

13

Sombra



Concorso 2024



I corti di Librogame's Land

Sombra

Un librogame da spie

Regolamentazione

Durante il corso dell'avventura vi sono delle prove con il dado a sei facce. Per superarle basta tirare il dado e leggere il numero ottenuto. Il caso di successo è quando reggiunge o supera il lavoro indicato con “*n* o più”, mentre il fallimento della prova quando non lo supera, indicato con “meno di *n*”.

Per esempio:

...tira un dado: 3 o più, vai al paragrafo 50; meno di 3, vai al paragrafo 60

1

Dopo tre intense settimane di preparazione per questa pericolosa missione. Dall'istante in cui tuo fratellino Enrique è stato avvelenato, è diventata una questione personale. È ora di riprendere il tuo vecchio nome da spia: "Sombra".

Non riuscivi a chiudere occhio; hai bisogno di risposte e finalmente hai l'opportunità di ottenerle dal computer personale dell'avvocato Nicolas de Martinez.

Ti trovi ora fuori dalle mura della villa di Nicolas de Martinez e riesci a udire il rumore della festa serale. Avendo ottenuto la planimetria della villa, hai già studiato la sua struttura. La dimora, un grandioso edificio su due piani, un recinto e le stanze degli ospiti al primo piano, il cortile piendo si svariate vegetazioni accoglie una cena da lusso in corso per i visitatori del aristocratico. Le strutture del secondo piano, invece, includono l'ufficio e le stanze personali, mentre nella cantina trovi la cucina e i magazzini.

Come scegli di intrufolarti?

Se vuoi vestirti raffinata, vai al paragrafo **4**

Se vuoi entrare con futività, vai al paragrafo **17**

2

Mentre stai cercando di inserire combinazioni di caratteri, una mano ti afferra per il collo. Tenti di evadere dalla presa con una gomitata dritta sulle costole, ma non si smuove di un millimetro.

Vai al paragrafo **39**

3

Fai rotolare una moneta per terra che va a sbattersi sul muro dall'altro lato. La guardia si gira per controllare cosa fosse, e con abilità felina, sfrutti l'occasione per sfuggire alla sua attenzione e, in un balzo silenzioso, inizi a salire le scale.

Passa al paragrafo **41**

4

Indossi quel vestito che non metti da quando sei uscita dalle superiori. Quasi ti mancava, e sei deliziata da quanto bene ti sta ancora. Questi anni di allenamenti e dieta sono serviti a qualcosa! Entri dal cancello principale e le guardie non fanno domande vedendo una ragazza così bella entrare alla festa. Tipico. Il giardino è affollato di gente che chiacchiera del più e del meno. Tutti quanti di élite. Non è difficile fingersi uno di loro, basta tenere sempre il naso in su. In breve tempo, individui l'avvocato tra la folla, avvolto in un tuxedo bianco ricamato con fili che luccicano come argento. Sembra essere già bello avviato con la tequila.

Come vorresti procedere?

Se desideri raccogliere informazioni strategiche, magari mescolandoti tra gli ospiti e scambiando due parole, vai al paragrafo **13**

Se vuoi parlare con il signor l'oste, vai al paragrafo **29**

Se vuoi andare verso l'interno della villa, vai al paragrafo **30**

5

Lo sguardo gelido del signor Martinez si posa su di te con disprezzo, e con voce tagliente dichiara: "Quindi sei tu Sombra. Non pensavo ti

azzarderesti ad intrometterti nella mia festa." Poi con garbo comanda i suoi scagnozzi: "Portatela dal boss. Lui saprà meglio cosa farne." In seguito, lo vedi girarsi verso gli ospiti confusi: "Non preoccupatevi di questo piccolo malinteso! Questa è solo una delinquente che voleva rubare dal vostro carissimo oste. Direi che è l'ora del brindisi!" Ma prima di poter sentire il tintinnio dei loro calici, un uomo grosso e baffuto ti manda KO con un singolo colpo.

FINE.

6

Non sembrano esserci guardie su questo lato, ma presto potrebbero arrivare. D'avanti a te sta una porta e sopra di essa un balconcino. Rinfrescandoti la memoria, ricordi che la porta è posta vicino alle scale che portano alla cucina, mentre il balcone porta al secondo piano. Alla tua sinistra c'è il giardino centrale dove si svolge la festa.

Davanti a te si aprono molte strade, per quale procedi?

Se vuoi aprire la porta verso il primo piano, vai al paragrafo **8**

Se scegli di scavalcare verso il balcone, vai al paragrafo **27**

Se vuoi andare verso la festa e sei vestita elegantemente, vai al paragrafo **4**

Se vuoi andare verso la festa senza i vestiti eleganti, vai al paragrafo **25**

Se vuoi scavalcare oltre il recinto, vai al paragrafo **9**

Andando verso le scale, noti che giù ci sono delle voci. Hanno trovato la guardia che hai messo fuori gioco! Devi scappare da qualche altra parte o saranno guai! In fretta e furia, scappi dal balcone.

Vai al paragrafo **6**

8

Qui trovi le scale verso la cucina e la cantina, e alla tua destra c'è una porta. Ricordandoti della planimetria della villa, sai che questa porta porta all'esterno sul lato destro del giardino.

Se vuoi proseguire giù per le scale, vai al paragrafo **36**

Se desideri aprire la porta ed esplorare il lato destro del giardino, vai al paragrafo **6**

9

Sali agilmente oltre il recinto.

Se hai ottenuto i dati, vai al paragrafo **21**

Se non hai ottenuto i dati e vorresti tentare di intrufolarti vestendoti di classe, vai al paragrafo **4**

Se non hai ottenuto i dati e vorresti ritentare l'approccio furtivo, vai al paragrafo **17**

10

Non riesci a reagire in tempo, e la mano di uno degli scagnozzi ti afferra per il collo. Cerchi di sganciarti con tutte le forze, ma la presa è solida.

Vai al paragrafo **39**

11

Andando verso le scale, noti la testa pelata di una delle guardie che sta parlando con il collega. Dai discorsi che senti, sembra che le vedette siano impegnate in una conversazione prolungata. Il balcone diventa la tua scelta ovvia. Quindi con discrezione scendi da esso.

Vai al paragrafo **6**

12

Ti siedi a parlare con gli ospiti e noti che tutti stanno attorno a un cane. È ciccone e contentissimo di tutte le coccole che gli stanno dando. Dicono che si chiama Fuffy ed è il cane amato del padrone di casa. Mentre tutti sono occupati con esso, con la coda dell'occhio, vedi uno dei camerieri lasciare il portachiavi su un cassetto.

Il cane coccolone distrae tutti, fornendoti un'opportunità.

Cosa scegli di fare ora?

Se decidi di approfittare dell'occasione e prendere le chiavi, vai al paragrafo **34**

Se vuoi andare verso le scale centrali, vai al paragrafo **15**

Se vuoi andare verso le cucine, vai al paragrafo **8**

Se vuoi accarezzare fuffy, vai al paragrafo **38**

13

Parlando un po' con gli ospiti, ti giungono voci che lo staff non sta lavorando bene; poco fa uno dei camerieri è caduto mentre portava i drink. Le chiacchiere degli ospiti diventano presto noiose e irrilevanti.

Ora, quale sarà il tuo prossimo passo?

Se vuoi andare a parlare con il patrono, vai al paragrafo **29**

Se vuoi avviarti verso l'interno della villa, vai al paragrafo **30**

14

Una volta inserita la chiavetta per scaricare i dati, percepisci passi avvicinarsi dal corridoio.

Cosa decidi fare di contro la minaccia imminente?

Se pensi di poter sorprendere il personale con un'imboscata, tira un dado: 3 o più, vai al paragrafo **31**; meno di 3, vai al paragrafo **10**

Se preferisci cercare rifugio nell'ombra, vai al paragrafo **19**

Se opti per la fuga, tira un dado: 3 o più, vai al paragrafo **32**; meno di 3, vai al paragrafo **39**

15

Pur essendo ferma come una statua a guardare il vuoto del muro, la guardia di fronte alle scale sembra in allerta.

Che cosa vorresti fare?

Se hai in mente il trucco della moneta per distoglierla, vai al paragrafo **3**

Se vuoi parlarci, vai al paragrafo **18**

Se vuoi tornare indietro, vai al paragrafo **30**

16

Il tuo tentativo di colpirlo è vano, e lui reagisce d'istinto, afferrandoti la mano. Ora sei nelle sue grinfie e le cose sembrano peggiorare di colpo.

Vai al paragrafo **39**.

17

Passi nascosta dalla parte esterna del recinto. Anche se alto, riesci ad oltrepassarlo con l'abilità di una gatta. Un gioco da ragazzi. Per un secondo, i ricordi malinconici di come scappavi di casa con Enrique quando eravate piccoli ti tornano in mente, poi ritorni al presente.

Vai al paragrafo **6**

18

Approcci la guardia e cerchi di convincerla di lasciarti passare, ma sembra essere un uomo disciplinato e non si smuove manco per idea.

Di fronte al rifiuto della sentinella, cosa scegli di fare ?

Se decidi di provare con un pugno, tira un dado: 3 o più, vai al paragrafo **24**; meno di 3, vai al paragrafo **16**

Se ci rinunci torna al paragrafo **15**

19

Velocemente spegni lo schermo e ti nascondi dietro alla porta della stanza. Uno degli uomini di Martinez entra con una torcia ma non ti trova. Poco dopo si rende conto di aver sbagliato ed esce. Controllando la chiavetta, vedi che ha finito di scaricare i dati.

Con il cuore che batte forte, ora che hai i dati, dove intendi dirigerti?

Se vuoi scendere per le scale principali e ci sei già passata, vai al paragrafo **7**

Se vuoi scendere per le scale principali e non ci sei già passata, vai al paragrafo **11**

Se vuoi uscire dal balcone, vai al paragrafo **6**

20

Dopo numerosi tentativi riesci ad indovinare la password "Fuffy1". Chissà a cosa si riferisce.

Vai al paragrafo **14**

21

Finalmente riesci a fuggire con i dati nella chiavetta che tieni in mano. Senti che l'aria fresca notturna sulle tue guancie mentre esci dalla proprietà. Dolce vittoria. Finalmente, con i dati in mano, speri che rivelino il colpevole e poterti vendicare di Enrique. Tuttavia, hai un presentimento che questo sia solo l'inizio di qualcosa di ancora più grande...

FINE.

22

Mentre cerchi di scassinare la serratura, senti dei passi provenire dall'interno. È sicuramente una guardia. In un rapido movimento, ti abbassi rapidamente e ti nascondi sotto il balcone, aspettando che i passi della guardia si allontanino abbastanza.

Vai al paragrafo **6**

23

Con destrezza, cominci a inserire tentativi di password. Dopo pochi istanti di suspense, il sistema cede alla tua abilità, rivelando la password prevedibile: 'Fuffy1', ispirata al suo amatissimo cane. Ora, armata della password corretta, accedi con successo.

Vai al paragrafo **14**

24

Con un colpo preciso alla nuca, stendi la guardia, assicurandoti che il tuo attacco passi inosservato. Con ingegno, trascini il corpo sotto le scale, consapevole che ci vorrà del tempo prima che qualcuno lo scopra. Con la via libera, sali le scale.

Vai al paragrafo **41**

25

Il silenzio si diffonde tra la folla quando la tua figura emerge senza il vestiario chic richiesto dal evento. L'oste ed i suoi scagnozzi si avvicinano per chiederti spiegazioni.

In questa situazione imbarazzante, quale mossa pensi di fare ora?

Se vuoi fare finta di esserti dimenticata il tuo abito in macchina, tira un dado: 5 o più, vai al paragrafo **4**; meno di 5, vai al paragrafo **28**

Se vuoi tentare di fuggire, tira un dado: 3 o più, vai al paragrafo **32**; meno di 3, vai al paragrafo **39**

26

Con abilità furtiva, rubi le chiavi dritto dalla tasca del patrono, garantendoti l'accesso a tutte le porte della villa.

Vai al paragrafo **30**

27

Con agilità, superi il muretto arrampicandoti su una delle colonne portanti e raggiungi il balcone. Tuttavia, la porta sembra essere chiusa a chiave.

Come intendi procedere ora?

Se hai la chiave della villa, puoi aprire la porta andando al paragrafo **41**

Se non hai la chiave della villa e non hai mai tentato prima, puoi tentare di scassinare la serratura tirando un dado: 5 o più, vai al paragrafo **41**; meno di 5, vai al paragrafo **22**

Se vuoi scendere, vai al paragrafo **6**

28

Anche il tuo migliore inganno cade nel vuoto, sia per il padrone di casa che per i suoi scagnozzi.

Vai al paragrafo **5**

29

L'oste sembra di ottimo umore, non sai se è dall'alcool o dall'evento stesso. Con astuzia, cominci a parlarci, elogiandolo e facendogli credere che sei una grande ammiratrice nel settore fotografico. La tua attenzione si sposta sulle chiavi che dondolano dalla sua tasca posteriore. Questa può essere il tuo biglietto per entrare all'interno. Ma il momento di solievo è interrotto dal patrono allegro, che ti offre un bicchiere di tequila.

Come rispondi?

Se accetti l'invito per il drink, vai al paragrafo **33**

Se vuoi trovare una scusa per andartene, vai al paragrafo **37**

30

Entrando nella villa trovi di fronte a te il grande salotto, con ospiti che chiacchierano e gustano cicchetti al pesce. Vedi i camerieri come formiche portare cibo e bevande dal lato destro della villa, probabilmente lì si trovano le cucine ed i magazzini. E poi ci sono le scale principali alla sinistra, sorvegliate da una vedetta. Qual è la tua prossima mossa?

Dove vorresti andare?

Se decidi di affrontare la guardia alle scale, vai al paragrafo **15**

Se preferisci immergerti nel salotto, dialogare con gli ospiti e tenere d'occhio le mosse delle pattuglie e dello staff, vai al paragrafo **12**

Se decidi di dirigerti verso le cucine, vai al paragrafo **8**

31

Ti metti accanto alla porta, e appena il custode entra, lo stendi con un colpo. Quando hai finito di nascondere il suo corpo incosciente, ti giri e noti che il computer ha finito di scaricare.

Quale sarà il tuo prossimo passo?

Se vuoi scendere per le scale principali e ci sei già passata, vai al paragrafo **7**

Se vuoi scendere per le scale principali e non ci sei già passata, vai al paragrafo **11**

Se vuoi uscire dal balcone, vai al paragrafo **6**

32

La missione è sfuggita di mano e ritornare alla villa sarebbe un suicidio. Ora, il tuo unico percorso è tornare alla ricerca di indizi, senza dubbio ci sarà qualcun altro che è immischiato nella faccenda e lo cercherai sotto ogni roccia se serve!

FINE.

33

Prendi il bicchiere dalla sua mano e fate un brindisi, il ronzio del vetro si sente per tutto il giardino. Il signor Martinez ti invita a provare la

tequila autentica importata recentemente dalla città del Messico. Non hai altra scelta che berlo, e con la migliore delle tue pokerface cerchi di resistere alla sua potenza. L'oste, assicuratosi che ti sia piaciuto, si scola il proprio.

Dopo il brindisi, ti rendi conto che la potenza del cocktail sta influenzando le tue abilità. Da ora in poi, tutte le prove di dado saranno più difficili (incrementa il numero necessario per avere successo in tutte le prove future di 1).

Il spadrone di casa sembra quasi in balia dell'alcol, offrendoti un'opportunità per prendere le sue chiavi.

Cosa vorresti fare?

Se vuoi provare a prendergli le chiavi dalla tasca senza che se ne accorga, tira un dado: 1 o più, vai al paragrafo **26**; meno di 1, vai al paragrafo **35** (ricorda che devi incrementare la difficoltà di 1 da adesso in poi)

Se vuoi chiudere la conversazione ed andare verso l'interno della villa, vai al paragrafo **30**

34

Hai avuto successo nell'impresa senza destare sospetti. Ora, con le chiavi in mano, puoi aprire tutte le porte della villa.

Vai al paragrafo **30**

35

Le tasche del proprietario erano il tuo obiettivo, ma il suo urlo squarcia l'aria, attirando l'attenzione delle guardie. Senza perdere tempo, è l'ora

di darsela a piedi!

Tira un dado: 3 o più, vai al paragrafo **40**; meno di 3, vai al paragrafo **39**

36

Avventurandoti verso la cucina, il formicaio di camerieri e cuochi si ferma improvvisamente, notando la tua presenza fuori luogo. Il capocuoco, incuriosito, ti chiede cosa ci fai qui. È impossibile passare inosservati dallo staff.

Cosa vorresti fare?

Se vuoi far finta di esserti persa, vai al paragrafo **8**

Se vuoi tentare la fuga, tira un dado: 3 o più, vai al paragrafo **1**; meno di 3, vai al paragrafo **39**

37

Dici con cortesia al patrono di non poter accettare e gli chiedi dov'è la toilette. Lui ti risponde indicando verso l'interno della struttura. Andandotene, potresti tentare di prendere le chiavi dalla sua tasca.

Se decidi di tentare di prendere le chiavi, tira un dado: 3 o più, vai al paragrafo **26**; meno di 3, vai al paragrafo **35**

Se preferisci non rischiare, vai al paragrafo **30**

38

Con dolcezza, accarezzi Fuffy, è un patatone! Nel frattempo, noti che le chiavi sono ancora lì, trascurate da tutti.

Qual è il tuo prossimo passo?

Se vuoi prendere le chiavi, passa al paragrafo **34**

Se vuoi avviarti verso le scale centrali, vai al paragrafo **15**

Se vuoi andare verso le cucine, vai al paragrafo **8**

39

Le guardie del signor De Martinez ti conducono da lui, svelandogli l'accaduto.

Vai al paragrafo **5**

40

Riesci a distanziarti dalle guardie del patrono. Una volta allontanata, decidi di nasconderti in una piccola boscaglia. Gli scagnozzi passano vicino in jeep dirigendosi verso la città più vicina. Pensi a te stessa, 'Psicologia inversa, non andrebbero a cercare sotto al proprio naso.' Ma il pensiero di Enrique ti ritorna...

Vai al paragrafo **32**

41

Con successo, raggiungi il secondo piano della villa. Ricordando la planimetria, non hai problemi a trovare la stanza del proprietario ed il suo computer personale.

Se non hai mai tentato prima e vuoi sperimentare l'hacking del computer, tira un dado: 6 o più, vai al paragrafo **20**; meno di 6, vai al paragrafo **2**

Se hai conosciuto il migliore amico del signor De Martinez, vai al paragrafo **23**