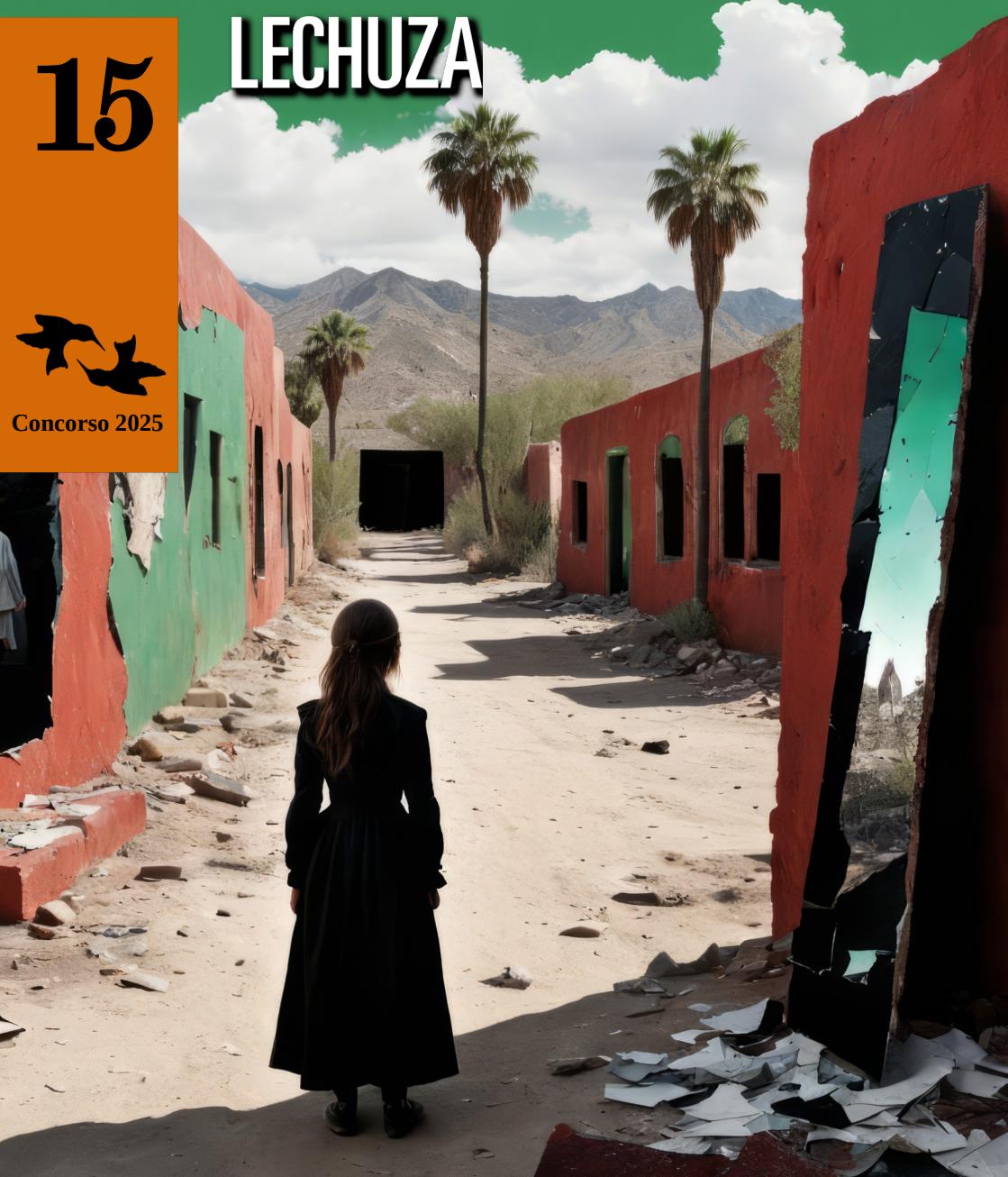


# 15

# LECHUZA

Concorso 2025



*I corti di Librogame's Land*

# Preparazione

Ti servirà una decina di dadi a sei facce. Se non ce li hai usa [questo](#).

## 1

### PROLOGO

*Da qualche parte in Messico*

La scheggia nera ti restituisce il riflesso di due grandi occhi. Una lama di luce stellare si riflette fra le pareti di pietra e terra, portando nella tua tana un sottile pulviscolo luminoso sufficiente a illuminare il bianco delle tue piume. Cambi posizione, schioccando il becco quando senti la solita, vecchia fitta alla zampa.

Ripensi a quel giorno. È passato così tanto tempo che ti chiedi se sia tutto accaduto davvero.

Il fruscio del fogliame fuori da qui t'informa che s'è alzato il Coromuel, il vento della sera.

Come se fosse l'inizio di un sogno avanzi fino all'imboccatura della tana. Scruti, dall'alto, il mare di bassa vegetazione che circonda l'altura. Osservi e ascolti la notte. Non sai per quanto. Forse non importa. Forse il tempo non ha significato. Forse devi ancora imparare a vedere.

Spalanchi le ali e spicchi il volo.

Era una notte come questa.

Vai al **39**.

## 2

La tensione rende questi attimi infiniti.

«È vero».

Preme il grilletto.

Vai al 72.

## 3

INCREMENTA LA RABBIA DI 3.

"...gli ofrii una morte pietosa.

*Rientrato all'hacienda fui accolto dalle lacrime di mia figlia. Fu mentre la consolavo che notai lo sguardo di quella megera di sua nonna, la madre di mia moglie.*"

Vai al 27.

## 4

INCREMENTA LA RABBIA DI 1.

RITIRA IL DADO DIFFICOLTÀ PIÙ BASSO.

"*Ordinai alla governante di controllare le sue carte. Dapprima temetti il suo giudizio, poi lei trovò abbondanti prove del suo coinvolgimento con politiche nemiche.*"

Vai al 57.

## 5

TIRA UN DADO E AGGIUNGilo AI DADI DIFFICOLTÀ.

"...in nome dell'affetto che ci legava, lo lasciai comunque vivere e lo riportai all'hacienda.

Ebbene: il giorno dopo era guarito. Ha mai sentito di un cane

*guarito dall'idrofobia?"*

Vai al **27**.

## 6

INCREMENTA LA RABBIA DI 2.

RITIRA IL DADO DIFFICOLTÀ PIÙ ALTO.

*"Interrogai mia moglie. Ella sapeva! Dapprima tacque. La minacciai. Infine - aimè! - usai la violenza, ma le offrii il mio perdono. Allora parlò. Seppi che avrei trovato le prove del tradimento di suo fratello nel suo ufficio".*

Vai al **57**.

## 7

*"Esimio Óscar,  
appresi degli incarichi offertile dalla presidenza Díaz. Le dedicai un  
brindisi, il giorno della nomina, e spesi abbondanti parole nel  
ricordare alla mia famiglia i giorni dell'accademia. Incredibile come  
passi il tempo, quanto leghi il cameratismo.*

*Pensa mai a come eravamo? Sognavamo di essere felici.*

*Ebbene, per me non è così. Anche qui accusiamo i sintomi della  
riforma.*

*Lasci che le racconti.*

*Appena tre mesi fa un'autentica sommossa stava preparandosi nei  
nostri campi. Un peone, un indio, stava convincendo gli altri a  
scioperare. Lo feci convocare ed egli diede di matto. Malmenò il  
supervisore, tentò di fuggire. Una volta catturato..."*

Se lo hai cacciato dalla piantagione vai al **60**.

Se lo hai fatto malmenare vai al **70**.

Se lo hai fatto impiccare vai al **74**.

## 8

INCREMENTA LA RABBIA DI 2.

RITIRA IL DADO DIFFICOLTÀ PIÙ ALTO.

Ti chini come per accarezzarlo e lui subito smette di ringhiare, avvicinandosi. Ma appena puoi lo affери per il collare, lo porti a terra e gli sali sul collo col ginocchio.

Non riesce ad abbaiare. Dopo mezzo minuto smette di lottare per l'aria. Lo lasci andare. Vedi la cassa toracica muoversi. Non è morto.

Ti rialzi e prosegui.

Vai al **9**.

## 9

Non hai dubbi su quale camera Nadal abbia eletto a propria dimora: quella del *patrón*. Ne spingi la porta.

Intravedi il grande letto matrimoniale, l'unica cosa invariata dai vecchi tempi. La schiena nuda di una donna occupa il posto che fu di tua madre. L'altro è vuoto.

«Bentornata, Tecuani».

Di colpo uno sparo. Un lampo, un boato, e un dolore tremendo alla gamba destra. Gridi e cadi. La donna si sveglia urlando. Ti aggrappi a qualcosa che s'inclina e ti rovina addosso, esplodendo in un mare di schegge.

Era il tuo specchio nero.

S'accende una lampada.

«Vai».

La donna si copre con un cuscino e raggiunge lo stipite. I vostri sguardi s'incontrano.

Tuo cugino torreggia su di te in vestaglia, la pistola puntata verso di

te.

«Dicevano che non potevi tornare. Ma lo specchio l'aveva detto. A volte sbaglia... eppure.»

La tua mano incontra qualcosa. Una scheggia di vetro. La stringi e la nascondi sotto la gonna linda di sangue.

Devi farlo avvicinare.

Se vuoi fingerti morta vai all'**11**.

Se vuoi disturbare i fantasmi nello specchio vai al **30**.

Se vuoi ferire la sua compagna vai al **40**.

## 10

«Facciamo così, ragazzo.»

Ti fa segno d'avvicinarti.

«Quella era di uno dei miei? Non importa.» Punta l'arma che impugni contro la tempia di tuo zio. «Premi quel grilletto. E noi ce ne andiamo.»

Se vuoi premere il grilletto vai al **72**.

Altrimenti vai al **25**.

## 11

TIRA UN DADO E AGGIUNGILO AI DADI DIFFICOLTÀ.

Ti abbandoni a terra, ignorando il dolore. Il sangue s'allarga. L'attenzione di Nadal non è tutta per te.

«Ti ho detto di andare!» grida alla donna, che lancia un grido e scappa.

Socchiudi gli occhi. Pochi secondi. Nadal abbassa il suo sguardo su di te. Abbassa anche la pistola. Si china per guardarti da vicino.

Vai al **12**.

## 12

Ti stringi a lui, tirandolo verso di te e bloccando la pistola dietro la tua schiena. Gli passi l'altra mano dietro la spalla, avvicinando al suo collo la scheggia che stringi tra le dita.

Se la Rabbia è pari o superiore alla Difficolta vai **55**.

Altrimenti vai al **66**.

## 13

Il papà si avvicina a Guillermo, scuotendo la testa. I due si dicono qualcosa. Guillermo appare interdetto, ma fa spallucce e annuisce.

Vai al **44**.

## 14

INCREMENTA LA RABBIA DI 2.

RITIRA IL DADO DIFFICOLTÀ PIÙ ALTO.

L'altra finestra butta sui campi. Saranno tre metri di altezza.

Chiavi Hugo con una pacca. Gli indichi la finestra, gli fai segno di scappare. Lui non capisce, ma vede un uomo armato correre lungo il corridoio. Deglutisce.

Tenendolo per un braccio lo cali dalla finestra. Lo senti gridare quando atterra sbucciandosi le mani, ma tiri un sospiro nel vederlo correre verso i campi.

Altri spari. Cuore in gola, ti precipiti in corridoio.

Vai al **54**.

## 15

INCREMENTA LA RABBIA DI 3.

Il terrore prende il sopravvento. Spari, senza domandarti se il gufo sia reale o irreale, amico o nemico, augurio o presagio. Esso cade dall'albero lanciando un fischio che taglia l'aria e che ti lascia affranto, con il sentore di avere appena compiuto il peggiore dei delitti possibili.

Assordato, il bandito si volta verso di te, poi corre alla finestra e si affaccia di sotto.

«Madre di Dio! Una *lechuza!*» È terrorizzato. Corre fuori dalla stanza e si lancia giù dalle scale.

Una lechuza? Una strega? Qui? Che fosse...? Hai la mente annebbiata, i pensieri confusi e le gambe tremanti. Lo segui di sotto.

Vai al **18**.

## 16

TIRA UN DADO E AGGIUNGILO AI DADI DIFFICOLTÀ.

Corri attraverso la sala. Il lampo squarcia l'aria un attimo dopo che ti sei riparata oltre l'angolo. Chiudi gli occhi per proteggerli dal pulviscolo di schegge.

Corri di sopra, certa che Miguel non possa rincorrerti, alla cieca, ricordando, istintivamente, la posizione dei gradini. Riapri gli occhi.

Vai al **26**.

## 17

INCREMENTA LA RABBIA DI 3.

Non desideravi questo. Corri via. Il grido di Tupac si trasforma in un gorgoglio. Girando l'angolo vedi, con la coda dell'occhio, l'uomo che l'ha ucciso entrare nello studio da cui sei fuggito.

Vai al **35**.

## 18

Il salotto è devastato. Scavalchi un corpo. Da fuori provengono spari e gemiti.

Bloccato a terra da due bruti si trova tuo zio, Sebastián de Covarrubias, il *patrón* della *hacienda*. Distrutto, sta ascoltando la sua famiglia morire. L'uomo col poncho punta la pistola alla sua testa.

«Oh, fazzoletto azzurro. Ce n'è voluto per trovarti.» Sghignazza.  
Lo sguardo sbarrato di tuo zio si pianta su di te.  
«...Nadal?! Cosa diamine...?!»

Ti fai forza.

«Eravere qui per lui. Preendetelo e lasciate in pace quel che rimane della mia famiglia».

L'uomo ti scruta.

Se la Rabbia è pari o superiore alla Difficoltà vai al 2.  
Altrimenti vai al 10.

## 19

TIRA UN DADO E AGGIUNGilo AI DADI DIFFICOLTÀ.

*"...presi nota di quanto accaduto, risolvendo di scriverle questa lettera, sapendo che lei avrebbe potuto intervenire."*

Vai al 73.

## 20

*10 giugno 1910*

Guillermo batte la forchetta sul bicchiere e s'alza in piedi. Sua moglie, di fianco a lui, ti scruta.

«Un brindisi! Mi è stato notificato questa mattina, dalla gendarmeria,

che le accuse contro di me sono cadute.»  
Sbianchi.

«Potrete immaginare la sorpresa. Neanche sapevo d'essere indiziato di connivenza con il movimento riformista.» L'intera famiglia è ghiacciata. Guillermo punta verso di te la forchetta. «E devo tutto questo a Sebastián, che ho appreso aver ritirato accuse ch'egli stesso mi aveva mosso!».

Guillermo ti afferra per la collottola da sopra il tavolo e ti tira verso di sé. Sfodera una pistola.

«Muori, capr--»

Afferri dal tavolo la forchetta che lui stesso un attimo fa impugnava, e gliela conficchi in un occhio. Grida. La pistola cade a terra; parte un colpo. Afferri la testa di Guillermo con ambo le mani, spingendo la forchetta più in profondità che puoi e lasciandolo poi cadere, morto, a terra.

Ti guardi attorno. Tutti sono attoniti. Qualcosa ti tocca il piede. È sua moglie, che rantola a terra, in un lago di sangue. La pallottola vagante l'ha colpita.

Non questo, non così.

Non ce l'hai fatta.

Vai al **63**.

## 21

INCREMENTA LA RABBIA DI 1.

RITIRA IL DADO DIFFICOLTÀ PIÙ BASSO.

*"...non potendo riportarlo alla mia tenuta lo liberai nei campi. Immaginerà la mia sorpresa nell'apprendere, dieci giorni dopo, che mia figlia Tecuani, esplorando la riserva con la sua balia, lo ritrovò. Vivo.*

*Rispondeva al suo nome. Era sano. Tornò a vivere con noi."*

Vai al **27**.

## 22



*25 dicembre 1898*

La brezza, fresca, non spegne i festeggiamenti del Natale. I servi hanno eretto una grossa tenda, sotto la quale si terrà il pranzo. Giochi in giardino, costantemente distratta dall'arrivo di parenti che non conosci e che ti vengono presentati. Hai tre anni.

Se la Rabbia è 8 o meno vai al **79**.

Altrimenti vai al **36**.

## 23

TIRA UN DADO E AGGIUNGILO AI DADI DIFFICOLTÀ.

Premi il grilletto. Nell'esplosione di fumo il bandito cade a terra.

Tecuani gattona verso l'interno della stanza. Chiudi la porta dietro di lei. Confidi che riesca a nascondersi o a fuggire.

Hai le lacrime agli occhi. Corri.

Vai al **31**.

## 24

*3 giugno 1910*

Seduto in giardino, assorto nei tuoi pensieri, stai leggendo il giornale.

«Sei ancora in tempo per fermare tutto.»

«Mmh?»

Ti volti. È tua figlia ad aver parlato, in piedi vicino a te.

«Come dici, Tecuani?»

«So quello che stai cercando di fare. Puoi ancora fermarlo.»

«...»

«La lettera.»

«Sì, ehm. La lettera... Ne conosci il contenuto?»

«So tutto.»

«...com'è possibile?»

«Me l'ha detto lo specchio.»

Rabbrividisci.

«Verranno tra sette giorni, se non li fermi.»

Tecuani s'allontana.

Se vuoi spedire un telegramma a Óscar chiedendogli di lasciar perdere vai al **20**.

Altrimenti vai al **65**.

## 25

Chiudi gli occhi e abbassi il braccio.

«Come sospettavo».

Il bandito ti sfila di mano la pistola, la punta alla testa di Sebastián e spara. Riapri gli occhi. Sangue, ovunque.

«Ripeto: ammazzate tutti. Prendete tutto. Abbiamo tempo. I *rurales* non arriveranno prima di stanotte. Villa è stato chiaro: dobbiamo dare un messaggio. Le *haciendas* non devono supportare Carranza. Quanto a te», conclude indicandoti, «tieni quel fazzoletto, se non vuoi essere scambiato per uno di questi». Tira un colpetto col piede

al corpo di tuo zio.

Sconfitto dalle conseguenze delle tue azioni ti volti e, a sguardo basso, torni di sopra.

Non ce l'hai fatta.

Vai al **56**.

## 26

Qualcosa ringhia.

Nella penombra c'è un cane.

È un giovane harrier. Hai come un déjà-vu. Noti, nei suoi occhi, un qualcosa di furbo che aveva anche Abraxas. Abraxas è morto, da tanto tempo. Eppure senti qualcosa. Forse è un suo discendente?

Se intendi ignorarlo vai al **38**.

Se vuoi spaventarlo vai al **41**.

Se vuoi tramortirlo vai all'**8**.

## 27

*"Allora capii. Non l'idrofobia aveva alimentato la follia dell'animale, bensì lei, la lechuza.*

*Io, Óscar, amo mia moglie, ma ora so che, portandomi in casa sua madre, io mi sia dannato.*

*La vecchia è una strega. Tutti, in famiglia, sanno di ciò che tiene nella sua stanza. Ossa, manufatti indi, funghi.*

*Vedendola percepii il suo odio. Compresi. Fu lei a muovere la bestia contro di me.*

*Anche lei, comunque, pedina di una scacchiera più ampia.*

*La domenica di Pasqua suo figlio e mio cognato, Guillermo, si mostrò per quello ch'era: la mano dietro a tutti questi attentati.*

*Egli, infatti, scelse di pranzare... coi servi! Sospettavo*

*ch'apprezzasse la riforma, ma questo...! Mi vergognai della sua simpatia per i peones, e..."*

Se non hai fatto nulla vai al **19**.

Se hai convocato il prete vai al **43**.

Se hai punito i *peones* vai al **62**.

## 28

Sei curiosa di questo nuovo bimbo. Ti domandi come cambierà la vita qui all'*hacienda* ora che c'è anche lui. Ti sembra che un amico in più non possa fare male.

Vai all'**82**.

## 29

INCREMENTA LA RABBIA DI 1.

RITIRA IL DADO DIFFICOLTÀ PIÙ BASSO.

Afferri il bandito e lo strappi da Tecuani. Questo immediatamente cerca la pistola, ma si blocca quando vede il fazzoletto al tuo braccio e l'arma tra le tue mani.

«È per il *patrón* che siete qui!»

L'uomo, basito, sputa a terra e si allontana. Non hai il coraggio di incrociare lo sguardo di Tecuani. Non ti perdonerà mai.

«Nasconditi. Scappa. Fa' quel che puoi» le mormori.

Corri, sopraffatto dalla vergogna.

Vai al **31**.

## 30

INCREMENTA LA RABBIA DI 1.

RITIRA IL DADO DIFFICOLTÀ PIÙ BASSO.

Questo specchio ha visto morire la tua intera famiglia, la cui storia è incastrata tra le sue schegge.

Sussurri qualche parola. Un odore di zolfo riempie l'aria. Nella stanza si levano dei sussurri.

Il volto di tuo cugino è una maschera di terrore.

«...che hai fatto?!»

Il sussurrare si fa un urlare, e si alza da tutti i frammenti dello specchio. La puzza rende l'aria irrespirabile.

Nadal si avvicina.

«Ferma questa porcheria, o...!»

Vai al **12**.

## 31

Stai per proiettarti giù dalle scale, ma del trambusto attira la tua attenzione.

Qualcuno è entrato nella camera della nonna.

È uno dei luoghi misteriosi della casa, pieno di vecchi calendari, statuette di terracotta, cassetti dove ti è proibito guardare. Solo a Tecuani è stato permesso di passarvi molto tempo. Ora è devastata: la chincaglieria buttata a terra, la finestra spaccata, il pavimento insanguinato.

C'è il corpo di un bandito. La cassa toracica è esplosa, stritolata e divelta. L'uomo che sta razziando la stanza ignora il cadavere e non presta attenzione alla finestra. Oltre lo stipite, tra le fronde della quercia, c'è qualcosa la cui vista ti gela il sangue nelle vene.

Un enorme gufo bianco, alto circa due metri, col becco e le piume pettorali insanguinate, scruta l'interno della camera, concentrato sul bandito.

Se vuoi sparare al bandito vai al **69**.

Se vuoi ordinargli di non rubare nulla vai al **50**.

Se vuoi sparare al gufo vai al **15**.

## 32

...tuo zio Guillermo. Litigano sempre. Ti chiedi perché semplicemente ognuno non se ne vada in una casa tutta per sé.

Vai al **58**.

## 33

INCREMENTA LA RABBIA DI 2.

RITIRA IL DADO DIFFICOLTÀ PIÙ ALTO.

«Tupac! Arrenditi e vivrai!»

Il supervisore solleva la sciabola per proteggersi dall'affondo in arrivo, ma nota che, alle tue parole, il bandito interrompe il suo assalto.

«Figlio di puttana, Nadal! Che cazzo hai fatto?!» esclama. L'altro gli tira un colpo alla tempia col calcio del fucile, spedendolo a terra svenuto. Rabbrividisci mentre corri nella direzione opposta.

Vai al **35**.

## 34

Stai per correre ma il tuo sguardo cade su Hugo. Non ha idea di cosa stia accadendo. I banditi ammazzeranno anche lui. Devi agire.

Se vuoi lasciarlo lì vai al **64**.

Se vuoi nasconderlo vai al **46**.

Se vuoi farlo fuggire dalla finestra vai al **14**.

## 35

Anche di qua il corridoio è bloccato. Un bandito sta trascinando per i capelli tua cugina Tecuani, urlante, verso una camera. Lei gli tira un calcio alla fondina, la pistola cade a terra.

«Hey, hanno anche le troie qui! Allora adesso ci divertiamo...!»

Il tuo terrore diventa nausea.

Scivolando a terra raccogli la pistola.

Se vuoi aspettare che siano nella stanza e passare oltre vai al **71**.

Se vuoi ordinare al bandito di fermarsi vai al **29**.

Se vuoi sparargli nella schiena vai al **23**.

## 36

Ti aspettavi molti regali. Ma i tuoi parenti se ne scambiano pochi. È strano. È come se queste persone fossero qui senza motivo. Molti arrivano, salutano, e poi... Che fossero obbligati a venire?

Vai al **48**.

## 37

*"La settimana successiva i peones lavorarono svogliatamente. Sopportai.*

*La domenica condussi una battuta di caccia. Tra i miei cani v'era Abraxas. Un harrier brillante, molto caro.*

*Appariva confuso e stanco. A metà giornata cominciò a sbavare, ad abbaiare, a ringhiare. Dapprima contro il nulla, poi contro me. Il guardaccaccia tentò di mettergli il collare. Immediatamente la bestia lo aggredì, addentandolo alla gola e causandogli lacerazioni orribili. Il disgraziato perse l'uso della voce, ma visse. Per quanto riguarda il cane, certo che l'idrofobia l'avrebbe prima o poi ucciso..."*

Se l'hai tenuto vai al **5**.  
Se l'hai lasciato libero vai al **21**.  
Se l'hai ucciso vai al **3**.

## 38

TIRA UN DADO E AGGIUNGILO AI DADI DIFFICOLTÀ.

Lasci perdere. Prosegui lungo il corridoio. L'animale abbaia più volte, ma non ti segue. Accelери il passo.

Vai al **9**.

## 39



*Municipio Libre de La Paz,  
Bassa California del Sud,  
5 maggio 1924*

La strada ha perso tutta la ghiaia. Gli alberi hanno lasciato il posto a capanne di lamiere. Rovi sommersi tutto.

La vecchia *hacienda* versa in uno stato pietoso.

La rabbia guida i tuoi passi. Una rabbia che travalica il tempo, che si muove come un liquido in tutte le direzioni e pervade e anima tutto ciò che tocca.

Nadal ha fatto tutto questo. **Nadal deve morire.**

Nel corso del gioco dovrà superare tre prove.

L'obiettivo della prova corrente sarà in grassetto sottolineato.

TIRA UN DADO E TIENILO SUL TAVOLO.

La somma del valore dei dadi che si trovano sul tavolo è la Difficoltà della prova. Di conseguenza essi sono detti "dadi Difficoltà". Ora ce n'è uno. Potrebbero aumentare.

Vai al 53.

## 40

INCREMENTA LA RABBIA DI 2.

RITIRA IL DADO DIFFICOLTÀ PIÙ ALTO.

Ti volti su un fianco e lanci, con un grido, la scheggia che avevi in mano verso la donna. Essa si conficca nella sua coscia. Lei urla e zoppica fuori.

«Clara!» esclama Nadal. Ti afferra per i capelli e ti punta la pistola alla gola. Impugni un'altra di quelle schegge.

Vai al 12.

## 41

INCREMENTA LA RABBIA DI 1.

RITIRA IL DADO DIFFICOLTÀ PIÙ BASSO.

Ricambi lo sguardo dell'animale. I cani sanno vedere nel profondo.

Dopo poco smette di ringhiare e comincia a uggiolare, ritirandosi spaventato. Ha colto qualcosa in te, l'ombra di poteri antichi, neri e impronunciabili.

Ora che *sa* sei sicura che non ti disturberà. Prosegui oltre di lui.  
Sei triste. Una volta Abraxas giocava con te.  
Vai al **9**.

## 42

...la mamma. Speravi avrebbero smesso almeno oggi. È una giornata così bella.

Vai al **58**.

## 43

INCREMENTA LA RABBIA DI 1.  
RITIRA IL DADO DIFFICOLTÀ PIÙ BASSO.

*"...alcuni giorni dopo invitai il prete della nostra parrocchia per il pranzo. Gli feci preparare un sermone che mettesse in guardia dalla vicinanza con le società inferiori, spesso vicine a culti eteni, come quelli professati dalla madre di mia moglie."*

Vai al **73**.

## 44

«Come si chiama?»  
«Oggi è Natale? Allora si chiamerà Nadal!»  
Altri applausi.

Se la Rabbia è 20 o meno vai al **28**.  
Altrimenti vai all'**81**.

## 45

INCREMENTA LA RABBIA DI 3.

Non eri qui per ucciderla, trovi orrendo il pensiero di farlo e ti

maledici per non esserti domandata prima di venire qui se, oltre a te e Nadal, ci fossero altri della famiglia ancora in vita.

Spalanchi la porta con una spallata e tappi la bocca di Guadalupe con una mano, mentre con l'altra sfoderi un coltellino dal polso della camicia. Ignori i suoi occhi sbarrati e le passi la lama sulla giugulare. La vecchia cade a terra, torcendosi per qualche secondo senza fiato, per poi irrigidirsi.

Ti asciughi il volto con una manica. Dalle lacrime o dal sangue? Non lo sai. Pulisci il coltello sulla gonna e lo riponi.

Vai al **61**.

## 46

TIRA UN DADO E AGGIUNGILO AI DADI DIFFICOLTÀ.

Gli scrolli una spalla.

Hugo ti guarda dapprima stupito, poi spaventato. Spalanchi una cassapanca e in un attimo la svuoti. Gli fai segno di entrare.

«Non uscire», gli comunichi a gesti. Lo spingi dentro a forza e la chiudi, per poi coprirla con tutti i panni che c'erano dentro prima. Esci di corsa dallo studio.

Vai al **54**.

## 47

TIRA UN DADO E AGGIUNGILO AI DADI DIFFICOLTÀ.

*"Preferii agire solo. Controllai la sua corrispondenza. Mi bastò fare ciò per giorni tre prima di trovare quanto cercavo."*

Vai al **57**.

## 48

Non trovi il papà. Finalmente senti la sua voce. Ora lo vedi, un po' in disparte, lontano dal tendone. Sta discutendo animatamente con...

Se la Rabbia è 12 o meno vai al **32**.  
Altrimenti vai al **42**.

## 49

Si manda a chiamare la servitù. Numerosi *peones* accorrono, unendosi al capannello e commentando il nuovo venuto nella famiglia. Qualcuno sbuffa, non capisci perché.

Vai al **44**.

## 50

INCREMENTA LA RABBIA DI 1.

RITIRA IL DADO DIFFICOLTÀ PIÙ BASSO.

«Togli le tue cazzo di mani da lì!»

Il bandito si volta divertito e impugna subito la sua pistola, poi nota il fazzoletto azzurro. È deluso.

«Ringrazia la misericordia del capo, *gachupín*. Quelli come te di solito li lasciamo agli avvoltoi.»

Esce, ti sferra una spallata e scende le scale. Guardi verso la finestra. Il gufo non c'è più. Confuso, scendi a tua volta.

Vai al **18**.

## 51

INCREMENTA LA RABBIA DI 2.

RITIRA IL DADO DIFFICOLTÀ PIÙ ALTO.

Affoghi le emozioni. Infili un piede oltre l'uscio e spingi Guadalupe, che barcolla all'indietro. Superi la porta e le sferri un pugno alla tempia. Lei cade con un tonfo, svenuta.

L'androne è completamente buio. Non hai tempo da perdere.

Vai all'**61**.

## 52

Devi salvarti, ora.

Strisci verso la finestra. Riesci, aggrappandoti ad essa, ad alzarti. La spalanchi e ti appoggi al cornicione.

Non c'è via di ritorno.

Senti qualcosa cambiare. Non opponi resistenza. Ti bolle il sangue nelle vene. La testa si fa pesante. Ti trascini sul cornicione, e sfruttando la scheggia di vetro che ancora hai in mano ti stracci la camicia e la gonna, e poi la biancheria. Tremi.

Il tuo corpo muta. Emetti un rantolo strozzato. Le tue falangi si piegano, le articolazioni si divelgono e dalla pelle fuoriescono piume bianche. Tutto cambia in pochi secondi.

Nessuno ti vede volare via.

Stringi ancora in una zampa quella scheggia di vetro. Una volta lontana la guardi, chiedendoti cosa ne sarà di te.

Vai al **67**.

## 53

Superi i cancelli, aperti e arrugginiti.

Sei davanti alla porta.

Batti tre volte il bussatoio.

«Ma chi...» borbotta una voce stanca dall'altra parte. Lo spioncino si apre. «...signorina Tecuani?»

La porta, lentamente, si socchiude. L'espressione di Guadalupe, la curva, anziana domestica che fu la tua balia, è un misto di stupore, affetto e paura.

Non pensavi fosse ancora viva. Sembra sapere perché sei qui. Trattenete entrambe il respiro.

#### LA RABBIA ATTUALE È 0.

La Rabbia è quella provata da tutta la tua famiglia, passata, presente e futura, nel senso più ampio possibile del termine, quindi anche da te, verso sé stessa. Danneggiarne la dignità, ferirne o ucciderne i membri incrementerà la Rabbia rispettivamente di 1, 2 o 3 punti.

Se vuoi mentire a Guadalupe circa le tue intenzioni vai al **59**.

Se vuoi tramortirla vai al **51**.

Se vuoi eliminarla vai al **45**.

## 54

Fuori è un pandemonio. Urla, odore di bruciato, spari. A sinistra Tupac, supervisore dei *peones* ed ex *rurale*, sta duellando con la sciabola contro due banditi, armati di baionetta.

Tupac ne colpisce uno alla gola; quest'ultimo muore all'istante crollandogli addosso. L'altro, in quel momento, lo infilza alla gamba. Tupac grida di dolore e cade.

Se vuoi gridargli di arrendersi vai al **33**.

Se vuoi distrarre il bandito vai al **77**.

Se vuoi fuggire dalla parte opposta vai al **17**.

## 55

Noncurante dei tagli che ti prosciughi conficchi la scheggia più in fondo che puoi. L'uomo si dimena e riesce infine a liberarsi, a rimettersi in piedi e indietreggiare.

«Tu... tu..!»

Nadal cade in ginocchio, poi stramazza a terra con un tonfo. È morto.

Vai al **52**.

## 56

Cammini come un morto.

Hai segnalato al comando villista di La Paz che tuo zio sostenesse economicamente i costituzionalisti. Perché? Giustizia, ti ripeti. I villisti vanno a caccia di gente come lui. Non te ne frega della guerra civile. T'importa solo della vendetta. Giustizia e vendetta sono la stessa cosa?

Esplori, estraniato, corridoi insozzati, insanguinati, rovinati, che ora sono tuoi. Ci sono dei corpi.

Un mobile nero appoggiato alla parete. È lo specchio di Tecuani. Devono aver cercato di portarselo via per poi abbandonarlo in corridoio.

Ti ci fermi di fronte e scruti nel suo riflesso scuro.

Vai al **76**.

## 57

*"Ecco l'evidenza dei motivi di Guillermo. Copie carbone di assegni destinati a personalità politiche di La Paz, tutte vicine al movimento riformista.*

*Quel programma sarà la rovina di un paese che deve la sua fortuna*

*alle haciendas. E Guillermo devolve a quella causa i nostri ricavi! Óscar, forte delle prove degli affari condotti da mio cognato, la imploro, come amico, di prendere disposizioni affinchè egli sia arrestato, imprigionato, spedito al confino. M'occuperò io solo di mandare avanti la hacienda. Nessuno qui più aizzerà l'ira dei peones, la furia di una strega, la magia nera. Condurrò la mia famiglia verso pascoli felici.*

*Sebastián de Covarrubias".*

Se la Rabbia è pari o superiore alla Difficoltà vai **65**.

Altrimenti vai al **24**.

## 58

«È nato!»

Si solleva un applauso. Lo zio Guillermo corre dentro l'*hacienda*.

Poi torna fuori. Stringe qualcosa che strilla. Per un momento lo intravedi: un bambino minuscolo. I parenti lo circondano.

«Fate entrare anche i *peones*, forza!» esclama Guillermo.

Se la Rabbia è 16 o meno vai al **49**.

Altrimenti vai al **13**.

## 59

TIRA UN DADO E AGGIUNGILO AI DADI DIFFICOLTÀ.

«Nadal mi ha fatta chiamare».

Guadalupe si fa cupa.

«Entrate».

Superi la porta. L'androne è completamente buio.

«Avessi saputo che stavate arrivando... ora è tutto così in disordine, mi dovete scusare». Si guarda attorno mortificata. «Aspettatemi in sala, vi porto qualcosa di caldo». Ti fa segno di proseguire, poi si

allontana verso la cucina.

Vai all'**61**.

## 60

TIRA UN DADO E AGGIUNGILO AI DADI DIFFICOLTÀ.

"...lo liberai dei suoi incarichi. S'incamminò verso la città e, da allora, non lo vide più nessuno."

Vai al **37**.

## 61

Cammini verso la luce in fondo al corridoio.

Stringi i denti vedendo cosa resta della sala. I quadri tutti rimossi. Il mobilio sostituito da altro più scadente. Le scale di legno che conducono di sopra non lucidate da anni.

Nel caminetto scoppietta un fuoco. Vicino ad esso un uomo di età molto avanzata, seduto su una sedia a dondolo, emette un mugugno strozzato. Il suo modo di salutare.

È Miguel, il guardaccaccia, muto in seguito a un incidente. Un altro spettro dei tempi andati. Com'è possibile che viva ancora? Pensavi che nulla rimanesse della tua famiglia, eppure...

Ti scruta, cercando di leggerti. La sua espressione, dapprima sorpresa, si fa rapidamente più scura. Ha capito. Le labbra gli tremano. La sua mano si avvicina al fucile appoggiato al muro, vicino a una stampella.

Se vuoi correre verso le scale vai al **16**.

Se vuoi sottrargli il fucile vai all'**80**.

Se vuoi ucciderlo vai al **75**.

## 62

INCREMENTA LA RABBIA DI 2.

RITIRA IL DADO DIFFICOLTÀ PIÙ ALTO.

*"...il giorno successivo, recatomi alle loro baracche, ne scelsi dieci e provvidi a frustarli dieci volte ognuno.*

*Con fatica si evitò la ribellione. L'informai che questo è quanto accade a chi si adopera per ferire la famiglia. Ordinai che non sedessero più al nostro stesso tavolo."*

Vai al 73.

## 63

«Guillermo era un uomo molto cattivo, Tecuani», le spieghi accarezzandole la testa, seduto assieme a lei sul lettino. «Senza di lui da oggi staremo bene».

Il pianto di Nadal, dall'altra parte della parete, suona inconsolabile.

Ti passi una mano sul volto, stanco. È finita.

«Papà?»

«Mmh?»

«La nonna dice che noi e la famiglia siamo la stessa cosa. Che se noi siamo malati, allora anche la famiglia è malata.»

«Sì, ecco, a proposito della nonna...»

«...ma come faccio a sapere se qualcuno è malato?»

«...?»

«Nadal, per esempio, è malato?»

«...no, Nadal non è--»

«E se un giorno anche lui diventasse cattivo? Non sarebbe malato, allora?»

Esiti, insicuro su come risponderle. Ti guardi attorno. Il tuo sguardo incrocia quello del tuo riflesso, celato nella superficie scura del

grande specchio nero di Tecuani, appoggiato alla parete della sua camera.

Vai al 22.

## 64

INCREMENTA LA RABBIA DI 3.

Bestemmi. Non c'è tempo. Preghi che i banditi abbiano pietà di lui. Gli lancia un'ultima occhiata, sentendo gli occhi riempirsi di lacrime, e corri in corridoio. Cos'hai fatto?

Vai al 54.

## 65

10 giugno 1910

«Non avete diritto...!»

Le grida di Guillermo attirano alla finestra l'intera famiglia. Tu sei vicino alla carrozza dei *rurales*.

«Chi... tu?! Sei stato tu?! Dannato! Per cosa?!»

Ti sputa in faccia.

«Ci sei riuscito, figlio di...!»

«Entri, forza!» esclama un *rural*.

«Da non crederci! Capra!»

Guillermo viene chiuso dentro la carrozza. Ti asciughi il volto dalla saliva. Sull'*hacienda* cala il silenzio.

«Ebbene?! Forza, non c'è niente da vedere. Al lavoro!»

Tutti sono confusi.

Nadal è in lacrime.

Tecuani ti guarda, silente.

Vai al **63**.

## 66

«Papà, cos'è questo rumore?»

Con la coda dell'occhio vedi la sagoma di un bambino sull'uscio. Nadal, col volto spiaccicato contro la tua testa, tenta di divincolarsi e bofonchia qualcosa d'incomprensibile.

Se vuoi lasciarlo vai al **68**.

Se vuoi sgozzarlo vai al **78**.

## 67



*3 aprile 1915*

«Signorino Nadal, il pranzo è ormai pronto».

«...vai pure, Guadalupe. Arrivo tra poco».

La meticcia ti sorride. Guarda Hugo, seduto vicino a te, intento a svolgere i suoi esercizi di calligrafia. Sordo dalla nascita, tuo cugino, un bambino di sei anni, non sa che Guadalupe vi sta chiamando.

«Scendiamo assieme».

Guadalupe torna in corridoio.

Controlli che il fazzoletto azzurro al braccio destro sia ben stretto, nervoso.

Poi, uno sparo.

«Viva Villa!»

Il cuore batte all'impazzata. Ti affacci dalla finestra.

Una dozzina di uomini galoppa verso l'*hacienda*. Il guardiano viene raggiunto da una pallottola. Cade nella polvere. Qualcuno grida. Uno dei banditi, con indosso un poncho, alza la sua pistola, impenna il cavallo e si rivolge ai suoi compagni.

«Ammazzate tutti i *gachupín*! Lasciate vivi i *peones*! Non toccate il ragazzo col fazzoletto azzurro!»

Altri spari si sollevano nell'aria. Pallottole fischianno. Terrorizzato, ti fai indietro.

Non doveva andare così. Non erano questi gli accordi. **Devi fermare il massacro.**

TIRA UN DADO E AGGIUNGILO AI DADI DIFFICOLTÀ.

Rabbia e la Difficoltà non si azzerano tra una prova e l'altra.

Vai al **34**.

## 68

Sbuffando di rabbia spingi via Nadal.

Cade per terra. Lascia la pistola e ti osserva con terrore. Si rimette in piedi e corre dal figlio.

«Andiamo, Raúl...»

Lo porta con sé fuori dalla camera. Sferri un pugno al pavimento.

Non ce l'hai fatta.

Vai al **52**.

## 69

TIRA UN DADO E AGGIUNGilo AI DADI DIFFICOLTÀ.

Animato dalla rabbia, punti la pistola contro l'uomo e sparì. Crolla a terra.

Lanci un'occhiata al gufo. È scomparso. Cos'è quest'incubo?

Non riesci a pensare. Corri giù dalle scale.

Vai al **18**.

## 70

INCREMENTA LA RABBIA DI 2.

RITIRA IL DADO DIFFICOLTÀ PIÙ ALTO.

"...dovevo interrogarlo. Qualcuno doveva avergli suggerito il concetto dello sciopero.

Non parlò. Di fronte alla sua reticenza lo feci bastonare e infine ricondurre alla sua baracca."

Vai al **37**.

## 71

INCREMENTA LA RABBIA DI 2.

RITIRA IL DADO DIFFICOLTÀ PIÙ ALTO.

Le grida di Tecuani si spengono oltre la porta della camera, chiusa a chiave dietro di lei. Immediatamente ti rannicchi e vomiti. Stravolto dalle vertigini, ti senti precipitare in un incubo. Barcollante, torni a correre.

Vai al **31**.

## 72

La pistola spara. Il proiettile spruzza una macchia di sangue sul muro. I due bruti lasciano andare il corpo.

«La rivoluzione non è un pranzo di gala, ragazzo.»

Il bandito richiama i suoi sgherri.

«Può bastare. Ce ne andiamo».

Ti strappi il fazzoletto dal braccio e lo getti nel secchio della cenere. Lentamente, trascinando i passi, risali le scale.

Gli spari terminano, lasciando il posto a una moltitudine di voci che si lamentano, bestemmiano, gridano la propria rabbia. I banditi vanno via.

Vai al **56**.

## 73

*"Cercai allora prove degli affari loschi di Guillermo.*

*Ebbene, le trovai."*

Se hai fatto rovistare il suo ufficio vai al **4**.

Se ne hai controllata la corrispondenza vai al **47**.

Se hai picchiato e interrogato tua moglie vai al **6**.

## 74

INCREMENTA LA RABBIA DI 3.

*"...andava data una dimostrazione ai peones. Il suo tentato assassinio del mio guardiano mi dava il diritto di disporre di lui. Lo feci impiccare innanzi alla servitù.*

*Vi fu commozione, ma dopo la dimostrazione tutti tornarono a svolgere il proprio uffizio."*

Vai al 37.

## 75

INCREMENTA LA RABBIA DI 3.

Fai scivolare un coltello lungo il polso e lo lanci con precisione verso Miguel. La lama si conficca nel suo cuore prima ch'egli abbia toccato il fucile. Emette un verso strozzato. Il capo gli si reclina in avanti.

Ignori la nausea. Ci sarà tempo più tardi per il dolore. Con passo malfermo raggiungi e sali le scale.

Vai al 26.

## 76



24 maggio 1910

Ti giri tra le mani il bicchiere, rivolgendo lo sguardo alla finestra e quindi ai campi. I tuoi occhi accarezzano i *peones*, puntini curvi su terreni di cui sei comproprietario con tuo cognato.

Tuo cognato. Mmh.

Un problema da risolvere, se vuoi che l'*hacienda* sia solo tua.

Non ha senso continuare con la co-gestione. È stato comodo iniziare anche con i suoi soldi, ma ora basta. **Devi farlo incarcerare.**

Prendi in mano la lettera e la rileggi.

TIRA UN DADO E AGGIUNGILO AI DADI DIFFICOLTÀ.

Vai al 7.

## **77**

INCREMENTA LA RABBIA DI 1.

RITIRA IL DADO DIFFICOLTÀ PIÙ BASSO.

«Niente morti!» gridi al bandito.

Quest'ultimo appare confuso e fa un passo indietro. La distrazione gli è fatale. Tupac trova la forza di balzare verso di lui, allontanare la punta della baionetta e piantargli la sciabola nel ventre. Si volta, furibondo.

«..."niente morti"?!"»

Il suo giudizio pesa come una mannaia. Ti volti e scappi nella direzione opposta.

Vai al **35**.

## **78**

Springi la scheggia. Il sangue prorompe in tutte le direzioni. Nadal grugnisce di dolore.

«Mamma!»

Il bimbo corre via.

Vai al **55**.

## **79**

Una montagna di regali è stata ammucchiata vicino alla quercia, decorata con drappi colorati. Molti sono per te. Non vedi l'ora di aprirli. I parenti chiacchierano, s'abbracciano, ridono. È una famiglia felice.

Vai al **48**.

## **80**

INCREMENTA LA RABBIA DI 1.

RITIRA IL DADO DIFFICOLTÀ PIÙ BASSO.

Corri verso Miguel e salti la sua sedia. Lui raccoglie l'arma, ma tu ne afferri la canna e strattoni, sfilandogliela dalle mani.

Indietreggi, puntandola verso di lui. È paralizzato. Non immagini i pensieri che lo stiano sconvolgendo. Ti ha visto crescere, e ora...

Non sei qui per lui, così come non eri qui per Guadalupe. Raggiungi le scale e le sali.

Se ucciderai Nadal col fucile di Miguel diranno che è stato lui a sparargli. Amaro, ma necessario.

Vai al **26**.

## **81**

Osservi i parenti. Sono tutti intenti a parlare al bimbo con voci sciocche.

Disprezzi quella creatura. Si è portata via tutte le attenzioni che ti venivano rivolte. Speri che se ne vada e che tutto torni come prima.

Vai all'**82**.

## **82**

«Tecuani, vieni!»

Ti ha chiamata la nonna. La grassa donna è seduta sotto al tendone. La raggiungi.

«Non guardi il bimbo?»

«Oh, sono vecchia e malata. Fatico ad alzarmi. Mio figlio arriverà qui a mostrarmelo tra un minuto appena si ricorderà di avere una madre, e allora... Ma prima: guarda, voglio mostrarti una cosa».

T'indica un velo che copre qualcosa di grosso, appoggiato a uno dei pali del tendone.

«Scopriolo, Tecuani. È il mio regalo di Natale per te».

Tiri il velo. Esso rivela un enorme specchio dalla superficie nera scura.

«È uno specchio nero, Tecuani. Appartiene alla nostra famiglia. Era mio, finora. Ora è tuo».

La nonna ti prende il viso tra le mani.

«Vedi, Tecuani, io e te non siamo come le altre. Un giorno capirai. Te lo insegnnerò, prima di andarmene. E un giorno, chissà, anche tu consegnerai questo specchio a tua nipote, come io sto facendo ora», ti sorride. Ha gli occhi lucidi. «Guarda dentro lo specchio, Tecuani. Da oggi potrai farlo tutte le volte che vorrai.»

Ti volti e osservi la superficie scura dello specchio, cercandoti nel lucido riflesso del vetro nero. Ci metti un po' a trovarsi. La tua immagine, a volte piccola, a volte grande, a volte strana, è difficile da scorgere, persa com'è nel flusso del tempo, nei lampi di luce delle cose che ancora devono venire, nell'eco simultaneo dei passati, dei presenti e dei futuri possibili che si agita alle tue spalle. Spalanchi gli occhi, vedendo per la prima volta.

*FINE*