

# Operazione Valkyrja

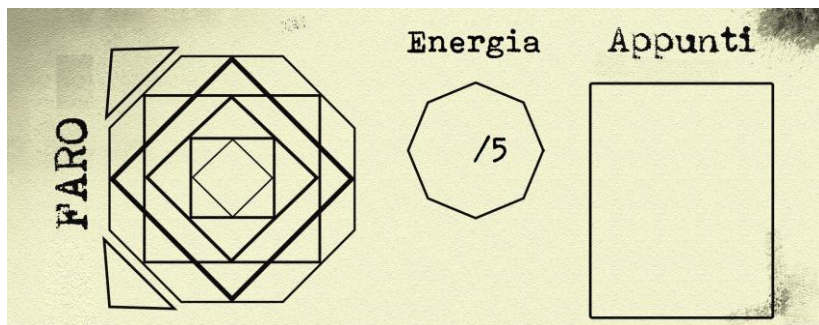
**Regolamento.** Questa non è una storia comune. Ti calerai nei panni di Strige, un mercenario specializzato in infiltrazioni temporali che opera in tutta la Lega di Atlantropa. Invece di leggere le pagine del libro scorrendole dall'inizio alla fine dovrai seguire le indicazioni alla fine di ogni Capitolo, partendo dal numero 1 e saltando avanti e indietro, in base alle scelte che prenderai.

Energia. Indica l'insieme delle tue risorse fisiche, mentali e della batteria inserita nel tuo arto meccanico. Parti da 5, ma nel testo ti verrà chiesto di modificare questo valore. Puoi segnarti le modifiche nel riquadro al centro della Scheda. Se così facendo scende a 0 la missione è fallita e dovrai ricominciare.

Faro. Il Faro è una crono-ancora che ti permette, attivandolo, di tornare indietro nel tempo al punto in cui l'avevi piazzato. Puoi piazzarlo in qualsiasi momento, basta segnare al centro della vetrata, a sinistra nella Scheda, il numero del Capitolo che stai leggendo. Allo stesso modo puoi attivarlo quando vuoi, diminuendo di 1 l'Energia e andando dal Capitolo che stai leggendo al Capitolo che avevi segnato.

Appunti. Strige si ricorderà di tutte le informazioni recuperate nelle linee temporali alternative che si generano attivando il Faro: anche se quelle linee si cancellano tornando indietro nel tempo, Strige le ha vissute lo stesso e ne terrà conto. Ti verrà chiesto di segnarti alcune parole, fallo sul lato destro della Scheda, negli Appunti. Quando invece ricominci la missione da capo cancella tutti gli Appunti presi prima di iniziare.

## Scheda



### Prologo

*Colonne d'Ercole, Atlantropa, 1989*

Il cielo sopra il porto vibra come una radio sintonizzata su un canale morto. L'impermeabile ti viene quasi strappato di dosso dal forte vento freddo. Le dita dell'arto meccanico reagiscono alla salsedine nell'aria, cigolando leggermente. La porta automatica scivola di lato, all'interno Thalia Tesla in persona ti accoglie stringendoti la mano. *“La tua missione è semplice, Strige: devi entrare di nascosto nella Prigione di Landberg, in Baviera, scoprire in quale cella si trova un detenuto ed ucciderlo. Si tratta di un agitatore reazionario di nome Adolf Hitler”*. Un grosso anello vibra, sospeso a mezzo metro da terra al centro della stanza. *“Sono qui per darti le ultime indicazioni. La prigione dove dovrai infiltrarti è in una linea temporale parallela alla nostra, un Mondo Adiacente.”* Dietro di lei scariche blu si propagano dall'anello, finché la luce non diventa accecante e per un attimo sei costretto a distogliere lo sguardo. *“Arriverai il 19 dicembre 1924, grazie al prototipo di Ponte Dimensionale nel primo laboratorio del mio bisnonno Nikola e del Sommo Sörgel, a pochi chilometri di distanza dalla Prigione. Evita alterazioni non necessarie, ma soprattutto evita di farti scoprire.”* Scatti in piedi, stanco di tutte le chiacchiere, e salti spedito dentro l'anello.

1. Atterri dall'altra parte, in uno stanzone dove fa eco il fragore di acqua che scorre. La luce blu emessa dal varco riflette su una porta a vetri che dà all'esterno. Lasci la stanza, muovendoti al buio senza problemi grazie alle lenti della tua maschera e segui il fiume scendendo a valle. La prigione è circondata da un'alta rete metallica inframezzata da torrette di guardia. Dei riflettori vengono puntati nel buio, ora verso il giardino interno, ora verso i campi che circondano l'esterno. Attendi il momento giusto per arrampicarti oltre la rete e scattare nel buio. Riesci ad infilarti all'interno di un corridoio di collegamento tra la Sala Visite ed il resto della Prigione appena in tempo. Sblocchi la porta verso l'Edificio del Personale [\(21\)](#)? O quella verso l'Edificio dei Servizi [\(15\)](#)?

2. Il piano terra dell'Edificio Servizi è diviso in due da un corridoio immerso nel buio. Riesci ad intravedere, con le tue lenti speciali, figure che si muovono silenziosamente nell'ombra. Hai pochi secondi per poter evitare lo scontro. Se conosci il numero di una stanza che vuoi raggiungere in questo edificio, raddoppialo e vai al Capitolo corrispondente. Altrimenti **diminuisce di 1 l'Energia** per liberarti delle guardie nel corridoio prima di compiere una nuova scelta. Sblocchi la porta verso l'Edificio del Personale [\(26\)](#)? O quella verso la Sala Comune [\(22\)](#)?

3. La Sala Comune è ampia, piena di tavoli, sedie e poltrone. La parte destra è ostruita da una serie di librerie stracolme di libri, mentre a sinistra c'è una rampa di scale che scende. Da qui si

accede anche al portone blindato del Panopticon, l'immensa sala da cui si accede alle celle dei prigionieri.

Vuoi sbloccare la porta verso l'Edificio del Personale (21)? Quella per l'Edificio dei Servizi (15)? Scendi nel seminterrato (11)? O vuoi forzare quella per il Panopticon (14)? (Puoi prendere questa scelta solo se hai già tra gli Appunti la parola Rapporto).

4. Spalanchi la porta della stanza 4 ed entri. L'idea è buona, ma forse dovevi pensarci il doppio prima di metterla in pratica. Lo sguardo sorpreso di un drappello completo di guardie si posa su di te. **Diminuisce di 1 l'Energia** per neutralizzarle. La porta blindata dell'Archivio è troppo spessa per fonderla con la lancia al plasma. Se hai trovato un mazzo di chiavi, conta il numero delle chiavi che ci sono appese e vai al Capitolo corrispondente. (Non puoi prendere questa scelta se hai già tra gli Appunti la parola Rapporto). Altrimenti devi tornare indietro (15).

5. In un angolo dei lavatoi, seduta nella penombra su una pila di lenzuola ripiegate, una ragazza piange nervosa con il viso affondato in un fazzoletto. "Mi dispiace ma non posso mettere a rischio la mia carriera per una sciocchezza del genere. Non possiamo più vederci" Ripete tra sé e sé, come se stesse provando un discorso. Appoggiato sulle lenzuola accanto a lei c'è un mazzo con 6 chiavi. Per te è uno scherzo prendere le chiavi senza che lei si accorga di nulla. Attaccata alla chiave più grande c'è una targhetta con scritto "Ed. Servizi Stanza 4". Aggiungi agli appunti la parola Carriera e torna indietro (15).

6. Apri la pesante porta blindata dell'archivio. Cerchi tra le scartoffie e trovi l'ultimo rapporto consegnato, che riporta: *“Il detenuto A. Hitler è stato spostato nella cella n.40, il detenuto A. Zimmermann nella n.20. Gli scritti sequestrati al detenuto sono stati consegnati nell'ufficio del direttore Leybold”*. Aggiungi agli Appunti la parola Rapporto, poi torna indietro (15).

7. L'ufficio del direttore Leybold è ingombro di scartoffie scatole piene di documenti ovunque. Conta le lettere del nome del dossier che stai cercando, raddoppia quel numero e vai al Capitolo corrispondente. Altrimenti devi tornare indietro (21).

8. Spalanchi la porta della stanza 4 ed entri. L'Archivio è sguarnito, le guardie di piantone devono essere distratte altrove. La porta blindata è troppo spessa per fonderla con la lancia al plasma. Se hai trovato un mazzo di chiavi, raddoppia il numero delle chiavi appese e vai al Capitolo corrispondente. (Non puoi prendere questa scelta se hai già tra gli Appunti la parola Rapporto). Altrimenti devi tornare indietro (2).

9. Afferri i cavi collegati al trasformatore con l'arto meccanico e attivando anche il tuo Trasformatore Risonante lo mandi in corto. Con un lampo e uno sbuffo di fumo il sottile ronzio si stoppa. La Prigione ora è al buio. Senti un allarme che inizia a suonare in lontananza e passi pesanti al piano superiore. Attendi che passino e poi risali nella Sala Comune (22).

**10.** Sblocchi la serratura della porta di metallo e la spalanchi. Entri a grandi passi dentro il piccolo spazio e afferri l'uomo con il tuo arto meccanico, sollevandolo da terra. Gli spezzi il collo mentre osservi la luce che abbandona i suoi occhi verdi. Appicchi un incendio e fuggi indisturbato dalla prigione (23).

**11.** La stanzetta piena di muffa è pervasa dal familiare ronzio della corrente ad alta intensità, per un attimo pensi di essere a casa. Hai trovato il trasformatore che alimenta la prigione. Saboti il trasformatore della Prigione (9)? O torni di sopra (3)?

**12.** Apri la pesante porta blindata dell'archivio. Cerchi tra le scartoffie e trovi l'ultimo rapporto consegnato, che riporta: *“Il detenuto A. Hitler è stato spostato nella cella n.40, il detenuto A. Zimmermann nella n.20. Gli scritti sequestrati al detenuto sono stati consegnati nell'ufficio del direttore Leybold”*. Aggiungi agli Appunti la parola Rapporto, poi torna indietro (2).

**13.** *“Hai ucciso il detenuto sbagliato. Dovremo trovare una soluzione diversa per questa linea temporale. Vediamo se con il prossimo Mondo Adiacente combinerai di nuovo un casino”*. Thalia ti indica l'anello che ha ripreso a ruotare. Un Ponte ti si apre davanti e tu ci salti dentro. Torna all'inizio (1).

**14.** Di fronte a te si para un portone blindato. L'unico modo per aprirlo è quello di fondere la serratura grazie alla Lancia al Plasma generata dal tuo Trasformatore Risonante. **Diminuisce di 1 l'Energia**. Attraversi un lungo corridoio, superi un arco ed entri con cautela sotto la gigantesca vetrata che compone la

cupola. Le centinaia di porte rosse numerate delle celle sono tutte in vista dalla torretta di acciaio e vetro costruita in mezzo alla stanza. Realizzi che la guardia al suo interno non si è accorta della tua presenza. Scagli una scarica ad alta potenza che lo colpisca anche da questa distanza (19)? O cerchi di salire sulla torretta per raggiungerlo e stordirlo (17)?

**15.** Il piano terra dell'Edificio Servizi è diviso in due da un corridoio ben illuminato che dà su magazzini, lavatoi, bagni, officine e ripostigli vari. Dal piano superiore senti l'animato vociare di un gruppo di persone ed un profumo invitante, meglio stare alla larga. Sblocchi la porta verso la Sala Comune (3)? O quella verso l'Edificio del Personale (21)? Altrimenti, se vuoi cercare una persona in particolare nascosta da queste parti, conta il numero delle lettere del suo nome e vai a quel Capitolo (Non puoi prendere questa scelta se hai già tra gli Appunti la parola Carriera).

**16.** *“Grazie al tuo operato Atlantropa è un passo più vicina al trionfo. Adesso che hai trovato il metodo, sappi che ci sono milioni di altri Mondi Adiacenti da allineare, i nostri Agenti ripercorreranno i tuoi passi”*. La tua missione è conclusa, ma se pensi di poter trovare una strada più veloce o efficace, torna all'inizio e ricomincia, per la gloria di Atlantropa! (1)

**17.** Ti avvicini con cautela alla torretta e sali la scaletta. Sblocchi la serratura, ti fiondi sulla guardia e attivi il trasformatore dell'arto meccanico, facendola svenire all'istante. Se cerchi la

cella di Hitler per completare il lavoro, vai al Capitolo indicato dal suo numero di cella diviso due.

**18.** Per fortuna il dossier che stai cercando è in cima ad una delle pile di documenti e non ti serve molto tempo per trovarlo. Lo prendi in mano e ti basta provocare qualche scintilla per incenerirlo all'istante. Aggiungi la parola Dossier agli appunti e torna indietro (21).

**19.** Un arco di fulmini collega per un attimo il tuo arto meccanico al corpo della guardia, sciogliendo la grata che vi separava e scagliandola verso la vetrata opposta con uno schiocco secco e un lampo. **Diminuisce di 1 l'Energia.** Se cerchi la cella di Hitler per completare il lavoro, vai al Capitolo indicato dal suo numero di cella diviso due.

**20.** Sblocchi la serratura della porta di metallo e la spalanchi. Entri a grandi passi dentro il piccolo spazio e afferri l'uomo con il tuo arto meccanico, sollevandolo da terra. Gli spezzi il collo mentre osservi la luce che abbandona i suoi occhi verdi. Appicchi un incendio e fuggi indisturbato dalla Prigione (13).

**21.** L'Edificio del personale è un dedalo di corridoi grigi, al piano terra una distesa di porte di uffici dai vetri opachi e la sezione Infermeria ben protetta dietro una porta blindata. Dalla rampa di scale per il piano superiore senti a malapena due voci che bisbigliano. Sali per origliare (25)? (Non puoi prendere questa scelta se hai già tra gli Appunti la parola Favore). Sblocchi la porta verso la Sala Comune (3)? O quella verso



l'Edificio Servizi (15)? Se invece vuoi cercare l'ufficio di qualcuno in particolare, conta il numero di lettere nel suo cognome e vai al Capitolo corrispondente.

**22.** La Sala Comune è ampia, piena di tavoli, sedie e poltrone. La luce della luna filtra dalle ampie vetrate, rischiarendo l'oscurità. Da qui si accede anche al portone blindato del Panopticon, l'immensa sala sorvegliata da cui si accede alle celle dei prigionieri. Vuoi sbloccare la porta verso l'Edificio del Personale (26)? Quella dell'Edificio dei Servizi (2)? O vuoi forzare quella del Panopticon (14)? (Puoi prendere questa scelta solo se hai già tra gli Appunti la parola Rapporto).

**23.** Se hai la parola Dossier tra gli Appunti vai qui, altrimenti :  
*“A quanto pare i nostri calcoli erano sbagliati. Uccidere Hitler non basta. Per allineare questo Mondo Adiacente con il nostro devi anche trovare e distruggere il manoscritto, parto della sua mente malata, intitolato Mein Kampf”. Torna all’inizio (1).*

**24.** Arrivi a portata d'orecchio, tenendoti nell'ombra a lato del corridoio, e riesci a sentire uno stralcio di conversazione.

*“Ci mancava soltanto l'allarme, ha rovinato tutto. Invece di stare con Magda tra pile di morbide lenzuola appena lavate mi tocca stare qui con te a sorvegliare l'infermeria. Mentre lei è dietro questa porta blindata e non posso neanche parlarle.”*

*“Almeno si sono svegliati gli altri, così penseranno loro a fare la ronda insieme a quelli di piantone all'Archivio, che sono sempre in numero doppio del necessario in quella stanza.”*

Aggiungi agli appunti la parola Ronda e torna al sicuro (26).

**25.** Arrivi a portata d'orecchio, tenendoti nell'ombra a lato della porta, e riesci a sentire uno stralcio di conversazione, oltre a distinguere il respiro pesante di persone addormentate.

*“Ma quindi con l’infermierina?”*

*“Tutto bene. Vado da lei appena ci danno il cambio da qui, mi sta già aspettando nascosta in un angolo tranquillo ed isolato”*

*“Ma quindi è vero che è diventata la responsabile di tutto l’edificio? Perché mi servirebbe un piccolo favore..”*

*“Ma sempre a chiedere cose stai? Su, sentiamo, che ti serve?”*

*“Prima mi sono reso conto di aver sbagliato il rapporto che ho consegnato a fine giornata. Il numero di cella di Hitler e di Zimmermann sono invertiti. Puoi chiederle di correggerli domattina, dato che lei ha le chiavi per entrare in Archivio?”*

*“Posso provarci. Prima di tutto dimmi cosa ci guadagno io”.*

Aggiungi agli appunti la parola Favore e torna indietro (21).

**26.** L'Edificio del personale è un dedalo di corridoi grigi, al piano terra una distesa di uffici e la sezione Infermeria ben protetta dietro una porta blindata. Davanti ad essa due guardie ne sorvegliano l'accesso e borbottano tra di loro. Ti avvicini per origliare? (24) (Non puoi prendere questa scelta se hai già tra gli Appunti la parola Ronda). Altrimenti sblocchi la porta verso la Sala Comune (22)? O quella verso l'Edificio dei Servizi (2)?