

7

OPERAZIONE MIROIR



Concorso 2025



I corti di Librogame's Land

OPERAZIONE

MIROIR

Italia © 2025

Prologo

LONDRA, INGHILTERRA
09 DICEMBRE, ORE 18:05 GMT

Il tuo nome è Maze Duncan e sei un agente qualificato della sezione FK8 dei servizi segreti britannici. Ti stai godendo una tazza di tè, sul divano del tuo salotto, quando il tuo smartphone si mette a squillare.

Hai poco più di mezz'ora per attraversare il centro di Londra e raggiungere il magazzino di Oxford Street che nasconde il “Centro di Coordinamento delle Operazioni Critiche ad Alto Rischio” dell'MI6.

Il briefing tattico con il Maggiore Susan Taylor, il tuo superiore diretto, è tanto breve quanto dettagliato.

«Agente Duncan, buonasera. Tra poco meno di 50 minuti, verrà preso in consegna da un Ufficiale della Royal Air Force che la accompagnerà a Parigi con un Falcon 900. Si tratta di una missione della massima riservatezza.

«Da domani e per i prossimi due giorni, la Galleria degli Specchi di Versailles ospiterà una conferenza internazionale dedicata alle nuove strategie messe in campo contro la disinformazione e il *deepfake*. Ai lavori prenderà parte anche il nostro Ministro della Difesa e, tra gli altri relatori, il professor Zayed Al-Rashid che, come saprà, è considerato molto vicino al terrorista yemenita Nassif, l'imprendibile "sceicco sorridente". La comunità internazionale, purtroppo, considera ancora Al-Rashid un uomo integerrimo e lontano da qualsiasi logica criminale. Anche per questo, fino a oggi, è sempre riuscito a farla franca.

«Il suo incarico, sarà quello di installare un software "cimice" nel pc di Al-Rashid. Nel giro di quaranta secondi, il "MirrorGrab" si attiverà in automatico e l'intero contenuto del computer verrà trasferito nei server dei nostri analisti e, da remoto, avremo la possibilità di controllare microfono e webcam. Al momento, non esiste programma né genio dell'informatica in grado di rilevare questo *spyware*.

«Avrà in dotazione un mini hard-disk che farà da solo tutto quello che deve, anche a computer spento. La difficoltà maggiore è rappresentata dal mettere le mani sul pc, ma siamo certi delle sue abilità. Faccia attenzione perché Al-Rashid si sposta sempre scortato anche da un certo Tarik, un killer al soldo di Nassif soprannominato "mietitore".

«Per potersi muovere senza problemi, le sarà assegnato un pass della scorta personale del Ministro Duval, con il quale ho già parlato questa mattina. Il suo nome in codice per questa missione è Delta Uno. I suoi contatti dovranno avvenire esclusivamente con la sottoscritta, nome in codice Delta Zero. In appoggio, per ogni evenienza, sarà presente anche la squadra Alfa. L'operazione è indentificata come "Miroir" e prevede che le sia concessa la licenza di uccidere. Come al solito, e raccomando di non abusarne.

«Se non ci sono domande, può andare. Raggiunga la sala delle Operazioni Speciali e inizi a prepararsi. Il Capitano Sanders le fornirà le ultime istruzioni operative e l'equipaggiamento tattico necessario. Faccia il suo dovere e torni a casa tutto intero, Delta Uno.»

Istruzioni Operative

Per affrontare questa missione avrai bisogno solamente di un dado a sei facce.

Il testo ti indicherà quando sarà necessario tirare il dado per superare una prova, prendere una direzione, etc. Alcune scelte potranno influenzare i successivi lanci: fai attenzione.

Gli unici oggetti che potrai raccogliere (o rubare) saranno sempre evidenziati in grassetto sottolineato.

Tieni sempre a mente qualsiasi informazione, codice, parola, etc. che incontrerai nel corso della missione.

A questo punto, ci siamo: l'operazione "French Mirror" può avere inizio, agente Duncan.

Vai all'**1**.

PARIGI, FRANCIA

10 DICEMBRE, ORE 09:14 CET

Il via-vai delle auto sul selciato bagnato è lento e incessante. Cammini accanto al veicolo blindato, attento a ogni movimento intorno a te. Oltre i cancelli dorati, ecco la maestosa Reggia di Versailles. Appena vengono sbloccate le portiere, il Ministro Duval scende con passo deciso e tu lo segui scrutando ogni angolo, ogni ombra. I soldati francesi, impeccabili nella loro divisa, sono in attesa sull'attenti, nel silenzio irreale del cortile d'onore. Interpreti la parte che ti è stata assegnata, la mano pronta sulla Glock.

La conferenza, per quanto ti riguarda, è solo un lasciapassare: in gioco c'è molto di più. Ricevuti gli onori di casa da parte del Primo Ministro francese, superati i controlli e i metal detector, la tua delegazione viene accompagnata nel Salone d'Ercole, già allestito come ufficio per Léon Duval.

Per rimanere con gli uomini della scorta, vai al **36**.

Se preferisci perlustrare qualche sala del palazzo, vai al **10**.

Ti muovi subito, d'istinto, scivolando dietro i pesanti tendaggi che oscurano le finestre. Nemmeno il tempo di scollegare e rimettere in tasca il mini hard-disk che la porta si apre. Provi a sbirciare, mentre trattieni il respiro. Intravedi un tizio alto, di spalle. Con passo sicuro, si dirige verso il divanetto.

Pochi istanti e lo vedi aprire una ventiquattrore per estrarne un oggetto che conosci bene e che ti fa gelare il sangue: è un timer d'innesco per esplosivi. L'uomo programma il dispositivo, lo richiude dove stava e, senza alcuna esitazione, prende con sé la valigetta e lascia l'ufficio.

Dovresti contattare subito Delta Zero e lanciare l'allarme, ma prima serve portare a termine la missione: compromettere il pc di Al-Rashid, in questo momento, ha la priorità su tutto.

Vai al **39**.

L'uomo non sa dove ti trovi, hai un grande vantaggio su di lui. Appena lo vedi fermarsi per scrutare nel buio, capisci che è il momento di lasciare il tuo nascondiglio. In un attimo, sei su di lui. Lo afferri per il collo e lo strattoni con forza prima che possa reagire. Una torsione del polso, un colpo secco alla tempia e il tizio cade a terra svenuto.

Dopo averlo disarmato, te lo carichi in spalla e lo rinchiudi in uno dei tanti sgabuzzini che scoprì nella zona più isolata delle cantine. Cintura per mani e piedi, cravatta per imbavagliarlo. Ottimo lavoro, Delta Uno, puoi tornare di sopra. Vai all'**8**.

4

Odore di muffa e di pietra bagnata. Rumore attutito di voci e applausi che filtrano dal piano superiore. Il congresso è iniziato.

Svolti un angolo e ti ritrovi sulla soglia di una grande sala piena di botti di vino. Vuote, senza dubbio, ma comunque di grande effetto. Di fianco alle botti, alti scaffali di legno tengono in ordine numerose bottiglie. Vini, liquori, champagne.

Ti ritrovi a pensare ai segreti che si dovevano nascondere qui già ai tempi del Re Sole, lontano dagli sguardi dei nobili che camminavano fra gli specchi e gli stucchi dei piani superiori. È solo questione di attimi, però: dalla parte opposta della sala, dove un altro passaggio si apre per condurre chissà dove, vedi comparire una figura corpulenta. L'uomo ti guarda negli occhi senza dire nulla.

Lo riconosci: è il "mietitore". Accenni un sorriso di circostanza e pensi a cosa fare.

Per fingere di essere un addetto al catering, prendi una bottiglia di champagne vai subito all'**6**.

Se preferisci affrontare Tarik, tira sei volte il dado. La somma dei

primi tre lanci è il suo punteggio, la somma degli altri tre è il tuo. In caso di parità, devi procedere di nuovo allo stesso modo (e così, a oltranza).

Se hai vinto, vai al **42**.

Se hai perso, vai al **12**.

5

L'agente a guardia del corridoio ti ferma senza esitare.

«Il pass, per cortesia.»

Il suo francese è perfetto, il suo sguardo diffidente. Gli mostri il badge.

«Scorta del Ministro Duval?»

La sua domanda non è che un sì: senza indagare oltre, ti fa passare. Fai appena in tempo a scorgere l'uomo che stai seguendo davanti al Salone di Venere. Estrae una chiave, apre la porta ed entra. Nemmeno un minuto e lo vedi uscire, richiudere a doppia mandata e tornare indietro. Per non incrociare il suo sguardo, mentre ti passa accanto, ti volti verso un grande specchio e sistemi il nodo della cravatta.

Il pc potrebbe trovarsi oltre quella porta chiusa, devi muoverti.

Se possiedi già la chiave, vai al **46**.

In caso contrario, vai al **13**.

Scendi le scale con passo deciso, i gradini scricchiolano appena sotto i tuoi piedi. L'aria è umida, carica di odori di cibo e di spezie.

Percorri lo stretto corridoio e passi davanti a una porta socchiusa. Rumore di pentole e di stoviglie, vociare in francese, frullatori e impastatrici al lavoro. Le attività in cucina non si fermano mai.

Per scendere verso le cantine, vai al **4**.

Per ritornare di sopra, vai al **8**.

Sguardo gelido, aria minacciosa, tutto in lui è un urlo di morte.

Senza dire una parola, il tizio inizia ad avvicinarsi. Nonostante la mole, è così rapido e scattante che non hai neppure il tempo di portare la mano alla pistola. Ti è addosso in un attimo e le sue mani d'acciaio ti afferrano per il collo. Lo colpisci al volto con una gomitata violenta, ma non è abbastanza. Ti spinge contro la parete e ricomincia a stringere le sue dita d'acciaio intorno alla tua gola. Provi a scalciare, a impugnare la Glock, cerchi di liberarti in qualche modo, ma l'uomo è veloce e sa come combattere.

Un pugno al fianco ti taglia il respiro. Il dolore è acuto, ma non puoi arrenderti. Provi a sorprenderlo con una presa, ma riesce a liberarsi di nuovo e ti sbatte a terra. La sua cattiveria è implacabile.

Con un movimento fulmineo, ti sfila la Glock dalla fondina e la

lancia lontano. Un pugno alla tempia, poi altri due. Ti senti svenire, la lotta è finita. Il suo sorriso beffardo è l'ultima cosa che vedi prima che il buio ti prenda con sé. Per sempre.

L'operazione "Miroir" è fallita, Delta Uno, ma c'è qualcosa di peggio: vai al **26**.

8

Appena trovi un angolo riservato, consulta la planimetria della Reggia sullo schermo dello smartphone.

Per dirigerti verso le scale di servizio che portano anche alle cucine, vai all'**6**.

Se vuoi avvicinarti alla sala stampa, vai al **29**.

Per controllare le sale riservate alle delegazioni del Medio Oriente, vai al **45**.

Per raggiungere la sala di monitoraggio video, vai al **18**.

Se vuoi uscire nel giardino che circonda la Reggia, vai al **35**.

Per tornare nell'ufficio del Ministro, vai al **36**.

9

Le pareti dorate e le luci soffuse creano un'atmosfera quasi surreale, mentre ti muovi per seguire Al-Rashid con passo deciso. Improvvvisamente, l'uomo si ferma e si volta. I vostri sguardi si incontrano per un lungo istante carico di tensione.

Con un gesto rapido, il professore avvisa uno dei propri guardaspalle che, senza alcuna esitazione, ti viene subito incontro.

Provi a confonderti fra le persone che affollano i corridoi, intenzionato a far perdere le tue tracce, ma il tizio non demorde. Raggiungi la scala di servizio e inizi a scendere in fretta i gradini.

Tira due volte il dado.

Se esce un numero uguale o superiore a 5, vai al **25**.

In caso contrario, vai al **7**.

10

Le delegazioni straniere si sono già radunate. Scruti, sorridi, ascolti. Ogni sala è diversa dall'altra per arredi e decorazioni e, soprattutto, per le persone che le occupano. Abiti eleganti, parole cordiali, lingue differenti, ricchezza, formalità. Le pareti sono decorate da specchi prestigiosi e opere d'arte di grande valore, ma la tua attenzione è rivolta solo ai movimenti e agli atteggiamenti di chi si muove intorno a te. Alcuni sorrisi sono cordiali, altri più tesi. Osservi ogni volto, ma di Al-Rachid non hai ancora visto neppure l'ombra.

Vai al **8**.

11

Raggiungi la zona riservata alle delegazioni del Medio Oriente, sai

che - per un bel po' - il professore sarà impegnato nella Galleria degli Specchi. Mostri il tuo pass alla guardia e ti dirigi verso il Salone di Venere. Pensavi che mettere le mani sul pc sarebbe stato un gioco da ragazzi, ma così non è: hai la chiave per aprire la porta, ma davanti all'uscio è piazzato un tizio in giacca e cravatta. Un elemento della sicurezza personale di Al-Rashid, non c'è dubbio. Senza degnare l'uomo neppure di uno sguardo, lo superi e continui a camminare lungo corridoio.

Meglio lasciar perdere e attendere un momento migliore.

Vai al **8**.

12

Nonostante la mole, Tarik è stato così rapido e scattante che non hai avuto neppure il tempo di portare la mano alla pistola. Ti è saltato addosso e ti ha afferrato per il collo. L'hai colpito con una gomitata violenta, ma non è stato abbastanza. Ti ha spinto contro la parete e ha ricominciato a stringere le sue dita d'acciaio intorno alla tua gola. Hai provato a liberarti in qualche modo, ma senza successo. La sua cattiveria è stata implacabile.

Con un movimento fulmineo, ti ha sfilato la Glock dalla fondina e l'ha lanciata lontano. Un pugno alla tempia, poi altri due. Il suo sorriso beffardo è stata l'ultima cosa che hai visto prima che il buio ti prendesse con sé. Per sempre.

L'operazione "Miroir" è fallita, Delta Uno, ma c'è qualcosa di

peggio: vai al **26**.

13

Sulle pareti dorate si specchia la luce dei grandi lampadari di cristallo, mentre il mormorio delle conversazioni si fa sempre più intenso. Tutti si muovono con passo misurato, scambiandosi strette di mano fra le sale del piano terra. Sei concentrato su ogni volto e su ogni gesto. Gli agenti di sicurezza sono sparsi in punti strategici, quelli britannici come tutti gli altri.

Decidi di muoverti, l'attesa non ti è mai piaciuta.

Per raggiungere la zona riservata alle delegazioni del Medio Oriente,
vai al **45**.

Per muoverti fino alle scale di servizio, vai all'**6**.

14

Hai trovato un anfratto perfetto dove nasconderti per aspettare l'attimo giusto. Appena l'uomo ti offre le spalle, esci dal tuo nascondiglio. Sei deciso a sorprenderlo, ma qualcosa va storto. Il tizio si volta un istante prima che tu lo riesca a colpire, come avesse percepito la tua presenza. Ti blocca il braccio a mezz'aria e devia il tuo attacco con una precisione letale. Un colpo violento al viso ti lascia stordito. L'uomo cerca di colpirti di nuovo, ma questa volta

schivi il pugno e riesci ad allontanarti. Provi a fuggire per le scale, certo di trovare una via di fuga nel grande scantianto.

Vai al **7**.

15

«Richiedo supporto immediato.»

«Ci sono problemi, Delta Uno?»

«Fra qualche minuto, trasmetterò coordinate GPS per la squadra Alfa.»

«Ostili da neutralizzare?»

«Negativo. Si tratta di una valigetta, da prendere in consegna con ogni precauzione. È piena di esplosivo al plastico, ma il timer non è stato ancora attivato. La troveranno fra i cespugli.»

«Ricevuto.»

«C'è anche un'altra cosa, Delta Zero.»

«Mi dica tutto...»

Se hai già messo le mani sul pc di Al-Rashid, vai al **31**.

In caso contrario, vai al **10**.

16

Il mini hard-disk ha già iniziato a ronzare. L'hai collegato al pc con

pochi gesti sicuri, proprio come ti hanno spiegato. Ogni secondo è prezioso, ti hanno spiegato bene anche questo.

All'improvviso, un rumore alle tue spalle ti costringe a voltarti: qualcuno ha infilato la chiave nella serratura e sta per aprire la porta.

Per nasconderti e tentare di neutralizzare la minaccia, lancia tre volte il dado.

Se la somma punteggi è uguale o superiore a 7, vai al **21**.

Se la somma punteggi è uguale o inferiore a 6, vai al **17**.

Per provare semplicemente a nasconderti, invece, tira una sola volta dado.

Se ottieni un numero uguale o inferiore a 2, vai al **2**.

Se ottieni un numero uguale o superiore a 3, vai al paragrafo **22**.

17

Braccia muscolose, presa ferrea. Provi a liberarti, ma non c'è nulla da fare: l'uomo è massiccio e sa come combattere. Provi a scalciare, ma il tizio ti immobilizza torcendoti le braccia dietro la schiena, con una forza incredibile.

L'addestramento ti spinge subito a reagire di nuovo, ma il tuo respiro viene tagliato da un colpo violento alla gola. Crolli sulle ginocchia, mentre l'uomo inizia a sorridere con aria beffarda.

Vai al **7**.

Bussi con decisione e mostri il tuo pass alla telecamera di sicurezza. Dopo alcuni secondi, un ronzio elettrico fa scattare la serratura. Appena entri nella sala di controllo, gli addetti davanti ai monitor ti fissano con sguardo indagatore. Il più anziano ti viene incontro, mentre sfoderi il tuo francese migliore.

«Scorta del Ministro Duval.»

Non dici altro e ti piazzti davanti alla parete con gli schermi di monitoraggio.

«Questa è una zona riservata, le chiedo di uscire.»

Ti concentri sulle immagini, alla ricerca di Al-Rashid.

«Esca subito, per cortesia.»

Se preferisci dare retta all'uomo, vai al **36**.

Per provare a insistere, invece, tira un dado.

Se esce un numero da 1 a 4, vai al **38**.

In caso contrario, vai al **44**.

Un lucchetto a tre cifre ha 1.000 possibili combinazioni, dalla 000 alla 999: decidi di procedere con il metodo sistematico, partendo dalla prima e procedendo in sequenza. È un sistema infallibile, ma richiede tempo: supponendo di inserire una trentina di combinazioni al minuto, serve almeno mezz'ora... Un'eternità.

Inizi subito a darti da fare ma, dopo nemmeno due minuti, il rumore della serratura ti gela il sangue. Qualcuno sta entrando.

Ti muovi d'istinto, scivolando dietro i pesanti tendaggi. La porta si apre. Provi a sbirciare, mentre trattieni il respiro. È un uomo alto con la pelle scura e lo sguardo tagliente. Si ferma. Un riflesso nei vetri attira la sua attenzione. Ti ha visto.

Vai al 7.

20

Contatti subito Delta Zero con lo smartphone.

«Abbiamo un problema.»

«Grande o piccolo?»

«Cento chili, più o meno: Tarik è morto.»

«Le avevo raccomandato moderazione, Delta Uno... Ci sono testimoni?»

«Negativo.»

«Congratulazioni, allora, anche se ora dobbiamo stringere i tempi: nasconde il cadavere e concluda l'operazione "Miroir" prima che Al-Rashid si metta in allarme.»

Prima di infilare Tarik in una delle botti più grandi, gli frughi nelle tasche: nulla di interessante, se non la chiave del Salone di Venere, forse l'ufficio assegnato ad Al-Rashid.

È il momento di tornare di sopra, le cose si stanno facendo

complicate.

Anche perché, Delta Uno, da questo momento e fino al termine della missione, il numero 1 del dado non esiste più: dovesse uscire, sarai costretto a lanciare nuovamente, con tutti i rischi del caso.

Vai al **8**.

21

L'uomo non immagina dove sei nascosto. In un attimo, lo affери per il collo. Un colpo secco alla tempia con il calcio della Glock, prima che possa reagire, e il tizio cade a terra privo di sensi. Nessuno ha visto quello che hai fatto, ottimo lavoro.

Dopo averlo disarmato, lo trascini fino alla stanza da bagno in cui lo rinchiudi. Cintura per mani e piedi, cravatta per imbavagliarlo. Senza perdere un solo istante, dai un'occhiata all'ordigno nella ventiquattrore, dopodiché torni a mettere le mani sul pc di Al-Rashid.

Al mini hard-disk servono pochi secondi per concludere l'installazione del "MirrorGrab".

Vai al **15**.

22

Ti muovi subito, d'istinto, scivolando dietro i pesanti tendaggi che

oscurano le finestre. Nemmeno il tempo di scollegare e nascondere il mini hard-disk che la porta si apre. Provi a sbirciare, mentre trattieni il respiro. Intravedi un uomo alto, di spalle. Il tizio, con passo sicuro, si dirige verso il divanetto da cui recupera una ventiquattro.

Pochi istanti e lo vedi aprire la valigetta per estrarne un oggetto che ti fa gelare il sangue: è un timer d'innesto per esplosivi. Ne hai visti e maneggiati a decine, sai bene di non poter perdere neppure un secondo.

L'uomo programma il dispositivo e lo richiude dove stava.

Per tentare di neutralizzare subito la minaccia, tira tre volte il dado.

Se la somma punteggi è uguale o superiore a 7, vai al **37**.

Se la somma punteggi è uguale o inferiore a 6, vai al **17**.

23

Intuizione geniale, Delta Uno, complimenti.

Per quanto mi riguarda, la porta 995 è la chiave di tutto.

Le parole di Al-Rashid, in sala stampa, sono state proprio queste. Le tue dita si muovono veloci sul piccolo lucchetto e mettono in fila la sequenza corretta. Aperta la borsa con il pc, non ti resta che collegare il mini hard-disk e attendere che il "MirrorGrab" compia il lavoro per cui è stato progettato. Vai al **16**.

Raccogli da terra la gamba di una vecchia sedia. Il tuo lancio è rapido e preciso e il pezzo di legno sbatte con un rumore secco contro alcune casse. I passi del tuo inseguitore si spostano subito verso quella direzione. Puoi agire.

Senza alcuna esitazione, colpisci l'uomo con un violento pugno alla nuca. Il tizio cade a terra privo di sensi. Dopo averlo disarmato, gli frughi nelle tasche. Nulla di interessante, se non la chiave del Salone di Venere, con ogni probabilità lo spazio destinato dagli organizzatori al professore. Ti carichi l'uomo in spalla e lo rinchiudi in uno dei tanti sgabuzzini che scoprì nella zona più isolata delle cantine. Cintura per immobilizzargli mani e piedi dietro la schiena, cravatta per imbavagliarlo.

Un applauso fragoroso ti sorprende, il convegno è iniziato. Ottimo, Delta Uno: con Al-Rashid impegnato nella Galleria degli Specchi, puoi provare subito a fare quello che devi.

Vai al **46**.

Casse impolverate, tendaggi accatastati, vecchie sedie: la penombra ti avvolge, il tuo nascondiglio è ottimo. Trattieni il fiato e ascolti i passi del tuo inseguitore. D'un tratto, si fermano e tutto si fa silenzio. Appena l'ombra dell'uomo supera il tuo anfratto, decidi di agire. Non

c'è più spazio per le esitazioni.

Per provare a colpirlo di sorpresa, tira il dado.

Se esce un numero uguale o superiore a 3, vai al **3**.

In caso contrario, vai al **14**.

Preferisci restare nascosto per studiare meglio la situazione? Vai al **47**.

26

Dopo la pausa per il pranzo, Al-Rashid attraversa la Galleria degli Specchi e prende posto sul palco, accanto agli altri relatori del convegno. Pochi attimi e si china, fingendo di cercare qualcosa nella ventiquattrore che gli ha appena portato uno dei suoi guardaspalle. Con pochi gesti silenziosi, avvia il timer, poi si rialza e torna al proprio ruolo di figura rispettata. Fra un paio d'ore, quando sarà già a bordo di una lussuosa automobile scortata verso l'aeroporto, una tremenda esplosione distruggerà la Galleria degli Specchi di Versailles provocando otto morti e più di cinquanta feriti.

Per ritentare l'operazione Miroir, vai all'**1**.

27

Dopo qualche attimo speso a guardarti in giro, individui Al-Rashid. Appoggiato al bancone, lo sguardo perso oltre i vetri bagnati dalla

pioggia, sorseggia un tè. Ti avvicini con naturalezza, ordini un caffè e inizi a osservarlo senza farti notare. Abiti di sartoria, orologio d'oro, atteggiamento sicuro ed elegante. Sul bancone, accanto al sottobicchiere, la borsa con il suo pc.

Hai appena il tempo di soffiare nella tazzina che il professore si rivolge al tizio calvo che gli sta accanto. I due si scambiano qualche parola, dopodiché il pelato prende i consegna la borsa e si allontana.

Per seguire l'uomo, vai al **34**.

Per attaccare discorso con Al-Rashid, vai al **40**.

28

La luce che filtra dalle enormi finestre si specchia sulle pareti e crea giochi di ombre e di luci.

Segui l'uomo, non puoi perderlo d'occhio.

Dai un'altra occhiata veloce alla mappa sullo smartphone: l'architettura maestosa della reggia di Versailles è quasi un labirinto e devi approfittarne.

Per cogliere l'uomo di sorpresa, tira due volte il dado.

Se ottieni due numeri dispari, vai al **37**.

Se ottieni due numeri pari, vai al **33**.

Se ottieni un numero pari e uno dispari, vai al **10**.

L'atmosfera è frenetica. Microfoni, telecamere, luci vivide. La tua attenzione viene subito attrata da Al-Rashid e dall'uomo che lo sta intervistando. Ti avvicini, ma rimani in disparte per ascoltare l'inglese spigoloso dei due.

«... che molti ritengono una delle sue migliori intuizioni.»

«Precisamente: per quanto mi riguarda, la porta 995 è la chiave di tutto.»

«Si riferisce ai protocolli?»

«A quelli di crittografia avanzati, come SSL e TLS, ma non solo... Ora la devo salutare, però: manca poco all'inizio della conferenza.»

«Ci mancherebbe. Grazie ancora, professore.»

L'uomo per il quale sei a Parigi, lascia in fretta la sala stampa, scortato da un tizio con i capelli a spazzola.

Se già possiedi la chiave dell'ufficio di Al-Rashid, è il caso di agire subito: tira due volte il dado.

Con una somma uguale o inferiore a 8, vai al **11**.

Con una somma uguale o superiore a 9, vai al **46**.

Se non possiedi la chiave, puoi solo andare al **8**.

scambiando sorrisi educati e fingendoti un invitato: senza tessere di riconoscimento in bella vista, sarà più facile confonderti fra le persone che affollano il corridoio che conduce alle sale.

Un paio di donne in tailleur consultano l'agenda del congresso, altri si fanno vicini all'area ristoro che serve caffè e invitanti *macaron*. Scruti i volti, cogli frammenti di discorsi, cerchi Al-Rashid spostando lo sguardo da una parte all'altra. Nulla.

Per spostarti verso l'elegante bancone, vai al **27**.

Per dare prima un'occhiata in altre sale, vai al **13**.

31

«Sono tutta orecchie, Delta Uno.»

«L'installazione del "MirrorGrab" è andata a buon fine.»

«Ottima notizia. Al-Rachid potrebbe essersi accorto di qualcosa?»

«Lo escludo.»

«A questo punto, dispongo subito per la sua uscita di scena.»

«Quando vuole, Delta Zero: mi sto già recando al punto di estrazione stabilito.»

«Il mezzo sarà sul posto sul fra otto minuti e trenta secondi.»

«Ricevuto.»

Ottimo lavoro, Delta Uno: l'operazione "Miroir" è stata un successo.

Dopo aver tramortito il "mietitore" con il calcio della Glock, lo immobilizzi con la sua cintura e lo imbavagli con la sua cravatta, dopodiché prendi subito contatto con Londra.

«Delta Zero, ho fermato Tarik.»

«Neutralizzato?»

«Negativo: ho resistito alla tentazione.»

«Dove si trova?»

«Sotterranei, area cantine.»

«Avviso subito la squadra Alfa: quel bastardo deve essere a Londra prima del tramonto.»

«Ricevuto.»

«In ogni caso, Delta Uno, ora serve stringere i tempi. L'operazione "Miroir" va conclusa prima che Al-Rashid si metta in allarme.»

Chiudi la telefonata e frughi nelle tasche dell'uomo. Non c'è granché di interessante, se non la chiave del Salone di Venere, forse l'ufficio assegnato a Al-Rashid.

Consegnerai Tarik alla squadra speciale e torni di sopra.

Vai al **8**.

Segui il sospetto su cui hai messo gli occhi; ogni tuo movimento è

misurato, ogni occhiata attenta. All'improvviso, l'uomo si volta e pianta su di te il suo sguardo gelido. Ti ha visto. Senza scomporsi, sfila il telefono da una tasca e contatta qualcuno. Scorgi un tizio corpulento con il cellulare all'orecchio. Pochi istanti e ti individua fra le persone che ti stanno intorno, poi chiude la comunicazione e inizia a camminare verso di te. Devi allontanarti da lì e trovare un posto in cui nasconderti, prima che sia troppo tardi.

Vai al **14**.

34

Un sorso per bere il tuo caffè, pochi istanti per lasciare la sala ristoro. L'uomo con il pc di Al-Rashid, in questo momento, è più importante dello stesso professore. Il tuo piano è molto semplice: capire se, e in quale posto, poserà la borsa.

Segui il tizio restando a distanza, per non insospettirlo, e lo vedi mostrare il proprio pass alla guardia che controlla l'accesso all'area riservata alle delegazioni del Medio Oriente. Tutto in regola, l'uomo può passare.

Per provare a fare altrettanto, tira il dado.

Se esce un numero da 3 in su, vai al **5**.

In caso contrario, vai al **9**.

Per evitare problemi e restare dove sei, vai al **13**.

35

Schiudi la porta e ti fermi dopo pochi passi. Davanti a te si estende un mosaico di piante verdi che disegnano geometrie perfette, come se uno specchio gigantesco riflettesse ogni simmetria immaginabile. L'odore della pioggia recente è ancora intenso. Gocce d'acqua scintillano appena sulle siepi potate dalle mani esperte dei giardinieri di Versailles; le statue di marmo, disposte con rigorosa armonia, sembrano osservarti dall'alto dei loro basamenti massicci, nel cinguettio degli uccellini nascosti in mezzo alle fronde. Scruti i vialetti deserti e il perimetro delle aiuole, cercando ombre o movimenti impercettibili che potrebbero celare un pericolo. Deformazione professionale.

Se sei già riuscito a compromettere il pc di Al-Rashid, vai al **31**.

In caso contrario, è meglio rientrare: vai al **10**.

36

I passi misurati degli agenti di scorta riecheggiano nella sala assegnata al Ministro, mentre tieni d'occhio i dettagli: i riflessi sulle superfici lucide, il mormorio delle conversazioni in sottofondo, il profumo di fiori freschi nell'aria.

Conoscere l'ambiente in cui devi muoverti è di fondamentale importanza.

Ogni angolo è monitorato, ogni possibile via di fuga controllata. Di

Al-Rachid, però, nessuna traccia. Sei impaziente di entrare in azione, ma sai di non poter commettere passi falsi.

Per confonderti fra i relatori e gli ospiti, vai al **30**.

Per dare un'occhiata in altre sale, vai al **13**.

Per raggiungere la zona ristoro, vai al **27**.

37

Lo affери per il collo prima che possa reagire. Un colpo secco alla tempia con il calcio della Glock e il tizio cade a terra svenuto. Dopo averlo disarmato, lo trascini fino alla stanza da bagno e lì lo rinchiudi. Cintura per bloccargli mani e piedi dietro la schiena, cravatta per imbavagliarlo.

Senza perdere un solo istante, dai un'occhiata all'ordigno nella ventiquattrore, mentre contatti Londra.

«Richiedo supporto immediato.»

«Ci sono problemi, Delta Uno?»

«Fra qualche minuto, trasmetterò coordinate GPS per la squadra Alfa.»

«Ostili da neutralizzare?»

«Negativo. Si tratta di una valigetta, da prendere in consegna con ogni precauzione. È piena di esplosivo al plastico, ma il timer non è stato ancora attivato. La troveranno fra i cespugli.»

«Ricevuto.»

«C'è anche un'altra cosa, Delta Zero.»

«Mi dica tutto...»

Se hai già messo le mani sul pc di Al-Rashid, vai al **31**.

In caso contrario, vai al **10**.

38

Ti rivolgi all'uomo con tono calmo, ma fermo.

«Non sono qui per creare problemi, mi creda: sto solo cercando una persona sospetta.»

«Una minaccia?»

«Non voglio creare inutili allarmi.»

Il tizio ti osserva, sempre più diffidente.

«Facciamo così: se lo vedo sui monitor, lascerò a lei l'onore di avvisare la sicurezza.»

L'uomo scambia un'occhiata con i colleghi.

«Sarete voi gli unici eroi della conferenza, promesso.»

Un attimo e il tizio annuisce.

«Se qualcosa va storto, sarà stata solo una tua idea.»

Dopo una rapida stretta di mano, torni agli schermi.

Se pensi di aver intravisto Al-Rashid nella zona riservata alle delegazioni del Medio Oriente, vai al **45**.

Se pensi di averlo localizzato nella sala stampa, vai al **29**.

«Sono tutta orecchie.»

«L'installazione del "MirrorGrab" è andata a buon fine.»

«Ottimo lavoro, Delta Uno. Al-Rachid potrebbe sospettare qualcosa?»

«Lo escludo.»

«A questo punto, dispongo subito per la sua uscita di scena.»

«Non ancora, Delta Zero: devo prima risolvere un problema.»

«Negativo.»

«Si tratta di un bomba.»

«Può ripetere?»

«Una bomba, Delta Zero. Si trova dentro una ventiquattrore e sta per essere piazzata.»

«La recuperi, Delta Uno. Subito. Le concedo quindici minuti, non uno di più, dopodiché darò l'ordine di evacuazione.»

«Ricevuto.»

Da questo momento, dovrai muoverti come uno spettro. Come uno dei tanti fantasmi che, da secoli, abitano i saloni di Versailles.

Vai al **8**.

Rashid posa la tazza e si allontana. Lo vedi sorridere e stringere la mano a un tizio sovrappeso, prima di infilare il corridoio che porta verso la zona riservata alle delegazioni mediorientali.

Se pensi sia il caso di seguire il professore, tira il dado.

Se esce un numero pari, vai al **5**.

Se esce un numero dispari, vai al **9**.

Se credi sia meglio lasciar perdere, vai al **13**.

41

L'arrivo imprevisto di diverse persone ti fa perdere di vista l'uomo che stai seguendo: non ti resta che usare l'intuito.

Per spostarti verso le cucine, vai all'**6**.

Per dare un'occhiata nelle varie sale, vai al **10**.

42

La lotta è stata furiosa, le botti di vino e gli scaffali di legno erano ostacoli da aggirare, mentre i vostri corpi si scontravano. Ti ha schiacciato contro il muro, ma sei riuscito a liberarti e ad afferrare una bottiglia di champagne.

Ha cercato di schivare il tuo attacco, ma la bottiglia è andata in frantumi contro la sua testa. L'uomo ha cercato di rialzarsi, ma con due calci violenti, l'hai mandato lungo e tirato sul pavimento della

cantina. Quando ha provato a estrarre la pistola, gli sei saltato addosso e l'hai disarmato con un movimento fulmineo. Gli hai sorriso, mentre lui faceva altrettanto. Estrai la Glock e gliela punti fra gli occhi.

«Addio, bastardo.»

Se vuoi davvero uccidere Tarik, vai al **20**.

Per allertare la squadra Alfa e farlo prendere in consegna, vai al **32**.

43

Un lucchetto a tre cifre ha 1.000 possibili combinazioni, dalla 000 alla 999.

Decidi di procedere con il metodo dell'ascolto. L'addestramento te l'ha insegnato: questo metodo è molto rapido e richiede meno di cinque minuti.

Quando una cifra raggiunge la posizione corretta, si avverte un clic quasi impercettibile e una differente resistenza del blocco.

Ripeti l'operazione per tutte e tre le cifre fino a quando il lucchetto non scatta.

Ottimo lavoro, Delta Uno. Vai al **16**.

44

La tua espressione è seria, ma per nulla ostile.

«Sto cercando una persona.»

«Una persona? E chi sarebbe?»

«L'informazione è riservata.»

«Potrebbe rappresentare un pericolo?»

«Non lo so ancora, ma è molto probabile.»

Senza dire altro, l'uomo ti scansa con decisione e preme il pulsante di emergenza.

«Sei impazzito?»

«Abbiamo il dovere di segnalare ogni sospetta intrusione.»

Dagli altoparlanti, oltre a un fischio acuto, inizia subito a risuonare una voce registrata che ripete, in più lingue, l'ordine di evacuazione. Inevitabilmente, la sirena ha messo in fuga non solo i visitatori, ma anche chi stavi cercando. Su uno degli schermi, impeccabile nel suo completo, intravedi Al-Rashid che sgomita per scomparire tra la folla.

L'uomo della sala video allunga la mano per farsela stringere.

«Merci beaucoup, mon ami!»

Vorresti prenderlo a pugni, ma preferisci allontanarti senza creare altri problemi.

Il tuo unico pensiero, adesso, è quello di fare rapporto a Delta Zero per comunicare il fallimento dell'operazione "Miroir".

Per ritentare la missione, vai all'**1**.

45

Scruti ogni dettaglio del corridoio, le porte ornate, le ombre disegnate dalle tende pesanti, i riflessi nei vetri. Cerchi di non attirare l'attenzione, mentre studi ogni volto su cui posì lo sguardo. All'improvviso, un uomo con la carnagione scura ti lancia un'occhiata tagliente. Non è Al-Rashid, purtroppo, in ogni caso si è accorto che lo stai osservando. Ha con sé una ventiquattrore e, senza perdere un solo istante, si volta, affretta il passo e si allontana.

Credi sia meglio seguirlo? Tira il dado.

Se esce un numero dispari, vai al **28**.

Se esce un numero pari, vai al **41**.

46

Nessuno ti sta tenendo d'occhio, puoi avvicinarti al Salone di Venere. La chiave gira nella serratura. Entri e richiudi la porta. La grande sala, trasformata in ufficio per l'occasione, accoglie mobili e specchi antichi. Sulla scrivania davanti alla finestra, vedi la borsa con il pc di Al-Rashid.

Estrai da una tasca il mini hard-disk con il "MirrorGrab" e sei pronto a fare quello che devi, ma un dettaglio complica tutto: la borsa è chiusa da un lucchetto a combinazione. Potresti forzarlo senza troppe difficoltà, ma sarebbe una pessima idea.

Il professore si metterebbe in allerta e l'operazione "Miroir" sarebbe

destinata al fallimento. Devi aprirlo normalmente e poi richiuderlo, non puoi fare altro. Per sbloccarlo servono tre cifre.

Se pensi di conoscere la combinazione, somma i tre numeri che la compongono e vai al capitolo corrispondente.

In caso contrario, tira il dado.

Se esce il numero 1, vai al **43**; se esce un altro numero, vai al **19**.

Se preferisci non correre rischi e allontanarti, per cercare di scoprire quale sia la combinazione, vai al **8**.

47

Trattiene il fiato, ogni muscolo del tuo corpo è teso, pronto a scattare. Valuti la situazione, mentre l'uomo che ti cerca cammina con lentezza nella luce tremolante delle lampadine che pendono dal soffitto. Sei pronto a ogni eventualità e sai che non puoi sbagliare.

Se preferisci restare nascosto per tornare indietro appena ti sarà possibile, vai al **13**.

Per provare a coglierlo subito di sorpresa, vai al **25**.

Se vuoi provare prima a distrarlo, vai al **24**.

RINGRAZIAMENTI

Un grazie enorme a Pupasam che, dal Texas, ha testato per prima questo mini librogame.

Infine, un grazie speciale ai coraggiosi che vorranno indossare i panni dell'agente Duncan.