in grado di ricavarne un pasto soddisfacente, in grado di chetare i morsi della fame, perlomeno per un altro giorno. Ti addormenti con la pancia piena e non ti svegli fino al mattino. Riprendi il cammino di buon'ora ma presto ti trovi di fronte l'ennesimo ostacolo. Un ruscello, dall'apparenza non troppo profondo, ma dalle acque ruggenti, taglia in due la foresta. Mentre contempli le gelide acque, valuti le alternative che ti si presentano.

Se il tuo animale totem è la VOLPE vai al **29**. Altrimenti, potresti cercare un ponte sul ruscello, o comunque un luogo più adatto a guadarlo: vai al **46**. Se invece sei deciso ad attraversare qui le gelide e ruggenti acque, vai al **35**.

20

Hai impiegato due giorni per tornare al villaggio. Di sicuro la caccia sarà terminata a quest'ora ed i cacciatori saranno curiosi di sapere il motivo della tua assenza; credi che tuo nonno non abbia detto loro la verità, ma ora che torni come un vero cacciatore non ci sarà più bisogno di mentire. E' mattina inoltrata quando distingui le tende del campo. A parecchie leghe di distanza dalle tende vedi un alto pennacchio di fumo: all'inizio credi si tratti del falò del villaggio, ma più ti avvicini più ti rendi conto che qualcosa non va. Senti alte urla di dolore levarsi dalle squaw, e vedi che il fumo è quello che si alza da degli incendi spenti a fatica che hanno devastato il campo. Sparsi a terra vedi numerosi cadaveri, di uomini e donne. Alle tue prime concitate domande pare non prestare ascolto nessuno, finché

vedi tua nonna piangere a dirotto, accanto al cadavere del marito. Altre squaw sono inginocchiate presso i loro uomini, i corpi di questi ultimi orrendamente sfigurati. Tenti di farti raccontare da tua nonna cosa sia accaduto: la vecchia riesce a stento ad essere comprensibile fra gli scoppi di pianto, ma riesci a capire che il giorno prima alcuni cacciatori erano tornati ad annunciare il successo della caccia e condurre con loro le squaw per iniziare la scuoatura dei bisonti abbattuti. Ma durante la notte il campo è stato attaccato: all'inizio si era pensato ad un'incursione dei visi pallidi, ma poi è stata avvistata una creatura mostruosa che si stava cibando delle sentinelle. I guerrieri hanno tentato di affrontarla, ma le loro lance ed i tomahawk rimbalzavano sulla pelle coriacea del mostro come se fosse fatto di roccia. La carneficina che ne è derivata ha quasi distrutto il villaggio: tutti gli uomini presenti sono stati uccisi, così come la maggior parte delle squaw. La creatura si è ritirata solo dopo essersi saziata con la carne delle sue numerose vittime.

Senti il sangue ribollire nelle vene: mentre stavi completando il tuo rituale, questo mostro ha attaccato la tua tribù, uccidendo tuo nonno ed i cacciatori. Ora che credevi di potere finalmente essere accettato dai membri della tribù, sei tornato solo per scoprire che l'unica persona che avrebbe potuto parlare in tuo favore è morta, e le persone da cui volevi essere rispettato sono state fatte a pezzi. Una tragedia ha segnato il giorno che stavi aspettando da tanto tempo: una rabbia bruciante si impadronisce di te. La bestia che ha causato tutta questa rovina la pagherà. Monti su Brezza Dorata e ti dirigi fuori dal campo, con le urla disperate di tua nonna che ti risuonano nelle orecchie. In groppa al tuo cavallo segui la lunga scia di sangue che segna il cammino intrapreso dal mostro. Dapprima è impossibile perdere la traccia: tra le strane impronte del mostro, che sembrano avere un solo enorme artiglio, e la scia di sangue che ha lasciato persino un viso pallido saprebbe seguirlo. Ma nel tardo pomeriggio, le tracce si fanno sempre più difficili da

trovare, fino a scomparire all'improvviso, come per magia. Se il tuo punteggio di SOPRAVVIVENZA è pari o superiore a 2 vai al **13**. Se il tuo punteggio è inferiore a 2 ma il tuo animale totem è l'AQUILA, vai al **25**. Altrimenti, vai al **33**.

21

Il Generale emette un sospiro e temi stia per svegliarsi. Ti blocchi all'istante senza muovere un muscolo. Il Generale non si muove, quindi afferri rapidamente il tomahawk e ti dirigi verso l'uscita. A metà strada ti fermi improvvisamente, un pensiero ti ha attraversato la mente. E se questa fosse la tua occasione per eliminare uno spietato nemico del tuo popolo? Quando senti un singhiozzo dietro di te realizzi di aver perso la tua occasione. Il Generale si è accorto del furto. Copri rapidamente la distanza che ti separa dall'uscita. Chiudi la porta e colpisci con forza la serratura con il tomahawk, bloccandola. Senti il generale tentare di girare la maniglia e sbraitare: sai che devi andartene alla svelta dal forte, prima che il baccano richiami le sentinelle. Esci dall'edificio; davanti a te, a circa cinquecento metri di distanza c'è la porta del forte, ancora aperta. Sulla tua destra, all'incirca a metà strada, c'è il corral dove hai visto venire condotta Brezza Dorata. Segna la parola d'ordine **TOMAHAWK**.

Se vuoi cercare di recuperare la tua cavalcatura, vai al **26**; se non vuoi perdere altro tempo, puoi decidere di fuggire a piedi, andando al **17**.

22

Gli artigli del Wendigo ti stringono la gola in una morsa di ferro. Senti le forze abbandonarti... Perdi 3 PUNTI VITA. Prima che le forze ti manchino del tutto, tenti un ultimo gesto disperato. Riesci ad avvicinare la lama argentea del

tomahawk al corpo del Wendigo. Il contatto con il magico metallo è sufficiente a fare emettere un grido di dolore alla bestia, costringendolo a lasciare la presa. Ne approfitti per sferrare subito un secondo colpo e presto ti trovi avvinghiato in un mortale corpo a corpo con un formidabile nemico. Se il tuo punteggio di LOTTA è 4, perdi 1 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è 3, perdi 2 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 2 o meno, perdi 3 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 1, perdi 4 PUNTI VITA. Se vinci lo scontro vai al **10**.

23

Durante i lunghi periodi passati al campo hai fatto tua la scienza del trapper: cappi, trappole e tagliole non hanno segreti per te. Inoltre, sai bene che la prima regola di ogni cacciatore è conoscere il territorio di caccia; hai notato che il lato est del pianoro su cui ti trovi è particolarmente ripido. Il bisonte non sopravviverebbe ad una simile caduta. La tua cavalcatura risponde al tuo richiamo, permettendoti di salirle in groppa nel goffo modo a cui sei abituato. Sproni Brezza Dorata al galoppo, emettendo forti grida e lanciandoti verso il bisonte. Il grosso animale, disorientato dal tuo inseguimento inizia a correre proprio nella direzione da te voluta. Quando raggiunge l'orlo del precipizio, non è in grado di fermarsi: un profondo muggito lo accompagna nella caduta. Conduci il tuo cavallo giù per il dolce pendio da cui sei salito: ora non ti resta altro che scuoiare l'animale come prova del tuo talento. Un'ondata di soddisfazione ti pervade: hai abbattuto il tuo primo bisonte. Quando raggiungi la carcassa, noti un guizzante movimento fra la sua criniera. Impugni la lancia, temendo che la bestia sia ancora viva, ma ciò che ti saluta sbucando dal pelame del ruminante è il vivace muso di una piccola volpe. I penetranti occhi pieni di intelligenza dell'animaletto si fissano su di te: comprendi di trovarsi di fronte il tuo animale totem. Come la volpe è in

grado di sfuggire ad animali ben più grandi e pericolosi, tu sei in grado di superare le avversità con la tua astuzia.

Il tuo animale totem è la VOLPE. Le tue Caratteristiche sono le seguenti: PUNTI VITA: 25 - SOPRAVVIVENZA 3 - CONOSCENZA 1 - LOTTA 1 (+ 2 punti aggiuntivi da ripartire a piacere tra SOPRAVVIVENZA, CONOSCENZA e LOTTA, ricordando che il limite massimo per Caratteristica è 4). La capacità della volpe di saper sfuggire ad ogni pericolo rende la tua capacità di destreggiarti in mezzo alle terre selvagge superiore alle altre Caratteristiche. Un improvviso lampo bianco ti costringe a chiudere gli occhi: quando li riapri, la volpe ed il bisonte sono scomparsi. Sei pronto per tornare trionfante al villaggio.

Vai al **20**

24

Non sai perché il Wendigo ti abbia raccontato questa storia: forse ciò fa parte di un rituale che è costretto ad eseguire, o forse sta solo tentando di confonderti le idee. Hai il sospetto che gli occhi gialli del Wendigo abbiano qualche potere ipnotico in quanto senti le tue membra stranamente pesanti e le tua mente annebbiata. Non appena finisce di parlare, il Wendigo emette un ruggito e balza improvvisamente verso di te. Riesci a spezzare l'incantesimo gettato su di te solo all'ultimo minuto: ti togli dalla traiettoria del Wendigo, ma gli artigli affilati della bestia ti lacerano comunque la spalla, facendoti perdere 4 PUNTI VITA. Emettendo un urlo di dolore, strisci via dal Wendigo e ti prepari a rispondere ad un nuovo attacco. Il Wendigo balza verso di te una seconda volta, ringhiando come un ossesso.

Se hai segnato la parola d'ordine TOMAHAWK vai al **45**, altrimenti al **47**.

25

Cerchi di individuare altre tracce ma è come se la pista che hai seguito finora si interrompesse di colpo. Quale creatura è in grado di svanire nel nulla, ti chiedi? Non sei ancora deciso a lasciar perdere, perciò continui nella direzione che hai seguito finora sperando di raggiungere al più presto nuovi segni del passaggio della bestia. Dopo un'ora trascorsa inutilmente setacciando la pianura alla ricerca del minimo indizio sulla direzione giusta, senti montare dentro di te la frustrazione: la stanchezza e la calura del giorno ti fanno perdere 3 PUNTI VITA. Un acuto grido proveniente dall'alto ti fa alzare gli occhi: distingui sopra di te un puntino che si staglia contro l'azzurro del cielo. Lo riconosci essere un aquila: l'animale emette un nuovo stridio e poi lo vedi spostarsi verso nord. Decidi immediatamente di seguire la tua misteriosa guida. Nel tardo pomeriggio raggiungi i margini di un boschetto che si erge solitario nella radura. Quando alzi nuovamente gli occhi al cielo, non vedi la minima traccia dell'aquila.

Guidi Brezza Dorata nel boschetto. L'ombra degli alberi è una gradita novità rispetto alla calura che sei stato costretto a subire. Tuttavia non perdi tempo: smonti da cavallo e ti metti a cercare tra il sottobosco la presenza di altre tracce, con la speranza di individuare segni più evidenti del passaggio della creatura. Sei così attento ad osservare il terreno che quando senti una voce fai un balzo per la sorpresa: "Sei sicuro di sapere cosa stai inseguendo?" Ti guardi attorno, improvvisamente sulla difensiva, ma tra le ombre degli alberi non vedi nessuno. Scorgi però a pochi metri dal tuo cavallo un emaciato coyote: l'animale ti fissa con occhi attenti, per poi indietreggiare nel sottobosco di qualche passo, e poi guardare nuovamente nella tua direzione. L'animale si siede poi sulle zampe posteriori, ruota la testa da un lato e ti fissa con estrema attenzione, come se fosse in attesa di qualcosa. Ti chiedi se non ci sia di più di quel che si vede in questa strana apparizione.

Se il tuo punteggio di CONOSCENZA è 2 o più vai al **44**; oppure puoi decidere di seguire il coyote al **2** o continuare per la tua strada al **18**.

26

Sai che per continuare il tuo viaggio hai bisogno di Brezza Dorata: come potrebbe uno storpio come te attraversare altrimenti le distese selvagge? Ti avvicini al recinto dei cavalli con attenzione, per evitare di agitarli. Per tua fortuna Brezza Dorata ti riconosce subito e si avvicina mansueta. Apri lentamente il cancello e monti in sella alla tua giumenta. Un grido allarmato proveniente dai bastioni ti fa capire di essere stato scoperto. Sproni al galoppo Brezza Dorata, appiattendoti sul suo dorso, in direzione del cancello che sta venendo chiuso. Riconosci il soldato che sta manovrando i comandi: è il giovane Capitano interprete. Temi di non poter guadagnare l'uscita prima che la porta si chiuda, ma poi ti rendi conto che il soldato si è per un attimo fermato, un'espressione di rammarico sul volto mentre ti fissa. La sua esitazione è sufficiente a permetterti di lasciare il forte. Quando gli passi accanto, con le braccia strette attorno al collo di Brezza Dorata, gli rivolgi un silenzioso cenno del capo. L'ufficiale non risponde, si limita soltanto a seguirti con lo sguardo. Uscito dal forte, non accenni a diminuire il passo del tuo cavallo. Solo quando sei a diversi chilometri di distanza dal forte accenni a voltarti indietro: per tua fortuna, vedi che nessuno ti sta inseguendo. Sollevato, decidi di poterti concedere un breve riposo, prima di riprendere il percorso all'indomani.

Trascorri il giorno seguente cavalcando di buona lena verso nord. Ormai non stai più seguendo delle tracce, ma piuttosto un richiamo che sembra condurti verso le innevate foreste sulle montagne: sei ormai sicuro che il mostro a cui dai la caccia si nasconde lassù. Puoi solo sperare di non stare cadendo dritto nella sua trappola. A mezzogiorno hai già

raggiunto la zona dove la neve si stende sulla prateria, coprendone l'erba con il suo manto bianco. Non riesci a distinguere impronte: evidentemente la recente nevicata le ha cancellate. Mentre passi accanto ad un isolato abete, vedi qualcosa che ti fa fermare subito il cavallo: alla base dell'albero vedi ciò che ti sembra essere un membro della tua tribù. E' sdraiato a terra, e non si muove.

Se il tuo animale totem è la VOLPE, vai al **41**, altrimenti puoi decidere di ispezionare il ritrovamento al **32**, o di continuare per la tua strada al **30**.

27

Vedendo che non rispondi nuovamente il Generale sembra imbestialirsi: sbraita qualcosa, visibilmente alterato e, senza alcun preavviso, ti sferra un feroce calcio alla gamba malata. Il dolore è lancinante e crolli a terra tenendoti la coscia. Non contento, il Generale ti sferra un altro calcio mentre ti trovi agonizzante a terra. Perdi 3 PUNTI VITA. Non riesci a trattenere un grido di dolore, cosa che sembra rallegrare il Generale, che ride fragorosamente. Il resto della stanza invece è nel più completo silenzio. Nonostante le espressioni sul volto dei soldati tradiscano il loro ribrezzo verso questo comportamento inutilmente violento, capisci bene che nessuno aprirà bocca per protestare. Il Generale è il tipo di persona che si fa ubbidire dai sottoposti non con il rispetto, ma con la paura. In quell'istante la porta si apre e vedi entrare un giovane ufficiale. Lo riconosci essere lo stesso che ha impedito all'altro soldato di spararti. Vedi la sorpresa dipinta sul volto dell'uomo quando ti vede dolorante a terra, ma l'espressione stupita scompare quando il Generale gli rivolge la parola. Il Capitano annuisce poi si rivolge a te nella tua lingua, con un pesante accento: "Il Generale vuole sapere come sei sopravvissuto all'attacco del tuo villaggio". Non apri bocca. Il Capitano continua: "Sei forse di un'altra tribù?". Non muovi un muscolo. Il Generale sbraita di nuovo,

ed il Capitano prosegue: "Vuole sapere se sei di un'altra tribù e dove si trova il vostro campo". Non rispondi neanche stavolta. Il Generale si mette ad urlare e fa un cenno ai soldati, che ti sollevano di peso, nonostante ti divincoli con tutte le tue forze. Mentre lasciate la stanza senti il Capitano riferire: "Dice che ti terremo in cella per qualche giorno, così sarai costretto a collaborare!".

Vieni condotto in un edificio adiacente, privato delle tue armi, e scaraventato di peso in una cella, la cui porta viene subito chiusa dietro di te. Rimani seduto sul freddo pavimento, maledicendo il Generale. La situazione in cui ti trovi non è affatto piacevole. Hai sentito scatenarsi la tempesta: il vento ululava, facendo scricchiolare le assi della prigione; la pioggia cadeva incessante contro i vetri delle finestre ed i lampi illuminavano a giorno l'intero fortino. Sono diversi minuti che la pioggia è cessata, quando la porta della tua cella si apre e vedi entrare un vecchio soldato, che porta una brocca d'acqua e della carne. Il soldato non sembra affatto preoccupato dalla tua presenza e anzi lo vedi avvicinarsi noncurante per posare a terra la tua cena. Ecco forse l'unico aspetto positivo della tua infermità: nessuno sembra prenderti mai troppo sul serio. E' la tua occasione per tentare la fuga.

Se il tuo animale Totem è l'ORSO, vai al **9**.

Altrimenti, balzi in piedi all'improvviso afferrando le braccia del vecchio soldato. La guardia è colta di sorpresa e non riesce ad estrarre la sciabola. Presto siete avvinghiati in un corpo a corpo. Se il tuo punteggio di LOTTA è 4, perdi 1 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è 3, perdi 2 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 2, perdi 3 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 1, perdi 4 PUNTI VITA. Se vinci lo scontro, vai al **14**.

nella relativa oscurità confidi nella tua abilità con quest'arma. Il puma emette un sordo brontolio, esaminandoti per qualche istante. Senza preavviso lo vedi balzare sopra i resti del falò, le fauci imbrattate di sangue spalancate. Lasci andare la corda dell'arco: la freccia colpisce il puma in gola, uccidendolo all'istante e facendolo crollare fra la cenere.

Vai al **37**.

29

Mentre stai ancora esaminando la situazione, senti un rumore dietro di te. Ti volti giusto in tempo per vedere una volpe rossa uscire dal suo nascondiglio, ricavato fra le radici di un albero, e nascondersi nel sottobosco. Ti avvicini all'albero in questione, e vedi che si tratta di un albero ormai secco, ma dal tronco sufficientemente ampio e dai rami ancora forti. Ti viene un'idea: se riuscissi ad abbatterlo avresti a disposizione un ponte naturale per superare le schiumanti acque del ruscello. Dopo pochi precisi colpi di tomahawk abbatti l'albero, in modo che i suoi rami arrivino sull'altra riva. Saggi la stabilità del tronco ed inizi ad attraversarlo. Non potendo starci in equilibrio, a causa della tua gamba malata, sei costretto a gattonare su di esso. La traversata non si rivela molto facile, specialmente quando sei costretto a farti strada fra i rami dell'albero. Riesci però ad arrivare sano e salvo dall'altra parte del ruscello. Ti concedi qualche minuto per riposare e poi sei pronto a riprendere il viaggio.

Dopo mezzogiorno, gli alberi si fanno più radi, fino a lasciare il posto ad una radura circolare. Stranamente, la neve non ha ricoperto la radura, e vedi che su di essa sono state poste delle pietre bianche, in una complessa figura di cerchi concentrici, che si sviluppano attorno a un piccolo mucchio di pietre. Se il tuo punteggio di CONOSCENZA è pari a 4 vai al **4**. Altrimenti, attraversi la radura e continua il tuo viaggio verso nord andando al **40**.

30

La sera giunge presto e dopo aver consumato un frugale pasto ti corichi sul terreno gelato. Vieni svegliato nel bel mezzo della notte dai nitriti del tuo cavallo. Alla luce delle braci quasi spente del fuoco vedi Brezza Dorata alle prese con un grosso felino: un puma. Il cavallo emette grida strazianti, in quanto il predatore sta piantando saldamente i denti nella sua gola. Emetti delle forti urla, tentando di spaventare il puma. L'animale lascia la presa ma non fugge, anzi si volta ringhiando verso di te, mentre Brezza Dorata crolla a terra.

Se il tuo animale totem è l'AQUILA, vai al **28**.

In caso contrario il puma, infuriato per essere stato distolto dal suo pasto, si avventa contro di te. Non ti resta che affrontarlo con la tua lancia: se il tuo punteggio di LOTTA è 4, perdi 1 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è 3, perdi 2 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 2 o meno, perdi 3 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 1, perdi 4 PUNTI VITA. Se vinci lo scontro, vai al **37**.

31

Hai passato intere giornate ad allenarti con l'arco che ti ha donato tuo nonno. Anche se non hai mai avuto l'occasione di testarlo in una caccia al bisonte, sei in grado di colpire un bersaglio a molte tese di distanza. Ti muovi lentamente per avvicinarti il più possibile all'enorme bestia, stando ben attento a restare sottovento. Quando il bisonte solleva la testa dal suo pasto per emettere un grugnito, capisci di avere raggiunto la massima vicinanza che ti concederà prima di caricare. Non hai bisogno d'altro: incocchi rapidamente una freccia e miri alla spalla sinistra del bestione, come hai imparato sentendo le storie di caccia narrate attorno al fuoco. Il colpo è perfetto: l'ottima fattura dell'arco e la tua abilità con esso hanno permesso alla freccia di penetrare in profondità. Un forte muggito si leva dalla bestia: prima che

possa reagire, una seconda freccia lo mette a tacere per sempre. Un'ondata di soddisfazione ti pervade: hai abbattuto il tuo primo bisonte. Mentre ti avvicini alla bestia per scuoiarla, un grido stridulo ti fa alzare gli occhi al cielo. Appena visibile sopra di te, riconosci il profilo di una maestosa aquila dalla testa bianca: compie dei cerchi sempre più stretti, mentre scende verso di te. Atterra con grazia sul bisonte, e ti fissa di traverso con un occhio giallo. Mentre il tuo sguardo è catturato dall'occhio del rapace, straordinariamente pieno di intelligenza, capisci di aver trovato il tuo animale totem: così come l'aquila cala dall'alto sulla preda ignara, la tua abilità con l'arco fa sì che tu sia in grado di colpire il tuo obiettivo da grande distanza.

Il tuo animale totem è l'AQUILA. Le tue Caratteristiche sono le seguenti: PUNTI VITA: 25 - SOPRAVVIVENZA 1 - CONOSCENZA 3 - LOTTA 1 (+ 2 punti aggiuntivi da ripartire a piacere tra SOPRAVVIVENZA, CONOSCENZA e LOTTA, ricordando che il limite massimo per Caratteristica è 4). Così come l'aquila osserva il mondo dall'alto, allo stesso modo la tua conoscenza del mondo è più elevata delle tue altre Caratteristiche. Un improvviso lampo bianco ti costringe a chiudere gli occhi: quando li riapri, aquila e bisonte sono scomparsi. Ti dirigi zoppicando verso il tuo cavallo, pronto per tornare trionfante al villaggio.

Vai al **20**

32

Scendi da Brezza Dorata, e ti avvicini al corpo. Con stupore vedi che la figura è veramente un membro della tua tribù come riconosci dagli abiti che indossa: ma quando lo giri, vieni salutato dal ghigno di un teschio spolpato. Un forte rumore ti fa capire di aver attivato una trappola: prima che tu possa spostarti, una rete cade dall'albero, intrappolandoti. La rete è dotata di uncini che lacerano la tua pelle. Perdi 4 PUNTI VITA. A denti stretti, riesci a recidere la rete con la

tua arma e a liberarti. La bestia che stai inseguendo non solo è un feroce predatore, ma è anche molto astuta: dovrà stare molto attento quando la affronterai. Vai al **30**

33

Cerchi di individuare altre tracce ma è come se la pista che hai seguito finora si interrompesse di colpo. Quale creatura è in grado di svanire nel nulla, ti chiedi? Non sei ancora deciso a lasciar perdere, perciò continui nella direzione che hai seguito finora sperando di raggiungere al più presto nuovi segni del passaggio della bestia. Il sole del meriggio splende a capofitto sul tuo capo, facendoti sudare copiosamente. Le ore passano e la stanchezza, insieme alla frustrazione per non essere in grado di ritrovare le tracce, si fa sentire: perdi 5 PUNTI VITA. Hai la sensazione di avere vagato per ore senza meta finché in lontananza non vedi gli alberi di un boschetto che si erge solitario nella pianura. Grato di poter trovare sollievo dalla calura, ti dirigi velocemente verso l'ombra degli alberi.

Guidi Brezza Dorata nel boschetto. L'ombra degli alberi è una gradita novità rispetto alla calura che sei stato costretto a subire. Tuttavia non perdi tempo: smonti da cavallo e ti metti a cercare tra il sottobosco la presenza di altre tracce, con la speranza di individuare segni più evidenti del passaggio della creatura. Sei così attento ad osservare il terreno che quando senti una voce fai un balzo per la sorpresa: "Sei sicuro di sapere cosa stai inseguendo?" Ti guardi attorno, improvvisamente sulla difensiva, ma tra le ombre degli alberi non vedi nessuno. Scorgi però a pochi metri dal tuo cavallo un emaciato coyote: l'animale ti fissa con occhi attenti, per poi indietreggiare nel sottobosco di qualche passo, e poi guardare nuovamente nella tua direzione. L'animale si siede poi sulle zampe posteriori, ruota la testa da un lato e ti fissa con estrema attenzione, come se fosse in attesa di qualcosa. Ti chiedi se non ci sia di

più di quel che si vede in questa strana apparizione.
Se il tuo punteggio di CONOSCENZA è 2 o più vai al **44**;
oppure puoi decidere di seguire il coyote al **2** o continuare
per la tua strada al **18**.

34

I crampi allo stomaco si fanno sentire. Decidi di tentare a catturare degli animali con un paio di trappole che realizzi alla bell'e meglio, ma la fortuna non è con te. Non riesci a catturare niente. Anche la tua ricerca di frutta o radici commestibili non dà risultati. Giunta la sera, tenti di addormentarti con la compagnia dei sordi brontolii del tuo stomaco: perdi 3 PUNTI VITA. Riprendi il cammino di buon'ora, dopo un riposo agitato, ma presto ti trovi di fronte l'ennesimo ostacolo. Un ruscello, dall'apparenza non troppo profondo, ma dalle acque ruggenti taglia in due la foresta. Mentre contempli le gelide acque, valuti le alternative che ti si presentano.

Se il tuo animale totem è la VOLPE vai al **29**. Altrimenti, potresti cercare un ponte sul ruscello, o comunque un luogo più adatto a guadarlo: vai al **46**. Se invece sei deciso ad attraversare qui le gelide e ruggenti acque, vai al **35**.

35

Tenendoti saldamente alla lancia, ti immagini nelle gelide acque del ruscello. Dapprima riesci a contrastare la corrente, ma giunto a metà strada, ti rendi conto di aver sottovalutato le tue forze. Un uomo nel pieno delle forze avrebbe problemi a sostenere l'impeto della corrente; la tua gamba deformi e il peso dei giorni di viaggio che hai accumulato non sono in grado di farti reggere a lungo. Cerchi di tornare sui tuoi passi quando le forze ti vengono meno e in un attimo scivoli sott'acqua, trascinato a valle. Una settimana dopo, quando riemergerà il tuo corpo martoriato dai morsi

dei pesci, farai quasi prendere un colpo ad un cercatore d'oro. La tua avventura è terminata in modo tragico.

36

Cerchi di trovare un riparo prima dello scatenarsi della tempesta. Verso nord riesci a distinguere una formazione rocciosa che sembra fare al caso tuo, e ti dirigi in quella direzione. Tuttavia devi avere stimato male la distanza, perché quando la pioggia inizia a cadere non hai ancora raggiunto il riparo. Sbirci da dietro la tua spalla in direzione delle nubi e ciò che vedi ti riempie di orrore. Illuminato a tratti dalla luce dei lampi scorgi un gigantesco uccello cornuto che solca il cielo, incurante della pioggia sferzante. L'ombra che proietta sul terreno è talmente grande che potrebbe coprire una mandria di bisonti. Ma guardando con più attenzione ti rendi conto che non è solo: sembra si stia battendo con un altro gigantesco uccello. I mostruosi volatili si avventano l'uno contro l'altro, sferzando le nubi con le ali ed emettendo gravi stridii simili al rombo del tuono.

Riconosci nelle creature i mitici uccelli che tuo nonno chiamava "uccelli del tuono". La tua tribù riteneva però fossero estinti ormai da tempo: evidentemente, in queste terre selvagge sopravvivono ancora alcuni esemplari. Con preoccupazione vedi che i due uccelli si stanno muovendo nella tua direzione, anche se sembrano del tutto ignari della tua presenza. Spingi al galoppo Brezza Dorata, ma all'improvviso sembra calare la notte: gli uccelli del tuono sono esattamente sopra di voi. Le loro ali scatenano raffiche di vento fortissimo, e fatichi a tenerti in groppa. All'improvviso un lampo colpisce il terreno a pochi metri da voi. Brezza Dorata si impenna di colpo, e vieni scaraventato a diversi metri di distanza. Colpisci con forza il terreno: perdi 5 PUNTI VITA. Il colpo è tale da lasciarti intontito per qualche secondo: quando ti riprendi, vedi per tua fortuna che gli uccelli portatori della tempesta sono ormai lontani e

hanno lasciato dietro di sé solo una pioggia leggera.

Trascorri il giorno seguente cavalcando di buona lena verso nord. Ormai non stai più seguendo delle tracce, ma piuttosto uno strano richiamo che sembra condurti verso le innevate foreste sulle montagne. Sei oramai sicuro che il mostro a cui dai la caccia si nasconde lassù in qualche anfratto. Puoi solo sperare di non stare cadendo dritto nella sua trappola. Quando cala la sera, hai già raggiunto la zona dove la neve si stende sulla prateria, coprendone l'erba con il suo manto bianco. Consumi un frugale pasto e poi ti accampi per dormire.

Vieni svegliato nel bel mezzo della notte dai nitriti del tuo cavallo. Alla luce delle braci quasi spente del fuoco vedi Brezza Dorata alle prese con un animale che riconosci essere un puma. Il cavallo emette grida strazianti, in quanto il felino sta piantando saldamente i denti nella sua gola. Emetti delle forti urla, tentando di spaventare il puma. L'animale lascia la presa, ma non fugge, anzi si volta ringhiando verso di te, mentre Brezza Dorata crolla a terra.

Se il tuo animale totem è l'AQUILA, vai al **28**.

In caso contrario il puma, infuriato per essere stato distolto dal suo pasto, si avventa contro di te. Non ti resta che affrontarlo con la tua lancia: se il tuo punteggio di LOTTA è 4, perdi 1 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è 3, perdi 2 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 2 o meno, perdi 3 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 1, perdi 4 PUNTI VITA. Se vinci lo scontro, vai al **37**.

37

Ti precipiti al fianco di Brezza Dorata. La cavalla respira affannosamente e comprendi subito che per lei non c'è più niente da fare: il puma le ha squarciato la gola. Qualche istante dopo, il cavallo smette di agitarsi per sempre. L'alba ti coglie accovacciato accanto al cadavere del tuo destriero e con la prospettiva inquietante, ancora di più per uno storpio,

di un viaggio a piedi tra le gelide distese del nord.

Continui verso nord per tutto il giorno seguente. Anche se sei costretto a fermarti spesso per le fitte di dolore alla tua gamba, sei convinto di fare buoni progressi. La notte ti vede coricarti sotto un grande abete, accanto alle braci del focolare. Il sonno tarda ad arrivare e quando lo fa, è tormentato dagli incubi. Nei tuoi sogni vedi due enormi, bestiali occhi gialli che sembrano in grado di vedere dentro la tua anima. "Eccoti piccolo cacciatore" una voce rauca risuona tutt'attorno "Ne hai fatta di strada, anche se sei malridotto. Perché dai la caccia a me, al Wendigo? Vendetta? Giustizia? O c'è qualche altra motivazione? Oh sì, c'è dell'altro, non me lo puoi nascondere. Pensi che se mi sconfiggerai tornerai come un vero cacciatore alla tua tribù? Sei convinto che non dovrai più sopportare i loro sguardi di compassione e disprezzo, che sarai un loro pari, che parteciperai finalmente alla caccia rituale e narrerai le tue gesta davanti al falò? Che troverai persino una squaw? Sciocco! Come potrebbero mai quegli stupidi arroganti accettare che uno storpio sia riuscito dove molti di loro hanno fallito? No, ti isoleranno ancora di più, ti scaceranno dalla tribù... Credi che il loro rispetto sia il massimo che si possa ottenere dalla vita? Ti dico io qual è il meglio della vita: schiacciare i nemici, inseguirli mentre fuggono e ascoltare i lamenti delle femmine... Ma se vuoi davvero sperare di sconfiggermi dovrai prima risolvere il conflitto che hai dentro di te, piccolo cacciatore. Scegli il tuo destino, ma ricorda, ogni scelta esige un costo da pagare".

Finalmente la voce del mostruoso Wendigo si zittisce, ma quando giunge il mattino non ti senti per nulla riposato. Per tutto il giorno continui verso nord: il freddo è sempre più pungente e la neve più alta. Le poche scorte che avevi sono ormai terminate. Quando ti fermi per la notte, la fame ti assale con dei crampi allo stomaco.

Se il tuo punteggio di SOPRAVVIVENZA è 3 o più vai al **19**, altrimenti al **34**.

38

Vieni condotto dai soldati in quella che credi sia la stanza di comando del forte. Al centro si trova un tavolo, dietro cui è seduto un uomo in divisa dal volto scarno e dai lunghi baffi biondi. I suoi occhi si stringono non appena ti vede entrare nella stanza. Il Generale (supponi sia questo il suo grado militare) si alza dalla sedia e si mette di fronte a te, le mani dietro la schiena ed un'espressione seria sul volto.

Se nel tuo viaggio hai ottenuto la parola in codice COYOTE, vai al **11** altrimenti al **16**.

39

La punta delle tue dita accarezza l'impugnatura dell'ascia, quando il Generale ha un sussulto. Aprendo gli occhi, vede la tua figura incombere su di lui. Emettendo un singulto, lo vedi sporgersi ad afferrare la sciabola posata accanto al letto. Afferri il tomahawk saldamente e ti metti a correre in direzione della porta, quando avverti un dolore alla schiena. Il generale è riuscito a colpirti, fortunatamente solo di striscio: perdi 3 PUNTI VITA. Prima che il generale possa seguirti sei già uscito dalla stanza. Chiudi la porta e colpisci con forza la serratura con il tomahawk, rompendola. Senti il generale tentare di girare la maniglia e sbraitare: sai che devi andartene alla svelta dal forte, prima che il baccano richiami le sentinelle. Esci dall'edificio; davanti a te, a circa cinquecento metri di distanza c'è la porta del forte, ancora aperta. Sulla tua destra, all'incirca a metà strada, c'è il corral dove hai visto venire condotta Brezza Dorata. Segna la parola d'ordine TOMAHAWK.

Se vuoi cercare di recuperare la tua cavalcatura, vai al **26**; se non vuoi perdere altro tempo, puoi decidere di fuggire a piedi, andando al **17**.

40

La foresta termina davanti alle pendici innevate di un monte. A circa mezzo miglio sopra di te, vedi la nera apertura di una caverna. Sei fermamente convinto di avere trovato il luogo dove si nasconde il Wendigo. Dai inizio alla difficile salita lungo l'erto pendio. Ogni passo ti fa affondare nella neve e sei costretto a tirare fuori il tuo piede sinistro con la mano tutte le volte che sprofonda fra la neve. Impieghi più di un'ora per giungere all'imboccatura della caverna, e quando lo fai crolli a terra esausto, al riparo dal gelido vento. Rimani diverso tempo seduto cercando di recuperare le energie e di far calmare il dolore che ti è esploso nella gamba malata. Quando ti senti meglio inspiri la gelida aria di montagna ed entri nell'oscurità della caverna.

Ti muovi tastando con le mani i muri in quanto non distingui nulla. I tuoi mocassini calpestano quelle che ti paiono ossa: ti chiedi quante di esse siano umane. Dopo una decina di metri il corridoio si apre su una grande caverna. Una sorta di muschio luminescente cresce sulle pareti producendo una debole luce, sufficiente a permetterti di vedere cosa si trova in mezzo alla grotta. Una creatura gigantesca, alta più di due metri, dalle membra emaciare e ricoperte di pelo è accovacciata su un cumulo d'ossa. Il suo muso è quasi nascosto dietro zanne aguzze, rese ancora più evidenti dalla mancanza di labbra, e da enormi occhi gialli, gli stessi che hanno tormentato i tuoi sogni. La creatura ti fa cenno di sederti davanti a lei: sei stranamente incapace di resistere a questo comando.

Inaspettatamente il Wendigo inizia a parlare, con una voce cavernosa: "Sei arrivato fin qui, piccolo cacciatore... Puoi ritenerti fiero di te: pochi hanno compiuto una simile impresa. Lascia che ti parli di me". La voce gutturale continua. "Forse sai già qualcosa sul mio conto, ma non importa: da me saprai la verità. Io sono nato un gelido inverno, quando un cacciatore, sperduto nei boschi del nord, decise di uccidere il proprio compagno per divorarlo e

sopravvivere: da allora è stato condannato ad avere sempre fame di carne umana. Ma io non sono il primo Wendigo: io sono un valoroso guerriero che aveva deciso di porre fine alla maledizione del Wendigo. Oramai molti anni fa sono giunto in questo stesso luogo, ho affrontato il mostro e l'ho ucciso. Non appena ho vibrato il colpo mortale, la sua maledizione è ricaduta su di me ed io sono diventato come lui. Deve sempre esserci un Wendigo, piccolo cacciatore. Se mi ucciderai, sarai tu a prendere il mio posto."

La voce tace, e gli occhi gialli sembrano brillare ancora più luminosi, fino a riempirti la mente...

Se il tuo punteggio di SOPRAVVIVENZA è pari 4 vai al **5**, altrimenti vai al **24**.

41

Sai riconoscere una trappola quando ne vedi una. Scendi da Brezza Dorata, e strappi un ramoscello da un arbusto che cresce lì vicino. Ti avvicini guardingo all'abete e, standone il più lontano possibile, tocchi la schiena dell'uomo con un ramoscello. Subito senti un forte rumore e vedi una rete calare dai rami dell'albero proprio sopra il corpo dell'indiano. Se fossi stato più vicino saresti sicuramente rimasto catturato. Ora che la trappola è scattata ti avvicini per osservarla meglio. Con stupore vedi che la figura è veramente un membro della tua tribù come riconosci dagli abiti che indossa: ma quando lo giri, vieni salutato dal ghigno di un teschio spolpato. La bestia che stai inseguendo non solo è un feroce predatore, ma è anche molto astuta: dovrà stare molto attento quando la affronterai. Vai al **30**.

42

Da quando hai capito che non saresti mai stato in grado di camminare e correre come gli altri, hai iniziato ad allenare le tue braccia. I colpi della tua lancia penetrano in profondità

nei tronchi e sei in grado di sollevare notevoli pesi. Questa tua forza, unita al tuo coraggio, ti renderebbero un guerriero rispettabile... se qualcuno prendesse uno storpio sul serio. Hai intenzione di affrontare il bisonte di petto: lo farai avvicinare il più possibile, in modo da non sbagliare il colpo. Quando inizi ad avvicinarti troppo, il bisonte solleva la testa dal pasto ed emette un lieve brontolio. Quando non ti fermi, inizia a grattare il terreno con uno zoccolo. Vedendo che non dai ascolto ai suoi avvertimenti, l'immenso animale abbassa la testa e parte alla carica. Il frastuono dei suoi zoccoli è tale da coprire ogni altro suono della prateria. Aspetti fino all'ultimo minuto disponibile, poi ruoti sulla gamba buona giusto quanto serve ad evitare la carica della bestia. Quando l'animale, trasportato dal suo stesso slancio, ti supera, colpisci con tutta la tua forza: la lancia penetra in profondità sopra la spalla sinistra, trapassando il cuore. La lancia ti viene strappata di mano, mentre il bestione, ormai già morto, continua per alcuni passi prima di crollare a terra. Mentre ti avvicini per recuperare l'arma, un possente ruggito alle tue spalle ti fa sobbalzare. Ti giri di scatto per vedere a poca distanza da te un gigantesco orso. Stai pensando freneticamente a come far fronte all'improvvisa minaccia, quando l'orso si rizza sulle zampe posteriori. Negli occhi della bestia brilla un'intelligenza particolare: capisci di aver trovato il tuo animale totem. Così come l'orso affronta senza risparmiarsi i suoi nemici, così tu sei in grado di contrastare gli avversari con forza e coraggio.

Il tuo animale totem è l'ORSO. Le tue Caratteristiche sono le seguenti: PUNTI VITA: 30 - SOPRAVVIVENZA 1 - CONOSCENZA 1 - LOTTA 1 (+ 2 punti aggiuntivi da ripartire a piacere tra SOPRAVVIVENZA, CONOSCENZA e LOTTA, ricordando che il limite massimo per Caratteristica è 4). L'enorme resistenza fisica dell'orso permette alla tua vitalità di superare le altre Caratteristiche. Un improvviso lampo bianco ti costringe a chiudere gli occhi: quando li riapri, sia l'orso che il bisonte sono

scomparsi. Zoppicando, ti avvicini al cavallo per tornare trionfante al villaggio.

Vai al **20**

43

Dici a Brezza Dorata di aspettarti ed inizi a strisciare fra l'alta erba della prateria. Impieghi molto tempo ad arrivare davanti alle mura del fortino, ma sei sicuro di non avere dato alcun segno della tua presenza. Rapidamente ti alzi e oltrepassi il cancello, acquattandoti poi dietro le porte, per osservare all'interno del forte alla ricerca di un riparo. Individui subito diversi carri coperti accanto alle mura in cui potresti nasconderti per passare la notte e poi fuggire via al mattino. Ci sono diversi soldati di ronda ed anche tenendoti al riparo delle ombre proiettate dalle mura, temi sia difficile passare inosservato. Ciononostante tenti comunque l'impresa. Sei a pochi passi dai carri quando un grido sorpreso ti annuncia che sei stato scoperto. Ti volti subito verso i soldati con le mani alzate in segno di resa. Un drappello di guardie si sta dirigendo nella tua direzione. Vedi uno di loro imbracciare il bastone tonante e prendere la mira, ma è subito redarguito da un giovane ufficiale, ed abbassa colpevolmente l'arma. I soldati si scambiano delle frasi concitate che non riesci a comprendere, poi li vedi circondarti, imbracciando le armi e facendoti segno di seguirli. Ribellarsi è fuori questione: mentre ti dirigi scortato dai soldati verso l'edificio che si erge al centro del cortile, vedi che un gruppo di cavalleggeri è riuscito a catturare Brezza Dorata e la sta conducendo nel recinto dove sono tenuti gli altri cavalli. Improvvisamente essere venuto qui non ti sembra essere stata una buona idea.

Vai al **38**.

44

Conosci a sufficienza le leggende del tuo popolo da sapere che il coyote è spesso uno dei messaggeri del Grande Spirito. Esso rappresenta l'energia incontrollata del caos, la forza generatrice di infinite possibilità. Il coyote è una guida che, attraverso le difficoltà, permette di raggiungere una nuova conoscenza del mondo e di se stessi. Mentre richiami alla mente tutto ciò che conosci su quest'animale, vedi il coyote fare qualche altro passo, poi fermarsi nuovamente in attesa. Decidi di seguirlo: se le leggende sono vere, esso potrà forse guidarti verso l'obiettivo della tua ricerca.

Vai al **2**

45

Il Wendigo ti squadra attentamente, mentre vi muovete lentamente in circolo. Impugni il tuo tomahawk argentato. Vedi gli occhi del Wendigo spalancarsi ancor di più per la sorpresa. "Lo riconosci, vero?" dici, rivolto al mostro. Il Wendigo ringhia: "E così hai recuperato quel maledetto tomahawk... Ma ci vuole altro per battermi. Non basta avere quel taglierino. Io sono comunque il più forte dei due, non hai speranza". C'è del vero nelle sue parole: hai l'unica arma in grado di ferire mortalmente il Wendigo, ma devi comunque affrontare un temibile avversario: rivolgi una rapida preghiera al Grande Spirito affinché ti permette di prevalere. Un nuovo scatto del Wendigo, che a stento riesci a cogliere con lo sguardo, e ti ritrovi gli artigli del mostro stretti attorno alla gola. Il muso furibondo del Wendigo è a pochi centimetri dal tuo viso, mentre la sua presa attorno al tuo collo si stringe sempre di più...

Se il tuo animale totem è l'ORSO vai al **6**; altrimenti vai al **22**.

46

Non avendo alternative, sei costretto a cercare un luogo in cui ti sia possibile attraversare il ruscello. Hai passato altre due ore facendoti strada attraverso il sottobosco innevato prima di raggiungere un rudimentale ponticello, consistente in un paio di tronchi gettati sopra il ruscello. Dapprima non sei sicuro che possa reggere il tuo peso, ma riesci a superarlo indenne. Tuttavia, la lunga deviazione ti ha fatto sprecare energie preziose. Perdi 3 PUNTI VITA.

Dopo mezzogiorno, gli alberi si fanno più radi, fino a lasciare il posto ad una radura circolare. Stranamente, la neve non ha ricoperto la radura, e vedi che su di essa sono state poste delle pietre bianche, in una complessa figura di cerchi concentrici, che si sviluppano attorno a un piccolo mucchio di pietre. Se il tuo punteggio di CONOSCENZA è pari a 4 vai al **4**. Altrimenti, attraversi la radura e continua il tuo viaggio verso nord andando al **40**.

47

Con un urlo scagli la lancia con tutta la tua forza verso il Wendigo. Il colpo è preciso, e lo colpisci in pieno petto. La punta di metallo della lancia, però, si infrange come se avesse urtato una parete di granito. Davanti al tuo sguardo sorpreso il Wendigo si limita ad emettere una risata sommessa. Senza perdere secondi preziosi afferri il tomahawk e ti getti contro il mostro; un potente fendente mirato al suo collo ha l'unico effetto di fargli voltare la testa: l'urto, che avrebbe decapitato qualsiasi uomo, non ha lasciato la minima traccia. Il Wendigo afferra il tuo braccio e lo stritola, costringendoti a lasciare andare l'arma. "Non mi puoi ferire con i tuoi giocattoli" sussurra il mostro, il suo muso peloso a pochi centimetri dal tuo volto, l'alito che sa di carne rancida. "La tua caccia finisce qui". Per tua fortuna, il Wendigo ha almeno la pietà di spezzarti il collo prima di iniziare a divorare i tuoi intestini.

La tua avventura si conclude in modo tragico.

48

"Anche se diventassi un Wendigo non sarei mai malvagio come te!" esclami con veemenza. "Pazzo! La fame ti consumerà! Non potrai resisterle! Nessuno sfugge alla maledizione del Wendigo!" grida la bestia. "Sia come sia, una cosa è sicura: non divorerai più nessuno!" Ti avvicini con fare deciso al corpo del Wendigo, la lama alta nella mano. "Fermo" grida il mostro, la paura nella voce "Non far..." Il momento in cui l'ascia trafigge il cuore del mostro la voce si interrompe, ed il cadavere e la sua testa si trasformano in un mucchietto di cenere. Nello stesso istante, un dolore lancinante ti attraversa il corpo: senti le ossa allungarsi, i peli diventare irsuti, i denti trasformarsi in zanne, lo stomaco atrofizzarsi, e soprattutto crescere la fame, una fame che brucia la gola.

Le tue orecchie sono piene di un urlo straziante, inumano, finché ti rendi conto di essere tu stesso a gridare.

Non sai per quanto tempo resti raggomitolato su te stesso, tentando di contrastare il bruciore famelico che ti fa emettere ululati di dolore. Quando sei in grado di pensare nuovamente ti accorgi che la fame che ti attanagliava si è ridotta ad un languore insistente. Sei in grado di reggerti in piedi e la prima cosa che noti è la tua immensa forza fisica. Le tue gambe ora sono in grado di reggere entrambe perfettamente il tuo peso. Quando te ne rendi conto non puoi trattenerti dall'emettere un grugnito di gioia. Con i tuoi nuovi occhi la caverna ti pare illuminata a giorno; esci dalla grotta per dare uno sguardo alla luna e alle immense foreste sotto di te. Un lontanissimo ma inebriente odore di sangue ti raggiunge le nari, portato dal vento. Subito senti riaffiorare la fame che hai soppresso, e passi sbavando la lingua rossa sulle tue zanne. Usi tutta la tua forza di volontà per scacciare questa folle brama di sangue; devi tenere la tua fame sotto

controllo, se vuoi che il tuo sacrificio sia servito a qualcosa. Con l'aiuto del Grande Spirito e la tua forza di volontà preghi di essere in grado di resistere ad essa nelle eterne notti che ti attendono.

La tua mente vaga ripensando al fuoco caldo dei falò, al chiacchiericcio delle squaw, alle risate dei bambini. Anche se non sei mai stato veramente accettato dalla tribù, non puoi negare di avere passato dei momenti lieti fra la tua gente. Ora hai sacrificato tutto il tuo futuro per riuscire a fermare un terribile flagello. Alzi gli occhi alla pallida luna, e la tua voce gutturale sussurra al vento: "Possa la maledizione del Wendigo finire con me".

49

"Per uno storpio come me, quella che tu chiami maledizione potrebbe essere una rivincita!" Guardi con occhi bramosi l'enorme corpo possente del Wendigo, così forte, agile e veloce. Cosa si prova a non essere più l'anello debole della catena, ma anzi il più forte? Ora puoi scoprirlo. Ti avvicini con fare deciso al corpo del Wendigo, la lama alta nella mano. "Fermo" grida il mostro, la paura nella voce "Non far..." Il momento in cui l'ascia trafigge il cuore del mostro la voce si interrompe, ed il cadavere e la sua testa si trasformano in un mucchietto di cenere. Nello stesso istante, un dolore lancinante ti attraversa il corpo: senti le ossa allungarsi, i peli diventare irsuti, i denti trasformarsi in zanne, lo stomaco atrofizzarsi, e soprattutto crescere la fame, una fame che brucia la gola.

Le tue orecchie sono piene di un urlo straziante, inumano, finché ti rendi conto di essere tu stesso a gridare.

Non sai per quanto tempo resti raggomitolato su te stesso, tentando di contrastare il bruciore famelico che ti fa emettere ululati di dolore. Quando sei in grado di pensare nuovamente ti accorgi che la fame che ti attanagliava si è ridotta ad un languore insistente. Sei in grado di reggerti in

piedi e la prima cosa che noti è la tua immensa forza fisica. Le tue gambe ora sono in grado di reggere entrambe perfettamente il tuo peso. Quando te ne rendi conto non puoi trattenerti dall'emettere un grugnito di gioia. Con i tuoi nuovi occhi la caverna ti pare illuminata a giorno; esci dalla grotta per dare uno sguardo alla luna e alle immense foreste sotto di te.

Un lontanissimo ma inebriante odore di sangue ti raggiunge le narici: ti concentri per un attimo, e ti pare provenire dalla direzione in cui dovrebbe trovarsi il campo. Dunque il mostro non mentiva... La tua tribù sta veramente lottando per la vita contro gli uomini del Generale. "Chi è il più debole ora?" sussurri con voce gutturale. Ti lanci a quattro zampe giù per la montagna, coprendo il pendio innevato in pochi minuti. Attraversi poi di corsa la foresta, i tronchi degli alberi che sfrecciano indistinti ai tuoi lati: il tuo nuovo corpo macina chilometri interi in soli pochi minuti. Non hai tempo da perdere: hai molto sangue da versare stanotte. Ti compiaci immaginando l'espressione sorpresa sul volto del Generale mentre gli divorerai il cuore ancora pulsante, e di come chi un tempo ti disprezzava sarà costretto ad inchinarsi di fronte al più grande Cacciatore, se vorrà rimanere in vita. Un ululato bestiale ti esplode dal petto: l'intera foresta risuona delle tue grida. Non ti sei mai sentito così vivo.

50

"Hai ragione!" Esclami. "Il mio posto non è tra queste montagne, ma a casa dalla tribù! Anche se non mi hanno mai accettato, il mio compito è quello di lottare e morire con loro, se devo, non stare qui ad inseguire una chimera!". Mentre ti volti, intenzionato a lasciare la caverna, senti il Wendigo urlare dietro di te: "Pazzo! Dove credi di andare? Sei giunto fino a qui per quale motivo? Se te ne vai adesso non avrai più un'altra occasione come questa! Uccidimi, uccidimi ora se vuoi dimostrarti degno di tornare dalla tua

tribù! Sai bene che mi rigenererò e tornerò più forte di prima!"

Mentre esci dalla caverna ed inizi a scendere il pendio della montagna, la voce del Wendigo ti raggiunge portata sulle ali del vento: "Posso seguire dovunque il tuo odore! Ti troverò anche in capo al mondo! Ti darò per sempre la caccia, finché non ti avrò divorato! Ogni ombra della notte ti sembrerà la mia, scambierai ogni più piccolo rumore ti terrà sveglio!"

Mentre scendi lungo il terreno incidentato, la tua gamba sinistra cede ancora una volta e rotoli per diversi metri fra la neve. Quando finalmente riesci a fermarti e rialzarti sei coperto di lividi. Le parole del Wendigo sono più lontane e ormai indistinguibili. Ti raggiunge solo un selvaggio ululato. Continui a camminare senza guardarti indietro, mentre il gelido vento continua a soffiare impetuoso. Anche se non hai ucciso la bestia, non sei più lo stesso Attichitcuk che ha intrapreso questo viaggio. Hai capito che non hai nulla da invidiare ai più forti cacciatori della tribù. Hai compiuto un viaggio che molti di loro non avrebbero osato compiere, hai visto cose che loro non possono neppure immaginare. Mai più ti farai prendere in giro, da nessuno di loro: i cacciatori impareranno a rispettarti e le squaw ti ammireranno. Il tuo nuovo tomahawk sarà sufficiente a zittire chi non ti mostrerà il dovuto rispetto. Mentre cammini nella neve alta, ogni passo un'impresa, rivolgi una solenne preghiera al Grande Spirito: preghi che le parole del Wendigo non siano vere, ma solo l'ennesimo tentativo di deriderti ulteriormente. Hai davanti a te un lungo viaggio, in un ambiente ostile e senza alcun aiuto. Chissà quanti giorni ti ci vorranno per tornare al villaggio! Quando giungerai al campo, potresti scoprire che non hai più una tribù da cui farti finalmente accettare.

Ma questa è un'altra storia.

Questo racconto è una fanfiction senza alcuno scopo di lucro, basata sull'universo narrativo di Lupo Solitario, di Joe Dever, pertanto nessuna norma sul copyright è stata violata.

LA LACRIMA DI NYXATOR

Anima di Lupo



Molto indietro nel tempo...

Il tuo mondo è triste e avvolto nelle tenebre di una notte eterna.

Vivi su un pianeta buio e pericoloso dove la pioggia scende incessantemente e venti gelidi sferzano la superficie distruggendola. Hai perso il conto degli anni da cui non vedi il sole e ti senti spesso solo e angosciato.

Questo mondo, che un tempo hai amato come te stesso, si chiama Magnamund ed è la tua casa da 7000 anni!

Tu sei Nyxator, il grande dragone inviato sul Magnamund da Kai, il dio del sole, per tentare di sbilanciare il delicato equilibrio tra il Bene e il Male nel tuo pianeta ma hai fallito la tua missione e ora sei vecchio e stanco.

Il Magnamund è l'unico mondo non ancora schierato del tuo universo, chiamato Aon. Tutti gli altri pianeti sono stati assegnati al dominio di Naar, il dio del Male, o alla luce di Ishir, la dea del Bene.

Hai combattuto contro le tenebre per tutta la tua lunghissima vita senza mai arrendersi e c'è stato un momento in cui hai creduto di passare alla storia come l'ago della bilancia ma poi gli eventi hanno preso una piega ben diversa: hai visto la torre della sapienza di Cynx crollare fragorosamente al suolo quando i draghi marini di Naar distrussero la città; hai sofferto quando tutti i tuoi amici e fratelli sono morti tra fiamme e sofferenze seguendo un ineluttabile e amaro destino; ti si è spezzato il cuore quando il grande dragone Vaxagore uccise la tua compagna con l'inganno tipico dei figli di Naar, ma soprattutto eri a Naaros il giorno in cui Agarash il Dannato fu inviato su questo mondo dal Piano d'esistenza delle Tenebre. Questo campione del Male regna nella città-fortezza di Naaros, nel Magnamund meridionale, e ha creato un esercito di mostri deformi chiamati, in suo

onore, agarashi. Queste orrende creature vagano ovunque sul Magnamund e rappresentano la principale forza combattente delle legioni del Male.

La tua vita non è stata però solo tenebre e tormento. Hai ottenuto anche grandi vittorie che hanno permesso al Magnamund di rimanere in equilibrio e di non soccombere alla rovina ma per te ogni ferita, fisica ed emotiva, si è accumulata e durante l'Età della Notte Eterna il tuo essere ha ceduto e il tracollo che ti ha colpito ti ha tolto per sempre tre delle sei Caratteristiche che ti contraddistinguevano.

Mancano 4907 anni alla creazione della Pietra di Luna, l'evento focale dal quale parte il conteggio degli anni sul Magnamund, e da una settimana il tuo innato Sesto Senso Kai ti sta scombussolando insinuandoti nella mente oscuri pensieri. Qualche entità malvagia deve essere all'opera nei pressi del tuo rifugio attuale: le rovine della torre della sapienza, a Cynx.

Sei costantemente in fuga da Agarash il Dannato che ti dà la caccia e per sette mesi ti sei sentito al sicuro ma ora hai deciso: devi andartene.

Hai già scelto il luogo del tuo prossimo rifugio: la fortezza di Exintia.

Non la visiti da migliaia di anni quando la utilizzasti come roccaforte e quartier generale nella guerra dei draghi, il grande conflitto tra i draghi della tua comunità fedeli a Kai e i draghi marini di Naar. La guerra, che durò 1021 anni, finì con un'ecatombe da entrambe le parti. La città di Cynx fu completamente distrutta e la fortezza di Exintia cadde in rovina.

I due luoghi distano sette giorni di cammino o quattro di volo e credi di ricordare bene la via.

Dopo aver scelto le tre Caratteristiche che ti sono rimaste e aver letto la seguente scheda del grande dragone vai al p.**1**

per iniziare la tua avventura.

Scheda del grande dragone Nyxator

Nome: Nyxator

Età (stimata): hai almeno 7.843 anni ma la tua vita iniziale negli Oceani si perde nella notte dei tempi e non ci permette di sapere con certezza la tua età. Neppure tu la ricordi più dato che il tuo Sistema Nervoso Centrale si è danneggiato negli anni e la memoria ne ha risentito. Vivi in un mondo ostile non più sotto il tuo controllo, ti senti spesso solo e non parli mai.

Specie animale: sei probabilmente l'ultimo dragone presente sul Magnamund. Hai tre corna sul capo, una centrale e due laterali. Sei dotato di ali, coda bicuspide e pelle a scaglie. Hai cinque dita artigliate sulle quattro zampe e i tuoi occhi brillano di un intenso verde smeraldo.

Quando gli dei ti crearono sul Piano d'esistenza della Luce ti plasmarono la ruvida pelle in bianco, come segno di purezza estrema e candida saggezza. Il passare dei secoli ti ha reso biancastro e sciupato e la mancanza del sole ti ha tolto la brillantezza. Vai invece molto fiero del ciuffetto di barba verde che ti è cresciuto negli ultimi anni.

Resistenza (chiamata **Energia di Nyxator**): possiedi dieci punti di resistenza ai quali dovrà sottrarre le eventuali penalità specificate nel testo. Non dovrà servirti di matite, appunti elettronici o similari ma terrai tutto a mente. Se non sei in grado di farlo non sei degno di rappresentare il sapiente Nyxator. Se giungi a zero sei morto e l'avventura è finita.

Se non ricordi il punteggio con precisione durante la missione la tua mente è insufficiente per sopportare le fatiche del grande dragone e la tua avventura finisce.

Ovviamente sei troppo vecchio per sperare di recuperare punti di resistenza quindi scegli bene la strada da prendere e cerca di fare le scelte giuste riducendo così le penalità.

Combattività: esprime le tue doti tattiche, la capacità di offesa quando affronti un nemico e l'aggressività in battaglia. In questo momento buio della tua vita la tua combattività è molto bassa e tendi a evitare scontri e combattimenti. Sei in fuga perenne da anni e lo scopo della tua vita è diventato quello di procrastinare l'inevitabile morte e tenere al sicuro le sette Pietre della Sapienza.

Equipaggiamento: tu sei Nyxator, il grande dragone! Figuriamoci se hai bisogno di oggetti o similari. Possiedi già tutto ciò che ti serve per completare la missione, anche se attualmente sei nella fase senile della tua esistenza e dunque risulti fortemente penalizzato rispetto agli anni in cui eri giovane. Le Pietre della Sapienza rappresentano l'unico oggetto in tuo possesso e puoi trasportarle in una qualsiasi delle pieghe della tua pelle o in qualche incavo profondo tra le tue scaglie, oltre che con una zampa ovviamente.

Sesto Senso Kai: il tuo dio creatore Kai ti ha instillato nell'anima un sesto senso molto potente in grado di farti percepire pericoli imminenti. Ti permette di capire la vera natura di uno sconosciuto, o di un oggetto strano incontrato sul tuo cammino. Questa tua innata qualità non potrà mai essere persa perché è intimamente e direttamente collegata con il Piano d'esistenza della Luce.

Caratteristiche mentali:

1) Sapienza

E' la tua Caratteristica più nobile. Conosci i segreti dello spazio e del tempo; ti permette di comunicare con gli dei e con altri esseri viventi. Ti conferisce saggezza, cultura, bontà di cuore e intelligenza. E' il dono più prezioso che ti

ha fatto il dio Kai. La utilizzasti millenni fa per creare sette pietre uniche al mondo in cui riversasti la tua infinita saggezza.

2) Preveggenza

Sei il più potente animale veggente mai esistito su Magnamund. La dea Ishir in persona ti ha donato la capacità di prevedere il futuro con grande nitidezza. Tra le circonvoluzioni dei tuoi emisferi cerebrali Ishir ti ha posto una ghiandola altamente vascolarizzata che ti permette di leggere il futuro anche senza l'aiuto di oggetti o esseri viventi ma solo con la tua volontà. Inoltre puoi comunicare direttamente con Ishir e chiedere il suo aiuto se necessario.

3) Psiche

La celebre Psiche di Nyxator è conosciuta anche a Dazganon, la fortezza di Naar. Rappresenta il nucleo della tua energia mentale ed è costituita da una sezione difensiva e da una offensiva. L'onda d'urto creata da un tuo attacco potrebbe far crollare un palazzo ma non è solo potenza ciò che possiedi. La Psiche di Nyxator può influenzare altri esseri, spostare oggetti, creare illusioni, manipolare la materia e produrre barriere fisiche. L'hai utilizzata insieme alla Sapienza per tramandare la saggezza e la forza divina di Kai attraverso la creazione di sette pietre denominate Pietre della Sapienza.

Caratteristiche fisiche:

4) Forza

La potenza e l'energia di un drago non hanno eguali al mondo. Sei stato creato nel Piano d'esistenza della Luce, dove dimorano gli dei del Bene Kai e Ishir. Hai scelto tu di assumere la forma di un drago e gli dei, nella loro infinita saggezza, ti hanno accontentato. Hai tre corna, una sulla fronte e due laterali. La tua pelle bianca ti ricopre e protegge per tutta la tua lunghezza e i muscoli striati del tuo corpo

possono rigenerarsi se lacerati.

5) Fuoco

Quando sei stato creato nel Piano d'esistenza della Luce avevi cinque Caratteristiche. Gli dei non ritenevano opportuno donarti il fuoco, da sempre elemento di distruzione utilizzato dalla progenie di Naar ma giunto sul Magnamund lo chiedesti in cambio dei sacrifici effettuati per creare le Pietre della Sapienza. Facesti bene perché ti servì molto durante la successiva guerra dei dragoni.

6) Volo

Le tue possenti ali possono farti raggiungere velocità impensabili per qualsiasi altro essere su Magnamund. Nessuno ti ha mai battuto in velocità finché eri giovane e in forze. Ora però vivi in un'età difficile e tendi a volare raramente.

Ricorda che stai vivendo il crepuscolo della tua esistenza e non puoi sfruttare al massimo livello le tre Caratteristiche che possiedi.

La Saggezza Kai

Tu sei il primo guerriero Kai della storia.

Verrai ricordato per sempre nel Magnamund. La tua saggezza discende direttamente dal dio Kai e ti contraddistinguerà per l'eternità indipendentemente dall'esito di questa missione.

Sei alla fine del tuo percorso su questo pianeta cruciale e gli dei ti chiedono un'ultima prova di forza: salvare le Pietre della Sapienza dal nuovo campione di Naar, Agarash il Dannato. Sei consapevole che una nuova era di oscurità sta sorgendo e non è solo la tua vita che è al tramonto ma

un'intera epoca della storia del tuo pianeta. Il nuovo impero del Male istituito da Agarash è già sorto e si sta consolidando sempre più. Senza un diretto intervento divino la sua dittatura è destinata a sbilanciare definitivamente l'equilibrio del Magnamund verso Naar.

In quest'epoca di tenebra sei stato scelto per portare a termine il salvataggio delle Pietre della Sapienza. Sii fedele alla tua causa perché il tuo innato valore può porre rimedio agli squilibri che minacciano il tuo mondo.

Non dubitare delle tue decisioni né della tua forza perché dentro di te brucia una fiamma che può accendere le speranze delle anime pure in ogni tempo a venire.

Nyxator, il futuro del Magnamund dipende da te e dal successo della tua missione!

Sul tuo cammino veglano la forza e la saggezza degli dei del Bene, Kai e Ishir.

LA LACRIMA DI NYXATOR

1

Vieni svegliato all'improvviso dal crollo di un tetto nella parte meridionale della città.

Ogni giorno qualche edificio o parte di esso crolla al suolo rimbombando per decine di chilometri nell'assoluto silenzio che avvolge la spettrale città di Cynx. Colonne sfregiate e obelischi spezzati, un tempo punti di riferimento, si ergono ora nell'oscurità, come tanti silenziosi signori delle tenebre, proiettando cupi presagi e ombre minacciose.

Ciò che veramente terrorizza di questo posto è il silenzio opprimente che esprime meglio delle parole l'angoscioso verdetto che aleggia tra la polvere e le macerie: il Male ha vinto a Cynx.

Il tuo respiro provoca un rumore sordo mentre giaci su un fianco con le membra attorcigliate e le ali raccolte.

Sbatti le palpebre ripetutamente per togliere la sporcizia che si è depositata sulle tue ciglia cispose mentre dormivi e ti alzi srotolando la lunga coda e appoggiando tutto il peso sulla zampa anteriore destra ma una fitta lancinante di dolore ti blocca. Soffri di una forma d’artrite molto comune nei draghi della tua specie che tende ad acutizzarsi negli arti. Rimani immobile per dieci minuti in attesa che il dolore passi, poi lentamente ti sposti verso l’unica finestra esistente nella sala comune: la sola sezione rimasta intatta dell’antica torre della sapienza di Cynx. Scruti all’esterno con ancora addosso quella sensazione di disagio che ti accompagna da una settimana ma non noti nulla.

Vicino all’uscita della sala, sulla sinistra, un ammasso di detriti copre quasi totalmente un recipiente di marmo bianco di piccole dimensioni. Dentro ci sono le Pietre della Sapienza che naturalmente porterai con te.

Accanto alla finestra vedi un sacco di lino che puoi utilizzare al posto del pesante contenitore di marmo.

Se hai la Caratteristica della Sapienza e vuoi usarla vai al **44** altrimenti, dopo aver scelto con cosa trasporterai le preziose gemme, puoi iniziare il tuo viaggio attraverso la città imboccando il grande Viale dei Dragoni (vai al **17**) oppure, se non te la senti di esporti così apertamente, puoi scendere nel dedalo di tunnel sotterranei che si estende sotto Cynx per chilometri e chilometri (vai al **32**).

Comunque, se possiedi la Caratteristica del Volo e vuoi utilizzarla, puoi evitare entrambe le vie andando al **37**.

2

Avanzi cautamente avvolto da una fastidiosa umidità che ti penetra nelle ossa indolenzendotele prima di imbatterti in un lago sotterraneo di grandi dimensioni adagiato in una

spelonca così enorme che potresti attraversarla volando. Uno sgretolare di massi sulla sinistra attira la tua attenzione e copre per un attimo il ticchettio dell'acqua che echeggia ritmico e costante: la grotta è certamente tempestata di infiltrazioni.

Le acque scure sono davvero poco invitanti ma hai assolutamente bisogno di bere dopo la traversata infernale che hai dovuto affrontare e dunque ti avvicini alla sponda e immergi la lingua nodosa assaggiando l'acqua che risulta calda e dal forte sapore muschiato ma non velenosa.

Dopo esserti dissetato decidi cosa fare.

Se costeggi la sponda destra vai al **22**

Se costeggi la sponda sinistra vai al **39**

Se hai la Caratteristica del Volo e vuoi sfruttarla per attraversare la spelonca vai al **9**

3

Tu sei Nyxator, il potente dragone di Kai. Non ti fai certo intimidire da questi immondi esseri che vivono negli abissi della terra! Lanci un ruggito assordante come un vulcano in eruzione e ti scagli su di loro squartandoli con gli artigli e stritolandoli tra le zanne. La tua coda sibila nell'aria come una frusta e colpisce i loro corpi molli appiattendoli sulle pareti. Nel giro di pochi minuti hai annientato il nido e la tua pelle bianca è macchiata dell'icore verdastro dei ragni giganti.

Grazie alla Caratteristica della Forza le lacerazioni dei tuoi muscoli, provocate dai morsi dei ragni, iniziano a rimarginarsi, anche se non velocemente come un tempo. Comunque la lotta ha esatto il suo tributo: perdi un punto di Energia di Nyxator prima di proseguire nel dedalo.

Vai al **47**

4

Maledicendo Naar e la sua progenie sfoghi la tua rabbia contro Krakenrash incenerendolo con una fiammata purificatrice.

Hai sacrificato questo essere su un altare di fuoco nella speranza che la sua anima malvagia non finisca tra i dannati nella Pianura della Disperazione ma abbia una seconda opportunità in un'altra vita, in chissà quale tempo o spazio.

Stanco ma soddisfatto vai al **50**

5

Alzi e abbassi le ali ritmicamente fluttuando nell'aria e tradendo un'eleganza impensabile per un essere della tua stazza. Volteggi da una caverna all'altra con il pallido ventre rivolto verso oscuri abissi e inquietanti pozzi neri. Non incontri né pericoli né esseri viventi, tranne quelli creati dalla tua fervida immaginazione e dalla tua mente turbata da troppe orrende esperienze, fino alla grotta che si affaccia sull'uscita. Dormi qui al sicuro e la mattina seguente prosegui il viaggio verso la fortezza di Exintia.

Durante la giornata attraversi una zona desertica sopra la quale sta iniziando lentamente una tempesta. Il chiarore dei primi fulmini è così intenso da proiettare la tua ombra sulla sabbia sottostante. Sei in volo in queste condizioni da circa due ore quando la situazione precipita. La pioggia ti sferza pesantemente, hai la visuale completamente oscurata e non sai in che direzione stai andando: la furia del vento ti fa sbandare paurosamente e ti senti completamente in balia degli elementi.

Se decidi di atterrare nonostante non veda più nulla sotto di te vai al **43**

Se continui a volare facendo ricorso alle tue energie residue vai al **24**

continua

Se hai la Caratteristica della Preveggenza e vuoi farti aiutare da essa vai al **48**

6

Ansioso di rispedire quest'essere immondo nel regno di terrore dal quale proviene azzanni con tutta la tua forza la coda viscida e untuosa mozzandola di netto e facendo sgorgare un flusso di icore nero dal moncone dell'agarashi. Gli hai inflitto una ferita mortale e l'urlo acuto di disperazione e dolore emesso dalla creatura t'infastidisce i timpani. Accecato dall'ira che precede la morte Krakenrash si getta su di te con tutto il male che possiede nel suo freddo cuore.

Se hai tre punti o meno di Energia di Nyxator vai al **14**

Se hai quattro punti o più vai invece al **49**

7

Nonostante il tempo abbia inesorabilmente riscosso il suo tributo alla fortezza, tentando di trasformarla in un castello di morte e tenebra, Exintia rimane un luogo affascinante.

Numerosi archi rampanti svettano uno a fianco all'altro verso quello spazio lasciato vuoto dalle pareti crollate da tempo, rovinati e semidistrutti come tante dita mozzate, indicano ormai soltanto la via per la casa degli dei.

Dai cardini arrugginiti di alcuni ingressi penzolano enormi portali di quercia argentata, albero tenace e millenario, come se si ostinassero ancora a recitare il loro ruolo di difesa dalle empie forze del Male.

Molte torri di guardia sono miracolosamente in piedi e sugli architravi si possono notare i bassorilievi scolpiti con maestria, raffiguranti i momenti di vita negli oceani prima dell'esodo sulla terraferma.

Tutto è proporzionato a misura di drago e percorrendo le vie

d'ingresso molti bei ricordi ti giungono alla mente.

Senti un'emozione simile alla felicità quando entri nel grande cortile interno e rimani perciò sorpreso nel vedere un agarashi solitario che ha scelto Exintia come rifugio prima di te!

Egli è Krakenrash, un agarashi dalla forma di lucertola alata di un colore misto nero-verdastro. E' più piccolo di te e possiede una testa triangolare con cinque corna affilate come daghe e una coda lunga dotata di artigli prensili sulla punta. Ha fiutato il tuo odore grazie ai suoi sensibili recettori nasali e ti è venuto incontro per assalirti. Devi affrontarlo!

Se hai nascosto le Pietre della Sapienza nel sacco di lino vai al **16**

Altrimenti vai incontro al tuo destino al **12**

8

La potenza della Psiche di Nyxator rappresenta uno dei punti più alti della creazione divina del cosmo e Naar invidia da sempre il suo rivale Kai per come sia riuscito ad assemblare una tale meraviglia.

Le interconnessioni cerebrali del tuo encefalo sono un mistero insondabile e imperscrutabile ai più e i tuoi neuroni e astrociti sono fitti e intrecciati come liane nella giungla.

Ti sollevi sulle zampe posteriori e allarghi le ali concentrando la tua mente sull'essere terrorizzato e prossimo all'oblio che hai di fronte.

Gli artigli affondano nel terreno sotto il selciato del cortile come ancora sul fondale marino mentre dalla tua mente esce un flusso energetico che hai scelto a forma di drago. In pochi secondi Krakenrash non esiste più, polverizzato in miriadi di particelle corpuscolari.

L'utilizzo della tua Psiche in modo così intenso, considerate le tue condizioni fisiche e l'età avanzata, ti ha sfiancato: perdi sette punti di Energia di Nyxator.

Se sei ancora vivo puoi andare al **50**

Altrimenti ti accasci lentamente al suolo come un relitto depositato sulla spiaggia dalla mareggiata dopo la tempesta e posi il tuo enorme cranio a terra chiudendo gli occhi. L'ultimo pensiero va alla tua compagna, l'amore della tua vita. Poi inizi il viaggio verso il Piano d'esistenza della Luce lasciando sul selciato la tua vita mortale, oltre alle Pietre della Sapienza.

Forse t'interesserà sapere che a un anno circa di distanza i tuoi resti saranno trovati dal Gagadot, il Destriero di Agarash il Dannato, che li consegnerà al suo padrone insieme alle sacre Pietre.

Agarash, mentendo, si vanterà di aver ti ucciso e il suo dominio continuerà indisturbato.

La tua vita sul Magnamund finisce qui, a Exintia.

9

Credendo di essere solo e al sicuro ti alzi in volo e ti dirigi verso l'estremità opposta del lago sotterraneo, che vedi appena essendo molto lontana. Le acque scure sotto di te gorgogliano e rilasciano vapori acri che ti irritano gli occhi e ti rendono difficoltosa la traversata. Sei a circa metà percorso quando accade un evento inaspettato: dalla sottostante acqua melmosa esce un enorme dragone marino che si lancia su di te con velocità formidabile e ti azzanna le zampe posteriori trascinandoti in acqua. Inizia uno scontro mortale contro questo maestoso esemplare, unico superstite di una razza estinta da tempo. Lotti come puoi ma la sua mole, superiore alla tua, risulta decisiva e tu vieni trascinato verso il fondo del lago. Ti agiti convulsamente finché le sue fauci non si chiudono attorno al tuo collo tranciandoti lo sternocleidomastoideo e la giugulare: muori all'istante.

Purtroppo la tua missione finisce qui, in questo antro della paura.

10

Dopo due curve tortuose ti ritrovi davanti alla visione spettacolare e terribile delle segrete di Exintia. Enormi celle scavate nella pietra costeggiano i muri perimetrali della prima di cinque enormi grotte che costituiscono le vecchie prigioni.

La maggior parte delle celle furono appositamente studiate per imprigionare i dragoni marini di Naar che devastarono la superficie del Magnamund e perciò sono enormi. Lunghe catene di ferro giacciono ancora lungo la roccia come serpenti morti di fame e d'inedia. La distruzione è talmente profonda da far impallidire i Signori della Rovina Kunae!

Durante la salita noti numerosi ciuffetti di Vigorilla cresciuti attorno a diversi fori da dove zampilla dell'acqua.

Queste piccole bacche rosse riescono ugualmente a svilupparsi in questo luogo avaro di vita e di sole, robuste e tenaci come vivi pianeti di calore dispersi nel vuoto dell'universo.

Sai che queste bacche sono molto nutritive ma non ti fermi a rosicchiarle per pigrizia.

Le scale e i pianerottoli si sgretolano sotto le tue possenti zampe mentre balzando da un livello al successivo raggiungi la sommità ed entri nella fortezza vera e propria.

Vai al **7**

11

Ti sembra di aver dormito un'eternità quando apri gli occhi e osservi incredulo ciò che ti circonda. La grotta è scomparsa e la tua vista può spaziare su un enorme cratere

che circonda una città-fortezza che non conosci dove alti torrioni di vetro e platino si stagliano verso il cielo scuro e minaccioso.

Ti trovi su una piattaforma semicircolare che sporge da una delle tante torri luminose e osservi incredulo il paesaggio pensando “*sono morto finalmente*” quando da un’arcata alla tua sinistra escono due esseri strabilianti.

Un guerriero umanoide muscoloso con la testa completamente calva porta in braccio un essere umano dalla pelle verdastra grande come un bambino ma con un cranio oblunghi ed enorme.

I suoi occhi penetranti ti fissano mentre ti parla telestaticamente: “Benvenuto grande dragone!”

La sua voce nella tua testa è forte e decisa.

“Non sei morto. Sei nel Daziarn, un corridoio astrale tra i vari Piani d’esistenza. Sei qui perché *ho bisogno* che tu concluda la tua missione. L’essere che mi ha ridotto così non ha intaccato la mia infinita sapienza perciò so che un giorno molto lontano da oggi un guerriero potente verrà da me in cerca di risposte sulle Pietre della Sapienza e affinché ciò accada tu devi riuscire nella tua impresa. La mia unica possibilità di recuperare le antiche sembianze è legata a questo potente guerriero.”

Fatichi a seguire il ragionamento dello strano essere. “Prendi la via delle prigioni e segui il tuo istinto e tutto andrà bene”.

Ti senti vuoto e stanco mentre formuli pensieri mentali che dirigi verso la strana creatura: “*Chi sei?*” domandi telestaticamente “*Hai un nome? Come mi hai portato qui?*”.

Mentre il tuo interlocutore ti risponde noti una certa compassione nei suoi occhi. “Definirmi è impossibile da comprendere anche per una mente eccezionale come la tua ma un semplice nome l’ho ed è Sinay, anche se molti amano definirmi l’Osservatore di Yanis, la città splendente in cui ti trovi.”

Così dicendo alza l’esile braccio sinistro e compie un gesto circolare nell’aria “Anche se sono prigioniero di un tempo

che non ho scelto e di un corpo che non merito conosco molte vie Nyxator e non sei l'unico a ricevere le attenzioni di Kai”.

Inizi a sentirti assonnato e confuso e stai per chiudere gli occhi quando senti la voce tonante dell'Osservatore per l'ultima volta: “Tu hai vinto nel momento in cui hai scacciato la paura dalla tua anima...”.

Per svegliarti vai al **23**

12

Capisci subito che non puoi permetterti di lasciar fuggire il tuo nemico, egli avviserebbe altri agarashi ed Exintia non sarebbe più un luogo sicuro. Sei dunque di fronte ad uno scontro mortale!

Raccogli le forze e ti lanci a fauci spalancate sulla tua preda facendo la prima mossa ma l'isolamento non ha certo rallentato i riflessi di quest'essere spregevole che schiva il tuo morso letale e ti sferza violentemente il capo con la lunga coda. Ricevi uno schiaffo che ti tramortisce il cranio e nei pochi secondi di confusione che seguono Krakenrash ti morde due volte al torace.

Il dolore ti penetra nell'essere facendoti reagire con rabbia: tu sei Nyxator! Il guerriero di Kai! Emetti un ruggito terrificante che immobilizza il tuo avversario e sbatti pesantemente la possente coda sul terreno facendo tremare il suolo talmente tanto che Krakenrash viene sollevato da terra di qualche centimetro. Puoi colpire con le tue zanne in due punti: la coda viscida o il lungo collo.

Se azzanni Krakenrash alla coda vai al **6**

Se invece lo mordi al collo vai al **36**

13

Afferri tra la mascella e la mandibola il corpo molle di Krakenrash e stringi fino a spezzarlo in due. Rivoli d'icore nero ti scivolano addosso macchiandoti la pelle biancastra come fosse un virus in espansione ma nessun contagio mortale potrà intaccarti questa volta perché hai vinto la tua battaglia potente Nyxator!

Vai al **50**

14

L'epica lotta mortale tra Nyxator e Krakenrash non sarà ricordata nei secoli e se ne perderà la memoria perché nessuno ha assistito all'abbraccio fatale di questi potenti esseri del passato.

Krakenrash è ferito mortalmente ma tu sei troppo debole per resistere alla sua furia assassina.

Entrambi perirete in questa stretta letale sul selciato del cortile interno di Exintia mentre un'aria gelida porterà lontano calore e ricordi disperdendoli nel nulla del tempo.

Forse t'interesserà sapere che a un anno circa di distanza i tuoi resti saranno trovati dal Gagadot, il Destriero di Agarash il Dannato, che li consegnerà al suo padrone insieme alle Pietre della Sapienza.

Agarash, mentendo, si vanterà di averti ucciso e il suo dominio continuerà indisturbato.

Il tuo corpo mortale sarà conservato nei millenni dalle forze del Male a imperitura memoria finché, 3192 anni dopo la creazione della Pietra di Luna, il Signore delle Tenebre Vashna, per festeggiare la sua incoronazione ad Arcisignore delle Tenebre deciderà di scuoarti e con la tua pelle e il tuo cranio rivestirà la porta meridionale della città-fortezza di Kaag, nel Regno delle Tenebre.

La tua vita mortale termina qui, sul freddo selciato del cortile interno di Exintia.

15

L'istinto t'induce ad attaccare il terribile nemico, anche fosse una crociata dedita alla morte, ma la tua sapienza infinita discende dal dio Kai in persona e non ti deluderà mai. Ragioni freddamente e giungi alla conclusione che non puoi battere Vaxagore perché non è di questo mondo mortale ma trae energia direttamente dal suo dominio di fuoco nel Piano d'esistenza delle Tenebre. Egli è stato inviato da una settimana sul Magnamund con il solo scopo di ucciderti e possiede energie fisiche e mentali notevolmente superiori alle tue. Il tuo sarebbe un sacrificio inutile quindi devi fuggire in fretta!

Giri il possente corpo a sinistra e affondi profonde zampate nel fango facendo tremare il terreno. Nella frenesia fracassi con la spalla un balcone decorato che stava in equilibrio precario da millenni. Appena vedi un pozzo distendi le ali e balzi con il muso in avanti spingendo sulle forti zampe posteriori ma Vaxagore ha già scatenato la sua fiamma bluastra devastatrice e vieni ustionato sulla coda e su gran parte del tuo lato destro: perdi due punti di Energia di Nyxator prima di calarti nel dedalo sotterraneo di Cynx.

Per sapere dove ti porta la tua via vai al **20**

16

Krakenrash distende il lungo collo squamoso puntando il tuo lato destro con la testa triangolare ma mentre alzi la zampa e l'ala per difenderti dai suoi denti piccoli ma affilati egli srotola velocissimo la coda viscida e ti sfila il sacco di lino contenente le Pietre della Sapienza utilizzando gli artigli prensili che possiede sulla parte finale. Tutto ciò accade così

istantaneamente che l'unica cosa che percepisci è la lentezza delle tue membra. Hai davanti un nemico astuto e abbastanza intelligente da individuare la potente aura benigna delle Pietre della Sapienza. Cali pesantemente le zampe anteriori sul tuo avversario e i tuoi artigli penetrano nel torace morbido facendogli sgorgare un fiotto d'icore nero. Krakenrash emette un urlo raccapricciante mentre striscia lontano da te lasciando sul selciato una scia nera e fumante. Poi apre le ali diafane e spicca il volo fuggendo da te e da Exintia.

Hai completamente fallito la tua missione. Krakenrash ti ha sottratto le Pietre della Sapienza e le sta portando da Agarash in persona, il quale sarà informato del tuo nuovo rifugio! Ti senti mancare le forze quando ti metti in cammino in cerca di un nuovo asilo e ti assale la terribile sensazione che la fine del grande Nyxator sia imminente.

La tua avventura finisce mestamente qui.

17

La camminata spavalda di un tempo è un lontano ricordo. Le ampie falcate che i tuoi compagni t'invidiavano hanno lasciato il posto a un andamento lento e a tratti claudicante che non ti permette una completa agilità dei movimenti.

I tuoi muscoli, avendo perso tonicità, sono abbastanza flaccidi ed è più che altro grazie alla tua mole imponente che incuti ancora un certo timore. Giri continuamente la testa a destra e a sinistra proiettando lo sguardo verso le rovine di una città un tempo maestosa di cui sei stato signore per secoli. Sotto una pioggerellina fitta e insistente osservi gli edifici ancora in piedi lungo il Viale dei Dragoni: sono rarissimi e solo quando giungi nel quartiere sacro osservi qualche vecchio tempio parzialmente intatto che ti permette di ammirare quell'antica arte raffinata ormai persa per

sempre.

Hai quasi raggiunto il famoso tempio di Kai, settanta metri avanti sulla destra.

Se hai la Caratteristica della Preveggenza vai subito al **45**
Altrimenti continua il tuo cammino andando al **30**

18

Ti concentri e indirizzi il tuo flusso psichico su ogni singolo ragno che ti ubbidisce e rimane immobile respirando lentamente. Riesci a vedere ogni singolo encefalo e noti una macchiolina nera in espansione: è il male di Naar che ha conquistato la mente di questi esseri che una volta erano originari di Magnamund, né buoni né malvagi, ma ora si stanno trasformando in creature delle tenebre attraverso un filo diretto con Naar.

Rattristato da questa scoperta cadi in una profonda depressione e ti senti solo e sconfitto. Pensi che la tua vita sia stata inutile e che il Male alla fine trionferà e non ci sarà un'alba per i discepoli di Kai. Sei emotivamente distrutto e perdi due punti di Energia di Nyxator prima di proseguire il tuo cammino nel dedalo.

Vai al **2**

19

Dopo qualche giorno di assoluto riposo decidi di tentare di scrutare il futuro usando la tua Caratteristica della Preveggenza.

Ti servi della ritrovata energia giovanile per concentrare e caricare al massimo la ghiandola di Ishir e aiutato dalle eccezionali Pietre della Sapienza inizi il rituale.

I colori delle sacre Pietre prendono vita e si trasformano in

immagini nitide nella tua mente: inizialmente vedi un giovane essere umano mai visto prima correre in una foresta verde da cui si alza del fumo. Anche se palesemente spaventato il giovane emana quella determinazione necessaria per andare incontro al proprio destino anche quando quest'ultimo ha le vesti di un nemico insormontabile. Poi i colori si rimescolano a formare lo stesso essere, cresciuto e più robusto, intento a camminare in una cripta buia. Percepisci in lui un coraggio e una forza d'animo simili ai tuoi e ne sei orgoglioso come fosse una tua creatura. Le immagini scorrono via veloci e fai molta fatica a rimanere concentrato. Per un attimo percepisci un'ombra scura di morte che ti soffia sul viso e ti senti di nuovo triste.

L'ultima immagine che vedi prima di crollare per la stanchezza e addormentarti è sempre l'essere solitario, in età più avanzata, che in piedi sulla torre più alta di un monastero tra gli alberi sta sorridendo. Al suo fianco c'è un guerriero più giovane dal volto sereno, vestito di verde. Sembra che i due guerrieri ti guardino e senti rispetto, comprensione e tanto affetto.

Sei commosso e per la prima volta dopo millenni ti scende una lacrima che ti riga la guancia. Poi ti addormenti e ti godi il meritato riposo.

20

Segui il tortuoso tunnel per una settimana mangiando muffe e credendo di andare nella direzione giusta ma alla fine ti rendi conto di non sapere che strada hai preso. Ti senti improvvisamente vecchio e rincitrullito. In passato hai guidato innumerevoli spedizioni sotterranee per ripulire il dedalo dai ragni giganti che infestavano caverne e cunicoli ma ora ti sei perso.

Depresso e demotivato entri in una nuova caverna molto larga dotata di tre uscite oltre a quella da cui sei entrato.

Avverti subito una presenza inquietante, molto potente e malvagia. Davanti ai tuoi occhi si materializza dal nulla una nebbia scura e densa che in pochi attimi ricopre l'intera parete ovest della grotta. Il tuo innato Sesto Senso Kai ti avverte che sei alla presenza di una manifestazione di Naar, il dio delle Tenebre e della Disperazione. Per un attimo tutte le tue difese crollano, perdi il controllo della vescica e una paura agghiacciante ti afferra il cuore ma poi ti concentri e raccogli le forze per affrontare la terribile realtà. Poi Naar, il dio del Male, ti parla: "Ti conosco Nyxator, e so chi sei meglio di te stesso. Sei un futile tentativo di portare la luce di Ishir su questo mondo". La voce è cupa, irosa e profonda, come se arrivasse da un altro Piano d'esistenza.

"Ingenuo fossile vivente...in tutti questi anni non hai capito la legge fondamentale del mondo: il Male trionfa sempre, indipendentemente da ogni scelta o condizione e l'unica cosa veramente saggia che avresti dovuto fare era il tradimento! Potevi passare nelle mie schiere quando te lo proposi. Ora un nuovo tempo è giunto ed io ti distruggerò, essere insignificante!".

Striature rosso sangue screziano la nera superficie nebbiosa e tu devi concentrarti per non impazzire.

"Noi dei dovremmo starcene fuori dai giochi di questo mondo ma rispettare le regole è una prerogativa del Bene, non certo del Male. Comunque non volendo sentire le lagnanze di quella sgualdrina di Ishir ti proporrò una via d'uscita: una delle tre arcate che vedi in questa grotta conduce fuori dal dedalo e alla tua salvezza ma per sapere qual è dovrai risolvere il mio quesito. Ascolta attentamente grande dragone che ti reputi così saggio e fai la tua scelta!". Non ti sei ancora mosso dalla tua posizione iniziale quando Naar inizia a raccontarti la sua storia.

Per ascoltare il racconto di Naar vai al **34**

21

Purtroppo ti accorgi immediatamente di aver commesso un errore mortale. Le uova di ragno gigante sono altamente infiammabili e non volendo hai creato una fornace ardente! Tra i fumi e le fiamme vai incontro a una fine atroce ma forse ti consolerà sapere che questo nido era l'ultimo dell'intero dedalo. Finalmente hai estirpato questa piaga dalla tua terra, anche se il prezzo da pagare è stato molto alto: la tua vita.

Il viaggio con le Pietre della Sapienza finisce tragicamente qui, nel nido dei ragni giganti.

22

Guardando dove posì le zampe avanzi con le ali raccolte lungo la sponda rovinata ma larga abbastanza da permetterti di passare. Millenni or sono vivevi nelle acque degli oceani con i tuoi compagni, poi Naar, il dio del Male e del Tormento, inviò i suoi draghi marini a combattervi. Erano animali malvagi, agenti spietati e bucanieri sanguinari e non si dettero per vinti nemmeno quando tu e la tua stirpe vi trasferiste sulla terraferma, dove fondaste Cynx, la città più grande mai esistita su Magnamund.

Il tuo Sesto Senso Kai ti rende inquieto e vigile e perciò sei preparato quando da un'apertura scura sulla destra escono all'improvviso due agarashi orribili. Hanno entrambi le sembianze di un toro e, camminando su due zampe, trasportano ciascuno una cassa piena di resti putridi e sanguinolenti non più riconoscibili. Rimangono esterrefatti nel vederti e totalmente impreparati al tuo attacco. Mentre li stritoli tra le zanne con ferocia dallo stesso anfratto da cui sono usciti compare un terzo agarashi armato di una lunga lancia che rapidamente ti trafigge sul fianco destro aprendoti uno squarcio profondo: perdi quattro punti di Energia di

Nyxator. Accecato dal dolore e dalla rabbia lasci partire un colpo mortale con la tua coda scaraventando l'agarashi nelle acque melmose del lago.

Scosso e ferito prosegui lungo la sponda fino all'estremità opposta da dove riprendi il cammino dell'ultimo tratto del dedalo.

Vai al **47**

23

Ti svegli di soprassalto con addosso una certa ansia. Il cuore ti pulsa esageratamente e ti fa male la testa. Ti metti subito in cammino per non pensare e tentare di scacciare dolori e solitudine. Mai avresti pensato di soffrire di solitudine, proprio tu, il potente Nyxator, adorato e rispettato come un eroe da ogni essere, ma la vecchiaia ti ha portato questo dono non richiesto.

Dopo un'ora giungi a un bivio che ricordi bene: è la diramazione che porta alle vecchie prigioni di Exintia. Il dedalo ti ha portato fino ai sotterranei dell'antica fortezza. Sull'altro lato dell'antro in cui ti trovi parte invece il tunnel per le sale di deposito delle merci.

Se prendi per le sale di deposito vai al **40**

Se invece vuoi seguire la via delle vecchie prigioni vai al **10**

24

Ti concentri e non smetti di battere forte le ali cercando nella pioggia qualsiasi visuale. Dopo poco la tua tenacia è premiata perché sotto di te intravedi uno spiazzo a circa trenta metri di distanza. Scendi e ti adagi in un angolo abbastanza riparato. Sai di essere arrivato nel piazzale antistante al portale nord di Exintia.

Dormi come puoi in attesa che la tempesta si plachi. Poi, il

mattino, inizi l'esplorazione della fortezza.

Vai al **7**

25

Ti rendi subito conto di aver fatto la scelta sbagliata avendo imboccato il sentiero del lupo perché improvvisamente sotto le tue zampe non senti più il terreno: stai precipitando nel vuoto di un Cancello dell'Ombra! Un portale dimensionale di collegamento tra i vari Piani d'esistenza!

Il tuo viaggio termina nella Pianura della Disperazione dove sei condannato a trascorrere il resto dell'eternità assieme alla massa ululante di spiriti tormentati.

La tua missione termina tragicamente qui, sul Piano d'esistenza delle Tenebre.

26

Con un'agilità che credevi perduta effettui una torsione del tronco verso destra bilanciandoti con la tua lunga coda e contemporaneamente azzanni il collo della prima coccatrice-agarashi che ti trovi davanti. Hai ancora quasi tutti i denti anche se giallastri e smussati e la pressione che eserciti è tale che stacchi la testa del volatile senza lasciargli il tempo di lanciare neanche uno starnazzo. Non ti fermi a guardare il corpo tozzo della coccatrice-agarashi fracassarsi al suolo perché hai subito addosso le sue compagne. Combatti furiosamente e le uccidi tutte riportando una brutta contusione all'occhio destro, la perdita di due denti e numerosi graffi e tagli: non hai più l'età per queste cose!

Lo scontro ti sottrae due punti di Energia di Nyxator.

Libero dalle temibili coccatrici-agarashi ti fermi a riposare appollaiandoti su un costone sporgente. Osservi con

disgusto il fianco insanguinato della montagna e poi ti metti a smantellare con gli artigli gli spuntoni di granito per allargare il foro.

Per sapere cosa ti aspetta nel ventre della grande montagna vai al **5**

27

Ti rendi subito conto di aver fatto la scelta sbagliata perché improvvisamente sotto le tue zampe non senti più il terreno: stai precipitando nel vuoto di un Cancello dell'Ombra, un portale dimensionale di collegamento tra i vari Piani d'esistenza.

Il tuo viaggio termina dinanzi alla tetra città-fortezza di Naaros!

Alte torri nere tagliano letteralmente il cielo con le loro guglie affilate e dagli squarci creati fuoriesce lava nera che si riversa sulla fortezza distruggendola e donandole un aspetto ancora più terrificante. Tutto intorno a te una landa desolata di polvere e cenere, fuochi incandescenti che escono nell'aria soffocante e pochi alberi morti osservano i fulmini squarciare il cielo e istigare il loro padrone a continuare la violenza sulla terra fino alla fine del mondo.

L'ultima cosa che vedi prima di morire è Agarash il Dannato che in sella al suo destriero, il Gagadot, ti punta contro l'Artiglio di Naar, un'asta contorta dotata di numerosi forellini nei quali sono state inserite le Pietre della Dannazione, forgiate da Agarash in persona in contrapposizione alle tue Pietre della Sapienza.

Dall'Artiglio di Naar si sprigiona un potere immenso che ti disintegra consegnandoti alla storia.

La tua vita mortale finisce terribilmente qui, davanti ai

portali di Naaros.

28

L'intensità con la quale i tuoi occhi verde smeraldo fissano la stretta apertura nera è tale che non ti rendi conto di ciò che accade attorno a te. Ti lanci al massimo della velocità piegando le poderose ali solo all'ultimo istante: tu sei Nyxator! E niente ti può fermare! Distruggi gli spuntoni sulla destra ruggendo forte e facendo ricorso alla tua forza immensa per allargare l'apertura. Frammenti enormi e schegge di granito volano nell'aria infilzando la coccatrice agarashi più vicina al varco. Ti senti potente e invincibile e i tuoi muscoli sono saldi come la pietra. Subito oltre l'entrata il tunnel si allarga e ti permette di volare via indisturbato. Le lacerazioni che hai riportato sulla tua muscolatura striata iniziano a rimarginarsi rapidamente e sbuffando dalle froge volteggi spostando l'aria umida dell'interno della montagna.

Per proseguire vai al **5**

29

Accecato dalla rabbia per il ricordo di come Vaxagore uccise la tua compagna secoli fa ti lanci sul suo lunghissimo collo con le fauci spalancate ma sei troppo lento. Egli schiva i tuoi denti ormai non molto affilati e ti azzanna il cranio cercando di maciullartelo senza pietà. Ti salvi grazie ad una violenta frustata con la tua possente coda che manda il tuo avversario a schiantarsi contro una gigantesca colonna di marmo. Alzandoti sulle zampe posteriori per sferrare un colpo micidiale con gli artigli della zampa destra scopri troppo l'addome alla veloce risposta di Vaxagore che ti taglia la fascia muscolare provocandoti un forte dolore e facendoti perdere molto sangue: sotrai quattro punti di Energia di Nyxator.

Ti senti debole e stanco. Non potrai mai vincere questo scontro, anche se la Caratteristica della Forza rimarginerà le tue ferite.

Per evitare che la tua missione finisca tragicamente qui, nel Viale dei Dragoni di Cynx, fuggi dalla lotta gettandoti a capofitto nel primo grande pozzo di collegamento che trovi.

Scopri dove stai fuggendo andando al **20**

30

Un forte boato riempie l'aria: è il tempio di Kai che esplode! Davanti ai tuoi occhi si materializza un enorme dragone color bronzo di dimensioni simili alle tue ma senza ali: lo riconosci immediatamente, è Vaxagore, il comandante supremo dei dragoni di Naar. Capisci che è lui la fonte del disagio che hai percepito nella scorsa settimana, ti ha teso un'imboscata e ora ti blocca la strada!

Se hai la Caratteristica della Sapienza e vuoi usufruirne vai al **15**

Se hai la Caratteristica della Forza e vuoi affrontare il grande dragone bronzeo vai al **29**

Se hai la Psiche di Nyxator e vuoi usarla vai al **41**

Se hai la Caratteristica del Fuoco e vuoi usarla contro il Vaxagore vai al **33**

Altrimenti puoi fuggire velocemente *solo* se hai la Caratteristica del Volo andando al **42**

31

Un dolore profondo e devastante ti sale dalla zampa destra quando fracassi gli spuntoni di granito per allargare la fessura. La tua artrite è una patologia dolorosa e devi concentrarti per non svenire. Perdi quattro punti di Energia di Nyxator ma sei dentro la montagna e sei riuscito a fuggire

dalle temibili coccatrici-agarashi.

Per proseguire il tuo volo vai al **5**

32

Cynx possiede 103 grandi pozzi di collegamento tra la superficie e il dedalo sotterraneo. Furono costruiti sotto la tua direzione ancor prima degli edifici perché, nella tua infinita saggezza, avevi previsto la necessità di un rifugio sicuro. Purtroppo la tua lungimiranza non salvò la città dalla distruzione totale.

Saluti senza pena il cielo plumbeo sopra di te e ti avvii tra le macerie in cerca di un cammino ancora agibile.

Il tuo fisico ti ha tradito da tempo e non puoi più farci affidamento. Solo nell'intimo del tuo cuore puoi trovare ancora la forza per vedere l'aspetto entusiasmante e solare della vita. Anche se non rimpiangi le scelte fatte sai bene che immane sofferenza può essere vivere sul Magnamund e a volte gli dei del Bene e della Consolazione sembrano molto lontani quando invece avresti bisogno di un abbraccio per scacciare la solitudine.

Sotto una pioggia sottile raggiungi la tua meta e ti cali nel cammino ad ali spiegate e con i muscoli rigidi e pronti all'impatto con il terreno. Giunto alla base del pozzo inizi il tragitto che ti occuperà una settimana durante la quale non bevi e mangi solo le muffe commestibili attaccate ai muri.

Al termine dei sette giorni arrivi in un antro buio di cui non hai memoria e dal quale partono due corridoi da sotto due imponenti arcate, una alla tua destra e una alla tua sinistra. Osservi con attenzione e noti un leggero bagliore giallastro sotto l'arcata destra mentre percepisci un'aria umida e fetida arrivare dall'arcata sinistra.

Vuoi andare a destra? Avanza al **38**
Preferisci la sinistra? Cammina al **2**

33

Affondi i dieci artigli delle zampe anteriori nel terreno fangoso e gonfi il torace possente emettendo una vampata che incenerirebbe una foresta ma hai davanti Vaxagore, il signore di un regno di fuoco e zolfo! Egli raccoglie la tua fiammata in un bozzolo di energia e te la rimanda contro aggiungendovi la sua famosa fiamma bluastra devastatrice: vieni incenerito lentamente e insieme al bianco candido della tua pelle vanno in fumo anche le speranze di tramandare la sapienza di Kai.

La tua missione finisce qui, tra le fiamme del Vaxagore.

34

“Sul Piano d’esistenza dove regno con perfetta ingiustizia e terrore esiste Tzor, il Guardiano della Pianura della Disperazione, Custode delle anime malvagie.”. La voce cessa per qualche secondo e la nube nera che rappresenta Naar sembra espandersi verso il soffitto e tu non riesci a staccare gli occhi da essa. Poi riprende a parlare dicendo: “E’ un essere eccezionale e bellissimo, creato da me all’alba del mondo quando tu non eri nemmeno nei pensieri di Ishir. Egli si vanta di limitare l’accesso a Dazganon a chiunque non desideri e grazie ai numerosi occhi che gli ho forgiato ci riesce veramente!” Una cupa parodia di risata esce dall’informe mostruosità. “Possiede una frusta lunga e terribile che le anime della Pianura della Disperazione conoscono bene perché la assaggiano continuamente... ma se lo meritano!” urla Naar “sono esseri inutili e vergognosi: dovevano conquistare per me numerosi pianeti ma hanno fallito. E non avranno mai più pace.”

Ora l'ombra è meno indistinta e ti sembra di vedere due sottili fessure più chiare pulsare ritmicamente. "Si narra tra i corridoi della mia fortezza di Dazganon di una leggenda antica. Non si sa quanto ci sia di vero, ma sembra che in passato solo un essere sia riuscito a eludere la sorveglianza di Tzor sfruttando le proprie capacità. C'è chi dice sia un lupo, chi una civetta, chi un drago. Tu chi diresti?". Improvvisamente senti una leggerezza nell'anima, come se ti avessero tolto un macigno dal torace. Naar non è più qui. Sei nuovamente solo e l'apertura dalla quale sei entrato nella grotta è scomparsa. Sopra le tre arcate sono tracciate nella pietra le immagini dei tre animali. Non puoi servirti delle tue Caratteristiche perché Naar le ha neutralizzate tutte. Hai solo il tuo Sesto Senso Kai che ti può aiutare a superare questa difficile prova. Ora devi fare la tua scelta e passare sotto l'arcata corrispondente.

Se scegli il lupo vai al **25**
Se scegli la civetta vai al **46**
Se scegli il drago vai al **27**

35

Reagisci alla minaccia dei ragni giganti attaccandoli con la massima ferocia. Abbassi con decisione la zampa artigliata destra su un corpo molle che non oppone resistenza ed esplode macchiando il terreno di fluidi verdastrì. Contemporaneamente apri l'ala sinistra e con il dorso della zampa scagli contro la parete un ragno appeso a un filamento che scende dalla volta della caverna.

In pochi minuti li distruggi tutti, non senza riportare ferite: sottrai tre punti di Energia di Nyxator.

Continua il tuo cammino nel dedalo di Cynx andando al **47**

36

Il collo degli agarashi-lucertola come Krakenrash è protetto da un cilindro cartilagineo molto resistente e i tuoi denti si scontrano con esso senza riuscire a frantumarlo completamente. Ti ritrai e osservi la ferita comunque mortale che gli hai inflitto. Le tue zanne hanno lasciato un profondo squarcio irregolare su Krakenrash che, terrorizzato, spicca il volo immediatamente perdendo abbondanti quantità d'icore nero.

Hai fallito la tua missione perché Krakenrash informerà immediatamente Agarash il Dannato il quale ti sguinzaglierà dietro il suo intero esercito di agarashi.

E' vero che Krakenrash potrebbe morire dissanguato da qualche parte ma non puoi certo rischiare.

Hai ancora le Pietre della Sapienza ma non sarai mai più al sicuro a Exintia e ci metterai mesi per far perdere nuovamente le tue tracce. Se ci riuscirai.

La tua avventura termina qui.

37

Volare non ti è mai piaciuto molto. Forse perché agli albori del Magnamund dimoravi negli oceani con i tuoi compagni o forse perché ti senti già abbastanza solo a terra e fai volentieri a meno di isolarti nel cielo vuoto sopra di te.

Le tue ali negli ultimi secoli sono diventate un fastidio più che un vantaggio: ti ostacolano nei movimenti e ti pesano negli spostamenti. In pratica ti fanno percepire meglio la tua età avanzata. Scruti verso l'alto e distendi le tue estremità con noiosa lentezza ma con la solita eleganza dei bei tempi andati; le articolazioni scricchiolano mentre inizi il ritmico movimento oscillante che ti solleva dalla bruna terra di Cynx.

L'aria umida ti soffia sul viso refoli d'incertezza sulla via che hai scelto. Forse era meglio recarsi a Zaaryx, la città in rovina dove ti rifugiasti in passato con i tuoi compagni e non a Exintia, pensi tristemente. Ma ormai hai deciso e davanti a te hai come minimo quattro giorni di viaggio e chissà se tornerai un giorno a Cynx. Pregando Ishir di proteggerti continui a volare osservando sotto di te la città distrutta. Ma tale vista non ti rattrista, anzi, ti conforta perché ti porta alla mente quale risultato nefasto consegue la scelta del Male. Come tutti, hai avuto una sola vita a disposizione e l'hai utilizzata per difendere e ampliare il Bene nel tuo mondo. Seguire questo sentiero ha comportato sacrifici e scelte dolorose ma dentro di te sei felice e sei certo che Kai ti ricompenserà nella prossima vita dopo la morte.

Dopo quattro giorni di volo in cui ti sei fermato solo per dormire e mangiare ti si presenta davanti un muro di nebbia spesso come la roccia. Continui ad avanzare sbattendo le ali con forza finché non esci dal banco e all'improvviso vedi con orrore che una muraglia di roccia granitica occupa l'intero spazio aereo davanti a te. Solo una fessura irregolare con spuntoni affilati di roccia sulla tua destra offre un passaggio entrando nel cuore della montagna ma sei troppo grosso e non ci passi! Stai per rallentare e decidere se fermarti e atterrare quando un nuovo pericolo esce allo scoperto: un gruppo di coccatrici-agarashi ti sta puntando dopo averti pedinato nella nebbia. Sono quattro esemplari affamati come non mai se rischiano di attaccare un drago della tua mole. Sono magre, dotate di becchi dentati e zampe artigliate e hanno perso molte penne per la malnutrizione ma nei loro occhi rossi leggi una furia mortale.

Se ti fermi a combattere vai al **26** ma sai cosa rischi, sei in volo e hai poco spazio di manovra avendo il muro a meno di cinquanta metri.

Se hai la Caratteristica della Forza e vuoi tentare di fuggire

attraverso la stretta fessura nella muraglia vai al **28**

Se non hai la Caratteristica della Forza ma vuoi tentare ugualmente di sfondare gli spuntoni e inoltrarti nella montagna vai al **31**

38

Il tunnel è piacevolmente caldo e ben illuminato da piccole sfere membranose attaccate alle fessure nelle pareti. Ti avvicini per osservare meglio e capisci che sono uova di ragno gigante, un animale pericoloso e difficile da debellare. Quando governavi Cynx durante l'Età dei Dragoni hai tentato più volte di estirpare questa piaga, ricordi che la tua compagna era un'ottima cacciatrice di ragni giganti e insieme avete ripulito più volte il dedalo.

Più avanti entri nella tana vera e propria e le uova sono dappertutto. Cerchi di passare inosservato ma con la coda urti inavvertitamente una sezione pericolante che crolla fragorosamente facendo arrivare in pochi attimi numerosi ragni giganti: sei circondato e devi agire in fretta.

Se possiedi la Caratteristica del Fuoco e vuoi incenerirli vai al **21**

Se hai la Psiche di Nyxator e vuoi usarla vai al **18**

Se hai la Caratteristica della Forza e vuoi usarla per attaccarli vai al **3**

Se non possiedi queste Caratteristiche o non vuoi servirtene vai al **35**

39

La sponda sinistra del lago sotterraneo è pessima. Detriti e massi sono sparsi ovunque a testimoniare la costante attività sismica che caratterizza questo posto dimenticato da Kai.

Lo stretto sentiero tortuoso è la perfetta metafora della tua vita: con tenacia sei rimasto sul difficile sentiero del Bene

mentre il mondo intorno a te andava in frantumi.

Sei quasi arrivato allo slargo finale quando la parete rocciosa ha un cedimento e ti crolla addosso: perdi due punti di Energia di Nyxator prima di uscire da questa inquietante spelonca.

Vai a **47**

40

Cautamente, zampata dopo zampata, arrivi al portale d'ingresso delle sale di deposito di Exintia, così chiamate per le enormi quantità di materiale depositato nei secoli in questi antri scavati nella roccia dai draghi della tua comunità.

Ora è tutto in rovina ma numerosi pilastri in pietra sorreggono ancora l'intera fortezza di Exintia perché le sale di deposito sono state scavate nelle profondità della roccaforte.

Oscillando paurosamente t'inoltri in questo magazzino scrutando nell'oscurità. Il tuo respiro pesante veleggia rauco e cupo per le sale buie come il tormentoso lamento del mare in burrasca. Tu e la tua comunità è in questo luogo che avete sostenuto l'assalto dei draghi marini di Naar. Avevate bisogno di armi e nutrimento per resistere all'assedio che avete dovuto subire.

Avanzando in questa distruzione ti tornano alla mente le battaglie della tua esistenza e se c'è una lezione che hai dedotto dalla tua vita in prima linea è che la paura è la spada che Naar utilizza per attaccare mentre l'egoismo è lo scudo con cui si difende, la debolezza con la quale si nutre per sopravvivere.

Perso nei tuoi pensieri e stanco per la mancanza di zuccheri nel sangue, perdi le forze per un attimo e le zampe di destra ti cedono facendoti oscillare verso il pilastro accanto a te che

nemmeno avevi notato. Purtroppo la colonna non regge il tuo peso e si frantuma come un veliero sugli scogli durante una tempesta.

Un'intera sezione della sala di deposito ti crolla addosso seppellendoti!

Rimani interrato per diverse ore prima di riuscire a liberarti e perdi quattro punti di Energia di Nyxator, poi prosegui ed esci all'esterno avviandoti per le strade di questa millenaria fortezza.

Vai al **7**

41

In pochi secondi la ghiandola di Ishir è carica e puoi indirizzare un potente fascio di energia psichica verso il tuo avversario. Miri al primo bersaglio che vedi, i suoi occhi neri come un Cancello dell'Ombra, e con gioia lo vedi soffrire e piegare il lungo collo. L'effetto del tuo attacco è devastante e Vaxagore impiegherà millenni a riprendersi dalla profonda ferita che gli hai inflitto. Approfitti del momentaneo vantaggio per fuggire tra le macerie sulla sinistra del Viale dei Dragoni e ti tuffi, distendendo le ali, nel primo grande pozzo che incontri entrando nel dedalo sotterraneo di Cynx.

Vai al **38**

42

Capisci saggiamente che la situazione è disperata e ti alzi subito in volo ma non abbastanza velocemente da evitare che la fiamma bluastra devastatrice del Vaxagore ti ferisca: perdi due punti di Energia di Nyxator.

L'aria umida ti soffia sul viso refoli d'incertezza, ti è dispiaciuto andartene perché volevi vendicare la tua

compagna uccisa dal Vaxagore millenni fa. Speri che un giorno qualche anima buona punisca questo essere malvagio per tutto il male che ha fatto. Davanti a te hai come minimo quattro giorni di viaggio e chissà se tornerai un giorno a Cynx. Pregando Ishir di proteggerti continui a volare osservando sotto di te la città distrutta. Ma tale vista non ti rattrista, anzi, ti conforta perché ti porta alla mente quale risultato nefasto consegue la scelta del Male. Come tutti, hai avuto una sola vita a disposizione e l'hai utilizzata per difendere e ampliare il Bene nel tuo mondo. Seguire questo sentiero ha comportato sacrifici e scelte dolorose ma dentro di te sei felice e sei certo che Kai ti ricompenserà nella tua prossima vita dopo la morte.

Dopo quattro giorni di volo in cui ti sei fermato solo per dormire e mangiare ti si presenta davanti un muro di nebbia spesso come la roccia. Continui ad avanzare sbattendo le ali con forza finché non esci dal banco e all'improvviso vedi con orrore che una muraglia di roccia granitica occupa l'intero spazio aereo davanti a te. Solo una fessura irregolare con spuntoni affilati di roccia sulla tua destra offre un passaggio entrando nel cuore della montagna ma sei troppo grosso e non ci passi! Stai per rallentare e decidere se fermarti e atterrare quando un nuovo pericolo esce allo scoperto: quattro coccatrici-agarashi ti stanno puntando dopo averti pedinato nella nebbia. Sono esemplari affamati come non mai se rischiano di attaccare un drago della tua mole. Sono magre, dotate di becchi dentati e zampe artigliate e hanno perso molte penne per la malnutrizione ma nei loro occhi rossi leggi una furia mortale.

Se ti fermi a combattere vai al **26** ma sai cosa rischi, sei in volo e hai poco spazio di manovra avendo il muro a meno di cinquanta metri.

continua

Se hai la Caratteristica della Forza e vuoi tentare di fuggire attraverso la stretta fessura nella muraglia vai al **28**

Se non hai la Caratteristica della Forza ma vuoi tentare ugualmente di sfondare gli spuntoni e inoltrarti nella montagna vai al **31**

43

Hai fatto la scelta sbagliata perché non sei più sopra il deserto ma stai volando sopra le rocce affilate che circondano la fortezza di Exintia. Uno spuntone seghettato ti trapassa l'ala destra da parte a parte (perdi tre punti di Energia di Nyxator) e ti fa precipitare al suolo. Non potrai più servirti della Caratteristica del Volo in questa missione ma sei comunque arrivato a destinazione. Sei caduto infatti nel piazzale antistante la porta d'ingresso nord di Exintia mentre intorno a te infuria la tempesta e la visibilità è nulla. Dormi come puoi fino al mattino successivo quando inizi l'esplorazione della fortezza.

Vai al **7**

44

La tua infinita cultura ti permette di scegliere il recipiente di marmo bianco per il trasporto delle Pietre della Sapienza. Esso è infatti completamente rivestito internamente da korlinium, un minerale in grado di schermare la potente energia delle pietre tenendole così occultate da sguardi indiscreti. Inoltre, nonostante l'età avanzata, per un drago della tua stazza un piccolo contenitore di marmo non è certo un fardello da trasportare!

Torna all'**1** e inizia la tua storia.

45

Sei in grave pericolo! Un essere spaventoso emana un'aura malvagia enorme da dietro il tempio di Kai, devi fuggire immediatamente! Affretti il passo facendo schizzare il fango delle pozzanghere e t'inoltri tra gli edifici sulla tua sinistra finché non ti trovi davanti a uno dei 103 grandi pozzi di collegamento di Cynx.

Mentre scendi nel dedalo sotterraneo attraverso l'enorme camino del pozzo ti rendi conto che l'aura malvagia che hai percepito è la stessa che ti ha tenuto vigile e preoccupato per tutta la settimana.

Per vedere dove conduce la tua strada vai al **20**

46

La tua intelligenza e il tuo Sesto Senso Kai ti spingono giustamente a oltrepassare l'arcata con la civetta, che rappresenta saggezza e sapienza. La leggenda narra che essa riuscì a eludere la sorveglianza di Tzor studiando i suoi passi, i suoi movimenti e la direzione dello sguardo di ogni singolo occhio. Volò sopra la Pianura della Disperazione esattamente nel momento più opportuno ed entrò a Dazganon, dove fu poi corrotta dal Male. Essa riuscì dove la potenza del drago e l'astuzia del lupo fallirono.

Se non possiedi la Psiche di Nyxator non hai potuto erigere una barriera mentale per proteggerti durante la presenza di Naar quindi sotrai quattro punti di Energia di Nyxator per la fatica e la sofferenza che hai dovuto sopportare.

Vai al **47**

47

Man mano che avanzi nell'oscurità percepisci un calo della temperatura e una leggera brezza gelida ti avverte che l'uscita, e dunque la tua meta, è vicina.

Le escrescenze fungine che ti hanno nutrito durante la difficile traversata nel dedalo sono scomparse ormai da tempo e nel silenzio del tunnel il tuo stomaco brontola come un tuono che rimbomba nella notte.

Hai le zampe rigide per l'accumulo di acido lattico nei muscoli e la stanchezza ti opprime come un mantello di granito. Pieghi le zampe, avvolgi la coda in spire e ti metti a giacere su un fianco. Allunghi il possente collo dolorante sul terreno rigido e abbassi le palpebre con tale enfasi che ti sembra di calare una cortina di tenebra sul mondo decretando la fine di tutte le cose.

Poi ti addormenti sbuffando leggermente e cadi in un sonno profondo.

Se possiedi la Caratteristica della Sapienza *e* della Preveggenza vai all'**11**

Se non possiedi *entrambe* queste Caratteristiche continua a dormire andando al **23**



48

Sei in una situazione difficile. Ti concentri come puoi e cerchi di attivare il microcircolo cerebrale della ghiandola di Ishir per chiedere aiuto alla dea. Dopo qualche attimo avverti un calore innaturale diffondersi in tutto il corpo, una luce accecante ti costringe a chiudere gli occhi e la tempesta intorno a te scompare. Anche se stai continuando a volare in mezzo alla tormenta a te sembra di essere sospeso in un luogo mistico, come se fossi prigioniero del tempo che stai vivendo.

“Figlio mio ascolta la voce che ti guiderà alla salvezza”. Non la vedi ma senti che è lei, la bella Ishir. “Non sentirti fallito! Hai dedicato la tua esistenza al Bene e verrai ricompensato dopo le tue fatiche. Devi proteggere le Pietre della Sapienza in questo tempo difficile. Un’alba d’oscurità è già sorta ma altri verranno a continuare la tua opera quindi allontana la paura e fidati di me. Il mondo muterà forma numerose volte sotto una moltitudine di stelle e innumerevoli esseri senzienti percepiscono emozioni in movimento verso nuove conquiste e porteranno il vessillo di Kai di generazione in generazione. Da te cominciano i ricordi, Nyxator, e tu non sarai dimenticato. Per la tua anima invece, una volta libera dai vincoli carnali ci sarà pace e ogni tua domanda avrà una risposta sul Piano d’esistenza della Luce.”.

La voce di Ishir cessa e in un attimo tutto svanisce: sei di nuovo nella tempesta!

Ti concentri e non smetti di battere forte le ali cercando nella pioggia qualsiasi visuale. Dopo poco la tua tenacia è premiata perché sotto di te intravedi uno spiazzo a circa trenta metri di distanza. Scendi e ti adagi in un angolo abbastanza riparato. Sai di essere arrivato nel piazzale antistante al portale nord di Exintia.

Dormi come puoi in attesa che la tempesta si plachi. Poi, il mattino, inizi l’esplorazione della fortezza.

Vai al **7**

49

Respingi con la tua enorme ala l'attacco prevedibile e scoordinato di Krakenrash che finisce sul selciato bagnato sempre più esanguie.

Un vento gelido scende in picchiata dal cielo coperto di nuvole cariche di pioggia mentre ti sollevi sulle zampe posteriori e ti prepari al colpo finale.

Se hai la Caratteristica del Fuoco e vuoi utilizzarla contro Krakenrash vai al **4**

Se invece hai la Psiche di Nyxator e vuoi usarla vai all'**8**

Se ti mancano entrambe le Caratteristiche o non vuoi usarle per finire il tuo nemico vai al **13**



50

Hai trionfato su un grande nemico e trovato un ottimo rifugio per chissà quanto tempo, ma soprattutto potrai continuare a proteggere le Pietre della Sapienza! Sei così entusiasta che per diversi giorni ti senti ringiovanito e rinvigorito.

Preghi Kai e Ishir per l'aiuto che ti hanno dato nella vita e in questa missione. Senti che la loro è stata una presenza costante sul tuo cammino.

Se hai la Caratteristica della Preveggenza vai al **19** altrimenti congratulazioni potente dragone! La tua missione finisce trionfalmente qui.

VITA DA CANI

Rocker



In Vita da Cani, il protagonista sei tu: accompagnerai il personaggio di questo libro a scegliere la sua strada nell'avventura che lo vedrà protagonista! In altre parole, questo è quello che voi esseri umani definireste “Librogame”.

Cosa intendo con “voi umani”, dici?

Ehm... sì, hai ragione, dimenticavo di specificare che il personaggio che accompagnerai in gesta gloriose altri non è che uno dei più valorosi esemplari della razza più libera e simpatica di questo pianeta: un cane randagio!

Da millenni i canidi accompagnano gli esseri umani stando al loro fianco; ma una parte irriducibile di indomiti tra di loro ancora oggi sceglie la libertà mantenendosi ai margini delle città degli uomini e vivendo secondo le regole del proprio Branco.

Anche se non sentirai nessuno zoologo parlarne, questi fieri clan si percepiscono molto diversamente dalla parte di popolazione canina che ha rinunciato (ai loro occhi) vigliaccamente alla propria indipendenza per vivere quasi simbioticamente con gli esseri umani, spesso per niente più che un tetto e della brodaglia calda ogni giorno.

E per solerti cure veterinarie.

E per una toelettatura rinfrescante.

E per deliziosi croccantini, ossi, coccole e collari antizzecche...

Insomma, questi poveri cani non sanno che si perdono, a non vivere liberi e puri come voi fieri randagi!

Ehm... ok.

Come prima cosa, immagina quali caratteristiche rendono il randagio che vivrà quest'avventura così speciale; il tuo “Pedigree” è composto da cinque classi di abilità.

Per ogni classe di abilità puoi scegliere un'abilità speciale tra le due disponibili e annotarla nella scheda qui sotto.

Scegli con cura, le tue scelte saranno cruciali nel portarti alla disfatta o all'essere un eroe a quattro zampe!

P E D I G R E E

TAGLIA	
SOPRAVVIVENZA	
GIOCOLERIA	
DOTI CANINE	
EMPATIA UMANA	

TAGLIA

Semplicemente, indica la grandezza del cane. Puoi scegliere tra “*Topocane*” (evidentemente minuscolo) e “*Cerbero*” (praticamente un cavallo).

SOPRAVVIVENZA

Quale tratto ti garantisce qualche possibilità di sopravvivenza in più? Si tratta della tua “*Randagiosità*” (ovvero la capacità di trovare cibo praticamente ovunque) o del tuo essere un “*Cane Fantasia*” (dotato di inusitate doti di mimetismo)? Scegli con cura.

GIOCOLERIA

Come tutti i canidi, anche tu sei un gran giocherellone! Potresti ad esempio aver passato molte ore ad azzannare cose per aria, sviluppando eccezionali doti di salto in alto (allora scegli “*Freesbee*”), oppure aver passato il tuo tempo ad immergerti nelle pozze d’acqua (sviluppando così la

capacità di nuotare in “*Apnea*”, caratteristica molto rara in un cane!).

DOTI CANINE

In quale aspetto primeggi tra gli altri cani? Il tuo latrare taglia le notti estive tenendo sveglia la città? Scegli “*Ululato*”.

Riesci a seguire piste odorose sfuggenti persino agli altri quattrozampe? Scegli “*Fiuto*”.

EMPATIA UMANA

Sebbene tu sia un randagio, la conoscenza degli esseri umani potrebbe esserti utile. Hai imparato l’arte antica di elemosinare cibo ispirando pensieri compassionevoli nei bipedi? Allora sei un maestro di “*Occhi Da Triglia*”. Hai approfondito il linguaggio degli uomini ben aldilà degli ovvi pappa-cuccia-bravocane? Allora hai sviluppato quella che viene detta “*Affinità Umana*”.

Non appena hai scelto le tue cinque Abilità Speciali segnandole nel Pedigree, inizia la tua avventura al paragrafo uno.

Buon viaggio!

1

A qualche chilometro dalla grande città, in radure contornate da boschi, lontane dalle strade degli uomini, si scaldano al sole della primavera le terre del tuo Branco. Qui, a pochi passi da un antico canale, vive una nascosta enclave di cani selvaggi e liberi, della quale tu fai fieramente parte.

Oggi te ne stai solo su una collinetta, all’ombra di una quercia, solennemente intento a sgranocchiare un osso appena dissotterrato. Non sai ancora di avere un appuntamento col destino, destino che nella fattispecie si presenta nelle sembianze di Stella, una simpatica cagnolina tua compagna di scorribande.

"Ecco l'audace Bracco Solitario, buono solo a masticare ossi!", ti latra avvicinandosi e sogghignando.

"Senti Stella Bianca", questo è il completo nome del Branco di Stella, "se sei venuta a rompere ti rotolo nel fango finché non dovranno cambiarti nome!", rispondi sorridendo di rimando.

"Bravo, prenditela con la tua unica amica", risponde lei, "e pensare che ero venuta ad avvertirti di una certa barboncina che vuole unirsi a noi... che ti venisse il cimurro!".

Stella si volta e corre verso la Zona del Branco fintamente offesa prima che tu riesca a pensare ad un commento pungente, così non ti resta che seguirla... anche perché hai sempre avuto un debole per le barboncine!

Appena arrivati alla radura, vedi la barboncina... è proprio il tuo tipo, spaesata e nuova alle regole del Branco, viene chiaramente dalla Città, ha un pelo fantastico e due dolcissimi occhi... "Stai sbavando, idiota!", la capacità di interrompere fastidiosamente i tuoi pensieri di Stella è unica. "E comunque, come al solito sei arrivato tardi!"

Per tutti le museruole, Stella ha ragione. Quell'antipatico di Zanna Rotta le sta già ronzando intorno. Senza esitare ti metti in mezzo a lui e alla barboncina: "Signorina, non date retta a questo rozzo campagnolo e lasciate che sia io a farvi da guida, una cagnolina del vostro livello deve accompagnarsi ai suoi pari".

La cagnetta ti lancia uno sguardo sorpreso, con una punta di interesse...

"Rozzo campagnolo? Detto da uno che si lava solo quando piove... ", ribatte Zanna.

"E tu saresti...?" ti chiede lei in un modo lievemente languido, ignorando il tuo rivale.

"Piacere, io sono Bracco Solitario", "Mi chiamano Barbie", risponde avvicinandosi.

Zanna, escluso dal vostro piccolo flirt, si intromette rivolgendosi direttamente a te "Cosa credi di fare, novellino?".

"Spostati pulcioso, e torna a giocare, ti conviene... ", dici tra i denti rizzando il pelo.

Zanna ti fissa e attacca a ringhiare, tu sfoderi i denti e sostieni il suo sguardo. Barbie si allontana impaurita da voi che iniziate a sfidarvi girando in tondo lentamente, finché dopo un paio di finte partite all'attacco e cominciate a lottare.

Se hai l'abilità "Cerbero", vai al **25**, altrimenti vai al **30**.

2

Grazie alla tua esperienza, ti butti naso a terra e segui l'inconfondibile odore dell'Uomo, un misto di benzina, cheeseburger e mozziconi di sigaretta.

Presto, con Stella che ti segue, imbocchi un lungo cunicolo, più largo degli altri, che si dirige verso la Città.

Giungete ad una biforcazione. Sulla destra si apre un largo corridoio dal quale proviene molta acqua, probabilmente è uno scolmatoio dei tombini della Città. Il passaggio a sinistra invece è in salita, quindi presumibilmente punta verso la superficie.

Vai a destra (**4**) o a sinistra (**40**)?

3

Grazie alla tua mole, lo scontro non è impari: inoltre compensi la forza del tuo avversario con una prontezza di riflessi che lui di certo non ha.

Nonostante questo il combattimento si protrae più di quanto avevi previsto. Mentre cominci a cedere Stella azzanna i quarti posteriori del molosso, che abbassa la guardia latrando di dolore: è la sua fine, tu approfitti del momento e gli azzanni la gola, scoperta.

Mentre il tuo avversario soccombe al suolo, tu ansimante e con le fauci lorde di sangue ti volti verso Stella per ringraziarla. Purtroppo lei è a terra, con una profonda ferita su un fianco.

Vai al **44**.

4

Il cunicolo si apre in un vasto ambiente. Ai lati due gallerie portano chissà dove, mentre davanti a voi una profonda pozza d'acqua è interrotta da una gigantesca grata. Più oltre una scala porta in superficie.

"Guarda, sul fondo la grata è rotta", nota Stella. "Ce la fai a passare dall'altra parte?".

Se hai "Apnea" trattieni il fiato e tuffati al **39**, altrimenti vai al **47**.

5

Ti intrufoli nel Canile e ti trovi di fronte varie file di gabbie, con un vasto assortimento di esemplari canini variamente denutriti e sporchi.

Mentre ti aggiri cauto tra questi uggiolanti reclusi, alla vana ricerca di Barbie, senti un bisbiglio da una delle gabbie: "Psst! Ehi Bracco, sono io! Che diavolo ci fai qui?"

Si tratta di Manto Grigio, un vecchissimo cane che data la sua età è stato catturato nell'ultimo raid degli accalappiacani nelle Terre del Branco.

Parlando con lui scopri che la barboncina è stata comprata da una famigliola della zona.

"Andrò a cercarla, poi tornerò a liberarti, Manto!"

"Non essere stupido, Bracco! Io ormai attendo la fine, voi siete giovani... vai da lei e non tornare in questo postaccio per le ossa stanche e inutili di un vecchio!".

Ti accommiati ed esci dal Canile da dove sei entrato.
Dove sarà la nuova casa di Barbie? A tratti percepisci la sua traccia olfattiva, ma è molto debole.

Se hai "Fiuto" vai al **12**, altrimenti al **15**.

6

Rimani fermo in ascolto, mentre la vibrazione cresce. Improvvisamente il rumore diventa assordante. Spaventato ti volti e ti trovi a fissare come impetrato un treno merci lanciato nella tua direzione. Il macchinista suona la sirena e tu scarti di lato, ma purtroppo una frazione di secondo troppo tardi.

Vieni straziato dal treno e la tua avventura finisce qui.

7

La tua ottima padronanza del linguaggio umano ti consente di capire almeno in parte il soliloquio del Custode. Sebbene inframmezzate da singhiozzi e impastate dall'alcool, riconosci alcune frasi. "Dannata topaia... solo come un cane... anzi peggio... ", il custode si versa una dose generosa di pessimo vino, beve, rutta sonoramente e riprende "... la barboncina... lei sì che ci ha guadagnato... nuovi padroni... casa sulla collina... ".

Improvvisamente ti è tutto chiaro: Barbie ha trovato dei nuovi padroni, ed è andata a stare con loro nella casa sulla collina dietro al Canile!

Colmo di speranza e di trepidazione, ti precipiti dalla tua bella.

Corri svelto al **42**.

8

Mentre osservi la casa, vedi Barbie scappare fuori dalla porta inseguita da due bambini.

Vedendoti urla "Aiutami Bracco!".

Rapido tagli la strada ai due mocciosi e rizzi il pelo ringhiando e scoprendo i denti.

I bimbi scappano in casa urlanti e spaventati e tu e Barbie vi allontanate rapidamente dalla Casa.

"Non sai quante me ne hanno fatte passare quei piccoli indemoniati... ", ti dice mentre vi dirigete all'esterno della Città.

"Per fortuna sono riuscito a trovarti", dici, "ora raggiungiamo le Terre del Branco, lì saremo al sicuro".

La cagnetta ti si avvicina con gli occhi colmi di ammirazione "Hai fatto tutto questo per me... "

Vi strusciate lentamente annusandovi e scoprendo il legame che vi terrà uniti per sempre.

FINE

Questo solo è uno dei possibili finali, rigioca l'avventura scegliendo altre strade e abilità, e scopri gli altri!

9

Nella parte destra del Canile si trovano dei bidoni per l'immondizia. Cercando dietro a questi maleodoranti contenitori noti che la rete del cancelletto dal quale esce il custode per riempire i bidoni è malconcia e strappata. In un punto è sollevata da terra, con un minimo sforzo potresti infilarti all'interno del muro di cinta, raggiungendo le gabbie.

Se entri da questo passaggio, vai al **5**.

Se vuoi controllare il muro a sinistra, vai al **21**.

10

Mentre segui le rotaie scopri un mondo inatteso. Nonostante attraversino la città, sono costellate delle tracce di vari animali. Mentre tra i fiori stentorei che crescono sulla scarpata ferroviaria annusi alcuni odori molto interessanti, senti una vibrazione attraverso le rotaie. Sembra un temporale, ma il cielo è sereno.

Corri a nasconderti nei cespugli, spaventato (**32**), o rimani in mezzo alle rotaie per scoprire la causa di tutto ciò (**6**)?

11

Sei di fronte al temutissimo Canile, luogo di sofferenza dove ogni randagio teme di concludere i propri giorni. Il tetto cancello è chiuso, ma dall'interno senti provenire latrati e uggiolii. Preghi sommessamente per i tuoi simili che hanno la sventura di essere in questo luogo... e perché tu non debba aggiungerti alla loro mesta schiera. Un brivido ti percorre pensando alla barboncina "Barbie, sto venendo a salvarti!" ti dici.

Escludendo l'entrata principale hai due possibilità.

Cerchi a destra (**9**) o a sinistra (**21**)?

12

Purtroppo la traccia olfattiva di Barbie è molto tenue e presto la perdi, sommersa dall'odore di pneumatici, gasolio e gomme da masticare.

In preda allo sconforto, realizzi che la tua ricerca è giunta ad un vicolo cieco.

Disperato e frustrato dagli eventi, alzi la testa alla luna e ululi tutto il tuo dolore.

Se hai "Ululato" vai al **29**, altrimenti al **15**.

13

"Presto Stella! Per di qua!" urli lanciandoti nello stretto passaggio tra le carcasse.

Stella ti segue fulminea, mentre all'enorme cane nero non rimane che guardarvi fuggire abbaiano furioso.

"Che grosso idiota!" esclami ghignando verso Stella mentre uscite dal passaggio.

La tua compagnia risponde con un uggolio: purtroppo attraversando le lamiere si è procurata una brutta ferita ad un fianco.

Vai al **44**.

14

Il tuo Ululato lanciato a pieni polmoni fa girare di scatto il cagnone, che inizia a ringhiare sbavando e saltando verso il terrapieno dove ti trovi.

Pochi istanti prima che si issi sulla cengia, dai una spallata alla pila di pneumatici seppellendolo sotto di essi. Dal cumulo che si forma provengono flebili guaiti di dolore.

Purtroppo non sono gli unici lamenti: Stella è stata colpita di rimbalzo da uno degli pneumatici e perde sangue da una ferita.

Raggiungila al **44** e soccorrila.

15

Avendo ormai perso la barboncina ed essendo rimasto solo, ti aggiri per la grande Città. Cerchi tracce e indizi dagli altri cani, ma sono malfidenti e schivi verso di te: la vita nei

vicoli è dura ed insegnà a farsi i fatti propri. Ormai non te la senti di tornare al Branco e ti arrendi a girovagare per le strade. Presto arriva la fame, ma questo è un luogo di automobili e cemento, dove non puoi trovare cibo facilmente come nelle Terre del Branco.

Se hai "Occhi da Triglia" vai al **24**, altrimenti al **34**.

16

Raggiungi la cima della rampa e ti volti verso Stella, bloccata più in basso.

"Purtroppo dobbiamo separarci, Bracco", ti dice. "Buona fortuna, ci rivediamo al Branco!" le rispondi uscendo alla luce.

Noti subito di essere vicino al centro della Città. Davanti a te ci sono le rotaie della ferrovia.

Baldanzoso ti metti a seguirle, sapendo che ti condurranno al Canile.

Continua al **10**.

17

Presto è chiaro che state girando a vuoto. Stella all'ennesimo vicolo cieco ti abbandona, tornando sui vostri passi. "Se ci tieni così tanto a quella dannata barboncina fai pure, io non ci tengo a crepare qui!", dice.

Rimani solo e presto scende la notte. Nella semioscurità dei cunicoli inizia a fare freddo e il tuo stomaco brontola dolorosamente per la fame.

Se hai l'abilità "Randagismo" vai al **36**, altrimenti al **35**.

18

Mentre riprendete fiato noti che tre diramazioni partono dalla stanza in cui siete.

"Guarda Stella, a destra il pavimento è in salita; non mi sembra la direzione giusta, ma dovremmo comunque raggiungere la superficie".

"Vero. Da sinistra arriva dell'acqua pulita, forse porta ai tombini della Città".

"La direzione giusta però mi sembra quella del cunicolo centrale!".

Un bel dilemma.

Segui il cunicolo a destra (**40**), a sinistra (**4**), o mantieni la direzione centrale (**17**)?

19

Lo sfasciacarrozze è stato per anni un ottimo luogo di gioco per voi cani del Branco.

Un sacco di carcasse di automobili e lavatrici tra cui scorrazzare liberamente. Da qualche anno è però diventato una zona pericolosa: il nuovo padrone ha dalla sua un'enorme e feroce cane da pastore che attacca ogni altro cane invada il suo territorio.

Se vuoi chiedere a Stella dei cunicoli, vai al **23**, se vuoi rischiare lo scontro e vai allo sfasciacarrozze, vai al **45**.

20

Non visto e non sentito, aggiri le cataste di auto arrivando alle spalle del cane guardiano.

Rimani nell'ombra e sincronizzi i tuoi movimenti coi piccoli rumori che ti circondano.

Giunto sul fondo del piazzale, sali su un terrapieno: l'enorme cane è sotto di te, girato di spalle e davanti a te c'è una pila di pneumatici in bilico. Basterebbe una piccola spinta per sommergere il tuo rivale.

Stai per farlo, quando il molosso si alza di scatto, rizzando il pelo e attaccando a ringhiare: ha scorto Stella, che ora si trova tremante a pochi metri da lui!

Se hai "Ululato" vai al **14**, altrimenti al **49**.

21

Nella parte sinistra del Canile si trova la casa del Custode. Una pila di casse di legno porta alla sua finestra, dalla quale proviene luce ed un forte odore di vino di pessima qualità.

Se ti arrampichi sulla pila vai al **37**, se vuoi curiosare la parte destra della cinta del Canile, vai al **9**.

22

Con un balzo raggiungi la cima della catasta di metallo, mentre Stella ti guarda; con un cenno ti fa segno di andare. Dopo anni di caccia insieme, capisci al volo il suo piano: lei distrarrà il cane da guardia, tu cercherai una via di scampo. Provando una stretta al cuore per il coraggio della tua amica, ti guardi intorno nella ricerca di una via di fuga per entrambi.

Vedi un terrapieno che si congiunge con la pila di auto, dove si trova una catasta di pneumatici.

Scorgi anche un passaggio minuscolo sul fondo della struttura, che forse dà all'esterno.

Se raggiungi il terrapieno, vai al **20**. Se hai "Topocane" puoi tentare la fuga nel passaggio pericoloso al **13**.

23

"I cunicoli delle vecchie fogne raggiungono velocemente il centro della grande Città", dice Stella. "Ottimo", pensi.

"Sono comunque un ambiente buio e pericoloso, nel quale anche i Randagi più impavidi si arrischiano raramente", continua lei.

Al che pensi "Hmmmm".

Se vuoi essere informato sullo sfasciacarrozze, vai al **19** se ti senti abbastanza preparato, affronta il buio delle fogne al **43**.

24

Grazie alla tua capacità di intenerire i passanti, presto scopri che è molto facile procurarsi del cibo nella Città. Fai col tempo amicizia con un grasso salumiere, che a fine giornata ti allunga gli scarti e qualche osso. Non ritornerai più alle Terre del Branco e ti scorderai presto della barboncina, ma andrai a stare dal bottegaio e giocherai con i suoi figli, fino a spirare serenamente durante un sonnellino pomeridiano, grasso e vecchio cane nel quale a fatica si potrà riconoscere il fiero randagio che eri un tempo.

FINE

Questo solo è uno dei possibili finali, rigioca l'avventura scegliendo altre strade e abilità, e scopri gli altri!

25

Grazie alla tua grande mole hai la meglio sul tuo avversario, che si difende comunque strenuamente. Gli altri cani incitano alla zuffa, mentre vi rotolate nella polvere.

Stai per inchiodarlo definitivamente a terra, quando risuona un'unica, imperiosa parola che vi gela entrambi.

Vai al **50**.

26

Seguite quella che approssimativamente è la direzione del centro della Città. Continui a passo spedito con Stella che arranca sempre di più alle tue spalle. Arrivati in un vasto ambiente si getta a terra esausta. "Riposiamoci Bracco, per piacere!" ti chiede.

Se non vuoi darle ascolto, continua ostinatamente al **17**, altrimenti riposati al **18**.

27

Il colosso ti sovrasta, ringhiando e sbavando. "Scappa Stella!" urli lanciandoti verso di lui.

Mentre soccombi ti consola la visione di Stella che fugge, salva.

La tua avventura finisce qui.

28

"Che si fa ora, grande eroe? Non vorrai darti per vinto come quel vigliacco?" dice Stella schernendo Zanna, intento a leccarsi le ferite.

"Dobbiamo raggiungere il Canile", dici "ma attraversare la provinciale è troppo pericoloso. Tu cosa proponi?"

"Ci sarebbero i cunicoli della vecchia fogna" dice Stella "oppure possiamo attraversare il deposito dello sfasciacarrozze."

Se vuoi saperne di più sullo sfasciacarrozze vai al **19**, se sei incuriosito dai cunicoli della fogna informati al **23**.

29

"Ehi stupido, vuoi finire accalappiato come la tua amichetta? Smettila di fischiare come una sirena!"

Non riesci a credere ai tuoi occhi: è Stella, il tuo ululato la ha condotta da te!

La informi dell'accaduto e del fatto che la cagnetta è ormai persa, mentre lei ti racconta come ha fatto a raggiungerti.

Mentre parlate ti dimentichi sempre di più di Barbie e ti accorgi di una luce nuova negli occhi di Stella. Una luce che si accende quando vi guardate e che ti riempie le vene di caldo miele...

Il viaggio che avete intrapreso vi ha cambiato e tu ti rendi conto che forse la cagnetta giusta per te è sempre stata proprio al tuo fianco.

Vi dirigete verso le Terre del Branco camminando molto più vicini di quanto avreste fatto in passato, ma senza fretta, assaporando il piacere di stare insieme.

Piacere che durerà molto a lungo...

FINE

Questo solo è uno dei possibili finali, rigioca l'avventura scegliendo altre strade e abilità, e scopri gli altri!

30

Grazie alla sua grande mole il tuo avversario sembra destinato ad una facile vittoria, ma tu ti difendi comunque strenuamente e conosci qualche astuzia in più di lui. Gli altri cani incitano alla zuffa, mentre vi rotolate nella polvere.

Sei riuscito ad atterrarlo e gli sei sul petto, quando risuona un'unica, imperiosa parola che vi gela entrambi.

Vai al **50**.

31

Grazie al tuo fiuto addestrato riesci a seguire la scia olfattiva della barboncina, fino ad arrivare ad una casa isolata, dove finalmente potrai incontrarla!

Qualcosa però ti blocca: il tuo sesto senso è in allerta.

Se ti fermi a osservare la casa vai all'**8**, se non dai retta a questo presentimento e corri verso l'abitazione urlando il suo nome, vai al **42**.

32

Ti getti nei cespugli e rimani accucciato mentre il rumore sferragliante cresce fino a diventare assordante.

Un treno merci lanciato a tutta velocità passa nel punto dove qualche secondo prima ti eri fermato. L'aria spostata dal suo passaggio ti investe mentre pensi con sollievo ed un brivido alla fine che hai appena evitato.

Dopo esserti rimesso dallo spavento, riprendi a seguire le rotaie e nel giro di qualche minuto alzi lo sguardo e quello che vedi riaccende la tua speranza.

Ti dirigi sicuro verso la grande e minacciosa struttura che vedi in lontananza: il Canile.

Vai all'**11**.

33

Stai ancora pensando a come affrontare la giusta ira di Lupo

Rosso, quando Zanna arriva ansimante e infangato. "Gli accalappiacani! Hanno preso la barboncina, ho tentato di difenderla, ma mi hanno gettato nel canale!"

"Dannato vigliacco", pensi. Dopo esservi scambiati una rapida occhiata tu e Stella correte sul luogo del misfatto.

Del furgoncino rimangono solo le tracce di pneumatico, dirette verso la grande Città.

Vai al **28**.

34

Vincendo l'orgoglio, cerchi di elemosinare del cibo ai vari umani che incontri, rimediando perlopiù pedate e urla. Vedi alcuni ragazzini che stanno mangiando delle merendine in un parchetto e provi ad intenerirli. Uno di loro, sogghignando ti porge la sua merenda "vieni... bravo cane... vieni e te ne darò ancora... ". Lo segui, instupidito dalla fame, in un vicolo.

Purtroppo era una trappola e te ne accorgi troppo tardi, mentre la gang ti accerchia brandendo dei bastoni.

A volte i ragazzini della grande Città sanno essere crudeli e la vita di un randagio come te conta poco per loro.

La tua avventura finisce qui.

35

Mentre sei allo stremo delle forze, non ti sembra vero di trovare dei bocconcini di carne (non molto fresca, in verità) e li sbrani voracemente.

Purtroppo per te si tratta di esche avvelenate rigonfie di topicida.

Muori nel buio delle fogne, solo.

La tua avventura finisce qui.

36

Riesci a trovare grazie alla tua esperienza qualcosa di vagamente commestibile e plachi la fame. Stremato ti addormenti su un mucchio di rifiuti in un vasto ambiente. Al tuo risveglio ti sorprende il sole; c'è un'apertura che col buio non avevi notato!

Rinfrancato, esci dalle fogne, entrando nella grande Città.

Vai al **15**.

37

Ti arrampichi sulla catasta di cassette e sacchetti di plastica, raggiungendo la finestra. Da qui vedi il custode, seduto ad un tavolo malconcio ed intento a bere da una bottiglia di pessimo vino, bofonchiando tra sé palesemente in preda ai fumi dell'alcool.

Aguzzi le orecchie per sentire cosa sta dicendo.

Se hai "Affinità Umana" vai al **7**, altrimenti al **38**.

38

Non sei molto esperto del linguaggio umano, ed inoltre il Custode biascica le parole in un soliloquio confuso e inframmezzato da singhiozzi da ubriaco.

Capisci però alcune parole: "cagnetta", "nuovi padroni", "solo come un cane", "bella casa", "topaia".

Improvvisamente comprendi: Barbie è stata portata via dai suoi nuovi padroni in una nuova casa! Ma dove si troverà?

Scendi dalla catasta e ti dirigi verso l'entrata del Canile. Qui a tratti percepisci la traccia olfattiva della barboncina, ma è molto debole.

Se hai "Fiuto" vai al **31**, altrimenti al **15**.

39

Ti tuffi e passi sotto la grata. Riemergi dall'altra parte ansimante e ti scrolli l'acqua di dosso.

"Purtroppo dobbiamo separarci, Stella", dici. "Buona fortuna!" ti augura lei allontanandosi.

Esci dalle fogne e noti subito di essere vicino al centro della Città.

Davanti a te ci sono le rotaie della ferrovia.

Baldanzoso ti metti a seguirle, sapendo che ti condurranno al Canile.

Continua al **10**.

40

Seguite il cunicolo, il quale dopo la parte iniziale comincia a curvare. Dopo una lunga curva in salita iniziate a sentire l'odore dell'aria aperta, e presto vi trovate di fronte ad una rampa che dà sulla superficie.

Purtroppo gli ultimi gradini sono franati, ed occorre superare un dislivello per raggiungere l'uscita.

Se hai "Freesbe", fai un gran salto al **16**. Se hai "Cerbero" il dislivello è alla tua portata, proprio al **16**. Altrimenti, vai al **17**.

41

Tu e Stella aggirate il piazzale nascosti dalle carcasse delle auto, finché poggiate inavvertitamente le zampe su un parabrezza, che si spacca scricchiolando.

Il cagnone di guardia rizza le orecchie, si alza in tutta la sua mole e si dirige nella vostra direzione ringhiando sommessamente.

L'unica via di fuga sembra sia saltare sulle auto che avete di fronte ed uscire dalla portata del cane.

Se hai "Freesbee" vai al **22**, altrimenti preparati allo scontro al **48**.

42

Trafelato raggiungi la Casa, dove Barbie sul prato con gli occhi sgranati ti guarda arrivare correndo. "Barbie, non sai cosa ho passato! Sono qui ora, per portarti con me!"

"Mi spiace Bracco", ti dice lei raggelandoti, "credo tu abbia affrontato tutto questo per niente... non verrò alle Terre del Branco con te, il mio posto è qui, con la mia nuova famiglia."

Un aitante pastore tedesco si affianca a Barbie, guardandoti con occhi di ghiaccio. "Questo burino ti sta importunando?" dice alla barboncina. "Tranquillo caro, si era solo perso, sta giusto andando via...".

Ti allontani col cuore di pietra, lasciando Barbie alla sua nuova vita.

Disperato e frustrato dagli eventi, alzi la testa alla luna e ululi tutto il tuo dolore.

Se hai "Ululato", vai al **29**, altrimenti al **15**.

43

Raggiungete lo sbocco delle vecchie fogne, ormai in disuso. Un sottile rigagnolo esce dalla grata nella quale vi infilate a fatica. Appena entrati, proseguite nella direzione della Città.

Continuate attraverso le diramazioni per qualche tempo, sempre con le zampe nella fanghiglia.

Presto però vi è chiaro che senza punti di riferimento state girando senza sapere esattamente qual è la vostra direzione.

Se tra le tue abilità hai "Fiuto", è il momento di usarlo (26), altrimenti vai al 2.

44

"Mi dispiace Bracco" ti dice Stella "conciata così ti sono solo di peso."

"Che dici? Ti riaccompagno al Branco e lì guarirai."

"Lasciami qui", ti dice lei "non è niente di grave. Io mi riprenderò, ma tu devi andare dalla tua barboncina."

"Tornerò a prenderti", dici mentre ti allontani.

Pensando se hai fatto la scelta giusta o meno, raggiungi le rotaie della ferrovia.

Vai al 10.

45

Mentre vi dirigete verso lo sfasciacarrozze, parli con Stella del cane che è a guardia del piazzale interno. "Non è proprio il cane più sveglio del mondo. Ma credo sia uno dei più grossi!"

"Bene, lo supereremo sul piano culturale!". Stella ti guarda con aria di sufficienza poi annuisce.

Al vostro arrivo, il cancello dell'impresa di demolizioni è aperto.

Osservate il piazzale nascosti dietro al guard-rail: al centro troneggia un enorme molosso dal pelo nero ripieno di muscoli, appisolato.

Sui lati, cataste di scheletri di autovetture arrugginiscono al sole, mentre all'altra estremità vedete le rotaie della ferrovia, che vi porteranno al Canile.

Se hai "Cane Fantasia", scivola silenzioso al **20**, altrimenti vai al **41**.

46

Ti dirigi con Stella seguendo le tracce di Zanna verso il canale che delimita la zona del Branco.

Mentre attraversate il ponticello che porta verso le periferie della grande Città, una scena inaspettata vi si presenta: due accalappiacani stanno caricando la barboncina sul loro camioncino! Mentre correte verso di loro, Zanna si scaglia verso uno degli uomini, che con una pedata lo spedisce guaente nel canale.

Il camioncino parte e quando raggiungete il luogo del misfatto è ormai scomparso in direzione della Città.

Vai al **28**.

47

Purtroppo è impossibile raggiungere l'altra parte della grata. Seguite la galleria sul lato della stanza, sperando di trovare un'altra uscita.

Raggiungete una biforcazione: a destra notate che il pavimento ha una tendenza in salita.

Salite a destra (**40**), o andate a sinistra (**17**)?

48

Tu e il molosso vi scrutate, pronti entrambi a vendere cara la

pelle.

Sarà uno scontro epico.

Se hai "Cerbero" vai al **3**, se hai "Topocane" al **27**.

49

Abbaiano, salti giù dal terrapieno e distogli l'attenzione dell'enorme cane da Stella.

Ora sei proprio nei guai! Il bestione ti si avvicina ringhiando e tendendo i muscoli, pronto a balzarti alla gola.

Vai al **48**.

50

"Fermi!"

Quest'unica parola mette fine allo scontro: a pronunciarla è stato Lupo Rosso, il Capobranco. Mentre si avvicina tu e Zanna abbassate gli occhi con la coda tra le zampe.

"Non tollero che due fratelli del Branco si azzuffino in questo modo. Lasciate la Radura e tornate solo dopo il tramonto, quando vi saranno passati i bollori".

Uggiolando ve ne andate entrambi verso le vostre tane. Mentre te ne vai senti Zanna bisbigliare "non finisce qui, sacco di pulci".

A sera inoltrata ritorni alla Radura, ma gli altri cani ti evitano palesemente. Solo Stella trotterella verso di te; noti subito che ha un'aria preoccupata. "L'avete proprio combinata questa volta! Lupo è furioso... e Zanna non si è ancora visto. Anzi, anche la tua barboncina non si vede da quando vi siete scontrati."

Diavolo! Se Barbie ha seguito Zanna faresti meglio a trovarli... anche se forse ti converrebbe ricucire le cose con Lupo Rosso.

Se preferisci porgere le tue scuse al Capobranco, vai al **33**,
se vuoi andare alla riconquista della Barboncina, vai al **46**.

IL PRESCELTO

Jhongalli



LE REGOLE DEL GIOCO

Per affrontare questa avventura non dovrai leggere i paragrafi dal primo all'ultimo ma muoverti tra di essi seguendo le indicazioni del testo. Dovrai procurarti anche un foglio di carta che chiameremo "Registro di Gara" ed una matita.

Quando il testo ti dirà che sei stato SCONFITTO la tua avventura è terminata e dovrai ricominciare dal Prologo, cancellando tutte le annotazioni e tutti gli oggetti riportati sul Registro di Gara.

Spesso il testo ti chiederà di rispondere a delle domande per ottenere il numero del paragrafo successivo. Non sempre le risposte saranno ricavabili dal testo, per cui dovrai affidarti alle tue conoscenze. Avrai solo una possibilità di rispondere a queste domande per cui se sbagli te ne accorgerai perché il paragrafo cui giungerai non avrà senso e devi considerare di essere stato SCONFITTO.

Oltre ai finali SCONFITTO esistono anche due finali *Vittoria* ed un finale *Stallo*.

Tu inizi il gioco con 10 punti (segnali sul Registro di Gara), ogni volta che dovrai ricominciare dal Prologo perderai uno di questi punti. Scopo del gioco è raggiungere uno dei due finali *Vittoria* col punteggio più alto possibile.

Raggiungere il finale *Stallo* ti consente invece di ricominciare la lettura da capo senza perdere alcun punto, ma solo la prima volta. Le successive volte che finirai col leggere lo *Stallo* dovrai ricominciare con un punto in meno, come se fossi stato SCONFITTO.

L'autore invita tutti i lettori che voteranno i racconti nel Concorso dei Corti 2014 a riportare nel loro commento il punteggio conseguito, quando giudicheranno questo lavoro (senza barare, tanto non si vince niente).

Coloro che totalizzeranno il punteggio più alto potranno

fregiarsi del titolo di **Prescelto**.

PROLOGO

Terra, anno 2015. Guerre, povertà dilagante e depravazione dei costumi sono inevitabilmente sfociate nella tanto temuta III Guerra Mondiale. In un'era di droni e armi nucleari basta un tasto per distruggere il pianeta e quel tasto sta per essere premuto...

Tu hai 40 anni, un avanzo di quella che fu chiamata "Generazione X", adolescenti cresciuti davanti alla televisione e ai primi giochi elettronici. Come i tuoi coetanei sei servito a foraggiare il modello consumistico-capitalistico occidentale degli anni '80 e '90 ma oggi, dopo due decenni di crisi economica, non servi più a nessuno. Per questo motivo hai deciso di fregartene del rischio di un olocausto. Se la fine del mondo arriverà ti troverà sul tuo divano, mentre mangi pizza e trofie al pesto guardando le tue serie preferite e giocando con la playstation.

All'improvviso, senza che tu abbia fatto nulla, sullo schermo del televisore appare il volto di un uomo dalla pelle azzurra, completamente glabro e i lineamenti così perfetti da sembrare ultraterreni. Sgrani gli occhi, convinto di avere le allucinazioni. L'immagine è ovunque: sugli altri televisori di casa, sul tuo smartphone, persino sul monitor del tuo computer rotto!

"Noi siamo gli Antichi" dice l'uomo con voce profonda "una razza interstellare che voi potreste definire *aliena*".

Tenti di cambiare canale, spegnere il video ma nulla, l'immagine continua a parlare.

"Stiamo trasmettendo questo messaggio in tutte le lingue e dialetti del vostro mondo, su tutti i dispositivi che utilizzate per la telecomunicazione. Questa è solo una frazione infinitesimale delle nostre tecnologie e conoscenze, qualunque vostra resistenza sarà inutile. Per aiutarvi ad interagire con noi utilizzeremo immagini, simboli e linguaggi della vostra cultura popolare, diversamente non

sareste in grado neppure di concepirci. Non possiamo permettere che il genere umano distrugga uno dei pochi pianeti abitabili del cosmo, ma non possiamo nemmeno sterminarvi: le Leggi Immutabili sanciscono malgrado tutto il diritto alla sopravvivenza della vostra specie."

Incollato al televisore tutto quello cui riesci a pensare è *cXXXo, ma allora gli alieni esistono davvero!*

"Per salvare la Terra" continua l'Antico "stermineremo tutte le culture e popolazioni umane, eccetto una. La vostra sopravvivenza sarà garantita e così facendo cesseranno le guerre per motivi religiosi, politici, economici ed espansionistici. Come dite voi *punirne cento per educarne uno.*"

Non diciamo proprio così vorresti replicare ma l'Antico procede spiegando come verrà deciso il popolo destinato a sopravvivere.

"La Mente Collettiva sta selezionando un *prescelto* per ogni nazione, cultura e gruppo etnico. Tali prescelti si sfideranno in una serie di confronti di varia natura, fino a che, come dite voi, *ne resterà soltanto uno*. L'ultimo prescelto e il suo popolo avranno il diritto di continuare a vivere. Come luogo della *competizione* abbiamo creato un veicolo volante simile a quelli che voi ritenete necessari per viaggiare nel cosmo: un'*astronave*."

L'immagine dell'Antico azzurro scompare per alcuni istanti, lasciando posto a quella di un enorme velivolo a metà tra la Morte Nera e l'Enterprise di Star Trek.

"L'astronave staziona nell'atmosfera terrestre. Per evitare inutili attacchi da parte vostra fermeremo, fino al termine della *competizione*, il flusso di quello che voi percepite come *tempo* su tutto il resto del pianeta. La Mente Collettiva ha determinato i prescelti. Tra pochi istanti inizierà la competizione. Resistere è inutile. Come dite voi *vinca il milione*".

Tutti gli schermi di casa tua - e a questo punto immagini del mondo intero - si spengono all'istante. Poco dopo avverti

una lieve vibrazione e la stanza inizia a roteare attorno a te dissolvendosi. Una voce risuona, profonda, nella tua testa: "Sei stato prescelto per rappresentare il popolo italiano!"

"Ehi, non facciamo scher..." Non finisci la frase, stai per essere trasportato sull'astronave degli Antichi. Segna sul Registro di Gara che *stai disputando il Girone I*, poi inizia la competizione al paragrafo **1**.

1

Ti trovi in una stanza dalle pareti metalliche, allestita grosso modo come lo studio di un quiz televisivo. In alto, di fronte a te spicca un grande tabellone elettronico dove ti viene fornita la lista dei tuoi avversari.

Russo	Francese	Belga
	Spagnolo	
Giapponese	Tedesco	

Sotto di esso, disposti a semicerchio, 4 grandi portali illuminati, ognuno dei quali dotato di un display con un numero. Alle tue spalle una porta metallica scorrevole. L'omino bianco stilizzato su di essa sembra correre, potrebbe trattarsi di un'uscita di sicurezza. Infine, al centro della stanza, un monitor su cui scorrono sintetiche istruzioni.

Quando sconfiggerai un avversario il testo ti dirà di cancellarlo dal tabellone. Se però hai dovuto ricominciare la lettura dal Prologo tutti gli avversari saranno nuovamente presenti sul tabellone.

Se *stai disputando il Girone I* puoi soltanto decidere di attraversare uno dei portali numerati, semplicemente

andando al paragrafo corrispondente. Dopo che sarai entrato in un portale questo si spegnerà cosicché, nel caso tu riesca a tornare in questa stanza, non potrai attraversarlo di nuovo. Ovviamente se hai dovuto ricominciare la lettura dal Prologo tutti i portali sono di nuovo attivi. I portali sono:

Portale **19**.

Portale **27**.

Portale **33**.

Portale **45**.

Se hai già attraversato tutti e quattro i portali allora hai terminato la prima fase della competizione. Cancella dal Registro di Gara l'annotazione *stai disputando il Girone I*, quindi segna nelle caselle vuote del tabellone elettronico la lista dei tuoi prossimi avversari, che saranno: **Americano (Stati Uniti) - Inglese - Brasiliano - Sudafricano - Senegalese - Neozelandese**.

A questo punto hai due possibilità: prenderti una pausa andando all'uscita di sicurezza alle tue spalle (vai al **5**) oppure continuare la competizione senza perdere altro tempo (in questo caso segna sul Registro di Gara l'annotazione *stai disputando il Girone Finale*, quindi continua a leggere).

Se *stai disputando il Girone Finale* dovrà ricominciare l'assurdo gioco dei portali, seguendo le stesse regole con la differenza che solo due sono accessibili questa volta:

Portale **11**.

Portale **21**.

Infine, se hai attraversato entrambi i portali del Girone Finale vai al **10**.

marciapiede sottostante con largo anticipo, raccogli al volo l'orologio ed in sostanza vinci. E con te vince l'Italia intera. Ma è presto per cantare vittoria, la competizione deve andare avanti.

Torna al paragrafo 1, elimina "Inglese" e "Brasiliano" dalla lista degli avversari, quindi prosegui secondo le indicazioni del testo.

3

"Facile" rispondi "ne mettiamo *due* davanti e *due* di dietro." L'efficacia e semplicità del tuo ragionamento sorprende tutti, noti i soldati che commentano e sorridono mentre la ragazza ti guarda piena di ammirazione e gratitudine. Solo Mghisi non sembra ancora soddisfatto. Afferra per il collo l'altro ostaggio che identifichi come il prescelto del Sudafrica e lo trascina davanti a te.

"Aiuta anche me" singhiozza l'uomo "Mghisi ha requisito le mie giraffe, ti prego, trova un modo per trasportarle!"

Sembra che da queste parti nessuno sappia fare nulla senza il tuo aiuto. Come farai a far stare quattro giraffe nella tua 500? Trova tutti i numeri contenuti nella risposta, sommali tra loro e aggiungi 30 al risultato. Quindi vai al paragrafo corrispondente.

4

Hai visto decine di volte Rocky IV e conosci perfettamente il momento migliore per sferrare un colpo a tradimento. Appena l'arbitro vi chiama al centro del ring e il tuo avversario tenta di spaventarti con la celebre frase "Io ti spie..." tu, senza dargli tempo di concludere, estrai il Coltello da sotto i pantaloncini e lo colpisci alla coscia sinistra. L'arbitro ti richiama per ammonirti e ti requisisce l'arma (cancella il *Coltello* dal Registro di Gara) ma tu non perdi tempo e ti arrampichi sulle corde, quindi ti lanci sul

russo con uno spettacolare volo d'angelo, finendo entrambi al tappeto. Rotoli fuori dal ring preparando il colpo finale; non appena il tuo avversario tenta di rialzarsi, barcollando per la caduta e la perdita di sangue, rientri alle sue spalle, brandendo una sedia che gli spacchi sulla testa. Lo giri sulla schiena e ti butti su di lui, intimando all'arbitro di iniziare il conteggio.

Confuso dalla rapidità delle tue azioni l'arbitro parte col suo: "Uno, Due, Tre..." Al tre ti rialzi, gridando vittoria, come se si trattasse di un incontro di lotta. Ti muovi per tutto il ring, urli la tua gioia come un ossesso e fai gestacci alla folla impazzita; Gorbaciov è una statua di sale. Alla fine l'arbitro, non sapendo più che pesci pigliare, ti proclama vincitore. L'arena si dissolve attorno a te mentre ritorni sull'astronave degli Antichi.

Torna al paragrafo 1, elimina "Russo" dalla lista degli avversari, quindi prosegui secondo le indicazioni del testo.

5

Futuro del mondo o no, decidi che questa follia degli Antichi ti ha tritato abbondantemente i cosiddetti e non intendi continuare prima di esserti preso una meritata pausa. Frughi nelle tasche dei tuoi pantaloni con fare distratto. Dentro potresti trovare:

Monetine - ottime se intendi fare una pausa caffè, sperando di trovare una macchinetta su questa astronave.

Merendina - ideale per una pausa con spuntino.

Accendino, cartine e tabacco - pessimo vizio il fumo, ma come rinunciare alla pausa sigaretta?

Carta igienica - necessaria per un altro tipo pausa.

Scegli solo una di queste opzioni e segna sul Registro di Gara l'oggetto o gli oggetti corrispondenti. Quindi esci dalla stanza - studio televisivo incamminandoti per un lungo corridoio dalle pareti metalliche.

Dopo alcuni minuti il silenzio assoluto è rotto da un rumore

di passi. Da un passaggio laterale sbuca correndo quello che a istinto riconosci come il prescelto degli Stati Uniti d'America; non sembra averti notato ed è vestito con un impeccabile completo blu scuro. L'uomo entra trafelato in una stanza non molto distante da te. Il mondo è dei furbi - pensi - e decidi di sfruttare l'occasione per togliere di mezzo facilmente uno dei tuoi futuri avversari. Entri di soppiatto nella stanza e lo tramortisci con un colpo di jeet kune do imparato quell'estate da lavapiatti nel ristorante cinese sotto casa. Ottima mossa: lo yankee crolla al tappeto come un sacco di patate (cancella gli Stati Uniti dal tabellone al paragrafo **1**) ma subito dopo la stanza inizia a roteare velocemente mentre la voce profonda degli Antichi pronuncia frasi in inglese:

" You will have to challenge your next opponent..."

In un istante realizzi cosa sta accadendo: stai per finire in una sfida destinata ad un altro concorrente. Cosa succederà quando si accorgeranno che non sei il prescelto americano? Corri verso l'uscita di sicurezza ma è chiusa, inspiegabilmente il dispositivo di apertura è collegato ad una gettoniera. Ti vengono in mente solo due modi per uscire da questa situazione.

Se hai delle *Monetine* puoi infilarle nella gettoniera e schiacciare pulsanti a caso. In questo caso sarai fortunato, riuscendo ad uscire all'ultimo istante. Torna quindi al paragrafo **1** per continuare la competizione, cancella dal Registro di Gara le *Monetine* e segna che *stai disputando il Girone Finale*.

Se invece non puoi o non vuoi ricorrere a questo sistema puoi indossare il completo blu dell'americano, incrociare le dita e provare a spacciarti per lui andando al **36**.

con cui aprirti e condividere il tuo lato sensibile. Racconti del tuo cane, della tua ultima relazione finita male e delle vacanze a Pietra Ligure che facevi da ragazzo. Quando inizi a parlare di teatro e cinema d'autore la ragazza sbadiglia vistosamente, palesemente poco interessata ai tuoi discorsi e, più in generale, alla tua persona. Surclassato dalle battute e storielle piccanti dello spagnolo e del francese vieni ben presto dimenticato in un angolo del giardino, mentre i tuoi avversari si contendono i favori della donzella. Sei stato SCONFITTO.

7

"Perché Star Trek è ambientato nel *futuro*" rispondi sufficienza. L'arabo ti guarda dapprima interdetto, poi afferra il senso delle tue parole e va su tutte le furie. Il servizio d'ordine interviene per calmare l'ambasciatore e tu approfitti della confusione creatasi per svicolare da un'uscita posteriore.

Ti ritrovi in un ambiente totalmente inaspettato. Sembra di essere dentro il laboratorio di uno scienziato pazzo, pieno di macchinari incomprensibili, computer e monitor su cui scorrono simboli e immagini indecifrabili. Contempli affascinato simili tecnologie. Non sapresti dire come - forse un errore di progettazione o forse una svista dell'entità che confeziona i teatrini in cui voi concorrenti vi muovete - ma sei finito all'interno di una delle sale comando dell'astronave degli Antichi. Con un mixto di stupore e curiosità tenti di intuire il funzionamento di queste apparecchiature; dopo un po' sei abbastanza sicuro che si tratti della macchina che ha fermato il tempo sulla Terra, lasciandolo scorrere normalmente solo sull'astronave. Un rumore improvviso ti distoglie dalle tue riflessioni. Afferri uno strano dispositivo che ti ha incuriosito ed esci dalla sala macchine per riprendere la tua competizione.

Segna sul Registro di Gara *Dispositivo STD (Spazio-*

Tempo-Dimensionale) e che stai disputando il Girone Finale, poi torna al paragrafo 1 e prosegui secondo le indicazioni del testo.

8

Non hai mai picchiato una donna in vita tua e non vorresti farlo neppure adesso, ma è in gioco il futuro di tutti gli italiani. Avanzi verso Cholanka *Sbilenka* schivando i suoi passi di danza e la colpisce con un cartone in piena faccia, mandandola direttamente al tappeto. Scendi dal ring e ti dirigi verso l'uscita, senza nemmeno aspettare che venga proclamato il vincitore.

Torna al paragrafo 1, elimina "Russo" dalla lista degli avversari, quindi prosegui secondo le indicazioni del testo.

9

Dopo esservi equipaggiati venite caricati su SUV neri e portati alla magione. Tu vieni fatto entrare dalle cantine mentre i tuoi avversari passeranno dagli ingressi del piano terra. Senza un piano preciso inizi ad aggirarti per questi sotterranei, chiedendoti perché gli Antichi abbiano scelto proprio te per rappresentare l'Italia. Un urlo proveniente dal piano di sopra ti riporta alla realtà (se di realtà si può parlare), sali le scale e trovi riverso a terra il cadavere del belga, con in mano una copia di *Dracula* e il volto contratto in un'ultima smorfia di puro terrore. Senza preavviso l'Ectoplasma F emerge da una parete emettendo un verso cavernoso; urli di paura e, più per reazione istintiva che altro, accendi l'interruttore dello zaino protonico. Una scarica di energia colpisce l'entità che si dà alla fuga ma tu sei troppo spaventato per inseguirla, il terrore atavico del soprannaturale ti mette le ali ai piedi e corri più veloce che puoi fuori dalla magione.

Solo quando sei all'aperto e ad una distanza ragionevole ti

fermi a riprendere fiato, poi il mondo attorno a te inizia a girare vorticosamente mentre si dissolve. Stai per tornare sull'astronave degli Antichi.

Torna al paragrafo **1**, elimina "Belga" dalla lista degli avversari, quindi prosegui secondo le indicazioni del testo.

10

Tutti i portali sono spenti e nella stanza-studio televisivo regna una calma irreale. La competizione è terminata ed ora attendi trepidante il responso degli Antichi.

Se hai eliminato tutti i tuoi 12 avversari dal tabellone elettronico sei il vincitore: vai al **40**.

Se *ti sei sposato* e credi di dover fare qualcosa anche per il popolo di tua moglie vai al **46**.

Se sei nella condizione di scegliere entrambe le precedenti opzioni puoi scegliere quella che vuoi andando al paragrafo corrispondente.

Se non puoi scegliere nessuna delle due oppure puoi scegliere solo la seconda ma non vuoi farlo vai al **26**.

11

A questo punto della competizione ti senti ormai un consumato veterano, per cui attraversi il portale senza indulgi e ascolti le istruzioni degli Antichi sbadigliando annoiato. A quanto pare la sfida questa volta consiste nel lanciare un orologio dal tetto di un palazzo e raggiungere quindi la strada sottostante talmente in fretta da prenderlo al volo. In effetti ti ritrovi proprio sulla sommità di un alto edificio nella periferia di Milano, assieme ai tuoi avversari: il prescelto inglese e quello brasiliano. Ognuno di voi ha in mano un orologio a cipolla e vi guardate l'un l'altro, indecisi sul da farsi. Il primo ad agire è l'inglese: getta l'orologio nel vuoto e poi si lancia anche lui, gridando "God save the

Queen!". Tentativo coraggioso ma stupido. l'orologio va in frantumi sull'asfalto e un istante dopo l'inglese si sfracella a sua volta.

È la volta del brasiliano: lancia l'orologio e poi corre a rotta di collo giù per la scala antincendio, muovendosi con balzi e mosse della capoeira. È veloce, ma non quanto la forza di gravità, anche il suo orologio finisce in mille pezzi.

Tocca a te. Devi trovare un sistema per aggiudicarti anche questa manche.

Se conosci il modo per arrivare sulla strada prima dell'orologio saprai anche che in questa risposta è compreso un numero: moltiplica questo numero per 2 e vai al paragrafo corrispondente.

Se non conosci questo sistema oppure non vuoi arrischiarti ad usarlo potresti utilizzare il *Dispositivo STD*, se ne possiedi uno. Se decidi di usarlo vai al **47**.

Infine puoi dare un'occhiata al palazzo, nella speranza di trovare qualcosa di utile, andando al **41**.

12

Ti lanci nel vuoto, sperando che la prova sia finita e che gli Antichi si decidano finalmente a riportarti sulla loro astronave. La tua intuizione è giusta, mentre precipiti il mondo attorno a te si dissolve, lasciandoti però il tempo di gridare "FotXXXti Mghisi!"

Torna al paragrafo **1**, cancella "Senegalese" e "Sudafricano" dalla lista degli avversari, poi procedi secondo le indicazioni del testo.

13

"Questa è follia, non ho fatto niente! Prendete l'auto se volete ma lasciatemi andare, io non so nulla di elefanti, sono un italiano!"

"Allora sei inutile come il resto della tua gente" dice Mghisi

sparandoti un colpo alla tempia.
Sei stato SCONFITTO.

14

Entri e ti chiudi dentro. Resti ancora una volta stupito dalla complessità di queste apparecchiature ma non hai tempo da perdere. "O la va o la spacca" pensi mentre inizi a premere tasti e azionare leve a casaccio, guidato soprattutto dal tuo istinto che già più di una volta ti ha aiutato in questa folle avventura.

D'un tratto avverti un leggero tremito nella realtà che ti circonda, come se il tempo si fosse fermato, ma è solo un istante. Un'esplosione di energia frantuma la porta dall'esterno facendoti volare contro una paratia. Un po' intontito dall'impatto corri a nasconderti dietro un quadro elettrico, mentre cerchi il tuo smartphone nelle tasche.

L'Antico azzurro che avevi visto in televisione quando tutto è iniziato entra nella sala macchine. È altissimo e incredibilmente muscoloso, come se avesse modellato il suo fisico sugli standard di massima perfezione terrestre.

"Sono molto deluso, italiano!" la sua voce profonda è carica di rimprovero. "Avevo detto che resistere è inutile. Cosa pensavi di fare? Sei stato in gamba, te lo concedo. Sei riuscito ad invertire il flusso temporale, fermando il tempo sull'astronave e facendolo ripartire sul tuo pianeta. Nell'istante che abbiamo impiegato a riparare il danno, sulla Terra è trascorso uno dei vostri anni. Ma hai solo rimandato l'inevitabile: ora mi occuperò di te, quindi termineremo quello per cui siamo venuti."

Esci dal tuo nascondiglio puntando lo schermo dello smartphone in direzione dell'Antico.

"E questa cosa sarebbe?" chiede l'alieno "una sorta di arma finale terrestre?"

Schiacci il tasto play e rispondi sorridendo: "Sì."

Vai al **32**.

15

"Il palazzo è quello" gridi a tua volta.

"Come fai a dirlo?" ti chiede Mghisi

"C'è parcheggiata fuori la 500".

"Bravo italiano, per ricompensarti lascerò vivere la ragazza.

Ma tu non mi servi più. Questa è veramente la tua fine."

Il colonnello punta la pistola nella tua direzione, ma un improvviso vuoto d'aria ti offre un'occasione.

Devi agire in fretta.

Se ti lanci fuori dall'elicottero in volo vai al **12**.

Se vuoi tentare di convincere Mghisi che puoi ancora essergli utile vai al **24**.

Se hai un *Dispositivo STD* e desideri usarlo vai al **43**.

16

Sei caduto nel vostro stesso trucco! Il cecchino tedesco -che poi è anche il prescelto della Germania- dopo aver ti chiamato ti spara un colpo in piena fronte col suo Mannlicher M95. Sei stato SCONFITTO.

17

Fingi un malore e usi l'accendino per far scattare l'allarme antincendio. Nella confusione ti fingi un vigile del fuoco e raggiungi, non senza una buona dose di fortuna, il paragrafo **1**. Segna sul Registro di Gara che *stai disputando il Girone Finale*, poi continua seguendo le indicazioni del testo.

18

Pizza e trofie al pesto stanno fermentando nel tuo intestino dandoti l'idea giusta: fingi disinteresse limitandoti a poche frasi di cortesia mentre molli un peto mefitico ma assolutamente silenzioso. Quando il tanfo comincia a farsi

sentire e la ragazza assume un'espressione disgustata apostrofi lo spagnolo a tradimento: "Mamma mia Ramon, va bene la storia del

toro ma cosa hai mangiato a colazione?"

Il volto dello spagnolo si fa rosso di collera e imbarazzo, il francese si china sulla donzella sussurrandole qualcosa in un orecchio, dopodiché iniziano a sghignazzare sommessamente.

Sentendosi deriso lo spagnolo urla "Cabròn!" scagliandosi contro di te ma tu indietreggi, mimando un gesto con la mano come se non sopportassi una simile puzza. Ragazza e francese esplodono in una fragorosa risata, il tuo avversario non sa più come comportarsi e se ne va sdegnato. Tuttavia il tuo è un trionfo a metà: basta un'occhiata per accorgersi che la ragazza ha occhi solo per il francese. Il giardino inizia a dissolversi mentre stai tornando sull'astronave degli Antichi. Torna al paragrafo **1**, cancella "Spagnolo" dalla lista degli avversari, poi procedi secondo le indicazioni del testo.

19

Attraversi il portale e ti ritrovi improvvisamente, senza alcuna spiegazione, in una trincea della prima guerra mondiale.

Indossi l'uniforme dei fanti del Regio Esercito e, assieme ai tuoi commilitoni, stai ascoltando il discorso di un tenente.

"Dopo mesi di logorante stallo con i tedeschi abbiamo trovato un modo per volgere la situazione a nostro favore" dice l'ufficiale. "Tutte le notti un nostro cecchino si avvicina non visto alla loro trincea e grida un nome comune, ad esempio *FRANZ!* Essendo i soldati tedeschi molto disciplinati c'è sempre qualcuno che esce allo scoperto o si mette sull'attenti per vedere chi lo stia chiamando, al che il cecchino può sparargli con facilità. Con questo sistema stiamo infliggendo pesanti perdite ma siamo sicuri che i nostri avversari tenteranno una qualche controffensiva

questa notte. Per cui turni di guardia doppi fino all'alba. Rompete le righe."

Ore dopo stai montando la guardia, combattendo il freddo stringendoti nel cappotto d'ordinanza, chiedendoti come tutto questo centri con la competizione degli Antichi. All'improvviso senti fuori dalla trincea una voce che grida **ANTONIO!** con un marcato accento teutonico. Guarda caso Antonio è proprio il tuo nome.

Se vuoi uscire dalla trincea per vedere chi ti stia chiamando vai al **16**.

Se vuoi chiedere chi è vai al **22**.

Se preferisci dare l'allarme vai al **31**.

20

Dopo esservi equipaggiati venite caricati su camion militari e portati alla magione. Tu vieni fatto entrare da una finestra del primo piano mentre i tuoi avversari passeranno dai sotterranei. Nessuno sentirà mai più parlare di te, la tua avventura termina qui, assieme alle speranze del popolo italiano. Sei stato SCONFITTO.

21

Attraversi il portale senza che ti venga fornita alcuna spiegazione, finendo nel consueto turbine sfocato che preannuncia il teletrasporto. Ti ritrovi al volante di una Fiat 500, intento a guidare lungo una polverosa strada nel cuore dell'Africa. Attorno a te vedi solo savana e non hai idea di cosa ci fai qui, ma gli Antichi ti hanno ormai abituato alle cose più strane per cui puoi aspettarti di tutto. Dopo pochi chilometri vedi a bordo strada un singolare individuo vestito con maglietta e pantaloncini neri intento a fare l'autostop. O meglio, ritieni stia facendo l'autostop perché intervalla il classico gesto del pollice alzato a movenze ed espressioni tipiche dell'haka maori, gridando parole incomprensibili e

facendo linguacce apparentemente al nulla. È veramente difficile dare un senso a questo figuro. Come intendi comportarti?

Lo ignori e tiri dritto? Vai al **23**.

Ti fermi per chiedere di cosa ha bisogno? Vai al **25**.

Oppure decidi di giocargli un tiro mancino, fingendo di fermarti per poi ripartire a manetta? Vai al **49**.

22

"Chi sei?" urli senza uscire troppo dalla trincea "Sei l'amico di Franz?"

"Ja!" esclama il tedesco mettendosi sull'attenti, così facendo esce allo scoperto e tu puoi sparargli con facilità.

Quando il tedesco -che scoprirai essere il prescelto della Germania- cade a terra morto il mondo attorno a te inizia a dissolversi: stai per tornare sull'astronave degli Antichi.

Torna al paragrafo **1**, elimina "Tedesco" dalla lista degli avversari, quindi prosegui secondo le indicazioni del testo.

23

Un'ora dopo hai già dimenticato lo strano autostoppista, la savana scorre sempre uguale e cominci a chiederti se gli Antichi non si siano dimenticati di te. Nel cruscotto della 500 trovi una borraccia d'acqua, una carta stradale della provincia di Varese e pastiglie contro il mal d'Africa, ma in definitiva nulla che possa aiutarti a capire cosa ci fai qui. Perso in questi pensieri vieni fermato da un posto di blocco di militari. Gli uomini, tutti di colore e armati di fucili, ti fanno cenno di scendere e seguirli dal loro capo. Non hanno un aspetto rassicurante, per cui ritieni più saggio obbedire. Vieni condotto poco distante, presso un bizzarro accampamento dove altri soldati tengono sotto tiro una bellissima ragazza, anch'essa di colore, e un uomo bianco di mezz'età. Entrambi gli ostaggi sembrano molto spaventati.

Vedi anche un elicottero militare, un branco di quattro elefanti e un altro branco composto da quattro giraffe.

Il capo dei soldati, un certo colonnello Mghisi, viene informato della tua presenza. Afferra la ragazza per i capelli e la porta davanti a te. Nonostante la situazione pericolosa non puoi fare a meno di notare l'esotica bellezza della donna. Alta. Statuaria. Pelle di ebano e occhi profondi e selvaggi come l'Africa, che le lacrime fanno brillare come diamanti neri. L'istinto ti dice anche che si tratta della prescelta del Senegal.

"Il colonnello Mghisi ha requisito i miei animali" ti dice la ragazza indicando gli elefanti "ed ora vuole che io trovi un modo per trasportarli. Ma non so come fare! Dicono che tu abbia un'auto, possiamo usare quella! Ti prego, aiutami o Mghisi mi ammazzerà!"

A dire il vero Mghisi sta tenendo la pistola puntata contro la TUA testa, per cui non hai molta scelta.

Se conosci un modo per far stare quattro elefanti in una 500 noterai che nella risposta sono contenuti dei numeri. Sommali tra loro, poi sottrai 1. Il risultato è il numero del paragrafo cui andare.

Se credi che non sia possibile usare la tua auto per questo compito e vuoi protestare, facendo notare a Mghisi che dopotutto non sono problemi tuoi vai al **13**.

24

"Aspetta Mghisi, non mi uccidere, potrò sempre tornarti utile, io so molte cose!"

"Ad esempio?" ti chiede il colonnello con un sorriso beffardo.

Ormai hai capito come funziona il mondo assurdo e surreale creato da quei rintronati degli Antichi.

"Ad esempio so che tu usi 1000 soldati per cambiare una lampadina."

"Certo, uno per tenere la lampadina e 999 per girare la

caserma. E allora?"

"Io posso insegnarti come cambiarla usandone uno solo!"

Mghisi resta interdetto, poi decide di darti una possibilità. Passano alcuni giorni, poi mesi, poi anni. Ogni volta che Mghisi ha un problema si rivolge al tuo "genio" e tu prontamente lo risolfi, venendo ricompensato con agi ed onori sempre più grandi. Adama diventa la tua compagna e ti rende l'uomo più felice della terra. Gli Antichi sembrano essersi dimenticati di voi, probabilmente siete finiti in qualche remota piega tra universi paralleli o baggianate del genere, anche se ogni tanto guardi fuori dalla finestra aspettandoti che il mondo attorno a te scompaia per l'ennesima volta. La tua competizione termina qui, al servizio di un feroce signore della guerra africano. Tutto sommato non conduci una brutta vita ma ai fini del gioco questo finale rappresenta uno *Stallo*.

25

Pessima decisione! Appena fermi l'automobile dai cespugli alle spalle dello strano tipo esce l'intera formazione degli All Blacks che gridando "Kia rite, ka rite tonu !" carica la tua auto rendendola un ammasso di rottami, con te dentro. Sei stato SCONFITTO!

26

Dopo un tempo che sembra eterno viene annunciato il nome del vincitore. Si tratta di un certo Manuhiri delle isole Tonga, il quale ha trionfato battendo il prescelto samoano nella gara dell'Uomo Uccello del film Rapa Nui.

Un'istante dopo la proclamazione del vincitore, semplicemente, smetti di esistere, assieme al 99,9% della popolazione terrestre.

Sei stato SCONFITTO.

27

Attraversi il portale e ti ritrovi improvvisamente, senza alcuna spiegazione, in un ufficio dalle pareti bianche, sorvegliato da guardie armate. Accanto a te ci sono anche i rappresentanti belga e giapponese, noti che tutti e tre indossate delle tute da lavoro di colore beige molto simili a quelle dei Ghostbuster, il film del 1984.

Un uomo vestito con un completo scuro richiama la vostra attenzione sulla foto di una grande magione dall'architettura gotica.

"Signori," dice con tono professionale "l'entità nome in codice *Ectoplasma F* è stata localizzata in questo edificio; ognuno di voi verrà fatto entrare da un ingresso diverso, quindi il vostro compito sarà eliminare l'entità. Il vostro equipaggiamento vi aspetta dietro quella porta".

Detto questo venite accompagnati in una stanza, dove potete scegliere tra i seguenti tipi di zaini:

Zaino protonico; se scegli questo vai al **9**.

Zaino in pelle, di fattura ottocentesca, contenente un crocefisso, un paletto d'argento e una copia del Dracula di Bram Stoker; se scegli questo vai al **20**.

Zaino piccolo, contenente solo un pezzo di pane e un coltello; se scegli questo vai al **39**.

28

I tuoi passi rimbombano sul metallo mentre ti affretti lungo i corridoi dell'astronave. Nella semioscurità fatichi a ripercorrere a ritroso la strada ma riesci comunque a trovare l'ingresso della sala macchine. Vai al **14**.

29

Ti avvicini al gruppetto mostrando il tuo sorriso migliore: "Mi spiace deludervi, amici, ma questo palazzo è molto più

alto dei vostri, e non è nemmeno il più grande che abbiamo in Italia."

I tre ti guardano divertiti, convinti che tu li stia prendendo in giro.

"Ah, voi italiani, sempre scherzare, spaghetti e mandolino" dice l'arabo dando di gomito al cinese.

"Non sto scherzando, seguitemi e ve lo dimostrerò." Detto questo inizi a salire le scale, seguito dal gruppetto incuriosito. Giunti al nono piano siete tutti già piuttosto affaticati, quando vedi la ragazza incinta e gli chiedi: "Quanto manca?"

"Eh... Più o meno 4 mesi" risponde lei.

I tre restano basiti, convinti che i loro grattacieli non possano competere con l'architettura italiana, poi piano piano iniziano a scomparire, mentre ritornano sull'astronave degli Antichi.

Il tuo strattagemma ha funzionato, quando tornerai al paragrafo 1 ricordati di eliminare "Americano (Stati Uniti)" dal tabellone elettronico. Ora però devi tornare sul tetto e risolvere la questione dell'orologio.

Se conosci il modo per arrivare sulla strada prima dell'orologio saprai anche che in questa risposta è compreso un numero: moltiplica questo numero per 2 e vai al paragrafo corrispondente.

Se non conosci questo sistema oppure non vuoi arrischiarti ad usarlo potresti utilizzare il *Dispositivo STD*, se ne possiedi uno. Se decidi di usarlo vai al **47**.

Se non sei ancora in grado di risolvere questa prova il tempo a tua disposizione termina. Sei stato SCONFITTO.

30

"Non possiamo farcele stare, ci sono già gli elefanti"
rispondi.

Mghisi ti studia per alcuni istanti, poi spara al Sudafricano.
"Sei troppo astuto per lasciarti vivere, dì le tue ultime

preghiere." dice puntando la pistola nella tua direzione.
Vieni salvato da un militare che giunge con una notizia urgente: gli elefanti sono spariti, assieme alla tua 500.
Mghisi ordina di iniziare subito le ricerche, ma lascia una sentinella a sorvegliare te e la ragazza, che dice di chiamarsi Adama. Ti presenti a tua volta e, malgrado la situazione, ancora una volta non puoi fare a meno di sentirsi turbato dalla sua innegabile avvenenza. Cerchi di rassicurarla, promettendole che ne uscirete sani e salvi e riesci anche a farla sorridere con un paio di battute spiritose. La situazione è talmente pericolosa che persino la sfida degli Antichi sembra una cosa remota, ma hai l'impressione che anche Adama sia in qualche modo attratta da te.

Il vostro insolito tet-a-tet viene bruscamente interrotto da Mghisi che sopraggiunge con un foglio sbattendotelo davanti alla faccia. Sopra c'è scritto:

"Siamo andati in città a giocare a poker." firmato: Gli Elefanti.

"Ci aiuterai a trovarli" ringhia Mghisi caricandoti a forza sull'elicottero "e per essere sicuro che tu non faccia scherzi verrà anche la tua bella."

Dopo alcuni minuti di volo siete sopra una caotica metropoli, ma per quanto vi sforziate non trovate traccia degli elefanti.

"Saranno dentro un qualche palazzo" urla il pilota per farsi sentire sopra il rombo dei motori.

Già, ma quale? Trova la risposta a questa domanda, quindi somma tra loro tutte le singole cifre in essa contenute. Aggiungi 10 al risultato e vai al paragrafo corrispondente.

31

Dai prontamente l'allarme, in breve le sirene suonano e tutti i soldati raggiungono i posti di combattimento. Una reazione così repentina deve aver spaventato gli attaccanti, infatti il resto della notte trascorre senza che gli italiani subiscano

una sola perdita mentre dall'altra parte del fronte il metodo FRANZ! miete nuove vittime. Il tuo ruolo in tutto ciò non passa inosservato e vieni insignito della medaglia d'oro al valore militare, poi il mondo attorno a te si dissolve e torni sull'astronave degli Antichi.

Segna *Medaglia d'Oro* sul Registro di Gara, quindi torna al paragrafo 1 e prosegui secondo le indicazioni del testo.

32

Sullo schermo dello smartphone iniziano a scorrere filmati di youtube. La tua ricerca ha visualizzato quanto è successo sulla Terra nell'anno in cui il tempo si è fermato sull'astronave. Tutti i conflitti sono cessati. Guerre, disuguaglianze, malgoverno, tutto messo da parte per riunire le nazioni in uno sforzo comune: quello di trovare un modo per combattere gli alieni.

Tutto procede come avevi sperato, non potevi sapere che il genere umano avrebbe fatto fronte comune ma hai scommesso sui suoi lati migliori e hai vinto. L'Antico guarda senza proferire parola, prendi coraggio e tenti di parlare con lui.

"Vedi? Basta guerre, basta violenze. Il pianeta è salvo e senza uccidere nessuno. La vostra sola presenza è un deterrente sufficiente contro qualsiasi olocausto nucleare."

L'Antico piega le labbra e sembra quasi sorridere: "Non è colpa vostra. Siete stati creati per lottare ma si sono dimenticati di darvi qualcuno contro cui farlo. Così avete rivolto la vostra forza contro voi stessi e contro il pianeta che vi ospita. Ma tu mi mostri che c'è ancora speranza per il genere umano. Sterminarvi non ci avrebbe dato alcun piacere. Non farlo ci rende quello che voi definireste *felici*. La mente collettiva ha fatto bene a sceglierli, hai salvato l'umanità dalla più grande catastrofe della sua storia. Ora torna alla tua esistenza e possa anche tu essere *felice*."

Detto questo sfiora la tua fronte e il mondo attorno a te

inizia a dissolversi per l'ultima volta. Vai al **50**.

33

Attraversi il portale ritrovandoti nel buio più completo, mentre la voce profonda degli Antichi ti svela le conseguenze della tua scelta: "Ti misurerai con il prescelto russo in una competizione di quella che voi terrestri chiamate *la nobile arte*". Alcuni istanti di silenzio, poi luci abbaglianti si accendono obbligandoti a riparare gli occhi con una mano, ti accorgi così di indossare dei guantoni da boxe, pantaloncini col tricolore italiano e un accappatoio con la scritta "the Italian Stallion", chissà perché in inglese. Man mano che gli occhi si abituano al nuovo ambiente riconosci i contorni del ring sul quale ti trovi. All'angolo opposto vedi quello che immagini sia il tuo avversario: un colosso biondo coi capelli a spazzola che peserà almeno 40 chili più di te, 20 dei quali solo nelle braccia. Gli spalti sono gremiti di spettatori, tutti russi, che inneggiano al loro campione; in tribuna d'onore scorgi anche Gorbaciov parlare compiaciuto con un generale dell'Armata Rossa in alta uniforme.

Il presentatore al centro del ring si lancia in un appassionato monologo di cui, grazie al tuo russo stentato, riesci a cogliere alcune isolate parole: "Dobro pozhalovat vstrecha Ital'yanskiy Zherebets transsibirskaya Ivan Drakon..."

Qua tutti si aspettano un incontro di boxe ma non hai speranze di battere quell'energumeno, se vuoi cavartela devi pensare in fretta ad un modo per uscire da questa situazione.

Se nonostante tutto decidi di misurarti col gigante russo vai al **42**.

Se hai un *Coltello* puoi provare a giocare sporco, confidando che gli Antichi conoscano poco le regole del pugilato. Per fare questo devi chiederti dove hai già visto il tuo avversario. Nella risposta è contenuto un numero: vai al paragrafo contrassegnato da quel numero.

Se invece ritieni di conoscere almeno due motivi per annullare l'incontro scrivi questi motivi sul Registro di Gara, poi vai al **48**.

34

"Ne mettiamo due davanti e due di dietro" dici con sicurezza.

"Ah sì? E come pensi di farcele stare visto che ci sono già gli elefanti?" ribatte Mghisi.

Balbetti qualcosa, non sapendo cosa rispondere. Mghisi fa un gesto stizzito e ordina ai suoi uomini di spararti. Sei stato SCONFITTO.

35

"Signorina" esordisci in modo semplice e diretto "io sono di Genova e ho un uccello di 40 centimetri."

La ragazza ti guarda ammirata mentre i tuoi avversari si rendono conto di non poter competere con la tua *boutade*. Decidono quindi di ritrattare, per obbligarti a fare altrettanto e fare così la figura dello sbruffone.

"Ho esagerato" esordisce lo spagnolo "faccio il torero, è vero, ma nessuno può abbattere un toro a mani nude."

"Anch'io ho mentito" continua il francese "non saprei scalare la tour Eiffel, figuriamoci farlo con una mano sola."

"Su, non prendetevela" rispondi tu "anch'io vi ho raccontato una balla. Non vivo a Genova, sto a Busalla."

Sbaragli la concorrenza confermandoti il miglior seduttore, la donzella ha occhi solo per te. Ma non hai tempo di approfondire la conoscenza, il mondo attorno a te comincia a dissolversi mentre stai per tornare sull'astronave degli Antichi.

Torna al paragrafo **1**, elimina "Spagnolo" e "Francese" dalla lista degli avversari, quindi prosegui secondo le indicazioni del testo.

36

Fai giusto in tempo a cambiarti d'abito che ti ritrovi nel bel mezzo di un'assemblea delle Nazioni Unite. Delegati da tutto il mondo discutono di economia e politica internazionale, argomenti di cui tu sei completamente all'oscuro. Tenti di dare meno nell'occhio possibile, cercando al contempo il modo di svignartela, quando un ambasciatore dal Medio Oriente si avvicina scambiandoti per il delegato americano e proponendo di instaurare buoni rapporti tra le vostre nazioni.

"I nostri popoli hanno molto in comune" ti dice affabile "a me ad esempio piace moltissimo Star Trek. Solo una cosa non ho mai capito di quella serie: l'equipaggio dei protagonisti è composto da uomini provenienti da ogni parte del pianeta. Occidentali, asiatici, afroamericani. Anche alieni ed androidi. Ma non c'è mai stato un arabo. Come mai?"

Non hai la più pallida idea di come toglierti di torno questo scocciatore, eppure devi fare qualcosa prima che scopra che non sei chi dici di essere.

Se conosci la risposta alla sua domanda conta il numero di lettere che compongono l'ultima parola, aggiungi 1 e vai al paragrafo corrispondente.

Se hai un *Accendino* e vuoi usarlo vai al **17**.

In qualunque altro caso i tuoi tentennamenti insospettiscono il tuo interlocutore che ti denuncia alla Polizia Segreta degli Antichi. Tre energumeni vestiti come il poliziotto dei Village People intervengono eliminandoti dalla competizione. Sei stato SCONFITTO.

37

I tuoi passi rimbombano sul metallo mentre ti affretti lungo i corridoi dell'astronave. Sei talmente concentrato sul piano che non ti accorgi di un pericolo in agguato nell'oscurità. Un uomo ti afferra da dietro per il collo, pugnalandoti al cuore

con una baionetta.

"Sul Piave mi sei sfuggito maledetto Antonio, ma questa volta non hai scampo!"

L'accento teutonico non lascia dubbi: sei stato colpito dal prescelto della Germania.

Se hai con te una *Merendina* o della *Carta Igienica* vai al **44.**

Se non ce l'hai soccombi sotto i colpi furiosi del tuo avversario. Sei stato **SCONFITTO**.

38

Continuando la tua esplorazione arrivi al piano terra, dove trovi il prescelto americano, quello cinese e quello degli Emirati Arabi che commentano il palazzo nel quale vi trovate.

"Se pensate che questo edificio sia alto non avete mai visto il One World Trade Center" esordisce l'americano "È talmente alto che occorre un giorno intero per salire fin sulla cima."

"Questo è niente" ribatte il cinese "La Shanghai Tower è talmente alta che per salire sulla cima ci vogliono due giorni!"

"I vostri palazzi sono tende di beduini a confronto del Burj Khalifa di Dubai" sentenza l'arabo "per raggiungere il tetto si impiegano non meno di tre giorni!"

Sentendo i loro discorsi hai un'intuizione improvvisa: questa è un'ottima opportunità per toglierti dai piedi uno dei tuoi avversari e, già che ci sei, dare una bella lezione a questi arroganti. Ma per farlo avrai bisogno dell'aiuto di uno degli abitanti del palazzo. Ma chi? La simpatica ragazza in cinta? Il professore? L'anziano pensionato? Solo uno di loro potrà darti l'aiuto che cerchi: decidi chi, poi somma 20 al numero del piano in cui vive e vai al paragrafo corrispondente.

39

Dopo esservi equipaggiati venite caricati su elicotteri neri e portati alla magione. Tu vieni fatto entrare dal tetto mentre i tuoi avversari passeranno da finestre del primo piano. Entri nella casa controllando ancora una volta il contenuto del tuo zaino, oggetti scelti confidando in un'improvvisa intuizione che speri possa salvare la vita a tutti voi italiani. Un urlo proveniente dal piano di sotto ti gela il sangue ma riesci a farti coraggio e scendi di corsa una rampa di scale. Arrivi in un ampio salone dove trovi riversi a terra i cadaveri dei tuoi avversari, i volti deformati da espressioni di puro terrore. Dal pavimento emerge un essere mostruoso, scaturito dal peggiore degli inferni, l'entità nome in codice Ectoplasma F. Sei paralizzato dalla paura ma ti sforzi di mantenere i nervi saldi, nei prossimi istanti si deciderà la tua vita o la tua morte. Lo spettro avanza verso di te, ruggendo con voce cavernosa: "Sono il fantasma formaggino!"

È fatta. La tua intuizione era giusta, anni di storie per bambini ti hanno insegnato ad affrontare questa creatura. Un ghigno minaccioso si dipinge sul tuo volto mentre estrai il coltello e il pezzo di pane....

Non occorre spiegarti come sconfiggere il fantasma. Fai quello che devi fare, poi torna al paragrafo 1 ed elimina "Belga" e "Giapponese" dalla lista degli avversari. Se desideri portare con te il *Coltello* annotalo sul Registro di Gara, quindi prosegui secondo le indicazioni del testo.

40

La voce profonda degli antichi risuona tra le pareti metalliche della sala.

"Congratulazioni, hai sconfitto i tuoi avversari aggiudicandoti il diritto alla sopravvivenza per te e tutto il tuo popolo. La Terra ora è vostra ma ricordate: se metterete di nuovo in pericolo il pianeta noi ritorneremo. Tuttavia non crediamo che tale eventualità possa presentarsi nuovamente

nel corso della tua breve vita per cui, come dite voi, *Addio*." "Addio, pazzi scatenati" pensi tra te e te, indeciso se provare rabbia per lo sterminio di miliardi di esseri umani o gratitudine per aver salvato il pianeta.

Senti la gigantesca astronave muoversi. Da un oblò ti accorgi che state dirigendovi verso il Circo Massimo di Roma, dove una folla di autorità e gente comune è riunita per festeggiare te, il loro campione, il Prescelto. Non pensi a come sarà la tua vita d'ora in poi, a come sarà la vita di tutti gli italiani da padroni del mondo. Tutto quello cui riesci a pensare è *Vittoria!*

41

Entri dal lucernaio del tetto e cominci a scendere le scale del palazzo, facendo conoscenza con gli inquilini: una simpatica ragazza incinta al nono piano, un professore di storia medievale al sesto, un vecchio pensionato al quarto. Nulla di tutto questo ti aiuta però a risolvere la faccenda dell'orologio.

Se non hai ancora sconfitto il prescelto degli Stati Uniti vai al **38**.

Altrimenti torni sul tetto per tentare il tutto per tutto:

Se conosci il modo per arrivare sulla strada prima dell'orologio saprai anche che in questa risposta è compreso un numero: moltiplica questo numero per 2 e vai al paragrafo corrispondente.

Se non conosci questo sistema oppure non vuoi arrischiarti ad usarlo potresti utilizzare il *Dispositivo STD*, se ne possiedi uno. Se decidi di usarlo vai al **47**.

Se non sei ancora in grado di risolvere questa prova il tempo a tua disposizione termina. Sei stato SCONFITTO.

42

Il tuo avversario, nel caso non lo avessi ancora riconosciuto,

è Ivan Drago, il pugile che sviluppa con i suoi pugni una forza pari al doppio di quella di un normale peso massimo. Quello che lui tocca lui lo distrugge. Non hai possibilità di vittoria, basta un suo diretto per mettere fine alla tua avventura e alle speranze del popolo italiano. Sei stato SCONFITTO.

43

Cogli l'attimo di esitazione e premi tasti a casaccio sul dispositivo, sperando di generare un qualche effetto che possa salvarti la vita. Finisci per teletrasportare tutti, elicottero compreso, sopra il deserto del Nevada. Mghisi perde l'equilibrio e con una spinta riesci a buttarlo fuori, levandotelo definitivamente dai piedi. Ti volgi trionfante verso Adama:

"Siamo salvi, te l'avevo detto che ne saremmo usciti vivi."

"No, tu sei salvo Italiano. Io ho perso, non sono riuscita a superare questa prova con le mie forze e questo vuol dire che sono eliminata dalla competizione. Quando tutto questo sarà finito morirò, assieme a tutto il mio popolo, sterminati dagli Antichi. Tu invece puoi ancora farcela."

Maledetti Antichi, ti eri quasi scordato di loro e dell'assurdo piano per riportare la pace nel mondo. Ma non ti sei mai sentito così vivo come da quando hai conosciuto Adama, non permetterai che te la portino via.

"Sposami!" gli dici. Lei ti guarda, come se non capisse.

"Sposami" ripeti "come mia moglie diventerai cittadina italiana e i nostri destini saranno uniti. Vincerò questa folle competizione o moriremo entrambi."

Adama accetta, piangendo per la commozione. Intimi al pilota di dirigere l'elicottero verso Las Vegas dove un sacerdote vestito come Elvis Presley vi unisce in matrimonio. Appena in tempo, un istante dopo il bacio gli Antichi vi scovano e vi riportano sulla loro astronave.

Torna al paragrafo **1**, cancella "Senegalese" e

"Sudafricano" dalla lista degli avversari. Cancella anche il *Dispositivo STD* perché hai consumato tutta la batteria per teletrasportare l'elicottero. Segna inoltre sul Registro di Gara l'annotazione *ti sei sposato*. Procedi quindi secondo le indicazioni del testo.

44

Come nei peggiori film d'azione il colpo mortale viene neutralizzato dal contenuto del tuo taschino. Ti liberi del tedesco con una fulminea mossa di s'istrumpa (arte marziale imparata da un tuo zio sardo) e continui la tua corsa verso la sala macchine.

Vai al **14**.

45

Attraversi circospetto il portale ritrovandoti, senza alcuna spiegazione, in un giardino delimitato da alte siepi e labirinti. Cammini per alcuni minuti, chiedendoti come mai gli Antichi ti abbiano portato qui, finché raggiungi un gazebo dove due uomini sembrano intenti a corteggiare una magnifica ragazza. Ti avvicini riconoscendo, pur senza averli mai visti, i prescelti di Francia e Spagna; ignori invece completamente chi sia la donna.

Lo spagnolo sta parlando in modo arrogante: "Io soy de Madrid, al mio pais una donna como a ty es una reina. Soy el più forte torero della tierra de Spagna, posso matar el toro con le sole mani!"

La ragazza sembra molto impressionata dal temperamento caliente dello spagnolo, ma interviene il francese cingendole la vita in un delicato abbraccio: "Enchanté mademoiselle, je suis de Paris, la città più romantica del mondo. Posso scalare la tour Eiffel con un braccio solo, mentre con l'altro scrivo poesie per ommaggiare la vostra bellezza."

A quanto pare sembra trattarsi di una gara di seduzione, il

vincitore sarà chi avrà maggiormente affascinato la donzella, tuttavia sei convinto che i tuoi due avversari abbiano inventato delle balle colossali per sedurla. In ogni caso ora è il tuo turno e devi decidere attentamente come comportarti.

Se anche tu decidi di spararne una grossa vai al **35**.

Se al contrario preferisci giocartela sul piano della sincerità vai al **6**.

In alternativa potresti tentare una strategia per screditare i tuoi avversari ma per farlo devi assolutamente ricordare quali sono le ultime cose che hai mangiato. Conta quindi il numero di lettere che compongono i nomi di queste pietanze e vai al paragrafo corrispondente.

46

Ti volti verso Adama la quale ti guarda con occhi pieni di speranza, grata per la tua decisione: insieme, sia nella vita che nella morte. Ma non puoi ignorare l'altro sentimento che sicuramente la turba. Quello verso la sua gente, inevitabilmente condannata all'estinzione. E anche se gli Antichi acconsentissero a salvare entrambi i popoli nel caso di una tua vittoria, come ignorare la morte di miliardi di persone? *Punirne cento per educarne uno* aveva detto l'alieno azzurro. Ma questa non può essere chiamata pace nel mondo. Non a questo prezzo.

Tu sei sempre stato un tipo menefreghista, uno di quelli che pensa ai fatti suoi. Non volevi essere il prescelto italiano, ma qualcuno ha deciso altrimenti ed ora che sei arrivato qui non intendi mollare senza prima aver tentato il tutto e per tutto. Un piano disperato prende forma nella tua mente. Hai sottostato troppo a lungo alle regole di questo assurdo gioco al massacro, è ora di partire al contrattacco. Dai un bacio ad Adama ed esci dalla stanza, correndo verso la sala macchine dove si trovano le apparecchiature per controllare il tempo.

Se hai una *Medaglia d'Oro* vai al **37**.

Altrimenti vai al **28**.

47

Lanci l'orologio nel vuoto ed azioni il dispositivo, fermando il tempo e teletrasportandoti al piano terra. Riavvii il flusso temporale e afferri l'orologio prima che tocchi terra. Un gioco da ragazzi ma hai consumato tutta la batteria del dispositivo, per cui devi cancellarlo dal Registro di Gara.

Torna al paragrafo 1, elimina "Inglese" e "Brasiliano" dalla lista degli avversari, quindi prosegui secondo le indicazioni del testo.

48

Non hai tempo da perdere. Prima che la campana suoni l'inizio del combattimento corri al centro del ring per impadronirti del microfono e cominci ad esporre le tue ragioni.

Ci sono soltanto tre motivi che potrebbero invalidare l'incontro:

- 1- manifesta disparità di peso tra te e il tuo avversario.
- 2- il confronto dovrebbe essere tra Italia e Russia, ma questa è chiaramente l' Unione Sovietica, una nazione che non esiste più dal 1991.
- 3- hai riconosciuto nel tuo avversario il pugile Ivan Drago, alias Dolph Hans Lundgren, e affermi che non possa rappresentare il popolo russo visto che si tratta di un attore svedese.

Confronta queste argomentazioni con quelle che hai annotato sul Registro di Gara.

Se ne hai indovinate una o nessuna la tua protesta non viene accolta: al primo secondo del primo round Ivan Drago, detto La Transiberiana, mette fine alla tua avventura e alle speranze del popolo italiano con un micidiale diretto. Sei stato SCONFITTO.

Se invece ne hai indovinate due o più continua a leggere. Si scatena il finimondo. Il pubblico inferocito fischia e lancia sul ring uova marce, bottiglie di vodka e colbacchi in

pelle di orso, Drago imbarazzatissimo viene portato via, Gorbaciov fulmina con lo sguardo il generale dell'Armata Rossa il quale si attacca al telefono ed inizia a chiamare all'impazzata.

Ben presto il ring viene preso d'assalto da una masnada di sedicenti "campioni russi", reclutati in fretta e furia partendo dai tempi degli zar fino a Putin, ma sono rappresentanti scelti a caso, senza alcuna preparazione. Strappi di mano l'asta a Sergej Bubka e la spacchi sulla schiena di Yuri Gagarin gridando sprezzante "Dasvidania tovarish!", poi inizi a roteare le due estremità come fossero nunchaku. Ne nasce una mischia furibonda, interrotta dagli Antichi che finalmente si decidono ad intervenire.

Il confronto tra Italia e Russia andrà avanti, sentenziano, ma dovrà affrontare un nuovo prescelto deciso da loro: la più grande ballerina russa.

A queste parole una splendida ragazza in tutu sale sul ring ed inizia a muoversi sulle punte, preparandosi ad attaccare.

Se sai come si chiama la ballerina conta il numero di lettere che compongono la seconda parte del suo nome, poi vai al paragrafo corrispondente.

Se non lo sai resti abbagliato da questa algida bellezza dell'Est che approfitta del tuo stupore per mandarti al tappeto con un *fouettes en tournant*. Sei stato SCONFITTO.

49

Accosti l'auto facendo cenno all'uomo di salire ma appena questi fa un passo nella tua direzione riparti a tavoletta, sommergendolo in una nube di sassi e polvere. Non pago metti la testa fuori dal finestrino e gli urli una serie di epitetti impronunciabili della serie: "Attaccati al cXXXo, strXXXo!"

Il tipo va su tutte le furie e ti inseguì gridando a sua volta insulti ma correndo viene scambiato per una preda da un branco di leonesse in caccia, che sbucano dai cespugli e lo

abbattono in mezzo alla strada polverosa.

Ti lasci questa scena alle spalle, continuando a guidare.

Puoi tornare al paragrafo **1** per cancellare "Neozelandese" dalla lista degli avversari, dopodiché non procedere secondo le indicazioni del testo ma vai al paragrafo **23** per continuare la tua prova nella savana.

50

Sei sul tuo divano, di fronte alla televisione. Hai una fetta di farinata in mano e una macchia di pesto sulla canottiera, esattamente come prima che tutto questo iniziasse. Che sia stato soltanto un sogno?

Dalla porta della camera da letto compare Adama, bellissima, con indosso soltanto un intimo bianco che fa risaltare il suo corpo da pantera. La sua voce è la più sensuale che tu abbia mai sentito: "Ciao, eroe."

Al dito porti ancora la fede comprata a Las Vegas. Non è stato un sogno. Ti togli la canottiera e vai a festeggiare la tua *Vittoria!*

GUERRE CIVILI

Gpet74



1

Era la fine del '36, avevo ventuno anni e studiavo all'università di Torino, un'ora e mezza di treno da casa mia. Avevo qualche amico, di donne nessuna, anche se Amedeo l'anno precedente mi aveva portato in un bordello perché assaggiassi quel frutto. Insomma vivevo incoscientemente la vita un po' *bohémien* di tanti studenti, giostrandomi tra l'ateneo, i caffè del centro e casa dei miei, quando all'avvicinarsi della fine del mese il borsello languiva.

Mi trovavo al Paese da un giorno e mi ero appena svegliato da uno di quegli incubi angoscianti in cui ci si ritrova sempre catapultati al punto di partenza, quando mi dissero che il Federale voleva vedermi. Mi recai alla Casa del Fascio con passo scattante e il cuore leggero. Perché sarei dovuto preoccuparmi? Il Segretario Federale era un caro amico di famiglia. Lui e mio padre avevano combattuto insieme sul Carso, durante la Grande Guerra, insieme avevano creduto a Mussolini, entrambi condividevano l'avversione per l'alleanza con i "crucchi".

"Vittorio! Vieni, siediti" mi accolse. Solo quando ci fummo accomodati, mi accorsi dal suo sguardo che qualcosa non andava.

"Che succede?" gli chiesi.

Lui cercò, senza trovarle, delle sigarette nel taschino della camicia nera. Mi sporsi per offrirgli una Nazionale e gliela accesi. Solo allora si decise a parlare: "Sono stato al telefono con Torino fino ad adesso, Vittorio" disse. "C'è un ordine di arresto per il tuo amico Amedeo, per la sua ragazza e... anche per te!".

"Cosa?" esclamai.

Lui annuì. "È per quel foglio che avete dato alle stampe la scorsa primavera".

Lo scorso marzo Amedeo aveva trovato un vecchio ciclostile in uno scantinato dell'università e aveva arruolato me e la sua ragazza, Giulia, per uno dei suoi Piani Grandiosi: mettere su un giornale goliardico clandestino.

Un'idea che trovammo molto divertente. Uscì un solo numero di quel foglio -si chiamava *Lo Spillo*- contenente una manciata di articoli picareschi e irriverenti sui professori universitari e sulle istituzioni cittadine.

"Ma... ma era solo una cosa innocua" riuscii infine a balbettare.

Il Federale scosse la testa, schiacciando con rabbia la cicca in un posacenere. "Si vede che non tutti l'hanno pensata così. So per certo che il tuo amico Amedeo se l'è svignata per un soffio e poi deve essere corso ad avvisare la sua fidanzata..."
".

"Giulia"

"Sì, Giulia! Pure lei è scomparsa. Solo appellandomi a tutte le mie conoscenze ho ottenuto che non ti arrestassero. Per adesso"

"Oh mio Dio!" esalai, coprendomi il volto con le mani.

"Adesso ascoltami molto attentamente, Vittorio" scandì. "Di questa faccenda se ne sta occupando l'OVRA, non chiedermi perché, ma è così. Se avessero preso il tuo amico, probabilmente sarebbe bastato scaricare su di lui tutte le responsabilità. Ma con lui e quell'altra uccel di bosco ho paura per te. Lo sai che quando si muovono, *quelli*, alla fine un colpevole lo trovano sempre!".

"Allora cosa devo fare? Devo scappare?" lo interruppi.

Lui mi scoccò un'occhiata colma di disprezzo. "Fuggire? Equivarrebbe a un'ammissione di colpevolezza, non puoi fare una cosa simile a tuo padre".

Mi resi conto di avere le guance rigate dalle lacrime. Me le asciugai, rabbiosamente, con il dorso della mano. "E allora cosa dovrei fare?"

"Fra pochi giorni partirà una nave di volontari in Spagna" Scandì il Federale. "Arruolati nella Missione Militare Italiana in Spagna! Farò in modo che non ti facciano problemi".

"Cosa? Vuoi che vada a combattere?"

"Se ti arruoli volontario dai dimostrazione di dedizione al

Partito, c'è un sacco di gente con pendenze con la giustizia ben più gravi della tua che sta partendo. E poi vai a combattere i comunisti, chissà che non torni da eroe. In fondo non sarà una guerra lunga, con l'Italia e i crucchi... cioè i tedeschi, che appoggiano i Nazionalisti".

Vittorio deve arruolarsi nelle M.M.I.S. e andare a combattere contro i comunisti. (47)

Vittorio deve scegliere un'altra soluzione, come la fuga all'estero. (17)

2

Arrivati a Barcellona Libertad mi accompagnò nella stessa pensione in *Plaça Reial* che aveva già ospitato me e Giulia. Chiesi alla padrona notizie di Giulia, mi disse che si era trasferita in una casa nella *Ciutat Vella*, mi diede l'indirizzo. Libertad doveva prendere la corriera per Sabadell, dove viveva la famiglia. Aspettammo, sotto una pioggia scrosciante, per più di un'ora, prima di scoprire che per quel giorno tutti i trasporti erano stati soppressi.

Tornammo alla pensione per toglierci i vestiti fradici. Intirizziti, ci infilammo sotto le coperte e facemmo l'amore. Prima di allora avevo avuto esperienze solo nei bordelli, pensavo di sapere tutto ciò che c'era da sapere su quelle faccende.

Libertad mi fece scoprire quanto mi sbagliavo.

Il giorno dopo scoprимmo che le corriere avrebbero viaggiato. Ci salutammo con un lungo e appassionato bacio. Lei mi promise che sarebbe tornata a Barcellona di lì a poco. Me ne tornai alla pensione, frastornato ma felice. Nei giorni successivi pensai spesso a cosa fare. Sapevo di dover contattare Giulia ma, per qualche motivo, esitavo. Inoltre un continuo malessere mi assillava. Cercai di distrarmi, scrivendo lettere a Libertad o pensando a cosa dire a Giulia. Un giorno mi decisi e mi recai a casa di Giulia, ma non c'era nessuno. Mi dissero che lavorava quasi tutto il giorno alla

Telefònica, la compagnia dei telefoni catalana. Non era lontano, ma improvvisamente cominciai a sentirmi male. Molto male. Era una sensazione che avevo già provato e andò scemando man mano che mi allontanavo.

Ormai era inutile cercare di convincermi del contrario: non ero solo!

Da qualche parte a Barcellona vagava un Altro Me. Quando ci avvicinavamo, il malessere aumentava, per scemare quando ci allontanavamo.

La domanda, a quel punto, era, cosa dovevo fare? L'idea di rivivere il supplizio che la vicinanza con un Altro Me mi provocava mi gettava nel panico, ma allo stesso tempo mi domandavo se potevo permettermi (e se l'ordine dell'universo poteva permettersi) che più Me potessero coesistere a lungo.

Vittorio cerca l'Altro Se per affrontarlo. (11)

Vittorio va al fronte con Libertad, pur di abbandonare Barcellona. (25)

3

Inutile rimanere, mi ripeteva mentre la nave si allontanava. Eppure mi sentivo diviso come non mai. Da un lato sentivo il senso di malessere ridursi fino a scomparire, dall'altro una vocina ripeteva che, con la mia fuga, stavo mettendo a rischio l'ordine stesso delle cose.

A Marsiglia, m'imbarcai su un treno diretto a Parigi. Qui sentii nuovamente quel senso di malessere che ormai avevo imparato a conoscere. Questo mi sconvolse. Che cosa stava succedendo? Quanti Altri Me c'erano in giro per l'Europa?

Mi affrettai a spendere gli ultimi soldi per un posto in terza classe verso Le Havre, dove trovai un posto come mozzo su una nave diretta a New York. Volevo mettere un intero oceano tra me e... qualunque Altro Me ci fosse in Europa.

Pochi giorni dopo, riposavo sottocoperta, sollevai il capo,

allarmato. Tutto intorno a me era calato un silenzio innaturale. Persino lo sciabordio delle onde era cessato. Mi precipitai in coperta solo per trovarmi di fronte a uno spettacolo assurdo: tutto era perfettamente immobile, come se fossi stato catapultato all'interno di una fotografia. Mi avvicinai al pulpito di poppa e guardai giù. Le onde sembravano essersi tramutate in gelatina traslucida, vidi un pesce, congelato a metà di un salto. Alzai lo sguardo e, per un istante, scorsi le nuvole, l'aria, il colore del cielo stesso, venire risucchiato da *qualcosa* che si trovava a est , oltre l'orizzonte, allora capii che era arrivata la fine del mondo e che la mia fuga ne era la causa, la mia mente si frantumò sotto quel peso.

Ora sto meglio, anche se faccio una gran confusione nel ricordare cosa accadde dopo. Non parlavo, non ragionavo, riuscivo solo a gemere, così arrivato a New York finii in un istituto di cura per alienati. All'inizio mi diagnosticarono la sifilide, poi, a distanza di qualche anno, mutarono la diagnosi in una generica Alienazione Mentale. In ogni caso le cure consistevano in frequenti elettroshock e bagni gelati. Come dicevo, ora sto bene. Credo di aver capito quel che accadde: a quel tempo ero preda di allucinazioni e, su quella nave diretta in America, ne ebbi una così spaventosa che mi sconvolse l'intelletto. Mi convinsi che il mondo stesse per finire, cosa che evidentemente non è accaduta, e che fosse per colpa mia. Tale convinzione mi sprofondò negli abissi della follia.

Il nuovo dottore mi ha dato carta e penna, la prima volta da quando sono qui, e mi ha raccomandato di scrivere tutto quel che ricordavo - o che credo di ricordare -. È gentile, il nuovo dottore, non gli importa del mio odore, o che mi sono caduti tutti i denti. Se dimostrerò di saper distinguere il vero dalla fantasia, con lui, potrò migliorare la mia situazione. *Oh*, uscire no. Quello mai. Magari potrei lavorare nelle cucine, o in lavanderia, quello sì, che mi piacerebbe.

FINE

4

Quando riaprii gli occhi, mi trovai steso su un letto. Sentivo i gemiti si mescolarsi all'odore di antisettico, di sangue e a quello, nauseabondo, delle ferite in suppurazione.

Un medico con profonde occhiaie passò a visitarmi. Ero stato fortunato, le mie ferite non erano gravi e non c'erano tracce d'infezione. Il medico mi disse che mi trovavo a *La Muela*, due passi da Saragozza e che di lì a pochi giorni sarei stato dimesso e sarei stato mandato a Barcellona per la convalescenza.

Dal medico non ottenni altro, per fortuna gli ausiliari furono più loquaci, da loro venni a sapere che, mentre sul Jarama i miei compagni erano riusciti a respingere l'attacco, a sud, Malaga era ormai perduta. Oltre cinquantamila miliziani anarchici erano stati sopraffatti da meno della metà tra fascisti italiani e legionari spagnoli. Ora nella città si era scatenata una caccia all'uomo e le esecuzioni sommarie si contavano già a migliaia.

Fin troppo presto venne il momento di andarmene. Arrivai con fatica alla stazione e quasi stramazzai sulla panca di legno della carrozza di terza classe. Non avevo una peseta in tasca ma il braccio al collo, il fucile in spalla e il mio abbigliamento dovettero essere sufficienti, perché non mi fu richiesto nulla per il viaggio.

Continua. (30)

5

Rimasi interdetto. Quell'uomo, che mi parlava con tanta familiarità, non era certo un camerata. L'abbigliamento da civile, il fucile obsoleto, ma soprattutto il fazzoletto rossonero al collo lo identificavano come un repubblicano.

Con sofferenza sollevai la testa. Non avevo più la mia divisa! A parte gli scarponi e i pantaloni indossavo solo una canottiera linda di sangue. Un buco all'altezza della spalla versava sangue.

Improvvisamente capii. In qualche modo, nel caos della battaglia, i repubblicani mi avevano trovato e, scambiandomi per l'Altro Me mi avevano portato con loro.

La testa mi ricadde all'indietro.

Continua. (40)

6

Il villaggio era un piccolo borgo adagiato sul fondo di una vallata. Molte case erano state sventrate dal fuoco dell'artiglieria. Solo il suono ossessivo dell'abbaiare di un cane tradiva che fosse ancora abitato.

Ma il nostro obiettivo era l'antico monastero arroccato sulla collina sovrastante il paese. A quanto ci disse Yoaquin, il nostro ufficiale spagnolo, il convento era presidiato da una compagnia di artiglieria ma buona parte degli effettivi era stata richiamata per supportare il fallimentare attacco a Madrid. Noi dovevamo conquistare il monastero e recuperare i pezzi d'artiglieria che ci avrebbero permesso di controllare l'intera vallata.

Il nostro equipaggiamento era a dir poco scadente. Io ebbi in dotazione un Mauser '98, Un ottimo fucile di fabbricazione tedesca, peccato che risalisse al secolo precedente, una giberna e nient'altro. Nessuno aveva l'elmetto.

Il rombo sordo di un *Breguet XIX* passò sopra le nostre teste. L'antiquato bombardiere repubblicano sorvolò il monastero, quindi, mentre una contraerea cominciava a crepitare, virò per passarvi nuovamente sopra. Il *Breguet* era il nostro diversivo e funzionò meglio del previsto. Le prime grida di allarme si sollevarono che eravamo ormai a metà della collina.

Sentii un ronzio, come di un calabrone inferocito, passarmi a un centimetro dall'orecchio. Istintivamente mi gettai in terra e strisciai fino a un muretto a secco che delimitava una mulattiera. I proiettili picchiavano sul muretto con tanti schiocchi.

Ci fu un'esplosione e, trascinato dai miei compagni, ripresi l'assalto.

Spuntai nel piazzale acciottolato del convento e, per lo stupore, rimasi inchiodato lì, in bella vista. Due pezzi d'artiglieria e una batteria contraerea, circondati da sacchi di sabbia, erano abbandonati in mezzo al piazzale. I Nazionalisti si erano rifugiati all'interno del monastero, sbarrando le porte quando ancora uno di loro si affannava in mezzo al piazzale. Il povero diavolo si scagliò contro l'antico portale, come se pensasse di poterlo sfondare, quindi si voltò, il moschetto spianato e gli occhi sgrinati dal terrore.

I nostri sguardi s'incrociarono per un istante che mi parve infinito. Nonostante la distanza potevo scorgere chiaramente i suoi occhi, insolitamente azzurri per uno spagnolo, spalancarsi e la bocca mormorare frasi convulse, forse una preghiera, forse l'estrema richiesta d'aiuto alla mamma.

Vittorio spara. (38)

Vittorio ha pietà. (15)



7

Caddi a terra e strisciai verso l'Altro Me. Ero obnubilato dal dolore che mi attanagliava e aumentava a ogni centimetro. Pensavo solo che sarei svenuto, non era possibile sopportare una sofferenza simile. Eppure la mia mente rifiutava di spegnersi.

Allungai (allungò) una mano verso la sua (mia) spalla.

Poi ci toccammo e il mondo esplose mentre i nostri ricordi e le nostre stesse essenze si mescolavano.

Mi vidi sul ponte di una nave, Giulia vicino, con una mano le sfioro i capelli biondi, lievemente, perché lei non se ne

accorga...

Mi vidi gironzolare in un immenso campo militare pieno d'italiani in camicia nera. Poi una voce mi chiama: è Amedeo, ci abbracciamo...

Mi vidi al buio fuori da una pensione a Barcellona. Giulia mi rivela di essere incinta. M'implora di cercare Amedeo, perché lei sente che il suo uomo è qui, in Spagna. Io non ci credo ma accetto. Giulia ha bisogno di sperare...

Mi vidi scendere da un camion che Amedeo ha rubato al contingente italiano, parcheggiato vicino a una pietra miliare. Il mio amico si allontana nella boscaglia trasportando una pesante cassa e una pala. Quando torna, la cassa non c'è più...

Mi vidi parlare con ufficiali e volontari della XII Brigata Internazionale. Italiani, Inglesi, Francesi e Belgi. Nessuno ha mai visto o sentito parlare di Amedeo. Che ci faccio in una trincea gelata sul fiume Jarama? Nulla! Meglio tornare a Barcellona da Giulia, convincerla che è assurdo rimanere in Spagna...

Mi vidi osservare Amedeo che scambia battute con Alonzo, un criminale che combatte solo per il proprio tornaconto. Amedeo gli ha venduto il carico del camion. In cambio ha ottenuto del denaro, dei documenti falsi e un lavoro.

La luce scemò ed io mi trovai solo. Il dolore era svanito. Mi accasciai a terra, felice di poter finalmente svenire.

In fondo al racconto c'è un box nel quale tener traccia dei simboli incontrati durante la lettura.

Continua. (23)

In fondo al racconto c'è un promemoria nel quale devi spuntare i simboli incontrati durante la lettura. Fai un segno di spunta in

corrispondenza al segno bianco che vedi in cima a questo paragrafo.

8

Quando mi svegliai, vidi un'ombra china su di me, il suo odore sapeva di buono.

"Giulia" mormorai con voce impastata.

Mi rispose una voce femminile ma non quella di Giulia.

Con fatica misi a fuoco una ragazza di non più di vent'anni, non bella ma con magnifici occhi verdi e un sorriso che le illuminava il volto. Al collo portava un fazzoletto rosso e al braccio una fascia bianca con una croce rossa. La ragazza mi appoggiò una mano meravigliosamente fresca sulla fronte e mi disse: "Sei stato ferito. Ora ti trovi in un ospedale militare, ma i dottori dicono che la ferita è pulita... insomma sono ottimisti".

Nei giorni successivi la fanciulla, che si chiamava Libertad - i genitori erano socialisti catalani - tornò a trovarmi di frequente. Da lei venni a sapere che mi trovavo in un ospedale militare ad *Almeria* e che di lì a poco sarei stato dimesso per far posto ai superstiti di Malaga che continuavano ad affluire. Sarei stato mandato a Barcellona per la convalescenza.

Sempre da Libertad venni a sapere che il fronte era ormai perduto e difendere la città era diventato impossibile. Senza mezzi corazzati, con artiglieria e contraerea insufficienti, quasi cinquantamila miliziani Anarchici erano stati annientati da meno della metà tra Nazionalisti Spagnoli e fascisti Italiani.

Quando non ero con Libertad, non facevo che ripensare all'esperienza assurda che avevo vissuto.

Arrivò il momento di lasciare l'ospedale. Sulla pensilina della stazione trovai Libertad ad aspettarmi, in vestiti civili e con una valigia al fianco. Mi baciò sulla guancia, sfiorandomi appena l'angolo delle labbra e mi aiutò a salire

sul treno. Mi spiegò che tornava a casa per qualche settimana, perché sua sorella aveva appena partorito. Le dispiaceva abbandonare l'ospedale in un momento di così grande bisogno ma... e qui sorrise, illuminando la squallida vettura di terza classe, l'idea di poter fare il viaggio con me la risollevava.

Vittorio si ricorda di essere già stato a Barcellona. (2)

Vittorio non è mai stato a Barcellona. (31)

9

A Barcellona alloggiammo in una pensione in Plaça Reial. In tutto questo tempo non ebbi mai l'impressione che ci fosse un'organizzazione a livello statale che gestisse l'arrivo dei volontari. Mi sembrava che procedessimo in maniera più o meno casuale, affidandoci a chi di noi dava l'impressione di sapere cosa fare. Nel nostro caso quel qualcuno era Paolo che, scomparso appena messo piede in città, riapparve la sera, accompagnato da un compagno del POUM, il Partito Operaio di Unificazione Marxista. Questi ci spiegò in un inestricabile miscuglio di spagnolo, italiano e francese, che la XII Brigata Internazionale, comprendente la Divisione Garibaldi, formata da italiani, stava in quel momento combattendo per impedire ai fascisti di prendere Madrid, ma che prima di unirci a essa avremmo dovuto ricevere un addestramento ad Albacete, nell'entroterra.

"Scusa compagno" intervenne un inglese di nome Connors che aveva viaggiato con noi da Marsiglia. "Ma io sono venuto qua per combattere i fascisti, non per imparare a fare il saluto. Un fucile lo so già usare" mimò il gesto di far scarrellare un otturatore. "E dico che questo basta per far fuori Franco e i suoi".

Il compagno del POUM scosse la testa. Nessuno ci avrebbe mai chiesto di fare il saluto militare, ma dovevamo capire che senza un minimo di disciplina non era possibile vincere la guerra. Per combattere al fronte era necessario un periodo

di addestramento. Diversamente saremmo potuti rimanere a Barcellona, dove di cose da fare per la guerra e per la rivoluzione ce n'era comunque tante.

Poco prima di andare a dormire Giulia mi raggiunse, chiedendomi di accompagnarla fuori.

Nella piazza deserta e buia, per via del coprifuoco, Giulia respirò profondamente, esalando veloci nuvolette di vapore. Quindi disse: "Vittorio, perdonami, io non posso partire per Albacete. Rimarrò qui, come diceva quell'uomo, e farò lo stesso la mia parte". Prima che potessi dire qualcosa, lei aggiunse: "Non lo faccio per viltà. Lo faccio... io..." Improvvisamente me la ritrovai tra le braccia. "Sono incinta, Vittorio!" La notizia mi lasciò senza fiato. "Mi spiace. Mi spiace tanto, ti ho trascinato qui e ora... ti ho quasi obbligato a venire, ma adesso più che mai ho bisogno di te. Dobbiamo ritrovare Amedeo!"

"Ma Giulia, non sappiamo neppure se è davvero in Spagna...".

"No!" m'interruppe lei. Poi, addolcendo il tono: "No, io so, sento, che Amedeo è qui. Non può essere da nessun'altra parte se non con le Brigate Internazionali. Ti prego, trovalo. Devi dirgli che diventerà padre, lo farai?".

Osservai Giulia. Potevo davvero abbandonarla in una città sconosciuta, nelle sue condizioni, per andare a dar la caccia ai fantasmi? Tutto in me diceva che sarei dovuto rimanere a Barcellona con lei, per aiutarla e proteggerla. Ma i suoi occhi limpidi sembravano perforarmi l'anima. Come potevo negargli quel che mi chiedeva?

Vittorio rimane a Barcellona per proteggere Giulia. (48)

Vittorio parte alla ricerca di Amedeo. (49)

10

Un camallo del porto s'intascò una banconota da cinque lire e, in un genovese che compresi a malapena, mi suggerì a quale nave rivolgermi per un passaggio senza domande. Nel

primo pomeriggio ero imbarcato nella stiva di una nave commerciale greca. Il viaggio verso Marsiglia fu atroce. Lo passai in un dormiveglia simile a un'agonia. Più volte mi svegliai convinto di aver sentito canti in coperta, ma solo per scoprire che attorno a me c'era solo il monotono rombo dei motori diesel. Una volta, addirittura, mi convinsi di aver udito la voce di Giulia. La chiamai, mettendo a soqquadro la stiva, prima di rassegnarmi al fatto di averla solo sognata.

Quando sbarcai a Marsiglia, barcollavo, mi sentivo male. Il capitano della nave avrebbe potuto rapinarmi di quanto mi rimaneva, invece si comportò da galantuomo e ordinò a un marinaio di accompagnarmi in una taverna. Il marinaio parlava una lingua incomprensibile, Albanese, forse. Mi mollò nella bettola che io ondeggiavo come una giunca. Non ricordo di essere mai stato così male. Feci un passo verso l'oste, per domandargli una camera, quando lo sguardo mi cadde su un tavolo al quale una ragazza bionda stava discorrendo con un uomo con un fazzoletto rosso al collo. La ragazza era Giulia!

Lo stupore fu tale che quasi dimenticai la sofferenza che provavo. Barcollai fino al tavolo e mi sedetti. Stranamente Giulia non sembrò per nulla stupita di vedermi. Non mi chiese cosa ci facesssi lì, invece, con una punta di sfida, nella voce, disse: "Domani partirà una nave per Valencia e io ci sarò sopra" Poi, dopo aver scrutato la mia espressione basita, aggiunse: "Sono sicura che troverò Amedeo in Spagna".

Scossi la testa, cercando di schiarirmela. "Amedeo in Spagna?" Bofonchiai. "Ma è una follia. Come fai a dirlo... e poi in Spagna c'è la guerra".

"E credi che non lo sappia?" scattò su lei. "In Spagna non c'è solo *una guerra*. Là si sta combattendo per fermare l'avanzata del nazi-fascismo" aggiunse, lanciando uno sguardo verso l'uomo con cui stava parlando prima.

"Tu... non puoi volerti arruolare nelle Brigate Internazionali" Dissi..

Lei serrò la mascella e si massaggiò il ventre. "Io... credo

che Amedeo lo abbia fatto" rispose.

"Ma non è mai stato un antifascista" replicai io, cercando di figurarmi il mio amico nei panni di un ribelle filocomunista, senza riuscirci. La sofferenza era insopportabile, sentivo di dover mettere fine a quella conversazione.

"Evidentemente non lo conosci come lo conosco io" Ribatté Giulia, incrociando le braccia. "E in ogni caso io andrò. Ritroverò Amedeo e darò il mio contributo per combattere i fascisti. Tu non devi sentirti obbligato a venire con me".

Rimasi perplesso a osservarla. Fino a poco prima ero convinto a continuare il mio viaggio verso Parigi. Ma ora? Avevo abbandonato mio padre e mia madre, avevo abbandonato il mio paese. Potevo anche abbandonare Giulia al suo destino?

Vittorio accompagna Giulia in Spagna. (20)

Vittorio prosegue verso Parigi. (45)

11

Nei giorni successivi mi aggirai per la città, cercando il coraggio di andare a scovare l'Altro Me. In fondo bastava seguire il dolore, fino a raggiungerne la fonte. Eppure esitavo. Mi trovavo sempre più spesso a pensare a Libertad e a desiderare che fosse con me.

Poi un giorno in cui pioveva a dirotto, sentii una morsa afferrarmi alla bocca dello stomaco e il dolore dilagare subitaneamente. Mi bloccai in mezzo ad una Rambla allagata e semideserta, boccheggiando.

Pensai di voltarmi e di fuggire. Ma poi la vidi: Giulia che avanzava sotto la pioggia tenendo per mano... l'Altro Me.

Avanzai, andando a sbattere contro un'anziana che correva trafelata. Questa cadde in una pozzanghera. La guardai, mentre lei sollevava con lentezza esasperante un pugno contro di me e apriva la bocca. Il suono che le uscì dalle labbra parve un lungo muggito senza senso. Osservai le gocce d'acqua ruscellarle sempre più lentamente tra le rughe

del volto. Guardai nuovamente verso l'Altro Me. Giulia si era arrestata, come congelata a metà di un passo.

Colsi poi un altro movimento e vidi un Altro Me uscire da un caffè. Per un attimo distinsi il profilo immobile di Amedeo, di là della vetrina del locale. Per un lungo istante tutti e tre ci fissammo, poi facemmo, contemporaneamente, un passo in avanti. Sentii un sordo brontolio levarsi tutto intorno e il mondo fu percorso da un fremito. Davanti a noi il selciato della *Rambla* si contorse, si contrasse in un vortice nero. La luce smorta del giorno sembrava esservi risucchiata dentro, così come le gocce immobili di pioggia che schizzarono, attratte da quella Lacerazione.

Un altro passo. La Lacerazione si espanso, attirando a se cartacce e fogli di giornale.

Vittorio ha totalizzato i seguenti simboli. (50)



Vittorio ha totalizzato i seguenti simboli. (33)



Vittorio non ha ancora raccolto un'intera sequenza di simboli. (13)

12

Quando fu il momento dell'imbarco, ed'ero ormai stretto nella divisa da Camicia Nera, in orbace, mio padre mi appoggiò una mano sulla spalla. "Vittorio, fatti onore" disse, poi, più a bassa voce, aggiunse: "E ritorna tutto intero da me e da tua madre".

Detto questo, ci separammo.

Con un senso di nausea in fondo alla gola vidi la Lanterna di

Genova farsi sempre più lontana. Una sirena mi richiamò alla realtà. Due cacciatorpediniere si erano affiancati alla mia nave. La cosa mi lasciò così interdetto che mi esclamai: "Oibò, e quelle?"

"Quelle ci scoteranno fino a Siviglia" rispose una voce. Mi voltai e vidi che a parlare era stato un uomo sulla quarantina, basso, capelli brizzolati e due occhialetti tondi dalla montatura in oro. Mi tese la mano: "Arturo, piacere, vengo da Modena".

Gliela strinsi. "Io sono Vittorio, vengo da... *oh*, un posto che tanto non sapresti dov'è. Cosa dicevi? Che abbiamo una scorta della Marina?"

Arturo si raddrizzò gli occhiali sul naso e, adottando un tono accademico, mi spiegò che all'indomani dell'*Alzamiento*, il colpo di stato militare, mentre gran parte dell'Esercito si era schierato con i Nazionalisti, la Marina Spagnola era rimasta fedele al governo comunista. Tra la Spagna Repubblicana e l'Italia non c'era una formale dichiarazione di guerra, nonostante questo era saggio evitare di mandare una nave trasporto, carica di truppe, senza un'adeguata scorta.

Durante il viaggio ebbi modo di conoscere Arturo e gli altri camerati. Arturo era un maestro di scuola elementare e si era arruolato convinto di andare a combattere per diffondere l'ideologia fascista nel mondo. Ma Arturo era un caso a parte, quasi tutti i miei commilitoni si erano arruolati per la paga sostanziosa, altri, come me, lo avevano fatto per fuggire a pendenze con la giustizia. Un sardo chiamato Piddu, addirittura, era convinto di stare andando in Libia e per tutta la durata del viaggio credette che lo stessimo prendendo in giro, nel ripetergli che invece lo avevano destinato alla missione in Spagna.

Nel pomeriggio ci fu una certa agitazione. Qualcuno urlò che c'erano navi nemiche all'orizzonte. Ignorando gli ordini dei Capi Manipolo ci precipitammo sopracoperta. Mi affacciai al parapetto di babordo mentre un vago senso di

malessere prendeva a serpeggiarmi in petto. In effetti si vedeva una nave all'orizzonte che procedeva parallela a noi. "Quella è una nave commerciale inglese" sentenziò Luciano, che a quanto diceva aveva passato metà della sua vita imbarcato tra il Mediterraneo e il Golfo Persico.

"Se è inglese o francese potrebbe star trasportando armi o volontari per i comunisti" commentò cupo Arturo. "Dovrebbero andare a controllare, invece di ignorarla".

"Ma che dici, l'Accordo di Londra ha deciso per il non intervento in Spagna" replicò un uomo che era stato silenzioso fino ad allora.

Per tutta risposta Arturo fece un cenno circolare. "Sì" disse. "Francia e Inghilterra sono neutrali... proprio come l'Italia". Intanto una seconda nave, più piccola e longilinea, forse una corvetta, si era avvicinata alla nave inglese e insieme avevano cambiato rotta, scomparendo in lontananza. Il senso di malessere scomparve subitaneamente.

Continua. (32)

13

Vidi gli Altri Me ondeggiare e deformarsi, mentre la Lacerazione s'ingrandiva. Uno di loro estrasse una rivoltella dalla tasca e sparò dei colpi, non so se verso quel fenomeno soprannaturale o verso me.

Poi mi sentii afferrare da una forza irresistibile, il mio corpo si piegò in due e poi in quattro e ancora e ancora, man mano che ero assorbito in quel nulla. Nel momento in cui precipitai nella Lacerazione ero ridotto a un punto infinitesimale, la coscienza annichilita.

Dopo un'eternità di buio tornai a vedere qualcosa. Una luce in fondo alle tenebre. Un'immagine, di me, steso sul letto di casa mia, agitato da un incubo dimenticato. Il giorno stesso in cui tutto era cominciato.

La luce s'ingrandì, mentre i ricordi si scioglievano nel nulla.
Ricomincia la lettura dall'inizio. (1) Cerca questa volta di

prendere strade differenti in modo da collezionare altri simboli bianchi o neri, in modo da arrivare alla fine con una serie da tre completa. Ricorda che i simboli che hai trovato in questa lettura (ed eventualmente in quelle precedenti) rimangono validi e andranno a sommarsi ai simboli che troverai nella prossima lettura.



14

Come in un incubo sollevai il fucile e, proprio come accade in quei sogni, vidi la canna contorcersi, una bicia brunita. L'intero mondo ondeggiava come se la realtà stessa fosse sul punto di spezzarsi.

Sparai.

Continua. (22)

In fondo al racconto c'è un promemoria nel quale devi spuntare i simboli incontrati durante la lettura. Fai un segno di spunta in corrispondenza al segno nero che vedi in cima a questo paragrafo.

15

Il proiettile mi colpì in pieno petto, caddi sul terreno ghiacciato e osservai la luce sfumare e l'orizzonte restringersi. "Ecco, sto morendo" pensai, senza dolore né angoscia ma appena con un velo di tristezza nel rendermi conto che non avevo più il tempo nemmeno di ripensare a tutti i miei sbagli.

Mi pareva si precipitare in un vortice di oscurità, sul fondo del quali vidi una debolissima scintilla. Nessun coro angelico, solo un'immagine: mi vidi, steso sulla letto di casa mia, qualche mese prima, in preda a un incubo ormai dimenticato.

Precipitai verso quell'immagine mentre i ricordi si scioglievano.

Ricomincia la lettura. (I)

16

Ormai era evidente che Amedeo non si trovava in Spagna pensavo mentre il treno mi cullava, sferragliando lontano dal fronte, o che io non ero in grado di rintracciarlo. La cosa più sensata da fare era trovare Giulia e convincerla ad andarcene insieme.

Come scesi dal treno alla *Estacio Central* sentii un crampo al petto, più un fastidio che un dolore, che non sembrava volermi abbandonare.

Col fucile in spalla mi recai alla pensione in *Plaça Reial*, dove io e Giulia avevamo alloggiato la prima notte a Barcellona.

La donna che gestiva la pensione mi guardò in modo strano quando le chiesi se sapeva dove alloggiava adesso Giulia. Me lo disse, scuotendo la testa. Nell'uscire la vidi, riflessa nel vetro della porta, toccarsi la tempia con l'indice.

Imboccai la *Rambla*, diretto verso la *Ciutat Vella*, dove Giulia abitava, più avanzavo e più sentivo il malessere aumentare.

La palazzina non aveva neppure una portineria. Entrai nell'ingresso scrostato cercando il nome di Giulia sulle casette delle lettere. Scampanellai a lungo, prima di arrendermi all'evidenza: non era in casa. Mi diedi dello stupido. A quell'ora era evidente che Giulia fosse fuori, per lavoro.

Così mi sedetti sul primo scalino della rampa di scale, proprio davanti alla porta d'ingresso, appoggiai il fucile alla parete, lo zaino dietro la schiena, mi appisolai.

Mi risvegliai colto da un dolore che pareva diffondersi in tutto il corpo in ondate. Mi piegai in avanti, emettendo un paio di conati a vuoto. Lo squallido ingresso ondeggiava, sembrava ripiegarsi su se stesso, come se la realtà stessa

scricchiolasse dalle sue fondamenta. Gemetti, ma non c'era nessuno a cui chiedere aiuto.

Poi qualcuno aprì la porta.

Ma non era Giulia.

Ero io!

Vidi (mi vidi) entrare dalla porta. L'uomo con il mio volto indossava pantaloni sformati, sorretti da bretelle su una camicia bianca. Un pastrano scuro e un fazzoletto rosso al collo completavano l'opera. Il suo (mio) volto era cereo, teso in un'espressione di sofferenza. Come mi vide (lo vidi) si bloccò.

In quel momento percepii chiaramente che la causa del mio (nostro) dolore era la nostra vicinanza. Non so cosa fosse accaduto ma di certo era un qualcosa che violava le leggi di Natura e quelle Divine. Se non volevo che il dolore arrivasse a distruggerci, dovevo fare qualcosa per rimettere le cose a posto.

Vittorio uccide l'Altro Se. (46)

Vittorio resiste al dolore e si avvicina. (41)

17

Uscii dalla Casa del Fascio con le ginocchia molli. Sbattevo contro ogni angolo, nemmeno fossi ubriaco. Sentivo un malessere profondo pervadermi. L'idea di tornare verso casa mi ripugnava. Non avrei sopportato di confrontarmi con mio padre, sapendo che non avevo nessuna intenzione di arruolarmi nelle Milizie. Le mie gambe mi condussero verso la stazione.

Credo che provò ad attirare la mia attenzione. Forse mi chiamò pure. Ma io ero così sconvolto che dovette fare una corsa da sotto le Logge del grano, di fianco alla stazione, afferrarmi per un braccio e trascinarmi nuovamente al coperto.

"Giulia" esclamai, fissando la ragazza di Amedeo come se fosse la prima volta che la vedeva. In effetti non l'avevo mai

vista così: scarmigliata, senza un filo di trucco, un paio di scarpacce da contadina, intabarrata in un pastrano maschile.

"Vittorio, sono appena arrivata... non sapevo neppure dove abiti, avevo paura di non trovarti in tempo... Amedeo...".

"Amedeo è con te?" domandai, ma dalla sua espressione compresi che aveva sperato di trovare il mio amico con me. Serrò la mascella, spostandosi una ciocca bionda dietro l'orecchio. "Siamo nei guai Vittorio, non so il motivo, ma ci stanno cercando, dobbiamo...".

"So tutto" la interruppi, poggiandole una mano sulla spalla per poi subito ritrarla. Le riferii del mio colloquio con il Federale.

Lei annuì. "Immaginavo qualcosa di simile. Questo risolve ogni dubbio. Io parto"

"Come?"

"Parto! Ho degli amici a Massa che mi ospiteranno e poi questo venerdì prenderò un piroscalo da Livorno".

"Ma dove andrai? Scappi in Francia?"

"Farò sosta a Marsiglia, sì, ma poi ripartirò subito per la Spagna".

Penso che a quel punto ondeggiò pericolosamente, perché Giulia dovette sostenermi. "Ma perché..."

"Poche settimane fa Amedeo mi ha presentato certa gente... gente che organizzava l'arrivo di combattenti in Spagna. Fiumi di persone si stanno riversando là da tutto il mondo. Credo che Amedeo sia andato in Spagna per arruolarsi nelle Brigate Internazionali".

"Ma non puoi esserne sicura... tu non puoi...".

Giulia non mi ascoltava. Lanciò un'occhiata furtiva all'edificio squadrato della stazione ferroviaria, alle mie spalle, quindi piantando i suoi occhi azzurri nei miei, concluse: "Io andrò in Spagna, Vittorio. Lo farò per ritrovare Amedeo ma anche perché ho aperto gli occhi. Il fascismo è molto di più... molto peggio delle sfilate, degli addestramenti il sabato o dei proclami patriottici ed io credo che sia arrivato il momento di fare qualcosa. Ricorda, questo

Venerdì a Livorno, io partirò in ogni caso, ma vorrei che tu venissi con me".

Detto questo se ne andò. Sollevai una mano, non so neppure se per trattenerla oppure per salutarla.

Rimasi fermo per un quarto d'ora, il malestere persisteva. Sentivo l'irrefrenabile desiderio di salire su un treno. Di allontanarmi il più possibile da lì. Mi svuotai le tasche, radunando abbastanza spiccioli da acquistare un biglietto fino ad Alessandria. Lì c'era un amico che mi avrebbe ospitato senza fare troppe domande.

Vittorio s'imbarca con Giulia. (44)

Vittorio non vuole combattere né con i Fascisti né con gli Antifascisti. (45)

18

Passai gran parte del viaggio a rimuginare, su cosa dovevo fare. Quando apparve il controllore Amedeo gli raccontò che eravamo volontari italiani diretti a Barcellona per un periodo di convalescenza, dopo i combattimenti di Malaga. Mancò poco che quello non ci abbracciasse. Ci offrì un intero pacchetto di sigarette, che accettammo, ci disse che le linee ferroviarie erano gestite dagli Anarchici della FAI (*Federacion Anarchica Iberica*). Amedeo mi sussurrò: "Immagino come funzionino bene i treni, se a gestirli sono gli anarchici".

Invece, nonostante la guerra e la gestione anarchica, arrivammo a Barcellona in perfetto orario. Mentre il treno entrava sferragliando nella stazione sentii crescere un senso di nausea che ben presto si tramutò in malestere. Scesi dal treno, riuscendo a dissimulare fino alla fine della banchina, dopodiché Amedeo si accorse del mio pallore.

"Vittorio, che ti prende? Starai mica male?"

Io annuii, non avevo la forza d parlare. Ogni istante che passava mi sentivo peggio. Amedeo mi sostenne fino a una panchina e mi aiutò a sedermi. Il mondo vorticava,

contorcendosi in modi impensabili. Riuscivo solo a pensare: *Svengo, adesso devo svenire, non posso stare così male.* E invece l'oblio non mi coglieva. Amedeo disse qualcosa ma sembrava che parlasse al rallentatore. Lo vidi voltarsi e correre verso l'interno della stazione, ma, mentre si allontanava, anche i suoi movimenti rallentavano, come se lo stesso fluire del tempo si stesse arrestando.

Poi mi voltai e lo vidi.

Mi vidi!

In piedi a pochi metri da me c'era un giovane con un braccio fasciato, portava un fucile a tracolla e il mio volto. Lo guardai (mi guardò) esterrefatto. Poi fece un passo nella mia direzione ed io sentii il dolore aumentare. Poi lui (io) cadde in ginocchio. Sul suo volto potevo leggere la mia stessa sofferenza.

Vittorio spara all'Altro Se. (46)

Vittorio si Avvicina all'Altro Se. (7)

19

Al *Castel* le informazioni su quel che accadeva nel resto del mondo, arrivavano con il contagocce. A maggio l'aria si riempì del rumore degli spari, provenienti da Barcellona. Solo molto dopo venni a sapere che non erano i Franchisti che attaccavano la città ma gli Anarchici e quelli del POUM che combattevano contro le forze repubblicane che volevano togliergli le armi e inquadrarli in un esercito regolare.

Ma anche se le notizie erano frammentarie, era chiaro che la guerra stava andando sempre peggio per i repubblicani. Non c'è da stupirsi, quindi, se in tutto quel tempo, e fino alla fine del '38 non vidi mai un giudice. Poi all'inizio del '39 Barcellona, e tutta la Catalogna caddero nelle mani dei Nazionalisti. I prigionieri politici erano stati già trasferiti da tempo a Gerona, ma i criminali comuni o quelli in attesa di processo come me, restarono al *Montjuïc*.

Il cambio di gestione della prigione fu quasi inavvertibile. Ci

fu un grande afflusso di nuovi prigionieri e qualche secondino cambiò faccia. Per il resto tutto continuò come prima.

Neanche a guerra finita la situazione cambiò. Il fatto è che nessuno sapeva chi fossi realmente. Documenti italiani attestavano che mi ero imbarcato da Genova per combattere con i Nazionalisti. Altri documenti invece asserivano che ero un volontario delle B.I e che avevo combattuto a Malaga e sul Jarame.

Quindi, anche se i tempi non coincidevano, fui etichettato come disertore. La guerra era finita, così mi risparmiai la fucilazione. Sarei dovuto venir rimpatriato e giudicato da un tribunale militare. Non so se per via dei problemi che aveva allora il mio paese o per un disguido burocratico, ma ciò non accadde mai.

Rimasi a languire in prigione per i cinque anni successivi, mentre l'Europa era percorsa dalla più sanguinosa guerra che si fosse mai vista.

Poi il Duce fece una fine ingloriosa e, di lì a poco, anche il Fuhrer lo seguì. Franco, invece, rimaneva saldamente al proprio posto, arrivando addirittura a prestare truppe agli americani per la riconquista delle Filippine ai Giapponesi, in un clamoroso voltagaccia.

Mi ero ormai rassegnato a rimanere in prigione per sempre quando, senza una spiegazione, vennero a prendermi e mi caricarono su un aereo. A quanto pare Franco desiderava distendere i rapporti con il nuovo Governo Italiano e così liberava i prigionieri Italiani.

Così, dopo dieci anni da quando l'avevo abbandonata, rimisi piede in Italia. Tornai al mio paese ma solo per scoprire che mio padre, arruolato volontario, era scomparso assieme a troppi altri nelle lande gelide della Russia, mentre mia madre era morta di crepacuore poco dopo.

Ma era il '47 e gli Americani innaffiavano l'Italia di soldi per ricostruire tutto quello che poco prima loro stessi avevano

bombardato. Trovare lavoro non fu difficile, come non lo fu rifarmi una vita. In fondo avevo poco più di trent'anni. Trovai lavoro in officina e poi, negli anni cinquanta, complice il Boom Economico, potei aprirmi un'autofficina mia e nel '68, mentre i giovani si dipingevano la faccia e predicavano sciocchezze, io avevo messo su una piccola catene di autofficine in tutto il Piemonte.

Ora ho sessanta anni, e pago gente che si occupi dei miei affari. Non sono ricco, benestante, forse, di sicuro ho potuto far studiare i miei figli e gli ho evitato di doversi sporcare le mani.

Non ho mai parlato a nessuno di quel che è accaduto in Spagna. Mai.

Ma la settimana scorsa i giornali riportavano la notizia: Francisco Franco era morto. Questo ha scatenato in me una ridda di ricordi. Temevo di restarne sommerso e così ho capito che, l'unica cosa da fare, era scrivere la mia storia. Certo, non la farò leggere a nessuno fin che sono vivo. Poi starà ai miei figli decidere se loro padre era un povero folle, oppure se quel giorno, a Barcellona, ho salvato il mondo dal venire risucchiato da quella Lacerazione.

Quello che però continuo a domandarmi, e che sono sicuro mi tormenterà per il resto della vita, è: li ho uccisi tutti? Oppure qualcuno degli Altri Me è sopravvissuto e ancora si aggira per il mondo?

FINE

20

Alle mie parole il bel volto di Giulia si aprì in un sorriso. "Grazie" sussurrò sfiorandomi la mano.

Salire in camera fu un'impresa, tanto che per fare gli ultimi gradini dovetti appoggiarmi a Giulia. Mi trascinai in una stanza buia, odorosa di muffa, nel momento in cui mi lasciò cadere sul letto, ebbi l'assurda sensazione che questi fosse

già occupato. Ma fu solo un istante, poi sprofondai in un sonno ininterrotto.

Straordinariamente il mattino dopo mi svegliai fresco e riposato, tanto che dubitai di esser stato davvero così male. Pensai che la decisione di accompagnare Giulia dovesse essere il motivo di questa mia inspiegabile quanto repentina guarigione.

Continua. (21)

21

Il giorno dopo riprendemmo il viaggio. A Marsiglia si erano imbarcate un centinaio di persone di differenti nazionalità, sentivo parlare in italiano, francese e inglese, polacco. A intervalli regolari qualcuno attaccava una canzone e ce n'era una in particolare che tutti cantavano, ognuno nella propria lingua, seguendo la medesima aria.

"*Ehilà, tu non canti?*"

Mi voltai, incrociando un volto segnato da profonde rughe d'espressione, un mozzicone di sigaro si spostava come per magia da un angolo all'altro della bocca.

"Non la conosco"

"Non conosci l'*Internazionale*?" replicò l'uomo, sgranando gli occhi nocciola e facendo fare un altro giro della bocca al mozzicone. "Ma dove hai vissuto fino a oggi?"

Ingenuamente glielo dissi.

"Ma allora abbiamo una spia dei fascisti a bordo" esclamò l'uomo, attirando qualche sguardo nella nostra direzione.

"No... io non..." balbettai.

L'uomo con il sigaro dovette accorgersi del mio sconcerto perché scoppì in una risata rauca. "Tranquillo. Nemmeno i fascisti sarebbero così stupidi da mandare una spia che nemmeno conosce l'*Internazionale*". Poi, avvolgendomi le spalle con un braccio, aggiunse: "Io mi chiamo Paolo, vieni con noi, *Balilla*, così t'insegniamo qualcosa che non sia Giovinezza e tu ci spieghi che ci fa qui uno come te".

Così fui presentato al resto dei volontari come *Balilla*, e quel nomignolo mi rimase appiccicato.

Nel primo pomeriggio scorgemmo il profilo di tre navi all'orizzonte ed io sentii un lieve senso di malessere affacciarsi alla bocca dello stomaco. Poco dopo incrociammo una corvetta repubblicana. Un sottoufficiale salì in coperta e, dalla discussione animata che seguì, capii che quelle all'orizzonte erano tre navi da guerra italiane, per cui non avremmo potuto proseguire sulla nostra rotta verso Valencia.

Mentre la corvetta ci scortava al vicino porto di Barcellona, Paolo mi spiegò la situazione: all'indomani dell'*Alzamiento*, il colpo di stato con cui i Nazionalisti avevano tentato di rovesciare il governo Repubblicano, mentre gran parte dell'Esercito si era schierato con i generali ribelli, la Marina Militare era rimasta fedele al legittimo governo spagnolo. "A dire il vero molti ufficiali volevano stare con i fascisti" precisò Paolo, ammiccando. "Ma gli equipaggi si ammutinarono e..." concluse, passandosi il pollice sulla gola.

Tra la Spagna Repubblicana e l'Italia non c'era una formale dichiarazione di guerra, nonostante ciò le due marine tendevano a scambiarsi *amichevoli* colpi di artiglieria ogni volta che s'incrociavano. Era dunque saggio evitare che delle navi di Sua Maestà ci intercettassero.

Continua. (9)

22

Sentivo rumori di esplosioni, lontane, più vicine voci concitate che bestemmiavano, piangevano e urlavano. Riaprii gli occhi.

"Sei vivo, *Balilla*?" davanti al mio campo visivo comparve il volto di un uomo dall'età indefinibile. In bocca stringeva i brandelli di un mozzicone di sigaro, le profonde rughe d'espressione del suo volto erano incrostate di sporcizia. Mi

resi conto solo allora di essere disteso su una barella.

"*Balilla, sono io, Paolo*" disse l'uomo. Mi sembrava di conoscerlo ma, in quel momento di stordimento, non sapevo dire se fosse veramente così oppure se avessi solo visto il suo volto in qualche sogno.

"*Ehi... voi laggiù fermatevi... FERMATEVI DANNAZIONE! Qui c'è un ferito*" gridò Paolo, in spagnolo. Fu a quel punto che mi ricordai improvvisamente tutto!

Vittorio conosce o si ricorda di Paolo. (40)

Vittorio non ha mai visto prima questo tizio. (5)



23

Quando riaprii gli occhi, vidi il volto preoccupato di Amedeo, chino su di me.

"Cosa è successo?" chiese. Poi, vedendo che scuotevo la testa, incapace di parlare, aggiunse: "Mi sono voltato, per un attimo ti ho visto... c'era qualcun altro... mi è sembrato. Poi c'è stato quello scoppio di luce ed eri da solo, a terra...".

"Forse si è trattato di una bomba" azzardò un giovane alle spalle di Amedeo. Solo allora mi accorsi che si era radunato un piccolo capannello di gente.

"Ma no, ci sarebbe una buca" intervenne un ferroviere.

"E poi non è suonata neppure la contraerea" aggiunse una giovane donna dalla carnagione scura.

Amedeo ignorò i commenti degli astanti, mi tirò su e, sorreggendomi, mi portò via. Mi condusse al porto, in una bettola di quart'ordine, dove stramazzai nel letto pulcioso.

Devo dire che Amedeo si comportò da vero amico. Il giorno dopo chiamò addirittura un dottore che mi diagnosticò un deperimento organico e mi prescrisse riposo e salutari camminate. Intanto Amedeo aveva preso contatto con gentaglia di dubbia moralità che si occupava di

contrabbando. Le sue attività lo tenevano lontano quasi tutto il giorno.

Intanto io cominciai le salutari camminate che mi aveva prescritto il dottore, nonostante in quel periodo non facesse altro che piovere. Continuavo a sentirmi pervaso da un continuo malessere. Spesso vago ma che ogni tanto, senza motivo apparente, aumentava, fino ad avvicinarsi a diventare dolore.

Alla fine dovetti ammettere con me stesso quel che da giorni cercavo di negare. Quel malessere non era dovuto ai postumi dell'esperienza sovrannaturale che avevo vissuto alla stazione. No, la realtà era che non ero solo!

Da qualche parte a Barcellona vagava un Altro Me. Quando ci avvicinavamo l'uno all'altro, il dolore aumentava, per scemare quando ci allontanavamo.

La domanda che mi struggeva, a quel punto, era: cosa dovevo fare? L'idea di rivivere l'atroce supplizio che la vicinanza con un Altro Me mi provocava mi gettava nel panico, ma mi domandavo se potevo permettermi (e se l'ordine dell'universo poteva sopportare) che più di un Me coesistessero a lungo.

Vittorio cerca l'Altro Se per affrontarlo. (43)

Vittorio vuole fuggire dalla Spagna per tornare in Italia. (37)

In fondo al racconto c'è un promemoria nel quale devi spuntare i simboli incontrati durante la lettura. Fai un segno di spunta in corrispondenza al segno nero che vedi in cima a questo paragrafo.

24

Alla fine scrissi una lettera a Giulia, ma non feci in tempo a spedirla, perché, mentre i fascisti italiani dilagavano a Malaga, quelli spagnoli portarono un attacco volto a tagliare la strada Madrid-Valencia e impedire così ai repubblicani di portare rinforzi alle colonne anarchiche in rotta. La prima ondata di carri armati nazionalisti, unita all'incessante

martellamento dei loro bombardieri, spezzarono le nostre linee, tutto il fronte indietreggiò, sguazzando nella pioggia gelata.

Poi nuovi caccia sovietici solcarono i cieli, dandoci un po' di respiro.

Mentre il governo repubblicano traballava sotto il peso della sconfitta di Malaga, l'esercito venne riorganizzato. Fummo mandati a recuperare le postazioni perse. Il mio battaglione conquistò il ponte di Arganda e lì si attestò. Dopo sei giorni di combattimenti, passati praticamente senza dormire e sempre in movimento, eravamo sfiniti. Eppure ancora non era finita.

Una mattina, dopo che per tutta la notte aveva nevicato fittamente, fummo allertati dal suono di tromba.

Ancora insonnolito mi precipitai alla mia postazione. Nella foschia del primo mattino non riuscivo a distinguere nulla. Il cielo lattiginoso e il terreno imbiancato si confondevano. Sentivo un rumore, ma non riuscivo a decifrarlo. Era un cadenzato e ovattato scalpiccio. Scambiai uno sguardo interrogativo con un compagno.

Poi, dalla bruma, scaturì fuori, come una visione dal passato, un'intera divisione di cavalleria marocchina, nelle uniformi bianche, con il turbante in testa, sembravano tanti fantasmi. Poi una mitragliatrice fece fuoco, seguita subito da un'altra, e l'incantesimo si spezzò. La carica di cavalleria si trasformò in un massacro, uomini e cavalli stramazzavano al suolo tra urla e nitriti.

Nonostante li falcidiassimo i cavalieri morì continuaron a caricare, ondata su ondata. Un ufficiale, piantando gli speroni nel fianco del suo cavallo, superò d'un balzo i sacchi di sabbia dietro i quali mi riparavo. Un compagno balzò in piedi ma la sciabola del marocchino gli si conficcò profondamente nella clavicola. Cadde all'indietro strappando l'arma dalla mano del cavaliere. Questi fece ruotare il cavallo e mi puntò contro la pistola.

Vittorio spara. (4)

25

Spesi solo il tempo necessario a scrivere una lettera a Libertad. Poi partii per riunirmi alla XII Brigata Internazionale. Persino l'idea di andare a combattere al fronte mi sembrava preferibile all'affrontare la follia che c'era a Barcellona.

Poi gli eventi della guerra presero a susseguirsi così rapidi da non lasciarmi tempo di riflettere.

Quando arrivai a Madrid i fascisti Italiani, ancora ebbri della vittoria di Malaga avevano già cominciato l'attacco alla capitale. Andai subito ad unirmi alle Brigate che si stavano riorganizzando. Facemmo saltare numerosi ponti, rallentando i nemici che si trovarono a sguazzare sotto a un incessante acquazzone.

Un paio di giorni dopo la mia divisione arrivò a contatto con il nemico a una ventina di km da Guadalajara e si cominciò a fare sul serio. Questa volta però il predominio sui cieli era nostro, grazie ai nuovi caccia sovietici. Non appena ci accorgemmo di avere di fronte soldati italiani dalle fila delle brigate cominciarono a piovere insulti e lazzi. Qualcuno dovette intuire che anche quello era un modo di fare la guerra perché il giorno dopo, su tutto il fronte di Guadalajara, comparvero degli enormi altoparlanti, montati su camion (gli spagnoli li battezzarono *Altovoz del Frente*) dai quali uscirono canzoni struggenti che parlavano di casa e di libertà e comunicati pensati apposta per abbattere il morale nemico. A metà marzo, dopo una abbondante nevicata, comparvero oltre il crinale della collina i primi T26. Terribili carri armati sovietici che spazzarono via le difese italiane, schiacciando i carri leggeri fascisti come scatolette.

Fu a quel punto che accadde. Un attimo prima la battaglia infuriava, quello dopo risuonò solo la mia voce. Mi

ammutolii. Tutto si era fermato, come immortalato in un dipinto.

Girai attorno a un T26 che stava stritolando sotto i cingoli un soldato nemico. Osservai gli schizzi di fango e sangue immobili nell'aria, il volto deformato dall'orrore del povero diavolo schiacciato sotto tonnellate di acciaio russo. Poi sollevai lo sguardo al cielo: a est le nuvole correvarono verso il basso, come se fosse stato aperto un buco e la realtà stessa vi stesse rapidamente cadendo dentro. Provai un brivido di terrore. Per un istante fui sicuro che il mondo fosse prossimo a finire e che la colpa non potesse che essere mia, perché l'epicentro del "buco" non poteva che essere a Barcellona.

Poi tutto tornò rumorosamente a muoversi. Un grumo di poltiglia sanguinolenta mi schizzò in faccia e la battaglia continuò, incurante di quella manciata di secondi in cui il mondo si era fermato, come sull'orlo di un precipizio, incerto se cadervi dentro o meno.

Guadalajara fu una grandissima vittoria, ma la guerra non conosceva soste. Archiviata la tremenda disfatta, subita per altro dagli alleati Italiani, i Nazionalisti al comando del generale Mola presero a premere a nord, contro i Paesi Baschi. Occorreva rinforzare la linea di Bilbao e io mi offrii volontario per andare là, visto che il resto della XII Brigata si sarebbe invece spostata troppo vicino a Barcellona per i miei gusti.

Sono qui nei quasi un mese. La determinazione basca nel resistere ai fascisti è pari solo a quella di difendere la propria autonomia da chiunque, alleati repubblicani compresi. Dopo tanto tempo sembra che la pressione sul fronte si stia allentando e io ho ottenuto la mia prima licenza.

Sono arrivato ieri in questa piccola città in provincia di Biscaglia. Per qualche motivo avere un po' di tempo per me mi ha indotto a ripensare a tutte le cose accadute in questi mesi. Non so perché ma sento uno strano senso di angoscia, come un infausto presentimento, tanto che non vedo l'ora di

tornarmene al fronte. Per tenere a bada questo senso d'angoscia ho deciso di scrivere degli strani avvenimenti che ho vissuto da quando ho abbandonato l'Italia. Credo che domani spedirò queste pagine a *Libertad*. È tanto, troppo tempo che non le scrivo e mi manca. Continuo a pensarla e spero che stia bene.

Oddio. Spero che non mi prenda per matto nel leggere queste pagine. Ora devo andare, gli allarmi antiaerei hanno preso a suonare.

26 Aprile
Guernica

FINE

26

Il mattino dopo, mentre i preparativi per la missione fervevano, una staffetta mi portò un dispaccio: ero stato riassegnato alle furerie. Sulle prime avrei voluto tornare fermarmi ancora un po' per salutare i camerati. Ma mi sentivo un traditore a rimanermene nelle retrovie, mentre i miei amici stavano per partire per il fronte, questo e un crescente senso di malessere mi spinse ad allontanarmi velocemente dai miei amici..

Non dovevo avere una bella cera perché Amedeo quando mi vide, mi condusse al parco macchine e mi fece salire nel retro di un camion in disarmo. Lì era stato sistemato un materasso, coperte, cuscini e un fornelletto da campo. Era il rifugio personale di Amedeo e nessuno mi avrebbe disturbato.

Dormii un sonno agitato e gravido d'immagini sfilacciate. Quando mi svegliai il malessere era scomparso, anche se venni a sapere che la mia (ormai ex) compagnia era partita all'alba per il fronte. Per tutto il giorno girovagai senza sapere cosa fare. Amedeo non si fece vedere che a sera,

brevemente, giusto per sincerarsi che stessi bene. "Perché domani si parte" disse. "Il Corpo Truppe Volontario si sta muovendo verso Malaga, sarà un'offensiva con i fiocchi..." Poi mi fece l'occhiolino. "Peccato che noi non ci saremo."

Anche il giorno successivo non vidi Amedeo. Ricomparve a mezzanotte, stravolto. Trascinava una cassetta blindata. Era pesantissima, tanto che dovetti aiutarlo a trasportarla. Ancora mezzo assonnato non feci domande. Aiutai Amedeo a caricare la cassetta su un camion che, notai, era pieno di armi e munizioni.

Solo quando fummo partiti, cominciai a realizzare che c'era qualcosa che non andava. Amedeo manovrò sempre a fari spenti, accendendoli solo una volta lontani dall'abitato e imboccata una strada sterrata che procedeva verso nord-est. "Me lo vuoi dire cosa sta succedendo?" Chiesi.

"Ci sono dei documenti nel cruscotto" Mi rispose Amedeo. "Se qualcuno ci ferma tu daglieli, e ricorda, stiamo portando munizioni alle nostre truppe al fronte".

"Mentre invece?"

Lui mi scoccò un sorriso lupesco, quindi tornò a concentrarsi sulla guida. La strada era dissestata e il camion sobbalzava paurosamente. "Invece molliamo sta stupida guerra"

"Tu vorresti superare il fronte a bordo di un camion italiano? Con queste divise?" Chiesi.

"Ho degli agganci... e questo camion è il nostro visto d'ingresso! Tu non preoccuparti e prendi la cartina, è lì, sotto ai documenti. Se ci perdiamo ora, sono fottuto!"

Sopra ai documenti e alle mappe c'era anche una rivoltella, che m'infilai in tasca.

Facendo da navigatore ad Amedeo mi resi ben presto conto di quale fosse la nostra destinazione: ci stavamo dirigendo verso Malaga, ma spostandoci man mano sempre più a nord. In questo modo avremo raggiunto la linea del fronte tra Cordoba, in mano Nazionalista e Granada, controllata dai Repubblicani. Con i combattimenti che infuriavano a

Malaga, era possibile che riuscissimo a passare inosservati. Anche se tutta quell'operazione mi sembrava una follia.

Intanto il sole era sorto, sciogliendo il ghiaccio ella notte. Sorpassammo un piccolo borgo rurale disabitato, Amedeo mi chiese di cercarne il nome sulla mappa quindi, rallentò, per fermarsi in corrispondenza di una pietra miliare corrosa dal tempo, secondo la quale ci trovavamo vicino a Priego de Cordoba.

Con un balzo scese dal camion e andò a recuperare la cassetta di ferro e una pala.

"Dai, aiutami" sbuffò.

Mi affrettai ad aiutarlo a trasportare la cassa oltre una macchia di arbusti.

Continua. (28)

27

Nei giorni successivi iniziò il nostro addestramento. Imparai a lanciare granate, a usare la mitragliatrice e le postazioni antiaeree, a distinguere un *Polikarpov I-15*, aereo di fabbricazione sovietica che i repubblicani chiamavano amichevolmente "*Chato*", ossia corto, da un *Savoia-Marchetti S.M.79* o da un *Dornier Do17*, il temibile bombardiere tedesco della Legione Condor. Rimasi soprattutto colpito dall'organizzazione delle Brigate. Nessuno indossava una divisa, non esistevano gradi e non si faceva il saluto, cosa che compiacque molto Connors, ma la cosa che più mi stupì fu che ogni decisione, compresa l'elezione degli ufficiali, veniva presa tramite un'assemblea. Non avrei mai pensato che una struttura simile potesse funzionare eppure, contro ogni previsione, funzionava.

Ovviamente non mi dimenticai di Amedeo. Chiesi a tutti gli istruttori se avessero visto il mio amico, mostrandogli una foto che c'eravamo fatti, Amedeo, io e Giulia l'anno prima durante una vacanza sul Cervino. Nessuno lo riconobbe, ma i volontari italiani passati per Albacete erano migliaia e vi

rimanevano troppo poco; se Amedeo era uno di loro, e se era ancora vivo, si trovava quasi certamente nel Battaglione Garibaldi. Peccato che, dopo la battaglia di Madrid, la XII Brigata Internazionale fosse rimasta a presidiare quel fronte, molto lontano da Albacete.

Poi arrivò l'ordine: allo scopo di consolidare il fronte di Malaga i volontari presenti ad Albacete e la Colonna Anarchica "*Terra e Libertà*" sarebbero stati mandati a supportare un attacco a un paese dell'entroterra andaluso.

Parlai della mia assegnazione con un istruttore che mi fece capire che, se proprio volevo, avrei potuto richiedere di venire integrato nel Battaglione Garibaldi, sarei partito il pomeriggio stesso per Madrid. Però in questo modo avrei abbandonato i miei compagni proprio alla vigilia del combattimento.

Vittorio partecipa all'azione con i compagni. (6)

Vittorio chiede il trasferimento alla Brigata Internazionale.
(36)

28

Oltre i cespugli c'erano i ruderi di un cascinale. Amedeo si diresse ai piedi di una antica quercia poco distante e si mise al lavoro con la pala. Venti minuti dopo la cassa era sepolta sotto mezzo metro di terra.

Riprendemmo la strada. Amedeo fischiava, allegro. Io per un po' feci finta di nulla, poi non ce la feci più: "Allora, me lo vuoi dire cosa c'era in quella cassa?"

Amedeo si voltò sorrise. "Non mi fare domande e io non dovrò mentirti" Cincischiò.

Probabilmente avrei insistito, ma non feci in tempo. Stavamo oltrepassando un gruppo di una dozzina di case, quando all'improvviso un colpo di fucile lacerò l'aria e Amedeo inchiodò. Dagli edifici uscirono una decina di uomini, in vestiti civili ma armati di tutto punto. Istintivamente misi mano alla rivoltella ma Amedeo mi fece

cenno di stare calmo.

"*Hola, amici, sono io, Amedeo*" Urlò in spagnolo, abbassando il finestrino. Uno degli uomini si avvicinò. Lui e Amedeo confabularono brevemente.

"Porta questo camion via dalla strada" disse l'uomo.
"Enrique ti farà vedere dove"

Poco dopo, Amedeo parcheggiò il camion in un fienile con il tetto sfondato. Enrique e il capo della banda, che scoprì chiamarsi Alonzo, ci lanciarono due pacchi di vestiti e andarono a controllare il carico.

Mentre ci toglievamo le divise da miliziani fascisti per indossare dei comuni vestiti civili - pantaloni di fustagno, camicia di lino, giacca frusta e cappotto pesante - guardai con aria interrogativa il mio amico.

"Conosco Alonzo da tempo... a dire il vero è una lunga storia. In ogni caso lui è... un imprenditore. Vende e compra, ed io gli ho appena venduto un camion con tutto il suo contenuto. Un affarone!"

"Vuoi dire che stiamo rischiando la fucilazione per questo?" Chiesi, allibito. "Spero che ci paghi maledettamente bene!"

Gli occhi di Amedeo scintillarono, ed io mi trovai a ripensare alla cassa di metallo con lo stemma Reale sopra. "Alonzo ci paga mettendoci al sicuro. Nuovi documenti, nuova vita" Disse. "Oltre a quanto basta per campare per un po' a Barcellona".

"Barcellona?"

Fu Alonzo a rispondermi, saltando giù dal cassone del camion. "Barcellona è lontana dal fronte e vicina alla Francia. Se vorrete, potrete andarvene là, altrimenti potrei trovarvi qualche lavoretto da fare".

Dopodiché tirò fuori dal cappotto una mazzetta di pesete e le porse ad Amedeo. "Quanto pattuito, italiano" disse. "Sei stato di parola ed io apprezzo gli uomini di parola. Enrique vi accompagnerà fino a Priego de Cordoba e si assicurerà che saliate su un treno senza che né Repubblicani né Anarchici vi diano fastidio".

Durante il viaggio verso la cittadina andalusa Amedeo mi porse i miei nuovi documenti, che attestavano che avevo combattuto nelle Brigate Internazionali e che ero lontano dal fronte per convalescenza.

Durante il lungo viaggio in treno Amedeo mi disse che aveva intenzione di rimanere in Spagna e, per adesso, di sbarcare il lunario lavorando per Alonzo. Io avrei potuto fare quel che credevo meglio.

Continua. (18)

29

Non sapevo cosa avrei fatto. L'idea di andare a cercare un Altro Me mi terrorizzava ma temevo cosa sarebbe potuto accadere se non lo avessi fatto. In ogni caso nei giorni successivi presi tempo, nella speranza di raccogliere il coraggio che mi mancava.

Poi, un giorno mentre ero impegnato in una delle mie solite passeggiate mi colse un acquazzone. Mi affrettai verso la mia palazzina, dove trovai Giulia, fradicia di pioggia, che mi aspettava sulla soglia del portone. Ancor prima che aprisse bocca, mi accorsi che era profondamente sconvolta.

"Vittorio, devi aiutarmi io... credo di stare impazzendo!"

"Calmati!" La esortai poggiandole le mani sulle spalle.

"Nelle tue condizioni non puoi agitarti così. Dimmi cosa è successo..."

Lei non mi fece finire la frase. "Amedeo. L'ho visto, meno di un'ora fa" esalò. La osservai, aveva le narici dilatate che fremevano, lo sguardo febbricitante. Ancora una volta ricominciò a parlare prima che potessi dire qualcosa: "Era lì, che passeggiava tranquillo per la Rambla, assieme a uno che sulle prime non sono riuscita a distinguere... capisci. Io... io volevo chiamarlo, o corrergli incontro ma poi... poi ho visto chi era l'altro... eri tu Vittorio".

Le parole di Giulia mi gelarono. "Dove?" domandai in un respiro strozzato. "Dove li hai visti"

Giulia mi guardò con timore. Mormorò con un filo di voce: "Non eri tu, anche se aveva la tua faccia, quello non eri tu..." quindi mi prese per mano e, senza aggiungere altro, mi trascinò con sé.

Fu una fortuna che ci fosse Giulia a tirarmi perché il malessere mi colse immediatamente. Per quanto avessi provato a prepararmi, questa volta la sofferenza era più intensa. All'incrocio con il *Carrer de Sant Pau* vidi i contorni degli edifici ondeggiare, come se cemento e mattoni si stessero sciogliendo. Quasi investii un poliziotto della Guardia de Asalto che mi apostrofò malamente, ma le sue parole uscirono come un lento muggito dalla bocca deformata. Anche Giulia stava facendosi, passo dopo passo, sempre più lenta. Alla fine si bloccò, come immortalata da una impossibile fotografia in tre dimensioni.

Poi li vidi e capii.

Dalla vetrina di un caffè filtrava una luce smorta, di là della vetrina vedeva il profilo immobile di Amedeo, una sigaretta tra le labbra e le volute di fumo scolpite nell'aria. L'Altro Me era uscito dal caffè e, col volto tirato dal dolore, guardava ora me ora ... un Altro Me che procedeva dalla parte opposta della via.

Per un lungo istante tutti e tre ci fissammo, poi facemmo, contemporaneamente, un altro passo in avanti. Sentii un sordo brontolio levarsi tutto intorno e il mondo fu percorso come da un fremito. Il selciato della Rambla si contorse, contraendosi in un vortice scuro. La luce scolorita del caffè ne venne attratta, così come le gocce immobili di pioggia che schizzarono dentro a quella... Lacerazione della realtà. Un altro passo. La Lacerazione si espanso, attirando a se, cartacce e fogli di giornale.

Vittorio ha totalizzato i seguenti simboli. (50)



continua

Vittorio ha totalizzato i seguenti simboli. (33)



Vittorio non ha ancora raccolto un'intera sequenza di simboli. (13)

30

Mentre il treno sferragliava dentro la stazione di Barcellona cominciai a sentire un senso di crescente malessere. Presi la sacca logora con le mie poche cose, mi gettai con fatica il mauser in spalla e scesi dalla carrozza. Come misi piede sulla banchina tutto prese a vorticare. Mi tastai la fronte ma non ero caldo. Sentivo un malessere profondo che si diffondeva come una nera onda di marea.

Strinsi i denti e mi guardai intorno. La carrozza su cui avevo viaggiato era vuota e così la banchina di cemento sulla quale mi trovavo. Arrancai verso l'interno della stazione, dove scorgevo figure umane muoversi lentamente. Man mano che avanzavo il senso di malessere aumentò, trasformandosi in dolore. Poco distante c'erano due uomini, uno seduto su una panchina, l'altro, in piedi, gli teneva una mano sulla spalla. Poi l'uomo in piedi si voltò, dirigendosi verso l'uscita della stazione. Lo vidi per un attimo ma tanto bastò per riconoscerlo: era Amedeo.

Trasecolai nel trovarmi davanti al mio amico, dopo averlo cercato invano tanto a lungo, ma poi la sofferenza tornò a sommergermi. Guardai l'uomo seduto sulla panchina e, come lo vidi, caddi in ginocchio.

L'uomo mi stava fissando con occhi sgranati, il volto sudato contratto dal dolore. Il mio volto!

Per un lungo istante lo fissai (mi fissò) mentre il mondo perdeva colore e le ombre si fondevano le une alle altre. Alle sue (mie) spalle Amedeo rallentò la sua corsa, fino a immobilizzarsi in una posizione impossibile, come se si

fosse pietrificato nell'atto di spiccare un balzo.

Il dolore era diventato insopportabile, percepivo che a provocarlo era la vicinanza con quell'Altro Me.

Vittorio spara all'Altro Se. (46)

Vittorio si avvicina all'Altro Se. (7)

31

Arrivati a Barcellona Libertad mi accompagnò in una modesta pensione in Plaça Reial. Credendomi un militante della Brigate Nazionali in convalescenza la proprietaria mi diede una stanza senza chiedermi un soldo, anzi trattandomi amichevolmente, quasi come se mi conoscesse.

Sistematiche le mie cose accompagnai Libertad alla corriera che l'avrebbe condotta a Sabadell, il borgo dove viveva la famiglia.

Aspettammo, sotto una pioggia scrosciante, per più di un'ora, prima di scoprire che per quel giorno i trasporti erano stati soppressi.

Tornammo alla pensione per toglierci i vestiti fradici. Intirizziti ci infilammo sotto le coperte e facemmo l'amore. Prima di allora avevo avuto esperienze solo nei bordelli, pensavo di sapere tutto ciò che c'era da sapere su quelle faccende.

Libertad mi fece scoprire quanto mi sbagliavo.

Il giorno dopo i trasporti erano stati ripristinati. Ci salutammo con un lungo e appassionato bacio. Lei mi promise che, sarebbe tornata a Barcellona presto.

Me ne tornai alla pensione, frastornato ma felice. Sfruttai i giorni che seguirono per passeggiare, familiarizzandomi con la città e per pensare a cosa dovessi fare. In Italia Mussolini glorificava le imprese dei volontari Italiani in Spagna che avevano liberato Malaga. Il generale Roatta proclamava "*Oggi siamo a Malaga. Domani saremo a Guadalajara, dopodomani ad Alcalà de Henares e tra tre giorni a Madrid*" Intanto il governo repubblicano scricchiolava

sinistramente dopo la disfatta.

Io però avevo altro cui pensare. Il senso di nausea che avevo provato fin dal mio arrivo era aumentato dopo pochi giorni e mi accompagnava costantemente, ora diminuendo ora aumentando, senza un apparente motivo. A lungo tentai di convincermi che si trattava degli strascichi dell'esperienza avuta al fronte. Ma alla fine dovetti accettare l'evidenza dei fatti: non ero solo!

Da qualche parte a Barcellona vagava un Altro Me. Quando ci avvicinavamo il malessere aumentava, per scemare quando ci allontanavamo.

La domanda, a quel punto, era: cosa dovevo fare? L'idea di rivivere il supplizio che la vicinanza con un Altro Me mi provocava mi gettava nel panico, allo stesso tempo mi domandavo se potevo permettermi (e se l'ordine dell'universo poteva sopportare) che più di un Me coesistessero a lungo.

Vittorio cerca l'Altro Se stesso per affrontarlo. (11)

Vittorio va al fronte con Libertad, pur di abbandonare Barcellona. (25)



32

Sbarcammo a Cadice e da lì, in treno, fummo trasportati fino a Siviglia dove finimmo acquartierati in una caserma della polizia.

A quel punto fummo lasciati a noi stessi, senza alcun ordine, mentre le voci più strane si susseguivano. Sembrava che i Nazionalisti stessero attaccando in forze Madrid, ma un giorno pareva che la caduta della capitale nemica fosse cosa fatta, un altro che le truppe Nazionaliste fossero state annientate. Per quasi una settimana circolò la voce che la Francia aveva rotto gli indugi e si fosse schierata a fianco della Spagna Repubblicana.

L'unica cosa certa era che, giorno dopo giorno, in città arrivavano nuovi Italiani e che il capo della Missione Italiana, il Generale Roatta, era impegnato a *riorganizzare l'intero contingente, sia da un punto di vista organico che funzionale, all'interno del quadro bellico generale*. Cosa significassero queste parole lo ignoravamo. Gli unici che avessero contatti con il nemico erano gli aviatori che, a bordo dei caccia Fiat C.R.32 o dei bombardieri Savoia-Marchetti S.M.79, partivano quasi quotidianamente per effettuare incursioni in territorio nemico. Ma gli aviatori fraternizzavano poco con noi, fantaccini sfaccendati.

Intanto di Madrid non parlava più nessuno, e da questo capimmo che la battaglia non doveva esser andata bene.

Poi un giorno, finalmente, ci inquadrarono: 1° Divisione CC.NN "*Dio lo vuole*". Avevamo degli ufficiali misti, sia italiani che spagnoli. La mia Divisione sarebbe dovuta partire a breve per riprendere un paese andaluso recentemente conquistato dai comunisti, da quel che capimmo, quell'azione doveva far parte di una più vasta manovra che, per la prima volta, avrebbe visto gli Italiani agire su vasta scala.

Mi stavo preparando mentalmente all'idea che avrei dovuto combattere, quando mi sentii chiamare per nome. Mi voltai

con il cuore in gola, riconoscendo la voce: Amedeo.

"Vittorio... Vittorio, non ci posso credere, tu qui?" urlava, facendosi largo tra la folla. Una volta raggiuntomi mi strinse in un abbraccio soffocante. Indossava la divisa da Capo Squadra, addetto alle furerie, il fez era sulle ventitré e negli occhi la solita espressione irriverente.

Non appena mi fui ripreso della sorpresa gli raccontai tutto. Lui si corruggiò appena un attimo prima di liquidare tutto con una scrollata di spalle. "Ma dimmi te. Allora è per quello che mi cercavano? Per quelle stupidaggini scritte un anno fa. Pensa che io credevo... be', meglio così"

Mi avvolse le spalle con un braccio e mi chiese dove ero stato inquadrato. Quando glielo dissi scosse la testa. "Caspita, Vittorio, ma che, sei scemo? Vorrai mica combatterla sul serio questa guerra? Ma cosa hai fatto fino ad ora? Sei stato seduto aspettando che ti dicessero cosa fare?" Non mi lasciò nemmeno il tempo di rispondere. "Per fortuna hai incontrato il tuo Amedeo. Vedrai che lo trovo un modo per evitare di farti combattere" Quindi mi scrutò attentamente, tormentandosi uno dei sottili baffetti che si era fatto crescere dopo aver visto il suo omonimo, Amedeo Nazzari, nel film *Cavalleria*, l'anno precedente. "Sai" Disse, abbassando la voce. "Io non ho intenzione di rimanere qui a lungo. La guerra offre un sacco di opportunità a chi sa coglierle, a patto di non indossare una divisa. Avere un amico al fianco mi farebbe comodo, che ne dici?".

Temevo di capire cosa volessero dire le parole di Amedeo: stava parlando di disertare e per i disertori c'era la fucilazione.

"Ma... e Giulia?" fu tutto ciò che mi venne in mente di dire. Lui sbatté le palpebre, come se la mia domanda lo avesse colto di sorpresa. "Giulia? Lei... cosa centra? Giulia sarà a casa sua..." poi, notando la mia espressione, scrollò le spalle. "Dai, Giulia è una ragazza, non le faranno nulla. Quando tutto questo sarà finito le manderò una lettera per scusarmi... ma ora non pensiamo a lei, ma a noi! Allora,

cosa mi dici? Sei con me?"

Vittorio rifiuta la proposta di Amedeo e si prepara a combattere. (35)

Vittorio accetta la proposta di Amedeo. (26)

33

Sentivo la Lacerazione ghermirmi con dita d'acciaio. I miei Altri Me si dimenavano nella sua presa, ancora un istante e ne saremmo stati attratti, nuovamente.

Poi i due Altri Me svanirono. Semplicemente si tramutarono in sottili volute di fumo che vennero assorbite dalla Lacerazione. Ci fu una gran luce e poi...

Quando riaprii gli occhi e mi ritrovai ancora a Barcellona non riuscivo a credere ai miei occhi. Mi sentivo confuso ma i ricordi stavano riaffiorando. Non capivo, né avrei mai capito in seguito, cosa fosse successo. Per la prima volta riuscivo a ricordare tutto quel che era accaduto, tutte le volte che ero tornato all'inizio della mia storia per ricominciarla da capo, fino ad aver eliminato tutte le anomalie.

Tutte?

Scacciai il pensiero. Una Guardia de Asalto, con il fucile in spalla, mi si stava avvicinando. La dove prima c'era la Lacerazione ora c'era un buco nel selciato. Poco lontano Amedeo era uscito dal Caffè e stava osservando Giulia, la sua espressione non era propriamente felice.

Mi dileguai nel dedalo di *carrer* che si diramavano dalla Rambla. Mi sentivo leggero, i ricordi mi frullavano nel cervello come farfalle colorate.

In ogni caso sapevo cosa fare e da chi andare. Così mi diressi verso la stazione delle Corriere e andai da Libertad .

Fu lì che venni a sapere che, proprio mentre io affrontavo i miei Altri Me, 560 km più a ovest si combattevano le fasi più concitate della Battaglia di Guadalajara, dove fascisti e antifascisti Italiani si scontravano per la prima volta. Molti

già dicevano che a Guadalajara si era combattuta una guerra civile dentro alla guerra civile. Nel sentirlo sorrisi, pensando che nel mio piccolo anch'io avevo appena finito di combattere la mia personalissima guerra civile.

Convinsi con fatica Libertad a non tornare al fronte ma a rimanere con me a Barcellona.

Furono settimane stupende. Nonostante lo spettro della guerra io e Libertad ci amammo come non mi è capitato più, con nessuna donna.

A maggio ci fu la sollevazione operaia, causata dal governo che voleva sciogliere le milizie volontarie e disarmare gli Anarchici. Per una settimana gli spari risuonarono per la città, mentre Anarchici della CNT e membri del POUM combattevano contro quelli del PSUC (il Partito Comunista Catalano) e la Guardia de Asalto.

Il terzo giorno di scontri Libertad venne colpita da un proiettile alla gola, mentre cercavamo di rifugiarci dietro le barricate erette dagli Anarchici attorno a *Telefònica*. La strinsi a me, mentre lei si sforzava inutilmente di respirare. La strinsi, mormorando che sarebbe andato tutto bene, fino a che non mi trovai tra le braccia che un pezzo di carne morta.

A quel punto non avevo davvero più nessun motivo per rimanere in Spagna. Andai a cercare Amedeo, perché mi facesse uscire dal paese, ma venni a sapere che anche lui era rimasto coinvolto negli scontri e un proiettile vagante lo aveva ucciso. Di Giulia non ho più saputo nulla, ma immagino che se ne sia andata in un paese dove non c'era la guerra.

A questo punto un piano iniziò a farsi strada nella mia mente. Certo, non mi avrebbe restituito Libertad, ma era un qualcosa per cui andare avanti.

Approfittando della momentanea riapertura delle frontiere fuggii in Francia. Trovai lavoro a Marsiglia. Facevo di tutto e mettevo da parte ogni centesimo.

Avrei voluto tornare in Spagna già nel '39, con la fine della guerra civile, ma le frontiere erano ancora chiuse. Dopo

iniziò quell'altra guerra, quella che devastò il mondo. Senza rendermene conto la Francia collassò attorno a me e mi ritrovai cittadino di Vichy, dove gli spostarsi era complicato. Così dovetti attendere fino al '46.

A quel punto spesi tutti i soldi che avevo messo da parte per procurarmi un passaporto falso. Come prima cosa sbarcai a Barcellona e mi diressi, sicuro, nel punto in cui era morta Libertad. Ora vi sorgeva un'edicola, l'edicolante mi guardò in modo strano nel vedermi depositare a terra un mazzo di fiori.

Poi affittai una macchina e mi diressi a Priego de Cordoba. Acquistai una pala e andai alla ricerca della pietra miliare vicino alla quale Amedeo aveva accostato il camion. Le rovine del casolare erano ancora là, invase dalle erbacce, così come c'era ancora la quercia. Poco dopo la mia pala cozzò contro qualcosa di metallico.

Come avevo sospettato la cassaforte con lo stemma italiano conteneva file e file di banconote. Doveva trattarsi di centinaia di migliaia di lire. Le paghe per i soldati del C.T.V. che Amedeo aveva rubato prima di disertare.

Ficcai nel bagagliaio il denaro e me ne andai. Per fortuna alla frontiera non mi fermarono.

A quel punto tornai nella nuova Italia che stava nascendo. Mi recai al mio vecchio paese ma solo per scoprire che mio padre, arruolato volontario durante la guerra, era scomparso assieme a troppi altri nelle lande gelide della Russia, mentre mia madre era morta di crepacuore poco dopo.

Così mi trasferii a Milano e usai i soldi per costruirmi una nuova vita. Devo dire che feci investimenti azzeccati. Il piano Marshall prima, il Boom Economico poi, aumentarono il mio conto in banca, divenni Cavaliere del Lavoro, mi sposai ed ebbi dei figli.

Ora ho sessant'anni, sono un Senatore della Repubblica, molti direbbero che nella mia vita ho vinto su tutta la linea, anche se i miei detrattori intessono illazioni sulla provenienza del denaro che mi permise di iniziare tutto nel

'46. Ma di notte sogno ancora gli stupendi occhi di Libertad e mi risveglio sudato, nel risentire quel gorgogliare sordo, quando il sangue li aveva spenti per sempre.

Poi, la settimana scorsa, i giornali hanno riportato la notizia: Francisco Franco era morto. Questo ha scatenato in me una ridda di ricordi. Temevo di restarne sommerso e così ho capito che, l'unica cosa da fare, era scrivere la mia storia. Certo, non la farò leggere a nessuno fin che sono vivo, la mia carriera politica ne sarebbe distrutta, ma sentivo il bisogno di scriverla. Poi starà ai miei figli decidere se loro padre era solo un povero folle, oppure se quel giorno a Barcellona ha salvato il mondo dal venire risucchiato dalla Lacerazione.

Quello che però continuo a domandarmi, e che sono sicuro mi tormenterà per il resto della vita, è: sono rimasto davvero il solo? Oppure qualcuno degli Altri Me è sopravvissuto e ancora si aggira per il mondo?

FINE



34

"Vittorio... VITTORIO!"

Aprii gli occhi, tirandomi a sedere di scatto. Me ne pentii subito e, se non ci fosse stata Giulia a sorreggermi, sarei svenuto di nuovo. Gli occhi chiari di lei mi scrutavano colmi d'ansia. Invece di risponderle mi guardai intorno. Tutto era normale nell'androne del palazzo scrostato. Non c'era traccia dell'Altro Me.

Appoggiandomi pesantemente a Giulia salii due rampe di scale, fin nel suo appartamento. Lì mi accasciai su un'antica poltrona dove mi addormentai, o forse svenni nuovamente.

Il giorno dopo già mi sentivo meglio, anche se un vago senso di malessere continuava a tormentarmi. Giulia insisté

perché rimanessi da lei fino a che non mi fossi ripreso. Non mi chiese mai cosa fosse accaduto in quell'androne ed io gliene fui grato. Come avrei potuto spiegarle la mia esperienza quando non riuscivo a capacitarmene io stesso.

In quel periodo pioveva quasi ininterrottamente. La guerra continuava, anche se a Barcellona arrivavano solo echi lontani di quel che accadeva al fronte. Persa Malaga il governo di Caballero scricchiolava sempre di più mentre Mussolini in Italia gongolava, magnificando l'opera dei fascisti in Spagna.

Ma io avevo ben altro a cui pensare. Il senso di malessere non accennava ad abbandonarmi lo sentivo crescere o diminuire senza logica apparente. Cercai di convincermi che si trattava solo di uno strascico della brutta esperienza vissuta. Ma alla fine, un giorno in cui il malessere si trasformò, per pochi minuti, in vero dolore, dovetti accettare quel che già sospettavo da tempo: non ero solo!

Da qualche parte a Barcellona, si aggirava un Alto Me. Quando ci avvicinavamo il malessere aumentava, per scemare quando ci allontanavamo.

La domanda a quel punto era: cosa dovevo fare? L'idea di rivivere l'atroce supplizio che la vicinanza con un Altro Me mi provocava mi gettava nel panico, ma allo stesso tempo mi domandavo se potevo permettermi (e se l'ordine dell'universo poteva sopportare) che più di un Me potessero coesistere a lungo.

Vittorio cerca l'Altro Se. (29)

Vittorio fugge dalla Spagna e dagli Altri Se. (3)

In fondo al racconto c'è un promemoria nel quale devi spuntare i simboli incontrati durante la lettura. Fai un segno di spunta in corrispondenza al segno nero che vedi in cima a questo paragrafo.

Spostando il telo grigio che copriva il camion potevo vedere un gran dispiegamento di forze, semicingolati, camion, motociclette e carri veloci CV35. Una mano si sporse per riaccostare il lembo del telone. "E tieni chiuso, accidenti a te, che si gela" brontolò il proprietario della mano. Così non mi restò che arrotolarmi una sigaretta e attendere, sbattendo i piedi sul cassone del camion per riscaldarmeli.

Il nostro obiettivo era un paese annidato sul fondo di una valle. Buona parte delle case erano state distrutte dai bombardamenti, da alcune si alzavano ancora dense volute di fumo. Ma i nemici erano arroccati presso un monastero che, dall'alto della collina, dominava la vallata. Non avevamo la minima idea di quanti fossero o come fossero armati, quando ricevemmo l'ordine di avanzare.

I primi colpi di artiglieria esplosero lontani, verso una colonna di L3/35 che s'inerpicava sul versante meno impervio della collina. Ma subito dopo il tiro dei cannoni ci arrivò addosso. Fui scaraventato a terra e la bocca mi si riempì del sapore di terra e di sangue.

Qualcuno mi afferrò per la cintura e mi tirò in piedi. Non sentivo nulla, solo un ronzio insistente. Persino i colpi di cannone sembravano ovattati. Un camerata cadde vicino a me, un proiettile lo aveva colpito alla gola.

Mi gettai a terra, strisciando e sparando, alla cieca. Mi sentivo male. Era cominciato come un vago senso di nausea già mentre ci avvicinavamo al luogo dell'operazione ed era aumentato man mano che mi spingevo su per la collina. Arrivato al riparo di un muricciolo di pietra a secco ondate nere di dolore mi sommergevano.

"Che fai, impazzito sei?" Mi apostrofò una voce. Dovetti sbattere le palpebre più volte per riuscire a mettere a fuoco il viso arcigno di Piddu. "Guarda che se ti vedono che ti nascondi, nei casini sei. Avanti, avanti!" Mi apostrofò, spingendomi a forza oltre il muricciolo.

Mi rendevo solo vagamente conto che quel sardo bastardo

mi stava spingendo avanti facendosi scudo con il mio corpo. Ma in quel momento pregavo solo di poter svenire perché ogni passo era un tormento indescrivibile.

Senza nemmeno accorgermene superai una trincea, scavalcando il cadavere di un ragazzo con un fazzoletto rosso e nero al collo e arrivai in uno spiazzo acciottolato. Attraverso il fumo della battaglia vedo la facciata butterata del monastero, una contraerea e due cannoni da campo circondati da sacchi di sabbia e vaghe forme spettrali che correva, si gettavano a terra e sparavano.

Io avanzavo come un ubriaco, il fucile mi sbatacchiava mollemente contro una coscia. Ormai non sentivo più nulla, se non fosse stato per Piddu che mi sospingeva sarei rimasto fermo a ciondolare lì, con i proiettili che mi fischiavano intorno.

Una granata esplose in mezzo al piazzale, sollevando un gran fumo e facendo schizzare l'acciottolato da ogni parte. Piddu scomparve ed io caddi in ginocchio.

Poi il fumo si dissipò e lo vidi.

Mi vidi.

A meno di dieci metri da me c'era un ragazzo vestito con una camicia color tela e pantaloni di fustagno, una giberna al fianco e un vecchio fucile in mano. Da una ferita alla testa il sangue gli scendeva sul volto. Il mio volto!

Percepii immediatamente che la fonte della sofferenza era la vicinanza con quell'impossibile Altro Me.

Lui (io) mi fissò (lo fissai) per un tempo che parve senza tempo.

Vittorio spara. (14)

Vittorio si avvicina all'Altro Se. (42)

36

Me ne partii senza salutare nessuno. Mi sentivo male, letteralmente, all'idea di star abbandonando Paolo e tutti gli altri proprio alla vigilia della battaglia. Per fortuna il

malessere andò scemando man mano che il treno mi portava via.

Madrid aveva un pessimo aspetto, i segni della recente battaglia erano ferite aperte su suo volto. Ai lati delle strade c'erano cataste di mobili, materassi, reti dei letti e sacchi di sabbia usati per le barricate, molte case erano ridotte a gusci carbonizzati. Eppure il morale nella popolazione era alto, non vedo in giro che volti determinati, sorrisi feroci e molti, moltissimi cittadini (anche donne) con il fucile a tracolla. Come a dire "*Venite, siamo pronti ad accogliervi*". Stesi all'imboccatura delle vie c'erano lenzuola con dipinto a grandi lettere il motto "*No Pasaran!*", a riassumere la determinazione della popolazione.

Come al solito dovetti arrangiarmi, ma non fu difficile. Ormai il mio spagnolo era buono e non appena dissi chi ero e dove andavo fui ospitato, rifocillato e indirizzato verso la mia destinazione. L'XI la XII e la XIV Brigata Internazionale tenevano il fronte lungo il fiume Jarama.

Iniziai subito le mie ricerche ma man mano che i giorni passavano le mie speranze di trovare Amedeo scemavano. A dispetto della sicurezza dimostrata da Giulia, del mio amico non c'era traccia. Nessuno lo aveva visto né aveva sentito parlare di lui. Se davvero si trovava in Spagna allora non stava combattendo nelle Brigate Internazionali.

Intanto i Nazionalisti lanciarono un imponente attacco contro Malaga, nel sud del paese, ossia esattamente dove si trovavano i miei amici. Nonostante i toni ottimistici dei giornali era evidente che l'attacco, portato da truppe italiane inviate da Mussolini, stava spezzando le difese repubblicane.

Avrei voluto scrivere a Giulia del mio fallimento, eppure esitavo. Aveva senso per me rimanere al fronte? Sentivo davvero mia quella guerra, dopo che avevo abbandonato i miei amici nell'inferno di Malaga e che non avevo neppure trovato traccia di Amedeo? Pensai di andarmene, di tornare

a Barcellona, forse di lasciare il paese. Avrebbe significato disertare? Forse sì, ma in fondo ero un volontario e nessuno mi obbligava a combattere.

Vittorio rimane al suo posto. (24)

Vittorio torna a Barcellona. (16)

37

Mi recai da Amedeo e, senza spiegazioni, gli dissi cosa volevo da lui.

"Certo che posso organizzarti un trasporto fino in Italia" Rispose. "Ma una volta là come farai... come giustificherai..."

"Di questo non devi preoccuparti. L'importante è che tu mi faccia partire il prima possibile!"

Amedeo scrollò le spalle. "Puoi partire oggi stesso... solo, Vittorio, promettimi che terrai la bocca chiusa"

Capii immediatamente a cosa si riferiva. "Hai la mia parola. Non so nulla, di te, delle tue attività o... di nient'altro"

Amedeo mi abbracciò forte. Era un addio e lo sapevo.

Il giorno dopo mi imbarcai tra le merci di una vecchia nave arrugginita battente bandiera turca. Ufficialmente ero un clandestino, anche se tutti sapevano della mia presenza. Nel pomeriggio, sonnecchiavo, all'improvviso scattai in piedi con il cuore che galoppava, tutto si era arrestato. Lo sciacquo delle onde sulla chiglia, il rombo del motore diesel il movimento stesso della nave si era fermato di colpo. Venni travolto da un irrazionale terrore. Cercai inutilmente di sfondare la porta della stiva. Poi, mentre urlavo a squarcia-gola, convinto che qualcosa di orribile stesse accadendo, tutto riprese vita, come se nulla fosse accaduto. In seguito mi vergognai della mia reazione esagerata.

Sbarcai l'alba successiva al porto di Ventimiglia. Subito mi recai alla più vicina caserma dei Carabinieri dove mi presentai, asserendo di essere inquadrato nella 1°Divisione CC.NN "*Dio lo vuole*", di aver partecipato alla battaglia di

Malaga, dove il mio plotone era stato fatto prigioniero dai comunisti, e di esser riuscito a fuggire. Raccontai di come, non avendo speranze di riattraversare il fronte per ricongiungermi con i miei, valicai i Pirenei e raggiunsi la Francia, dove mi imbarcai clandestinamente su una nave diretta in Italia.

Il Brigadiere al quale raccontai la mia storia prese appunti, febbrilmente, mi accompagnò in una cella e poi si precipitò a chiedere lumi ad un superiore.

La mia storia non dovette convincere tutti, però. Venne aperta un'indagine e, dalla Spagna, giunsero documenti contrastanti. Un documento confermava la mia versione dei fatti, un altro invece faceva il mio nome, tacciandomi di furto e diserzione assieme a Amedeo. Per fortuna le date non coincidevano. Era evidente che non potevo aver disertato, rubando un camion militare mentre contemporaneamente combattevo a chilometri di distanza. Alla fine il mio caso venne archiviato e io, sussistendo comunque il sospetto di diserzione, venni inquadrato in un reparto di disciplina aggregato al 6° Reggimento "*Lancieri di Aosta*" di stanza in Albania.

Due anni e poi avrei potuto tornare a vestire gli abiti civili. Peccato che cinque mesi fa Mussolini si sia affacciato a quel balcone di Piazza Venezia, annunciando al mondo che l'Italia era in guerra. Poi, non so com'è, al numero dei nostri nemici il Duce ha deciso di aggiungere anche quello della Grecia che, a quanto ne sapevo, non centrava un bel nulla con gli altri. Così eccomi scaraventato su queste montagne maledette a combattere contro quei greci che dovevano arrendersi in una settimana e che invece sono mesi che ci bastonano.

Ma per me la guerra è finita.

Nell'ultimo scontro sono stato ferito a una gamba, poi è arrivato l'ordine di ripiegare verso *Konistsa*, valicando il monte *Smàlikas*. Il ripiegamento è diventato una fuga, con il

terrore di essere accerchiati. Io non potevo muovermi e sono rimasto indietro. Ieri ho trovato rifugio in un fortino diroccato, ho acceso un fuoco e, per distrarmi ho passato la notte a scrivere queste righe.

Ho un brutto presentimento. Non sento più male alla gamba, solo un pulsare continuo e potente; la ferita continua a versare un liquido nauseabondo, ma presto un drappello greco mi troverà e verrò curato.

Spero.

Dicono che i greci, quando catturano un Italiano, non lo fanno prigioniero ma lo giustiziano subito. Si tratta di dicerie, senz'altro. In ogni caso, se mi dovesse accadere qualcosa, spero che questo diario arrivi a mio padre.

FINE

38

Istintivamente mi appoggiai il calcio del mauser all'incavo della spalla e tirai il grilletto. Il soldato Nazionalista sussultò violentemente, poi, lentamente, si accasciò a terra, lasciando dietro di se una striscia di sangue sul legno antico della porta.

"*Ehi, Balilla*, vuoi farti ammazzare?" Paolo mi afferrò per la collottola, trascinandomi al riparo dietro ai sacchi di sabbia che proteggevano un'artiglieria. Quindi strappò con i denti la spoletta di una granata e con un perfetto tiro arcuato la mandò dentro ad una finestra dalla quale spuntava un fucile.

Ancora frastornato osservai come in un sogno i miei compagni irrompere nell'edificio. Risuonò ancora qualche ovattato colpo di fucile, dopodiché ci fu il silenzio.

Dal monastero uscirono otto soldati semplici con le mani sopra la testa e venti frati. Con mia sorpresa i frati furono spogliati. Poco dopo ne capii il motivo: cinque di loro avevano un segno rosso all'incavo della spalla, segno di chi ha sparato da poco con un fucile.

"Ma... sono Nazionalisti che si sono travestiti da frati?" domandai ingenuamente.

Paolo rise sommessamente. "*Balilla*, ma dove vivi? Quelli sono frati veri e vere carogne, come tutti i preti. Clero e Fascismo vanno a braccetto qui in Spagna, come nel resto del mondo".

I cinque frati, rei di averci sparato contro, furono spinti contro il muro già crivellato di colpi del monastero, agli altri fu concesso di rivestirsi. Yoaquin, intanto, interrogava seccamente i soldati. Paolo si premurò, come sempre, di tradurre i termini che non capivo e di spiegarmi la situazione. "Gli sta chiedendo a quale battaglione appartengono, chi è il loro comandante e cosa sanno dei movimenti e della posizione delle truppe di Franco. Ma tanto questi sono dei poveracci e non sanno nulla. Ecco ora gli fa il Discorso".

"Tu sei stato ingannato" Stava dicendo Yoaquin a un soldato. "Ti hanno preso da casa tua, strappandoti ai tuoi e al tuo lavoro, dicendoti che gli servivi per fare grande la Spagna. Ma i fascisti hanno tradito la Spagna. Capisci? Il popolo spagnolo ha eletto il governo di Caballero, ma Franco non ha voluto rispettare la volontà del popolo. Quindi è Franco il traditore. Se getti ora la tua divisa e ti unisci a noi non ti succederà nulla. Lotta per la Spagna libera, contro i fascisti!".

"E se non accettano?" Domandai.

Il sigaro spento di Paolo navigò da una parte all'altra della bocca, per fermarsi, come un dito teso, verso i cinque frati nudi che pregavano o maledicevano gli anarchici.

Nessuno degli otto soldati si aggiunse ai frati. Sobbalzai lievemente quando la scarica di fucili interruppe di colpo le preghiere.

Continua. (39)

Il giorno dopo scavammo delle trincee sul versante meridionale della collina. Da malaga arrivarono delle mitragliatrici che piazzammo a difesa delle artiglierie.

Assistetti anche a una cosa stranissima: gli anarchici indissero una riunione con tutti gli abitanti del villaggio. Si stiparono tutti nella chiesa - il parroco era fuggito durante l'attacco - dalla quale erano stati estirpati tutti i simboli sacri. Persino sulle immagini della Passione era stata data una secchiata di calce.

Un Anarchico prese la parola e spiegò ai cittadini che, almeno per loro, la rivoluzione era arrivata ed era stata vinta. Tutti i documenti catastali del comune sarebbero stati bruciati e, da quel momento, le terre, gli attrezzi agricoli e gli animali da fattoria erano collettivizzati. La proprietà privata era abolita.

Qualcuno protestò, ma erano pochi: due piccoli coltivatori che dopo anni di fatiche disumane erano riusciti ad avere il loro piccolo appezzamento di terreno e ora non gli andava giù di doverlo dividere con chi invece non aveva nulla tranne che le proprie braccia. La maggior parte della gente invece esplose in un liberatorio: "*Viva la revolucion!*"

"Non ti vedo molto convinto" commentò Paolo, al mio fianco.

"È solo che mi sembra strano... insomma ma il governo lo sa che gli Anarchici fanno questo nei territori sotto il loro controllo?"

Paolo scoppiò in una risata. "Non possono farci nulla! Gli anarchici stanno facendo la rivoluzione, oltre che la guerra ai Nazionalisti. Se il governo vuole che continuino a fare la guerra deve accettare anche la rivoluzione".

Nei giorni seguenti continuammo a fortificare la nostra posizione, anche se la linea del fronte pareva immobile. Scavare trincee nella terra gelata era un inferno e gli approvvigionamenti, erano irregolari. Yoquim litigava al

telefono tutti i giorni con il comando, per avere delle armi anticarro. Secondo lui non eravamo pronti a respingere un attacco corazzato, e il futuro gli avrebbe dato ragione.

Scrissi anche delle lettere agli ufficiali della XII Brigata, chiedendo notizie di Amedeo. Arrivai a scrivere persino a Longo, il commissario politico e a Togliatti, rappresentate dell'Internazionale Comunista in Spagna.

Non ricevetti alcuna risposta. Poi, fu troppo tardi.

Stavo riposando nel monastero, diventato il nostro quartier generale, quando venni svegliato dal rombo delle artiglierie che sparavano. Mi rivestii in tutta fretta, cercando di ignorare un senso di malessere che rapidamente si diffondeva in tutto il corpo. Afferrai il fucile e mi precipitai fuori.

C'erano compagni che correvano da tutte le parti. Le due artiglierie sparavano a ripetizione e, tra un'esplosione e l'altra, udivo il crepitare dei fucili e delle mitragliatrici dalle trincee sul crinale della collina. Mi guardai intorno, per capire dove dovessi andare. Poi un'esplosione a qualche metro da me divelse il sagrato. Un frammento di pietra mi colpì alla testa, facendomi stramazzare.

Quando riaprii gli occhi, non dovevano essere passati che pochi minuti, stavo malissimo. Non mi doleva la testa, stranamente, ma tutto il corpo. Sentivo un dolore così profondo che sembrava pervadere ogni cellula. Avevo voglia di vomitare, di svenire, forse anche di morire, pur di mettere fine a quell'atroce sofferenza. Dalla ferita alla testa il sangue mi era calato sul volto, offuscandomi la vista. Raccolsi il fucile, ma riuscivo a stento a reggerlo. Poi lo vidi.

Mi vidi.

Dall'altra parte del piazzale, a meno di dieci metri da me c'era un ragazzo vestito in orbace, camicia nera, scarponi ed elmetto calato sul volto contratto dal dolore. Il mio volto!

Ebbi l'improvvisa certezza che il dolore che mi squassava fosse dovuto all'innaturale vicinanza di quell'Altro Me.

Lui (io) mi fissò (lo fissai) per un tempo che parve senza tempo.

Vittorio spara. (14)

Vittorio si avvicina all'Altro Se. (42)

40

Paolo riuscì a fermare un camion e a caricarmi sopra. Sul pianale del veicolo erano accalcati altri feriti ed io dovetti stringermi in un angolo. Quando anche Paolo cercò di salire, però, fu ributtato indietro a forza, quel trasporto era solo per i feriti.

Sentivo il rombo dei *Dornier* e il crepitare delle mitragliatrici pesanti riempire il cielo. Persino il camion sul quale viaggiavo, con la croce rossa ben visibile, non fu risparmiato. Ricordo con orrore la scarica di mitragliatrice dilaniare la tela e la carne di tre feriti, di cui uno seduto proprio di fianco a me.

Fu un viaggio allucinante ma alla fine, senza che i caccia nazionalisti avessero smesso un solo istante di incalzarci, ci lasciammo la zona di guerra alle spalle. Era piena notte quando il camion si arrestò. Dei portantini salirono a prendere i feriti, e a dividerli da coloro che erano morti durante il viaggio, per condurci finalmente al sicuro.

Caddi addormentato ancor prima di toccare il letto d'ospedale.

Continua. (8)



41

Caddi a terra e, carponi, strisciavo verso l'Altro Me. Il dolore mi attanagliava le viscere, aumentando a ogni centimetro.

Arrivai davanti all'Altro me. Allungai (allungò) una mano verso la sua (mia) spalla.

Poi ci toccammo e il mondo esplose mentre una ridda di immagini m'investì.

Mi vidi discutere con Giulia, Perché non voglio andare a cercare Amedeo? Mi accusa lei. Io cerco di spiegarle, ma lei non capisce che lo faccio per lei, per starle vicino...

Mi vidi ad Albacete. Paolo ride e fa una delle sue battute. Tra poco partiranno per il fronte ma io non sarò con loro. Mi sento un traditore, ma se voglio rintracciare Amedeo devo riunirmi alla XII brigata Internazionale...

Mi vidi passeggiare rabbiosamente. Giulia mi evita. Di sera mi riunisco con i compagni del POUM, si parla, si discute, Giulia è lì ma è silenziosa. Evita il mio sguardo.

Mi vidi in trincea. Il Jarame è grigio e limaccioso. Le trincee sono gelate e il cielo plumbeo. Nessun ha mai visto o sentito parlare di Amedeo. Ho fallito. Perché restare? Per cosa combattere? Non sarebbe meglio tornare a Barcellona, da Giulia?

La luce scemò ed io mi trovai solo. Il dolore era scomparso, assieme all'Altro Me. Mi accasciai, felice di poter finalmente svenire.

Continua. (34)

In fondo al racconto c'è un promemoria nel quale devi spuntare i simboli incontrati durante la lettura. Fai un segno di spunta in corrispondenza al segno bianco che vedi in cima a questo paragrafo.



42

Lasciai cadere il fucile e annaspai verso l'Altro Me. Ormai ero oltre il semplice dolore, ogni cellula implorava la pace della morte. Non capisco come fosse possibile che non svenissi.

Ad ogni passo il mondo si contorceva, come se la realtà stessa fosse sul punto di spezzarsi. Vidi una granata ferma a mezz'aria proprio sopra di me. Nel cielo anche gli uccelli erano immobili.,

Ormai eravamo faccia a faccia. Come se mi muovessi in una densa melassa infuocata sollevai (sollevò) una mano e la tesi (le tese) verso la sua (mia) spalla. Nel momento in cui ci toccammo ci fu un'esplosione di luce ed io vidi...

*Mi vidi Sul treno per Genova, accompagnato da mio padre.
La paura di arruolarmi e la voglia di fuggire. Il desiderio di
rendere orgoglioso mio padre...*

Vidi capo biondo di Giulia sulla prua di una nave piena di volontari che cantano. È convinta che Amedeo sia in Spagna, che combatta con le Brigate Internazionali ed è decisa a ritrovarlo...

Mi vidi su un'altra nave con altri volontari, questa volta in camicia nera, cantano differenti canzoni...

Mi vidi a Barcellona, nell'oscurità di una piazzetta con Giulia. Lei mi abbraccia, confidandomi di essere incinta di Amedeo e mi prega di aiutarla...

Mi vidi in un enorme accampamento, Amedeo mi chiama, anche lui è in camicia nera, sorride, dicendo che non rimarrà a lungo lì, ha un piano. Chiede il mio aiuto ma io

non sono disposto a disertare per nessuno, nemmeno per un amico...

Mi vidi in una chiesa gremita di contadini. C'è un uomo dal volto segnato. È un anarchico italiano, si chiama Paolo ed è mio amico. Mi spiega cosa è la collettivizzazione e dice che per fare la guerra occorre fare la rivoluzione, o forse è il contrario.

Come una molla troppo a lungo trattenuta, il tempo si rilasciò, scattando in avanti. Gli uccelli fuggirono nel cielo grigio, la granata arrivò a destinazione, sbalzandomi indietro. L'Altro era scomparso, ora ero solo.

Continua. (22)

In fondo al racconto c'è un promemoria nel quale devi spuntare i simboli incontrati durante la lettura. Fai un segno di spunta in corrispondenza al segno bianco che vedi in cima a questo paragrafo.

43

Ammetto che ero terrorizzato all'idea di trovarmi di nuovo faccia a faccia con un Atro Me. Così esitavo. Immagino che anche per l'Altro fosse lo stesso perché tutte le volte che sentivo il malessere aumentare, se non mi allontanavo io, questi scemava ugualmente.

Poi, un giorno di pioggia, Amedeo comparve alla pensione e mi trascinò con se. Era vestito elegantemente e si accendeva una sigaretta americana dietro l'altra. Capii che doveva vedere una persona, per ricevere un incarico importante. Qualcosa per il quale aveva bisogno di un amico di fiducia. "Io non ti ho chiesto nulla fin'ora" disse. "Da quando siamo arrivati sei rimasto a trastullarti, a mie spese aggiungo. Ma adesso ho bisogno di te!".

Mi trascinò in un caffè sulla Rambla, dove ci aspettava un

uomo con un affettato accento francese. Davanti alla porta stazionava un energumeno che non ci tolse mai gli occhi di dosso.

Amedeo cominciò a parlare ma quasi subito io cessai di prestargli attenzione. Il malessere aveva preso a crescere e non accennava a diminuire. Nel momento in cui il dolore m'infiammò il corpo mi afferrai con uno spasmo al bordo del tavolo. Amedeo tacque, fissandomi, ma i suoi movimenti erano stranamente lenti. Quando parlò la voce risuonò cavernosa, incomprensibile. Osservai le volute di fumo della sua sigaretta salire sempre più lente, fino a fermarsi a mezz'aria.

Arrancai fino alla porta, aggirai l'energumeno, immobile, e uscii nella pioggia. A quel punto lo vidi.

Li vidi!

Non uno ma due Me avanzavano dai due lati della Rambla. Dietro di uno di essi vedeva la figura congelata di Giulia. I due Me si arrestarono. Per un lungo istante ci fissammo, poi, contemporaneamente, avanzammo di un passo.

Sentii un sordo brontolio levarsi e il mondo fu percorso da un fremito. Davanti a noi il selciato della Rambla si contrasse in un vortice oscuro. La luce smorta del giorno sembrava esservi risucchiata dentro, così come le gocce immobili di pioggia che schizzarono improvvisamente in quella... Lacerazione.

Un altro passo. La Lacerazione si espanso, attirando a se, cartacce e fogli di giornale.

Vittorio ha totalizzato i seguenti simboli. (50)



Vittorio ha totalizzato i seguenti simboli. (33)



Vittorio non ha ancora raccolto un'intera sequenza di

44

Non so dire con quale trepidazione salii sul piroscalo, o descrivere come questa si trasformò in angoscia nel momento in cui la nave si staccò da terra. Mi sentivo confuso, come se mi trovassi in due posti contemporaneamente. Fu inutile cercare conforto in Giulia, perché, nonostante il mare fosse tranquillo, rimase quasi tutto il tempo a prua, con le mani premute sul ventre e il colorito del volto verdognolo.

A Marsiglia alloggiammo in una bettola nelle vicinanze del porto. Il cibo era pessimo, tanto che poco dopo aver mangiato cominciai a sentirmi male. Mi ritirai in camera, dove sprofondai in un sonno agitato e denso di incubi. A un certo punto mi svegliai di soprassalto. Mi pareva quasi che qualcuno si fosse disteso sopra di me. Evidentemente doveva essere stato un sogno, perché nella camera odorosa di muffa non c'era nessun altro.

Precipitai nuovamente nel sonno, ma questa volta senza l'assillo dei sogni. Il mattino dopo mi risvegliai stranamente riposo, senza nessun postumo dell'indigestione della sera precedente.

Continua. (21)

45

Da Marsiglia spesi gli ultimi soldi per un posto in terza classe su un treno diretto a Parigi.

Per fortuna scoprii che in città c'era una grande comunità italiana, composta per lo più da socialisti, comunisti, anarchici, ma anche liberali, fuggiti dal fascismo.

Per i primi tempi fui ospite di una famiglia di un imbianchino italiano, fuggito anni prima, quando aveva capito che essere un membro del Partito Comunista

cominciava a diventare sconsigliabile in patria.

Sbarcai il lunario con lavoretti giornalieri, poi, dopo un po' mi proposero un lavoro per un giornale socialista scritto e francese e diretto da un esule italiano, la *Solidarité*. Traducevo gli articoli dal francese all'italiano o viceversa. La paga era misera ma, almeno, potevo lavorare nel sottotetto in cui abitavo a Montmartre e starmene tranquillo a rimuginare sulla mia vita e sulle mie scelte.

In quel periodo l'argomento più trattato sul giornale era, ovviamente, la Guerra Civile Spagnola, all'interno della quale, a quanto pareva, si stavano consumando altre guerre civili: Italiani fascisti contro antifascisti, Stalinisti conto Trotzkisti, rivoluzione bolscevica contro rivoluzione anarchica. Ogni volta che ne leggevo mi ripeteva quanto ero stato accorto nel non farmi immisschiare da quella assurda guerra e a essermene fuggito in Francia.

Poi accadde. Mi trovavo nel mio sottotetto, con una coperta lisa sulle spalle, a lavorare su una traduzione di un articolo che parlava della caduta di Malaga in mano Nazionalista, quando all'improvviso sollevai la testa, allarmato. Ogni rumore era cessato d'incanto. Mi affacciai all'abbaino e quel che vidi mi lasciò di stucco. In strada e nel cielo tutto era immobile. Era come se le persone si fossero trasformate in statue di sale e il traffico fosse congelato. A meno di un metro da me c'era un piccione, fermo a mezz'aria, nell'atto di atterrare sul mio davanzale. Mi sporsi per toccarlo, sentii le piume soffici e il corpo caldo, ma, benché fosse sospeso nel nulla, l'animale era inamovibile.

Mi ritrassi, con il cuore che galoppava. Per un attimo pensai a uno strano maleore che avevo avuto la settimana prima. Avevo pensato a un'indigestione, ma se invece fosse stato qualcos'altro. Forse un sanguinamento cerebrale, che ora stava dando i suoi esiti?

Poi, con un rumore simile a uno schiocco, tutto tornò in movimento. La gente per le strade, le nuvole nel cielo. Il

piccione atterrò sul mio davanzale mettendosi subito a tubare rumorosamente.

Nei giorni successi ne parlai con gli amici nei caffè, alla fine mi risolsi di aver avuto solo una strana allucinazione. e continuai con la mia vita, sempre sperando un giorno di poter tornare in Italia.

Intanto la Guerra Civile finì e nessuno parlò più della Spagna, la Germania assorbì l'Austria, i Sudeti e poi l'intera Cecoslovacchia, nell'indifferenza del resto dell'Europa. Poi arrivò la dichiarazione di guerra.

Alcuni amici scapparono, chi in America chi in Inghilterra. Io sottovalutai il pericolo. Dalla dichiarazione di guerra infatti gli eserciti francese e tedesco si fronteggiavano senza quasi sparare un colpo, lungo la linea *Maginot*. Tutti sapevano che quel sistema di fortificazioni era imprendibile. Così fu con gran sconcerto del mondo intero che, in un mese, i tedeschi arrivarono a Parigi, annettendo Olanda e Belgio e scacciando dal continente le forze inglesi. In un attimo Parigi divenne città occupata e i tedeschi sfilavano sotto *l'Arc de Triomphe*.

Oggi è il 28 settembre 1940 e i tedeschi controllano con pugno di ferro la città. Sono passati circa tre anni da quando sono fuggito dall'Italia. Volevo evitare la guerra a tutti i costi, ma alla fine è stata lei a trovare me. Il giornale ha chiuso e tutti coloro che ci lavoravano sono fuggiti o sono stati catturati. So che ora tocca a me. Mi limitavo a fare traduzioni, certo, ma non credo che ai nazisti questo importi. So che chi viene preso è mandato a est, gli ebrei su treni speciali, ma nessuno ha fatto ritorno fino a ora.

Ho voluto usare le mie ultime ore di libertà per scrivere queste poche righe. Vorrei aggiungere altro, vorrei sperare che mia madre e mio padre un giorno possano leggere queste parole e sappiano che ho sbagliato a fuggire, che avrei dovuto andare in Spagna a combattere, sì, ma contro i

Fascisti.

Mi dispiace. Per paura di perderla ho buttato via la mia vita.

FINE

46

Mentre il mondo perdeva rapidamente colore e consistenza afferrai la mia arma e la puntai verso l'Altro Me. Non esitai nemmeno un secondo, quel dolore atroce doveva finire. Puntai in mezzo ai suoi (miei) occhi e tirai il grilletto.

Vittorio si trova alla Stazione Ferroviaria. (23)

Vittorio si trova nell'androne di una palazzina. (34)

47

Uscii dalla Casa del Fascio con le ginocchia molli. Sbattevo contro ogni angolo, la testa mi girava e sentivo un malessere profondo pervadermi. Barcollai verso casa. A un certo punto mi parve persino di sentire una voce chiamarmi per nome. Mi voltai ma vidi solo una coppietta, sotto le Logge del grano di fianco alla stazione. Lei era bionda, proprio come Giulia.

A casa mi bastò incrociare lo sguardo di mio padre per capire che sapeva tutto, il Federale doveva aver parlato prima con lui e, pensai, probabilmente avevano architettato insieme l'idea di spedirmi in Spagna.

Durante quella notte non riposai. Fino a tarda ora sentii le voci dei miei inseguirsi per casa, poi solo il pianto sommesso di mia madre mi tenne compagnia fino al mattino.

Il giorno dopo Enrichetta, la nostra domestica, infilò qualche vestito in una valigia, io abbracciai mia madre e abbandonai la mia casa. Mio padre salì sul treno con me, si sistemò vicino al finestrino, si accese un sigaro e s'immerse nella lettura de *Il Popolo d'Italia*. A Torino cambiammo,

imbarcandoci su un regionale per Genova.

Nel Capoluogo Ligure prendemmo una stanza in una modesta pensione in Piazza Banchi dove mio padre mi lasciò, andandosene a "sistemare la faccenda".

Disteso sul letto osservavo le venature di legno delle travi sul soffitto mentre dalla finestra entravano l'odore del pesce fresco e i richiami dei venditori. Non riuscivo a smettere di pensare a quel che mi attendeva. Da bravo fascista, mio padre mi aveva iscritto all'Opera Nazionale Balilla ed ero stato un orgoglioso Moschettiere, prima, e Avanguardista, poi. Tre sabati al mese partecipavo assieme agli altri ragazzi alle adunate e alle esercitazioni durante il Sabato Fascista. Mi ero esaltato nel leggere sui giornali delle gloriose imprese delle nostre truppe in Somalia. Eppure non ero un invasato. Sapevo benissimo che la guerra era un luogo in cui si moriva, ben prima che uno in cui ci si copriva di gloria. Inoltre non sapevo praticamente nulla della Spagna e della guerra civile che si stava combattendo lì, ma una cosa la sapevo: gli Italiani in quella guerra non c'entravano nulla.

Lo sguardo mi cadde sulla valigia di mio padre. Sapevo che aveva un doppio fondo nel quale nascondeva una certa quantità di soldi durante i viaggi. Soldi che mi sarebbero senz'altro bastati per pagarmi un passaggio su una nave diretta in Francia.

In poche ore avrei potuto essere al sicuro in un Paese che non aveva nessuna intenzione di partecipare a nessuna maledetta guerra.

Vittorio aspetta di partire per la Spagna. (12)

Vittorio ruba il denaro del padre e fugge. (10)

48

Il giorno dopo mi svegliai ai rumori degli uomini che si alzavano e partivano per andare alla. Nelle mie intenzioni avrei voluto raggiungerli per dirgli addio. Avrei voluto spiegargli perché non partivo con loro. Ma arrivato il

momento non ce la feci a sollevarmi dalla branda. Un senso di profondo malessere mi aveva colto e l'idea di affrontare gli sguardi accusatori di Paolo, Connors e di tutti gli altri era più di quel che potevo reggere.

Dopo che anche le ultime voci furono scomparse cominciai a sentirmi meglio. Solo allora mi levai e andai alla ricerca di Giulia. Lei non disse nulla. Ascoltò le mie motivazioni con le labbra serrate in una linea sottilissima. Quando non ebbi più nulla da dire lei sospirò profondamente, quindi, con la voce che le tremava, disse: "Capisco, Vittorio capisco benissimo. Scusami, non avevo il diritto di chiederti di rischiare la tua vita per trovare Amedeo. Cercherò di rintracciare il padre di mio figlio in qualche altro modo... scriverò delle lettere...".

Giulia non aveva capito! Non era per timore della mia vita che non ero partito e di sicuro non perché non m'importasse di ritrovare Amedeo, bensì perché non volevo abbandonarla nelle sue condizioni.

A ogni buon conto, rimasti a Barcellona, dovemmo rimboccarci le maniche per guadagnarci di che vivere. Le cose da fare non mancavano di certo. Per prima cosa, non conoscendo nessuno, rintracciammo il compagno del POUM che Paolo ci aveva presentato. Si chiamava Juan e devo dire che si prodigò molto per me e per Giulia. Lei andò a lavorare per *Telefònica*, la compagnia dei telefoni Catalana che era gestita dalla CNT, (*Confederacion Nacional de Trabajo*) un sindacato anarchico. Io lavorai in una fabbrica dove confezionavo divise per i soldati al fronte, gestita questa dal POUM.

Dormivo in un minuscolo appartamento nella *Ciutat Vella*, nello stesso stabile dove viveva Giulia. Avevo però la sensazione che lei mi evitasse. Riuscivo a vederla solo durante le riunioni settimanali del POUM, alle quali presi ad andare (sapendo che vi partecipava lei, lo ammetto). Durante quelle riunioni ognuno poteva prendere la parola e affrontare

qualunque argomento. Così si finiva per parlare di tutto, della linea politica del partito, che era improntata al marxismo ma aborriva lo stalinismo, del prezzo pazzesco che la carne aveva raggiunto anche al mercato nero, ma soprattutto si discuteva della guerra. Seguimmo con trepidazione le fasi della battaglia di Madrid. Gioimmo nel venire a sapere che, anche grazie ai volontari italiani e alla Colonna Anarchica Durruti, i fascisti erano stati respinti. Giulia era particolarmente interessata a questi racconti e intuivo il perché. La vedeva uscire, tutte le mattine, con plichi di lettere sotto il braccio, diretta verso la Stazione Postale. Ma le sue ricerche di Amedeo non davano i frutti sperati, come intuivo dal suo volto sempre più scuro.

Le cose precipitarono, anzi, divennero folli, più o meno nel periodo della doppia offensiva fascista su Malaga, nel sud, e sul fiume Jarama, presso Madrid.

Un senso di nausea costante e un inspiegabile malestere mi avevano accompagnato per tutto il giorno, tanto che, a un certo punto, avevo detto al mio collega che staccavo prima. Controllai di avere, come sempre, la rivoltella ben carica in tasca, per scoraggiare i malviventi. Più mi avvicinavo a casa e più mi pareva che il dolore aumentasse. Arrivato all'imboccatura della *Carrer* ondeggiai e dovetti appoggiarmi ai muri per avanzare.

Quando vi arrivai davanti, il portone verde sembrava ripiegarsi su se stesso, come se la realtà stessa scricchiolasse dalle sue fondamenta.

Entrai nell'ingresso scrostato della palazzina. Poi lo vidi.

Mi vidi!

Seduto sul primo scalino della tromba delle scale c'era un giovane miliziano. Indossava scarponi infangati, pantaloni in fustagno e un pastrano militare frusto. Appoggiato al muro di fianco a se un vecchio fucile. Il volto era contratto in un'espressione di dolore. Era il mio volto!

In quel momento percepii che la causa del mio (nostro)

dolore era propria la nostra vicinanza. Non so cosa fosse accaduto ma di certo era un qualcosa che violava le leggi di Natura e quelle Divine.

Vittorio estrae la rivoltella e spara all'Altro Se. (46)

Vittorio si avvicina al suo "sosia". (41)

49

Il giorno dopo, nel tragitto da *Plaça Reial* alla stazione ferroviaria, il nostro drappello di volontari camminò tra due ali di folla che ci salutava, la gente si accostava per abbracciarcì o per metterci in mano qualcosa: del cibo, soprattutto, ma anche vestiti o lettere indirizzate a gente che forse si trovava ad Albacete, o forse no.

Per tutto il tragitto mi sentii oppresso da un forte malessere, probabilmente per la tensione della partenza.

Alla stazione ci riunimmo ad altri volontari. Per la maggior parte indossavano un fazzoletto rosso e nero al collo e militavano, come scoprii durante il viaggio, nella CNT, (*Confederacion Nacional de Trabajo*) un sindacato anarchico molto influente in Catalogna. Anche le ferrovie erano gestite da sindacati anarchici della FAI (*Federacion Anarchica Iberica*), di cui la CNT faceva parte, per cui non dovemmo mai sborsare un soldo per i biglietti, anche se di certo il viaggio fu tutt'altro che confortevole. Avrebbe dovuto durare un giorno, invece ne impiegammo tre, a causa di un tratto di ferrovia bombardato e perché quasi tutte le linee erano occupate da convogli diretti verso la capitale assediata.

Il treno ci depositò, finalmente, alla stazione di Albacete in una gelida mattina. Fummo alloggiati in un forte appena fuori dall'abitato. Lì vicino dovevano esserci delle piste di atterraggio, perché il rumore degli aeroplani a elica che partivano e atterravano a tutte le ore disturbò i miei sonni nelle prime notti.

Assieme a noi arrivò la notizia che i combattimenti attorno a

Madrid erano terminati: i Repubblicani avevano respinto le forze Nazionaliste grazie all'appoggio delle Colonne Anarchiche e delle Brigate Internazionali che avevano duramente combattuto per riprendere il quartiere universitario ai fascisti.

Mentre tutti festeggiavano, e anch'io avevo già la mia dose di vino in corpo, mi stupii ne vedere un gruppo di anarchici in lacrime. Quando gli chiesi cosa fosse successo uno di loro mi venne incontro e mi abbracciò. Puzzava di vino ma quando parlò scandì a sufficienza le parole perché io riuscissi a capirlo: "Stiamo ricordando Durruti. Un anarchico. Il migliore di tutti noi. È morto per difendere Madrid..."

"Non ne ho mai sentito parlare" Dissi. "Era uno dei vostri capi?"

L'anarchico scosse la testa "Noi non abbiamo capi, *Balilla* - il mio soprannome era ormai di dominio pubblico. "Durruti era solo un vero Anarchico. Pensa che cercando tra le sue cose, per il funerale, non hanno trovato nulla. Nulla, capisci? Non possedeva niente tranne i vestiti che indossava e le armi con cui combatteva...".

Dal gruppetto si alzò un canto triste, in catalano, del quale non riuscii ad afferrare nemmeno una parola.

Continua. (27)

50

Sentivo la Lacerazione ghermirmi. Gli Altri Me si dimenavano nella sua presa, ancora un istante e ne saremmo stati attratti, nuovamente. Poi i due Altri Me si contorsero, i volti trasfigurati nel dolore, mentre sul corpo gli si aprirono fori slabbrati, dai quali si riversò una luce accecante. I fori si allargarono fino a che degli Altri Me non rimase altro che luce. Poi anche la luce venne assorbita dalla Lacerazione che con uno schiocco si richiuse, scagliandomi a terra...

Quando riaprii gli occhi la prima cosa che vidi fu il fucile di una Guardia de Asalto puntato verso la mia faccia. Eppure fu un sollievo, visto che l'ultima cosa che mi sarei aspettato era di risvegliarmi a Barcellona. La Guardia urlava, concitato. Mi sentivo confuso ma per la prima volta ricordavo, molto vagamente, di aver rivissuto gli ultimi mesi più e più volte, tornando indietro ogni volta che riuscivo a scovare e a eliminare uno degli Altri Me, rimuovendo ogni ricordo. Fino ad oggi, fino a questa volta, in cui ero riuscito a eliminare finalmente tutte le anomalie.

Tutte?

Il pensiero mi balenò in testa ma lo accantonai. Il fatto stesso che mi ritrovassi a Barcellona, invece di essere nuovamente catapultato, immemore, nel mio passato, era la dimostrazione che avevo assolto il mio compito.

Avevo due ferite di arma da fuoco, anche se, con gran sconcerto del dottore che mi medicò, non erano presenti fori d'uscita né si trovavano i proiettili. Io sapevo che i proiettili degli Altri Me, esattamente come loro, erano scomparsi una volta che la Natura aveva ripristinato il suo corretto corso.

Fui condotto in una cella. L'accusa, anche se non fu mai formalizzata, era quella di aver messo una bomba. In effetti, là dove la Lacerazione aveva imperversato adesso c'era un gran buco ed io ero stato trovato, ferito, proprio lì di fianco.

Amedeo non venne a trovarmi. Venne invece Giulia, in lacrime. Le guardie mi avevano già battezzato, avevo entrambe le labbra spaccate, mi avevano fatto saltare due denti e rotto tre costole. Eppure Giulia piangeva perché Amedeo non aveva voluto saperne di lei. Aveva rinnegato la paternità del bambino e, visto che lei insisteva, era arrivato a minacciarla di farle del male se non avesse smesso di tormentarlo.

Provai a essere comprensivo, ma nelle mie condizioni non ci riuscii molto.

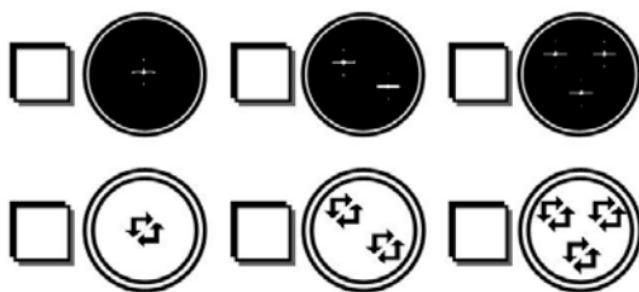
Poi, diversi giorni dopo, venne a trovarmi una ragazza di nome Libertad. Le guardie si erano nuovamente divertite

con me, per cui ero così stordito che non riuscivo neppure a capire se la conoscevo o se l'avevo incontrata in una delle mie precedenti "esistenze", che sempre più mi apparivano sfocate. Comunque Libertad riuscì a farsi aprire la cella e, sotto lo sguardo attento di un secondino, medicò le mie ferite, intanto parlava e mi accarezzava il volto ispido di barba.

Venni così a scoprire che, proprio mentre affrontavo i miei Altri Me, 560 km più a ovest si combattevano le fasi più concitate della Battaglia di Guadalajara, dove fascisti e antifascisti italiani si scontravano per la prima volta, tanto che secondo molti a Guadalajara si era combattuta una guerra civile dentro la guerra civile. Sorrisi, pensando che nel mio piccolo anch'io avevo appena finito di combattere la mia personalissima guerra civile.

Libertad se ne andò, promettendo che sarebbe tornata a trovarmi. Ma di lei non seppi più nulla. Il giorno dopo fui trasferito nel carcere del *Castell de Montjuïc*, un forte risalente al 1700 che, dall'alto di una collina, dominava la città.

Continua. (19)



1 2 3 4 5 6 7

TANIS
Gran Maresciallo Rygar



(Caleb T-315) **Memorandum** USP-ANDORS

Mentalica:

<input type="checkbox"/>				
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

-iniziale: cinque

-non può superare il 5

-consumi 2 per ogni:

Sonda Mentale

Paragrafo di Trance

Note: _____

Equipaggiamento:

Indizi:

-Database: questi brevi dossier ti aiuteranno ad orientarti durante l'avventura, ma non è detto che incontrerai tutti i personaggi!

-Glen: è il tuo sovrintendente, supervisiona il tuo operato e svolge il ruolo di agente di collegamento fra te e la Centrale.

- Dole:** Precog di classe A, estremamente potente, non appartiene tuttavia alla ANDROS per via di un forte individualismo.
- Runciter:** Inerziale della terza divisione, assegnato al pedinamento di Dole sul lungo termine, in servizio da otto anni.
- Adrian:** agente di punta della sezione Telepati della ANDROS, considerato uno dei migliori investigatori.
- Melchior:** Telepate straordinario, leader spirituale della propria sezione. Animo ardente, degradato per questioni disciplinari.

Note:

Dall'*Enciclopedia Nuova*, capitolo B-198
(riferimenti relativi alla 404° edizione)

La seconda Era della Scoperta è ormai comunemente considerata terminare con il fallimento delle spedizioni oltre il sistema solare, da allora ultimo limite invalicabile... esaurita ogni spinta creativa e ogni desiderio di ricerca scientifica, la nostra società ripiegò su se stessa, promuovendo un modello di sviluppo autoreferenziale... strangolato da un'ottusa burocrazia sempre più complicata da rimandi interni.

In questo sistema chiuso, che perdurò fino alla Nuova Era, dove il potere dei singoli cresceva esponenzialmente alla coltivazione di relazioni interpersonali con le figure di spicco del panorama... la capacità di influenzare le decisioni anche di una sola persona...

L'avvento dei primi psionici decongestionò l'intero apparato sociale... il fronte degli evoluzionisti si contrappose da subito a coloro che li considerarono frutto di mutazioni individuali, e l'aumento della popolazione in esame fu un dato statistico fondamentale... le ondate di panico vennero contenute... contribuì la relativa rarità del fenomeno: meno di una persona su un milione nasceva in possesso di facoltà

paranormali, e con l'Atto di Registrazione... soprattutto Inerziali, indispensabili al compito di...

La denominazione "psion", termine colloquiale per indicare gli psionici in generale, perse il carattere dispregiativo, ed è oggi usato quanto e più dell'ormai desueto "psionario"...^o

*°Si ringrazia il Professore Emerito Dr. Macòpulos
dell'Università di Tanis per il materiale
e la collaborazione alla stesura della 404° edizione
dell'Enciclopedia Nuova.*

Le Regole del Gioco

In questo racconto tu, lettore, vesti i panni di Caleb T-315, psionario dei Corpi di Sicurezza di Tanis.

L'Unità di cui fai parte, USP-ANDROS, è una delle istituzioni previste nell'Atto di Registrazione: una cellula di psionici impiegata per la sorveglianza dei suoi simili. ANDROS ha evitato lo sterminio degli psion, garantendo il controllo su di loro direttamente dalla nascita.

Prima di cominciare la tua avventura, devi decidere che tipo di psionario sei, esaminando i tre modelli proposti:

Precognitivo

Detti più spesso semplicemente Precog, questi sensitivi hanno la capacità di avvertire le eco degli universi possibili, così da estrapolare visioni dei diversi futuri.

Nella ANDROS i Precognitivi sono preziose fonti di informazioni, a vantaggio di tutta la comunità. I più potenti possono prevedere esiti remotissimi di una singola azione, ma la maggior parte ha una finestra assai ristretta.

Se scegli di essere un Precog, in qualunque momento del gioco potrai entrare in trance e scandagliare il futuro.

Segna il paragrafo in cui ti trovi e continua a giocare normalmente finché non decidi di interrompere la trance: ogni paragrafo che attraversi in questo modo ti consuma 2

Punti di Mentalica. Quando interrompi la trance, torna al paragrafo che avevi annotato e riprendi a giocare da qui.

Se durante la trance ti sei imbattuto in un paragrafo di morte, essa si interrompe bruscamente, e tu perdi 1 ulteriore Punti di Mentalica: se in questo modo arrivi a 0 di Mentalica, lo shock psichico di "vivere" la tua morte ti uccide sul colpo.

Attenzione: se ti imbatti in un Indizio mentre sei in trance, potrai comunque segnarlo nel tuo Memorandum prima di tornare al paragrafo da cui sei partito (vd. Memorandum, più avanti).

Telepatico

Chiamati comunemente Telepati, questi psionici possono influenzare emotivamente le menti di chi gli sta intorno ed esaminarne i pensieri superficiali: il controllo emotivo influenza il comportamento, ma ben pochi telepati riescono ad interagire con più menti contemporaneamente, inoltre il loro influsso è di breve durata.

I Telepati furono i più odiati e temuti fra gli psionici prima dell'Atto di Registrazione, e ancora oggi l'ANDROS preferisce impiegare tutte le altre risorse prima di schierare un Telepate: un piccolo contingente di questi psion è però tenuto in riserva per i casi di emergenza e i più delicati.

Se scegli di essere un Telepate, in qualunque momento del gioco potrai scandagliare le menti di chi ti circonda, ma ti è severamente proibito il controllo emotivo: solo in casi eccezionali, specificati dal testo, potresti ricorrere a questa capacità.

Per lanciare la tua sonda mentale, non devi far altro che segnare il paragrafo in cui ti trovi, e poi sottrarre la cifra più piccola che lo compone dalla cifra più alta: a questo punto recati al paragrafo corrispondente al numero ottenuto e segui le istruzioni li riportate. Una sonda mentale consuma 2 punti di Mentalica, quindi usa il tuo potere con cautela.

Inerziale

Gli inerziali sono i più amati fra gli psion, tanto che nessun dispregiativo è mai stato coniato alternativo a questa dicitura: il loro potere consiste nell'oscurare i campi mentali degli altri psionici, annullandone poteri. Un Inerziale non può essere esaminato né influenzato dai Telepati, e non compare mai nelle visioni dei Precog, né come persona, né come entità: se un Inerziale progettasse di uccidere un Precog, egli non avrebbe percezione alcuna della propria morte imminente.

È sull'operato degli Inerziali che la ANDROS ha potuto prendere vita, ed essi sono i pilastri dell'Unita di Sicurezza Psionica (USP-ANDROS).

Se scegli di essere un Inerziale puoi giocare questa avventura normalmente, ma ogni volta che il testo ti chiede se sei un

Inerziale devi necessariamente andare al paragrafo che prevede questa circostanza.

Gli Inerziali sono psionici passivi, il cui potere cioè rimane costantemente in funzione: non consumi la tua Mentalica per essere un Inerziale, ma questo parametro può comunque essere ridotto a causa di violenti shock psichici, con un conseguente indebolimento del tuo campo di oscurazione.

Mentalica, Equipaggiamento, Indizi

Come agente operativo, hai un nome e la tua matrice identificativa: come è ovvio non hai però un cognome, visto che gli psion vengono separati immediatamente dalle famiglie di origine.

Nel tuo Memorandum, che trovi in cima al racconto, puoi segnare il tuo punteggio di Mentalica, che al momento è pari a *cinque* (non ti è permesso superare questo tetto nel corso dell'avventura), e gli eventuali Indizi in cui potresti imbatterti.

Inoltre hai a disposizione una sezione dedicata agli oggetti che deciderai di portare con te, come illustrato più avanti.

Mentalica

Questo è il parametro fondamentale per determinare le capacità di tutti gli psion: rappresenta il potenziale della loro mente, che naturalmente diminuisce man mano che questa viene sottoposta a stress e shock psichici.

Anche se formalmente vietato, molti membri dell'ANDROS in missione assumono droghe, sostanze tranquillanti o stimolanti cerebrali per resistere alla forte pressione cui si trovano sottoposti e mantenere al massimo dell'efficienza i propri strumenti mentali.

Ricorda che, se il tuo valore di Mentalica scende a 0, la tua mente sarà irreparabilmente danneggiata, e tu morirai: i poteri che hai a disposizione sono utili, ma non devi abusarne!

Equipaggiamento

L'Atto di Registrazione prevede che a nessuno psionario sia concesso un porto d'armi, un bando che si estende anche ai membri dell'ANDROS: i suoi operativi non vengono né addestrati nel combattimento corpo a corpo, né preparati fisicamente, ma sono spesso affiancati da reparti dei Corpi di Sicurezza di Tanis (CST) privi di poteri psionici.

La tua dotazione non comprende quindi nessun tipo di arma, ma l'uniforme ha delle ampie tasche, dove per il momento hai sistemato solo un tubetto di Pillole rilassanti, che ti permettono di recuperare 2 Punti di Mentalica (bastano per una sola dose).

Ricorda però che in nessun momento il tuo punteggio di Mentalica può superare il valore di *cinque*.

→ Se sei un Precognitivo, presta attenzione: non puoi assumere le compresse durante una trance, ma soltanto prima o dopo: questo significa che in nessun caso potrai esplorare tramite la trance oltre i due paragrafi successivi a quello in cui ti trovi.

Se nel corso della missione deciderai di sostituire il contenuto delle tasche, di raccogliere altri oggetti, o di

sbarazzarti di quelli che hai, ricordati di annotarlo nel tuo Memorandum: qui troverai una sezione dedicata all'equipaggiamento, e tutti gli Oggetti che potresti raccogliere saranno evidenziati nel testo con la lettera iniziale maiuscola.

Indizi

Gli Indizi, come gli Oggetti, saranno evidenziati dall'iniziale maiuscola e hanno a disposizione una sezione specifica sul tuo Memorandum: potrai rinvenire diversi Indizi nel corso del racconto, e ogni volta dovrai segnarli qui.

I Precog possono impossessarsi degli Indizi (ma non degli Oggetti) senza recarsi effettivamente al paragrafo dove l'Indizio viene rinvenuto: attraverso la trance, otterranno comunque le informazioni che tale Indizio rappresenta, e di conseguenza non è necessario che entrino realmente in contatto con l'indizio in questione.

Un esempio: il giocatore incontra un personaggio che non è disposto a rivelargli il proprio nome, a meno che il giocatore non riveli per primo il suo; un Inerziale o un Telepate, dovranno decidere se rivelargli il loro nome o rinunciare ad appropriarsi dell'Indizio "Nome". Un Precog, invece, può entrare in trance, scegliere di rivelare il proprio nome, quindi ottenere l'Indizio (che segnerà nel proprio Memorandum) e poi interrompere la trance, "tornando" indietro per poi decidere di NON rivelare il proprio nome: in questo modo riuscirà ad avere l'Indizio anche se non ha mai effettivamente visitato il paragrafo in cui rivelava il suo nome.

Iniziare la Missione

Per cominciare a giocare, continua a leggere qui sotto, cominciando dal Paragrafo **50**. Scoprirai che il numero dei paragrafi va in ordine decrescente, per avvantaggiare i Telepati che potranno usare le proprie Sonde Mentali andando direttamente in fondo al racconto.

Dal paragrafo **50** in poi le tue scelte determineranno il percorso che devi seguire attraverso le pagine della storia.

50

Nuvole basse, scure e cariche di pioggia, opprimono Tanis, sterminata oltre la finestra che occupa tutta la parete. Non è ancora l'alba, ma l'interfono gracchia furioso, accompagnato da una spia intermittente, e tu devi trovare la forza di allungare una mano a premere il pulsante della ricevuta.

"Caleb T-315" mormori intontito, e solo allora ti accorgi della spia: c'è del materiale in consegna.

"Caleb..." la voce e quella di Glen, il tuo referente "Abbiamo perso il segnale di Runciter: Codice Omega."

Runciter. Un Inerziale della terza divisione: le cose possono complicarsi.

La voce di Glen continua a parlare, ma tu non stai più ascoltando: cerchi di ricordare l'ultimo codice Omega che è stato

emesso, ma non ci riesci.

"...tutti gli uomini migliori sul campo. Caleb, mi stai a sentire?"

"Sì" rispondi meccanicamente, accendendo una sigaretta strropicciata "Ci sono Glen. Tutte le unità sul campo: io che faccio?"

"Trovami quello che Runciter oscurava, non possiamo avere uno psion smarcato! Potrebbe non essersi accorto di niente... ma potrebbe anche avere a che fare con quello che è successo."

"Telepate?"

"Precog."

"Mi serve una squadra di supporto."

"Niente da fare, mi dispiace. Solo ANDROS, non facciamoci della cattiva pubblicità: se viene fuori che ci siamo persi uno psion possiamo dire addio alle quote del CST."

"Per la miseria, Glen..."

"Non dipende da me! Ordini dall'alto, non approvo nemmeno io. Ti ho mandato della roba, allegati indirizzo, nome e codice del tuo Precog. Torvamelo alla svelta, stiamo rischiando grosso! Chiudo."

Spegni la sigaretta e apri il vano delle capsule in entrata. Eccola lì, sigillata e in posta diretta, e quando la apri capisci il motivo di tanta rara cura: dentro c'è la matrice di attivazione per la tua carta di credito della ditta, i dati raccolti su Dole T-214 (Precog classe A) e, soprattutto, un piccolo Folgoratore.

C'è anche un messaggio di Glen, dice solo: "per sicurezza". L'arma è antiquata, ma anche così non dev'essere stato facile farla arrivare fino a te, uno psion registrato e classificato.

"Per sicurezza..."

Ma la sicurezza di chi? Se ti trovano addosso un folgoratore verrai arrestato immediatamente, con tutta probabilità giustiziato entro la fine della settimana!

Se nonostante tutto, vuoi prendere il Folgoratore, vai al **29**
Se preferisci non correre questo rischio, continua al **18**

49

Il condominio è immerso nel silenzio. Nervosamente spezzi i sigilli ed apri il pannello della serratura, vecchia, come il resto del palazzo: i cavi sono pochi, così non ci metti molto a mandare in corto il sistema, facendo scattare l'apertura automatica. Con il fiato sospeso scivoli nell'appartamento e ti chiudi la porta alle spalle, smorzando il rumore della pioggia.

Le infiltrazioni d'acqua hanno fatto marcire la moquette e gonfiato i mobili della casa; anche nella penombra puoi vedere le chiazze di umidità sui muri e il soffitto gocciolante.

Accendi una lampada da terra, gettando una stanca luce gialla su un atrio in disordine; davanti alla finestra ci sono due

poltrone, fra le quali intravedi un tavolino di formica ingombro di bicchieri rovesciati, bottiglie vuote e confezioni di medicinali: alcune sono semplici compresse analgesiche, altri psicofarmaci o droghe da psion.

Ti lasci sprofondare su una poltrona e ingoi un paio di pasticche rilassanti, esplorando con lo sguardo la stanza mentre respiri lentamente.

I calmanti cominciano ad avere effetto ma rimani seduto ancora un momento, esaminando le bottiglie sul tavolino: le gradazioni alcoliche sono alte. Mentalmente prendi nota di tutto, poi passi al resto del locale.

Se vuoi cominciare a perquisire questo piano, vai al **20**

Altrimenti imbocca la scala a chiocciola che conduce al secondo piano, al **35**

48

Grazie alla preveggenza, conosci il momento esatto in cui l'agente firmerà il fascicolo: in quest'istante ha entrambe le mani occupate, e la sua concentrazione è interamente assorbita dalla procedura. Deglutisci, mentre senti l'adrenalina entrare in circolo, e scatti.

Il tuo pugno coglie l'uomo in piena gola, facendolo crollare in ginocchio, ma quello non desiste e tenta di estrarre il folgoratore; tu ti getti su di lui, finendo a rotolare a terra avvinghiato al tuo avversario. Vi affrontate ringhiando come cani, mentre i documenti del fascicolo Dole svolazzano per tutto il pianerottolo. La tua furia deve scontrarsi con la tecnica e l'esperienza di un uomo addestrato, ma sei riuscito a conquistare un discreto vantaggio con il tuo primo assalto: lo tieni per il collo, mentre quello cerca di scrollarti via con delle poderose gomitata nel costato e fruga fra i fogli

sparpagliati sul pavimento in cerca del calcio dell'arma, caduta nella mischia.

Con orrore scorgi le sue dita stringersi attorno al folgoratore, ma con una prodezza inaspettata riesci a ribaltare l'agente, mandandolo a schiacciare con il suo stesso corpo la mano armata: l'altro si dibatte e si contorce, cercando di liberare il braccio per finirti, ma inavvertitamente lascia partire una scarica, che erutta bruciando dal folgoratore. L'esplosione ti scaglia all'indietro in mezzo ad una fontana di sangue bollente, facendo cadere una pioggia di calcinacci dal soffitto.

Quando torni a mettere a fuoco, il pianerottolo devastato è un campo di battaglia, e i resti del tuo nemico, squassati dalla scarica del folgoratore, fumano debolmente, quasi carbonizzati. Distogli lo sguardo dal macabro spettacolo delle ossa annerite e della carne bruciata e ti alzi, sbalordito per la piega che ha preso la tua indagine.

La porta dell'appartamento di Dole, schizzata di sangue, sembra rispondere al tuo sguardo con un ostinato mutismo, e un brivido ti scorre lungo la spina dorsale mentre la fissi: senza volerlo, forse a causa di quanto è appena successo, non riesci a fare a meno di proiettarti nel futuro, iniziando una trance che ti permetta di scoprire cosa si nasconde oltre quella porta senza correre rischi.

Ma non puoi.

Te rendi conto immediatamente che non riesci a scorgere il tuo futuro, e c'è una sola ragione al mondo per cui non dovresti riuscirti: sei entrato nel raggio d'azione di un Inerziale, o forse diversi Inerziali che, evidentemente, si stanno avvicinano sempre di più, oscurando tutti gli Psion nella zona. Forse sono ancora lontani, forse sono già nel palazzo, ma in ogni caso sono in arrivo. Potresti sbagliare, ma nell'improvviso silenzio che è sceso sull'edificio, ti pare di sentire, lontani, i motori delle Corvette.

Da questo momento non puoi più impiegare i tuoi poteri Psionici! Anche Dole, se si trova nell'appartamento, si è sicuramente reso conto di cosa sta succedendo: devi entrare, e devi farlo subito, al **22**

47

Esci dall'ascensore e ti infili nell'ufficio di Runciter, ma solo per scoprire che la sua postazione non è molto diversa dalla tua: uno studio angusto e scarsamente arredato, senza finestre e correddato di divanetto sfondato e vetusto computer. Ti siedi alla scrivania e lo accendi, ma scopri con disappunto che la memoria della macchina è completamente vuota: questo terminale è stato disattivato dalla Centrale.

Ti appoggi allo schienale della sedia e per alcuni secondi fissi il monitor, chiedendoti perché il computer sia stato resettato: forse hanno salvato i dati e li hanno passati a chi si sta occupando direttamente della scomparsa di Runciter.

La cosa ti viene confermata quando la porta si apre e Glen compare sulla soglia, scarmigliato e con due profonde occhiaie: liquida con un gesto il tuo tentativo di alzarti per salutarlo, e crolla sul divano slacciandosi l'uniforme.

"Non spetta a te indagare su Runciter e nemmeno discutere gli ordini." insiste dopo una breve conversazione inframmezzata di sbadigli, caffé, e sigarette.

"Ma di questo possiamo riparlarne più tardi: devi farmi subito un sopralluogo da Dole. I Corpi di Sicurezza sono all'oscuro di quello che sta succedendo, però la ANDROS si appoggia ai loro servizi per quanto può: hanno riferito che secondo i loro sistemi di controllo la macchina di Dole non ha ancora lasciato Tanis! Muoviti e forse lo prendiamo prima che questo casino diventi ingestibile."

Una volta che Glen se n'è andato, spegni il computer e torni al livello della strada, amareggiato: la deviazione alla Centrale non ha dato nessun risultato, perciò non ti resta che

sperare che da Dole troverai qualcosa, altrimenti non sai proprio cos'altro tentare!

Quando sei di nuovo in aria, recuperi i dati che ti sono arrivati stamane e copi le coordinate dell'abitazione di Dole, lanciando la Corvette a sfrecciare nel pomeriggio.

La tua destinazione è al **39**

46

Ti manca il respiro, la crisalide sottile del tuo Campo di Oscuramento si spezza, e dalle crepe comincia ad insinuarsi il tuo nemico; tenti di gridare, anche solo di formulare un pensiero compiuto, ma la tua mente, prima assorbita dalla lotta, e ora come anestetizzata, intontita.

I battiti del tuo polso accelerano di colpo, mentre il panico dilaga: tentacoli neri lambiscono la tua mente, penetrando e avvolgendo i tuoi ultimi pensieri, ammantandoli di una tinta fosca, che trasforma la tua paura in qualcosa di più. Terrore, terrore puro ti travolge, spazzando via le tue resistenze: senti una fitta di dolore alle tempie, e il cuore impazzito pompare furiosamente nel petto mentre, coperto di sudore, boccheggi nel tentativo di respirare.

Vedi il volto di una bambina fluttuare nell'oscurità, gli occhi azzurri e gelidi fissi su di te. Poi tutto si ferma di colpo.

L'infarto è istantaneo, e mortale.

45

"Siamo tutti Psion." rispondi" È stato emesso un Codice Omega anche per un Inerziale stanotte: ci siamo dentro tutti."

"Non provare far leva su questo!" brontola quello rabbuiandosi "È colpa vostra se i Normali ci tengono a testa bassa: senza gli Inerziali non esisterebbero aberrazioni come

l'Atto di Registrazione, il divieto di riproduzione, l'interdizione alle armi."

L'uomo si interrompe per raggiungere la protezione di una tettoia, dove lo segui prima che entrambi abbassiate i cappucci.

"Adesso ti dico cosa è successo qui." cede infine riprendendo il discorso "Poi te ne vai. Subito."

Fa una pausa, estraendo da una tasca un paio di compresse; ne ingoia una senz'acqua, mentre rimette l'altra al suo posto.

Ti basta questa fuggevole apparizione per riconoscere le Crysis, alcune fra le droghe Psion più pregiate in assoluto: sarebbe tuo dovere requisirle immediatamente ed inoltrare rapporto, ma potresti anche tenerle per te...

Se decidi di confiscare le pastiglie, vai al **38**

Se lasci perdere, vai al **25**

44

"Non capiresti mai" continua la donna "Non puoi capire: come tutti noi, nasci e cresci in un sistema che non riesci a conoscere se non per frammenti."

"Io..."

"Tu non sai cosa stai facendo!" ti interrompe Dole, evidentemente stremata. Stacca l'induttore e lascia che il suo sguardo si perda oltre la vetrata, dove il metallico luccichio di uno stormo di Corvette arde sul profilo della città: la finestra trema.

"A che serve spiegarti?" domanda la ragazza appoggiando la mano sul capo della bambina "Tu non hai nome. Non sei nessuno: solo il tramite di un'oppressione che schiaccia gli Psionici sotto l'orma immensa di un potere antico e radicato dentro Tanis da sempre."

"La ANDROS... è il faro di giustizia che ha impedito lo sterminio degli Psion. I nostri agenti sono un baluardo contro l'estinzione."

"L'estinzione di chi?"

"Degli Psionici."

"Davvero?"

La terra vibra mentre le Corvette calano tutt'attorno all'edificio, simili ad immensi uccelli da preda.

"Ci sarà una guerra." riprende Dole, ignorando i rintocchi di morte degli agenti sulle scale.

"Io l'ho previsto. Non saremo noi a combatterla, forse non saranno i nostri figli, ma ci sarà."

"Perché?"

"Perché la libertà è un impulso irrefrenabile. Perché gli uomini e le donne nascono per essere liberi: tutti, senza eccezione.

Anche gli Psion."

"E per questo che esiste la ANDROS! La convivenza pacifica è una realtà possibile..."

"No, non è possibile. La libertà è più di un'aspirazione... cresce e si alimenta del desiderio di se stessa: negata, essa si rafforza, cancellata, rinasce dentro ciascuno di noi. Estirpata, la libertà germoglia."

"Non possiamo essere liberi, Dole: la nostra libertà annienterebbe quella dei Normali."

"Ma continueremo a rinascere, anche noi, dalle nostre ceneri: siamo l'anelito alla libertà fatto di carne e di sangue, e per

quanto ne verrà sparso, ci saremo sempre. Cresceremo incatenati nelle convinzioni dei nostri padri, ma si spezzeranno. Saremo nel grembo delle donne che ci hanno respinto, ancora e ancora: moriremo prigionieri e nasceremo per conquistare la libertà. La libertà, per quanto sanguinaria e violenta, e inevitabile: possono manipolarci, possono programmarci, ma ci sarà sempre un nucleo bruciante di rivolta, sepolto da qualche parte dentro di noi. E generazione dopo generazione, quel seme si tramanderà."

La porta dell'appartamento si spalanca, lasciando irrompere gli uomini del CST e gli Inerziali della terza divisione:

sciamano intorno a te, immobile e silenzioso come una roccia al centro di un fiume improvvisamente privato della diga. Dole viene gettata a terra, percossa, separata dalla bambina. Le strappano l'abito bianco e la coprono con una cerata nera. Non un gemito le sfugge dalle labbra mentre le portano via.

Assordato da un silenzio interiore, raccogli un lembo insanguinato del vestito e ti lasci riaccompagnare fino all'uscita dagli agenti che si occuperanno dell'appartamento. Fuori un impressionante spiegamento di Corvette sta cabrando per tornare verso il centro, il ruggito dei motori che copre tutto.

La tua macchina è rimasta l'unica a terra, solitaria e vuota. Accendi una sigaretta e raggiungi il portellone. La radio di bordo segnala una chiamata.

"Caleb T-315."

"Caleb!" Glen.

"Ho appena finito."

"Torna in Centrale: forse riesco a farti promuovere prima di domani!"

Ed è vero: stanotte stessa sarai promosso a sovrintendente, una carica rimasta vacante proprio oggi. Per sapere chi ha liberato quella poltrona, dovrai giocare ancora quest'avventura, cercando di scoprire qualcosa di più.

Intanto puoi leggere l'Epilogo in fondo al racconto, e decidere in cosa vuoi credere.

43

Stringi i denti, deciso a non farti stritolare, e senti un sudore gelido imperlarti la fronte. Il Telepate preme disperatamente contro il Campo di oscuramento, ma i tuoi bastioni mentali reggono all'assalto e lentamente riorganizzi i tuoi pensieri smembrati, iniziando il contrattacco: ti accorgi di essere crollato su un ginocchio, probabilmente quando il primo

attacco ti ha stordito, e ti rialzi con un ringhio, mentre una vena pulsa furiosamente alla base del tuo collo.

Compatti le tue difese e stendi il tuo Campo sulle linee di forza, che si contorcono nella tua morsa come serpenti impazziti: hai l'impressione di comprimere un'esplosione fra le mani e senti la tua mente andare in pezzi per lo sforzo, mentre stringi la presa per sopprimere il potere che si nasconde dietro la porta.

Quando riesci ad oscurare il Campo, un conato di vomito ti costringe a terra, tremante, e ti rendi conto che tutti i tuoi sistemi sono in disordine: diversi nervi, sparsi in ogni parte del corpo, mandano impulsi contrastanti e immotivati, che provocano reazioni insensate.

Sputi un grumo di saliva e sollevi lo sguardo su quel che resta dell'agente del CST; ha gli occhi sbarrati e le mani strette sul petto, e non è difficile immaginare cosa sia successo: impossibilitato a mantenere il controllo su di lui a causa del tuo arrivo, il Telepate ha instillato nell'uomo una paura talmente folle da provocargli un infarto.

Potresti sbagliare, ma nell'improvviso silenzio che è sceso sull'edificio, ti pare di sentire, lontani, i motori di uno stormo di Corvette in avvicinamento.

Anche Dole, se si trova nell'appartamento, deve essersi reso conto del fatto che stanno arrivando: devi entrare, e devi farlo subito, al **22**

42

Torni alla macchina e aspetti che la Centrale inoltri la chiamata direttamente al tuo sovrintendente, ma Glen non sembra soddisfatto di come hai deciso di portare avanti le indagini!

"Ti ho spiegato qual è la situazione" dice, incredulo e furibondo "Siamo a un passo dal perdere tutta la credibilità accumulata in anni di servizio, non possiamo fare errori..."

Attieniti al protocollo, altrimenti ci fanno saltare tutto: la Società non può permettersi che i suoi ANDROS vadano in giro dove non dovrebbero, e una cosa che fa troppa paura! Il mandato ti vincola alla casa di Dole, vai lì e basta! Trova un indizio che ci metta sulla pista giusta, o magari lei stessa, se non ha ancora fatto le valigie: ma in fretta, Caleb, ormai è smarcata da ore! E prima rientra in centrale, è meglio che ti schiarisca un attimo le idee! Nel frattempo deciderò se sostituirti o lasciarti il caso."

"Volevo solo..."

"Non importa! Adesso togli di lì alla svelta, i Corpi di Sicurezza hanno mandato una squadra a fare le pulizie, si occupano loro di Runciter: se ti beccano fuori giurisdizione finiamo tutti sotto processo!"

"Ma..."

"Senti Caleb, non voglio farti rapporto, ma dobbiamo farci una chiacchierata a quattr'occhi su questa storia del mandato! Prenditi un paio d'ore, vieni in Centrale e poi vai da Dole: ci vediamo dopo."

Glen riattacca e tu lasci alla svelta l'edificio: anche se ha deciso di non farti rapporto, sei sicuro che una bella lavata di capo non te la toglierà nessuno!

Per andare a riscuoterla in ufficio, continua al **36**

41

"Levati di mezzo" ringhi "Non sono fatti tuoi dove vado!"

Mentre parli, nello sguardo dell'altro balena un lampo di sfida e improvvisamente senti il suo Campo Psichico gonfiarsi come un'onda di maremoto, premendo contro la tua mente; per un momento ti senti stritolato nella morsa del Telepate, ma la pressione diminuisce subito, man mano che le tue facoltà rispondono e spingono per reprimere le sue. Quando riesci ad oscurarlo, il tuo respiro è affannoso e barcolli leggermente, il volto imperlato di sudore gelido: la

forza dell'attacco è stata contenuta dal tuo potere, ma ha ugualmente fatto breccia, assestandoti l'equivalente di un pugno mentale (perdi 2 punti di Mentalica).

Anche il Telepate sembra provato dallo scontro, ma non altrettanto: il suo Campo è formidabile, paragonabile a quello di soggetti che vengono marcati da due o anche tre Inerziali nello stesso tempo. Imprecando contro di te, l'uomo si allontana e raggiunge la protezione di una tettoia, dove lo segui ed entrambi abbassate i cappucci continuando a guardarvi storto.

"Adesso ti dico cosa è successo qui." cede l'uomo sputando da una parte "Poi te ne vai. Subito."

Fa una pausa, estraendo da una tasca un paio di compresse; ne ingoia una senz'acqua, mentre rimette l'altra al suo posto. Ti basta questa fuggevole apparizione per riconoscere le Crysis, alcune fra le droghe Psion più pregiate in assoluto: sarebbe tuo dovere requisirle immediatamente ed inoltrare rapporto, ma potresti anche tenerle per te...

Se decidi di confiscare le pastiglie, vai al **31**
Altrimenti, vai al **25**

40

In un mondo che pare rallentare di colpo, i tuoi occhi sono incapaci di staccarsi dalla bocca dell'arma puntata contro di te, ma ogni fibra del tuo corpo avverte distintamente il peso del Folgoratore in tasca: istintivamente ti pieghi sulle ginocchia e lo estrai, mentre l'altro apre il fuoco e il suo colpo passa crepitando sopra di te, per andare a strappare un frammento di muro che esplode in una fontana di schegge. Improvvvisamente il Folgoratore sobbalza nella tua mano, lasciando partire una scarica che con il fragore di un tuono brucia per un attimo nell'aria, e si inabissa nel petto del tuo aggressore, squarciano pelle, carne, ed ossa; il colpo lo attraversa da parte a parte, schizzando di sangue le macchine

ordinatamente posteggiate. e l'impatto è così violento da sollevarlo da terra. L'uomo lancia un solo grido agghiacciante, poi rimane solo il silenzio.

Quando la polvere si dirada, con un misto di orrore e venerazione abbassi lo sguardo sull'arma che stringi ancora in pugno, ma mano e braccio ti sembrano appartenere a qualcun altro: qualcuno che ha tolto la sicura e ha sparato, mentre il tuo cervello era intasato di paure e dubbi. Rimetti il Folgoratore in tasca e, piuttosto scosso, raggiungi la macchina.

Crolli nell'abitacolo, dove cerchi di riacquistare un minimo di padronanza di te per inventare una storia credibile a proposito di come sei riuscito a disarmare il misterioso assalitore e poi, costretto dalle circostanze, gli hai sparato.

Vai al **26**

39

La casa di Dole sorge in un quartiere isolato sulle colline di Tanis, lontano dal centro e immerso in quel che resta di un parco da tempo coperto di cemento, fra le cui crepe ancora tentano di farsi strada i rachitici steli dei fiori.

Hai impiegato diverse ore per arrivare qui e, mentre la Corvetta cala al suolo, vedi accendersi i primi lampioni come una confusa costellazione, stagliata sulla terra anziché nel cielo.

Lasci la macchina davanti all'ingresso ed entri nel vecchio edificio, per iniziare una lunga salita sui gradini consumati: gli ascensori sono fuori uso, e tutto il palazzo versa in uno stato di evidente abbandono; ampie sezioni di muri rimasti incompiuti sono coperte da teli di plastica umidi di pioggia, che si dibattono debolmente nel vento della sera, e i pannelli sfondati dei controsoffitti ti scrutano, simili a lunghe stalattiti gocciolanti che sussultano scosse dalla brezza leggera.

Attraversi lunghi corridoi silenziosi e sali rampe di scale tortuose, inciampando in fasci di cavi scoperti e condutture corrose ancora piene dello sciabordio dell'acqua: la pioggia si fa strada da mille crepe delle intercapedini, trasformando il pavimento in una distesa di fango slavato.

Finalmente la scalinata si apre su un vasto pianerottolo e tu scorgi fra le colonne un uomo solo, posto a guisa di guardiano di fronte ad una porta. L'unica porta chiusa in cui ti sei imbattuto.

A giudicare dall'uniforme e dall'arma che porta alla cintola, l'agente non fa parte della ANDROS: deve appartenere a qualche distaccamento periferico dei Corpi di Sicurezza.

La presenza di un agente esterno potrebbe creare complicazioni, quindi devi decidere come affrontare l'imprevisto.

Se vuoi tentare di far valere il tuo mandato, puoi parlare con l'agente andando al **17**

Se vuoi cercare un altro modo di superarlo, vai al **28**

Se sei un Inerziale, passa immediatamente al paragrafo **8**

38

"Prima devi consegnarmi tutte le sostanze illegali che hai dietro." ordini seccamente, fermandolo con un gesto della mano "Se le tue informazioni mi saranno utili, eviterò di farti rapporto."

Mentre parli, nello sguardo dell'altro balena un lampo di sfida e improvvisamente senti il suo Campo Psichico gonfiarsi come un'onda di maremoto, premendo contro la tua mente; per un momento ti senti stritolato nella morsa del Telepate, ma la pressione diminuisce subito, man mano che le tue facoltà rispondono e spingono per reprimere le sue. Quando riesci ad oscurarlo, il tuo respiro è affannoso e barcolli leggermente, il volto imperlato di sudore gelido: la forza dell'attacco è stata contenuta dal tuo potere, ma ha

ugualmente fatto breccia, assestandoti l'equivalente di un pugno mentale (perdi 2 punti di Mentalica).

Anche il Telepate sembra provato dallo scontro, ma non altrettanto: il suo Campo è formidabile, paragonabile a quello di soggetti che vengono marcati da due o anche tre Inerziali nello stesso tempo.

"Fatti gli affari tuoi, Inerziale..." ansima mentre ingoia la seconda pastiglia "E vattene, vattene, non c'è niente di utile qui, credimi!"

Amareggiato, l'uomo si accende una sigaretta, cercando al contempo di riprendere fiato: quindi, sputando da una parte, fa per cominciare a raccontare.

Se vuoi che prosegua, lascia perdere le droghe e vai al **21**
Se preferisci insistere sulle Crysis, vai invece al **31**

37

Raggiungi la Corvetta con ancora in mano il fascicolo su Dole, che all'improvviso ti sfugge rovesciando a terra le schede stampate. Imprecando, ti chini per raccogliere il materiale, ma quando ti rialzi nel vetro dell'abitacolo non c'è più solo il tuo riflesso: come a rallentatore, vedi un uomo uscire dall'oscurità del vicolo alle tue spalle, il viso spettrale ed evanescente sul vetro bombato e una mano sollevata, che impugna un oggetto inconfondibile.

Non hai tempo per reagire. Il colpo del folgoratore squarcia con il fragore di un tuono la quiete mattutina e la tua schiena: l'impatto della scarica ti scaraventa contro la Corvetta, ma l'urto è talmente violento da farti rimbalzare a terra, le braccia scomposte e gli occhi spalancati di sorpresa e paura. Puoi guardare le nuvole ancora una volta, poi tutto si fa buio e la tua vita scivola via insieme al rivolo di sangue che ti cola dalla bocca.

Solo nel caso in cui tu sia un Precog giunto a questo paragrafo attraverso la trance, non tornare al paragrafo dove hai iniziato la trance, ma vai invece al **23**

36

Seduto ai comandi, osservi la periferia di Tanis rimpicciolirsi sotto di te, mentre la Corvetta decolla e tu accendi una sigaretta finendo di impostare le coordinate di ritorno: hai bisogno di rilassarti, di concentrarti e fare il punto della situazione.

Quando la macchina plana dolcemente nel deposito davanti alla Centrale, hai ormai deciso che la cosa più urgente adesso è dare un'occhiata all'ufficio di Runciter e dopo, forse, potrebbe essere una buona idea parlare con Glen.

Nervosamente getti quel che resta di una seconda sigaretta ed entri nella palazzina fervente di attività, diretto agli ascensori.

L'ufficio della prima divisione risuona dello squillo dei comunicatori, del ronzio dei computer, dello sciabordio del caffè che viene sputacchiato dalle macchinette come l'inchiostro dalle stampanti; la confusione e le voci degli agenti in servizio si mescolano in una cacofonia assordante, quando con un tintinnio le porte dell'ascensore scivolano di lato: un dipendente incravattato ha chiamato l'ascensore che stavi usando per salire e, oltre l'uomo che sta entrando, puoi vedere la sezione Inerziali.

Una ventina di segretari sono sparpagliati nei cubicoli bianchi, mentre agli Psionici assegnati al pedinamento vengono

riservati degli studi privati: a questo piano della palazzina ce ne sono quattro, e sulla porta di ognuno è vergato il nome dell'Inerziale che lo occupa. Su quella più vicina è impresso "Runciter T-116".

Se hai una Lettera, vai al **14**

continua

Altrimenti, continua al **47**

35

Rapidamente passi al secondo piano e perquisisci la camera di Runciter, stranamente asettica: negli armadi trovi soltanto un paio di uniformi pressoché perfette, e il letto rifatto e coperto da un sottile strato di polvere; tutto l'ambiente trasmette un senso di abbandono, come se Runciter non vivesse qui da tempo. Eppure le bottiglie e i farmaci che hai rinvenuto poco fa erano recenti, perciò dev'essere passato di qui nelle ultime ore, stanotte, o forse stamattina stessa. Il minuscolo bagno non fornisce alcun indizio, ma anche qui trovi prodotti scaduti da anni e polvere in abbondanza.

Svuoti tutti i flaconi nel lavello e uno dopo l'altro li metti da parte: quando li hai gettati via tutti, torni in camera con un sospiro amareggiato, convinto che perquisizioni più approfondite non daranno migliori risultati.

Se pensi che sia ora di tornare in Centrale, torna alla macchina e vai a dare un'occhiata all'ufficio di Runciter al **36**

Se invece preferisci passare al setaccio anche il primo piano, scendi le scale al **24**

34

La scarica del folgoratore sembra congelarsi a mezz'aria; dapprima lentamente, e poi sempre più veloci, osservi con distacco gli eventi riavvolgersi: riesci a distinguere passaggi che non avevi notato, confusamente riconoscibili mentre si svolgono al contrario. Il colpo che sembra nascere dal muro fumante per tornare nella canna dell'arma, l'uomo che la rinfodera anziché estrarla... la penna che beve l'inchiostro della firma, i fogli che scorrono dall'ultima pagina verso la prima, come scossi da un vento selvaggio che...

L'agente alza per un momento lo sguardo dai documenti quando, boccheggiando, torni al presente.

Ha appena iniziato a controllare il tuo mandato e ti lancia un'occhiata torva, infastidito dal tuo disagio. Solleva per un attimo gli occhi dai documenti e ti studia un momento, poi torna a consultare il plico.

"Se hai bisogno d'aria, puoi aspettare fuori!" ti esorta freddamente "Io ne avrò ancora per un po'..."

Tutti i tuoi istinti ti gridano di voltarti e fuggire: un tremore incontrollabile ti scuote le gambe, e rivoli di sudore gelido colano lungo la tua schiena.

Hai un'occasione unica per ribaltare la situazione e scongiurare il pericolo mortale, ma devi agire in fretta: ogni pagina che viene voltata è un granello di sabbia in una clessidra!

Vuoi approfittare della situazione per tornare alla macchina e chiamare la Centrale? Vai al **30**

Oppure preferisci non voltare le spalle al tuo assassino? Se hai un Folgoratore, puoi neutralizzarlo andando al **33**

Se non vuoi tornare alla Corvetta, ma non hai un Folgoratore o non vuoi usarlo, non ti resta che tentare di afferrarlo prima che impugni il suo, puntando tutto su un attacco a sorpresa!
Vai al **48**

33

Sfili silenziosamente il Folgoratore dalla tasca, ma in quel momento l'uomo solleva la testa e si accorge di te, di quello che stai facendo: reagisce all'istante sollevando la sua arma, senza lasciarti possibilità di scampo, tranne una.

Il tuo indice si contrare spasmodicamente sul grilletto e lasci partire un colpo che trapassa l'agente a livello del plesso solare: dalla schiena erutta una fontana di sangue scuro, schizzando sulla porta dell'appartamento, fumante e annerita dal fuoco.

Il fragore dello sparo echeggia per le scale, e tu abbassi il folgoratore fissando il corpo sfasciato dell'uomo: nell'improvviso silenzio che è sceso sull'edificio, ti pare di sentire, lontani, i motori di uno stormo di Corvette in avvicinamento.

Stremato, tenti di adoperare i tuoi poteri Psionici per capire cosa sta succedendo, ma vieni immediatamente oscurato.

Ci sono Inerziali in arrivo.

Da questo momento non puoi più impiegare i tuoi poteri Psionici! Anche Dole, se si trova nell'appartamento, si è sicuramente reso conto di cosa sta accadendo: devi entrare, e devi farlo subito, scavalcando il cadavere del CST per proseguire al **22**

32

"Pensi che sia responsabile della sparizione di Runciter?" domandi preoccupato.

"Se c'è Dole dietro a quello che è successo oggi, allora sì, credo di sì: di solito impiegano qualche giorno ad accorgersi di essere smarcati. Hai ricevuto il mio pacchetto? Foto, codice... tutto quanto?"

"Sì. Posso avere una squadra visto quello che...?"

"Ho infiltrato la richiesta appena ho saputo: la risposta è sempre no. Dovrai cavartela da solo."

"Non posso rifiutare, vero? Non con tutti i soldi che devo alla Società: è per questo che mi hai scelto?"

Glen ride e riattacca, ma sai che è spaventato... e anche tu.

La Corvette sale nel cielo plumbeo e proprio in quel momento comincia a piovere. Nel caldo dell'abitacolo giri la manopola della radio e dal cruscotto prendi un contenitore di cartone ancora mezzo pieno di caffè. Mentre i tuoni squassano la terra grigia sotto di te, ti appisoli di nuovo sulle note di una canzone di natale.

Quali coordinate hai inserito?

Se stai andando all'indirizzo di Dole, vai al **39**
Se vuoi cominciare da casa di Runciter, vai al **16**
Se sei inerziale, vai invece al **12**

31

Severamente rimproveri l'uomo e pretendvi che ti consegni all'istante tutte le sostanze proibite che porta con se': già pregusti una serata a base di Crysis sdraiato nel tuo appartamento, quando l'altro sgrana gli occhi sbalordito, mandandoti dove dice lui. Allo stesso tempo avverti il suo Campo condensarsi e premere nuovamente fino a sfondare le tue difese, interrompendo il contenimento; un flusso di emozioni insensate ti scaturisce dal petto, violente, contrastanti, esasperate: il cuore batte all'impazzata, pompando adrenalina nel sangue, mentre un rombo sordo ti riempie le orecchie e ti trovi improvvisamente in preda alle vertigini. Cerchi freneticamente di ricompattare il tuo Campo Mentale, per far fronte all'assalto furioso del Telepate, e questi arretra soffiando come un gatto arrabbiato, mentre raddoppia gli sforzi per superare il tuo campo di oscuramento: hai la testa leggera, ma riesci a non perdere il controllo e poco alla volta sopprimi l'influsso emotivo del Telepate (tuttavia hai ormai perso 2 punti di Mentalica).

Fai un passo verso di lui, sentendo le gambe cedere per il tremendo shock psichico.

"Spiega allora" grugnisci, la bocca ancora impastata "o prendo quelle pillole e le caccio nella fogna!"

"Tieni giù le mani, senno te le spezzo." ansima l'altro. Vi fissate in cagnesco per un paio di minuti, poi inizia a raccontare.

Continua al **21**

30

Torni alla Corvette attraversando il sottile velo di pioggia che ancora bagna gli edifici di Tanis; accendi la radio e nel giro di breve la tua chiamata viene girata al comando del CST, che assicura che in zona non dovrebbe trovarsi nessun agente.

Ti viene garantito che una squadra armata sarà sul posto in pochi minuti, per chiarire se l'uomo è un disertore, un impostore o, nella peggiore delle ipotesi, se ha subito l'attacco di Telepate che ha stravolto la sua mente.

Riattacchi il ricevitore e lasci l'abitacolo ma, appena il portellone si chiude alle tue spalle, ti trovi davanti un uomo che indossa la cerata nera degli ANDROS: la sua uniforme, nascosta dalla cerata, gocciola placidamente sul terreno fangoso e tu, incredulo, noti che nella mano guantata stringe un folgoratore.

"Non sono un ANDORS..." rivela con un sorriso affilato, indovinando il tuo sgomento "Ma sono un Inerziale: e abbastanza potente da occuparmi di Dole e del resto senza di te."

Tenendoti sotto tiro, sfiora l'auricolare che porta all'orecchio e aggiunge: "Confermata presenza di un Telepate, attendo i mezzi d'assalto. Fase investigativa terminata. Procedo come da protocollo."

Stai per chiedere di quale protocollo parli, quando, senza alcuna ragione apparente, il nuovo arrivato apre il fuoco, trapassandoti lo stomaco con un colpo che ti maciulla persino le vertebre e ti costringe a crollare contro il portellone della Corvette.

Sul punto di perdere conoscenza, distingui l'ombra del tuo assassino piegarsi su di te: la cerata nera è scivolata di lato, scoprendo una divisa mai vista prima. Il fragore delle Corvette in arrivo ti riempie le orecchie e, mentre i tuoi occhi si

chiudono per sempre, l'ultima cosa che vedi sono i mezzi d'assalto calare dal cielo, neri contro il tramonto che arrossa i cieli di Tanis.

Purtroppo l'uomo che ti ha ucciso è veramente un Inerziale, perciò nemmeno se sei un Precog puoi aver previsto tale esito: se hai raggiunto questo paragrafo attraverso una trance, non puoi tornare al paragrafo precedente, in quanto non hai il minimo sospetto di quanto accadrà, e raggiungerai la macchina in ogni caso. Quindi, in definitiva, questa è una morte effettiva anche per te: la Legione Psionica non lascia nulla al caso. Se non sai di cosa si sta parlando, dovrai rigiocare quest'avventura con maggiore attenzione!

29

Fai una doccia fredda e veloce e indossi l'uniforme, cercando al contempo di accendere un'altra sigaretta. Due in meno di mezz'ora: decisamente la giornata è cominciata male.

Infilo delicatamente il Folgoratore nella tasca destra, con attenzione quasi maniacale: non sei affatto pratico di armi e speravi di non doverlo usare, ma tutta la situazione ti ha messo addosso una certa inquietudine. Stai sudando, e sfogli gli incartamenti che hai ricevuto con un vago tremito alle mani: nella cartella trovi un mandato che ti vincola ad indagare esclusivamente l'abitazione di Dole, un profilo psicologico del Precog, e una mezza dozzina di altri documenti di rito. Metti tutto sottobraccio e lasci l'appartamento.

La porta si chiude con un sibilo e tu sai che non si riaprirà prima della fine del tuo turno di lavoro: pensando alla prossima mossa, scendi in strada e cerchi la tua macchina, persa fra decine di altre.

La tua Corvette è parcheggiata sul bordo della strada, davanti ad un vicolo ombroso; i propulsori sono già allineati per la spinta verticale e pronti al decollo. La fila di macchine si snoda fra gli edifici per chilometri, ma a quest'ora i

marciapiedi sono ancora deserti: nel silenzio dell'alba, i tuoi passi risuonano nitidi e solitari mentre ti avvicini al portellone.

Se sei un Inerziale, vai al **27**

Altrimenti puoi continuare al **37**

28

Nascosto dagli ultimi gradini e dalle ombre delle colonne, studi con calma il pianerottolo e l'uomo in divisa, valutando e scartando diverse ipotesi.

Nonostante per il momento tu sia fuori dalla sua linea di vista, devi constatare che non c'è modo di avvicinarsi oltre senza essere scoperti: sembra che l'unico modo per raggiungere la porta sia neutralizzare l'agente o chiedere alla Centrale la conferma che la tua consegna, a differenza da quanto riportato sul fascicolo, prevede l'intervento di ausiliari del CST.

Se decidi di lasciare che sia l'agente a dissipare i tuoi dubbi, puoi parlare con lui al **17**

Se preferisci chiarire le cose con la Centrale, torna alla macchina al **30**

Se opti per una soluzione drastica e possiedi un Folgoratore, puoi cercare di intimidire l'uomo passando dal **33**

27

Raggiungi la macchina poco distante: schiacci la sigaretta sul marciapiede e ti accomodi alla console, impostando le coordinate di destinazione. La radio di bordo riceve una chiamata e tu fissi con repulsione il ricevitore: hai la sensazione che oggi avresti fatto meglio a restare a letto, ma ormai è tardi. Con un sospiro fai scattare l'interruttore e prendi contatto con la centrale.

"Mi sto muovendo adesso." dici, cercando di darti un tono professionale.

"Sono io Caleb". Glen.

"Glen?" ma lo sai che è Glen: perché richiama così presto?

"Adrian è morto. Gli hanno sparato nella schiena mentre saliva in macchina, ho appena avuto il rapporto dal CST."

Silenzio. Tu e Adrian non eravate amici... Telepati e Inerziali non vanno d'accordo.

"Perché me lo dici?" chiedi.

"Caleb..."

"Cosa?"

"Sei il suo sostituto: avevo dato ad Adrian il caso di Dole. L'ho trasferito a te solo stamattina."

Per un attimo pensi di aver bisogno di un'altra sigaretta, ma decidi che è meglio lasciar perdere.

"Dole è un Precog." non è una vera domanda, ma senti che Glen si aspetta che tu la faccia.

"Sì. Credo sappia che il suo campo è ripristinato: forse ha visto Adrian prendere la consegna, o magari arrestarlo... ma non ha potuto vedere il trasferimento e ha colpito la persona sbagliata."

Vai al **32**

26

Con i nervi a pezzi per la tensione, invii un rapporto al comando, omettendo i dettagli che potrebbero comprometterti. Quasi subito la radio di bordo riceve una chiamata, e tu fai scattare l'interruttore per prendere contatto con la centrale.

"Mi sto muovendo adesso." dici, cercando di darti un tono professionale.

"Sono io."

"Cristo, Glen!" fine delle formalità.

"Ho mandato un agente, si occuperà lui del tuo aggressore: tu continua con l'incarico assegnato."

"Questo Precog fa sul serio!"

"Sì. Credo che sappia che il suo Campo è ripristinato: forse ti ha visto prendere la consegna e ha mandato qualcuno a fermarti."

Vai al **32**

25

Ingoiando con sollievo la pastiglia, l'uomo pare schiarirsi le idee e inizia a raccontare.

Prosegui al **21**

24

Sei ancora a metà delle scale, quando la porta dell'appartamento si spalanca di colpo, sussultando: stagliate contro la luce del corridoio, diverse figure incappucciate ti scrutano silenziose, prima di avanzare nella penombra. Con un tuffo al cuore riconosci le gocciolanti cerate nere, che li identificano come membri dei Corpi di Sicurezza di Tanis; con tutta probabilità sono stati mandati a piantonare la scena ma, trovando i sigilli spezzati, hanno fatto irruzione e ora convergono minacciosamente su di te, con i folgoratori pianati.

Due... Quattro... Sei. Sei sagome scure e mute.

Troppi, e anche se riuscissi in qualche modo a sfuggire ai CST, non ci metterebbero molto a identificarti a causa della tua uniforme grigia.

Rassegnato, scendi dalla scala e ti inginocchi, le mani alzate. "Caleb T-315" dici, certo che questa volta ti aspetti la corte marziale.

"È un ANDROS..." rileva uno degli agenti, la voce stranamente metallica dietro la visiera oscurata.

"Lo vedo." replica quello che porta le mostrine di un sergente "Perché hai rotto i sigilli?" indovini un odioso sospetto farsi strada nella sua mente "Ce l'hai un mandato, Psion?"

Deglutisci prima di rispondere, avvertendo lo scherno nella voce dell'uomo, che si china su di te.

"Ho un mandato... Non copre questa giurisdizione ma..."

"Quindi nessuno sa che sei qui..."

Il calcio della pistola si abbatte sulla tua fronte, gettandoti a terra. I passi degli agenti rimbalzano sul pavimento mentre ti circondano e si accaniscono su di te, e nel fragore che ti sommerge vedi da ogni parte volti coperti di ferro, scatenati, con i denti che scintillano dietro le visiere. Improvvisamente scorgi un folgoratore abbandonato e allunghi disperatamente una mano per raggiungerlo.

Non puoi farcela: un altro uomo si sta facendo avanti, e il folgoratore scivola fra le sue gambe per sparire nella calca di gente che lo segue; il nuovo arrivato porta scarponi chiodati e il suo calcio, in piena faccia, ti rivolta sulla schiena. Senti i timpani esplodere, e un rombo lontano ti invade le orecchie, mentre il sangue ti scorre sulla faccia tumefatta. Cerchi di alzarti, ma qualcuno ti sferra un pugno nelle costole, e senti le urla di scherno farsi più eccitate. È una spirale di violenza cieca e brutale, e sei ormai svenuto quando i colpi martellanti cominciano a spezzarti le ossa e spappolarti gli organi interni.

Massacrato, vieni portato fuori dal palazzo e abbandonato in un vicolo, dove rimani a dissanguarti riverso nel fango.

Purtroppo, molti agenti dei CST provano un forte risentimento per gli Psion, e la maggior parte di loro non si cura nemmeno di distinguere un Inerziale da un Telepate, o da un Precog: ti interesserà sapere che la tua morte sarà seguita da un'accurata indagine che si concluderà con

l'arresto dei sei uomini. Tuttavia cinque di loro saranno rilasciati pochi giorni dopo e uno sarà addirittura promosso.

23

La trance si interrompe bruscamente e tu sobbalzi tornando in te: sotto shock, ti pieghi sulle ginocchia, ansimando, assordato dal battito del tuo cuore, mentre istintivamente una mano va a sfiorare il petto, là dove hai sentito il colpo del folgoratore sfondarti le costole. L'orrore della morte che hai appena vissuto sembrano sommergerti e fatichi a riprendere il controllo del tuo corpo tremante. (perdi 2+1 punti di Mentalica; se questo riduce il valore a 0, sei effettivamente morto).

Rimani a fissare il marciapiede per un lungo momento, poi con un lungo respiro ti raddrizzi e fissi la Corvette, ancora lontana, e il vicolo scuro davanti alla macchina: una nera promessa di morte si annida fra quelle ombre, ma i tuoi poteri ti hanno salvato da un tragico errore. Ti allontani alla svelta, a piedi, diretto ad un vicino terminale, da cui chiami la Centrale.

In meno di cinque minuti, una squadra dei Corpi di Sicurezza di Tanis è sul posto: gli uomini armati scendono dalle Corvette e si infilano nel vicolo, subito rischiarato dai lampi rossi dei folgoratori e dal crepitio dei mattoni che esplodono sotto i colpi.

Dopo, gli agenti risalgono sui mezzi d'assalto, portando via il corpo fumante del tuo aggressore.

È tutto finito quando torni indietro, schiacciando sotto la scarpa l'ennesima sigaretta: hai lasciato passare una mezz'ora, e adesso la scena è stata isolata e un paio di CST sono ancora di stanza sul luogo. Senza una parola ti dirigi alla Corvette ed entri con un sospiro nell'abitacolo. Quasi subito la radio di bordo riceve una chiamata, e tu fai scattare l'interruttore per prendere contatto con la centrale.

"Mi sto muovendo adesso." dici, cercando di darti un tono professionale.

"Sono io."

"Cristo, Glen!" fine delle formalità.

"Ho mandato degli agenti, ho qui il loro rapporto, ci occupiamo noi di tutto: tu continua con l'incarico assegnato."

"Questo Precog fa sul serio!"

"Sì. Credo che sappia che il suo Campo è ripristinato: forse ti ha visto prendere la consegna e ha mandato qualcuno a fermarti."

Vai al **32**

22

La tua mano indugia per un attimo sul comando della porta, poi sfiori il pannello ed essa scivola di lato con un sibilo. Davanti a te si stende una stanza immersa nella luce rossa e umida del tramonto piovoso: oltre la grande finestra sul fondo del locale il sole di Tanis annega fra le sfilacciate nuvole nere che accarezzano l'orizzonte come tentacoli di fumo.

Al centro della stanza, stagliata contro il cielo che si oscura dietro la vetrata, una poltrona antica e consumata. Su cui siede una donna.

Nelle foto in cui l'hai vista, Dole e una ragazza giovane e vitale, piena di una bellezza rigogliosa: fatichi a riconoscerla nella figura accartocciata sulla poltrona, accasciata su un fianco, con i lunghi capelli chiari che scendono sul viso in onde crespe e scomposte. Gli occhi luminosi, da cui persino su una foto ingiallita sprizzava la voglia di sorridere, sono velati e spenti, due pozzi azzurri sul fondo delle orbite scavate.

Quando la porta si richiude alle tue spalle, la donna solleva su di te lo sguardo appannato, mentre immobile assorbi quel

che resta di quest'immagine sfatta, questo opaco riflesso di quello che era: un filo di sangue cola dal naso di Dole, e sul braccio scoperto si innesta un tubicino sottile, collegato ad un induttore che pompa nelle vene un liquido chiaro; sul tavolino, vicino alla macchina, ci sono due manciate di droghe Psion e un bicchiere d'acqua. Indossa un abito bianco, in violazione alla regola che impone le uniformi grigie e nere per tutti gli Psionici.

Vi fissate per un lungo momento, in silenzio; il respiro lento e debole di lei riempie la stanza, ma in lontananza comincia a distinguersi il fragore dei mezzi d'assalto, sempre più vicini.

"Fatti vedere, non fa nulla ormai." sussurra la ragazza, troppo stanca persino per avere paura. Cerca di sollevarsi, quando una bambina esce da dietro la poltrona per abbracciarla: non può avere più di sei o sette anni, ma gli occhi seri non tradiscono la minima traccia di pianto.

"Mia figlia." dice Dole con un orgoglio che supera le incertezze della voce affaticata "Mia e di Runciter."

Se hai una Registrazione segnata nel tuo Memorandum, vai all'**11**

Se non possiedi questo Indizio, vai al **44**

21

"Adrian è sceso in strada per andare in centrale. Voleva riavere il caso che gli hanno tolto: i Telepati non vengono impiegati spesso ed era un'occasione importante per lui." qui ti lancia uno sguardo torvo, come se avessi chiesto tu di ricevere la sua consegna "Qualche bastardo con un folgoratore si è appostato nel vicolo di fronte alla macchina e gli ha sparato nella schiena. Fine della storia."

"Ma come faceva a sapere qual era la macchina? Il Precog deve averlo visto..."

"Il Precog non c'entra niente!" scatta "Non è un fatto di Psion, sono gli altri! Vuoi sapere una cosa? Di Adrian non gliene frega niente a nessuno in centrale! Se un Tele ammazza qualcuno mandano tutta la ANDROS, se viene ammazzato se ne fregano! È stato un Normale, credimi, altrimenti qui ci sarebbe mezza divisione. Invece ho dovuto piantare un casino per farmi dare un mandato in mattinata, ed evitare che arrivasse qualcuno fra cinque o sei ore. Ed era il mio giorno libero: mi hanno avvisato degli amici della centralina che avevano sparato ad uno dei nostri." Sputa di nuovo, bestemmiando sottovoce "Ora togli ti di torno che ho da lavorare, se scopro qualcosa di nuovo può darsi che decida di informarti."

Sembra che alla fine il Telepate abbia deciso di collaborare, perciò ritieni che insistere a questo punto sia controproducente: fumate insieme sotto la tettoia malconcia, quindi ti congedi e torni alla Corvetta, mentre la pioggia batte incessante sulla cerata.

Quando il portellone si chiude, l'uomo è già sparito.

La nave decolla faticosamente, intanto che prendi una nuova sigaretta e inserisci le coordinate di destinazione.

Se inserisci quelle della casa di Dole, vai al **39**

Se decidi di cominciare da quella di Runciter, il lungo viaggio ti darà modo di dormire un'altra mezz'ora prima di arrivare al **16**

20

Il tuo sopralluogo non produce risultati apprezzabili finché non passi al setaccio il contenuto dell'inceneritore. Frugando tra le carte, trovi una busta strappata, con il timbro dell'ufficio e, poco dopo, un cartiglio dall'aria ufficiale. Sfogli avidamente le pagine, sperando di trovare qualche indicazione sull'ultimo fatale incarico di Runciter; quando

capisci il senso di quello che hai sotto gli occhi, ti fermi di botto.

Torni all'inizio e rileggi l'intestazione, ma non puoi sbagliare: è una lettera di promozione, che solleva il destinatario dal servizio attivo.

La data è di ieri.

Il temporale, fuori, sembra aumentare di intensità. Affannosamente recuperi la busta e controlli il nome del ricevente: Runciter T-116, USP-ANDROS, terza divisione. È lui, non ci sono dubbi.

Cerchi di riflettere ma i tuoi pensieri impazziti girano in circolo, inutili e confusi.

Runciter era stato promosso, tolto dal pedinamento e messo dietro una scrivania. Ieri. Prima di sparire, prima che Dole rimanesse smarcato, prima del codice Omega! Alla centrale hanno perso Dole, ma non era più Runciter che gli stava dietro...

Hanno insabbiato la sua promozione per nascondere qualcosa, forse la sparizione di un altro agente.

Ti massaggi le tempie, pensando in fretta. Non hanno ancora perquisito l'abitazione, quindi Runciter dev'essere effettivamente scomparso stamattina, quando Dole era già stato passato ad un secondo Inerziale: sembrano due fatti separati. Magari è riuscito a smarcarsi durante il passaggio di consegne, e non c'è mai stato un secondo Inerziale.

Devi scoprire cosa è successo nelle ultime ore di servizio di Runciter: perché è stato promosso, perché Dole avrebbe dovuto ucciderlo, perché la centrale ha mentito sulle circostanze della sua morte.

Riponi in una tasca la Lettera (segnala fra gli indizi del tuo Memorandum), e ti rialzi scuotendo via la cenere dall'uniforme.

Se ora vuoi dare un'occhiata al secondo piano, vai al **24**

Se decidi di andare ad indagare in ufficio, torna in strada e risali in macchina prima di continuare al **36**

19

Vorresti gettarti a terra ma i tuoi occhi sembrano incapaci di staccarsi dalla bocca del folgoratore puntato contro di te: vedi nitidamente l'uomo premere il grilletto, e senti un dolore atroce mentre il colpo si inabissa crepitando nel tuo petto. Un grido muto ti scuote, ma quello che resta dei tuoi polmoni non basta a dargli vigore. Ti pieghi in avanti, sentendo il sangue colare sulla schiena, da dove il fuoco mortale è uscito, dopo essersi fatto la strada fra le ossa e la carne, bruciando e sfondando tutto.

Il fragore dello sparo non si è ancora spento quando ti abbatti sul selciato. Sul tuo volto, contratto in una maschera d'orrore, gli occhi vitrei seguono ancora per un istante il rivolo rosso che cola fumando dal marciapiede, poi ogni cosa si sfuoca e ti senti scivolare via, sempre più lontano.

Chi è il tuo assassino? Chi lo ha mandato, e perché? Come faceva a sapere dove trovarti, quando, e quale fosse la macchina davanti a cui appostarsi? Sono domande interessanti, ma se le porrà un altro investigatore: la tua strada termina qui.

18

Fai una doccia fredda e veloce e indossi l'uniforme, cercando al contempo di accendere un'altra sigaretta. Decisamente la giornata è cominciata male.

Una volta pronto, rimani seduto a fumare in silenzio, fissando il folgoratore per dieci minuti buoni; alla fine lo infili sotto il cuscino ed esci di casa. Prima di andare, sfogli gli incartamenti che hai ricevuto, controllando che non manchi nulla: nella cartella trovi un mandato che ti vincola ad indagare esclusivamente l'abitazione di Dole, un profilo psicologico del Precog, e una mezza dozzina di altri documenti di rito.

Quando lasci l'appartamento, la porta si chiude con un sibilo e tu sai che non si riaprirà prima della fine del tuo turno di

lavoro: sentendoti tremendamente vulnerabile, scendi in strada a cercare la tua macchina, persa fra decine di altre.

La tua Corvette è parcheggiata sul bordo della strada, davanti ad un vicolo ombroso; i propulsori sono già allineati per la spinta verticale e pronti al decollo. La fila di macchine si snoda fra gli edifici per chilometri, ma a quest'ora i marciapiedi sono ancora deserti: nel silenzio dell'alba, i tuoi passi risuonano nitidi e solitari mentre ti avvicini al portellone.

Se sei un Inerziale, vai al **27**

Altrimenti puoi continuare al **37**

17

Lasci il riparo delle scale e avanzi sul pianerottolo nella luce intermittente di un neon moribondo: fai in modo che la tua uniforme sia ben visibile, e l'agente aggrotta le sopracciglia quando ti avvicini, portando una mano al calcio del folgoratore.

Non puoi fare a meno di notare che sulla porta non sono stati apposti sigilli, e questo può significare molto, oppure niente. "Caleb T-315" ti presenta in tono fermo e sicuro "USP-ANDORS. Ho un mandato per questo indirizzo."

Ravvisi un'espressione perplessa sul volto dell'uomo, che con un gesto secco e infastidito ti invita ad offrirgli il documento.

"Non sono stato informato." dice "Dovrò chiedere. Intanto vediamo questo mandato..."

La sua voce è impastata, incerta, come se faticasse a scegliere le parole.

Recuperi il fascicolo Dole che hai ricevuto stamattina e lo offri all'agente: il tuo mandato è nella prima pagina, benedetto da tutti i permessi e tutte le scartoffie che accompagnano sempre una consegna. L'uomo sfoglia

lentamente il cartiglio, esaminando un documento dopo l'altro con una lentezza esasperante.

"Se hai bisogno d'aria, puoi aspettare fuori!" ti esorta freddamente "Io ne avrò ancora per un po'..."

Noti però che è ormai a buon punto, quindi potresti aspettare pazientemente che visioni tutti i documenti. Vai al **13**

16

Vieni svegliato dai tuoni, sempre più forti, e quando scendi dalla macchina la pioggia torrenziale ti acceca e ti assorda: corri fino al portone di un edificio rischiarato dai fari dell'auto e ti infili dentro, lasciando alle tue spalle la buia periferia di Tanis.

L'appartamento di Runciter è al pianterreno, in fondo ad un corridoio fatiscente: non ci sei mai stato, ma i sigilli della USP sulla porta sono inconfondibili. Aggrottando le sopracciglia, leggi il codice di riservatezza sulle strisce di avvertimento e scopri che è di molto superiore al tuo: se entri, commetti un reato federale.

Se vuoi rompere i sigilli e forzare la porta, vai al **49**

Se vuoi chiamare l'ufficio per chiedere un mandato, vai al **42**

Se preferisci lasciar perdere, vai a casa di Dole, al **10**

15

Una frazione di secondo è tutto quello che ti serve per liberare il pieno potenziale del tuo Campo: risali le sinapsi dell'uomo, sconvolgendo la sua mente confusa e gustandoti la pienezza di questo tremendo potere. Nella sua mente l'immagine del grigio psionico sbiadisce, i contorni sfumano ed essa diventa sempre più minacciosa, oscura e terribile. Il panico straborda ovunque, ormai incontrollabile: cerchi di

riemergere, travolto tu stesso dalla sua paura, ma solo troncando la sonda mentale riesci a liberarti.

Con un urlo agghiacciante l'aggressore lascia partire un colpo che strappa un pezzo di muro dalla palazzina dietro di te, ma subito sparisce di nuovo nel vicolo, correndo disperatamente: quando lascia definitivamente il tuo Campo, ti abbandoni contro la palazzina, senza fiato per lo sforzo.

Un rombo sordo ti riempie le orecchie quando ti rendi conto di aver violato la prima regola dell'ANDROS, ma l'eccitazione che provi supera di gran lunga il rimorso: il potere che hai a disposizione, quello che potresti fare...

Come ad ammonirti, un rivolo di sangue ti cola dal naso e solo allora ti rendi conto davvero dello scotto da pagare per tale potere: hai appena perso altri 2 Punti di Mentalica.

Scosso, raggiungi la macchina e crolli nell'abitacolo, dove cerchi di riacquistare un minimo di padronanza di te.

Vai al **26**

14

Senza scomporti, lasci che il segretario entri nell'ascensore e insieme salite fino al piano superiore. Se Runciter è stato promosso, probabilmente nel vecchio studio non troverai nulla di interessante: chi non presta servizio attivo nel pedinamento, viene trasferito al piano più alto, in un ufficio personale. Con una mano accarezzi la tasca dove hai alloggiato la Lettera di promozione di Runciter, avvertendo il rassicurante rigonfiamento della carta. Ogni dubbio, comunque, viene fugato al successivo schiudersi delle porte, quando si aprono su un corridoio elegantemente arredato e ravvivato da una mezza dozzina di alte piante in vaso: ci sono solo due studi e quello sulla destra è evidentemente recente, poiché il nome di Runciter spicca sul legno della porta ancora fresco di pittura.

Ti avvicini con noncuranza all'ufficio, tentando senza molta convinzione la raffinata maniglia in stile antico, certo di trovare la serratura chiusa a chiave: con tua sorpresa, invece, la maniglia si abbassa facilmente e tu puoi sgusciare rapidamente oltre l'uscio socchiuso, sfuggendo all'occhio gelido delle telecamere di sicurezza.

La stanza è immersa nell'oscurità, e solo una sottile lama di luce, grigia e fredda, filtra al di sotto delle tapparelle che oscurano la finestra. Su una grande scrivania di cedro, una spia verde pulsa debolmente, così scivoli fino là e sfiori l'interruttore dello schermo del computer, che si accende silenziosamente. Sullo schermo, il volto scavato di Runciter parla senza sosta, una muta registrazione che continua a ripetersi all'infinito.

Ti siedi sulla poltrona di cuoio rosso e lanci un'ultima occhiata alla porta, quindi armeggi ancora un paio di minuti per alzare leggermente l'audio che era stato azzerato: infine riporti la registrazione all'inizio e rimani a fissare il fantasma emaciato dell'Inerziale che comincia a raccontare, gli occhi confusi e dilatati dalla paura.

"Non mi rimane molto tempo." inizia Runciter "Spero che tu sia Adrian, ma non posso saperlo. Chiunque stia ascoltando questo messaggio, comunque, deve essere informato dei fatti, e fare la scelta che io sono stato incapace di compiere." L'uomo sullo schermo si passa una mano sul viso segnato, prendendo un lungo respiro.

"Tutto è cominciato otto anni fa, quando mi è stato assegnato il caso Dole, un Precog estremamente dotato. Gli Inerziali

assegnati al pedinamento hanno l'obbligo di tutelare la propria identità, cosicché allo Psion designato non sia possibile

individuarli e quindi danneggiarli, sottraendosi al controllo della ANDROS." ripete meccanicamente la frase, esattamente come viene riportata sul manuale operativo "Ma Dole era potente, per oscurarla dovevo trovarmi molto

vicino: rinunciai al pedinamento e decisi di insediarmi nella palazzina dove abitava. Un vicino di casa, una copertura che mi dava modo di proseguire il servizio senza chiedere di essere sostituito da un Inerziale più versato: volevo essere promosso."

Runciter si interrompe, sobbalzando e guardandosi attorno furtivamente, freneticamente, poi continua: "Fu un errore: mi avvicinai troppo, cominciai a conoscere le sue abitudini, la sua vita, lei. Me ne sono innamorato. In spregio a tutti i divieti e all'Atto di Registrazione, quando rimase gravida le permisi di tenere la bambina, uno Psion non registrato, con un Campo Mentale di intensità fuori dal comune. O almeno così credevo. Per anni ho continuato a vivere con loro, mentre lei cresceva e diventava sempre più forte: una notte, Dole mi confido di aver avuto una visione."

Una lunga pausa, carica di indecisione.

"Disse che la bambina avrebbe dato inizio ad una guerra. Che ci avrebbe liberati, e impedito che dovessimo combatterci fra di noi. Era eccitata, euforica, diceva che sarebbe arrivata la fine della società morente che ci teneva in catene. Io ascoltavo nel buio del nostro letto, impietrito dall'orrore: l'incubo di un genocidio, scongiurato così a lungo, sembrava ormai prossimo.

Lacerato da un sanguinoso conflitto interiore, decisi infine di impedirlo. Andai dal mio sovrintendente, Glen S-324, e dissi tutto, ogni cosa: sapevo che stavo firmando la mia condanna a morte, ma non è andata come credevo. Sono stato promosso: in cambio di Dole e di mia figlia."

Nella registrazione, l'Inerziale deglutsisce, cercando di continuare. "Pensavo che fosse la cosa giusta. Ma con la promozione è arrivato anche qualcos'altro: oggi sono diventato sovrintendente, e il mio livello di riservatezza è salito. Glen mi ha detto della Legione Psionica. Credevamo che gli Psion più potenti entrassero nella ANDROS, ma non è mai stato così... il controllo delle nascite, che abbiamo esercitato per anni nella convinzione di salvaguardare la

pace fra le nostre razze, esiste per garantire che gli elementi migliori vengano individuati subito e trasferiti nella Legione, il distaccamento militare psionico: siamo armi, e lo siamo da sempre. Ho consegnato mia figlia ai suoi carnefici per evitare la guerra a cui tutti si stanno preparando: una guerra che non potrà che scoppiare lo stesso."

La voce dell'uomo è quasi soffocata dalla disperazione: "Glen ha capito che non può controllarmi, che ci sono troppi contrasti in me: mi uccideranno, ma prima scopriranno che ho preparato questa registrazione e la distruggeranno. Ho un solo modo per impedirlo." dice mentre il suo sguardo si indurisce "Non potrei mai resistere alle Sonde Psichiche della Legione: devo togliermi la vita, stanotte stessa. All'alba scopriranno che sono sparito: manderanno un ANDROS a cercarmi, lasciando che si occupi del lavoro investigativo mentre un Inerziale della Legione lo segue per riferire; sei tu, Adrian, l'agente che hanno scelto.

Quando troverai Dole, vi uccideranno tutti. Fai attenzione anche a lei però, perché tu non sei un Inerziale: se Glen ti ha consegnato l'incarico, Dole potrebbe averti previsto e organizzato qualcosa per fermarti, per prendere tempo. Può avere usato la bambina, e un Telepate abbastanza potente da ucciderti."

Il respiro di Runciter si fa affannoso, e vedi le vene gonfiarsi sul suo volto, nere e livide. "Devo andare." conclude alzandosi

"A te lascio la decisione: cosa è giusto, cosa è sbagliato? I Normali ci odiano e ci opprimono, ma se gli Psion andassero al potere cosa resterebbe di loro? Ha senso fermare questa guerra, quando non potrà che scoppiarne un'altra in futuro? Gli Psion nascono sempre più numerosi, è un'evoluzione della specie a cui i Normali non possono rassegnarsi: ci combatteranno, si stanno già preparando per farlo, con la Legione. Non può che finire in un massacro, ed è troppo per me... Un regno di Psion vuol dire togliere ai Normali persino il rifugio delle loro menti, ma non è questo che fanno a noi?"

Ci costringono a combattere fra di noi per il loro ideale, Inerziali contro Telepati e Precog, in nome di un mondo di Psionici innocui, incatenati, schiavi. E quando saremo troppi ci stermineranno, ci proveranno, e continueremo a nascere finché Tanis non annegherà nel sangue."

La registrazione si ferma un momento, poi riparte. Con una mano spegni l'audio e lo schermo, restando a fissare le tenebre in silenzio.

Ormai sapranno che sei stato qui: le telecamere nell'ascensore, quelle nel corridoio... Manderanno qualcuno e troveranno la registrazione: distruggerla ti farebbe solo guadagnare una manciata di minuti prima che la recuperino dal database della Centrale.

Come un automa ti alzi dalla poltrona e raggiungi la porta. In fondo al corridoio l'ascensore è ancora aperto, così ti infili con calma nella cabina e scendi fino all'altezza della strada: ancora confuso dalle rivelazioni di Runciter sali sulla Corvette e decolli imponendoti di muoverti lentamente.

Quando sei in aria, prendi a calci il cruscotto imprecando, mentre con una mano frughi in tutte le tasche senza trovare sigarette.

Il tuo mondo sta andando in pezzi, ma non hai tempo per questo: in qualunque modo tu decida di procedere, questa fantomatica Legione ormai ti eliminerebbe. A giudicare dall'incidente di stamattina, Dole si rende conto del pericolo e forse saprà meglio di te cosa fare. Se vuoi sopravvivere, devi trovare quella donna. Scegli il percorso più veloce e imposta le coordinate della casa di Dole (prima segna la Registrazione fra i tuoi Indizi).

La Corvette sfreccia nel pomeriggio e tu vai al **39**

13

Alla fine, come da protocollo, l'agente mette una firma sulla cartella prima di richiuderla con calma e porgerla.

"Tutto in regola." conferma.

"Infatti! Io..."

Impieghi un istante a renderti conto che ti sta offrendo il fascicolo con la sola mano sinistra, quella che NON ha usato per firmare: è un istante di gelo, l'istante che ti occorre per spostare l'attenzione dal plico di fogli all'altra mano dell'uomo, che scivola verso la fondina del folgoratore. Il tuo braccio, proteso per ritirare la cartella, si paralizza a metà del movimento, e fissi l'agente negli occhi; tutta la tua paura e consapevolezza passano in questo sguardo, ma l'altro non batte ciglio: un boato squassa il pianerottolo quando, estratto il folgoratore, lascia partire un colpo che si inarca crepitando nel breve spazio che vi separa.

Avverti un calore insopportabile: la scarica bruciante ti strappa un fianco, facendoti piroettare contro una colonna improvvisamente vischiosa di sangue. Ti accasci sul pavimento, quasi svenuto, la fronte madida di sudore; spirali di fumo acre si levano dal tuo corpo devastato, ormai privo di sensibilità, e le ombre avanzano rapidamente oscurando il tuo campo visivo.

Cogli la sfuocata immagine dell'uomo avanzare, una figura scura che assorbe tutta la debole luce del pianerottolo. Nitida vedi solo la bocca nera del folgoratore, una porta per l'inferno che si spalanca fra i tuoni e le fiamme.

Se sei un Precog, e stai attraversando questo paragrafo in uno stato di trance, perdi 2+1 punti di Mentalica per lo shock provocato dall'aver vissuto la tua morte. Questo significa che, se hai iniziato la trance prima del paragrafo 19, il tuo punteggio di mentalica è sceso a 0, e di conseguenza sei morto nascosto sulle scale. Se invece sei entrato in trance al paragrafo 19, ammesso che tu abbia almeno 4 punti di mentalica, puoi tornare al momento in cui l'uomo sfoglia il tuo fascicolo, e continuare a giocare al **34**

12

Quando vieni svegliato dal segnale di discesa, ti raddrizzi sul sedile e scruti la terrazza su cui la Corvette si sta posando: il fascio di luce dei fari di atterraggio fende la pioggia come una lama, rischiarando il cemento e una figura incappucciata che osserva la nave calare lentamente. Le coordinate che hai inserito corrispondono all'ultimo indirizzo di Adrian; devi sapere se la sua morte è collegata al Precog scomparso, o il prossimo codice Omega rischi di essere tu.

Il raffreddamento dei motori avvolge la Corvette in una manto di vapore, e quando scendi il fragore del temporale si mescola agli ultimi rantoli della macchina. Un uomo, che indossa la tua stessa uniforme, è in piedi davanti al portello, con una cerata nera drappeggiata sulle spalle.

"Sei fuori giurisdizione." afferma aggressivo appena metti piede sulla terrazza "In tutti i sensi."

Sotto il cappuccio gocciolante, riconosci uno dei Telepati della divisione di Adrian, uno dei più potenti. Il suo volto è noto a tutti nella ANDROS, da quando ha quasi ucciso un Inerziale per una disputa con i Tele; anche se è stato degradato, molti di loro adesso lo considerano il leader della divisione. Pare che sia molto protettivo verso i suoi.

"Questo non riguarda solo i Telepati." ribatti, recuperando la tua cerata dall'abitacolo "Mi hanno trasferito il caso di Adrian, devo sapere cosa è successo qui."

"Fammi vedere il tuo mandato."

"Non ho un mandato per questo indirizzo."

"Allora toglii dai piedi" dice quello facendo un passo avanti "me ne sto occupando io."

Sembra che ne faccia una questione personale: le tue mostrine di Inerziale evidentemente lo indispongono. Se vuoi ottenere qualcosa, devi fare molta attenzione a come gli parlerai.

Se vuoi rispondere con altrettanta veemenza, fai un passo avanti anche tu e vai al **41**

Se preferisci evitare lo scontro, dovrà cercare di ammansirlo andando al **45**

11

"Lo so." spieghi a bassa voce "So tutto, della bambina... e anche della Legione Psionica. Runciter aveva preparato una Registrazione."

"Allora sai anche che non ti lasceranno vivere nemmeno se ci consegnerai a loro. Non hanno risparmiato lui... Non risparmieranno te."

Ancora per un momento la tua mente rifiuta questa considerazione. Ancora per un momento, riesci a pensare che Runciter non sarebbe stato ucciso; che scegliendo il suicidio, per proteggere Dole, abbia commesso uno sbaglio. Ancora per un momento credi di avere a che fare con la follia di un uomo e una donna accecati dalla paura dei loro crimini: ma questo momento passa, e l'istinto che ti spingeva a crederlo, che ti spingeva a proteggerti dall'enormità dell'orrore in cui hai vissuto per tutta la vita, quell'istinto viene meno.

"Perché?" chiedi con una sorta di timore, come se la risposta potesse aprire altre porte che hai sempre tenuto ben chiuse

"Perché la bambina è così importante?"

"Perché tu, come Runciter, come me, sei nato in catene: sei nato schiavo, incapace di concepire un mondo diverso, in cui si deve combattere per la libertà, anziché nasconderla, praticarla in segreto. Tu, come tutti noi, per lungo tempo ti sei creduto libero, mentre marcivi in una prigione senza sbarre e senza mura..."

La ragazza, evidentemente stremata, stacca l'induttore e lascia che il suo sguardo si perda oltre la vetrata, dove il metallico luccichio di uno stormo di Corvette arde sul profilo della città.

"Coloro che credono di essere liberi non cercano la libertà. Ma lei..." riprende Dole, posando una mano sul capo della bambina.

"Lei è nata libera. I suoi occhi possono vedere le nostre catene, possono vedere crepe, crepe in quei muri che è per noi

inconcepibile superare. Lei donerà agli altri il fuoco che incendierà Tanis, il fuoco della rivolta che gli uomini prostrati

alzeranno il capo per guardare."

La scelta che Runciter non poteva fare, ora è tua: eppure sai che non lo è. La dottrina e i precetti della ANDROS ti assediano, e parole scritte da qualcun altro affiorano spontaneamente alle tue labbra.

"L'Atto di Registrazione garantisce la libertà dei Normali. Essi devono essere tutelati, per impedire che pochi possano prevaricare molti: qualunque risposta, diversa dall'Atto di Registrazione, porterebbe allo sterminio degli Psionici."

"L'estinzione degli Psionici..." ti interrompe Dole "È impossibile: siamo una necessità storica, una spinta evolutiva. Per quanto sangue verrà sparso, noi torneremo sempre. Cresceremo incatenati nelle convinzioni dei nostri padri, ma si spezzeranno.

Saremo nel grembo delle donne che ci hanno respinto, ancora e ancora: moriremo prigionieri e nasceremo per conquistare la libertà. La libertà, per quanto sanguinaria e violenta, è inevitabile: possono manipolarci, possono programmarci, ma tutti gli uomini nascono per essere liberi, nascono con il bisogno, il bisogno, di essere liberi. E questo bisogno è il terreno fertile in cui attecchisce il seme dell'insurrezione."

"La guerra..." deglutisci "Tu l'hai prevista..."

"Sì." risponde Dole solennemente "In qualche modo è già iniziata; e ogni giorno che trascorre senza che venga combattuta è un giorno in più di Psionici assassinati nel silenzio delle culle. Di Psionici posti sotto il giogo della

Legione, o della ANDORS. Di Psionici emarginati, isolati, privati di ogni diritto."

Il fragore dei motori delle Corvette che cominciano a calare tutt'attorno fa tremare i vetri della finestra; come un lampo che infrange la notte, il rumore illumina di un chiarore nitido i tuoi pensieri: Runciter non ha saputo accettare la verità mostruosa che tu, ora, devi sopportare. Puoi restare qui, aspettare le mani degli agenti del CST che ti afferrano, e ti schiacciano a terra, che ti infilano a forza un cappuccio nero. Puoi restare a negare quello che hai sentito: a morire, per nascondere a te stesso che molti dei nomi che hai fornito nella tua carriera sono stati usati per sopprimere Psionici troppo potenti, e stroncare sul nascere qualunque minaccia.

Oppure no. Vagamente consapevole di quello che stai facendo, di cosa succederà quando l'avrai fatto, ti avvicini alla poltrona: inginocchiato, guidi le mani della bambina ad aggrapparsi al tuo collo, quindi ti alzi e sollevi il corpo fragile di Dole fra le braccia.

Senza una parola, ti lanci giù dalle scale, incurante del rombo sordo che scuote la terra: i mezzi d'assalto stanno atterrando, ma ormai sei quasi fuori. Raggiungi la macchina, proprio mentre un uomo armato di folgoratore spunta da dietro il palazzo.

Non ti fermi ed entri nell'abitacolo, portando con te la donna e la bambina: per la prima volta da molti anni a questa parte, passi ai comandi manuali, costringendo la Corvette ad un decollo così rapido da scaraventare ovunque pacchetti di sigarette vuoti e cartoni di caffè: frammenti della tua vecchia vita fluttuano attorno a te per un istante, poi ogni cosa svanisce sul fondo dell'abitacolo, mentre la nave squarcia il cielo lasciandosi alle spalle Tanis.

Non ti resta che leggere l'**Epilogo** in fondo al racconto. E decidere in cosa vuoi credere.

10

Rimani a fissare la porta per alcuni secondi, combattuto, ma alla fine decidi di rinunciare a perquisire l'abitazione di Runciter: il tuo mandato non copre quest'indirizzo e i sigilli sono inequivocabili. E anche possibile che una squadra dei Corpi di Sicurezza venga mandata piantonare la scena, e se ti beccassero a gironzolare fuori dalla tua giurisdizione le cose si complicherebbero: come minimo verresti sospeso dal servizio...

Masticando un'imprecazione torni in strada, appena in tempo per scorgere le luci di segnalazione di una Corvette che scende lentamente verso il tetto del palazzo: illuminano nitidamente il fianco robusto della macchina e, nonostante la pioggia, riesci a scorgere la sigla del CST campeggiare sul portellone.

Senza perdere un solo istante raggiungi il tuo mezzo e decolli, ansioso di lasciare la zona: mentre la macchina sale avvitandosi fra gli edifici, distingui una mezza dozzina di figure sbarcare dalla Corvette del CST, ma presto tutto svanisce nella foschia.

Non ti rimane che proseguire con la consegna originale, andando a casa di Dole, al **39**

9

Senza fretta stendi intorno a te un sottile impulso mentale, un velo leggero che si dipana insinuandosi nel tessuto del Campo Psichico che hai individuato: fai le tue mosse lentamente, per non alterare sensibilmente le linee di forza su cui lavori, integrando il tuo Campo nell'altro, in modo da nascondere le emissioni sempre più massicce che lasci fluire. Nel frattempo, cominci, a reimpastare il Controllo Emotivo a cui è soggetto l'agente, il cui sguardo si fa vacuo e trasognato mentre scendi sempre più in profondità.

Sei circa a metà dell'opera quando le cose prendono una piega imprevista: qualcosa non è andato per il verso giusto, e senti il Campo avversario scuotersi tutt'attorno, come una bestia feroce che si risvegli trovando un intruso nella sua tana. Vorresti lasciar perdere tutto e fuggire, mentre una mente diversa, sconosciuta, si avventa ululando lungo le linee di forza, travolgendo i tuoi sbarramenti. Ma non puoi: se ti ritiri ora, il Telepate riprenderà il controllo dell'uomo del CST e tu ti ritroverai un cratere nella schiena prima di riuscire a tornare alla macchina.

Simili a fantasmi maledetti, lottate avvinghiati tra le sinapsi dell'agente, mentre lampi elettrici accendono e spengono interruttori a caso nel suo cervello; l'uomo cade in ginocchio, urlando, mentre le mani stringono la testa, ma non puoi

permetterti di distrarti: il tuo avversario è immensamente più potente di te, anche se non ha la tua esperienza e la tua tecnica.

Hai la sensazione di lottare contro un animale enorme, insensato e folle, ma stringi i denti e torni all'attacco, respingendolo: stai per strappare l'agente al controllo del nemico quando questi, impossibilitato a soggiogarlo ancora, scatena un'offensiva brutale, trascurando completamente la tua presenza e tuffandosi a fare scempio della mente del malcapitato, smembrandola in mille pezzi. Capisci troppo tardi quello che sta succedendo, e non puoi fermarlo: il Telepate sfonda le difese improvvise che hai alzato all'ultimo momento e piomba nel sistema nervoso autonomo, inviando segnali di puro terrore al cuore. Devi ritirarti, o anche tu, ora legato alla mente dell'uomo, subirai gli effetti di questo attacco. Il nemico mantiene la morsa di ferro ancora per un istante, poi riemerge come un leviatano dalle acque, e senti il suo Campo svanire.

Quando riesci a rimettere a fuoco la scena, ti guardi intorno, ben consapevole di quello che vedrai: l'agente del CST ha gli occhi sbarrati e le mani strette sul petto, poiché,

impossibilitato a mantenere il controllo su di lui, il Telepate ha instillato nell'uomo una paura talmente folle da provocargli un infarto.

Nell'improvviso silenzio che è sceso sull'edificio, ti pare di sentire, lontani, i motori di uno stormo di Corvette in avvicinamento: stremato, tenti di proiettare una debole Sonda Mentale per capire cosa sta succedendo, ma il tuo Campo viene immediatamente soppresso da una potenza di oscuramento che ti lascia sbalordito.

Ci sono Inerziali in arrivo.

Da questo momento non puoi più impiegare i tuoi poteri Psionici! Anche Dole, se si trova nell'appartamento, si è sicuramente resa conto di cosa sta accadendo: devi entrare, e devi farlo subito, al **22**

8

Avverti sulla pelle un formicolio familiare: i tuoi poteri psionici si stanno destando, rispondendo ad uno stimolo esterno che non riesci ad individuare. Nella tua mente prende forma un'immagine sfuocata, l'immagine tremula di un Campo Mentale che getta la sua ombra su tutto il pianerottolo e si addensa sotto la porta dell'appartamento di Dole: le linee di forza scivolano lente intorno a te, mentre sembrano scorrere e flettersi dentro l'uomo del CST. Non hai difficoltà a riconoscere i segni di un Controllo Emotivo, e ora hai la certezza che oltre quella porta si nasconde un Telepate.

Irrefrenabili, le tue capacità di Inerziale si levano battagliere per oscurare il Campo Psichico che pervade il pianerottolo, affondando come una lama nella trama delle linee; il Campo sobbalza, si piega su se stesso, mentre espandi tutt'attorno il tuo potere nel tentativo di comprimerlo.

Vedi l'agente estrarre il folgoratore, ma senza esitare dirigi contro di lui la tua onda di oscuramento e i suoi gesti si

fanno improvvisamente lenti, incerti. Sbatte le palpebre, e negli occhi si accende una scintilla di lucidità: il Telepate sta perdendo la presa su di lui. Un attimo prima che tu riesca a liberarlo del tutto, percepisci un cambiamento nel Campo che vi circonda: dapprima è quasi impercettibile, poi sempre più in fretta si condensa, acquista peso e spessore, mentre fluisce sempre più intenso strisciando sotto la porta dell'appartamento in mille rivoli neri.

Con orrore crescente senti il peso di questo potere aumentare fino ad opprimerti, una marea nera contro cui lotti simile ad un fioco lume in una notte di tempesta. Il Campo è così denso che pare inghiottire tutto: il pianerottolo e l'agente del CST scompaiono, sommersi dall'ondata scura che straborda ovunque.

Sollevi le braccia, come per proteggerti, e proprio in quel momento senti l'uomo gridare; è un grido prolungato, agonizzante, pieno di un'angoscia inumana. L'urlo si mescola con il ruggito delle linee di forza, un vento impetuoso che nessun'altro potrebbe avvertire, ma che invece assorda te con il suo ululato.

Se ti sono rimasti almeno 4 punti di Mentalica, continua al **43**

Se il tuo punteggio di Mentalica è invece inferiore, devi andare al **46**

7

Stai scorrendo la fila di veicoli in cerca della tua Corvette, quando rifletti che forse, se Glen ti ha mandato il Folgoratore nonostante l'Atto di Registrazione, tu stesso corri un pericolo mortale: con un leggero moto di panico allarghi la mente ed espandi il tuo Campo Psichico lungo la strada, venendo quasi subito investito da ondate di paura e odio, che ti soffocano e ti fanno barcollare (ricorda di

sottrarre 2 Punti dal tuo attuale valore di Mentalica per aver usato la Sonda Mentale).

Per un attimo, il mondo si capovolge, e tu ti ritrovi a guardare lo psionico con l'uniforme grigia fermo in mezzo alla strada: un flusso di pensieri non tuoi si riversa su di te, adesso...

...Nell'ombra del vicolo non osi nemmeno respirare, con le mani sudate strette convulsamente attorno al Folgoratore. Tra poco verrà avanti, a cercare la sua macchina, proprio qui davanti, proprio qui ti darà la schiena... perché non si muove? È ancora là, come se... No, no! Sono pensieri pericolosi questi... un Telepate, un maledetto Telepate!

Ti ritiri velocemente, stordito, e proprio in quel momento un uomo sbuca dal vicolo davanti a te, rosso in viso, l'arma già levata contro il tuo petto: stretto fra le macchine e il muro dell'edificio, non hai nessuna possibilità di metterti al riparo.

Se hai anche tu un Folgoratore e vuoi usarlo, vai al **40**
Altrimenti, puoi ricorrere alla tua facoltà di controllo emotivo. Questo aggressore odia e teme in equal misura gli psion: se tu riuscissi a focalizzare le sue paure potresti metterlo in fuga con un semplice pensiero, andando al **15**
Se non hai un Folgoratore, ma decidi di non violare le norme anti-telepati dell'ANDROS, tenta di schivare il colpo, andando al **19**

6

Insospettito, allunghi un esile ed impalpabile tentacolo di pensiero a tastare la coscienza dell'agente, ma improvvisamente percepisci uno scompenso, un disordine nella trama del tuo Campo che si deforma, mentre la Sonda mentale si perde fra le linee di forza di un Campo Psichico estraneo, a cui hai tentato inavvertitamente di sovrappiatti.

È stato solo per un istante, ma sei riuscito a cogliere e a seguire l'intreccio delle linee: ora sai che l'uomo del CST è

sotto un Controllo Emotivo, e il Telepate che lo ha soggiogato non può che trovarsi oltre la porta dell'appartamento di Dole.

Se tu avessi emanato un Campo più massiccio, sicuramente saresti stato notato ma per il momento, visto che non stai subendo un attacco, ritieni di essere passato inosservato (anche se hai perso 2 punti di Mentalica per aver usato la Sonda Mentale).

Se vuoi usare anche tu il Controllo Emotivo per contrastare l'influenza dell'altro Telepate, vai al **9**

Se hai un Folgoratore e, per non correre rischi, vuoi sbarazzarti dell'agente, vai al **33**

Se non puoi o non vuoi ricorrere a nessuna di queste soluzioni, potresti approfittare della situazione per lasciare momentaneamente l'edificio, chiamare la centrale, e procurarti dei rinforzi, andando al **30**

5

Irrequieto, allarghi il tuo Campo Mentale oltre la porta dell'appartamento, nei corridoi, nelle scale, sondando tutto l'edificio, grande e in gran parte disabitato; distingui i rarefatti pensieri dei condomini intorpiditi, brandelli di fugaci sensazioni note e sconosciute: l'abbraccio di una donna, il gorgoglio del caffè, il profumo della colazione e del sapone, l'acqua calda sul petto e sulle braccia... Niente di allarmante, piacevoli sprazzi di vite che non ti appartengono. Rubi ancora qualche prezioso istante, ma l'Atto di Registrazioni proibisce Sonde ingiustificate, specialmente di tale profondità, che sono considerate gravi intrusioni nell'intimità dei civili. A malincuore, ritiri la Sonda e torni al paragrafo da cui sei venuto (dopo aver sottratto 2 punti al tuo attuale valore di Mentalica).

4

Al sicuro nell'abitacolo della Corvetta fai dei lunghi respiri per calmarti e lanci una nuova Sonda lungo la strada e i palazzi adiacenti: avverti i pensieri allarmati dei tuoi vicini, svegliati dal grido dell'uomo e dal fragore del folgoratore. Passi da una mente all'altra, da finestra all'altra, mentre i primi curiosi si affacciano sulla strada squassata: cogli sprazzi di sensazioni e una mezza dozzina di inquadrature differenti sul cratere fumante aperto dal folgoratore, ma non percepisci nessun impulso omicida.

Ancora sotto shock per quanto è successo, ritiri lentamente il tuo Campo Psichico (ricorda che la Sonda ti è costata 2 punti di Mentalica) e torni al paragrafo da cui sei venuto.

3

Quando tenti di emanare una Sonda Mentale, il tuo Campo tremula e sfarfalla furiosamente: cerchi di stabilizzarlo, di mantenerlo, ma sei troppo vicino agli Inerziali della Centrale per poter espandere il tuo Campo Psichico! Per diversi isolati nei pressi dell'edificio la maggior parte degli Psionici non riesce ad attivare i propri poteri, e tu purtroppo non fai eccezione.

Con un ultimo sussulto la rete si ripiega su stessa e viene oscurata.

Non ti resta che tornare al paragrafo da cui sei venuto (ricorda però di sottrarre 2 punti al tuo attuale valore di Mentalica).

2

Quando chiudi gli occhi, per un momento senti il tuo Campo Psichico tremolare attorno a te, mentre si flette e si gonfia insieme al tuo respiro: inspiri lentamente, lasciando che la Sonda si stabilizzi, e intanto la espandi e la proietti

tutt'attorno. Per alcuni lunghissimi secondi non accade nulla, poi, un po' alla volta, cominci a percepire la vastità degli androni vuoti del palazzo, dove si accendono le rare scintille di coscienza dei pochi inquilini. Spingi la tua mente sempre più in alto, e all'improvviso avverti un nucleo pulsante di attività: sul tetto, passi rapidi, il motore di una Corvette che si spegne... Spezzoni e frammenti di sensazioni, mescolate... il fiato ansimante degli uomini sulle scale, le uniformi, le armi nelle fondine...

Il collegamento si interrompe di colpo, lasciandoti senza fiato: una goccia di sudore gelido ti scorre lungo il volto. Sono diretti qui, uomini dei Corpi di Sicurezza di Tanis, per isolare la scena e perquisire l'appartamento di Runciter, o forse per salvaguardare i sigilli apposti sulla porta. Sei senza mandato e senza autorizzazione, secondo il protocollo sei persino fuori dalla tua giurisdizione! Se ti trovassero qui... Non completi il pensiero e senza perdere un secondo giri sui tacchi ed esci dal palazzo, schizzando in strada per risalire in macchina e sbatterti il portellone alle spalle. Fradicio ma al sicuro nell'abitacolo, ti sporgi per controllare il portone del condominio, ma sembra che gli uomini dei CST si siano fermati. Senza staccare gli occhi dall'edificio, premi un paio di pulsanti e imposti delle nuove coordinate (ricorda che devi consumare 2 punti di Mentalica per la Sonda Mentale).

Hai deciso di tornare in Centrale per controllare l'ufficio di Runciter, quindi procedi al **36**

1

La macchina sfreccia fra gli alti edifici di Tanis, fendendo la pioggia che tamburella sulla lamiera e il vetro bombato. Tutto intorno a te cogli scintille di attività cerebrali, pensieri superficiali, che passano come lampi improvvisi nella tua mente: l'umanità pulsante ti circonda in ogni direzione, simile ad un mosaico di colori e sensazioni, sapori,

profumi... Intravedi squarci di vita quotidiana, senti il tepore delle coperte e il freddo delle strade, ma ogni cosa svanisce ancora prima che tu ne abbia colto l'essenza: la Corvetta procede insensibile ed inesorabile, e quando ritiri la Sonda non ti rimane altro che un insieme di dolci ma vaghe impressioni.

Torna al paragrafo da cui sei venuto (perdi 2 punti di Mentalica per aver usato la Sonda Mentale).

Dalla *Grande Enciclopedia*, capitolo T-315
(riferimenti relativi alla 405° edizione)

Sebbene alcuni filosofi amino tratteggiare un quadro incompleto della Crisi di Tanis, colorando di sfumature ideologiche quella che fu... agli storici è imposta la visione d'insieme, e al di sopra delle parti: il proditorio attacco alla sovranità popolare non produsse sostanziali modifiche nello Statuto di Cittadinanza, né segnò, come si dice ancora oggi, l'inizio di un lento e costante declino... al contrario, la paura delle cosiddette *Libertà Innegabili* spinse alla coesione e al reciproco supporto tutti i cittadini di Tanis.

Il pericolo che l'arbitrio di pochi finisse per prevaricare la volontà dei molti fu affrontato con il coraggio e la determinazione propri solo di coloro che credono nella giustizia delle convinzioni che sostengono... e il contributo, marginale, di quella che per un breve periodo era sembrata la migliore delle istituzioni, la Legione Psionica...

Purtroppo le prove dei movimenti sediziosi... prove la cui veridicità, in un primo tempo contestata e poi accettata alla scomparsa del poco compianto... di cui è ormai dimostrato il suicidio, costrinsero le Alte Cariche alla soppressione della Legione stessa, soppressione a cui tutti i membri si sottoposero volontariamente, compiendo un gesto che, in

ultima analisi, persegua lo scopo per cui la Legione era stata fondata.

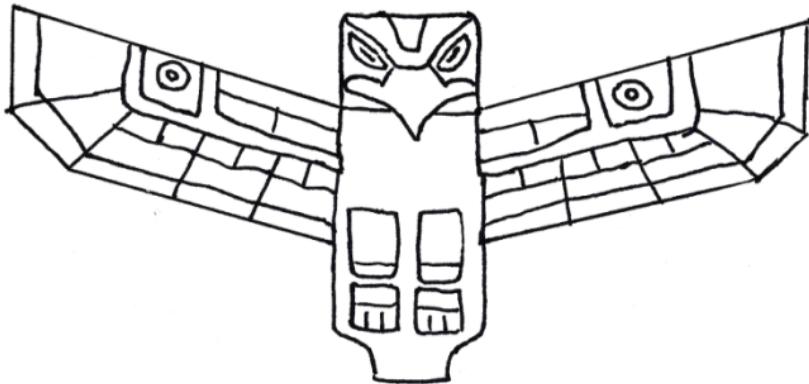
La suprema libertà del sacrificio...

[OPERA INCOMPIUTA]

*°Si ringrazia il Reggente Incaricato Dr. Kourdakis del
Ministero della Cultura Popolare di
Tanis per la collaborazione alla stesura della 405° edizione
della Grande Enciclopedia.*

Sangue e intrighi alla Corte di Aquisgrana

Yaztromo



Avventura interattiva per 1-4 giocatori

L'Imperatore Carlo è morto: l'Impero ha bisogno di un nuovo Sovrano!

Molti sono i pretendenti e chi avrà maggiore credibilità conquisterà il Trono Imperiale. Le successioni sono sempre state affari movimentati: a suo tempo, il fratello stesso dell'Imperatore Carlo morì in "circostanze misteriose".

Prossimamente la Corte di Aquisgrana sarà teatro di una partita la cui posta in gioco è niente meno che il Potere Imperiale!

Ci sono quattro gruppi di pretendenti che aspirano al Trono:

- 1) I nobili *Cavalieri*: sono l'aristocrazia guerriera e feudale. In questo gioco sono rappresentati dalle *Spade*. Il defunto Imperatore Carlo era uno di loro. Se conquisteranno il potere, faranno guerra agli stati confinanti per ingrandire l'Impero e i loro feudi personali.
- 2) Gli inafferrabili *Banditi*: sono i molti che hanno subito torti e si son dati alla macchia per sfuggire la morte: sopravvivono di rapine, mentre preparano la vendetta. In questo gioco sono rappresentati dai *Bastoni*. Se prenderanno il potere, questa volta saranno i loro nemici a dover fuggire per salvarsi la vita.
- 3) I ricchi *Mercanti*: sono quelli che, usando il cervello e prendendo rischi, hanno saputo arricchirsi smisuratamente con il commercio. In questo gioco sono rappresentati dai *Denari*. Se sapranno guadagnarsi il potere, favoriranno la pace e gli scambi commerciali, instaurando però i loro monopoli.
- 4) Gli avidi *Prelati*: mentre molti semplici monaci sono pii e santi, le corrotte gerarchie ecclesiastiche sono avide di ricchezza e potere. In questo gioco

sono rappresentati dalle *Coppe*. Se metteranno le mani sulle leve del potere, instaureranno una monarchia teocratica per poter gestire oro e potere a loro piacimento.

Il protagonista sei TU!

Tu sei un eminente rappresentante di uno di questi gruppi, ma *non* il più importante. Nonostante tu abbia tutte le carte in regola per essere l'esponente di punta del tuo gruppo, nessuno dei tuoi alleati ti prende realmente in considerazione, a causa di un difetto fisico che ai loro occhi ti squalifica.

Riuscirai a conquistare la preminenza nel tuo gruppo solo accrescendo la tua credibilità, che è rappresentata in questo gioco da punteggi di credibilità a Spade, Bastoni, Denari e Coppe.

Puoi scegliere di giocare uno di questi quattro pretendenti:

- 1) *Pipino il Gobbo*: sei il figlio primogenito dell'Imperatore Carlo, ma nessun nobile ti ha mai preso in considerazione, perché sei gobbo. Eppure non è con la schiena, ma col cervello che si governa un impero! Pipino il Gobbo è rappresentato dal *Fante di Spade* e la sua credibilità iniziale è di 8 Spade.
- 2) *Rico lo Zoppo*: sei discendente diretto di un'antica dinastia spodestata con l'inganno dagli antenati dell'Imperatore Carlo. Ora sei tra i molti banditi assetati di vendetta che vagano per l'Impero, ma nessuno di loro ti ha mai rispettato perché sei zoppo. Eppure non è con le gambe, ma col cervello che si governa un impero! Rico lo Zoppo è rappresentato dal *Fante di Bastoni* e la sua credibilità iniziale è di 8 Bastoni.
- 3) *Berto il Monco*: sei senza dubbio il mercante di maggior successo del regno, ma nessuno dei tuoi

colleghi ti degna di considerazione perché, a sentir loro, un monco non può nemmeno contare i propri soldi. Eppure non è con le mani, ma col cervello che si governa un impero! Berto il Monco è rappresentato dal *Fante di Denari* e la sua credibilità iniziale è di 8 Denari.

- 4) *Leo il Muto*: eri il capo supremo di tutti i Prelati, ma i tuoi nemici ti hanno fatto tagliare la lingua e ti hanno deposto, perché, secondo loro, un prete che non può predicare non vale nulla. Eppure non è con la lingua, ma col cervello che si governa un impero! Leo il Muto è rappresentato dal *Fante di Coppe* e la sua credibilità all'inizio del gioco è di 8 Coppe.

Qual è lo scopo del gioco?

Per vincere dovrai prima conquistare il più rapidamente possibile la preminenza nel tuo gruppo (spodestando il Re del tuo seme) e infine il Trono Imperiale (come verrà spiegato più avanti). Per fare questo ti muoverai tra le sale della Corte di Aquisgrana, incontrerai vari Maggiorenti (ognuno rappresentato da una carta da briscola) e cercherai di convincerli a passare dalla tua parte, accrescendo così la tua credibilità. Se non riuscirai a convincerli, perderai credibilità e, forse, anche la vita!

Per tenere conto del passare del tempo, ogni volta entri in una Sala (inclusa la prima dalla quale comincerai la tua impresa) spunta una casella “tempo trascorso” nella tua Scheda del Personaggio che trovi alla fine di questa sezione di regole.

Come si gioca?

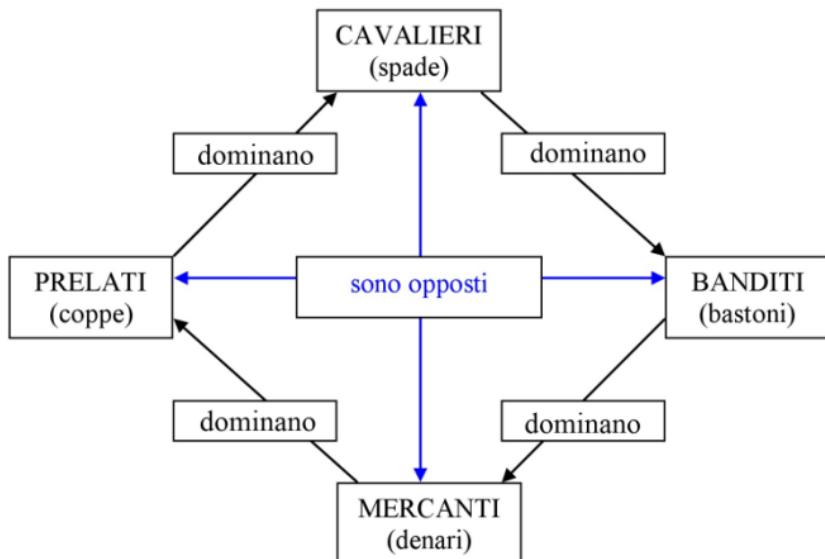
Ogni Maggiorente è rappresentato nel gioco da una carta da briscola che denota sia il gruppo al quale appartiene (Spade = Cavalieri, Bastoni = Banditi, Denari = Mercanti, Coppe =

Prelati), sia la sua credibilità (dal più basso al più alto: Asso = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Cavallo = 9, Re = 10).

Ogni gruppo di potere ha un altro gruppo dominato, uno dominante e uno opposto.

- 1) I *Cavalieri* dominano i *Banditi* perché sono meglio armati e organizzati sul campo di battaglia. Infatti quando arriva l'esercito, i fuorilegge si dileguano.
- 2) I *Banditi* dominano i *Mercanti*, che li temono e li sfuggono per paura delle loro continue ruberie, che rendono ogni luogo insicuro.
- 3) I *Mercanti* dominano i *Prelati*, che ormai non possono più vivere senza la corruzione della ricchezza e farebbero qualunque cosa per ottenerla.
- 4) I *Prelati* dominano i *Cavalieri*, che hanno bisogno di un'investitura sacra per essere considerati tali e se vengono scomunicati nessuno li obbedisce più.

Il seguente diagramma riassume tutti i suddetti rapporti di dominazione, con le conseguenti opposizioni. Finché non avrai familiarizzato con il sistema di dominazioni e opposizioni dei vari semi, ti conviene tenerne una copia sempre sotto mano.



La tua credibilità iniziale verrà man mano modificata ad ogni incontro del gioco. Ogni volta che conquisterai l'appoggio di un Maggiorente, la sua carta ti indicherà di quanto accrescere la tua credibilità (per esempio, se "convinci" il 4 di Denari, puoi aggiungere 4 Denari alla tua credibilità). Ricordati di aggiornare ogni volta la Scheda del Personaggio che trovi alla fine di questa sezione di regole.

Quando conquisti l'appoggio di un Maggiorente, spunta la casella sotto il numero del paragrafo corrispondente: se tornerai in quella Sala in futuro, la troverai vuota e potrai passare senz'altro alla prossima.

Se invece un Maggiorente rifiuta di accordarti il suo appoggio (ovvero, se perdi il confronto), la tua credibilità diminuisce, col rischio di dire addio ai tuoi sogni di gloria e forse anche alla tua vita!

Nel caso di un pareggio, invece, puoi continuare il gioco senza perdere nè guadagnare nulla.

Se perdi o pareggi, ovviamente non devi spuntare la casella sotto il numero del paragrafo corrispondente e se ripasserai in futuro per la stessa sala, ritroverai lo stesso Maggiorente ad attenderti come se niente fosse.

Puoi conquistare l'appoggio di un qualsiasi Maggiorente facendo leva sulla tua credibilità nei seguenti modi:

Se il Maggiorente che incontri è di un seme diverso dal tuo, ma non è un Asso o un Re (per esempio sei il Fante di Spade e incontri una carta di Bastoni, Denari o Coppe che non sia un Asso o un Re) per conquistare il suo appoggio hai due possibilità:

1. devi superarlo con la tua credibilità nel suo seme (Spade se incontri una carta di Spade, Bastoni se è una carta di Bastoni, ecc.), *oppure*
2. devi superarlo con la tua credibilità nel seme che domina quella carta (se hai trovato un Bastone, dovrà superare il suo punteggio con le Spade che hai nella tua credibilità, perché le Spade sono il seme dominante sui Bastoni).

È sufficiente che tu sia superiore in *uno solo* dei due parametri per guadagnare il suo appoggio e spuntare la casella sotto il numero del paragrafo corrispondente.

Se non sei in grado di conquistare l'appoggio di un Maggiorente di un seme diverso dal tuo (in nessuno dei due modi menzionati), allora vedi svanire un punto di credibilità di un seme a tua scelta. Se hai finito tutti i punti di credibilità, allora la partita per te è teminata: hai perso ogni credibilità e devi rassegnarti, perché non potrai diventare Imperatore.

Se invece pareggi una delle due condizioni e perdi l'altra, oppure pareggi entrambe le condizioni, allora non perdi e non guadagni nulla: la prossima volta che tornerai nella

stessa sala ritroverai lo stesso Maggiorente ad attenderti come se niente fosse.

Se il Maggiorente che incontri è del tuo stesso seme, ma non è un Asso o un Re (è una carta di Spade e tu sei il Fante di Spade, di Bastoni e tu sei il Fante di Bastoni, ecc.), per conquistare il suo appoggio devi superarlo con il tuo punteggio di credibilità del seme che domina quella carta (se sei il Fante di Bastoni e hai trovato un Bastone, dovrà superare il suo punteggio con le Spade che hai nella tua credibilità, perché le Spade sono il seme dominante sui Bastoni).

Questa è la sola possibilità per conquistare il loro appoggio: *non* potrai usare la credibilità del tuo stesso seme (per esempio, se sei il Fante di Coppe non potrai usare le Coppe per battere il 2 di Coppe, ma dovrà obbligatoriamente usare i Denari che sono il seme dominante delle Coppe). Questa è una conseguenza del fatto che la tua menomazione fisica ti fa perdere la credibilità che hai nei confronti del tuo stesso gruppo, ma quella che hai acquistato al di fuori di esso puoi ben metterla a frutto.

Analogamente, se non riesci a conquistare l'appoggio di un Maggiorente del tuo stesso seme, perdi un punto di credibilità di un seme a tua scelta che *non* sia il tuo (per esempio, se sei il Fante di Denari *non* puoi perdere credibilità a Denari se non convinci un Denaro: ai suoi occhi la tua credibilità a Denari è già nulla). Se non hai più punti di credibilità deducibili come detto, allora per te è finita: i tuoi stessi alleati ti faranno sparire come è capitato ad altri ambiziosi prima di te. Nel gioco per la conquista del potere la posta in palio non può essere altro che la tua stessa vita!

Carte speciali: gli Assi e i Re.

Se il Maggiorente che trovi è rappresentato da un Asso (di qualunque seme sia), per guadagnare il suo supporto dovrà soddisfare *entrambe* queste condizioni:

1. avere almeno due punti di credibilità nel seme dominante di quell'Asso (per esempio 2 Denari se trovi l'Asso di Coppe, perché i Denari dominano le Coppe);
2. avere almeno undici punti di credibilità dello stesso seme dell'Asso (qualunque Asso sia).

Ottenendo il supporto di un Asso, riceverai le prove che ti permetteranno di sconfiggere il Re del suo stesso seme.

Per quanto riguarda il guadagno in credibilità quando ottieni il suo supporto, l'Asso vale comunque uno.

Se invece non riuscirai a soddisfare entrambe le condizioni (anche in caso di pareggio), perderai due punti di credibilità a tua scelta. Fallire con i Maggiorenti in assoluto meno autorevoli è particolarmente umiliante.

Se il Maggiorente che trovi è invece rappresentato da un Re, anzichè cercare di guadagnare il suo supporto, dovrà provare a detronizzarlo. Ciò si può ottenere superando i punteggi del Re come se fosse un "normale" Maggiorente (seguendo le relative regole per i Maggiorenti del tuo seme o di un altro seme), ma solo *dopo* aver ottenuto il supporto dell'Asso corrispondente. *Entrambe* queste condizioni sono necessarie per sconfiggere un Re.

Se un Re non viene sconfitto, la partita finisce immediatamente, perché ti condanna a morte all'istante.

Prima parte: la conquista del primato nel tuo gruppo di potere

Questa parte del gioco è praticamente uguale per tutte le modalità di gioco: sia in solitario, che fino ad un massimo di quattro giocatori.

Se si gioca in solitario, si può scegliere liberamente qualunque personaggio: Pipino, Rico, Berto o Leo.

Se si gioca in due, è opportuno scegliere due personaggi diversi e opposti: per esempio Pipino e Berto oppure Rico e Leo.

Se si gioca in tre o in quattro, è sufficiente che ognuno scelga un personaggio diverso.

La prima parte del gioco è individuale e ogni giocatore deve conquistare il primato del suo gruppo di potere più rapidamente il possibile, utilizzando una copia personale dei trentasei paragrafi numerati dall'**1** al **36**.

A partire dalla pagina successiva al paragrafo **36** ci sono le regole per la seconda parte del gioco: quelle per la conquista del supremo potere Imperiale!

In tal caso, se ci sono più giocatori, rischieranno seriamente di scontrarsi tra di loro!

Ehi! da che paragrafo devo cominciare?

Puoi scegliere di cominciare da un paragrafo *a tua scelta* tra l'**1** e il **36**.

Se hai già giocato alcune partite, forse ti sei fatto un'idea su dove vuoi cominciare il gioco, o magari preferirai leggere in anticipo qualche paragrafo e perfino farti una mappa delle posizioni dei Maggiorenti nelle varie Sale della Corte di Aquisgrana.

Va tutto bene: puoi fare tutta la ricerca pre-partita che vuoi, oppure puoi cominciare da un paragrafo a tua scelta (per esempio, partire dal Sette del seme da te dominato, che garantisce la miglior partenza possibile, al netto della disposizione dei Maggiorenti nelle varie Sale) e poi andare per tentativi.

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Chi sei?

Fai una croce sotto la casella corrispondente al personaggio che hai scelto:

Fante di Spade	Fante di Bastoni	Fante di Denari	Fante di Coppe

Maggiorenti superati e Credibilità

(ogni volta che superi un Maggiorente, spunta la sua casella e aggiorna il totale)

Spade	Bastoni	Denari	Coppe
Asso = 1	Asso = 1	Asso = 1	Asso = 1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
Iniziale = 8	Iniziale = 8	Iniziale = 8	Iniziale = 8
Cavallo = 9	Cavallo = 9	Cavallo = 9	Cavallo = 9
Re = 10	Re = 10	Re = 10	Re = 10
Credibilità a Spade:	Credibilità a Bastoni:	Credibilità a Denari:	Credibilità a Coppe:

Tempo trascorso

(ogni volta che vai ad un nuovo paragrafo, spunta la casella corrispondente)

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
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

1

□

Sala del Quattro di Coppe

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **15**

ovest **31**

est **7**

2

□

Sala del Tre di Denari

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

sud **35**

ovest **16**

est **3**

3

□

Sala del Re di Spade

Il Maggiorente che si trova in questa sala è Ludovico, detto il Pio, capo di tutti i Cavalieri dell'Impero.

Vista la sua posizione, Ludovico non ti concederà mai il suo sostegno, ma dovrà invece sconfiggerlo e detronizzarlo con

la tua credibilità (come spiegato nel regolamento) e *oltre a questo* dovrai anche presentare le prove che sono in possesso dell'Asso di Spade. Questo screditerà completamente il Re Ludovico e lo rimuoverà dalla corsa al Trono Imperiale.

Se non riesci a sconfiggere il Re Ludovico, la partita finisce immediatamente perché ti condanna a morte per lesa maestà. Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando sconfiggi questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

sud **18**

ovest **2**

est **28**

4



Sala del Cavallo di Spade

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **16**

sud **27**

est **35**

5



Sala dell'Asso di Spade

Il Maggiorente che si trova in questa sala, pur essendo tra quelli di più scarso valore tra i suoi pari, conserva gelosamente la prova che il suo Re, che si fa perfino chiamare Ludovico il Pio, è in realtà un perfido adoratore del Maligno! Nelle mani di questo Maggiorente c'è una pergamena firmata da Ludovico col suo stesso sangue durante un sabbah: ha venduto la sua anima al Diavolo per il Potere!

Se riuscirai ad avere sufficiente credibilità da superare Re Ludovico, con questa prova lo farai sicuramente scomunicare, in pratica togliendolo di mezzo nella tua corsa verso il Trono Imperiale.

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

sud **23**

ovest **22**

6



Sala del Due di Denari

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **20**

sud **17**

ovest **12**

est **21**



Sala del Re di Bastoni

Il Maggiorente che si trova in questa sala è Adelchi, ex principe di uno dei numerosi regni blanditi dall'Imperatore Carlo con promesse di alleanza e amicizia quando il suo esercito era impegnato altrove e poi saccheggiato senza pietà alla prima occasione propizia. Adelchi perciò è diventato un Bandito e col tempo si è imposto come capo di tutti i Banditi dell'Impero.

Vista la sua posizione, Re Adelchi non ti concederà mai il suo sostegno, ma dovrai invece sconfiggerlo e detronizzarlo con la tua credibilità (come spiegato nel regolamento) e *oltre a questo* dovrai anche presentare le prove che sono in possesso dell'Asso di Bastoni. Questo screderà completamente Adelchi e lo rimuoverà di fatto dalla corsa al Trono Imperiale.

Se non riesci a sconfiggere Re Adelchi, la partita finisce immediatamente perchè ti fa subito sgozzare dai suoi scagnoozzi.

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando sconfiggi questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **34**

ovest **1**

est **11**



Sala del Cavallo di Bastoni

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se

tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **27**

sud **33**

est **14**

9



Sala del Sette di Denari

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **13**

ovest **19**

est **31**

10



Sala del Due di Coppe

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima sala.

Ecco dove conducono le porte di questa:

nord **28**

sud **12**

continua

ovest **18**

est **20**

11



Sala dell'Asso di Denari

Il Maggiorente che si trova in questa sala, pur essendo di scarso valore tra i suoi pari, conserva gelosamente la prova che il suo Re, Ugo, detto l'Integerrimo, è in realtà un infido traditore dei suoi stessi alleati! Nelle mani di questo Maggiorente c'è la prova che Ugo ha tramato con i Banditi per far assalire i Mercanti rivali!

Se riuscirai ad avere sufficiente credibilità da superare Ugo, con questa prova sicuramente gli altri Mercanti lo isoleranno, di fatto togliendolo di mezzo dalla tua corsa verso il Trono Imperiale.

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **30**

ovest **7**

12



Sala del Quattro di Bastoni

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **10**

sud **36**

ovest **25**

est **6**

13



Sala del Tre di Coppe

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **14**

sud **9**

ovest **33**

est **32**

14



Sala del Due di Bastoni

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **26**

sud **13**

ovest **8**

est **29**

15

□

Sala del Tre di Bastoni

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **36**

sud **1**

ovest **32**

est **34**

16

□

Sala dell'Asso di Bastoni

Il Maggiorente che si trova in questa sala, pur essendo considerato di scarso valore tra i suoi pari, conserva gelosamente la prova che il suo Re, Adelchi, è in realtà un perfido traditore del suo stesso padre! Nelle mani di questo Maggiorente c'è infatti un vecchio messaggio risalente a quando Adelchi era il principe di un piccolo regno poi annesso all'Impero, dove Adelchi propone di assassinare a tradimento suo padre Desiderio pur di ottenere il potere!

Se riuscirai ad avere sufficiente credibilità da superare Adelchi, con questa prova nessun Bandito si fiderà più di lui e in questo modo di fatto lo toglierai di mezzo dalla tua corsa verso il Trono Imperiale.

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

sud **4**

est **2**

17



Sala del Sette di Coppe

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **6**

sud **34**

ovest **36**

est **24**

18



Sala del Sei di Denari

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima sala.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **3**

sud **27**

ovest **35**

est **10**

19

□

Sala dell'Asso di Coppe

Il Maggiorente che si trova in questa sala, pur essendo relativamente di scarso valore tra i suoi pari, conserva gelosamente la prova che il suo Re, il serafico Adriano, è in realtà un infame simoniaco! Nelle mani di questo Maggiorente c'è infatti la prova che Adriano ha venduto un'indulgenza ad un ricco mercante, promettendogli la salvezza dell'anima se questi avesse donato una forte somma di denaro ad una donna, all'epoca amante di Adriano, anziché versare quell'offerta alle Opere Pie come consueto! Se riuscirai ad avere sufficiente credibilità da superare Adriano, con questa prova lo farai sicuramente scomunicare, di fatto togliendolo di mezzo dalla tua corsa verso il Trono Imperiale.

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **33**

est **9**

20

□

Sala del Quattro di Spade

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **22**

sud **6**

ovest **10**

est **23**

21



Sala del Cinque di Bastoni

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **23**

sud **24**

ovest **6**

22



Sala del Cinque di Coppe

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

sud **20**

ovest **28**

est **5**

23

□

Sala del Sei di Coppe

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **5**

sud **21**

ovest **20**

24

□

Sala del Re di Coppe

Il Maggiorente che si trova in questa sala è il serafico Adriano, capo di tutti i Prelati dell'Impero.

Vista la sua posizione, Re Adriano non ti concederà mai il suo sostegno, ma dovrà invece sconfiggerlo e detronizzarlo con la tua credibilità (come spiegato nel regolamento) e oltre a questo dovrà anche presentare le prove che sono in possesso dell'Asso di Coppe. Questo screderà completamente Adriano e lo rimuoverà dalla corsa al Trono Imperiale.

Se non riesci a sconfiggere Re Adriano, la partita finisce immediatamente perchè ti condanna ad essere arso sul rogo.

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando sconfiggi questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **21**

sud **30**

continua

ovest **17**

25

□

Sala del Tre di Spade

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **18**

sud **29**

ovest **26**

est **12**



26



Sala del Quattro di Denari

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **35**

sud **14**

ovest **27**

est **25**

27



Sala del Cinque di Denari

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **4**

sud **8**

est **26**

28



Sala del Due di Spade

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci

troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

sud **10**

ovest **3**

est **22**

29



Sala del Cinque di Spade

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **25**

sud **32**

ovest **14**

est **36**

30



Sala del Cavallo di Coppe

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **24**

sud **11**

ovest **34**

31



Sala del Sei di Bastoni

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **32**

ovest **9**

est **1**

32



Sala del Cavallo di Denari

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **29**

sud **31**

ovest **13**

est **15**

33



Sala del Sette di Spade

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci

troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **27**

sud **19**

est **13**

34



Sala del Sette di Bastoni

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **17**

sud **7**

ovest **15**

est **30**

35



Sala del Re di Denari

Il Maggiorente che si trova in questa sala è Ugo, detto l'Integerrimo, capo di tutti i Mercanti dell'Impero.

Vista la sua posizione, Ugo non ti concederà mai il suo sostegno, ma dovrà invece sconfiggerlo e detronizzarlo con la tua credibilità (come spiegato nel regolamento) e *oltre a questo* dovrà anche presentare le prove che sono in possesso dell'Asso di Denari. Questo screditerà completamente il Re Ugo e di fatto lo rimuoverà dalla corsa al Trono Imperiale.

Se non riesci a sconfiggere il Re Ugo, la partita finisce immediatamente perché ti fa strangolare e poi fa sparire il tuo corpo sul fondo del fiume.

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando sconfiggi questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **2**

sud **26**

ovest **4**

est **18**

36



Sala del Sei di Spade

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord **12**

sud **15**

ovest **29**

est **17**

Seconda parte: la conquista del Trono Imperiale!

Questa parte del gioco è diversa a seconda che si giochi in solitario, oppure a due, tre o quattro giocatori.

Qualunque sia il numero di giocatori, la conquista del Trono Imperiale dipende in primo luogo da quanto rapidamente si è conquistata la supremazia nel proprio gruppo.

Se giochi in solitario

In questo caso il tuo scopo sarà quello di battere il tuo record di velocità nell'eliminare il Re del tuo seme e poi potrai tornare ai paragrafi da **1** a **36** per completare tutte le altre Sale della Corte di Aquisgrana, finché tutte le caselle sotto i numeri dei paragrafi saranno state spuntate. Ancora una volta, potrai cercare di battere i tuoi record di velocità partendo con i quattro diversi Fanti.

Se giocate in gruppo

Se giocate in gruppo, il più rapido a sopraffare il proprio Re vince (contano le caselle di “tempo trascorso” barrate).

In caso di parità tra due giocatori si spareggia con un duello: il giocatore con più crediti *del seme altrui* vince. In caso di ulteriore parità, vince chi ha la somma di crediti totali (di qualsiasi seme) più alta. In caso di ulteriore parità, si ripete la partita scambiandosi i personaggi di partenza.

In caso di parità tra quattro giocatori, si procede con uno spareggio articolato in semifinali tra i Fanti *opposti* (Spade contro Denari e Coppe contro Bastoni) e finale tra i rispettivi vincitori, utilizzando sempre le regole per i duelli riportate sopra.

In caso di parità tra tre giocatori, gli spareggi saranno articolati in una serie di duelli, gestiti come sopra, tra i giocatori arrivati alla pari (Giocatore 1 – Giocatore 2; Giocatore 2 – Giocatore 3; Giocatore 2 – Giocatore 3). Il vincitore di entrambi i duelli sarà il vincitore finale della partita. Se al termine della serie di duelli non ci sarà un vincitore finale, la partita è patta.

Regole alternative per partite di gruppo

Volendo, è ovviamente possibile accordarsi per disputare comunque i duelli alla fine della prima fase, indipendentemente dal tempo trascorso, ma disogna considerare che questa diversa impostazione ha ricadute importanti sulle tattiche di gioco. In questo modo, infatti, più che battere rapidamente il proprio Re, diventa fondamentale conquistare il supporto di *tutti* i Maggiorenti della Corte durante la prima fase, per assicurarsi il più alto punteggio possibile per la seconda fase. In questo modo diventa molto probabile avere una patta finale con tutti i giocatori al massimo punteggio.

Una regola compensativa che vale la pena introdurre in questo caso è quella, in caso di pareggio, di far vincere il più rapido a terminare la prima fase, oppure lasciare, per esempio, un minuto di tempo reale tra il primo giocatore che dichiara di aver completato il gioco e l'ultimo. In questo modo è meno probabile avere una patta finale tra tutti i giocatori.

...e poi?

Dopo aver completato il gioco con uno dei quattro possibili protagonisti, puoi ricominciare da capo con un altro, fino a vincere con tutti e quattro.

...e poi?

Dopo aver completato lo schema proposto con tutti e quattro i possibili protagonisti, puoi prendere un mazzo di carte da briscola, togliere i quattro Fanti, disporre le carte in una griglia 6 per 6 a faccia scoperta e ricominciare il gioco con questa nuova disposizione dei Maggiorenti nel Palazzo.

...e poi?

Dopo aver rigiocato nel nuovo Palazzo fatto di carte a facce scoperte, puoi ricominciare ancora, questa volta disponendo

le carte a facce coperte. I Maggiorenti conquistati verranno voltati a faccia scoperta, mentre gli altri resteranno coperti.

...e poi?

Se hai avuto la pazienza e l'ardire di seguire il gioco fino a questo punto, l'unica cosa che mi permetto ancora di consigliare è di leggere (o rileggere) "Il castello dei destini incrociati" di Italo Calvino.

Un grande abbraccio e buona lettura!

*Re Carlo tornava dalla guerra
lo accoglie la sua terra
cingendolo d'allor*

*al sol della calda primavera
lampeggia l'armatura
del sire vincitor*

*il sangue del principe del Moro
arrossano il ciniero
d'identico color*

*ma più che del corpo le ferite
da Carlo son sentite
le bramosie d'amor*

*"se ansia di gloria e sete d'onore
spegne la guerra al vincitore
non ti concede un momento per fare all'amore*

*chi poi impone alla sposa soave di castità
la cintura in me grave
in battaglia può correre il rischio di perder la chiave"*

*così si lamenta il Re cristiano
s'inchina intorno il grano
gli son corona i fior*

*lo specchio di chiara fontanella
riflette fiero in sella
dei Mori il vincitor*

*Quand'ecco nell'acqua si compone
mirabile visione
il simbolo d'amor*

*nel folto di lunghe trecce bionde
il seno si confonde
ignudo in pieno sol*

*"Mai non fu vista cosa più bella
mai io non colsi siffatta pulzella"
disse Re Carlo scendendo veloce di sella*

*"De' cavaliere non v'accostate
già d'altri è gaudio quel che cercate
ad altra più facile fonte la sete calmate"*

*Sorpreso da un dire sì deciso
sentendosi deriso
Re Carlo s'arrestò*

*ma più dell'onor potè il digiuno
fremente l'elmo bruno
il sire si levò*

*codesta era l'arma sua segreta
da Carlo spesso usata
in gran difficoltà*

*alla donna apparve un gran nasone
e un volto da caprone
ma era sua maestà*

*"Se voi non foste il mio sovrano"
Carlo si sfila il pesante spadone
"non celerei il disio di fuggirvi lontano,*

*ma poiché siete il mio signore"
Carlo si toglie l'intero gabbione
"debbo concedermi spoglia d'ogni pudore"*

*Cavaliere egli era assai valente
ed anche in quel frangente
d'onor si ricoprì*

*e giunto alla fin della tenzone
incerto sull'arcione
tentò di risalir*

*veloce lo arpiona la pulzella
repente la parcella
presenta al suo signor*

*"Beh proprio perché voi siete il sire
fan cinquemila lire
è un prezzo di favor"*

*"E' mai possibile o porco di un cane
che le avventure in codesto reame
debban risolversi tutte con grandi puttane,
anche sul prezzo c'è poi da ridire
ben mi ricordo che pria di partire
v'eran tariffe inferiori alle tremila lire"*

*Ciò detto agì da gran cialtrone
con balzo da leone
in sella si lanciò*

*frustando il cavallo come un ciuco
fra i glicini e il sambuco
il Re si dileguò*

*Re Carlo tornava dalla guerra
lo accoglie la sua terra
cingendolo d'allor*

*al sol della calda primavera
lampeggia l'armatura
del sire vincitor*

(Fabrizio De Andrè)



i Corti
di LGL

Le raccolte dei racconti scritti dagli appassionati dei racconti a bivi.

IL LIBRO DEI CORTI 2008

Il Concorso dei Corti prende il via nel 2008 proponendo ai partecipanti tre incipit a cui ispirarsi per scrivere i loro racconti.

1

IL LIBRO DEI CORTI 2009/2010

Nel 2009/2010 i partecipanti possono scegliere tra i temi luna, caccia e vendetta e tra i generi letterari Gotico, Fantascienza e Steampunk.

2

IL LIBRO DEI CORTI 2011

Nel 2011 sono state proposte per la prima volta tre illustrazioni per ispirare i partecipanti.

3

IL LIBRO DEI CORTI 2012

Nel 2012 gli Organizzatori proposero tre dialoghi da inserire nel tema “gara” intesa come sfida di qualsiasi genere.

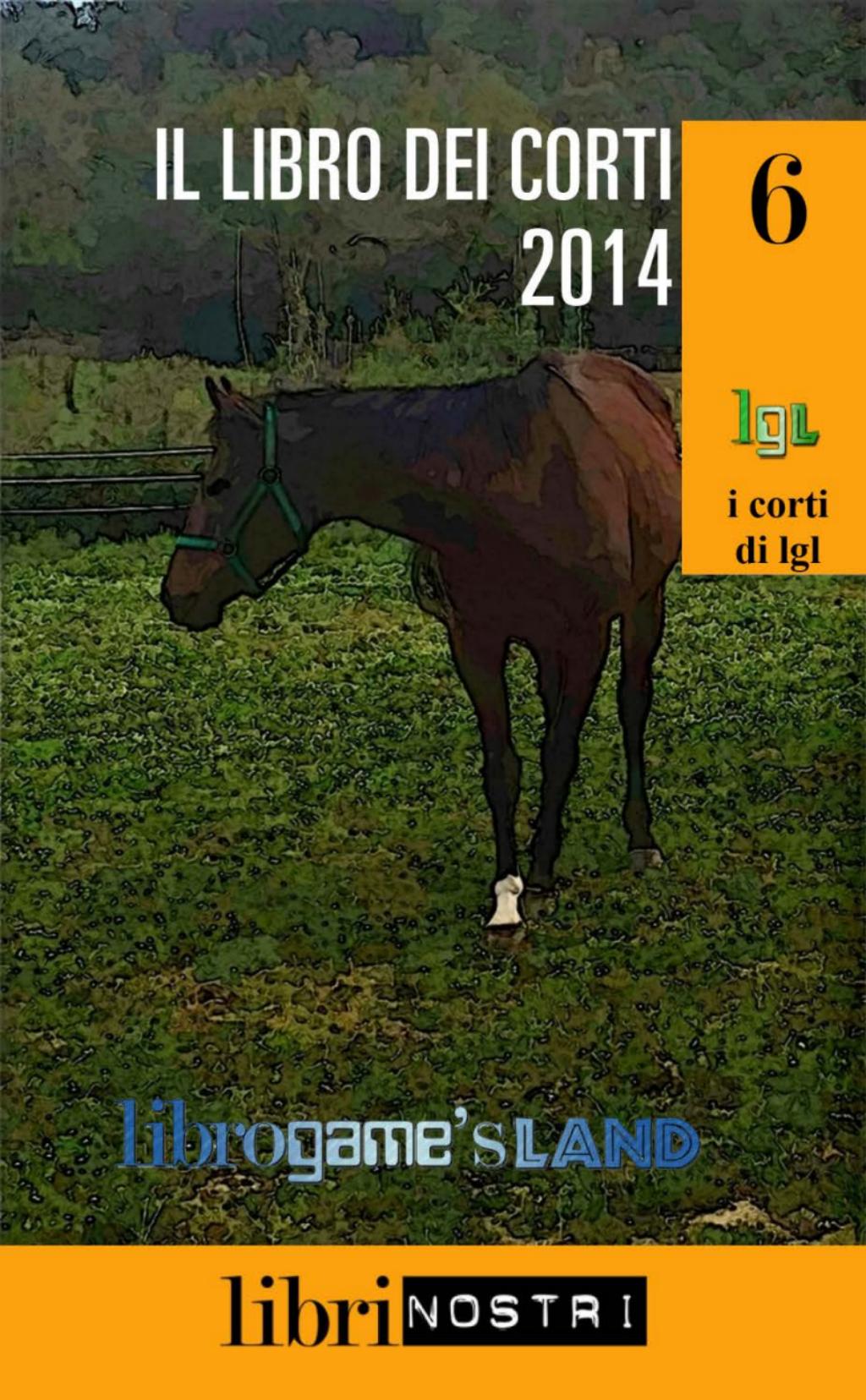
4

IL LIBRO DEI CORTI 2013

Nel 2013 è stato scelto il tema unico Magnamund, il mondo di Lupo Solitario.

5

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.	



IL LIBRO DEI CORTI 2014

6

lgl

i corti
di lgl

librogame's LAND

libri NOSTRI