

9

IL LIBRO DEI CORTI 2017

lgl

i corti
di lgl



libri NOSTRI

libri NOSTRI

Prima edizione: ottobre 2017

Il testo è stato raccolto dal concorso di narrativa a bivi "I corti di LGL nona edizione", svoltosi sul forum di Librogame's Land.

I racconti sono opera dei rispettivi autori.

I Corti di LGL nasce da un'idea di Giovanni "GPET" Pettinotti e Alberto "SevenLegion".

2017, Librogame's Land – www.librogame.net

Immagine di copertina di Simone "Kagliostro" Luculli
L'illustrazione a pagina 6 e 7 è di Yanez "Monpracem" Servadei
Progetto grafico della copertina a cura di Babacampione
Impaginazione a cura di Babacampione

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

IL LIBRO DEI CORTI

2017

**9° CONCORSO DI NARRATIVA A BIVI
DI LIBROGAME'S LAND**

librogame'sLAND

www.librogames.net

I CORI

2

FERMATE
MONNA LISA!

LARRY

MA CHE STA A VOI?
FERMATE ER LAMO
PIUTTOSTO...

SAMBIGLIONE,
GIRO-BATOL ...
AL'ATTACCO!!!

...POI YASTROMO
MI SPIEGHERÀ CHE
CI FACCIO QUI ...

GRR! E COSÌ NON
SAREI ABbastanza
CATTIVO?!!

SCAPPATE SE
TENETE ALLA
PELLE...

COSA DIAVOLO VEDI
LARRY? NON VEDI CHE
STO CERCANDO DI
FARE UN FILM?

SALVE, SONO
CLIPPER...

LA VOLETE VEDERE
UNA VERA VIGNETTA?
EDENE ...
ECCOLA!!!



by Yanez



INDICE

REGOLAMENTO DEL CONCORSO	<u>9</u>
RISULTATI VOTAZIONI	<u>24</u>
CUORE DI FERRO	<u>28</u>
ONYRICA	<u>102</u>
SISTEMA ENIGMA LONDRA	<u>140</u>
APOCALISSE!	<u>210</u>
IL PALAZZINARO	<u>262</u>
LA PROVA DELLA NEGROMANTE	<u>318</u>
FERMATE MONNA LISA!	<u>386</u>
IL SENZA PIETÀ	<u>450</u>
LUCCA GOBLINS & CAVES	<u>520</u>
FALKENSTEIN	<u>588</u>
FIRENZE CANZONE TRISTE	<u>660</u>
INVASIONE!	<u>690</u>
ALLA SCOPERTA DELL'EUROPA	
CON CRIPPER	<u>748</u>

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

1. Il sito Librogame's Land (LGL) bandisce la 9^a edizione del Concorso “I Corti”, riservato a opere di letteratura interattiva basate sul genere “librogioco”. Sono ammessi unicamente racconti o fumetti che, anziché essere letti dall’inizio alla fine, presentano possibilità alternative (“bivi”) mediante l’uso di paragrafi numerati (o identificati chiaramente in altra maniera) e, eventualmente, di un Regolamento di gioco.

Partecipazione al Concorso

2. Può partecipare chiunque, con un numero a piacere di opere in lingua italiana. Alla classifica finale può accedere un solo racconto per partecipante: in caso si partecipi con più racconti, sarà inserito in classifica quello con più alto punteggio e gli altri verranno messi automaticamente fuori concorso.

Nel caso venga presentato un racconto scritto da più partecipanti, il gruppo di autori costituisce univocità: pertanto è possibile partecipare al Concorso, e figurare nella classifica finale, sia con un racconto scritto da soli, sia con un racconto scritto con altri autori.

Anche gli Organizzatori del Concorso possono concorrere con i propri racconti, a patto di rispettare tutti i punti del Regolamento. Tutti gli autori devono essere iscritti al sito

Librogame's Land.

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

Formattazione e dimensioni

4. I racconti devono essere scritti in un foglio di testo in formato A5 verticale, con carattere "Times New Roman" corpo 12 e interlinea 1,15. I margini devono essere di 2,5 cm per il lato superiore e 2 cm per gli altri lati, senza alcun rientro.

Lo spazio tra un paragrafo e l'altro deve essere costituito da almeno una riga vuota.

A titolo di esempio, la versione pdf del Bando è stata formattata con lo stesso formato richiesto dal presente articolo.

È possibile inserire parti di testo con una differente formattazione, purché tale scelta sia giustificata dalla storia.

5. I racconti devono essere presentati come file di

testo modificabili, in uno dei seguenti formati: doc, rtf, docx o odt. Non è consentito l'invio in formato pdf.

Si allega al bando un file pre-formattato secondo i parametri richiesti, che potrà essere utilizzato dagli autori per la stesura del Corto.

6. Non viene dato alcun limite minimo, né massimo, al numero di paragrafi. A meno di esigenze particolari, dovute alla struttura del racconto, si raccomanda vivamente che i rimandi tra i paragrafi abbiano link ipertestuali. Per questo è consigliato l'uso del programma “Libro Game Creator”, liberamente scaricabile dal sito di LGL.

7. Se presenti, il limite massimo di pagine che devono essere impiegate per Introduzione, Prologo, Epilogo, Regolamento, Scheda Personaggio e Appendici varie - e tutto ciò che, in generale, non costituisce la parte interattiva dell'opera - è pari a 10, aventi formato rispondente all'art.4.

Il limite massimo di pagine che devono essere impiegate per la parte interattiva dell'opera è pari a 40, aventi formato rispondente all'art.4.

8. Il Regolamento di gioco (se presente) deve essere completo e pienamente comprensibile a un

generico lettore, e può comprendere un'eventuale scheda del personaggio, tabelle o altro materiale utile al racconto, purché rispondente ai requisiti dell'art. 7.

Non è ammesso rimandare a regolamenti di giochi già esistenti, né usare terminologie o abbreviazioni specialistiche. Ad esempio, è consentito nel corso del racconto abbreviare “Punti Ferita” con la sigla “PF”, ma il significato della sigla deve essere spiegato nel Regolamento. Allo stesso modo, la parola “dado”, se non specificato diversamente nel Regolamento, indicherà il comune dado a 6 facce.

Illustrazioni

9. È consentito l'inserimento di illustrazioni, che devono essere funzionali all'opera stessa. E' consentito utilizzare disegni già esistenti, con la condizione che l'autore abbia dato specifica autorizzazione all'inserimento nel Corto per la partecipazione al concorso. E' altresì possibile utilizzare disegni originali; non sarà tollerata alcuna violazione del diritto d'autore, pena l'esclusione dal Concorso.

Le illustrazioni devono essere integrate nel file di testo del racconto: devono quindi avere un formato massimo rispondente all'art.4. Nel caso si corredino le illustrazioni di lettering, questo potrà essere vergato a mano dall'autore oppure può essere utilizzato un carattere a piacere e non deve

quindi sottostare al parametro di formattazione del testo, purché sia ben leggibile e non superi comunque i limiti indicati nell'art.7.

10. Gli autori delle illustrazioni concorrono a tutti gli effetti alla creazione dell'opera letteraria e, in quanto tali, devono essere considerati co-autori. A loro, quindi, si applica l'art. 2 di questo regolamento.

Tema del Concorso

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

1 – "Il Nerd": il protagonista è un Nerd, ovvero un individuo con una certa predisposizione per le tecnologia, che segue un comportamento e uno stile di vita poco in linea con la maggioranza dei coetanei, che non si prende cura del proprio aspetto fisico e di come il resto della società lo considera. Ai fini del Concorso, un'opera letteraria con protagonista il Nerd può essere ambientata anche in uno scenario fantasy o in un'epoca

diversa da quella contemporanea, purché le sue caratteristiche siano comunque chiaramente identificabili

2 - "Il Robot": il protagonista è una macchina (di forma antropomorfa o meno), di qualsiasi dimensione e costituito da qualunque materiale. Ai fini del Concorso, un'opera letteraria con protagonista il Robot può essere ambientata anche in uno scenario fantasy o in un'epoca diversa da quella contemporanea, purché le sue caratteristiche siano comunque chiaramente identificabili

3 – "Il Cattivo": il protagonista è un individuo che ha comportamenti per la maggior parte negativi, ovvero viola la legge e non si cura dei sentimenti altrui. La sua natura è intrinsecamente, indomabilmente malvagia. Può essere il destinatario dell'odio del pubblico ed è amante della violenza (spesso gratuitamente riversata sui più deboli)

12. Non sono ammessi contenuti razzisti, diffamatori o incentrati su tematiche politiche o religiose. Più in generale, gli Organizzatori si riservano di escludere ogni racconto che, a loro insindacabile giudizio, risulti inadatto al Concorso in questione.

Obbligo dell'evento

13. Oltre ai requisiti del punto 11, nel Corto deve comparire almeno uno dei tre eventi descritti in questo paragrafo ai punti a, b, c. L'evento deve essere centrale nella storia, ma non deve essere necessariamente l'evento principale del Corto stesso.

- a. La Scoperta dell'Europa
- b. L'Apocalisse
- c. L'Invasione

Viene lasciata completa libertà agli autori su come sviluppare l'evento scelto, fermo restando gli altri punti di questo Bando.

Calendario e consegna dei lavori

14. Il Concorso si apre ufficialmente il giorno della pubblicazione del Bando nel Forum di Librogames Land. Da tale data e fino al 15/01/2017 sarà possibile inviare i racconti presso l'indirizzo e-mail di cui all'art. 15.

15. I racconti devono essere inviati all'indirizzo corti@librogame.net.

L'invio sarà seguito da conferma di ricezione dell'opera. Gli Organizzatori manterranno l'assoluto riserbo sui nominativi degli autori delle opere fino alla conclusione del Concorso. Qualora lo ritengano opportuno, agli autori è

concesso inviare una (una sola) versione modificata ai propri lavori fino alla data indicata nel precedente articolo. Gli autori devono dettagliare le ragioni delle modifiche agli Organizzatori.

16. Con la consegna degli elaborati, l'autore dichiara di accettare integralmente e senza riserve il presente Bando e di considerare insindacabile l'operato degli Organizzatori. In particolare, l'autore dichiara di acconsentire, liberamente e senza riserve, che i suoi racconti vengano inclusi in una raccolta disponibile al pubblico.

17. Dal 16/01/2017 al 22/01/2017, gli autori che abbiano inviato uno o più racconti entro la scadenza indicata nell'art.14 hanno la possibilità, se lo ritengono necessario, di inviare un "errata corrige", ovvero una lista di modifiche da apportare ai propri lavori a correzione di errori e refusi.

18. L'errata corrige di cui all'art.17 deve rispondere a tutte le seguenti caratteristiche: l'errata corrige va consegnato in forma di lista numerata di modifiche che gli Organizzatori apporteranno al documento già consegnato (e non come nuovo documento corretto che sostituisce il precedente); non è possibile aggiungere o togliere paragrafi; è possibile aggiungere, togliere o

correggere numeri, link, punteggiatura, singole parole o parti di frase; ogni numero, link, segno di punteggiatura o parola modificata conta come una correzione; è possibile indicare un massimo di 20 correzioni

L'errata corrigé va inviato allo stesso indirizzo e-mail indicato nell'art.15 sotto forma di file di testo in uno dei seguenti formati: doc, rtf, docx o odt; il file può avere qualsiasi formattazione testuale; è possibile inviare un solo errata corrigé per ogni racconto consegnato entro la scadenza dell'art.14; l'errata corrigé verrà applicato dagli Organizzatori soltanto se pervenuto all'interno della finestra temporale di cui all'art.17.

Racconti fuori concorso

19. Tutti i lavori inviati oltre la data di consegna specificata all'art.14, ovvero giudicati non ammissibili al Concorso in base agli art. 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12 e 13, verranno considerati "fuori concorso".

La valutazione della rispondenza alle regole e ammissibilità al concorso verrà valutata separatamente per i racconti e per le illustrazioni in essi contenute.

Ogni autore verrà tempestivamente informato dagli Organizzatori se uno o più dei suoi lavori vengono messi fuori concorso.

Le opere fuori concorso seguiranno a partecipare al Concorso e potranno essere votate

parimenti alle altre. Esse verranno però escluse dalla classifica finale. La comunicazione ai votanti di quali opere siano fuori concorso verrà data al momento della compilazione di detta classifica. A discrezione degli Organizzatori i racconti fuori concorso potranno essere inseriti nella raccolta, oppure esclusi o pubblicati in separato contesto.

Votazione

20. Ogni venerdì sarà pubblicato in forma anonima sul Forum di Librogame's Land un Corto in gara, in un thread dedicato. Il Corto potrà essere votato rispettando gli art. 21 e 22 del presente Bando fino alla domenica della settimana successiva.

21. Tutti gli utenti registrati sul Forum di Librogame's Land hanno il diritto di esprimere un solo voto per ciascun racconto in Concorso. È proibito registrarsi al Forum con più di un'utenza per esprimere voti multipli: eventuali utenti che dovessero essere individuati a generare utenze multiple saranno esclusi dalla possibilità di voto e tutti i loro voti precedentemente espressi saranno considerati nulli.

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

I tre Organizzatori pubblicheranno i loro commenti alla fine di ogni settimana di votazioni. Gli Organizzatori si riservano di modificare le tempistiche e le modalità di pubblicazione delle opere in base al numero di racconti ricevuti durante la consegna.

22. Il voto espresso deve essere inviato via Messaggio Personale ad uno qualsiasi dei membri della terna di Organizzatori (Aloona, Babacampione o Hieronymus), rispettando le tempistiche di cui all'art. 20.

Il voto, per essere ritenuto valido ai fini della classifica finale, deve soddisfare tutti seguenti requisiti:

- 1) deve essere espresso numericamente con una scala da 4 (voto più basso) a 10 (voto più alto). Sono ammessi i mezzi punti.
- 2) deve essere accompagnato da un giudizio articolato che ne spieghi le ragioni. Qualora il giudizio non dovesse apparire sufficientemente motivato, esso potrà venire escluso dalla valutazione, a discrezione degli Organizzatori. Il giudizio deve essere espresso nel thread di cui all'art. 20.
- 3) non deve essere espresso dall'autore del Corto stesso

Saranno ritenuti validi, ai fini della classifica

finale, unicamente i voti di utenti che abbiano votato almeno 1/3 (un terzo) dei Corti in Concorso. Alla scadenza del bando (15/1/2017) gli Organizzatori indicheranno il numero esatto di Corti che ogni utente dovrà votare a tale scopo.

23. Al termine delle votazioni per l'ultimo Corto in gara, tutti i voti degli utenti considerati validi e quelli degli Organizzatori verranno conteggiati e verrà fatta la media aritmetica, arrotondando alla seconda cifra decimale con arrotondamento commerciale.

Il voto degli Organizzatori avrà lo stesso peso di quello di tutti gli altri utenti.

I risultati finali verranno pubblicati al termine della votazione dell'ultimo Corto in gara.

24. Dalla classifica finale verranno esclusi tutti i racconti fuori concorso.

25. Vincitore del Concorso de “I Corti 2017” è il racconto che ottiene la media aritmetica più alta, ottenuta secondo i criteri espressi nell'art. 23. In caso di parità, verranno decretati vincitori ex aequo.

Identità degli autori

26. Durante l'intero svolgimento del Concorso e fino alla dichiarazione del vincitore, gli autori non possono divulgare informazioni sulla propria

opera, né discuterne con gli altri utenti sul Forum identificandosi come autori della stessa, a pena di esclusione dal Concorso.

Come già indicato nell'art. 22 (comma 3) l'autore non potrà votare la propria opera, ma può esprimere un giudizio nel thread dedicato, fermo restando l'obbligo di non fornire, nemmeno indirettamente, informazioni utili a identificarlo come tale.

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

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

28. L'identità di tutti gli autori verrà svelata dagli Organizzatori a conclusione del Concorso e una volta decretato il vincitore.

Premiazione e pubblicazione

29. Per il primo, secondo e terzo classificato della classifica finale sono previste delle medaglie commemorative con iscrizione richiamante il “Concorso dei Corti di LGL – Edizione 2017”. I colori di tali medaglie sono rispettivamente: oro, argento e bronzo.

Per il vincitore del primo posto in concorso è inoltre prevista, come premio aggiuntivo, una copia cartacea del libro “L'Eretico 4”.

Per il vincitore del secondo posto sono previste, come premio aggiuntivo 4 stampe illustrate della collezione “Immagini dalla Terra di Mezzo”.

30. Non sono previste ceremonie di premiazione. Qualora se ne presenti l'opportunità, sarà fatta immediata comunicazione ufficiale tramite il Forum di Librogame's Land.

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

Proprietà dei lavori

32. Il racconto e le illustrazioni si intendono di proprietà dei rispettivi autori, che si impegnano ad accettare e sostenere la realizzazione della pubblicazione di fine concorso e la sua permanenza a tempo indeterminato sul sito Librogame's Land. Ci si impegna ad accettare che

il racconto venga distribuito e pubblicato, sia in formato elettronico che cartaceo, esclusivamente tramite i canali di LGL. Ne è vietato ogni altro tipo di diffusione senza la specifica autorizzazione dell'autore.

33. Si considera il sito Librogame's Land come titolare del Concorso e arena ufficiale della competizione. Tutti i partecipanti e coloro che intendono leggere e votare i lavori in concorso dovranno fare riferimento unicamente a questo sito per ricevere le istruzioni sulle procedure di voto ed esprimere i propri giudizi. Librogame's Land rimane costantemente a disposizione per tutti gli interessati come punto di discussione e chiarimento delle dinamiche del Concorso.

Riconoscimenti

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

36. Gli Organizzatori dell'Edizione 2017 de "I Corti" sono Aloona, Babacampione e Hieronymus.

RISULTATI VOTAZIONI

Il senza pietà di Anima di Lupo

Primo Classificato e vincitore del Concorso

Numero Votanti: 10

Media Voti finale: **7,850**

Sistema Enigma: Londra di Zakimos

Secondo Classificato

Numero Votanti: 15

Media Voti finale: **7,433**

Il Palazzinaro di Ggigassi

Terzo Classificato

Numero Votanti: 13

Media Voti finale: **7,038**

Cuore di Ferro di Rygar

Quarto classificato

Numero votanti: 15

Media voti finale: **6,966**

Lucca Goblins & Caves di Hieronymus

Quinto classificato

Numero votanti: 10

Media voti finale: **6,650**

Fermate Monna Lisa! di Pirata delle Alpi

Sesto classificato

Numero votanti: 13

Media voti finale: **6,423**

Onyrica di Kagliostro
Settimo classificato
Numero votanti: 15
Media voti finale: **6,366**

Falkenstein di Zakimos
corto fuori classifica
Numero votanti: 11
Media voti finale: **7,090**

La Prova della Negromante di Ggigassi
corto fuori classifica
Numero votanti: 13
Media voti finale: **6,961**

Invasione! di Ggigassi
corto fuori classifica
Numero votanti: 10
Media voti finale: **6,800**

Firenze (canzone triste) di Ggigassi
corto fuori classifica
Numero votanti: 15
Media voti finale: **6,533**

Apocalisse! di Ggigassi
corto fuori classifica
Numero votanti: 16
Media voti finale: **5,781**

**Alla scoperta dell'Europa con Cripper di
Ggigassi**
corto fuori concorso
Numero votanti: 11
Media voti finale: **5,045**

CUORE DI FERRO

di Rygar

REGOLAMENTO

Giocare a “Cuore di Ferro” è semplice: il testo è diviso in paragrafi numerati che contengono la narrazione. Alla fine di ciascuno, verrai inviato a un altro paragrafo per proseguire; spesso ti verrà chiesto di scegliere tra due o più alternative.

Durante il gioco potrai trovare oggetti utili o compiere azioni che avranno conseguenze: di questo terrà conto la tua Scheda del Personaggio. Alla voce “Equipaggiamento” segnerai le cose che raccoglierai (scritte in **Grassetto**); alla voce “Codici” registrerai le azioni compiute (indicate in *Corsivo*).

Ora vai al **Prologo**.

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Equipaggiamento	Codici

PROLOGO

Accovacciato sopra il muro di cinta della InGen scruti nella notte trattenendo il respiro. Venti metri alla tua destra due riflettori illuminano la garitta accanto al cancello; sotto di te, si estende un parcheggio, a quest'ora vuoto; davanti, incombe la sagoma scura un tozzo edificio a due piani, l'insegna spenta.

Dalla tua sinistra provengono passi cadenzati; ti acquatti sulla sommità del muro, mentre sotto di te passa una guardia in divisa, elmetto HUD in testa e mitra a tracolla. Resti immobile. Lui ti supera, sguardo fisso davanti a sé; arriva alla garitta, scambia due parole con il collega e prosegue il giro.

Calcoli che, ad andatura costante, impiegherà circa tre minuti per percorrere tutto il perimetro. Non appena scompare nelle tenebre, conti silenziosamente fino a cento, quindi salti giù. Cadi per quattro metri, rotoli sull'asfalto; ti rialzi e corri avanti chinato in due.

Arrivi all'edificio e ti addossi al muro. Alla tua sinistra c'è l'ingresso principale, ma la porta è chiusa e allarmata, lo sai. Rasenti la parete in direzione opposta e giri l'angolo. Su questo lato è

tutto buio; avanzi a tastoni e trovi la porta di servizio. Hai ancora oltre mezzo minuto prima che la guardia svolti l'angolo opposto.

Abbassi la maniglia, è chiusa. Questo non era nei piani, ma non ti fai scoraggiare: un imprevisto è possibile. Ti chini, i grimaldelli in plastacciaio in una mano, i polpastrelli dell'altra che accarezzano la serratura. Inserisci il pezzo da 9/10, spingi, ruoti e tiri. La porta si apre e hai ancora quindici secondi.

Estrai il grimaldello, ti rialzi ed entri, accostando la porta dietro di te. Davanti a te c'è un corridoio fiocamente illuminato, ma non avanzi; rimani immobile, monopugnale in una mano e pistola flechette nell'altra, perso nel conto alla rovescia. Quando arrivi a zero, dall'esterno provengono i passi della guardia. Trattieni il respiro e fletti le ginocchia; l'uomo passa oltre la porta. Esali e ti rilassi, per pochi secondi.

Segui il corridoio, oltrepassando due porte chiuse, fino a un'intersezione e tendi l'orecchio prima di voltare l'angolo: voci in avvicinamento da sinistra, un uomo e una donna. Non avrebbe dovuto esserci nessuno in giro e la porta avrebbe dovuto essere aperta: un imprevisto è possibile, ma due sono sfortuna. Stringi le armi e attendi.

Pochi secondi dopo i due voltano l'angolo, indossano camici bianchi e sono impegnati in una conversazione. La donna è la prima a vederti; premi il grilletto e il tuo dardo è l'ultima cosa che vede, prima che le si pianti in fronte. Crolla a terra, contorcendosi e sbavando, mentre la Plutossina fa effetto.

L'uomo la guarda, poi alza gli occhi e li fissa nei tuoi. «Cosa...?» Sbatte le palpebre dietro gli occhiali, la canna della tua arma puntata alla fronte.

«Silenzio,» sibili. «Prendila per le gambe. Ora.» Abbassi gli occhi sulla donna, immobile con gli occhi rivoltati e la bava alla bocca.

«Non... Non sparare.» L'uomo si china tremante e le afferra l'orlo dei pantaloni. «Adesso...?»

Arretti lungo il corridoio fino alla prima porta, tenendo l'uomo sotto tiro. La pistola flechette è scarica, ma lui non lo sa; e tu sai che lui non sa. Indichi con il monopugnale la maniglia, lui capisce e spalanca la porta. Pochi secondi dopo il cadavere è al sicuro e siete entrambi nello stanzino.

«Adesso?» L'uomo ti guarda, respirando più a fondo. «Per favore, metti via la pistola,» dice tutto d'un fiato.

«Va bene.» Annuisce. «Non ti sparero.»

Mentre rinfoderi l'arma il tuo pugnale scatta verso l'alto. La lama monofilare carezza la gola dell'uomo, lasciando un segno rosso. Fai un passo indietro e varchi la soglia, evitando il fio di sangue che sprizza. L'uomo crolla in ginocchio gorgogliando, una mano premuta sulla gola, l'altra protesa verso di te. Chiudi la porta con delicatezza e ti avvii per il corridoio, ricaricando la pistola flechette.

Svolti a sinistra nella direzione da cui provenivano i due e ti affretti lungo un corridoio più ampio e illuminato che sbuca in una sala buia. Rimani immobile sulla soglia e indossi gli occhiali IR: niente di sospetto. Li sfili e avanzi fino all'ascensore. Premi il pulsante, le porte si aprono con un sibilo. Entri ed inserisci l'uni-chip nella fessura sotto la pulsantiera; il display si accende di luce verde, premi il tasto dell'interrato e scendi in pochi secondi.

Hai ancora abbastanza tempo a disposizione. Percorri un altro corridoio buio, contando le porte. Quando arrivi alla terza sulla sinistra, 7G-LAB, bussi due volte. Nessuno risponde. Inspiri a fondo, poi bussi di nuovo. Il silenzio ti snerva. Un imprevisto è possibile, due sono sfortuna, ma tre

sono un sabotaggio.

Fai un altro respiro, ma la porta rimane immobile. La esamini alla fioca luce del corridoio: niente maniglia né serratura, solo una fessura per badge. Mandando al diavolo la sottigliezza, estrai una mini-carica di C7 e la piazzzi sopra il lettore magnetico.

Regoli il timer su cinque secondi e premi il pulsante rosso. Prima ancora che il display cominci a lampeggiare, sei già a tre metri di distanza, addossato all'androne di un'altra porta. Ti volti dall'altra parte, mentre la carica detona, rimbombando per tutto il corridoio. Dalla parte opposta, verso l'ascensore, proviene il suono insistente di una sirena e lungo tutto il passaggio si accendono dei neon rossi.

Imprecando sottovoce, corri alla porta: al posto del lettore c'è un foro carbonizzato, spingi e si apre. Oltrepassi la soglia. Donnerty, il tuo contatto alla InGen, ti attende nella sala seduto scompostamente su una sedia, le braccia abbandonate lungo i fianchi e il camice chiazzato di sangue; non ti ha aperto perché ha la gola squarciata da un orecchio all'altro.

La sirena continua a lanciare il suo lamento, ma ancora non senti passi di corsa o urla umane: forse

ti rimane una possibilità. Devi uscire da qui, non fosse altro per regolare un paio di conti in sospeso.

Ti guardi intorno, ma la stanza è spoglia, fatta eccezione per Donnerty. Ti volti verso la porta da cui sei entrato e spalanchi gli occhi. Sopra lo stipite, i numeri LED che scorrono veloci, c'è una carica esplosiva. Alzi le mani a coprirti il viso, prima che una luce accecante ti avvolga.

Riapri gli occhi; un'altra luce bianca ti abbaglia. Sbatti le palpebre e guardi meglio: è solo un neon, appeso a un soffitto bianco. Sei sdraiato su una superficie rigida, cerchi di alzarti ma qualcosa ti trattiene polsi e caviglie. Dalla tua sinistra proviene un ronzio sommesso; volti il capo, è un biomonitor, ma non capisci i valori sullo schermo. Abbassi il capo sul tuo corpo: indossi solo un camice dal quale spuntano cavi.

«Ben svegliato!» La voce proviene dal lato opposto. «Era ora!»

Ti volti di scatto. In piedi accanto a te c'è un uomo di mezza età, magro e stempiato. Indossa un camice bianco con le maniche rimboccate e sta scrivendo su un palmare.

Alza gli occhi dallo schermo. «Come ti senti?»

Scuoti la testa. «Mi sento come...» Esiti.
«Come...»

«Come...?» Si protende verso di te, gli occhi spalancati.

Torni a fissare il soffitto. «Non lo so. Non mi sento niente.»

«Esatto!» L'uomo ridacchia. «Risposta esatta: ha funzionato!»

«Cosa ha funzionato!?» Strattoni i legami. «Cosa è successo?»

L'uomo si stringe nelle spalle. «Hai avuto un incidente domestico mentre violavi la nostra proprietà privata, mettiamola così.» Digita per alcuni attimi sullo schermo. «Ecco.» Si avvicina. «Diciamo che una percentuale consistente di te ha scelto di restare sulle pareti del Laboratorio 7G.»

Ti agiti, il tuo corpo risponde e freme contro i legacci. «Mi avete... Mi avete rigenerato?» Ti passi la lingua secca sulla labbra ugualmente asciutte.

«Diciamo che è uno dei vantaggi del saltare in aria dentro a un laboratorio di ingegneria genetica: sei come nuovo.»

«Scusa se non ringrazio.»

«Scuse accettate, figurati.»

L'uomo ricomincia a digitare e ne approfitti per

guardarti intorno. Ti trovi in un piccolo ambulatorio: il tuo è l'unico letto, ci sono due armadietti e un carrello per il biomonitor. La porta dietro al tuo interlocutore è chiusa.

Fai un respiro profondo. «E adesso che succede?» L'uomo alza nuovamente gli occhi. «Adesso cosa?»

«Adesso che sono sveglio.» Saggi ancora una volta i legacci, senza riuscire a liberarti. «Mi volete tenere qui per sempre!?»

«No, certo che no.» Arriccia il naso. «Solo per il tempo necessario a effettuare alcuni controlli di routine sull'intervento.» Solleva il palmare. «Sei una novità e...»

Da dietro la porta proviene lo strepitio di una sirena; pochi istanti dopo passi si avvicinano di corsa e l'uscio si spalanca, inondando il laboratorio di luce rossa. Sulla soglia c'è una guardia InGen: è alto e muscoloso, l'elmetto lo copre fino agli zigomi, lasciando scoperti baffi color sabbia e labbra pallide.

Il medico si volta verso di lui. «Cosa succede, Cypher?»

«Dottor Denam,» ansima la guardia. «Siamo sotto attacco!»

Il tablet cade a terra con un rumore di vetri rotti.

«Non è possibile! Quando è successo?»

Cypher si guarda alle spalle. «Pochi minuti fa. I campi di stasi hanno ceduto.» In lontananza riecheggia una raffica.

«Ma chi è stato? Chi?» La voce di Denam si spezza.

«Non lo sappiamo.» La guardia ride seccamente.

«Ma adesso sono liberi.» Deglutisce. «Siamo circondati.»

Il dottore si volta verso di te e ti guarda con le pupille dilatate. «Io...» Apre e chiude i pugni. «Non mi posso arrendere così!» Piroetta su se stesso e punta l'indice contro la guardia. «Cypher, torna al tuo posto e organizza la difesa dei settori A e B.»

L'uomo saluta militarmente e scompare nel corridoio, mentre un'esplosione riecheggia in lontananza. Denam si china a raccogliere il palmare, lo scuote e lo scaglia contro la parete, sbuffando. Si avvicina a te e comincia a sciogliere le cinghie.

«Ho cambiato idea,» ansima. «Uscirai subito.»

L'uomo ti libera dalle cinghie e sgancia gli elettrodi, spegnendo il biomonitor. Ti metti a sedere e poggi i piedi nudi al suolo. La sensazione è strana, come se dovessi ancora imparare a

camminare. Sbatti le palpebre, ti alzi e crolli carponi con un tonfo sordo.

Il medico si china su di te. «Ce la fai a camminare?»

«Certo, non si vede?» Ti passi la lingua sulle labbra secche.

«Allora alzati, svelto.» Si volta verso la porta. «In fretta!»

Scuoti il capo. La tua cervicale fa un rumore strano, a cui fa eco lo schiocco delle ginocchia quando ti rimetti in piedi. Muovi un paio di passi e questa volta riesci a mantenerti in equilibrio, ma senti ancora il tuo corpo come estraneo.

«Non mi sento bene.» Ti volti verso Denam. «Sicuro che l'intervento sia andato a buon fine?»

Il medico sembra più piccolo e fragile, ora che sei in piedi. «Meglio di quanto tu non creda.» Si sfila gli occhiali e li pulisce sulla manica. «Adesso però andiamo!»

Ti fermi in mezzo alla stanza. «Mi sento ancora debole. Non mi avete dato da mangiare?» La tua bocca è sempre asciutta.

«Mangiare!?» Denam sbuffa. «È l'ultimo dei tuoi problemi!»

«In che senso? Mi sento strano e non ho...»

La porta si spalanca di nuovo, sbattendo contro la

parete e la sagoma massiccia di Cypher compare sulla soglia. La guardia si appoggia al muro ansimando, la pistola stretta nelle mani e puntata a terra, poi dà un'occhiata furtiva alle proprie spalle. Denam lo fronteggia, le mani sui fianchi. «Cosa fai qui?»

Cypher si stacca dalla parete. «Hanno sfondato le paratie.» In lontananza risuona una raffica, seguita da un urlo. «Sono qua.»

Muovi un altro passo verso di loro. «Chi sono qua?»

I due si voltano e ti fronteggiano. «Non c'è tempo per le spiegazioni lunghe,» ribatte Denam. «Ti basti sapere che siamo tutti in pericolo, anche tu!» Cypher annuisce e si volta verso la porta. «Verissimo. Dobbiamo trovare un modo di uscire da questa trappola!»

«È esattamente quello che faremo,» ribatte Denam. «Adesso cerchiamo di capire che alternative abbiamo e poi...» Viene interrotto da un'esplosione, proveniente dal corridoio. «I serbatoi di carburante...?»

Cypher si ferma sulla soglia e fa capolino nel corridoio. «Non c'è altra spiegazione.» Annusa l'aria. «Puzza di bruciato.»

Ti stringi nel camice bianco e muovi un paio di

passi verso la porta: non senti nessun odore. La guardia si ritrae nel laboratorio e mette un colpo in canna. Ti volti verso Denam, ma l'uomo non ti presta attenzione, assorto nei propri pensieri. Dal corridoio non proviene più alcun suono.

Denam allarga le braccia. «Ascoltatemi bene, credo di avere trovato una soluzione!» Fa un profondo respiro. «Se i serbatoi sono esplosi, l'intero settore dei generatori è inaccessibile o lo sarà presto. Ciò significa che sono praticabili solo due strade.» Alza due dita. «Una è la sala di comando.»

Cypher deglutisce. «E l'altra è l'ala delle colture...»

«Esatto! Uno di noi deve andare fino ai comandi principali per sbloccare le saracinesche, mentre gli altri libereranno la via sull'altra strada per le uscite di emergenza.»

La guardia scuote il capo. «Entrambe pessime alternative.»

«Hai idee migliori?» Denam si volta verso di te e ti squadra da capo a piedi. «Adesso vedremo se è valsa la pena di liberarti!»

Vai all'[1](#).

1

Vi affacciate sulla soglia e osservate il corridoio avvolto dalla tenue luce rossastra. Alla vostra sinistra il passaggio è invaso da un fumo nero; davanti a voi e a destra la via sembra libera.

«La sala di controllo è a diritto,» spiega Cypher.
«Di là ci sono le colture,» conclude, indicando a destra. «Adesso?»

«Adesso ci dividiamo,» risponde Denam. «Come da piano.»

Vuoi andare a diritto (vai al [75](#)), a destra (vai al [19](#)) o preferisci perquisire l'ambulatorio (vai al [5](#)).

2

Ti chini sul palmare e lo raccogli. Lo schermo è spezzato in più punti, ma è ancora acceso. Provi a toccarlo qua e là, ma il touchscreen è guasto. Ti rialzi e intaschi il **Tablet di Denam**.

Vai al [14](#).

3

Colto da un'ispirazione, colleghi il tablet dello scienziato al terminale sulla scrivania; lo schermo al plasma è rotto, ma i dati nelle memorie sono ancora accessibili. Scorri rapidamente le informazioni e trovi quella che ti interessa. Il tuo corpo, dan-

neggiato oltre ogni misura, è stato eliminato mediante incenerimento: non può essere ripristinato.

Vai all'[80](#).

4

Cerchi tra gli oggetti sparsi sul pavimento, ma molte delle cose che trovi sono state distrutte dalla furia dell'essere. L'unico oggetto intatto che può essere utile è una **Sintebatteria**.

Un gemito richiama la tua attenzione; la guardia sta cercando di mettersi a sedere, entrambi le mani premute su uno squarcio nell'addome. Ti porti accanto a lui.

«Cypher,» sussurra l'uomo. «Cypher, sei tu?» Sbatte le palpebre dietro la visiera appannata. «Non ti vedo.»

Ti inginocchi al suo fianco, con uno schiocco di articolazioni. «Non sono Cypher. Cypher è andato verso le colture.»

«Allora chi sei?»

«Un amico.» Fai una pausa. «Non ti muovere.»

La guardia inspira a fondo con una smorfia. «Cosa cerchi?»

«La sala di controllo.»

L'uomo rimane in silenzio per alcuni istanti.

«Oltre quella porta stagna,» spiega con un filo di

voce. «In fondo al corridoio.»

«E poi? Dimmi come aprire i cancelli,» lo incalzi.
«I comandi sono sulla consolle a destra e...» Vene interrotto da un attacco di tosse. «E da là le colture sono...»

«Sono...?» Lo scuoti. «Cosa sono!?»

L'uomo sputa un fiotto di sangue che gli cola sul petto, poi resta immobile. Gli posi due dita sulla gola: è freddo e le pulsazioni sono molto deboli.

Se hai un **Derma di Adrenina** e lo vuoi usare, vai al [36](#); altrimenti vai al [68](#).

5

«Un momento,» richiami l'attenzione dei due. «Io sono nudo!»

Le labbra di Cypher si incurvano in un sorriso.
«Non ti preoccupare, siamo tra uomini.»

Gli dai le spalle. «Prima lasciatemi trovare qualcosa di utile.»

«Tempo perso,» mormora Denam.

«Muoviti,» fa eco l'altro.

Li ignori e ti concentri sulla ricerca. La stanza è spoglia, ma alcune cose richiamano la tua attenzione: il meccanismo di supporto vitale, un armadietto bianco e il palmare di Denam.

Vuoi esaminare le apparecchiature (vai all'[87](#)), aprire l'armadietto (vai al [38](#)), o raccogliere il tablet (vai al [2](#))?

6

Volti le spalle alla guardia ed esplodi un colpo contro lo scienziato, ferendolo di striscio. L'uomo urla di dolore, ma il rumore è sovrastato dagli spari di Cypher.

Un proiettile ti centra alla spalla, facendoti cadere di mano la pistola, mentre un altro ti colpisce alla schiena e barcolli in avanti. Denam rotola di lato e raccoglie il telecomando.

Vai al [61](#).

7

«E invece no!» Fronteggi i due. «Non vado da nessuna parte.»

«Non dire sciocchezze,» urla Denam. «Non hai scelta.»

Se hai una **Pistola** e la vuoi usare, vai al [43](#); altrimenti scegli se obbedire (vai al [28](#)) o insistere (vai al [61](#)).

8

«Denam, cosa ci sta venendo incontro?»

Lo scienziato non ti risponde, e continua a respirare affannosamente. Aguzzi la vista, ma non vedi nulla, mentre i passi continuano ad avvicinarsi.

Vuoi provare ad aprire la porta (vai al [31](#)), attendere (vai al [29](#)) o usare le maniere forti con Denam (vai al [27](#))?

9

Scorri un elenco di file con nomi incomprensibili, fino a che uno non attira la tua attenzione. Il titolo è “PROJECT_ÜBERMENSCH” e l’ultima modifica risale a poche ore fa.

Lo apri, la prima cosa che vedi è una tua foto, scattata dall’alto: hai indosso il trench e impugni il monopugnale, l’orario è quello della tua incursione. Il documento è lungo molte pagine e non hai tempo di esaminarlo qui e ora.

Se le vuoi scaricare su un modulo esterno, vai al [47](#); altrimenti scegli se esaminare i servo-controlli (vai al [41](#)) o cercare altri dati (vai all’[89](#)).

10

Ti chini sul robot e scardinai il pannello posteriore. I meccanismi interni sono stati corrosi dalla muffa che ha anche intaccato la scheda madre. Non c’è più niente che valga la pena di prendere. Colto da

un ripensamento, segui i cavi di corrente fino all'accumulatore. Puoi prendere la **Sintebatteria**. Ti rialzi. «Eccomi,» dici a Denam. «Andiamo pure.» «Soddisfatto?» L'uomo si avvia senza voltarsi. Vai al [44](#).

11

Rimani immobile in mezzo al corridoio. Dalla sala a pochi metri da te proviene un ululato bestiale, seguito dal suono di qualcosa che cade e va in pezzi. La stessa voce urla qualcosa di incomprensibile. Decidi di agire.

Segna il Codice *Crono* e vai al [48](#).

12

Attivi il comando e attendi alcuni secondi. Lo schermo lampeggia e ti conferma l'apertura delle celle sezionali. Tendi l'orecchio, ma senti solo i rumori nel corridoio.

Segna il Codice *Max* e vai all'[89](#).

13

Ti addossi alla parete a fianco della porta. Il metallo sembra tiepido attraverso il camice. Dal corridoio proviene un grugnito, quindi qualcosa col-

pisce la porta con un rimbombo sordo. Denam geme e un secondo colpo deforma il metallo.
Vuoi attendere (vai al [52](#)) o uscire (vai al [74](#))?

14

«Abbiamo già sprecato troppo tempo,» sbotta Cypher. «Non possiamo rischiare la vita aspettando i suoi comodi!»

«Benissimo,» ribatte Denam. «Avviamoci verso la sala dei comandi principali; al resto penserà lui.» Si volta verso di te.

Interrompi la ricerca e torni pesantemente verso la soglia. La guardia ti dà un'ultima occhiata, prima di sbuffare e allontanarsi, mentre Denam scuote il capo.

«Corri ad aprire i cancelli,» dice Denam.
«Chiaro?»

Allarghi le braccia. «Ma, come faccio?»

«Non c'è tempo per spiegarlo!» Si affretta dietro a Cypher.

Vai al [18](#).



15

Scatti in avanti e impatti contro l'essere. La creatura è più massiccia di te, eppure il tuo slancio è sufficiente a schiacciarla contro la parete. Un ululato di dolore fa eco al colpo. Allunghi le braccia e serri le dita su un collo tozzo e muscoloso; stringi la presa: l'ululato si affievolisce, interrotto da uno schiocco. Un attimo dopo la creatura si affloscia tra le tue braccia.

Lasci andare il corpo e fai un passo indietro. Alle tue spalle, la porta scorre sui cardini. Ti volti: la sagoma di Denam è aggrappata allo stipite, illuminata dalla tenue luce all'interno della stanza.

Scuoti il capo e osservi di nuovo la creatura. Somiglia a un cane, ma deve pesare almeno un quintale; al posto del pelo ha una pelle rossa che secerne un liquido giallognolo e il muso sembra più il viso di una grossa scimmia.

Ti volti verso Denam e indichi la creatura. «Cosa era?»

«Un esperimento,» sussurra. «Era solo un esperimento...»

Muovi un passo verso il dottore, ma poi ci ripensi. Ti giri e ti avvii lungo il corridoio dal quale proveneva la creatura, seguendo la sua scia di muco. Denam ti segue in silenzio. Vai al [70](#).

16

Ti rimetti in piedi, barcollando, ma il tuo corpo non sembra risponderti. Improvvisamente una delle tue gambe cede e ti ritrovi in ginocchio. Abbas-
si lo sguardo: è piegata ad angolo retto di lato, ep-
pure non senti dolore.

Non hai tempo di stupirti, perché la creatura ti piomba addosso. Alzi le braccia per difenderti, ma un colpo netto ti strappa la testa. Prima che la luce abbandoni i tuoi occhi, vedi il tuo corpo fatto a pezzi dall'essere: un liquido scuro cola dalle ferite e dal torace sporge un groviglio di filamenti rossa-
stri.

17

Avanzi nel fumo e sferri un pugno alla larva. Il tuo colpo affonda nel corpo flaccido dell'essere fino al gomito. Cerchi di districarti, ma la creatura si impenna sbattendoti sul soffitto.

Ricadi con uno schianto metallico e rotoli di lato un attimo prima che gli pseudopodi ti schiaccino al suolo. In ginocchio, appoggi una mano alla parete e cerchi di riprenderti.

Se hai il Codice *Zanna*, vai al [16](#); altrimenti segna il Codice *Zanna* e scegli se scappare lungo il cor-
ridoio (vai al [50](#)) o verso il laboratorio (vai al [55](#)).

18

Osservi per alcuni istanti le due figure, quindi muovi un passo incerto verso la sala di controllo. Nonostante sia riposo, trovi difficile avanzare di buon passo e fatichi a mettere a fuoco.

In fondo al corridoio appare un androne spalancato; allunghi il passo quando il silenzio viene lace-rato da tre colpi di pistola, seguiti da un urlo umano.

Vuoi correre (vai al [48](#)) o preferisci aspettare (vai al [11](#))?

19

Guardi fisso il dottore. «Adesso liberiamo la stra-da, mentre la guardia apre i cancelli.»

Denam annuisce, mentre Cypher scompare nel corridoio a diritto. «Esatto. Mettiamoci in marcia.»

Lo scienziato si avvia di buon passo e tu gli arran-chi dietro; non sei stanco, ma fai fatica a restargli vicino. Pochi metri più avanti, Denam rallenta, in vista di un oggetto scuro.

Sbatti le palpebre. «Cos'è?»

«Un droide di manutenzione. Fuori servizio.»

Guardi da sopra la sua spalla. A terra c'è un robot cingolato, rovesciato su un fianco; il telaio di ferro

è piegato in più punti e uno braccio snodato è stato strappato.

«Cosa può averlo ridotto così?»

Denam sbuffa. «Io mi preoccuperei piuttosto dove sia chi lo ha ridotto così.» Si guarda intorno. «Meglio sbrigarsi.»

Perquisisci il rottame (vai al [23](#)) o prosegui (vai al [44](#))?

20

Sposti la sedia e ti chini sul monitor; il comando per i cancelli è già in memoria: lo attivi e le spie sulla planimetria si illuminano di verde. Stai per staccarti, quando noti anche la possibilità di aprire le porte stagne nelle celle criogeniche.

Vuoi azionare anche questo comando (vai al [72](#)), perquisire la stanza (vai al [78](#)) o andartene subito (vai al [73](#))?

21

«E va bene,» acconsenti. «Aspettiamo.»

Denam annuisce e continua a contemplare il soffitto. Cammini avanti e indietro per un paio di minuti, quando la porta si spalanca ed entrano quattro guardie che indossano l'uniforme InGen, le armi spianate.

Il dottore scatta in piedi. «Fermatelo!» Si mette al riparo.

Gli uomini aprono il fuoco e vieni investito da una pioggia di piombo. Ti volti per fuggire, ma i proiettili sono troppi; crolli a terra e il fuoco cessa. Davanti ai tuoi occhi compaiono i piedi di Denam, mentre il tuo corpo si spegne lentamente.

22

Cypher si volta verso Denam. «Quanto ci mette quel rottame?» Alza la voce. «Avrebbe già dovuto essere qui!»

«Per piacere,» sussurra Denam. «Non urlare!»

«Ma chi se ne frega,» sbotta la guardia. «Siamo già troppo nei guai per preoccuparci del rumore.» Porta la mano all'arma, ancora nella fondina. «Io dico di andarcene per un'altra via.»

«No, no.» Adesso la voce dello scienziato è più ferma. «Dobbiamo aspettare che i cancelli siano aperti!»

«Dici che ha molte speranze di farcela...?»

Denam si avvicina a Cypher. «Lo abbiamo ricostruito apposta inarrestabile. Arriverà.»

Non hai tempo di interrogarti sulle parole dell'uomo, perché un filo di fumo passa davanti ai tuoi occhi.

Le pareti sono sempre più calde e il tuo camice sta per prendere fuoco.

Vai al [37](#).

23

«Vediamo se qui c'è qualcosa di utile,» ti chino sul rottame.

«Cosa fai!?» Denam arretra di un passo. «È pericoloso!»

«E di cosa dovrei avere paura, in questo caso?»

«Per esempio di quel fungo che gli cresce sopra e dei suoi effetti su di te.» Scuote la testa. «Per esempio.»

Controlli lo stesso (vai al [10](#)) o segui il consiglio (vai al [44](#))?

24

L'essere ti è addosso prima che tu possa reagire. Ti solleva sbattendoti contro la parete e ti colpisce sotto il torace con una zampa. Non senti dolore, ma il colpo ti piega in due.

Approfittando della posizione, gli afferri le gambe e dai uno strattono, mandandolo lungo disteso. L'essere ruggisce di nuovo mentre gli salti sul torace e gli afferri il cranio. Ignorando i pugni che ti sferra, gli sbatti la testa sul pavimento finché non

smette di combattere. Ti rialzi lentamente.
Segna il Codice *Zanna* e vai al [51](#).

25

Ti aggiri per la stanza, senza perdere d'occhio la porta. La sedia dietro alla scrivania è rovesciate e il cavo del terminale è strappato, come se qualcuno avesse avuto fretta di scappare.

Se vuoi usare una **Sintebatteria**, vai al [65](#); altrimenti puoi tornare alla porta (vai al [13](#)) o proseguire la ricerca (vai al [59](#)).

26

Sposti le sedia sotto il foro nel soffitto, ci monti sopra e afferri i margini dell'apertura. Ti issi senza difficoltà, come se la tua debolezza fosse stata solo passeggera, e in pochi istanti ti trovi a strisciare dentro il condotto di areazione.

Ti contorci nel passaggio e avanzi a fatica nell'unica direzione possibile. Dopo pochi minuti passi sopra un'altra griglia, ancora saldata. La stanza sottostante è invasa dal fumo e non vedi segni di vita.

Prosegui, ignorando un paio di diramazioni laterali troppo strette. Il condotto di metallo diventa più caldo, come se le pareti si stessero surriscaldando.

Non sudi, ma la sensazione è spiacevole perché c'è solo un camice lacero tra te e il metallo surriscaldato.

Pochi metri dopo, svolti a destra e il passaggio termina con una griglia verticale. Scruti tra le sbarre: davanti a te si stende una serie di teche in vetro, ciascuna con un monitor accanto. Nel tuo campo diviso appaiono due figure di cui vedi solo il busto: una massiccia in divisa e una più minuta con un camice.

Richiami la loro attenzione (vai al [37](#)) o attendi (vai al [22](#))?

27

Serri le dita sul polso di Denam e lo tiri a te. Non calibri bene la forza e l'uomo, sbilanciato, ti crolla addosso con un urlo. Lo affери per il bavero con la mano libera e lo sollevi senza sforzo, i suoi piedi che scalciano a pochi centimetri dal pavimento.
«Mettimi giù!»

Sbatti le palpebre. Apri la mano e Denam crolla a sedere sul pavimento con un grugnito. Si appoggia al muro alla parete e ti fissa con odio da dietro le lenti appannate.

«Cosa pensi di fare, eh?»

Allarghi le braccia. «Non volevo farti male, non ancora.» Dal corridoio risuona un altro ruggito. «Ma cosa sta arrivando?»

Denam rabbrividisce. «Non ne sono sicuro, ma credo sia una Creatura B. I laboratori sono in quella direzione.»

«Di che si tratta?»

L'uomo ti si avvicina. «Adesso lo scoprirai.» Detto questo, si sposta alle tue spalle.

Vai al [29](#).



28

Allarghi le braccia. «Va bene, non ho scelta.»

«Lieto che tu lo abbia capito,» commenta Denam. «Si vede che il cervello ti funziona ancora.» Ti indica una porta sul fondo della sala. «Andiamo da quella parte e usciamo da qui.»

Ti volti e cammini a passi pesanti verso l'uscita, il dottore dietro di te e Cypher che chiude la fila. Arrivate alla porta e vi fermate.

«Avanti, apri,» ti incalza Denam.

Se hai il Codice *Max*, vai al [63](#); altrimenti vai al [42](#).

29

Rimanete immobili nel corridoio, mentre i passi pesanti si fanno sempre più vicini e rapidi. Un secondo ululato rimbomba nel corridoio e una sagoma scura emerge dalle tenebre.

Denam urla e si getta nell'androne della porta, mentre tu fronteggi l'essere. Non riesci a vedere bene di cosa si tratti, ma deve essere più grosso di te e si muove su quattro zampe.

Lo attendi in guardia (vai al [33](#)) o gli corri incontro (vai al [15](#))?

30

La porta si spalanca e sulla soglia compare una seconda creatura da incubo. Questo essere somiglia a una larva, ma è alto quasi fino al soffitto e si muove su decine di pseudopodi. Attorno a una bocca circolare, brillano quattro occhi verdi.

Il mostro emette un altro ruggito e scivola nella stanza. Arretri verso la parete con il corpo della guardia e l'essere colpisce con il fianco le apparecchiature.

I monitor si spengono e l'ambiente piomba nella semioscurità.

Vuoi usare una **Pistola** (vai al [45](#)), combattere a mani nude (vai al [58](#)) o fuggire attraverso la camera stagna (vai all'[84](#))?

31

La porta scorre di lato silenziosamente, rivelando una stanza illuminata da due neon sul soffitto. Af-ferri il braccio di Denam e te lo trascini dietro.

Ti chiudi la porta alle spalle. Rimanete immobili in mezzo alla stanza e attendete; si tratta di un piccolo ufficio, con una scrivania, un terminale e alcuni armadietti a muro. Dal corridoio provengono passi più vicini e un respiro raschiante.

Vuoi metterti in agguato vicino alla porta (vai al [13](#)) o preferisci ispezionare l'ambiente (vai al [25](#))?

32

Abbassi gli occhi sul tuo corpo, così familiare ep-pure così diverso, cercando di non guardare il pezzo di pelle mancante. Capisci molte cose: il tatto attutito, l'olfatto scomparso, la rigidità nei passi, la difficoltà a mantenere l'equilibrio...

Fissi Denam negli occhi. «Cosa mi avete fatto!?» «Te l'ho detto,» ribatte lui. «Eri forse distratto? Ti

abbiamo ricostruito.» Si stringe nelle spalle ossute. «Forse ho omesso il “come”. Chiedo venia.»

Taci per alcuni istanti. «Quindi io sono...»

«Un esperimento,» completa Denam. «E, se mi perdoni la presunzione, sei anche un successo per la mia squadra di ricerca.» Si umetta le labbra. «O per quel che ne rimane.»

«E questo allarme?» Indichi la porta e la griglia sfondata.

Denam guarda Cypher di traverso. «Un contrattempo sul quale ci sarà da indagare.» La guardia deglutisce, lo scienziato riporta lo sguardo su di te. «Comunque, visto che appartieni alla InGen per circa l'ottanta per cento, farai meglio a venire con noi senza fare storie.» Schiocca le dita. «Marsch!»

Se hai il Codice *Segugio*, vai al [69](#); altrimenti scegli se obbedire (vai al [28](#)) o ribellarti (vai al [7](#)).

33

La creatura ti è addosso in un baleno. Alzi le braccia, ma sei troppo lento e una zampata in pieno petto ti solleva da terra sbattendoti contro la parete a sinistra. Non senti dolore e ti rialzi, mentre il tuo avversario si volta verso di te e grugnisce.

Segna il Codice *Zanna* e vai al [15](#).

Denam si rialza a fatica, le mani bene in vista. «Cerchiamo di restare calmi.» Sorride. «Non conviene litigare.»

Non rispondi al suo sorriso. «Cosa intendi?»

«Ammazzami ora e rimarrai un mucchio di plastica e metallo.»

Muovi un passo verso Denam e lo affери per il bavero. «Non scherzare con me. Stai rischiando grosso.»

«Non sto scherzando,» ansima lui. «Te lo assicuro!» Una grossa goccia di sudore gli cola sulla tempia. «Vedrai.»

Lo lasci andare con uno spintone e lui incespica all'indietro, reggendosi a una teca. Prima che possa riprendersi, avanzi fino al telecomando e ci cali sopra un piede, schiacciandolo.

Denam si riassesta il colletto. «Non è un problema, davvero. Adesso usciamo di qua e poi potremo metterci al lavoro.»

Per la prima volta da quando ti sei risvegliato, ti fermi a pensare. Senti chiaramente l'estraneità del corpo nel quale sei rinchiuso e ogni movimento ti ricorda quanto tu sia stato cambiato. Vuoi credere a Denam.

«Va bene, andiamo,» ordini a Denam. «Fai strada

tu.»

«Certo.» Si avvia verso una porta in fondo alla stanza.

Se hai il codice *Max*, vai al [40](#); altrimenti vai al [62](#).

35

«I cancelli sono aperti,» spieghi. «Quindi adesso andiamo via.»

Denam passa il piede di porco nella sinistra e, con la destra, estrarre un piccolo apparecchio dal camice. «Io non avrei così tanta fretta,» ti ammonisce. «Non ho finito con te.»

Fissi lo scienziato, quindi arretri verso le teche, cercando di tenere anche Cypher nel campo visivo. «Denam, i patti erano chiari. Io vi avrei aiutati a fuggire e sarei stato libero.»

L'uomo scuote la testa. «Temo che ci sia un cambio di programma.» Le dita della mano destra accarezzano lo strumento, simile a un telecomando. «È nel tuo interesse, sai.»

Punti un dito contro Denam. «Quello che mi sta a cuore...»

Cypher ride. «Hai detto “cuore”? Il tuo è un cuore di ferro.»

Ti senti pesante, lento.

«Di cosa... Di cosa parlate?»

Sei hai il Codice *Zanna*, vai al [79](#); altrimenti vai al [71](#).

36

Sganci le cinghie dell'armatura pettorale e applichi il derma sul torace dell'uomo, premendolo con entrambe le dita; gli prendi la testa tra le mani e lo scuoti con delicatezza. La guardia sussulta, poi spalanca gli occhi, le pupille rimpicciolite.

«Le colture,» gli urli in faccia. «Dove sono?»

«Il condotto di areazione sul soffitto...» Prende fiato. «È la strada più sicura per arrivare alle colture.»

Ti chini su di lui. «E poi? E poi da lì dove si va?»

«Le celle criogeniche dovrebbero essere ancora sigillate.» Si interrompe per un attacco di tosse. «Se Wayne non ci ha messo mano.» I suoi occhi corrono alla porta stagna.

«C'è altro?»

L'uomo apre la bocca, poi rotea gli occhi all'indietro e rantola. Provi a scuotterlo di nuovo e a premere con forza sul derma, ma ormai non c'è nulla da fare.

Vai al [68](#).

37

Colpisci con un pugno la griglia, facendo rimbombare il passaggio. Denam urla, Cypher mette un ginocchio a terra e ti punta contro la pistola, impugnandola a due mani.

«Fermi, sono io!» La tua voce rimbomba. «Tirate-mi fuori!»

Cypher si rialza e abbassa l'arma. Ti accorgi che non ha più il casco e la sua testa calva è lucida di sudore. Denam viene verso di te, impugnando un piede di porco. Pochi attimi dopo la grata è scardinata e rotoli a terra. I due ti osservano dall'alto.

«Allora?» Ti rialzi, appoggiandoti alla parete.
«Non vi aspettavate di vedermi?»

«Non da questa parte,» ribatte Cypher. «Noi siamo passati da lì.» Indica una doppia porta alla tua destra.

Ti aggiusti il camice. «Si vede che ho preso una scorciatoia.»

«Hai fatto bene,» prende la parola Denam. «E i cancelli...?»

Vai al [35](#).

38

Ti avvicini all'armadietto; non è chiuso a chiave e l'anta si apre con un cigolio.

All'interno, ci sono medicinali generici.
Frughi per alcuni istanti, scoprendo un **Derma di Adrenina**.

Se vuoi usare subito il derma, vai al [77](#); altrimenti vai al [14](#).

39

Ti volti verso il dottore, mentre alle tue spalle risuonano altri spari. Avanzi verso Denam, ancora carponi, ignorando l'urlo di dolore di Cypher che viene interrotto da uno schiocco di ossa. Lo scienziato alza gli occhi, enormi dietro le lenti e spalanca la bocca. Allunghi una mano verso il suo bavero. Un secondo dopo un urto alle spalle ti manda lungo disteso e la creatura ti scavalca, voltandosi per fronteggiarti. L'essere è ferito, sangue rosso che si mescola al muco giallo.

Se hai il Codice *Zanna*, vai al [16](#); altrimenti vai al [66](#).

40

Denam apre la porta e un'orda di creature a sei zampe, alte fino al suo ginocchio, si riversa fuori squittendo. Gli animali sciamano attorno al dottore, ma un paio si arrampicano sul suo camice con le zampe uncinate. L'uomo urla e alza le braccia.

Vuoi intervenire (vai al [54](#)) o preferisci attendere (vai all'[88](#))?

41

I controlli gestiscono tutte le funzioni del laboratorio, ma per molti La priorità di accesso del terminale non è sufficiente. Scorri la lista e trovi l'icona di apertura delle celle criogeniche.

Se la vuoi attivare, vai al [12](#); altrimenti vai all'[89](#).

42

Apri la porta ed entrate in uno stanzone buio. Allineate lungo le pareti ci sono due file di serbatoi criogenici, ermeticamente sigillati. Proseguite in silenzio, fino a un'area di carico, dotata di carrelli e muletti.

«Bene,» sospira Denam. «Adesso siamo arrivati. Cypher, prendi uno dei carrelli e carichiamo questo rottame.»

Ti volti di scatto. «Di cosa stai parlando?»

«Di te.» Denam aziona il telecomando e tutto diventa buio.

43

Estrai l'arma e la punti su Denam. «Non fare tu sciocchezze.»

Lo scienziato arretra. «Che intenzioni hai?»

«Non lo capisci da solo?» Sorridi. «Ho il dito sul grilletto, non ti conviene fare scherzi. Butta il telecomando.»

Denam guarda di sottocechi Cypher, che si sta spostando di lato, quindi si stringe nelle spalle e getta l'apparecchio. Rimanete immobili per alcuni istanti; la guardia solleva la pistola.

Lo scienziato si tuffa a terra. «Sparagli!»

Attacchi Denam (vai al [6](#)) o Cypher (vai al [57](#))?

44

Vi lasciate alle spalle la carcassa del robot e proseguitate in silenzio. Il corridoio svolta a sinistra in un passaggio senza luci; sulla destra c'è una porta scorrevole. Denam si blocca e gli vai a sbattere addosso.

«Guarda dove vai!» Il dottore si gira verso di te, terreo.

Barcolli all'indietro e ti appoggi alla parete. «Scusa, non mi reggo in piedi.» La tua voce riecheggia nella penombra.

«Va bene, ma taci,» sibila Denam.

Dal buio davanti a voi proviene un ruggito. Denam impallidisce e arretra verso di te. Un secondo ruggito rimbombà, seguito dallo sbattere di una porta.

«È troppo tardi,» gemme lo scienziato. «Sono finito.»

«Troppo tardi per cosa?»

L'uomo non risponde e si prende la faccia tra le mani, ansimando. Dalle tenebre di fronte a voi provengono passi pesanti, quindi un terzo ruggito, più vicino.

Vuoi attendere (vai al [29](#)), chiedere spiegazioni (vai all'[8](#)) o provare ad aprire la porta (vai al [31](#))?

45

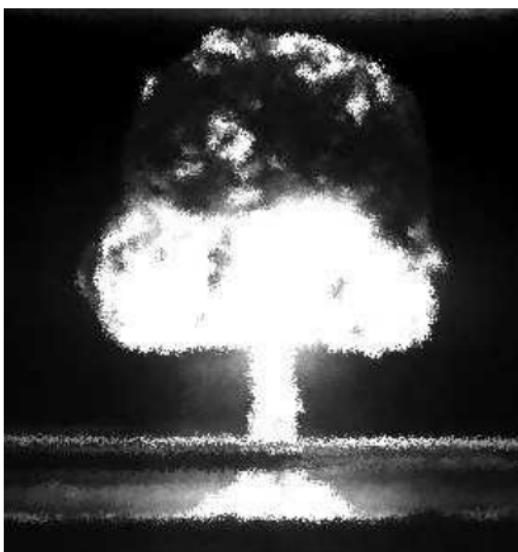
Estrai l'arma e la punti contro la creatura, è così grossa che non devi nemmeno prendere la mira. Premi il grilletto, il proiettile apre un foro nel fianco dell'essere, che si impenna e mulina gli pseudopodi. Dalla ferita sgorga un icore trasparente.

Premi il grilletto altre due volte e piazzzi altri due colpi nel ventre molle della creatura. La larva ricade al suolo e caracolla verso di te. Arretti addos-sandoti alla parete continuando a premere il gril-letto; un proiettile scompare nella bocca della creatura, un altro distrugge un occhio.

La bestia lancia un urlo acutissimo e arretra goffa-mente verso la camera stagna. Svuoti il caricatore nel suo corpo informe, poi getti via l'arma scarica (cancella la **Pistola**). L'essere rotola su un fianco e

rimane immobile, mentre un fumo grigiastro si sprigiona dai punti in cui il suo sangue tocca terra. Solo allora ti rendi conto che la carcassa occupa tutta la camera stagna. Non potendola scavalcare o aggirare, decidi che l'unica via di uscita è il condotto di ventilazione.

Vai al [26](#).



46

Arranchi verso il mostro, che intanto è saltato addosso a Cypher, gettandolo di nuovo a terra. La guardia si ripara il viso con il braccio libero, punta la pistola all'addome della creatura e svuota il resto del caricatore.

Arrivi alle spalle dell'essere e lo affери per il collo, mentre la sua zampata centra il cranio della

guardia. Stringi la presa e inarchi la schiena, proiettando la bestia lontano da te. La creatura frantuma una teca, guaisce di dolore e rimane immobile. Una rapida occhiata ti conferma che Cypher ha avuto la peggio, il cranio sfondato. Ti volti verso Denam.

Vai al [34](#).

47

Per tua fortuna un modulo di accumulo è già presente nel sistema, quindi attivi lo scaricamento. Centinaia di pagine vengono copiate nel giro di pochi istanti (segna il Chip di Dati). Denam non si accorge di niente.

Vai all'[89](#).

48

Combattendo contro la rigidità nelle gambe corri verso l'androne e incespichi sulla soglia. La stanza davanti a te è una sorta di laboratorio, con tavoli e strumenti; adesso è tutto rovesciato e sparso per la stanza.

Sotto ai tuoi piedi c'è il cadavere di un uomo in camice bianco e in mezzo alla stanza è accasciata una guardia in divisa come Cypher. Scavalchi il corpo ed entri, quando uno dei tavoli viene proiet-

tato di lato rivelando una creatura.

L'essere è alto quanto te, ma largo il doppio, con braccia lunghe fino a terra e pelle verde coperta da ciuffi di pelo bruno. Gira la testa verso di te e annusa l'aria con un brontolio. Sotto la fronte bombata e le sopracciglia sporgenti, gli occhi sono chiusi con punti di sutura; dal petto gli pendono cannule tranciate.

Attacchi (vai al [24](#)) o provi a evitare lo scontro (vai al [56](#))?

49

La creatura che emerge dal fumo sembra la larva di qualche insetto, ma è più lunga di tre metri. Si alza sugli pseudopodi posteriori ed emette un altro ruggito, spalancato una bocca rotonda circondata da occhi verdastri.

Vuoi combattere (vai al [17](#)), tornare alla sala di controllo (vai al [55](#)) o scappare lungo il corridoio (vai al [50](#))?

50

Fuggi lungo il corridoio, lasciandoti alle spalle la cortina di fumo e la creatura misteriosa. Un paio di ruggiti risuonano alle tue spalle, ma ormai sei fuori portata.

Le tue gambe sono rigide e fatichi a mantenere l'equilibrio, ma non sei stanco.

Poco dopo il passaggio svolta a sinistra; sull'angolo c'è una porta scorrevole aperta e a terra, davanti alla soglia, c'è un'altra creatura mostruosa: sembra un lupo senza pelliccia, con la pelle nuda coperta di muco giallognolo. Ha la testa spappolata e vari fori di proiettile nel corpo.

Scavalchi la carogna e fai capolino nella stanza, ma trovi solo un piccolo ufficio che contiene alcuni schedari e una postazione con terminale. Vorresti fermarti a investigare, ma un ennesimo ruggito proveniente dal corridoio alle tue spalle ti dissuade. Esci dalla stanza e ti rimetti in marcia.

Il corridoio prosegue a diritto, senza altre porte o deviazioni. Davanti a te appare una porta blindata, socchiusa. La spalanchi ed entri.

La stanza è molto grande, con file di teche illuminate. In mezzo alla sala ci sono Cypher e Denam. La guardia ti dà le spalle ed è senza casco, la testa pelata lucida di sudore; lo scienziato è appoggiato alla parete, un piede di porco in mano.

«Ecco il nostro amico.» Denam si stacca dal muro e ti indica.

Cypher piroetta su se stesso, la pistola in pugno. «Dove!?» Stringe gli occhi e ti fissa. «Ah, eccoti.»

«Eccomi.» Avanzi di un passo. «Temevate di non rivedermi?»

«No, no.» Il dottore si alza in punta di piedi per guardare alle tue spalle. «Siamo tutti sulla stessa barca, vero Cypher?»

«Certo, Doc.» La guardia ti supera e si piazza vicino alla porta.

«Bene.» Denam fa un respiro. «Cosa mi dici dei cancelli?»

Vai al [35](#).

51

L'essere a terra emette un ultimo ululato, artiglia il pavimento e quindi tace, soffocato dalla sua stessa bava giallastra. Ti guardi intorno, ma niente si muove nella stanza. Dopo un attimo di attesa, inizi a perquisire la sala devastata.

Se hai il Codice *Crono*, vai al [68](#); altrimenti vai al [4](#).

52

Rimani immobile vicino all'uscita e tendi l'orecchio. L'essere al di là della porta lancia un ultimo ruggito, quindi si allontana lungo il corridoio che avete percorso poco fa.

Ti volti verso Denam. «E adesso?»

«E adesso!?» Si asciuga un filo di bava che gli cola sul mento. «Adesso usciamo, prima che torni.»

Apri la porta e fai un passo nel corridoio. A terra, per tutta la lunghezza del passaggio, c'è una scia di muco giallognolo. La scavalchi con un passo, subito imitato da Denam, che si tappa il naso con le dita. Non senti nessun odore. Da lontano proviene un colpo di arma da fuoco. Il dottore ti fa cenno di andare e vi avviate lungo il corridoio.

Segna il Codice Segugio e vai al [70](#).

53

Un ruggito alle tue spalle ti interrompe. Dalla porta stagna che hai appena varcato proviene una serie di colpi che rimbombano sul metallo. Il conto alla rovescia sul display segnala l'apertura imminente, ma nella stanza non ci sono altre uscite.

Attendi (vai al [30](#)) o ti infili nella grata di areazione (vai al [26](#))?

54

Avanzi calciando contro il muro una delle creature, quindi allunghi le mani e strappi i due esseri di dosso a Denam, assieme a un bel pezzo di camice,

Giri su te stesso e li scagli in fondo alla sala. Il resto dello sciame si disperde stridendo.

«Grazie,» ansima Denam. «Me la sono vista brutta!»

«A buon rendere.» Indichi la porta. «Ora, se non ti dispiace...»

Vai al [62](#).

55

Senza voltarti, ripercorri il corridoio e torni nel piccolo laboratorio. La creatura alle tue spalle ti segue sibilando, ma riesci a distanziarla.

Varchi di nuovo la porta stagna, chiudendotela alle spalle, quindi corri verso la botola nel soffitto: unica via di fuga dalla sala di controllo.

Vai al [26](#).

56

L'essere muove un passo nella tua direzione, ma tu scarti di lato. Non riesci a muoverti con agilità e calpesti frammenti di apparecchiature. La creatura ulula e si muove verso di te, una mano protesa, l'altra che struscia a terra.

Attacchi (vai al [24](#)), corri alla porta sul lato opposto (vai al [64](#)) o cerchi qualcosa che ti possa servire a difenderti (vai all'[82](#))?

57

Ti volti verso Cypher e sparate contemporaneamente. Il suo proiettile ti colpisce al torso con un tintinnio metallico, ma il tuo lo raggiunge a un braccio, facendolo barcollare.

Cypher impreca e spara ancora, ma è sbilanciato e centra una teca di vetro. Fai fuoco un secondo dopo e lo colpisci a una gamba; la guardia crolla in ginocchio e il tuo terzo proiettile lo centra in mezzo agli occhi.

Ruoti su te stesso e punti l'arma su Denam. «Non ti avevo detto di non fare sciocchezze?»

Lo scienziato si ferma, carponi con la mano protesa verso il telecomando. «Non sparare!»

«Tu dimenticati quell'arnese,» gli ordini. «In piedi!»

Vai al [34](#).

58

Ti addossi al muro per prendere la rincorsa, poi scatti in avanti verso la larva gigantesca. I tuoi pugni affondano nel corpo molliccio, ma non riescono a perforarne la pelle. Fai un passo indietro per evitare che ti stacchi una mano con un morso, ma l'essere ti si getta addosso atterrandoti. Cerchi di districarti, ma il colpo ti rallenta.

Segna il Codice *Zanna*.

Vuoi usare una **Pistola** (vai al [45](#)), contrattaccare (vai al [16](#)) o provare a fuggire attraverso la camera stagna (vai all'[84](#))?

59

Ignori il computer e ti aggiri per il laboratorio. All'attaccapanni non è appeso niente e gli armadi contengono solo faldoni e tabulati. In un cassetto della scrivania, tra due lattine accartocciate di Nuka-Cola, trovi una **Pistola**, che infili sotto il camice prima che il tuo compagno la veda.

La porta viene scossa da un colpo. Denam si stringe addosso il camice e corre a nascondersi dietro di te. Un secondo colpo rimbomba nella stanza. Ti avvicini alla porta.

Vai al [52](#).

60

Afferri l'asta con entrambi le mani e calci il tavolo per districarla. La creatura carica e fai appena in tempo a girarti e puntare al suolo un'estremità della tua arma improvvisata.

L'essere si precipita su di te con le braccia protese, finendo per impalarsi da solo. Spingi a fondo l'asta di ferro, passando il nemico da parte a parte; la

bestia si contorce urlando e crolla all'indietro, strappandoti l'arma di mano.

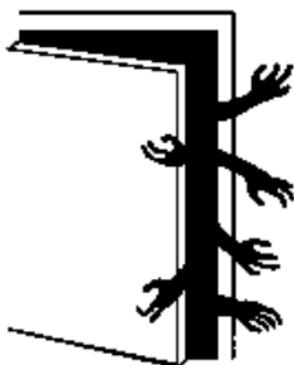
Vai al [51](#).

61

«Il soggetto si è rivelato troppo pericoloso,» dice Denam. «È opportuna la terminazione dell'esperimento.»

«Sarà fatto,» risponde Cypher.

Ti volti verso la guardia e sollevi un braccio mentre preme il grilletto e ti spara al ginocchio. Il colpo ti getta a terra; cerchi di rialzarti, ma Denam attiva il telecomando e tutto diventa nero. Senti a malapena il proiettile che ti sfonda il cranio.



62

Entrate in una stanza illuminata da una luce soffusa. Allineate lungo le pareti ci sono due file di bare criogeniche, tutte chiuse e controllate da biomonitor. Denam avanza in silenzio e tu lo segui

senza perderlo di vista. Superate una porta socchiusa.

Afferri Denam per un braccio. «Là dietro cosa c'è?»

«Altri esperimenti.» Scuote la testa. «Meglio proseguire.»

Arrivate in fondo alla sala e attraversate un'altra porta, trovandovi in un piccolo ufficio; qui le luci funzionano normalmente e non ci sono allarmi che suonano. La tua guida si ferma e ti fronteggia.

«Siamo arrivati.» Allarga le braccia. «Questa zona è sicura, al di fuori dell'area contaminata. Ora non ci resta che attendere le squadre di pronto intervento e verremo salvati.» Sorride.

Ti guardi intorno. «Attendere quanto? Come?»

Denam si stringe nelle spalle. «Non ne ho idea, ma l'allarme è scattato da quasi mezz'ora.» Dà un'occhiata all'uscita. «Mancheranno pochi minuti...»

Vai alla porta e provi la maniglia: chiusa dall'esterno. Ti volti verso Denam, che è seduto su una delle sedie, con le mani dietro la nuca e non ti degna di attenzione. L'unico oggetto degno di nota è il terminale sulla scrivania.

Se hai il tablet di Denam e lo vuoi usare, vai al [3](#); se hai un chip di accumulo e lo vuoi usare vai

all'[86](#); se non hai nessuno di questi oggetti o non li vuoi usare, puoi scegliere se fidarti dello scienziato (vai al [21](#)) oppure ribellarti (vai all'[80](#)).

63

Non appena tocchi la maniglia, la porta si spalanca verso di te facendoti barcollare. Dall'interno sciama fuori un branco di creature a sei zampe, alte fino al ginocchio. Gli esseri passano attorno alle tue gambe e si gettano sui due uomini.

Ti volti. Denam crolla a terra, mulinando il piede di porco, mentre il telecomando gli scivola di mano; Cypher arretra con la pistola spianata, spara un paio di colpi ma poi il branco gli è addosso: una creatura gli si arrampica sul torace piantandogli gli artigli nella gola.

Tutto finisce in pochi istanti. Cypher crolla a terra gorgogliando, Denam rotola sotto un tavolo e lo sciame di esseri si disperde tra le teche di vetro. Ti giri verso lo scienziato, che ti fissa da dietro le lenti appannate.

Cancella il Codice *Max* e vai al [34](#).

64

Avanzi goffamente fino alla porta, senza perdere d'occhio la creatura, e afferrì la maniglia. Il di-

splay sopra la serratura lampeggiava e ticchettava, iniziando un conto alla rovescia di mezzo minuto. Il tuo avversario ringhia e si precipita verso di te, scavalcando un tavolo rovesciato.

Vai al [24](#).

65

Estrai dalla tasca la batteria e la inserisci nella fessura sul lato del terminale; lo schermo lampeggiava, quindi si accende.

Poggi i gomiti sulla scrivania, facendo scricchiolare il ripiano di legno.

Il terminale non ha un disco di accumulo, ma è collegato alla rete del laboratorio. Guardi Denam, ma la sua attenzione è rapita dalla porta. Richiami il menu e ti concentri.

Accedi all'archivio (vai al [9](#)) o ai servo-controlli (vai al [41](#))?

66

Fletti le ginocchia raccogliendoti su te stesso; quando l'essere ti carica, scatti come una molla, sferrando un diretto sul suo muso. Il pugno sfonda il cranio della creatura che si affloscia in silenzio. Denam geme, ancora al suolo.

Vai al [34](#).

67

Attraversi la camera stagna e il piccolo laboratorio nel quale hai affrontato la creatura cieca. Dal corridoio proviene un secondo ruggito e acceleri il passo, combattendo la rigidità delle gambe.

Arrivi all'incrocio davanti al laboratorio dove ti sei risvegliato poco fa. Il fumo alla tua destra è più denso e, tra le volute, intravedi una sagoma scura che ingombra quasi tutto il corridoio.

Vuoi andare nella direzione opposta (vai al [50](#)), tornare indietro (vai al [55](#)) o preferisci attendere (vai al [49](#))?

68

Dopo aver verificato che la guardia sia morta, controlli lo scienziato sdraiato sulla soglia. Anche per lui non c'è nulla da fare, il collo piegato ad angolo retto e un grosso squarcio dalla gola al pube.

Frughi i cadaveri, ma non trovi nulla di valore. La pistola della guardia è in un angolo, ma ha la canna deformata, e la sua armatura pettorale è inservibile. Dai un calcio a uno dei tavoli rovesciati, aggiri il cadavere dell'essere e vai alla porta.

Varcata la soglia, ti trovi in una piccola camera stagna, di fronte a una seconda porta. Apri anche questa e finalmente entri nella sala di controllo.

L'ambiente è piccolo e illuminato dalla luce di alcuni monitor. Davanti alle apparecchiature c'è una sedia su cui siedono le gambe di un uomo infilate in un paio di pantaloni militari; il torso, avvolto nei brandelli di un'uniforme insanguinata, è contro la parete opposta. Dal soffitto penzola una grata di ventilazione sfondata e il pavimento è coperto di sangue.

Attendi, ma ti risponde solo il suono ritmico proveniente da un monitor lampeggiante. Avanzi di un paio di passi ed esamini le due consolle: quella di sinistra è spenta e da quella di destra proviene il rumore che senti. Una di queste deve essere quella che aziona le uscite.

Vai alla consolle di sinistra (vai all'[83](#)) o di destra (vai al [20](#))?

69

Le doppie porte in fondo alla sala si spalancano sbattendo contro le pareti, spinte da una creatura gigantesca. L'essere somiglia a un lupo, privo di pelle e coperto da un muco giallastro; emette il ringhio che hai già sentito in corridoio e si getta all'assalto.

Cypher alza la pistola e spara due volte, ma i proiettili colpiscono la parete. L'essere getta a terra la

guardia e salta addosso a Denam, che mulina le braccia e lascia cadere il telecomando.

Prima che tu possa reagire, Cypher ha sparato di nuovo, colpendo l'essere da dietro. La creatura inarca il dorso, lascia lo scienziato e si rivolta contro la guardia che sta cercando di rialzarsi.

Vuoi buttarti nella mischia (vai al [46](#)) o preferisci cercare di bloccare Denam (vai al [39](#))?

70

Procedete lungo il corridoio. Denam è al tuo fianco, incerto se seguirti o precederti; parla tra sé, guardandosi continuamente alle spalle, ma tu lo ignori. Dopo essere avanzati per alcuni minuti, arrivate a una doppia porta chiusa.

Ti volti verso lo scienziato. «Cosa c'è qua dietro?»

«La sala delle colture,» sussurra lui. «Siamo arrivati.»

«E di che ti stupisci?»

Ignorando il suo gemito, apri la porta ed entri in un'ampia stanza illuminata. Davanti a te si estendono file e file di teche di vetro, ognuna con un piccolo biomonitor accanto e strani esseri all'interno.

Il silenzio è irreale.

Muovi un passo e il dottore entra dietro di te, fa un respiro profondo e va verso un armadietto a muro accanto all'ingresso; lo apre e ne estrae un piccolo piede di porco, soppesandolo nella mano ossuta.

«Sai come usarlo?» Ti concedi un sorriso.

«Non sarò Gordon Freeman, ma me la cavo.»

«E chi sarebbe questo Gordon...»

Vieni interrotto da un tonfo proveniente da sinistra. Denam urla e lascia cadere l'arma. Il colpo proviene da una grata di aerazione larga circa un metro e fissata nella parete. Rimani immobile, pronto ad attaccare.

«Tiratemi fuori.» Riconosci la voce. «Sono Cypher!»

Denam respira di sollievo, raccoglie il piede di porco e va verso la griglia. Poco dopo la grata viene scardinata e Cypher rotola fuori cadendo sui piedi dello scienziato. La guardia rimane carponi per alcuni istanti, respirando affannosamente, poi si rimette in piedi.

Ha perso il casco e la testa calva è madida di sudore. Inoltre sull'armatura pettorale c'è un grosso squarcio frastagliato; poche lame sono in grado di danneggiare i polimeri di queste corazze e ti chiedi cosa o chi abbia incontrato.

Denam gli posa una mano tremante sulla spalla.
«Sei ancora tra noi. Mi fa piacere.»

«Anche io sono felice,» commenta l'uomo, scrollandosi di dosso la mano. «E se sono qui non è certo grazie a voi.»

Denam stringe le labbra. «Hai aperto i cancelli?»

«Affermativo.» Cypher estrae la pistola e ti guarda. «Lui?»

«Io sono a posto,» rispondi al posto di Denam.

«Ora possiamo procedere senza intoppi.»

Il dottore si passa una mano tra i capelli radi. «Ovvvero?»

Vai al [35](#).

71

Denam e Cypher si scambiano uno sguardo. Il dottore sorride, solleva il telecomando e preme un pulsante. Dal tuo petto proviene un ronzio e tutto il tuo corpo vibra; muovi un passo in avanti, ma le gambe non rispondono. Anche le braccia penzolano inerti.

«Cosa succede?» La tua bocca articola a fatica le parole.

Denam preme un altro pulsante. «Una piccola dimostrazione.»

Tutto diventa buio e silenzioso. Rimani immobile per lunghi attimi, senza sapere cosa stia succedendo intorno a te.

Improvvisamente la luce ritorna nei tuoi occhi spalancati. Davanti a te c'è Cypher, la pistola nella destra lungo in fianco e la sinistra sollevata a mostrarti un lembo di tessuto rosa. Sulle labbra della guardia c'è un sorriso di scherno.

Riesci a muovere un passo indietro. «E quello cos'è?»

Cypher apre le dita e lo lascia cadere a terra. «Guarda tu stesso.» Abbassa gli occhi sul tuo braccio sinistro.

Segui il suo sguardo e trattieni a fatica un grido: l'avambraccio è privo di pelle.

Al suo posto c'è una schiuma isolante biancastra, sotto la quale si intravedono ossa di metallo opaco, attraversate da tubi di plastica. Serri la mano a pugno, accompagnato da un ronzio di servomotori.

«L'altro braccio non è messo meglio,» commenta Cypher.

«Se è per questo, anche il resto del corpo,» aggiunge Denam. «Diciamo che non sei più biodegradabile.» Fa una risatina.

Vai al [32](#).

72

Attivi anche il secondo comando e altre spie verdi lampeggiano sullo schermo: adesso le porte sulla vostra strada sono tutte aperte.

Da questo terminale non puoi fare altro.

Segna il Codice *Max* e vai al [53](#).

73

Ti stacchi dall'apparecchiatura, pronto a riunirti con Cypher e Denam.

Dal corridoio alle tue spalle proviene un ringhio, seguito da una colpo contro il metallo.

Suona ancora lontano, ma l'eco può ingannare.

Vuoi ripercorrere i tuoi passi (vai al [67](#)) o preferisci infilarti nella grata del condotto di aerazione (vai al [26](#))?



74

Spalanchi la porta e avanzi nel corridoio.

La luce della stanza illumina una grossa sagoma quadrupede che emette un ruggito assordante.

Muovi un passo nella sua direzione e l'essere carica a testa bassa.

Vai al [33](#).

75

«Io vado a diritto,» annunci. «Cosa devo fare?»

«Proseguì fino alla seconda stanza che troverai lungo il corridoio,» spiega Cypher. «Lì troverai i comandi per aprire i cancelli. Dovrebbero funzionare anche con l'alimentazione secondaria.» Alza gli occhi alle luci sul soffitto. «Spero.»

«Certo che funzioneranno,» taglia corto Denam.

«Questo laboratorio è all'avanguardia per i sistemi di sicurezza!»

La guardia fa una smorfia. «Le porte che incontrerai sono a tenuta stagna,» prosegue. «I pannelli per aprirle richiedono almeno trenta secondi per la decompressione e...»

«E il resto lo scopre da sé,» interrompe Denam.
«Andiamo!»

Cypher scuote la testa, ti accenna con il capo il corridoio davanti a te e si avvia lungo il passaggio a destra camminando rasente al muro, la pistola stretta in entrambe le mani. Denam lo segue in punta di piedi, pochi passi indietro.

Vai al [18](#).

76

Sollevi la sedia tenendola per lo schienale e avanzi fronteggiando il mostro. La creatura ringhia e ti viene incontro, le mani protese. Provi a usare la sedia per tenerlo a distanza, ma il tuo avversario ti disarma con un manrovescio, mettendoti spalle al muro.

Vai al [24](#).

77

Scarti il derma, scosti il colletto del camice e lo applichi sul pettorale sinistro, meravigliandoti di quanto il muscolo sia contratto. Chiudi gli occhi e attendi alcuni istanti, ma non avverti alcun effetto (cancella il **Derma di Adrenina**). La voce della guardia ti richiama alla realtà.

Vai al [14](#).

78

Frughi in giro, ma questa stanza è spoglia e non ci sono armadi o cassetti.

Per fortuna le gambe mozzate indossano ancora un cinturone con fondina. Combattendo contro il torpore delle dita, lo slacci e te lo leghi sotto il camice (segna una **Pistola**).

Vai al [53](#).

Uno stillicidio ti interrompe. Abbassi gli occhi, ai tuoi piedi si sta formando una pozza scura, mentre una macchia nera si allarga sul tuo camice all'altezza dell'addome, dove sei stato colpito poco fa.
«Quella bestia mi ha ferito.» Alzi lo sguardo su Denam. «Sto sanguinando!»

Il dottore ti guarda serio, ignorando la risata di Cypher. «Sì e no. Sì, sei ferito; no, non è sangue.» In silenzio apri i bottoni del camice e scosti il lembo di tessuto con una mano. Sul tuo tronco, tra sterno e ombelico, c'è uno squarcio frastagliato, dal quale fuoriescono alcuni fili aggrovigliati e un tubo tranciato che gocciola un liquido scuro. La pelle sui margini della ferita è arricciata, come plastica esposta a una fiamma.

Denam inclina il capo da un lato. «È un brutto colpo, ma posso fare qualcosa. Hai una sintebatteria?»

«Una che...?» Sbatti le palpebre. «Cosa è successo!?»

«È solo un malfunzionamento del sistema idraulico pressurizzato, che causa squilibri osmotici. Allora, ce l'hai?»

Lasci ricadere i lembi. «Non sta succedendo a me!»

Se hai una **Sintebatteria**, vai all'[85](#); altrimenti vai al [32](#).

80

Ti avvicini a Denam. «A che gioco stai giocando?»

«Di cosa stai parlando? Io...»

Le parole gli muoiono in bocca quando lo afferri per il collo e lo sollevi di peso dalla sedia. Il dottore scalcia e ti afferra il polso, ma non ha speranza di liberarsi. Il suo viso pallido assume una sfumatura cianotica.

«Tu non hai alcuna intenzione di ripristinarmi, vero?»

L'unica risposta sono i rantoli sempre più frenetici dell'uomo.

Dopo pochi secondi i suoi occhi iniettati di sangue si rivoltano all'indietro e smette di dibattersi. Sagli il cadavere contro la scrivania, rovesciando il terminale.

Vai al [90](#).

81

Ti rialzi barcollando; fatti uno scarto a sinistra, ma poi corri verso destra. La creatura si lascia ingannare e guadagni la camera di decompressione. Fai

per premere il pannello, ma è coperto da un liquido biancastro e fumante.

Un secondo dopo la creatura ti carica; arranchi attraverso tutto il laboratorio e per il corridoio, fino ad arrivare all'incrocio. Avendo alle spalle la larva e a destra il fumo, puoi solo riprendere la fuga verso sinistra.

Vai al [50](#).

82

Mentre l'essere brancola verso di te, ti guardi intorno in cerca di qualcosa con cui difenderti. Noti subito l'intelaiatura metallica di un tavolo, dal quale si è staccata un'asta di ferro lunga quasi due metri; poco più in là c'è una sedia girevole.

Prendi l'asta (vai al [60](#)) o la sedia (vai al [76](#))?

83

Ti avvicini all'apparecchiatura e premi il pulsante di start. Lo schermo lampeggia un paio di volte e si spegne. Sferri un pugno sul monitor e questa volta rimane acceso; una serie di codici incomprendibili inizia a scorrere sul terminale.

Finalmente compare un elenco di archivi. Ne richiami il primo e inizi a scorrerlo, chino sul video: dati relativi a colture in vitro. Provi con il secon-

do: elenchi di bio-reagenti per il laboratorio. Quando il terzo si rivela essere una serie di protocolli per smaltire i rifiuti, capisci di esserti sbagliato.

Corri alla consolle di destra, rovesciando la sedia con sopra le gambe, e attivi i comandi. Questa volta la fortuna ti sorride, perché a quanto pare la guardia seduto aveva avuto la tua stessa idea. Attivvi il comando di apertura e le spie dei cancelli sui monitor diventano verdi.

Vai al [53](#).

84

Scatti verso la salvezza della camera stagna, ma metti un piede sulla sedia rovesciata e incespichi. La creatura percepisce il tuo movimento e ti carica con tutta la propria mole.

L'urto è così forte da sbalzarti contro la parete e farti scivolare a terra.

Se hai il Codice *Zanna*, vai al [16](#); altrimenti vai all'[81](#).

85

Estrai la batteria e la passi a Denam in silenzio. L'uomo mette un ginocchio a terra, posa il telecomando e il piede di porco, poi inizia a lavorare sul

tuo addome, mentre tu tieni sollevati il lembi del camice.

Dopo pochi istanti sei costretto ad alzare lo sguardo, a disagio, e ti trovi a fissare i piccoli occhi freddi di Cypher. La guardia è in piedi alle spalle del dottore e impugna la pistola con il dito sul grilletto.

I secondi passano, quindi Denam si stacca da te.
«Qui ho finito.» Raccoglie le sue cose e si alza.
«Ora sei come nuovo!»

Cancella il Codice *Zanna* e vai al [32](#).

86

Inserisci il chip nel terminale e scorri le informazioni del progetto. Nel giro di pochi secondi la verità salta subito agli occhi: era previsto l'uso di un soggetto non consenziente, il cui corpo sarebbe stato poi distrutto. Nel tuo caso, sei stato incenerito dopo l'espianto del cervello e Denam non può certo ripristinarti. Spegni il computer e ti volti verso lo scienziato.

Vai all'[80](#).

87

Il macchinario è un biomonitor come tanti, programmato per controllare le funzioni vitali del pa-

ziente e mantenerlo in vita. Adesso è spento e i cavi penzolano accanto al lettino.

Ti fermi, interdetto. Al posto di cannule, fleboclisi e catetere ci sono solo elettrodi e spinotti di interfaccia. Il monitor è spento e non ricordi cosa trasmettesse mentre era acceso.

Ti chini dietro al biomonitor e apri con uno strattonone il pannello posteriore. All'interno c'è un groviglio di cavi, che collegano il circuito all'accumulatore di riserva e alla scheda madre. Esamini rapidamente il macchinario, ma la sola cose che ti potrebbe essere utile è la **Sintebatteria**.

Vai al [14](#).

88

Denam brancola urlando a sbatte contro lo stipite della porta. Riesce a strapparsi di dosso uno degli esseri, ma l'altro mantiene la presa e gli infila le zampe anteriori nelle cavità degli occhi. L'urlo dell'uomo si assottiglia fino a spegnersi e lui cade a terra morto.

Le creature sciamano attorno a te, ma non sembrano interessate e si disperdono per la sala colture. Scavalchi il cadavere di Denam e ti avvii per uno stanzone buio, dove sono allineati serbatoio criogenici.

Superi una porta laterale nella quale è rimasto incastrato uno degli esseri a sei zampe, quindi arrivi all'uscita. Varchi la soglia e ti trovi in un piccolo ufficio.

Vai al [90](#).

89

Stai digitando quando la batteria collegata al terminale sfrigola ed emette una voluta di fumo azzurrino. Lo schermo si spegne e non riesci a riaccenderlo, mentre dall'accumulatore cola un liquido che sibila a contatto con il pavimento (cancella la **Sintebatteria**). Ti raddrizzi e torni verso la porta.

Vai al [52](#).

90

Cypher è morto. Denam è morto. Con ogni probabilità, la stessa sorte è toccata a ogni persona che si trovasse nei laboratori all'inizio di questa sporca faccenda. Guardi l'orologio a muro sopra la porta: è passata a malapena mezz'ora da quando ti sei risvegliato. Ti siedi sulla scrivania e ti prendi la testa tra le mani.

Per la prima volta hai il tempo di riflettere sulle tue condizioni, consci di ogni giunto artificiale, di ogni servomotore e di chissà quali altri

congegni. Ti rendi conto con orrore che non conosci nemmeno la tua autonomia: per quanto ne sai, potresti essere destinato a spegnerti da un momento all'altro.

Dal corridoio provengono passi pesanti e cadenzati, almeno tre o quattro persone. Ti raddrizzi e scatti in piedi, devono essere i rinforzi della InGen. Rimani immobile, davanti alla porta. Il display vicino alla serratura lampeggia e diventa verde.

«Dottor Denam,» dice una voce di uomo. «Siamo venuti per mettere in quarantena la zona.» Fa una pausa. «Tutto il settore è stato isolato e adesso entreremo. Seguiamo il protocollo.»

Ti sposti di lato, accanto alla porta che si sta aprendo e premi l'interruttore della luce. La stanza piomba nell'oscurità, mentre da dietro l'uscita proviene un'imprecazione soffocata. Un uomo in divisa entra increspando, il mitra imbracciato. La tua mano cibernetica, spinta da muscoli idraulici, scatta verso il suo collo, spezzandolo con uno schiocco. Altre voci maschili urlano mentre ti getti nella mischia.

Vai all'[Epilogo](#).

EPILOGO

Percorri il corridoio illuminato dai neon senza voltarti. A ogni passo i tuoi anfibi risuonano sul cemento e la fondina che hai al fianco sbatte contro la coscia. Indossi un'uniforme InGen, la più grande che hai trovato, e fortunatamente le macchie di sangue non spiccano troppo sul blu scuro.

Procedi indisturbato fino a una porta di acciaio, sigillata da una serratura elettronica. Estrai dalla tasca una scheda magnetica e la passi nella fessura. L'uscita si apre e vieni accolto da una grigia luce naturale.

Esci dai laboratori. Sei da qualche parte in aperta campagna, il cielo sopra di te è plumbeo, ma intravedi all'orizzonte le prime luci dell'alba. Ti volti; l'edificio da cui sei uscito non è altro che un piccolo bunker vicino a un'altura: tutto il complesso di esperimenti si estende sotto i tuoi piedi.

Parcheggiato davanti a te c'è un autoblindo scuro, senza insegne. Avanzi fino al portellone e sferri un pugno sulla lamiera. Lo sportello si apre e un'altra guardia fa capolino: non indossa il casco, ma tu sì. Sbatte le palpebre e inclina il capo da

una parte.

«Fitzpatrick, sei tu?» Abbassa la mano sulla fondina. «Non...»

Il tuo braccio scatta verso l'altro, afferrandolo per la gola. Un secondo dopo l'uomo rotola fuori da veicolo con il collo spezzato. Scavalchi il cadavere e monti a bordo.

Ti siedi al posto di guida e avvii il motore. La vista inizia ad appannartisi, ma sperai di avere abbastanza energie per proseguire fino alla città. Ingrani la marcia e parti.

ONIRYCA

di Kagliostro

ATTENZIONE!

Il manuale che vi apprestate a leggere è riservato esclusivamente agli addetti ai lavori dell'Oniryca Company©. Se non siete autorizzati ad accedere a tali informazioni, vi preghiamo di procedere alla distruzione di tale documento.

Oniryca Company© vi ringrazia per la collaborazione.

Oniryca

Benvenuto al progetto di Oniryica Company. Siamo l'unica azienda al mondo che dà a coloro che stanno vivendo gli ultimi giorni della propria vita, la possibilità di riparare gli errori fatti o sistemare le cose in sospeso. Tramite un cavo che verrà inserito nella tua corteccia cerebrale e in quella della cliente, sarai collegato alla sua parte più profonda, sede della coscienza e dei ricordi più o meno consci, e con essa interagirai prendendo la forma virtuale di un robot creato appositamente da noi. Qui troverai persone a lei care e familiari, a rappresentare i bei ricordi, ma avrai a che fare anche con le Ombre, mostri che rappresentano i ricordi più brutti e dolorosi. Nel caso della cliente a te assegnata, si è creata una vera e propria invasione di ombre, che rischiano di cancellare ogni tipo di ricordo. Alcuni la chiamano depressione, per noi è solo il nemico da combattere. Una volta dentro, le tue priorità saranno: eliminare ogni ombra sul tuo cammino per rallentare l'invasione; individuare il rimorso che ha causato tale invasione; aprire il subconscio in maniera tale che la cliente possa accedere ad ogni ricordo, per avere così una visuale diversa e totale sugli eventi della propria vita. Ti informiamo che a causa di un bug di sistema, appena entrato potresti accusare smarrimento dovuto a perdita della memoria. Non dovrà far altro che attendere che l'effetto svanisca o sperare che la cliente stessa ti aiuti riconoscendoti, capendo cioè chi sei. Questa operazione è il nostro "canto del cigno". L'azienda sta chiudendo, a seguito dell'interruzione di finanziamenti da parte di Europa e Corea, che hanno smesso di confidare nella riuscita di questo progetto, decretandone il fallimento. Sta a te dimostrare che è possibile entrare nel subconscio e mettere in pratica le nostre teorie.

*Bene, iniziamo. Inserisci il cavo blu cobalto MN-84 nello spinotto sotto la tua corteccia cerebrale. Non preoccuparti se avverti dolore o fastidio, i nostri medici ci hanno assicurato che non c'è pericolo. Il robot che controllerai rispecchierà le tue capacità: *disputatio*, rappresenta il tuo carisma e quanto sei abile a convincere le persone; *bellum*, è la tua dimestichezza con le armi e nel combattimento; *agilitas*, è semplicemente la tua agilità; *vitae*, indica quanti danni riesci a sopportare prima di soccombere (se il punteggio scende a 0, il tuo viaggio finirà e rimarrai intrappolato tra i ricordi e le ombre della cliente). Rispondi sinceramente alle seguenti domande, e trasferisci i punteggi relativi nella scheda che troverai più avanti.*

Disputatio: qual è il tuo titolo di studio?

scuola media... 1 punto

scuola superiore... 2 punti

università... 3 punti

Bellum:

non hai mai toccato un'arma in vita tua... 1 punto

ti è capitato di toccare un'arma da fuoco o una spada... 2 punti

hai fatto il militare o praticato un'arte marziale... 3 punti

Agilitas: quanto pesi?

oltre 90 kg.... 1 punto

tra 71 kg. e 90 kg.... 2 punti

fino a 70 kg.... 3 punti

Vitae: semplicemente il punteggio corrisponde ai tuoi anni.

Per le prove che incontrerai durante il tuo viaggio, il testo ti indicherà quale delle caratteristiche tra disputatio, bellum o agilitas, dovrà utilizzare. Il numero dei dadi - 6 facce (D6) da tirare - corrisponde al punteggio che hai in quell'abilità. Per superare la prova ti basterà ottenere almeno un 5 o un 6. In caso di fallimento, sarà indicato il punteggio vitae da sottrarre.

Nella scheda troverai anche le sezioni "oggetti" e "parole chiave". Il testo ti indicherà esplicitamente gli oggetti da raccogliere e le parole da trascrivere.

MORIBUS

DISPUTATIO =

BELLUM =

AGILITAS =

VITAE =

OGETTI =

PAROLE CHIAVE =

1
Ti risvegli in quella che ti
sembra una caverna, oppo-
sto con dei cavi attaccati alle
braccia e alle gambe. Non ti
ricordi chi sei, né perché sei
qui



2
Senti una forte
vibrazione in
tutto il corpo e i
cavi si
sganciano dai
tuoi arti





Colto di sorpresa,
cadi a terra con
un tonfo sordo



4
Ti rannicchi
su te
stesso, la
pietra
fredda sul
tuo corpo
seminudo .
é la tua
morte? o la
tua nascita?

5

Dopo alcuni lunghi
istanti, ti alzi
attratto da una
figura misteriosa

**NON
TEMERE, SO
CHI SEI...**

Nonostante
la situazione,
ti senti
tranquillo sai
di conoscere
questa
creatura...



6

Io..credo di
essermi perso.
Non ricordo la
via...



9

QUESTE ARMI, TI
SERVIRANNO MA
RICORDA CHE IL
DOLORE NON È
L'UNICA VIA

10



Ora sei pronto
per iniziare il
viaggio, vai all'11

11

TIRA 2 DADI A 6 FACCE	
RISULTATI	
2 VAI AL	12
3 VAI AL	13
4 VAI AL	14
5 VAI AL	15
6 VAI AL	16
7 VAI AL	17
8 VAI AL	18
9 VAI AL	19
10 VAI AL	20
11 VAI AL	21
12 VAI AL	22

Quando capiti su
una casella già
barrata vai a
quella successiva

12

Nel tuo peregrinare incontri due ragazzi dal cuore infranto, il padre di lui non accetta che si sposino. Ti rammarichi per loro e passi oltre fino all' 11, altrimenti prometti che parlerai con il padre, in questo caso segna la parola chiave " padre" e torna all' 11



Sei hai la parola chiave "
padre" vai al 23
se hai la parola chiave
"matrimonio" vai al 24

13

Le ombre ti sfidano a combattere
nell'arena.

Accetti la sfida? In questo caso vai al
25, altrimenti scappa fino all'11

Se hai la parola chiave "Campione di
bronzo" vai al 26

se hai la parola chiave "campione
d'argento" vai al 27



14

Se hai la parola chiave "vittoria" continua a
leggere altrimenti torna all'11

**HO SCOPERTO DOVE SI NASCONDE
IL SIGNORE DELLE OMBRE.
É OLTRE QUELLE COLLINE !**

Per trovare le tracce
fai un test su agilità,
se fai 1 successo o più
prendi la parola
chiave "acqua", poi
torna comunque all'11

se hai la parola chiave
"acqua" vai al 29

se hai la parola chiave "
fochino" vai al 30



Durante il tuo viaggio raggiungi la capitale mentre le ombre assediano la città ,puoi ancora tornare indietro all'11.

Se vuoi gettarti nella mischia, devi fare un successo con Bellum , se fallisci perdi 10 vita in ogni caso riesci a scacciare l'orda delle ombre dalla città..sicuramente la prossima volta il re ti concederà un'udienza ,prendi la parola chiave "Assedio" e torna all'11

se possiedi la parola
chiave "Assedio" vai al
31

16

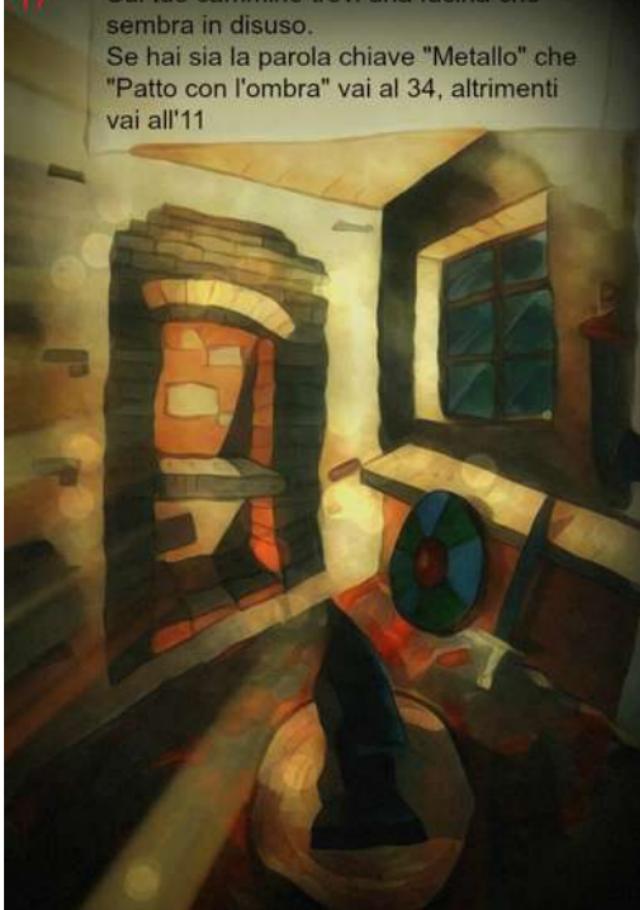
Sulla collina trovi un addensamento di ombre. Ti conviene scappare all'11 finchè sei in tempo ma se hai la parola chiave "Per il re" puoi affrontare la battaglia assieme agli uomini del re.



Se ottieni almeno un successo con Bellum, avanzi di alcuni metri facendo arretrare le ombre. Vai al 33
Se fallisci, perdi 5 punti vitae e scappi fino all'11.

17

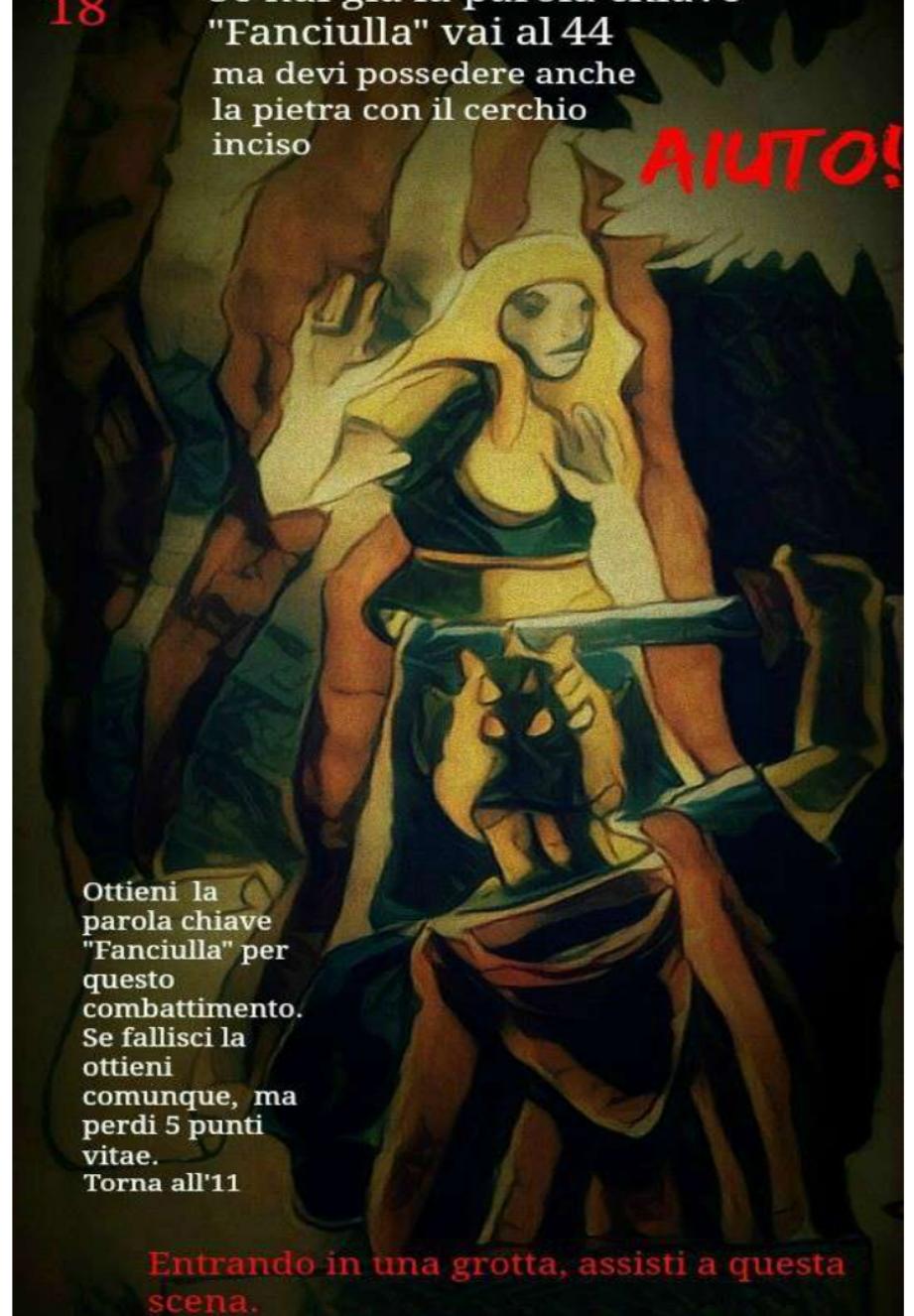
Sul tuo cammino trovi una fucina che sembra in disuso.
Se hai sia la parola chiave "Metallo" che "Patto con l'ombra" vai al 34, altrimenti vai all'11



18

Se hai già la parola chiave
"Fanciulla" vai al 44
ma devi possedere anche
la pietra con il cerchio
inciso

AIUTO!



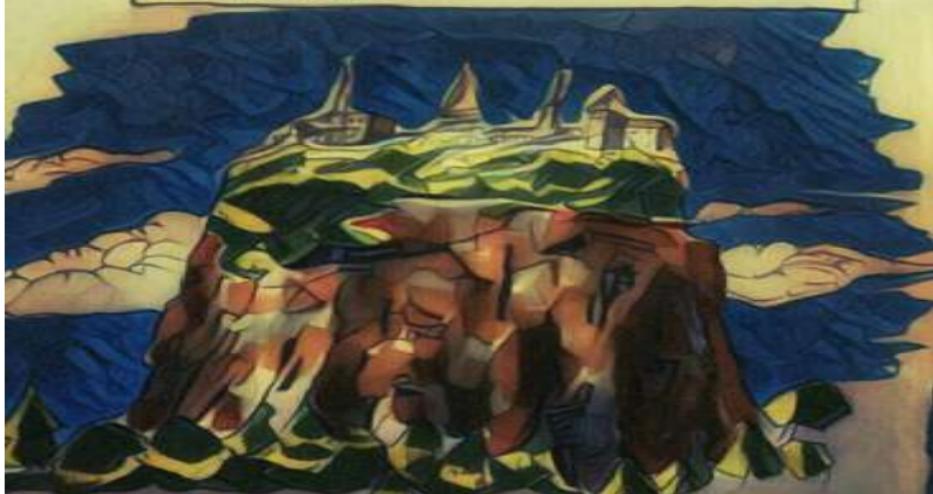
Ottieni la
parola chiave
"Fanciulla" per
questo
combattimento.
Se fallisci la
ottieni
comunque, ma
perdi 5 punti
vitae.
[Torna all'11](#)

Entrando in una grotta, assisti a questa
scena.

Ti allontani indifferente fino all'11,
oppure scegli di aiutarla facendo un
tiro su Bellum.

19

Giungi alla base di un picco su cui vive un potente oracolo.
Per scalare il monte e raggiungerlo devi ottenere almeno un successo su agilitas. Se ci riesci vai al 35,
altrimenti all'11



20

Ehi tu! Ho una proposta da farti.
Se mi fai assorbire parte della tua energia, ti potrei servire in futuro

Una proposta curiosa, magari le ombre non sono tutte malvagie... Se accetti perdi 5 punti vitae e ottieni la parola chiave "Patto con l'ombra". Se accetti o no la proposta, vai comunque all'11

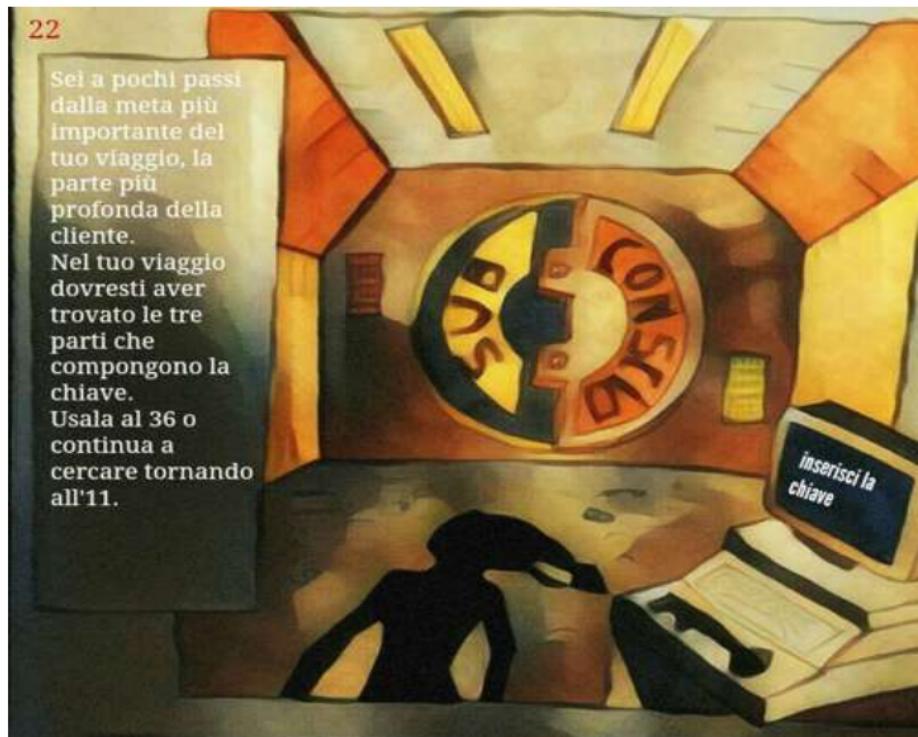
Barando la casella 10



22

Sei a pochi passi
dalla metà più
importante del
tuo viaggio, la
parte più
profonda della
cliente.

Nel tuo viaggio
dovresti aver
trovato le tre
parti che
compongono la
chiave.
Usala al 36 o
continua a
cercare tornando
all'11.



21

All'interno di una caverna scorgi dei minerali. Se vuoi provare ad estrarre alcuni, fai un tiro su agilitas.
Con almeno un successo ottieni la parola chiave "metallo", altrimenti riprova la prossima volta. Vai all'11 in entrambi i casi



22

Sei a pochi passi dalla metà più importante del tuo viaggio, la parte più profonda della cliente. Nel tuo viaggio dovrresti aver trovato le tre parti che compongono la chiave. Usala al 36 o continua a cercare tornando all'11.

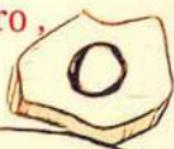




Il padre ti dice
che è contrario
al matrimonio
perchè lei sta
morendo e non
vuole che il
figlio soffra.
Per convincere
il padre devi
fare un
successo su
Disputation , se
ci riesci ottieni
la parola chiave
" matrimonio " ,
torna all'11 in
ogni caso .

24

Torni soddisfatto con la bella notizia , ma scopri che lei se n'è andata per evitargli la pena di vederla morire ,piangendo ti ringrazia comunque e ti dona una pietra con un cerchio inciso al centro , segnalo nel registro.



Torna all'11
barrando la
casella n 2

26

Ti scontri con il primo avversario
nell'arena.

Fai un test su Bellum , se ottieni almeno un
successo esci vittorioso incolume.
altrimenti la tua vittoria ti costa 5 punti
Vitae

Ottieni la parola chiave " campione di
bronzo" ora vai all' 11



26

Un'altro avversario si para
innanzi .

se fallisci il test su Bellum perdi 10
punti Vitae. In entrambi i casi
prendi la parola chiave " campione
d'argento "e torna all'11.



27

Arrivi a sfidare il campione dell'arena devi fare 2 successi con Bellum per vincere senza rimanere ferito, (se possiedi la spada da combattimento basta 1 successo) altrimenti perdi 15 Vitae .

Se sopravvivi vinci una Casella d'oro (segnala nel registro) da ora non è più necessario tirare i dadi all'11, puoi andare in qualsiasi casella non sbarrata.

Sbarra la casella 3 e torna all'11

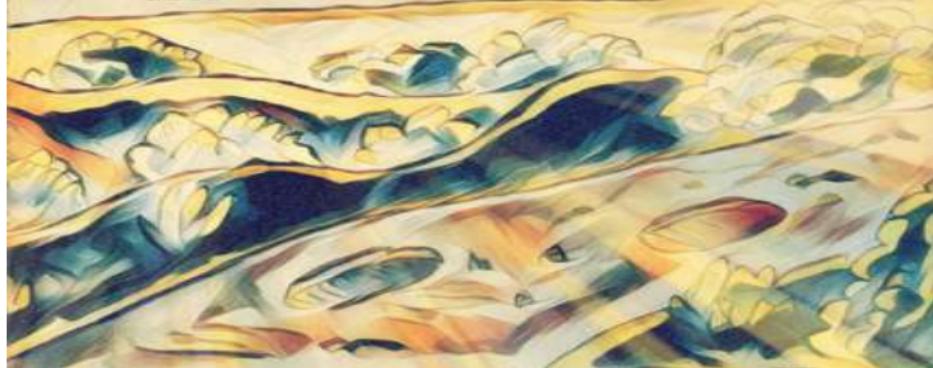
28 Hai vinto la battaglia! Sei riuscito a sconfiggere le ombre, ma il loro signore è fuggito.

Guadagni la parola chiave "Vittoria", torna all'11 e barra la casella 6.



29

Fai un test su Agilitas, con un successo trovi alcune impronte e guadagni la parola chiave "Fuochino", in entrambi i casi torna all'11





Lo vedi in lontananza, non puoi fartelo scappare! Fai un tiro su Agilitas, se hai almeno un successo vai al 32 altrimenti perdi le sue tracce e torna all'11

A stylized illustration of a large, multi-colored dragon or mythical creature. It has a textured, layered appearance with shades of blue, yellow, and green. A speech bubble originates from its head, containing text. The background is a warm, yellowish-orange gradient.

31

Ti sono grato per ciò che hai fatto. Sei riuscito a liberare la città dalle ombre.

Quando affronterai la battaglia finale, i soldati del re saranno al tuo fianco.
Scrivi la parola chiave "Per il re" e torna all'11
ricordati di barrare la casella 5



Finalmente puoi fronteggiare il Signore delle ombre, il ricordo più doloroso...
Ti servono 3 successi su Bellum per vincere senza ferite, se fallisci la vittoria
ti costa cara, perdi 20 Vitae.

Se possiedi la **scatola dei ricordi** ti basta 1 successo, se sopravvivi puoi
prendere il suo elmo, osservalo bene e segnalo nel registro.

Torna all'11 e sbarra la casella 4



Sei nettamente in vantaggio contro le ombre. Gli
uomini del re combattono con ardore.
Fai un test su Bellum. Se hai successo vai al 28,
altrimenti perdi 5 punti vitae e vai al 16.

34

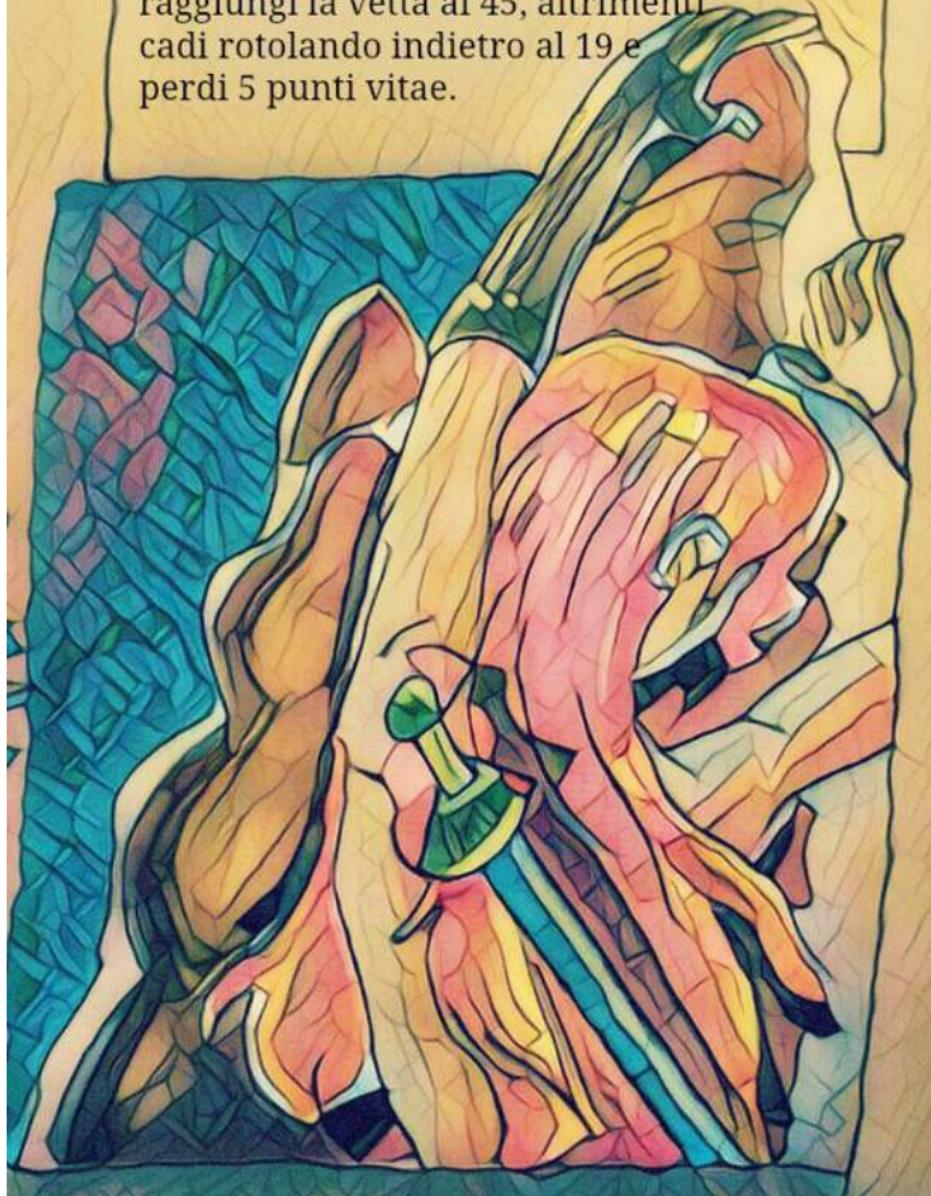
L'ombra con cui avevi stretto il patto non ti ha mentito. Si offre di forgiare per te una spada speciale nella sua fucina.
Vai al 46 per conoscerne le caratteristiche.

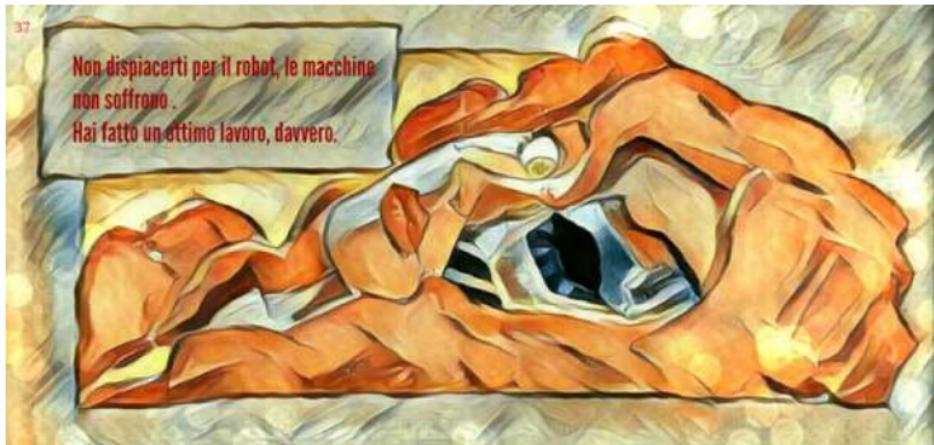


35

Prosegui l'arrampicata, non manca
molto alla cima! Fai un tiro su
Agilitas.

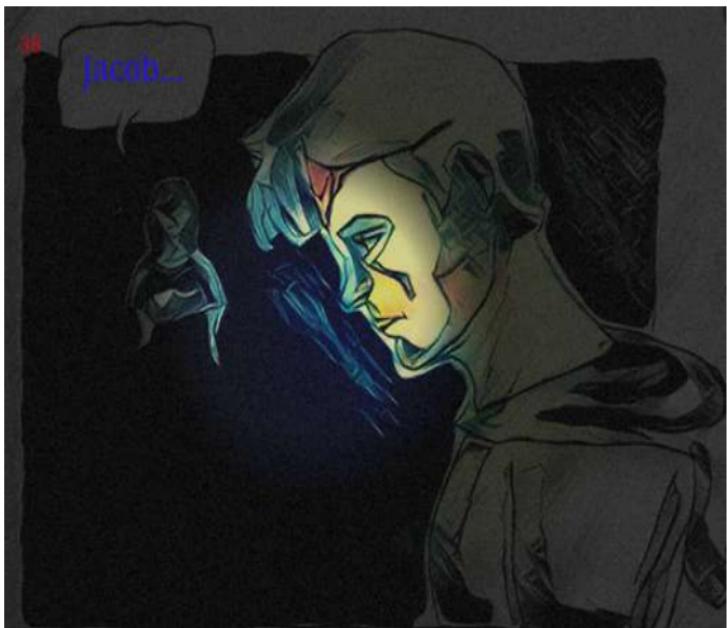
Se ottieni almeno un successo
raggiungi la vetta al 45, altrimenti
cadi rotolando indietro al 19 e
perdi 5 punti vitae.





38

Jacob...



39

Temevo di
averti
perduta...

Mi dispiace di
aver buttato via
gli ultimi mesi
che potevamo
trascorrere
assieme...

Ssshh...
abbracciami
ora.



40



Avevi anche
convinto tuo padre
ad accettare il nostro
matrimonio, ma io
me ne sono andata
come una vigliacca.
Non volevo che
soffrissi, che mi
vedessi morire,
perchè io...

41



42

Complimenti, è incredibile che
tu ce l'abbia fatta davvero!
Hai fatto tanto per Oniryca
Company.
Lavorerai ancora per noi?

La cliente è appena
deceduta, e dal sorriso sulle
sue labbra credo che se ne
sia andata serenamente.
Il progetto si è concluso con
successo.

No.

43

Grazie
comunque,
Jacob.

Fine





Si chiama "Spada dei ricordi".
Ti permette di incrementare
di un punto la caratteristica
Bellum.
Le altre qualità le scoprirai
durante i tuoi viaggi.
Ora torna all'11 barrando la
casella n° 7

SISTEMA ENIGMA

LONDRA

di Zakimos

Ciò che stai per leggere è un racconto a bivi. Partendo dal paragrafo 01 che troverai nelle prossime pagine sarai tu, lettore, a decidere come proseguirà la storia, saltando di volta in volta a un paragrafo diverso, prendendo appunti e decisioni lungo il cammino, fino a raggiungere uno dei possibili epiloghi. I rimandi tra un paragrafo e l'altro saranno quasi sempre visibili, più raramente dovrai dedurli utilizzando i *codici* o le *parole chiave* che avrai annotato (continua a leggere per scoprire come utilizzarli). Se stai utilizzando la versione “digitale” del racconto, sarà sufficiente tenere premuto il tasto CTRL e cliccare sui rimandi per arrivare direttamente al paragrafo di destinazione; nel caso tu debba spostarti usando una *parola chiave* o un *codice*, basterà inserire nel comando “trova” il simbolo # seguito dal numero del paragrafo a cui vuoi arrivare.

Attento: i paragrafi formati da una cifra sola necessitano di uno 0 davanti e ricorda sempre di segnare nelle note il numero del paragrafo da cui provieni prima di tentare uno spostamento. Se il tentativo dovesse risolversi in un fallimento (può accadere), rischieresti di dover ricominciare la lettura da capo!

CODICI

I *codici* sono stringhe alfanumeriche composte da una lettera e da un numero a due cifre.

Ti verrà indicato quando segnarli durante la lettura; potrai farlo sul registro predisposto che troverai nelle prossime pagine, oppure su un foglio a parte.

In alcune occasioni il testo ti chiederà se “hai” o meno un determinato *codice*; se stai usando il registro di gioco precompilato, sappi che un *codice* si considera posseduto solo se la relativa lettera ha un numero a due cifre segnato a fianco. Dovrai quindi prendere come riferimento il numero in questione e seguire le indicazioni del testo per ottenerne un altro, che sarà il paragrafo a cui recarti per proseguire la lettura.

Sappi che per ogni lettera possono esistere uno o più numeri, ossia altrettanti *codici*.

Pertanto non avrai mai modo di sapere quante opzioni il testo ti stia in concreto presentando, né controllare per “curiosità” gli esiti di un’azione. Se vorrai esplorare ogni anfratto possibile di questa storia, dovrà usare il cervello!

PAROLE CHIAVE

Le *parole chiave* sono sostantivi che cominciano con una lettera maiuscola nel testo. Va da sé che tutti i nomi propri di luoghi e di persone potranno essere *parole chiave* (ma non è detto che tutti effettivamente lo siano!). Diversamente dai *codici*, il racconto non ti suggerirà quando segnare le *parole chiave*: sarai tu a doverle notare - e annotare. A ciascuna *parola chiave* corrisponde un numero a due cifre, che può essere ottenuto trasformando le prime due consonanti della parola in numeri attraverso questa tabella:

1 = t, d	6 = b, p
2 = n	7 = r
3 = m	8 = w, f, v
4 = l	9 = g
5 = s, z	0 = c, k

In alcune occasioni ti verrà chiesto di svolgere delle semplici operazioni con le *parole chiave* per ottenere il paragrafo di destinazione. In tal caso per “*parola chiave*” si intende il numero a due cifre a cui la parola corrisponde. Ricorda inoltre di applicare le seguenti regole:

- 1) possono essere *parole chiave* solo i sostantivi e i nomi propri, non i verbi, gli aggettivi o qualsiasi altro tipo di locuzioni;

- 2) una *parola chiave* può essere trovata solo nel testo compreso tra il paragrafo 01 e il paragrafo 92, escluso quindi questo testo, il titolo, il registro, eventuali note e gli epiloghi;
- 3) in caso di parole composte da più nomi, si deve usare come riferimento soltanto la prima (es.: Big Ben = 69);
- 4) in caso di persone di cui si conosca sia nome che cognome, si deve usare solo il nome (es. Jeremy Frost = 73);
- 5) in caso di lettera *k* o *c* come prima consonante, la *parola chiave* avrà come prima cifra uno zero (es. Kain = 02). Non si tratterà tecnicamente di un numero a due cifre, ma passateci la semplificazione! Le parole con una sola consonante, invece, non potranno mai essere *parole chiave*;
- 6) Sempre per esigenze di gioco le lettere *h*, *j*, *k*, *x* e *y* (ma non la *w*, attenzione!) varranno come vocali e non consonanti;
- 7) infine: sappi che S. E. è un racconto che si basa sulla deduzione e non sul colpo d'occhio. Le *parole chiave* davvero importanti non saranno nascoste in paragrafi improbabili, né posizionate in modo tale da sfuggire ai tuoi occhi. E, per l'amor del cielo, il titolo non sarà una parola

chiave “segreta” per ottenere il finale migliore!
Credi che l'autore sia così scontato?

SUGGERIMENTI PER LA LETTURA

Spesso i racconti di questo tipo sono accompagnati dallo slogan “il protagonista sei tu”, per rimarcare il carattere interattivo dell’opera. Beh, sappi che non è propriamente esatto.

Il protagonista di questa storia, ad esempio, sarà Jay Huey, un poliziotto trentenne di stanza a Londra; una Londra simile a quella che conosci, ma per certi aspetti diversa. Quali, sarai tu a doverlo scoprire. Vestirai i panni di Jay, controllerai i suoi movimenti, spesso deciderai addirittura quali parole usciranno dalla sua bocca; ma non sarai al 100% *lui*. Jay ha un passato, una storia, delle amicizie e caratteristiche personali che sarebbe impossibile riassumere nelle poche righe di un’introduzione.

Capiterà quindi che Jay faccia riferimento a persone e luoghi a te ignoti, per il semplice motivo che per lui sono molto familiari. Solo leggendo il racconto più volte ed esplorando di volta in volta alternative diverse potrai comprendere meglio il mondo che vi circonda e

avere una più chiara visione d'insieme.

Però ricorda: tra una partita e l'altra dovrà cancellare tutti i codici e le parole chiave acquisite nella precedente. Esistono tre diversi epiloghi per questa storia e svariati modi per raggiungerli. Quale otterrai dipenderà non solo dalle strade scelte, ma soprattutto da quanto saprai immergerti e comprendere davvero la Londra di Sistema Enigma.

PS: Se stai leggendo la versione “digitale”, ti è vivamente sconsigliato utilizzare il browser o un telefono: scarica il file *pdf* su un PC e aprilo con un programma apposito, in modo che i rimandi ti conducano precisamente al paragrafo desiderato.

REGISTRO DI LETTURA

CODICI

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L

PAROLE CHIAVE E NOTE

TABELLA DI CONVERSIONE

1 = t, d	6 = b, p
2 = n	7 = r
3 = m	8 = w, f, v
4 = l	9 = g
5 = s, z	0 = c, k

#01

La metropolitana non è il luogo migliore in cui stringere amicizie. Gli angoli sono più bui rispetto al resto della città e dove c'è un angolo buio c'è pericolo, questo viene insegnato a ogni bambino londinese fin dalla più tenera età.

Il tuo nome è Jay Huey. Hai trent'anni e non sei più un bambino, anche se a volte ti comporti ancora come tale.

Eppure anche tu stai attento agli angoli bui, sebbene per un motivo differente.

Sei salito sulla metropolitana vicino a casa; presto scenderai a South Kensington per raggiungere il tuo posto di lavoro al dipartimento Immigrazione. Stai seduto sul sedile meno sporco che sei riuscito a trovare, impresa non difficile, dato che sei l'unico passeggero. O quasi. Impieghi un paio di minuti per accorgerti che il mucchio di stracci in un angolo è in realtà un essere umano color carbone.

Gli occhi dell'uomo si alzano a incontrare i tuoi e per un momento vi fissate come due animali prima della caccia. L'uomo trasale e fa per muoversi.

Sono in pericolo. Devo sparare. Vai al [47](#).

È meglio abbassare lo sguardo. Vai al [53](#).

#02

«Dove siamo?» borbotta Rain, più lucida.

La risposta è Saint James's Park: riconosce la torre in lontananza e le coppiette intente ad amoreggiare sul prato.

«Com'è che ti è venuta questa spinta romantica?»

«Era un modo come un altro per farti prendere una boccata d'aria fresca» rispondi. «Pensavo ne avessi bisogno.»

Rain fissa la torre dell'orologio nella penombra.
Sì, ne aveva bisogno.

Non si sente in colpa neanche un po' per averti trascinato nell'ennesima rissa sfiorata. Non è nella sua natura farlo.

«Secondo te, saremo mai rispettati come esseri umani? E non soltanto perché siamo pubblici ufficiali?» Ti stiracchi. Avete già affrontato l'argomento tante altre volte.

Non oggi e sicuramente non domani. Vai al [34](#).

Forse con il nuovo Primo Ministro ... Vai al [16](#)

#03

Un gruppo di adolescenti sale alla fermata successiva; sono in quattro e ridono sguaiatamente.

Solo quando si accorgono del relitto a terra

portano la mano alle pistole con un sorriso sardonico sulle labbra. Se hai il *codice A*, aggiungi 20 al suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [13](#).

#04

«Ciao, Larry. Come va lì?» Ti sembra di vedere il tuo vecchio amico sobbalzare. «Jay, per la miseria! Non puoi usare il telefono per le private, te l'ho detto mille volte!»

«Poi cancello il registro. Zemeckis si è visto?»

«No, oggi è fuori ufficio. Oh, quasi dimenticavo: prima è passata Rain, ti cercava per una cosa importante, ha detto.»

«Poteva chiamarmi sul cellulare ... A che ora è passata?»

«Alle sette. Jay, ora devo andare, mi hanno appena affidato un caso spinosissimo. Ci vediamo in pausa!» La fama e la voce concitata di Larry mal si sposano con l'espressione *caso spinosissimo*. Sarà l'ennesimo carico di ciabatte confiscato.

Più strano è il messaggio di Rain. Chissà che voleva.

Se ha bisogno, richiamerà lei. Vai al [71](#).

Al diavolo l'amor proprio. A me il telefono. Vai al [29](#).

#05

Il rientro a casa è accompagnato da meno mal di testa del previsto, cosa che potrebbe essere di buon auspicio quanto meno per domani. Chiudi le pesanti tende che coprono le finestre, canticchiando una tra le tante canzoni custodite nelle tue cassette. Parla di una giornata perfetta, ossia il contrario di oggi; prima che spariscia del tutto dalla mente corri ad aprire il mobile in cui custodisci i tuoi tesori, cercando nel marasma di scatole nere quella corretta. Se hai il *codice* B, somma 12 al suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [35](#).

#06

Camden, la terra degli ubriaconi. Un tempo sinonimo di bancarelle e turisti, oggi è solo un covo di microcriminalità.

Tenendo una mano sulla pistola e il tesserino in bella vista acquisti in fretta un paio di cd dal tuo spacciatore, guardando con la coda dell'occhio una certa porta. Ne esce una donna vestita elegantemente, in contrasto con il volto scavato ed emaciato. Provi ad avvicinarti, ma lei fugge rapida tra le bancarelle. Sembra terrorizzata dalla tua presenza. Vai al [27](#).

#07

Accendi il terminale, inserisci la tua password *a prova di bomba* e ti metti al lavoro sul rapporto, confrontando i flussi migratori del mese precedente con quelli forniti dalle agenzie.

Ogni tanto fai una pausa per cercare qualcosa sul web, cosa che in teoria sarebbe vietata, ma non per uno con le tue capacità.

Per cercare informazioni su un argomento, aggiungi 7 alla relativa *parola chiave*. Se il testo non comincerà con *trovi*, vorrà dire che non hai reperito nulla di rilevante e dovrai tornare subito qui. Puoi fare fino a due tentativi a vuoto. Al terzo, o quando sei stufo di provare, fermati: se hai il *codice C* sottrai 25 al suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [30](#).

#08

Lui sbotta: «È solo una formalità. Ma ho altri pensieri per la testa, che è poi il motivo per cui volevo vederti.»

Il suo tono non è spazientito, ma teso. Damian non è mai arrabbiato o inquieto; sorride sempre mentre parla, ma con un sorriso freddo come i suoi occhi azzurri. Dietro l'apparente goliardia si cela un grande calcolatore, un aspetto che i suoi avversari

(e alleati) hanno scoperto troppo tardi.

«Jay, sarò diretto. Rain ti è sembrata strana ultimamente?»

Direi di no. Hai notato qualcosa? Vai al [76](#).

Perché ti interessa? Vai al [43](#).

#09

Rain ti ha rigurgitato addosso: la giusta conclusione per una splendida serata. Cerchi qualcosa con cui pulirti, afferrando un foglio a caso dalla scrivania, che scopri essere il saldo di un conto corrente: è praticamente a zero. Ci sono dei pagamenti fino a due mesi fa ai medici per Mark, poi più nulla, nemmeno lo stipendio. Come evocato, il figlio di Rain si materializza nella stanza senza dire niente; non parla da quando è nato. Vi confrontate in uno stallo alla messicana fatto di sguardi. Quel bambino ti ha sempre messo a disagio e non soltanto per il suo handicap. Aspetti ancora, sperando che Rain si riprenda, poi avverti la necessità di lasciarli da soli. Vai al [48](#).

#10

Esami la pila di fogli, trovando una nota dagli uffici centrali. Dice che la tua sospensione è revocata: hanno esaminato il computer e rilevato

tracce di manomissione da remoto. Sembra incredibile, ma è stata davvero l'opera di un hacker - un cinese, tra l'altro, come nel più bieco stereotipo. Vai al [70](#).

#11

Larry tenta di fermarti, ma è troppo tardi. Il tuo banco di lavoro è stato sigillato; qualcuno ha portato via il terminale e tutti gli effetti personali. Guardi impassibile e incredulo gli ormai ex colleghi, i quali per una volta non ti ignorano, anzi. Sei lontano dalla lucidità necessaria per elaborare le informazioni. Quella arriverà più avanti, come il dolore dopo un lutto. Vai al [55](#).

#12

Caricata Rain in spalla esci da dove sei entrato, senza che gli avventori facciano ulteriori commenti.

Devo portare Rain a casa. Vai al [68](#).

Voglio aspettare che si riprenda. Vai al [02](#).

#13

Ti limiti a sollevare il tesserino, senza mostrare minaccia o riprovazione, quanto un: *ragazzi, cercate di non procurarmi guai, oggi non è*

giornata. Gli adolescenti te lo concedono, tornando a parlare di donne e pornografia; così inforchi le cuffie e lasci che la musica distolga i tuoi pensieri. Vai al [69](#).

#14

Girate quattro pub, riuscendo in ognuno ad attaccar briga con degli estranei. Al quinto siete entrambi costretti a mostrare il tesserino per poter entrare. Siete tutti e due poliziotti, ma solo tu sei sobrio; per cui soltanto tu noti, con un groppo alla gola per il dispiacere, che la clientela è composta quasi esclusivamente da uomini di mezz'età dall'aspetto vissuto, operai che hanno trascorso la giornata a spaccarsi la schiena, imprecando contro chi rende la loro vita più difficile del necessario. In altre parole: una clientela che non può apprezzare la vostra presenza.

Giriamo i tacchi, subito. Vai al [12](#).

No. È nostro diritto restare qui. Vai al [63](#).

#15

«Ok, direi che per stanotte abbiamo fatto i barboni a sufficienza. Cerchiamo di recuperare qualche ora di sonno. Ah: grazie per prima, al bar. Io al tuo posto avrei sparato a tutti.»

Non stenti a crederlo. Aiuti Rain ad alzarsi, lanciando uno sguardo nell'ordine alle coppiette, al laghetto, al parco e alla torre in lontananza. Poi ti incammini verso casa. Vai al [48](#).

#16

«Trovo imbarazzante che tu possa anche solo pensarla.»

«Vuoi dirmi che non l'hai votato?»

«IO? E perché avrei dovuto? Solo perché lo conosco?»

«Non è abbastanza?» la provochi, ironico. «E poi da piccoli eravamo così amici. Non capisco perché non lo sopporti.»

«Proprio perché lo conosco so che è inaffidabile, indipendentemente da quel che dice adesso. Sei tu che fai ancora il cagnolino per lui, sperando nell'osso.» Se hai il *codice D*, aggiungi 20 al suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [15](#).



#17

«Non voglio rubarti tempo, ma c'è una cosa che non mi quadra sul caso Waterloo, non so se hai presente.» Reagisci incredulo. «Lo scafista ammazzato? Sì, ho presente. Lo hanno dato a te?!»

«Ormai ho una certa fama coi piani alti, Jay». Larry è gonfio di orgoglio (e non solo quello, viste le dimensioni). Non ha torto per una volta: il soggetto in questione era ricercato da anni.

«Cos'è che non quadra? Qualcosa sulla vittima?»

«No, quello no. Era uno scafista locale, segnalato per l'ultimo sbarco; tutto fa pensare a un regolamento di conti, visto che l'han lasciato in bella vista, tipo monito. Però, mentre controllavo le anagrafiche, ho trovato questo.»

Ti porge un elenco tabellare. «*Antoine Nader?*»

«Vero? Uno scafista britannico con un nome francese. Al che sono andato a fare una ricerca all'anagrafe e indovina un po'? Non è, o meglio, non era uno scafista, era un poveraccio, trasferitosi con la moglie poche settimane fa e indovina?»

«Stai dicendo tutto tu, non è che ho molte possibilità di indovinare.» Larry non nota l'interruzione: è troppo preso dalle sue gesta. «...

È stato ucciso pochi giorni fa. Cosa ne deduci?»

Non ne ho idea. Tu cosa ne pensi? Vai al [49](#).

Secondo me è un errore di compilazione. Vai al [85](#).

#18

Se hai i *codici D ed E*, sommali tra loro e aggiungi 3 al risultato per proseguire.

Altrimenti vai al [83](#).

#19

Larry sta uscendo un'altra volta fuori orario. Si guarda intorno, come se temesse di essere seguito. Nasconde qualcosa, è evidente. Decidi di pedinarlo fino in metropolitana e da lì ai sobborghi di Camden. Il cuore batte all'impazzata; non vuoi credere che il tuo unico amico possa essere implicati con gli scafisti, anche se questo spiegherebbe molte cose: ad esempio la tua password...

Il pedinamento termina nei pressi di un edificio diroccato con una porta sul retro. Attendi alcuni minuti, aspettando che Larry esca. Poi capisci che non lo farà.

Voglio andarmene da qui. Vai al [83](#).

Voglio togliermi ogni dubbio. Vai al [75](#).

#20

Nel garage trovi tutto pronto ad attenderti. Un'altra persona, una persona normale, lo definirebbe un museo. Per te è soltanto un posto dove passare il tempo. Sul tavolo giacciono una chitarra malridotta e un vecchio disco rigido, da rendere compatibile con gli ottusi sistemi informatici moderni. Salti da uno all'altro, alternando il lavoro di fatica sul legno con quello di precisione sull'hard disk. Quando sono quasi le otto di sera vieni destato dal brontolare del tuo stomaco. A malincuore decidi di abbandonare il garage e tornare al piano superiore, non senza portar via qualche ferraglia da riparare. Vai al [64](#).

#21

La metropolitana ferma vicino al numero dieci. La via e l'edificio non sono gli stessi diventati famosi in passato: l'intera toponomastica londinese ha subito pensanti modifiche nel corso degli anni, mantenendo però sempre, dove possibile, la nomenclatura originale. *Tipico degli inglesi*, pensi; malati di tradizionalismo fino al midollo. Nemmeno le guardie del corpo sono autorizzate a entrare negli alloggi di Damian; ma c'è una categoria di ospiti per cui il Primo Ministro fa

eccezione e si tratta dei suoi amici di infanzia. E delle belle donne, ovviamente.

«Benvenuto nella mia umile dimora, scricciolo» si leva dalla scrivania. Damian non sembra intimorito dalla sua nuova qualifica. I segni sul viso sono solo accennati, il suo portamento è fiero. I capelli, splendidi, sono biondi come sempre.

Come mai un metal detector all'ingresso? Vai al [60](#).

Sei emozionato per il discorso di insediamento?
Vai al [08](#).



#22

Il commissario cambia subito espressione. Si alza.
«Huey, non ci siamo. Non ci siamo per niente.»
Torna a sedersi. «Tu non mi piaci. Cielo, lo sai che
non mi piaci, non fare quella faccia, non piaci a

nessuno qui dentro, a parte quel buono a nulla di Larry. Ma ti ho sempre rispettato perché, anche se non capisco come fai, un paio di volte hai risolto dei casi spinosi con le tue abilità informatiche.»

«Ultimamente mi state dando tutti del mangiastipendio, vedo.»

«Sbagli quando dici *ultimamente*, ragazzino. Sei un nero in una posizione di potere, cielo dannato, c'è gente che ucciderebbe per avere la tua qualifica, c'è gente che in un'altra epoca avrebbe già ucciso *te* per rubarti il tesserino! E se devo sacrificare qualcuno per il buon nome del dipartimento puoi star certo che sarai tu, c'è il tuo numero qua sopra, diavolo, ci metto un decimo di secondo a mandar tutto in pasto ai media e a farti finire sottoterra, per cui non permetterti mai più di accusare un tuo collega di nefandezze simili, che ne ho già sentite abbastanza di idiozie del genere negli ultimi giorni, puoi credermi!»

«In che senso?» provi a interromperlo, ma Zemeckis continua lo sfogo senza bisogno di prender fiato.

Ecco spiegato il perché del suo colore.

«Le cose stanno così, cioccolatino, e se non l'hai ancora capito faresti meglio a sbrigarti: trova gli originali dei documenti e chi li ha stampati, poi

arrestalo, ammazzalo o entrambe le cose, non importa. Basta che non coinvolgi il dipartimento. Voglio un nome entro tre giorni, altrimenti passo la palla all'esercito. Adesso fuori da qui, prima che tu mi faccia venire una trombosi.»

Segna il *codice G20* e vai al [37](#).

#23

Ignori i colleghi, come d'abitudine. Intanto controlli le mail con un gesto altrettanto abitudinario. Sobbalzi alla vista di un numero nero accanto alla posta in arrivo, ma è una sorpresa che dura poco, giusto il tempo di leggere l'oggetto: “*ciao, scricciolo*” basta a farti intuire il resto del contenuto.

“*Si può sapere perché non sei passato? Capisco che sei un vecchio ormai, ma il compleanno va festeggiato, punto! Ascolta, passa quando puoi, perché ho bisogno di fare due chiacchiere. Qui tra riunioni e cose varie mi sta scoppiando la testa.*”

Sospiri. Un'altra persona andrebbe in brodo di giuggiole a ricevere una mail privata da Downing Street e anche tu forse lo faresti, se non conoscessi così bene chi l'ha scritta.

«Ciao Jay. Che combini di bello?» salta su una voce alla tua destra. È Larry, un agente grasso,

pelato, poco sveglio e intraprendente. Il tuo unico amico lì dentro, in altre parole.

«Niente. Guardavo le mail» rispondi. «Come mai in libera uscita? Se ti becca Zemeckis ti spuma.»

«Il capo è uscito » spiega lui, grattandosi la pelata.

«E comunque non sono in libera uscita. Anzi, ho davvero bisogno di un’opinione su un caso.» E nessuno è disposto a dargliela. Tu?

Se servirà a togliermi di torno, ben venga. Vai al [17](#).

Devo lavorare, mi spiace. Vai al [07](#).

#24

Trovi il testo integrale del provvedimento in meno di mezzo minuto. Il primo articolo lo sai a memoria: ogni cittadino iscritto all’anagrafe di una città metropolitana ha diritto di possedere un’arma da fuoco e a sparare per legittima difesa contro ogni straniero che metta in pericolo “*la sua incolumità, il suo patrimonio ovvero il suo onore*”, giusto per citare le parole esatte del testo; meno conosciuti sono gli altri articoli, come l’ultimo: “*l’autorità esecutiva del singolo stato contraente ha poteri assoluti in materia di immigrazione clandestina*”. Un’apertura internazionale a una prassi comune, si era detto; fatto sta che da allora

la pubblica sicurezza è passata nelle sole mani del Primo Ministro, con buona pace di ciò che resta della monarchia parlamentare. Se hai il *codice* C, sottrai 25 al suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [30](#).

#25

Puoi provare la tua accusa? Se hai il *codice* F, aggiungi 23 al suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [83](#).

#26

Passano svariati minuti prima che Damian risponda.

«Fermi, è importante! Jay, che c'è? Sono un po' impegnato.»

«Sono nei casini, Damian» lanci a mo' di granata.

«Qualcuno ha falsificato dei visti a mio nome. Ho tre giorni di tempo per scoprire chi è. Qui tutti mi odiano e io rischio la corte ...»

«Stai calmo. Il colpevole è già stato preso.» Ora sei tu ad attendere qualche secondo. «Come ... Di già?»

«Sì. Un cinese, o qualcosa del genere. Un maghetto dei computer. L'hanno trovato un'ora fa con i documenti, li aveva venduti agli scafisti per

lo sbarco. Domani la notizia sarà di dominio pubblico. Sei più tranquillo, adesso? No, perché qui mi dicono che è maleducato stare al telefono in riunione ministeriale.»

Ti viene quasi da piangere. «Grazie, Damian.» «E di cosa? A domani, scricciolo.» Segna il *codice E18* e vai al [38](#).

#27

È il momento di dar fondo alla tua fantasia. La giovane addetta alla reception tanto non batte mai ciglio di fronte ai ritardatari, abituata a sentire ben di peggio. Non lo fa neppure quando l'occhio ti cade nella sua scollatura; è abituata anche a quello e in ogni caso non uscirebbe mai con uno come te.

Vai al [05](#).

#28

Trovi vari Antoine Nader nel database, ma nessuno segnalato come testimone. Certo che Larry se ne dimenticherà, compili al suo posto la richiesta di informazioni e la invii all'ufficio anagrafe. Segna il *codice I16* e vai al [05](#).

#29

Il telefono squilla a vuoto per trenta secondi. Stai

per riagganciare quando la donna risponde concitata: «Non posso parlare, Jay; passo da te stasera, va bene? Andiamo in un pub.»

Non si può dire tu sia entusiasta dell'invito, non amando quel genere di divertimenti. Tuttavia hai detto *sì* in automatico. Le donne - e Rain in particolare - tendono a farti questo effetto. Segna il codice B21 e vai al [71](#).

#30

Torni al lavoro, cercando la tua agenda. *Che strano* ... Eppure sei sicuro di averla lasciata qui sopra ieri sera. «Scusate, qualcuno di voi ha visto la mia agenda?» Nessuno degli altri poliziotti risponde. «Sto parlando con voi. L'avete vista?» Stesso risultato. Li insulti pesantemente, dando un calcio alla sedia e lasciando la stanza. Un coro di risatine soffocate accompagna la tua uscita di scena. Segna il codice J26 e vai al [67](#).

#31

Sopra a una pila di fogli ci sono i fotogrammi tratti dalle videocamere di Waterloo; non avendo trovato Larry hanno deciso di consegnarli a te. Si vede la vittima avvicinarsi al centro della piazza, scambiare qualcosa con qualcuno in cambio di

soldi, poi discutere animatamente e infine essere abbattuta. C'è solo un piccolo problema: per tutta la durata del filmato l'altra parte resta sempre fuori dall'occhio delle telecamere, come se sapesse della loro presenza. Segna il *codice* F42 e vai al [10](#).

#32

«Dunque ci sei arrivato. Ce ne hai messo di tempo.»

«Perché non me l'avete mai detto?» «È stato un errore di percorso. E poi tu le morivi dietro, avresti dato di matto. Ho cercato di convincerla a liberarsene, sai? Non c'è stato verso. E non certo per amore materno: per ricattarmi. Finché un giorno il padre putativo ha chiuso la borsa e lei ha deciso di spiattellare tutto ai media.» Sorride come se stesse parlando di una gita in campagna. Provi l'impulso di colpirlo, ma ti trattieni.

«Un figlio con una nera è un peccato da nascondere?» riesci ad articolare. La sua risposta è la goccia definitiva.

«Sì. Lo sai come funziona, te l'ho già spiegato. Gli inglesi sono moderni, ecumenici. I neri li vogliono vedere come amici; magari anche farsene uno ogni tanto, che male c'è? Ma la

famiglia? No, la famiglia è un'altra cosa. Scoppierebbe un caos senza precedenti, perderei tutto ciò che ho ottenuto finora. Dovevo prendere dei provvedimenti e lei me ne ha solo dato l'opportunità. E lo stesso vale per te, scricciolo: non ti far scappare una virgola di tutto questo, o finirai sui giornali un secondo dopo. Non sono arrivato dove sono per farmi rovinare da un semplice amico.» «Hai detto che per te sono più di un amico.»

«Dico tante cose, Jay. Non posso ricordarmele tutte.» Vai al [86](#).

#33

La parentesi musicale dura giusto l'arco di una canzone: stasera dovrai rinunciare al lettore, sia per non perderlo sia per non far arrabbiare Rain, che tende ad alterarsi quando ti vede isolato in un mondo fatto di cuffie. Sei ancora davanti allo specchio quando il campanello squilla: la tua amica è in anticipo o forse sei tu a essere in ritardo. Non cambia poi molto.

«Ehi, Jay! Come butta?» esordisce, colpendoti sul petto.

Esattamente come butta a te, spugna. Vai al [51](#).

Di cos'è che volevi parlarmi? Vai al [59](#).

#34

Rain non è stata fortunata come te: sei stato assunto in polizia per le tue abilità informatiche, mentre lei ha trovato posto solo grazie alle quote speciali per i neri (uno dei pochi regali in materia tra i tanti inutili trattati). Da allora è stata impiegata nella caccia agli scafisti, senza alcuna possibilità di carriera.

«In fondo è sempre stato come adesso» le dici. «E con i tassi di immigrazione alle stelle ti puoi lamentare? Oggi siamo solo un po' più razzisti, ma il mondo ideale non è mai esistito.» Rain in risposta si mette a russare. «*Scusami* se ti sto annoiando, eh!»

«Figurati! Io sono sempre interessata alle tue lezioni, specie quando mi insegni a usare gli affari elettronici.»

«Ti interessano solo per comprar alcol di contrabbando ...»

La sua pelle ambrata e i capelli corvini risaltano alla luce della luna. Non potrebbe essere più diversa da te, eppure per i londinesi non fa differenza: siete tutti *neri* secondo loro. Vai al [15](#).

#35

Apri l'apparecchio, soffi delicatamente per

liberarlo dalla polvere, premi *play* con quel minimo di apprensione che si ha ogni volta che si accende qualcosa che potrebbe non funzionare più da un momento all'altro; infine torni alle tue faccende.

Le pulizie mi attendono. Vai al [39](#).

Ma possono aspettare. Vado in garage. Vai al [20](#).

#36

Damian non sembra più teso: è tornato l'imbonitore di sempre. «Bravo, scricciolo. Sapevo di potermi fidare di te. E mi raccomando: la tua festa di compleanno. Non crederai che me ne sia dimenticato, vero?!» Sbotti in un'altra risata, che cancella le ultime tracce di preoccupazione nell'aria.

«Ho capito» dici, alzandoti anche tu. «Riferirò il messaggio e ti informerò nel caso notassi qualcosa di sospetto.»

Damian stringe ulteriormente i già sottili occhi.

«Lo sai? Sembri davvero un poliziotto quando fai così.»

Segna il *codice D41* e vai al [27](#).

#37

«Va tutto bene, Jay?» chiede Larry, allungandosi.

Sei seduto provvisoriamente nel suo ufficio, dato che la tua postazione resterà *off limits* per un po'.

«Eh, benissimo» rispondi. «Ho tre giorni per trovare un hacker senza uno straccio di dati e un computer, dopodiché sarò a spasso con un accusa pesantissima tra capo e collo.»

«Già. Rischi la corte marziale.» Lo guardi. Ha caricato la frase con un po' troppo nervosismo. «Scusa, non volevo. Immagino non sia facile per te. Senti, perché non fai una pausa? Io tra poco devo uscire. Puoi usare la mia stanza, se vuoi.»

Alzi lo sguardo, chiedendoti cosa passi nella testa del tuo collega dalla calvizie incipiente. Zemeckis ha ragione: non stai simpatico a nessuno lì dentro. Da dieci anni a questa parte non ti sei fatto amici nel corpo di polizia, a parte il pelato in questione, che continua a fissarti cercando di tradurre in lingua comprensibile i tuoi pensieri. «Beh, grazie, saresti gentile. Mi dai la password del terminale? Senza non combinerei nulla.»

«La password? Ah. Sì, certo.» Era incertezza quella?

«Tranquillo, non curioserò tra i tuoi file privati.»

«Ci mancherebbe!» sbotta lui, imbarazzato. «Dai, vai a fare un giro intanto che finisco due cose.»

Vai al [46](#).

#38

Vieni interrotto da un colpo sulla porta del bagno; solo a quel punto ti accorgi di esser rimasto lì dentro per quasi mezz'ora.

Apri, pronto a scusarti con qualche collega dai problemi intestinali, ma ad attenderti trovi l'addetta alla reception. «Dagli uffici centrali» si limita a dire. «In via riservata.» Se hai il *codice I*, sottrai il suo numero a 95 per proseguire. Altrimenti vai al [10](#).

#39

Non sei un amante della pulizia, ma la buona musica saprebbe rendere una perfetta massaia anche il più truce degli scafisti. *Doo, doo doo, doo doo, doo doo do do doo, doo doo, doo doo ...* fischiotti la melodia finché non c'è più nulla da fare se non il semplice perder tempo. A quel punto il tuo occhio si posa sull'orologio alle parete: è quasi ora di cena. Vai al [64](#).

#40

Trovi un piacere perverso nel confrontare il vero numero di immigrati sbarcati ieri notte con quello spiazzellato online dai maggiori quotidiani locali. Sembra gonfiato ad arte; e invece è inferiore del

10% a quello reale, tenuto nascosto per ragioni di pubblica sicurezza. Alla faccia dei complottisti. Se hai il *codice* C, sottrai 25 al suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [30](#).

#41

Puoi approfittare della pausa pranzo per sbrigare una commissione, se ritieni. Per farlo scegli tra le tue *parole chiave* un luogo in cui recarti e aggiungi 3 per proseguire. Solo nel caso tu voglia restare in dipartimento, segna il *codice* C30 e vai al [07](#).

#42

Se ha i *codici* B e H, sommali tra loro e aggiungi 18 al risultato per proseguire. Altrimenti vai al [83](#).

#43

«Sulla difensiva, eh? Cos'è, hai paura le abbia messo gli occhi addosso?» I battiti del tuo cuore aumentano. Poi il solito, freddo sorriso fa capolino sulle labbra di Damian.

«Scherzavo. Ti ho già detto che Rain non mi interessa: posso avere chi voglio e questo non fa che aumentare la mia popolarità. Comunque, se mi permetti un consiglio, fossi in te starei alla

larga da donne del genere, con un carattere infernale e un figlio da mantenere. Chissà, forse un giorno lo capirai anche tu, se mai guarirai dalla sindrome dello zerbino.» Vai al [76](#).

#44

«Vuoi essere il prossimo?» ribatti con un sorriso di sfida e un tremolio di labbra. Bella risposta; peccato sia stato sufficiente alzare la testa per esser sconfitto: «Si è girato! È proprio un coglione!» «Almeno sa parlare!» «Ancora meglio, non pensi?»

Si stanno guardando di sottecchi. Vogliono provocarti quel tanto che basta da ottenere una causa di giustificazione e ucciderti.

I giovani lo fanno spesso, finché non crescono abbastanza da sentirsi immaturi al solo ricordarlo. Mostri il tuo tesserino, rovinando i loro piani. Sei troppo abituato alla scena per essere a disagio, anche se il tuo ego la pensa diversamente. Vai al [69](#).

#45

«Sei stupido o cosa?! Ogni tanto mi chiedo cosa tu abbia nel cervello, Huey. E allora dimmi, se non è possibile chi diavolo d'un accidente ha stampato

questi maledetti permessi?!» La domanda urlata è retorica. La risposta è *tu*, visto che c'è il tuo numero di matricola sopra. O forse no.

Potrebbe esser stato Rory dal mio terminale. Vai al [22](#).

Perché non controlliamo i nominativi sui permessi? Vai al [91](#).

Hai ragione, l'ipotesi hacker è plausibile. Vai al [78](#).

#46

Non sapendo dove andare per sbollire il nervoso, hai finito per chiuderti in bagno. Il ricordo delle parole di Larry ti fa rabbrividire e il bello (o meglio, il brutto) è che non ti è ancora accaduto nulla che possa giustificare una reazione del genere; puoi chiamarlo istinto, se vuoi. Senza pensarci ti trovi con il telefono in mano; ma chi potresti chiamare?

Ho bisogno di sentire qualcuno. Vai al [90](#).

No. Potrebbero intercettare la telefonata. Vai al [38](#).

#47

Estrai la tua pistola d'ordinanza e fai fuoco, centrando l'uomo in mezzo alla fronte. Il piccolo

schizzo di sangue è sufficiente a provocarti un piccolo getto di calore e tachicardia (segna il codice A37). Ti alzi per accertare il decesso come previsto dal Trattato; evitando di mettere le mani in quel crogiolo di sporcizia, registri una generica descrizione dell'uomo sul cellulare e torni a sedere. Vai al [03](#).

#48

Un mal di testa forte, fortissimo, molto più pesante rispetto a ieri. Guardi la tua immagine riflessa nei corrimano: hai gli occhi rossi e la testa pulsante, segno che hai dormito male come al solito. Perfino la musica nelle orecchie dà fastidio e anche questo è un pessimo segnale. Non credi ai sogni premonitori, ma alle coincidenze sì e alla sfortuna ancor di più. La conferma arriva appena giunto in dipartimento: l'ufficio è in subbuglio e Larry è sbiancato non appena ti ha visto. Gli altri ti riservano sguardi degni più di un mostro o di un alieno. «Huey, Zemeckis vuole parlarti» interviene Rory. Sul suo volto rossiccio e lentiginoso è dipinta un'espressione di trionfo. Qualunque sia il problema, non sarà piacevole per te.

Vediamo cosa ha da dirmi. Vai al [55](#)

Prima voglio passare dalla mia stanza. Vai al [11](#).

#49

«Sono felice tu me l'abbia chiesto. Allora ...» Larry abbassa ulteriormente la voce, anche se nessuno sembra interessato al vostro scambio. «Se questo tale non è indagato, c'è solo un'altra ragione per cui avrebbero potuto inserirlo nell'elenco: come persona informata sui fatti, testimone.»

«Fosse un testimone, ci sarebbe la dichiarazione firmata.»

«Magari non sono riusciti a sentirlo; magari è morto prima. O magari l'hanno sentito ... e qualcuno ha fatto sparire la deposizione, dimenticandosi il nome nell'elenco!» Questo dev'essere il momento più eccitante della sua intera carriera.

*Guardi troppa televisione, Larry. Vai al [56](#)
Perché no? Può essere. Vai al [66](#)*

#50

«Spiegami perché lo hai fatto, Joe. Subito.»

«Non usare quel tono con me, Huey, mi sono spiegato? Non usare quel tono! E spiegami di che diavolo stai parlando!»

Sbatti i pugni sul tavolo. «Lo sai benissimo di che sto parlando, maledetto pazzoide: l'unico

testimone che avevamo del caso Waterloo, a cui hai pensato bene di sparare in testa!!»

Zemeckis replica con prontezza, dato che, in realtà, ha già capito tutto. «Ho dovuto farlo, non aveva con sé i documenti ...»

«Stronzate» lo interrompi. Ormai non ti importa più di salvare l'apparenza. «L'hai fatto per coprire qualcuno. Il francese ha visto una cosa che non doveva vedere, giusto? Per questo l'hai ammazzato. Chissà, magari ha visto un cinese scambiare visti d'ingresso con uno scafista. O non era cinese?»

Zemeckis ti riserva uno sguardo ricco soprattutto di disprezzo.

«Huey. Già solo per il tono che hai usato potrei farti revocare il tesserino. Ti ho già graziato una volta, ma vedo che non hai imparato la lezione. Ti piace essere protetto dai piani alti, dì la verità? Che poi è l'unico motivo per cui ti permetti di fare lo splendido, perché hai voglia a piagnucolare sempre che tutti ti odiano, quando poi sei il primo a sguazzare nei tuoi privilegi.»

«Meglio privilegiato che corrotto, Joe. »

«Zemeckis per te, pivello. Scommetto che ti credi un grande investigatore, adesso; ma che ci fossero delle mele marce in dipartimento lo sapeva

perfino l'addetto alle pulizie. Però un conto sono le voci e un conto è l'opinione pubblica, lo capisci questo? In periferia si ammazzano come cani, ma a Londra la polizia ti protegge, ti *deve* proteggere! Se cade la fiducia in noi scoppia il panico, Huey!! E se un ubriacone francese va a giro in dire il contrario, per me può anche morire.»

«Sarebbero bastati controlli maggiori, non pensi? O magari cacciare le mele marce?!»

«Come te?!» esplode Zemeckis. «Nel tuo delirio ti sei reso conto che è solo il tuo diavolo di amico biondo ad averti protetto finora? Che se fossi un nero come gli altri saresti già fuori per i tuoi *permessi*? Che non sei un diavolo di nessuno e fai la bella vita alle spalle dei cittadini che muoiono di fame? *Te ne rendi conto oppure no, stramaledizione?!*» Ora è lui è sbattere i pugni. Per fortuna non si aspetta una risposta, dato che non avresti saputo cosa dire. Maledici il commissario in silenzio, anche se la sfuriata è riuscita a farti vedere le cose da una prospettiva diversa. Decidi di ritirarti, prima che qualcuno si accorga del diverbio. Vai al [83.](#)

#51

Ricambi il sorriso e il colpo contro il seno. Rain si

paralizza a bocca spalancata, poi reagisce con un ceffone in piena faccia.

«Non ti permettere mai più, eh! Mettere le mani addosso a una *signora!*» Come al solito è impossibile capire se stia scherzando o meno; anche questo fa parte del gioco.

«Dai, Rain! Ci conosciamo da anni. Lo sai che per me sei come un uomo, ormai!» Questa volta ti riserva solo una smorfia.

«La smetti di a) toccarmi le tette e b) comportarti come un ragazzino? Hai trent'anni, Jay.»

«Lo so. Ma non è colpa mia. Mi piace.» Poi la smetti, prima che l'imbarazzo diventi più forte dell'intimità. Vai al [14](#).

#52

Se hai i *codici L e G*, sommali tra loro e dividi il risultato per 2 per proseguire. Altrimenti vai al [83](#).

#53

Il porveraccio si accascia a terra: è talmente malridotto da non riuscire più a muoversi. La metropolitana intanto continua la corsa. Cerchi tra le tue proprietà un vecchio mangiacassette portatile e indossi le cuffie, facendo partire una musica vecchia, biascicata, di cui si fa fatica a

comprendere le parole. Sembra parlare di un ragazzo a scuola e ripete più volte un nome; nonostante questo ti piace, anche se il suono va e viene. Ti piacciono tutte le cose vecchie, dopotutto. Vai al [03](#).

#54

Scegli di restare in zona e di pranzare nell'unica paninoteca decente rimasta aperta. Vai al [27](#).

#55

Zemeckis è seduto nella sua stanza, intento a consultare un grosso monitor. Le svariate scritte nere su sfondo blu continuano a comparire e scomparire, come sempre, e la sua faccia massiccia è rossa paonazza, ma anche questo è usuale per lui. Forse soffre di qualche strana malattia infettiva. Di sicuro ha la pressione alta e un brutto carattere.

«Siediti, Huey» dice. Obbedisci, massaggiandoti le tempie. «Ora va meglio. Anzi, a pensarci bene non va meglio per niente.» Distoglie l'attenzione dallo schermo e la sposta su due visti d'ingresso. Con sopra un certo numero di matricola.

«Sono stati elaborati dal tuo computer. C'è il timbro del dipartimento. E queste sono solo copie,

gli originali li avranno addosso i disperati di ieri.
Lo sai cosa significa, vero?»

Sì. Che sei nei guai fino al collo. «Adesso non fare quella faccia. Se avessi voluto arrestarti l'avrei già fatto. È evidente che non li hai stampati tu - certo, qualcuno potrebbe chiedersi come abbiano indovinato la password.» Ti mordi il labbro. Forse non era così *a prova di bomba* come pensavi.

«Ma il problema al momento è un altro. Han già dato ordine di farti fuori, ma voglio darti un'ultima possibilità. Rispondi sinceramente: è possibile che qualcuno possa essersi infilato nel tuo computer dall'esterno? Tipo un hacker?»

No, rispondi tra te e te. Non senza lasciar tracce grosse come case.

Ma Zemeckis non può saperlo. Sudi freddo, rendendoti conto che il tuo futuro è appeso a un sottile filo di menzogna.

Sì. È andata sicuramente così. Vai al [78](#).

No, non è possibile. Vai al [45](#).

#56

«Non fare il guastafeste, Jay! Non ti sembra un'ipotesi plausibile? Magari il caso nasconde qualcosa di più grosso e io rischio di andarci di

mezzo!!» Dal suo tono, per quanto sussurrato, non sembra che l'idea gli dispiaccia più di tanto.

Vai al [66](#).

#57

Il terzo ragazzo dà di gomito al quarto. Il primo è più sveglio (in parte) e nota il rivolo vermiccio sul pavimento.

«Ehi, coglione! L'hai ammazzato?» ridacchia al tuo indirizzo.

Non reagire: mostra il tesserino e basta. Vai al [13](#).
Devo rispondere a tono. Sono un pubblico ufficiale. Vai al [44](#).

#58

Se hai i *codici* K e G, sommali tra loro e aggiungi 5 al risultato per proseguire. Altrimenti vai al [83](#).

#59

«No, no e no: non qui e non ora. Ho passato una notte in bianco e ho bisogno di bere. E comunque è tutto risolto.»

«Problemi con Mark?» chiedi. Lei intanto si è messa a sedere; indossa pantaloni attillati, una giacchetta di colore diverso e i mocassini ai piedi. Un tempo l'avrebbero chiamato *stile mi sono*

messi le prime cose che ho trovato nell'armadio, adesso è la moda del momento; valle a capire, le donne.

«No, grazie al cielo. Problemi sul lavoro. Ero alle calcagna di uno stronzo per ieri, l'hanno ammazzato e ora a chi hanno affidato l'incarico? Non a me: a Larry. Riesci a crederci?»

Ci credi eccome, purtroppo, per varie ragioni.

«Su, adesso andiamo, la notte non ci aspetta. Stasera offro io: la banca mi ha concesso il fido.»

Vai al [14](#).

#60

«Ah, non ne ho idea. Pare sia obbligatorio per legge. O forse è perché sono un soggetto scomodo. Sai, ho cercato di dire che so badare a me stesso, ma che ci vuoi fare ...» Ridete.

«Forse sarebbe il caso che ti esprimessi in modo più consono al tuo ruolo. Non vorrai mettere in imbarazzo il Re!»

«Che si rivolti nella tomba, quel fantasma. Ah, è ancora vivo? Non me ne ero accorto!» Ridete ancora. «Alla gente piaccio così, è per questo che mi hanno votato. Sai come si dice, no? Agli uomini perché scopo, alle donne perché sono un figo, ai laburisti per le mie origini e ai

conservatori ... beh lo sai, no?»

«Certo, *il piano di difesa anti-invasione*. Speranze di attuarlo?»

«Manco mezza. Ma in fondo è il pensiero che conta.»

Il tono di Damian è chiaramente ironico: come sempre, d'altronde. Tu però sai interpretare le sue parole.

Sei emozionato per il discorso di insediamento?

Vai al [08](#).

#61

«Senti, Rain. Damian mi ha detto del prestito.»

Lei sbuffa, creando una buffa nuvoletta nell'aria.

«Perché non mi hai detto che avevi bisogno di soldi?»

«Perché non sono affari tuoi. E con questo l'argomento è chiuso, intesi? La banca mi ha dato il fido, gli restituirò tutto. Non voglio parlarne e spero di esser stata chiara.»

Acconsenti malvolentieri, non volendo farla arrabbiare più del necessario.

È sempre stata così dai tempi della scuola: testarda e orgogliosa come una valchiria. Puoi solo immaginare quanto le sia costato chiedere aiuto. Vai al [15](#).

#62

Sei nelle stanze private di Damian. Il Primo Ministro è seduto accanto a te, con la flemma tipica del confessore. Ne approfitti per vuotare il sacco su tutti i tuoi dubbi: sui permessi, sull'hacker, sul possibile coinvolgimento del corpo di polizia.

E infine su di lui, che non si scompone. «Per me sei più di un amico, Jay. Perché pensi ti stia nascondendo qualcosa?»

«Perché non è normale che abbiano trovato subito un hacker» rispondi. «Non è normale che nessuno al dipartimento sapesse niente. Lo so che mi fanno comodo, ma non sono cose normali! Però sono cose che puoi ordinare tu.» «Per coprire qualcuno.»

Alzi la testa. «Jay, non sembrare più stupido di quel che sei. È ovvio che stia proteggendo una persona, nonostante i modi con cui me l'ha chiesto. E credo tu sappia di chi sto parlando.»

Rain, dici tra te e te. Eppure ... «Io conosco Rain. Non ti avrebbe chiesto aiuto neanche sotto tortura.»

«Forse non la conosci così bene.» «O forse sei stato tu a imporre il tuo aiuto.» Damian ti guarda come se fossi pazzo, più che altro ritenendoti tale.

Se pensi di sapere perché Damian ha aiutato Rain, sottrai 5 alla relativa *parola chiave*.

Se il testo non avrà senso, vorrà dire che hai preso un abbaglio: vai al [83](#).

#63

«Che vuoi, nera? Mi sembra tu abbia bevuto abbastanza.»

Rain si avvicina ondeggiando con il tesserino in mano.

«Nera sarai tu» risponde al barista, nonostante l'uomo sia decisamente bianco. «E comunque io sono un pubblico ufficiale di polizia, per cui ti invito a moderare i termini!»

«Rain, attenta» intervieni, per poi cercare di sorreggerla quando rovina sul bancone. Le altre persone si sono già voltate.

Il barista, che dalla cicatrice sulla faccia sembra il proprietario perfetto per quel tipo di locale, si rivolge a te.

«Ascolta, nero. Mi sembra che tra i due tu sia quello messo meglio. Fammi un favore: portala via.»

D'accordo. Obbedisco. Vai al [12](#).

Come mi hai chiamato? Vai al [72](#).

#64

Stai divorando la tua cena precotta quando il cellulare squilla: un messaggio, a quanto sembra. «*Ehi, topo da biblioteca! Accendi la tv sul primo canale, c'è il tuo amico biondo!*»

«Se proprio devo ...» rispondi ironico a Larry. Non stai dicendo sul serio: non puoi ignorare l'ascesa al potere di chi è stato come un fratello per te. Sprofondi sul divano, ancora masticando. L'apparecchio si apre sul faccione bellissimo e selvaggio del Primo Ministro, biondo e bianco come non mai. Il Re, al suo fianco, appare ancora più vecchio e rattrappito.

«Stimati cittadini londinesi, di ogni razza, sesso e colore!» senti declamare. «È con enorme gioia e orgoglio che io accetto questo incarico, che oggi mi è stato affidato nonostante la mie umili origini e il mio passato tutt'altro che cristallino, di cui non mi faccio vanto ma che neppure mi ha impedito di ...»

«Non sei proprio in grado di fare un discorso senza menzionare il ghetto, eh, Damian?» chiedi alla televisione.

Certo che no. Ha impostato metà della campagna elettorale sulla vita nei bassifondi, tacciando di razzismo chiunque avesse provato a criticarlo. E

l'altra metà ...

«Come potete immaginare, ricevere questo incarico dopo ciò che è accaduto ieri sarebbe per chiunque fonte non solo di orgoglio, ma anche di timore. Non per me. Non è mia intenzione mentirvi, come hanno fatto in campagna elettorale i miei avversari. Il nostro paese è oggetto di una vera e propria invasione. È così da troppi anni e non c'è ragione di credere che le cose possano migliorare. Ma qualcosa di diverso accadrà: noi oggi reagiremo. I bassifondi in cui sono cresciuto saranno un ricordo. I cittadini regolari saranno premiati, a prescindere dalla loro pelle. Tutti gli altri? FUORI!! Fuori dal nostro paese!» Segue un boato. «I fondi per la creazione di un nuovo sistema di difesa verranno aumentati. L'esercito sarà in ogni strada. Non ci piegheremo ai clandestini, potete credermi ...» «... E intanto gli inglesi che muoiono di fame possono andare a farsi friggere.»

Chiudi il discorso e anche la ricezione del televisore. Il tuo cellulare vibra di nuovo: «*Che discorso del cavolo.*» Vai al [48](#).

#65

«E va bene. So che eri in affari con uno scafista.»

Dà un calcio alla sedia, facendola cadere a terra.
«Cosa diavolo ...»

«Eri a Waterloo. Gli hai venduto dei permessi, poi avete discusso per qualcosa e hai avuto paura che ti tradisse, così l'hai ammazzato. Però ti hanno visto e sei dovuta fuggire, da lì a poco han scoperto il corpo. Ti si vede nelle immagini, Rain!»

Il viso di Rain è contorto dal terrore. «Non è possibile ...» Scopre troppo tardi il tuo bluff, passando a una maschera di rabbia. Non l'hai mai vista così e non sai come comportarti.

«Voglio sapere perché l'hai fatto. Credo di averne diritto.»

Rain sbotta in una risata isterica. «Perché? Vuoi sapere *perché*? Te lo dico subito, genio del crimine! Hai idea di quanto costi mantenere un figlio disabile col mio lavoro?! Avevo bisogno di soldi, maledizione! E quella era la strada più semplice!!»

«Avresti potuto chiedermi aiuto ...» «E che aiuto mi avresti dato, sentiamo?! Riesci a malapena mantenerti!»

«Non esistono solo i soldi, cazzo!! Avrei potuto aiutarti con Mark! Starti vicino, come una famiglia! Io ti ho sempre ...»

Riesci a fermarti appena in tempo. È un bene, perché hai le lacrime agli occhi. In altre occasioni Rain ti avrebbe consolato; non questa. «Ho sempre cercato di essere chiara con te, Jay. Tu non vuoi starmi vicino, vuoi solo riempire il tuo vuoto. Ho tentato di esserti amica e di aiutarti, ma ora non posso più: ho troppi problemi, come vedi, e già un figlio a cui badare.»

«Però ti ha fatto comodo mettermi in mezzo» la interrompi, fermando il pianto. «È per questo che mi ronzavi attorno, no? Il manichino perfetto. In fondo conoscevi la mia password ...»

Lei diventa livida. «Cosa?! Io non ho usato il tuo computer!!»

«Non mentire, bugiarda!!» «È la verità! Che motivo avrei avuto? Sarei stata stupida! Ne avevo a decine a disposizione e tu eri l'unico a saperli usare! Te ne saresti accorto subito!!»

«*Tutti a terra! mani dietro la nuca!!*»

«Ti hanno seguito! Li hai portati qui!!» Estraе la sua pistola e fa fuoco. Vai al [88](#).

#66

«E va bene, genietto. Magari la tua testolina calva ha avuto una buona intuizione. Hai controllato se questo tizio è stato ucciso per legittima difesa?»

Larry rimane in silenzio.

«Onestamente no» borbotta. «Ero convinto l'avessero fatto sparire. Cosa te lo fa pensare?»

«Amico, era un francese qui da poche settimane. Le probabilità sono altissime. Non posso credere che tu abbia chiesto i dati e non ti sia fatto mandare niente sulla morte!»

Larry sente crollare il castello di carte che ha costruito nella sua testa. Poi nota l'ora e sobbalza.

«Oh, accidenti! È tardissimo, devo scappare. Jay, grazie davvero per il tuo aiuto. Chiederò tutto appena torno, contaci!». Allarghi le braccia mentre lo vedi trotterellare fuori. Conoscendolo, ha appena avuto un attacco di colite per la delusione; anche perché dove altro potrebbe andare a quest'ora? Segna il codice L18 e vai al [41](#).

#67

«Huey, dove vai?» Beccato in flagrante.

«Faccio solo una commissione, Rory. Se passa il capo digli che sarò di ritorno tra un paio d'ore; *piani alti*, sai.»

Rory non tenta nemmeno di protestare. Sei fatto così e tutti lo sanno bene: preciso come un chirurgo con l'informatica e svogliato come un ragazzino quando si tratta di lavorare.

Prima di uscire lanci uno sguardo d'insieme ai tuoi colleghi, seduti alle tante scrivanie ognuna uguale all'altra, così come i volti degli indagati costretti ai muri dalle pesanti catene.

Sei diverso da loro; per questo non ti sopportano. Non tanto per gli acuti che escono dalle cuffie, quanto per la tua pelle scura. Il marchio dell'infamia, in quest'illustre e onorata società.

Facciamo due passi, che è meglio. Vai al [41](#).

#68

Caracolli oltre la porta, senza lesinare commenti su quanto Rain sia pesante. Lei rintuzza come può, prendendoti a pugni stretta attorno alla vita. Un po' per i colpi, un po' per il peso ondeggi, fino a crollare volontariamente sul divano del soggiorno. Vi trovate così uno sopra l'altro, con le guance rosse per ragioni diverse. Rain apre la bocca e mormora qualcosa.

Voglio baciarla. Vai al [87](#)

Meglio cercare un dopo sbronza. Vai al [09](#).

#69

Il resto del tragitto rifletti, per quanto la musica martellante nelle tue orecchie lo permetta, sui vari impegni della mattinata; stanotte è attraccato un barcone di disperati più grande del solito, ragion

per cui il tuo bel rapporto sui tassi di clandestinità è andato a farsi benedire. I giornali del mattino strillavano “*invasione!?*” a caratteri cubitali (la nuova parola preferita nei salotti televisivi), al punto da mettere in ombra perfino le recenti elezioni. Ti appunti di parlarne con il Primo Ministro, cosa che non sarebbe tra le tue mansioni ma “*diamine, Huey, se i piani alti chiamano, tu rispondi!*” Quella era la voce di Zemeckis, il commissario del dipartimento, anche se tu hai delle idee piuttosto diverse a riguardo. Sceso a South Kensington, fai slalom tra tornelli e mendicanti scegliendo il più rapido possibile i cunicoli migliori. Infine emergi alla luce del sole - in senso figurato, ovvio, visto che la città ha deciso di svegliarsi con un cielo plumbeo carico di pioggerellina molesta. Arrivato in ufficio vieni accolto dal consueto ringhiare dei tuoi compagni di stanza. Insieme a loro ti attendono quintali di scartoffie, un telefono e un computer mal funzionante. C’è gente che ucciderebbe per averlo oggigiorno. Sul serio.

Telefoniamo a Larry per sapere se ci sono novità.
Vai al [04](#).

Preferisco controllare le e-mail. Vai al [23](#).
I dati, i dati sull’immigrazione! Vai al [07](#).

#70

È giunto il momento di fare il punto della situazione. Se pensi che qualcuno ti stia nascondendo delle informazioni importanti, puoi recarti da lui e confrontarlo direttamente. Scegli un nome di persona tra le tue *parole chiave* e aggiungi 5 per proseguire. Se il paragrafo non comincerà con *se* vorrà dire che hai preso un abbaglio e dovrai tornare subito qui. Puoi provare una sola volta. Se sbagli, o se non hai dubbi su nessuno, vai al [83.](#)

#71

Accogli l'ora di pausa come una vera e propria salvezza, nonché occasione per scambiare quattro chiacchiere con Larry. «Ti sei svegliato con il piede sinistro?» dice lui, notando il tuo cipiglio. Ti limiti a indicare dietro le spalle.

«Lasciali perdere, quei figli di buona donna. Tanto prima o poi li trasferiscono tutti. Anzi: che ne dici di aiutarmi col mio caso? Sarebbe un bello smacco per loro, non trovi?»

Preferisco non dargliela vinta. Torno a lavorare.
Vai al [07.](#)

Va bene. Ma se ci becca il capo ci pensi tu. Vai al [17.](#)

#72

Rispondi ad alta voce, giocando sul fatto di sembrare più alticcio di quel che sei. «È perché siamo neri, vero?!»

«È perché siete sbronzi. E io non servo gli sbronzi, non mi interessa se sono biondi, bruni, neri, sbirri o cos'altro.»

«Bugiardo» lo interrompi, abbandonando la facciata dell'alcol. «La verità è che non vuoi servire la mia amica solo perché sei uno sporco razzista.» «Ehi, non ti permettere, pivello!» salta su un uomo muscoloso e tatuato vicino al bancone, ma il barista gli intima di restar fermo. Conosce le regole del gioco.

«Ascolta un po' ... come diavolo ti chiami?»
«Chiamami agente.» «Bene, *agente*. Te lo dirò chiaro e tondo, cercando di restare nei limiti che il Trattato mi impone di usare con quelli come te. Vattene, e porta la tua amica a smaltire la sbranza da qualche altra parte. E sì, prima che tu me lo chieda: se non siete stati ancora cacciati fuori a calci è perché qualcuno, ai piani alti, ha pensato bene di darvi la vostra qualifica professionale. Perché in caso contrario, *bam*. Tanto i testimoni non mi sarebbero mancati. E ora dimmi, *agente*: ho forse commesso qualche reato?»

La risposta, purtroppo, è no. Vai al [12](#).

#73

Puoi provare la tua accusa? Se hai il *codice F*, aggiungi 23 al suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [83](#).

#74

Trovi tutti i giornali in subbuglio per lo sbarco; solo alcuni trafiletti sono dedicati alle elezioni. Il titolo più raffinato è *un bulletto a Downing Street*, il peggiore non è riferibile. Pare che dopo l'ultimo scandalo molti avessero chiesto al Re di affidare l'incarico a un altro, nonostante l'esito del voto, ma che gli alleati abbiano fatto quadrato, sostenendo che l'amore per la bella vita rendesse il loro leader più vicino ai cittadini, più *uomo comune*. Avevano capito che quel teppista dall'aspetto angelico aveva le giuste caratteristiche per vincere e poi essere declassato a semplice burattino (o così speravano). Se hai il *codice C*, sottrai 25 al suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [30](#).

#75

Sei finito in un bordello. Letteralmente. C'è un

palco al centro della stanza, con tanto di palo da lap dance, alcove negli angoli, letti e divani in ogni dove. Sopra, femmine e maschi, tutti rigorosamente neri, sono impegnati in vigorosi rapporti sessuali con uomini di mezz'età, uno più brutto dell'altro. Fai scorrere lo sguardo con il calore che sale dalla bocca dello stomaco; infine lo vedi, accucciato davanti a un energumeno che lo afferra per i pochi capelli. Anche ciò che segue è nero ed è il blackout dei tuoi occhi. Vai al [88](#).

#76

«Ho pensato che con te si sarebbe aperta di più, visto che vivete praticamente in simbiosi. Ma mi sbagliavo.»

«Aprirsi su cosa?» «Stamane mi ha chiesto un prestito.»

Se Damian ti avesse pugnalato alle spalle avresti reagito con meno sorpresa. Per come la conosci, Rain si ucciderebbe piuttosto che chiedere dei soldi a qualcuno. Damian compreso.

«Sono sconvolto. Non sapevo avesse problemi economici.»

«Con un figlio handicappato? Sarebbe strano se non li avesse, Jay. Comunque l'aiuterò come posso, non sono i soldi il problema; basta che non

mi metta in qualche casino. Capisci la mia posizione, no? Io sono l'amico di tutti, cresciuto tra i poveri e i neri. Alla gente piace la favoletta, ma ci sono dei limiti che non vanno superati. È chiaro il messaggio?»

Perché lo dici a me? Vai al [80](#).

Sì. Lo riferirò a Rain. Vai al [36](#).

#77

Se hai i *codici* B e G, sommali tra loro e aggiungi 40 al risultato per proseguire. Altrimenti vai al [83](#).

#78

«Ottimo, è quel che volevo sentire. Trova il nome di chi ha falsificato i documenti, con le tue capacità non sarà difficile. Ti do tre giorni di tempo, ovviamente gratis e al di fuori dell'orario di lavoro, siamo d'accordo?» «Siamo d'accordo» rispondi. I tuoi occhi ringraziano Zemeckis per il favore concesso, nonché per essere riuscito a mantenere la calma. Vai al [37](#).

#79

Sopra a una pila di fogli ci sono i documenti che hai chiesto all'ufficio centrale con i dati del testimone: nato in Francia, emigrato a Londra per

motivi familiari, dichiarato colpevole del reato di disturbo di quiete pubblica e di intralcio alle indagini, trovato privo di valido documento di trasferimento e infine ucciso. Sentenza eseguita dal commissario Zemeckis del dipartimento Immigrazione. Segna il *codice K25* e vai al [10](#).

#80

«Semplice cautela. Posso sembrare il cretino di sempre, Jay, ma ho un ruolo importante adesso. Ho giurato che ci sarei stato sempre per voi, quindi, per l'amor del cielo: non mettetemi nei casini adesso. Vale per Rain, come per te, come per chiunque altro. Sarai così cortese da riferirle il messaggio?»

D'accordo. Glielo dirò. Vai al [36](#).

#81

«Devo vederti. È importante.» La risposta per una volta non si fa attendere. La sera stessa sei nella sua cucina, con un'atmosfera agli antipodi rispetto alle precedenti visite.

«Cosa c'è, Jay? Ho saputo dei casini in dipartimento.»

«Appunto di quello volevo parlarti. Ascolta, Rain, io ...»

La presenza di Mark ti paralizza per l'ennesima volta. Non riesci a parlare con il suo sguardo muto addosso. Rain gli fa cenno di ritirarsi e lui obbedisce. Si sta innervosendo. Se pensi che sia implicata in qualcosa di losco, ti conviene sputare il rosro ora. Sottrai 8 alla *parola chiave* in questione per proseguire. Se il testo non avrà senso, hai preso un abbaglio: vai al [83](#).

#82

Se hai i *codici* J e G, sommali tra loro e moltiplica il risultato per 2 per proseguire. Altrimenti vai al [83](#).

#83

Hai raggiunto la fine di questa storia. Vai al [Epilogo I](#).

#84

La ruota che gira in lontananza. Le persone sedute negli abitacoli. Le strade, gli automezzi, i portici. La donna che vende le magliette con sopra scritto: *mind the gap*. E i vari segni di gesso e macchie rosse sul marciapiede, dove la mortuaria ha trovato il corpo, in bella vista delle telecamere di sicurezza. Il dipartimento le ha fatte installare

ovunque in giro per la città, nascoste nei posti più impensabili; se Larry non lo ha già fatto, farà bene a visionare i filmati. Segna il *codice* I64 e vai al [27](#).

#85

«Dovresti segnalarlo a Zemeckis. Oppure controllare direttamente con la vedova; hai l'indirizzo?»

«Sì, questo qui, a Camden. Ma non vorrei infilarmi in casa di un gangster! Prima vorrei capire perché lo hanno inserito.»

Hai un'ipotesi, non è così? Vai al [49](#)

#86

Hai raggiunto la fine di questa storia. Vai al [Epilogo III](#).

#87

Non avrai un'altra occasione. Allunghi le labbra con il cuore impazzito e le ritrai un secondo dopo. Mark vi sta guardando. È entrato nella stanza un secondo fa e non ha battuto ciglio, non solo perché è abituato a veder la madre ridotta male: non parla da quando è nato. I tuoi occhi scuri incrociano quelli del bambino, verde acqua come

quelli materni. Il resto deve averlo preso dal padre, un qualche bastardo che ha abbandonato Rain nel momento del bisogno. «Se solo ...» ... Ti fossi accorto prima che sua madre non voleva baciarti: ha vomitato sulla tua giacca. Preso alla sprovvista, balzi in piedi e cerchi qualcosa con cui pulirti, poi li lasci precipitosamente soli. Lungo il tragitto non sai se sentirti un verme nel ringraziare il cielo per l'handicap di Mark. Segna il *codice H50* e vai al [48](#).

#88

Hai raggiunto la fine di questa storia. Vai al [Epilogo II](#).

#89

Visto che non parla, non puoi confrontare direttamente questa persona; ma puoi tornare al [70](#) e fare un altro tentativo.

#90

Scegli un nome di persona tra le tue *parole chiave* e aggiungi 13 per proseguire. Se il paragrafo ottenuto non comincerà con *passano*, vorrà dire che non possiedi il numero di telefono in questione o che non ti hanno risposto. Puoi fare

fino a due tentativi a vuoto; al terzo, o quando sei stufi di provare, vai al [38](#).

#91

«Allora sei proprio stupido?! E' tutta gente già registrata all'Immigrazione con un numero diverso. In caso contrario il sistema l'avrebbe segnalato, così l'han fatto passare per un rinnovo. Chiunque sia stato è un professionista.»

Un professionista ... come uno di noi? Vai al [22](#).
Capisco. Mi metterò al lavoro. Vai al [78](#).

#92

«Guarda chi si rivede. Si può sapere che hai combinato, Huey? Non che me ne freghi qualcosa, ma deve essere grossa stavolta.» Possibile non lo sappia davvero? Ti chiedi se sia il caso di condividere con Rory le accuse; fosse davvero innocente, ti metteresti sulla forca da solo. Borbotti una mezza parola e la conversazione presto cade; come sempre, tra voi. Vai al [83](#).

EPILOGO I

Non smetti di interrogarti per un solo momento su ciò che è accaduto negli ultimi giorni, mentre la metropolitana ti riporta ancora una volta a casa. Un giovane e scapestrato trentenne è diventato Primo Ministro. Qualcuno ha violato il sistema di sicurezza del dipartimento Immigrazione senza lasciare tracce. Un agente di detto dipartimento è stato sospeso e poi riammesso in servizio nel giro di un'ora. Lo stesso agente è stato poi sbertucciato e insultato dai suoi colleghi, Rory in primis, e infine ignorato per tutto il resto della giornata. Un uomo è stato ucciso e alcuni disperati, appena giunti con dei visti d'ingresso falsi, seguiranno presto la sua stessa sorte. In tutti questi i casi ci sei tu, Jay Huey, di mezzo e forse la collettività non lo saprà mai.

Sbotti in una mezza risata. Forse. Anzi, certamente sì. Proprio per questo non desideri altro che tornare a casa, coricarti a letto e porre fine a una giornata così tremendamente inutile e - forse per questo - altrettanto faticosa.

EPILOGO II

Riapri gli occhi, vedendo solo una distesa di bianco. Inghiotti con fastidio il sapore dei medicinali: sei in una stanza d'ospedale. «... semplice perdita di coscienza, nulla di pericoloso. Ha subito un forte shock emotivo ...»

La voce del medico è monocorde ma non è rivolta a te, bensì a due ufficiali dell'esercito. Corpi speciali.

«Mi capisce, signor Huey? Questi uomini vorrebbero parlarle. Se ripeterà quello che ha detto a me non le accadrà niente di grave.» Che cosa gli hai detto? Uno dei due si fa avanti con distaccata cortesia. «Sono ... in arresto?» bofonchi.

«No, signore» risponde l'ufficiale. «Vogliamo solo chiarire la sua posizione in merito ad alcune vicende.»

La tua lucidità aumenta. «Potete parlare con i piani alti. il Primo Ministro può garantire per me. Non c'entro nulla.»

«Signore, non le ho detto ancora di cosa stiamo parlando. Abbiamo già contattato il Primo Ministro, comunque. Allora, vediamo: Jay Huey, agente di polizia, nato a ... Oh, auguri, agente

Huey.» Poi di fronte al tuo sconcerto aggiunge:
«Vedo che oggi è il suo compleanno.»

Già, è vero. Tra una cosa e l'altra te lo sei dimenticato. Guardi l'ufficiale con aria vacua, mentre una voce divertita cantilena nella tua testa:
Buon compleanno, Jay. Tanti auguri a te ...

EPILOGO III

Scruti fuori dal finestrino del treno, contemplando le strade e le case di città che lasciano il posto alle catapecchie di periferia. A seguire compaiono le distese giallognole dei campi coltivati. Sei sovrappensiero. Hai detto più e più volte che ti sarebbe piaciuto lasciare la città, ma lo spettacolo per adesso è deprimente e poco invitante. Troppo tardi per i ripensamenti, comunque. Ti abituerai a vivere anche qui.

I brutti edifici della periferia sono quasi del tutto scomparsi; intorno si vedono solo campi, pannelli solari, tralicci e ogni tanto qualche fabbrica, soprattutto di armi, il settore più florido nella zona. La campagna intorno a Oxford era stata famosa per aver ospitato i college studenteschi, costruiti in mezzo al verde; un'altra istituzione culturale del passato, come tale andata in disuso col passare del tempo.

Pragmatismo: dopotutto è questo il leit motiv della moderna Europa. Tutto deve servire a qualcosa, possibilmente a sopravvivere, altrimenti è inutile. Il primo passo era stato il Trattato di Difesa dell'Occidente: perfetto per il suo scopo, almeno nelle teste dei suoi creatori. Il resto era

venuto da sé, volontariamente e involontariamente, passo dopo passo.

Il Trattato, che bella pensata. Ti ricorda un po' il comunismo: perfetto sulla carta, pericoloso in mano alle persone sbagliate e cioè in mano a *chiunque*. Ti è sempre piaciuto il comunismo. Ti piacciono tutte le cose vecchie, dopotutto.

APOCALISSE!

di GGigassi

“e in mezzo ai candelabri Uno somigliante a un figliuol d'uomo, vestito d'una veste lunga fino ai piedi, e cinto d'una cintura d'oro all'altezza del petto.

E il suo capo e i suoi capelli erano bianchi come candida lana, come neve; e i suoi occhi erano come una fiamma di fuoco”

Apocalisse di Giovanni

Sciarada [scia-rà-da] n. f.

1. gioco enigmistico che consiste

nell'indovinare una parola o
una frase

che è il risultato dell'unione di vari
elementi semantici, ciascuno con un
proprio significato (p.e. *firmamento*)

[da *Il Grande Dizionario Garzanti della Lingua Italiana*]

Con un sospiro che somiglia a un rantolo ti getti
sul pavimento sporco della navata. Come quando
eri bambina speravi che almeno qui, nella chiesetta
di San Giovanni, riuscirai a calmarti e a estinguere
l'incendio di rabbia e frustrazione che ti divora.

La pioggia attaccaticcia che ti ha sorpreso per strada e i lustrini della festa scivolano lentamente sul pavimento freddo mentre ti passi una mano sui capelli scompigliati come se volessi metterli a posto, tu che non hai mai badato a queste cose.

Cristo, quella puttana di Gessyca... che bisogno aveva di umiliarti così? Ormai sei abituata a essere considerata una reietta da quelli che parlano solo di stroncate, postano le loro foto su Instagram, vanno in palestra 8 ore al giorno, fingono di avere più anni di quanti ne hanno veramente, si fanno i selfie tutto il giorno, mettono i commenti maligni sui post di Youtube degli altri tanto per farli soffrire... ma che bisogno aveva di rimarcare l'ovvio baciando Endriu davanti a te?

Se quello era solo baciare, poi. Hai visto benissimo dove stavano andando le mani di entrambi che, se non fosse stato per quel tuono fortissimo che ha scosso le pareti, avrebbero scopato come bestie (le bestie che sono!) lì davanti a tutti.

Maledetta, deve venirgli una Vaginite Spongiforme, così quando il tuo (tuo...) Endriu glielo infila dentro ci resta intrappolato!

Ehi, aspetta.

Questa non sei tu, questi non sono i tuoi pensieri.
Beh, non del tutto, almeno.

Tu non usi con tanta leggerezza il termine *puttana*, non augureresti a nessuna una roba così pesante e schifosa e soprattutto non faresti mai l'errore grammaticale di usare “gli” (orrore!) invece di “le”.

Prendi fiato.

Nella luce incerta che filtra dai lastroni delle finestre (incerta ma di tonalità ambrata... come diavolo è possibile se sono passate le 9 di sera ed è inverno?) vedi che quella che ti sei tolta dai capelli non è pioggia ma una poltiglia più densa.

Per forza era così attaccaticcia.

E verde.

E fetida come se te l'avesse gettata addosso qualcuno dopo averla presa da una tomba. Qualcuno come quel tizio che per strada ti sembrava aver preso fuoco spontaneamente. Che scherzi può fare l'immaginazione. E tu d'altra parte ne hai così tanta.

Dentro di te senti che sta veramente succedendo qualcosa di strano.

Ne sei sicura come sei sicura di chiamarti... Oddio... qual è il tuo nome? Nella tua testa la forza che si stava manifestando prima sta

prendendo il sopravvento e ti senti come una *tabula rasa*. Andiamo per gradi: prima otterrai nuovamente il controllo dei tuoi pensieri e prima potrai capire che cosa sta succedendo.

Già... ma chi può essere ad aver cercato di controllarti o di insinuarsi nella tua mente?

Dai, è facile, è pure scritto sopra da qualche parte.

travestimento

I signori del caos è un gioco di ruolo fantasy edito dalla Black Out Editrice nel 1983 e creato da Auro Miselli e Franco Tralli, al quale hanno collaborato Fabio Cavalieri, Roberto Della Casa, Giovanni Maselli, Moreno Muzzarelli e Marco Saltarin. Contende a *Kata Kumbas* la palma di primo gioco di ruolo pubblicato in lingua italiana. Dove *I Signori del Caos* fu una sorta di riscrittura del regolamento di *Advanced Dungeons & Dragons* e fu progettato molto dopo *Kata Kumbas*, ma uscì lo stesso qualche mese prima, quest'ultimo fu il primo a presentare un regolamento e ambientazione originali. La seconda edizione del gioco venne pubblicata nel 1988 e attualmente è fuori catalogo. Come tutti i giochi di ruolo e non degli ottanta è un titolo ricercato da collezionisti e appassionati.

Il sistema di gioco presenta fortissime somiglianze con quello dell'*Original Dungeons & Dragons* e di *Advanced Dungeons & Dragons* dei quali si presenta sotto molti aspetti come una riscrittura italiana. Oltre alla scatola base, l'editore produsse una scatola di espansione, una di ambientazione (Arret) e numerose avventure, inizialmente in piccolo formato con copertine in bianco e nero e poi passate a quello tradizionale con copertina a colori.

La Black Out Editrice produsse anche una rivista amatoriale interamente dedicata a *I signori del caos*, *Oracolo* (da non confondersi con l'omonima rivista dedicata ai giochi di carte collezionabili) e poi una professionale, *Crom*, dedicata ai giochi in generale ma con significativo spazio per questo gioco.

Allora, vediamo se ho capito bene: non stai *giocando* al Corto ma stai leggendo i paragrafi di seguito perché non ti piace il genere (non piace neanche a me, fidati) o hai gettato la spugna e non ce la fai a risolvere certi indovinelli. Questo è un paragrafo trappola del tutto estraneo al corpus della storia, ideato proprio per vanificare questi tentativi. Non cercare informazioni o indizi nel testo perché non ce ne sono.

citazionismo

«Maledizione! Apriti! Apriti!».

Sono i tuoi pensieri a sostenere il ritmo delle tue azioni. Col cuore in gola apri l'ennesima porta, quasi timoroso di quello che troverai dall'altra parte. Le tue gambe tremano ad ogni passo e sei spinto da un'intensa voglia di libertà.

Ancora non riesci a renderti conto di come tu sia finito in una situazione così assurda.

“Si cercano volontari per test attitudinali e psicologici in elevate situazioni di stress. Elevati compensi, massima serietà”.

Tra i vari annunci letti, quello era sicuramente il più strano. Perché mai tuo padre avrebbe dovuto evidenziarlo?

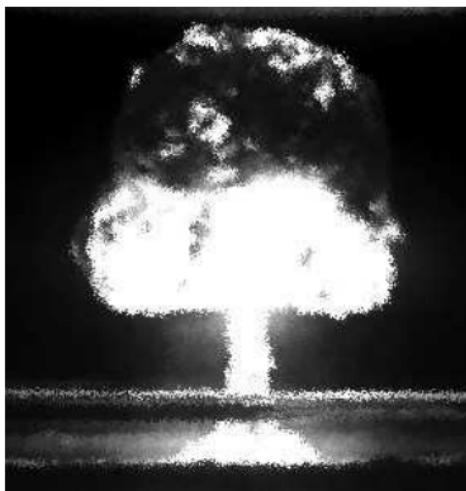
Le risposte evasive dell'operatore telefonico avrebbero dovuto metterti in guardia. Eppure ti sei presentato presso la sede indicata per effettuare un colloquio, forse più spinto dalla curiosità di capire per quale motivo tuo padre avesse scelto proprio quell'annuncio.

La sala d'attesa era gelida e inospitale, attendere quasi due ore seduto su una sedia scomoda avrebbe scoraggiato anche la persona più tenace. L'ultima cosa che ricordi è una ragazza addetta all'accettazione dei volontari, che ti ha portato un

caffè caldo dall'aroma irresistibile. E mentre chiedevi informazioni gustandoti quel caffè caldo è successo qualcosa.

La tazzina e la ragazza sono scomparse. Ti alzi lentamente, cercando di fare il punto della situazione: hai i pantaloni sporchi di caffè, sentirti bagnato ti infastidisce ma mai quanto trovarsi in un posto che non conosci.

Allora, vediamo se ho capito bene: non stai *giocando* al Corto ma stai leggendo i paragrafi di seguito perché non ti piace il genere (non piace neanche a me, fidati) o hai gettato la spugna e non ce la fai a risolvere certi indovinelli. Questo è un paragrafo trappola del tutto estraneo al corpus della storia, ideato proprio per vanificare questi tentativi. Non cercare informazioni o indizi nel testo perché non ce ne sono.



borsetta

Come il cielo di novembre che si apre alla luce incerta del sole d'autunno hai un'illuminazione: ma certo, ti basta controllare nella tua borsetta e vedere cosa dicono i tuoi documenti!

Non sarà la Hermes Birkin tanto amata e concupita dalle altre ragazze ma la tua borsa è bella capiente e c'è posto per un sacco di roba.

Chissà che razza di animale sta facendo quegli strani versi fuori dalle mura della chiesa di San Giovanni... va beh, ci penserai dopo. Se *proprio* dovrà pensarci.

Purtroppo il tuo frenetico ma scrupoloso ravanare non sembra avere molto successo: tra carte di caramelle, matite, fazzoletti e il blocco di appunti su cui disegni senza sosta i tuoi personaggi dei giochi di ruolo non hai trovato nessun telefono cellulare da cui risalire a qualche nome o recapito. Cominci a scoraggiarti ma inaspettatamente rinvieni nientemeno che la tua carta d'identità! Purtroppo appena la apri ti riserva una brutta sorpresa.

E «brutta» non rende ancora l'idea.

Le lettere, la fotografia, la firma del sindaco, persino gli elementi meno importanti si sfaldano rapidamente sotto i tuoi occhi esterrefatti,

correndo come insettini osceni e rapidissimi, e vanno a posizionarsi sulla parte superiore della documento.

Ti sembra troppo facile che siano andati a formare proprio cognome e nome ma forse questa è una sfida che qualche forza superiore ti sta mandando. Sempre che non sia la tua testolina che ha ormai svalvolato del tutto.

Mentre le altre troiette perdevano tempo ad accordarsi su quali rossetti mettersi per i loro party arcobaleno, tu finivi quel libro pallosissimo di quel tale premio Nobel colombiano o boliviano o chissà di dove.

Che razza di titolo da dare a un libro: non te lo ricordi, ma lo avevi scambiato per una fan fiction su Drizzt Do'Urden!

Che delusione, poi, scoprire di cosa parlasse veramente.

L'unica cosa che ti ricordi è che per risolvere il mistero della sua famiglia uno dei protagonisti capiva alla fine che bisognava usare la chiave privata dell'imperatore Augusto per i versi pari del manoscritto in sanscrito, e chiavi militari lacedemoni per quelli dispari.

Tienilo bene a mente, perché sarà fondamentale per risolvere l'enigma della tua identità, e

ricordati anche che si parla di colori e non di elementi per l'edilizia:

<p><i>Cognome</i> KχӨӨЖ h</p> <p><i>Nome</i> ЖЖχ</p> <p><i>nato il</i></p> <p>(atto n..... P..... S.....)</p> <p>a.....</p> <p><i>Cittadinanza</i>.....</p> <p><i>Residenza</i>.....</p> <p><i>Via</i>.....</p> <p><i>Stato civile</i>.....</p> <p><i>Professione</i>.....</p> <p>CONNOTATI E CONTRASSEGNI SALIENTI</p> <p><i>Statura</i>.....</p> <p><i>Capelli</i>.....</p> <p><i>Occhi</i>.....</p> <p><i>Segni particolari</i>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	 <p><i>Firma del titolare</i></p> <p>..... H</p> <p><i>Impronta del dito</i> <i>Indice sinistro</i></p> <p>.....</p> <p style="text-align: right;">IL SINDACO</p> 
--	---

sbattimento

I Gatti di Vicolo Miracoli erano il gruppo di musica e cabaret nel quale hanno iniziato la loro carriera a Verona (dove esiste effettivamente una via, anzi un vicolo, con questo nome) quattro attori e personaggi televisivi divenuti poi molto noti, soprattutto negli anni '80 e '90: Umberto Smaila, Franco Oppini, Jerry Calà e Nini Salerno. In questa bella e nostalgica canzone degli anni '80 (scritta da Smaila) i quattro ricordano con ironia e

affetto gli anni '60 a Verona, allora una delle "capitali" del breve movimento Beat, un ricordo già abbastanza lontano da sembrare "una favola". Nel brano sono citati il principale complesso dell'epoca, l'Equipe 84 (1), il fim italiano che divenne un simbolo della rabbia giovane (*I pugni in tasca* di Marco Bellocchio) (2), un cantautore simbolo delle contraddizioni dell'epoca (3) (probabilmente Luigi Tenco), la mobilitazione internazionale (4) nel 1971 per la carestia in Bangla Desh (ex Pakistan Orientale, allora da poco indipendente) per la quale fu organizzato anche un celebre concerto live di beneficenza da George Harrison, e il famoso libro di Erica Jong, "bibbia" del femminismo, *Paura di volare* (5), anche questo ormai degli anni '70.

Allora, vediamo se ho capito bene: non stai *giocando* al Corto ma stai leggendo i paragrafi di seguito perché non ti piace il genere (non piace neanche a me, fidati) o hai gettato la spugna e non ce la fai a risolvere certi indovinelli. Questo è un paragrafo trappola del tutto estraneo al corpus della storia, ideato proprio per vanificare questi tentativi.

Non cercare informazioni o indizi nel testo perché non ce ne sono.

Cristo

Eh eh. No, dai, ti sembra adeguato? Bella prova, comunque, che denota una certa intuizione e il fatto che hai capito il meccanismo del gioco (ma le parole da cercare le troverai anche con altri sistemi). Riprova e sarai più fortunata. Magari rivolgendoti alla concorrenza.

diaframma

Riprendi possesso della tua voce e cominci ad articolare qualche suono, tanto per provare che sei ancora in grado di parlare. La tua mente logica e razionale si chiede perché diavolo dovresti parlargli a voce quando lui ti comunica con la telepatia, e allora capisci che l'immonda entità ti sta sottoponendo a una prova!

A questo punto, se hai trovato dei pezzi di carta che formano un enigma è arrivato il momento di usarli.

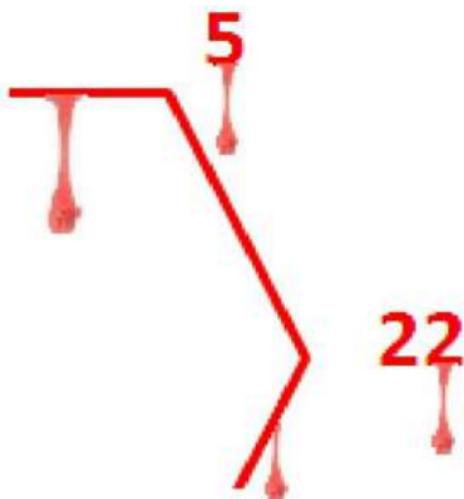
Altrimenti... ti lascio immaginare quello che ti succederà.

intendere

La strana figura ti guarda con un misto di pietà e di ammirazione. Beh, per quello che si può capire delle espressioni di un vecchio rugoso costituito

da fumo biancastro.

Ha smesso di gesticolare ma continua ad aprire la bocca come se stesse parlando, ma tu non senti nulla! Una volta pacato, ti guarda per un'ultima volta come se riponesse in te chissà quali speranze e lascia cadere dalla mano destra un foglietto con una strana iscrizione:



Questo almeno è materiale, il che non è necessariamente un bene visto che è ancora grondante di sangue. Meglio conservarlo e non pensare troppo a chi possa appartenere il sangue e chi (o cosa) possa averlo versato.

Non divaghiamo oltre: vedi di usare quella cosa che hai sopra il collo, magari unitamente alla parte inferiore che delimita il tuo viso. Fino a poco fa pensavi di essere troppo giovane per fare l'unione delle due cose!

evacua

Abbassi jeans e mutande (mai messa una gonna in vita tua) sotto lo sguardo sbigottito del demone. Se prima eri tu senza parole adesso i ruoli si sono invertiti e sei tu ad avere il controllo della situazione.

Non che al demone dispiaccia lo spettacolo, sia chiaro, ma i suoi occhi di brace non riescono a celare un netto stupore.

Ti senti in colpa per aver aggiunto profanazione a profanazione e per un momento ti penti di aver fatto un gesto così esecrabile nella chiesa di San Giovanni ma rifletti subito dopo che ormai questo non è più terreno consacrato, dal momento esatto in cui i demoni dell'Apocalisse lo hanno lordato con la loro sola presenza.

Mentre per tutto il resto del mondo è arrivata l'ora del giudizio finale, il demone che guidava l'avanzata da questo fronte si inchina davanti alla tua sicurezza e alla tua presenza di spirito. A quanto pare diventerai veramente la sua regina.

Nei millenni che seguiranno lo erudirai sulla letteratura fantasy.

E sulle serie televisive.

E sulla fabbricazione degli abiti da cosplayer.

E sui giochi di ruolo (a cui giocherete fino allo

spasimo).

E così la nerd e il demone vissero per sempre felici e contenti. Il demone un po' meno.

Anna Marrone

Bene, la nebbia lattiginosa che ti ottenebrava la mente sembra essersi un po' diradata. Riprendere possesso del tuo nome è un po' come tornare padrona della tua vita e del tuo destino.

Ti chiami Anna Marrone, hai 17 anni e fino a qualche ora fa (ma il passare del tempo potrebbe essere diverso da come lo percepisci) eri a una festa di classe a casa di Davide Cuoco. A farti vincere la tua ostinata riservatezza e il dolore allo stomaco che sempre ti prende quando devi interagire con gli altri è stata la presenza di Endriu, il ragazzo che ti piace così tanto.

Sapevi bene che come al solito saresti stata oggetto delle occhiatricce e delle risatine delle tue compagne di liceo che pensano solo alle loro idiozie e a farsi belle e al nuovo reality e a quel nuovo calciatore e al fard giusto e a cosa mi metto quando vado in disco e che palle.

È vero che tu dedichi molto tempo a ideare avventure per il tuo gruppo di giochi di ruolo, e che sai tutto delle serie televisive, e che ti

piacerebbe tanto fare la cosplayer, ma cosa c'è di male in tutto questo? Persino tua madre, che è una psicologa, è felice di come stai venendo su. Sono tutte attività che denotano la tua intelligenza e che ti saranno senz'altro utili quando le tue "amiche" verranno da te a farti da domestiche e ti puliranno il cesso con la lingua (prima o dopo i party arcobaleno non importa). Aiuto! Le ondate di malignità che sentivi stanno tornando! I tuoi pensieri si stanno corrompendo di nuovo.

Meglio concentrarsi su quello che è successo durante la festa. Appena Gessyca ha voluto sbatterti in faccia gli argomenti infallibili con cui ha concupito Endriu te ne sei fuggita e forse a causa del tuo stato emotivo alterato ti è sembrato che una strana luce rossa invadesse ogni recesso della città.

Figurarsi che per strada hai pure avuto l'impressione di sentire urlare un coro di anime dannate! Sicuramente qualche allarme o una televisione accesa che ha generato quel rumore che hai interpretato così. Eppure tutto ti è sembrato così vivido e realistico, come quelle volute di fumo che uscivano dal terreno e che sembravano assumere una forma umanoide...

Chissà, che stia succedendo qualcosa di grosso e

pericoloso come predetto da certi tuoi amici? Che il governo abbia messo dell'LSD nelle riserve idriche, come salta fuori ogni tanto? Ma no, no, cosa vai pensando!

Anche se ci fosse qualcosa di strano sarebbe pienamente spiegabile... appena hai finito di formulare questi pensieri la realtà sembra volerti contraddirsi e ti sbatte in faccia uno spettacolo disgustoso e inspiegabile che si sta svolgendo a breve distanza dalla pesante porta della chiesa, per fortuna chiusa.

Un ratto con una luce di intelligenza nello sguardo ti sta fissando e la cosa che ti colpisce di più è che sta divorando delle grandi uova dal colore giallastro inghiottendole intere senza minimamente rosicchiarle o usare i denti e nemmeno la lingua.

È strano perché la bocca del sorcio è molto più piccola delle uova, ma ancora più strano è il pensiero che si fa strada nella tua mente, per cui a questa scena manchi una N... ma che diavolo stai pensando? O chi diavolo sta pensando queste cose e te le sta infilando nella testa?

Distogli lo sguardo e cerchi di vedere qualcosa di familiare. È così che noti che la vecchia targa che decorava l'ala destra di San Giovanni è stata

barbaramente deturpata, con segni che non sono di questo mondo:



delibera comunale

Un romanzo particolare, in cui l'asse spazio temporale è completamente stravolto rispetto all'impostazione classica, tanto che il lettore ci mette un po'di tempo prima di addentrarsi e percepire tutte le sensazioni. Sembra quasi di assistere a delle allucinazioni in cui non si distinguono i momenti di osservazione da quelli dei sospetti; ci si ritrova quasi sempre nello stesso vortice, nella stessa descrizione minuziosa e geometrica dei luoghi, delle stanze, delle posizioni assunte dai personaggi. Ci sono sempre gli stessi animali da schiacciare sui muri, le poltrone, gli

incontri continui di A. con Franck, i bicchieri di vino tenuti nell'una o nell'altra mano, i dialoghi quasi privi di interesse e spesso forzati per allungare i momenti per stare insieme, i viaggi in macchina il cui motore si rompe facilmente a causa del territorio impervio; poi quell'atto di pettinarsi i capelli di A. gesto così femminile e così sexy, quei bellissimi capelli i cui riccioli quasi scolpiti cadono sul viso. A vedere tutto ciò nei minimi particolari con descrizione metodica e geometrica è proprio il narratore silenzioso, che esprime così la sua interiorità e psicologia, e il lettore viene avvinto da un senso di angoscia e di ansia, di attesa, di presentimenti o di sospetti, quelli che si provano nella gelosia.

C'è un gioco di parole in cui si cade, quello delle "gelosie" (persiane) con la "gelosia"; quest'ultima non si nomina mai, la si sente, e la si riconosce proprio dagli occhi del marito attraverso queste persiane a forma di grata con fessure, e che si abbassano e si alzano specie per mano della bella A.. Tramite la reiterazione delle descrizioni, dei dettagli, degli sbalzi spazio temporali, il lettore ricostruisce i vari tasselli della storia e delle emozioni.

Si rimane sospesi, in attesa che qualcosa possa

accadere, accada, sia già accaduta. Non si riesce sempre bene a capire il momento e il luogo, ma si rileggono le medesime frasi e si rivedono le identiche scene.

Non esiste un vero finale conclusivo, il romanzo potrebbe continuare all'infinito con i suoi giri concentrici e ci sono sempre A. e Franck che continuano a trovare il pretesto per vedersi e per parlarsi.

Allora, vediamo se ho capito bene: non stai *giocando* al Corto ma stai leggendo i paragrafi di seguito perché non ti piace il genere (non piace neanche a me, fidati) o hai gettato la spugna e non ce la fai a risolvere certi indovinelli. Questo è un paragrafo trappola del tutto estraneo al corpus della storia, ideato proprio per vanificare questi tentativi. Non cercare informazioni o indizi nel testo perché non ce ne sono.

respingente

«Se una notte d'inverno un viaggiatore, fuori dell'abitato di Malbork, sporgendosi dalla costa scoscesa senza temere il vento e la vertigine, guarda in basso dove l'ombra s'addensa in una rete di linee che s'allacciano, in una rete di linee che s'intersecano sul tappeto di foglie illuminate

dalla luna intorno a una fossa vuota, - Quale storia laggiù attende la fine? - chiede, ansioso d'ascoltare il racconto».

Alza gli occhiali sulla fronte, - Sì, un romanzo che comincia così, - dice, - giurerei d'averlo letto... Lei ha solo questo inizio e vorrebbe trovare il seguito, è vero? Il guaio è che una volta cominciavano tutti così, i romanzi. C'era qualcuno che passava per una strada solitaria e vedeva qualcosa che colpiva la sua attenzione, qualcosa che sembrava nascondere un mistero, o una premonizione; allora chiedeva spiegazioni e gli raccontavano una lunga storia...

- Ma, guardi, c'è un equivoco, - cerchi d'avvertirlo, - questo non è un testo... sono solo i titoli... il *Viaggiatore*...
- Oh, il viaggiatore appariva solo nelle prime pagine e poi non se ne parlava più, la sua funzione era finita... Il romanzo non era la sua storia...
- Ma non è di questa storia che vorrei sapere come va a finire...

T'interrompe il settimo lettore: - Lei crede che ogni storia debba avere un principio e una fine? Anticamente un racconto aveva solo due modi per finire: passate tutte le prove, l'eroe e l'eroina si sposavano oppure morivano.

Il senso ultimo a cui rimandano tutti i racconti ha due facce: la continuità della vita, l'inevitabilità della morte.

Ti fermi un momento a riflettere su queste parole. Poi fulmineamente decidi che vuoi sposare Ludmilla.

Allora, vediamo se ho capito bene: non stai *giocando* al Corto ma stai leggendo i paragrafi di seguito perché non ti piace il genere (non piace neanche a me, fidati) o hai gettato la spugna e non ce la fai a risolvere certi indovinelli. Questo è un paragrafo trappola del tutto estraneo al corpus della storia, ideato proprio per vanificare questi tentativi. Non cercare informazioni o indizi nel testo perché non ce ne sono.

transustanziazione

Dopo gli eventi dell'ultimo numero Dago si ritrova nel deposito delle polveri di Algeri. A salvarlo sarà ancora una volta il suo amico-nemico Barbarossa, di cui abbiamo parlato diffusamente nel secondo e nel terzo numero di *Nuova Ristampa Dago*.

Gli episodi di questo numero sono fondamentali per la vita di Dago e porteranno a delle svolte importanti nella biografia immaginaria del

personaggio. Parte della vendetta di Dago finalmente si concretizza: Wood poteva aver dato l'impressione di avere accantonato quel filone ma proprio quando la nuova condizione del protagonista lascerebbe intendere un suo allontanamento definitivo dal mondo cristiano e quindi dalla sua matrice originaria, ecco che a uno dei cospiratori viene presentato il conto delle proprie malefatte.

Con la nuova condizione di Dago cambiano anche il suo ruolo e la sua base di operazione: di fronte alla prospettiva di finire giustiziato («Dovrò far violenza alla mia coscienza e farti giustiziare» gli dice sornione il Khaireddin come alternativa), partirà per Costantinopoli dove andrà nientemeno che a servire il sultano.

Costantinopoli però è ancora lontana e nei prossimi 7 capitoli Dago è ancora in viaggio, ma già con la prospettiva di diventare un rinnegato. Quella del rinnegato sarà la prima fase della vita di Cesare Renzi alla corte di Solimano, anticamera del suo futuro reclutamento tra le fila dei giannizzeri.

Come facilmente intuibile dal termine, i “rinnegati” erano coloro che rinnegavano (poco importa con quanta convinzione e davanti a quali

scelte fossero stati posti) la loro fede, abbracciandone forzatamente un'altra. In un'epoca in cui la scomunica di un Papa poteva ancora significare la destituzione di un sovrano essere “altro” rispetto alla norma del paese di provenienza significava formalmente non poter più far ritorno alla propria terra.

Questo fenomeno è tipico di culture e religioni diverse e non è solo una peculiarità di chi, come Dago, passava a servire il vessillo islamico da quello cristiano d'origine. In realtà la condizione del rinnegato era meno tragica di quanto fosse riconosciuto pubblicamente e di quanto riportato con enfasi drammatica da Wood. Superficialmente poteva costituire una tragedia, nella realtà dei fatti le cose erano piuttosto diverse. Si sa, ed è vero in ogni epoca, che spesso quello che “non si può fare” è semplicemente quello che non si può fare *apertamente*. Come in fondo intuibile sin dal primo episodio di *Dago*, la Venezia del XVI secolo era tutta un brulicare di personaggi di origine e religione differente, che molto semplicemente si muovevano nell’ombra (ma ben noti a chi di dovere) per non attirare attenzione su di sé. Ed era così anche a Costantinopoli, Roma, Parigi e in tutte le altre metropoli dell’epoca.

Rimanendo alla Venezia natia di Cesare Renzi, esistono documenti processuali che starebbero ad attestare ad esempio che l'uso della lingua turca fosse ben più diffuso di quanto non venisse ufficialmente riconosciuto, e pur se gli ambienti della politica e dell'arte non ne facessero uso costituiva un metodo irrinunciabile per intrattenere rapporti più o meno leciti non solo con i mercanti ma anche con le varie figure che si aggiravano nei veri e propri ghetti che, oltre a quello propriamente detto riservato agli ebrei, furono la Casa degli Armeni e il Fondaco dei Turchi.

La costante delle varie incarnazioni e delle molteplici sedi della prima sede istituzionale dei musulmani in Venezia (ospitata nel 1579 nell'Osteria dell'Angelo in San Matteo di Rialto) fu la proibizione per i suoi aderenti di avere alcun contatto con i cristiani. Se formalmente la cosa veniva perseguita con zelo e dedizione, non è difficile ipotizzare quante eccezioni sfuggissero alle maglie dei controlli della Serenissima, vista la necessità di interazione che aveva fra di essa e con i veneziani quella variegata fauna di turchi, ebrei levantini, armeni, greci e (appunto) rinnegati cristiani di cui Venezia traboccava.

Allora, vediamo se ho capito bene: non stai *giocando* al Corto ma stai leggendo i paragrafi di seguito perché non ti piace il genere (non piace neanche a me, fidati) o hai gettato la spugna e non ce la fai a risolvere certi indovinelli. Questo è un paragrafo trappola del tutto estraneo al corpus della storia, ideato proprio per vanificare questi tentativi. Non cercare informazioni o indizi nel testo perché non ce ne sono.

Marrone Anna

Bene, la nebbia lattiginosa che ti ottenebrava la mente sembra essersi un po' diradata. Riprendere possesso del tuo nome è un po' come tornare padrona della tua vita e del tuo destino.

Ti chiami Anna Marrone, hai 17 anni e fino a qualche ora fa (ma il passare del tempo potrebbe essere diverso da come lo percepisci) eri a una festa di classe a casa di Davide Cuoco. A farti vincere la tua ostinata riservatezza e il dolore allo stomaco che sempre ti prende quando devi interagire con gli altri è stata la presenza di Endriu, il ragazzo che ti piace così tanto.

Sapevi bene che come al solito saresti stata oggetto delle occhiatacce e delle risatine delle tue compagne di liceo che pensano solo alle loro

idiozie e a farsi belle e al nuovo reality e a quel nuovo calciatore e al fard giusto e a cosa mi metto quando vado in disco e che palle.

È vero che tu dedichi molto tempo a ideare avventure per il tuo gruppo di giochi di ruolo, e che sai tutto delle serie televisive, e che ti piacerebbe tanto fare la cosplayer, ma cosa c'è di male in tutto questo? Persino tua madre, che è una psicologa, è felice di come stai venendo su. Sono tutte attività che denotano la tua intelligenza e che ti saranno senz'altro utili quando le tue "amiche" verranno da te a farti da domestiche e ti puliranno il cesso con la lingua (prima o dopo i party arcobaleno non importa). Aiuto! Le ondate di malignità che sentivi stanno tornando! I tuoi pensieri si stanno corrompendo di nuovo.

Meglio concentrarsi su quello che è successo durante la festa. Appena Gessyca ha voluto sbatterti in faccia gli argomenti infallibili con cui ha concupito Endriu te ne sei fuggita e forse a causa del tuo stato emotivo alterato ti è sembrato che una strana luce rossa invadesse ogni recesso della città. Figurarsi che per strada hai pure avuto l'impressione di sentire urlare un coro di anime dannate! Sicuramente qualche allarme o una televisione accesa che ha generato quel rumore

che hai interpretato così. Eppure tutto ti è sembrato così vivido e realistico, come quelle volute di fumo che uscivano dal terreno e che sembravano assumere una forma umanoide...

Chissà, che stia succedendo qualcosa di grosso e pericoloso come predetto da certi tuoi amici? Che il governo abbia messo dell'LSD nelle riserve idriche, come salta fuori ogni tanto? Ma no, no, cosa vai pensando!

Anche se ci fosse qualcosa di strano sarebbe pienamente spiegabile... appena hai finito di formulare questi pensieri la realtà sembra volerti contraddirsi e ti sbatte in faccia uno spettacolo disgustoso e inspiegabile che si sta svolgendo a breve distanza dalla pesante porta della chiesa, per fortuna chiusa.

Un ratto con una luce di intelligenza nello sguardo ti sta fissando e la cosa che ti colpisce di più è che sta divorando delle grandi uova dal colore giallastro inghiottendole intere senza minimamente rosicchiarle o usare i denti e nemmeno la lingua.

È strano perché la bocca del sorcio è molto più piccola delle uova, ma ancora più strano è il pensiero che si fa strada nella tua mente, per cui a questa scena manchi una N... ma che diavolo stai

pensando? O chi diavolo sta pensando queste cose e te le sta infilando nella testa?

Distogli lo sguardo e cerchi di vedere qualcosa di familiare. È così che noti che la vecchia targa che decorava l'ala destra di San Giovanni è stata barbaramente deturpata, con segni che non sono di questo mondo:



barzelletta

In un paesino dell'Italia centrale ci sono due conventi, uno di Francescani e l'altro di Domenicani. Tra i due conventi c'è un bellissimo pezzo di terra che viene coltivato ad orto dai componenti dei due ordini monastici. Purtroppo da sempre quest'orto è al centro di una pluricentenaria disputa, tanto i Domenicani quanto

i Francescani ne rivendicano la proprietà.

Da un po' di tempo si sono anche accentuati alcuni chiari segni di insofferenza che non possono rimandare oltre una definitiva assegnazione di quel conteso tratto di terra.

Il Papa, che è venuto a conoscenza del problema, ordina al Vescovo di quella zona di organizzare al più presto una disputa a carattere teologico da tenersi nella Cattedrale del paese; ogni ordine monastico dovrà designare un suo rappresentante per questo scontro teologico. La notizia viene data ai priori dei due conventi affinché designino un proprio rappresentante.

Al convento dei frati Domenicani la notizia viene accolta con grande entusiasmo e viene nominato immediatamente fra Arcangelo Gabriele, personaggio molto colto con tre lauree conseguite con il massimo dei voti, e docente di Teologia.

Nel convento dei frati Francescani il problema è leggermente più difficile. Nessuno dei componenti è in grado di competere con il colto frate Domenicano. Durante la riunione, dalla quale dovrebbe uscire il rappresentante francescano, le cose stanno andando per le lunghe e il priore conclude: "Per noi è impossibile riuscire a nominare un nostro rappresentante, per cui

rinunciamo, anche se malvolentieri, alla nostra fetta di orticello.” Non ha finito di pronunciare la frase che compare fra Pasqualino, l'uomo di fatica del convento, il quale interviene energicamente e con grande accanimento: “Ci vado io a far vedere a quei cosi chi siamo, io a loro ci faccio un culo che...”

“Calma, calma” – interviene il Priore – “non credo sia il caso di scaldarsi tanto, ormai il nostro destino è segnato e non possiamo fare nient’altro che soccombere... tu, fra Pasqualino, non sai né leggere né scrivere, dove vogliamo andare, continua con i tuoi lavori!”

Un frate più giovane interviene per rilanciare l’idea di fra Pasqualino: “Rispetto la sua idea, signor Priore, ma fra Pasqualino ha ragione: in fondo, se va lui, noi facciamo capire ai nostri confratelli Domenicani che il tutto lo mettiamo sullo scherzo e che siamo superiori a queste cose.”

Questo ragionamento piace al Priore che decide di mandare fra Pasqualino a rappresentare il convento dei francescani nella disputa.

Il giorno prefissato, nella Cattedrale del paese sono schierati, alla presenza del Vescovo, Domenicani nella navata di sinistra, tutti ordinati nelle loro vesti candide, sul pulpito fra Arcangelo

Gabriele. Nella navata opposta lo schieramento dei Francescani è un po' meno ordinato e sul pulpito, la figura tracagnotta di fra Pasqualino.

Ad un cenno del Vescovo inizia la disputa.

Fra Arcangelo Gabriele toglie con garbo dalla manica del suo saio una bella mela rossa e lucida e la depone sulla balaustra del pulpito. Fra Pasqualino, vedendo quel gesto, senza proferir parola, incomincia a frugarsi da tutte le parti, e finalmente trova, in una tasca del suo saio, un pezzo di pane rinsecchito e, senza tanti complimenti, lo sbatte sulla balaustra del pulpito, mandandolo in mille briciole.

Fra Arcangelo Gabriele accenna un sorriso e solleva la mano destra mostrando l'indice. A questo punto, fra Pasqualino reagisce in modo nervoso, mostrando al suo antagonista la mano chiusa con indice e medio a formare una V. Ancora fra Arcangelo Gabriele, con grande eleganza, solleva la mano mostrando indice, medio e anulare. A questo punto fra Pasqualino sembra scoppiare dall'ira, diventa paonazzo in faccia, si solleva il saio e mostra a fra Arcangelo Gabriele il suo pene!!!

Nella Chiesa si ode un mormorio generale e anche qualche piccola risata, poi fra Arcangelo Gabriele

dice: “Mi dichiaro sconfitto!”

Dopo questa dichiarazione, tornano tutti ai rispettivi conventi e siccome nessuno, tranne i due contendenti, hanno capito qualcosa, adesso viene dato spazio alle spiegazioni.

Nel convento dei Domenicani fra Arcangelo Gabriele spiega: “Ho fatto vedere a fra Pasqualino la mela, simbolo della verità, della teologia e ragione del nostro ordine monastico, ma lui mi ha risposto, giustamente, facendomi vedere un pezzo di pane, simbolo della vera carità che contraddistingue il loro ordine monastico.”

Tutti concordano e fra Arcangelo Gabriele prosegue: “Io allora, alzando il dito indice ho detto sì, ma la verità è una, ma fra Pasqualino, mostrandomi due dita, mi ha ripreso dicendomi che le verità sono due, Padre e Figlio, qui non lo nego, ma sono caduto nel suo tranello e, mostrando tre dita ho affermato la terza verità, lo Spirito Santo, e qui debbo riconoscere la destrezza di fra Pasqualino che alzando il saio e facendo vedere il suo sesso, mi ha imposto la quarta verità, cioè la reincarnazione, ed io, ormai vittima dell'intelligenza di fra Pasqualino ho dovuto cedere all'evidenza.”

Con questa ultima frase si chiude la spiegazione di

fra Arcangelo Gabriele che nonostante la sconfitta riceve la comprensione dei suoi fratelli.

Nel convento dei Francescani, invece, il clima è molto diverso e la festa impazza. Fra Pasqualino è portato in trionfo e osannato, per quella vittoria inattesa e insperata. Ma anche qui nessuno ha capito che cosa è successo in quella disputa nella Cattedrale. Quindi anche qui il Piore del convento dei Francescani invita fra Pasqualino a spiegare l'accaduto:

“Quello m'ha detto-queste sò la mele dell'orto e me le mangio tutte io! – Io ci ho detto – e io me le mangio col pane !” Data anche la mimica di fra Pasqualino tutti ridono, poi lui continua a raccontare: “E lui m'ha detto – e io ti ceco un occhio – e io ci ho risposto – e io te li ceco tutt'e due!”

E qui ancora tante risate. “Lui ha continuato,dicendomi – e io te li ceco tutt'e 3 – Sì, ci ho risposto io – il terzo me lo cechi sul pisello!!!”

Allora, vediamo se ho capito bene: non stai *giocando* al Corto ma stai leggendo i paragrafi di seguito perché non ti piace il genere (non piace neanche a me, fidati) o hai gettato la spugna e non ce la fai a risolvere certi indovinelli. Questo è un

paragrafo trappola del tutto estraneo al corpus della storia, ideato proprio per vanificare questi tentativi. Non cercare informazioni o indizi nel testo perché non ce ne sono.

versamento

Parallelamente alla attività cinematografica (e a quella, fulminea, teatrale) i due portano avanti una discreta frequentazione televisiva, quantitativamente assai ridotta rispetto al lavoro per il grande schermo. Negli anni '60 interpretano sketch sporadici, conducono qualche raro programma (*I due nel sacco* nel '66, *Studio II* nel '70) ed animano alcuni simpatici caroselli. Probabilmente mai come negli anni '60 la televisione italiana si adegua così bene all'intuizione di Noël Burch che la considera un nuovo cinema delle origine in versione casalinga, con Franco e Ciccio quali novelli Buster Keaton e Charlie Chaplin.

Un indiscutibile traguardo raggiunto in tv è lo sceneggiato in cinque parti *Le avventure di Pinocchio*, tratto da Collodi e adattato per il piccolo schermo da Suso Cecchi D'Amico e Luigi Comencini, e diretto da quest'ultimo. Mandato in onda dalla RAI per la prima volta nel 1972, fu

rimontato e adattato per il cinema subito dopo il passaggio televisivo. Assolutamente perfetti nel ruolo del Gatto e la Volpe («Credo che Carlo Collodi addirittura pensasse proprio a noi un secolo fa quando scrisse il racconto.» giungerà a dire Ciccio Ingrassia), i due si sarebbero dovuti preparare per affrontare di lì a poco una gravissima crisi personale e professionale.

Il 1972 fu l'anno di *Storia di fifa e di coltello - er seguito der Più* (diretto da Mario Amendola), *Continuavano a chiamarli...er più, er meno* (Giuseppe Orlandini), *I due figli dei Trinità* (Richard Kean alias Osvaldo Civirani), *Continuavano a chiamarli i due piloti più matti del mondo* (Mariano Laurenti) e *I due gattoni a nove code...e mezza ad Amsterdam* (Kean/Civirani) ma fu anche l'anno di *La violenza: quinto potere*, che vedeva un solitario Ciccio Ingrassia interpretare una parte drammatica diretto da Florestano Vancini. Senza dubbio la nuova prospettiva aperta per Ingrassia da questo film, quella cioè di venire utilizzato come attore drammatico da registi di prestigio, contribuì ad acuire la sua stanchezza per il logorante ritmo cui era sottoposto dalla produzione abituale, che sfociò difatti in un forte esaurimento nervoso che

lo colpì alla fine del '72.

L'inattività cui fu costretto dal malessere ed il succitato ritmo di produzione fecero sì che Franco Franchi diventasse l'unico portabandiera della comicità del duo per il 1973, anche se in alcune occasioni è evidente lo scompenso generato dalla sostituzione di Ingrassia con un altro attore.

Nonostante all'epoca si fosse parlato di un litigio fra i due e di una conseguente arrabbiatura che ne pregiudicò per tutto l'anno il lavoro in coppia, la momentanea scissione fu quindi dettata principalmente da questioni pratiche e produttive, pur se la fragilità di Ingrassia ebbe senz'altro un peso rilevante nel suo allontanamento dalle scene che aveva così assiduamente calcato fino ad allora. La sua attività cinematografica per tutto il '73 si limitò infatti alla sola particina dello zio matto in *Amarcord* di Federico Fellini (e in quest'occasione fu doppiato) mentre Franco Franchi interpretò *Il figlioccio del padrino* (Mariano Laurenti), *Il gatto di Brooklyn aspirante detective* (Oscar Brazzi), *Ultimo tango a Zagarolo* (Nando Cicero), *Ku-fu? Dalla Sicilia con furore* (Nando Cicero) e *Il sergente Rompiglioni* (Piergiorgio Ferretti), cioè alcuni dei film più importanti della sua carriera "solista".

Allora, vediamo se ho capito bene: non stai *giocando* al Corto ma stai leggendo i paragrafi di seguito perché non ti piace il genere (non piace neanche a me, fidati) o hai gettato la spugna e non ce la fai a risolvere certi indovinelli. Questo è un paragrafo trappola del tutto estraneo al corpus della storia, ideato proprio per vanificare questi tentativi. Non cercare informazioni o indizi nel testo perché non ce ne sono.

testamento

Dopo vari tentativi la vetrata finalmente si infrange, riversando dentro la chiesa di San Giovanni dell'icore ectoplasmatico in cui distingui chiaramente delle figure demoniache che sembrano danzarci e ridere sguaiatamente.

Inutile girarci attorno e fingere di non aver colto i segnali: è arrivata l'Apocalisse, e per quanto questo luogo sacro possa aver fatto da schermo difensivo anche la tua amata chiesetta ha infine ceduto all'impeto delle orde infernali. Quando leggevi queste cose ai tuoi giocatori durante i giochi di ruolo era divertente, adesso decisamente meno.

E così morirai vergine (e fin qui chi se ne frega) ma soprattutto non vedrai mai le nuove puntate di

The Walking Dead e la cosa ti fa capire quanto tu abbia sprecato la tua vita. Quel poco che ne resta. Forse non tutto è perduto: dal frenetico vorticare dell'onda di pura malignità che si è riversata nella chiesa si stacca una figura di cui riesci a cogliere più chiaramente i contorni. Più che un demone sembra un angelo: ha una veste immacolata che gli scende fino ai piedi e la tiene ferma con un una cintura che sembra fatta di oro massiccio. I suoi capelli sono bianchissimi e nei suoi occhi (che campeggiano su un volto bellissimo, a onor del vero, altro che Endriu) sembra brillare la luce di un fuoco bollente e rassicurante nello stesso tempo.

Il demone, perché è di questo che si tratta, ti si avvicina sorridendo e senza aprir bocca ti parla (ah, quindi è questa la telepatia): «Vuoi essere la mia regina?»

Fai per rispondere (qualsiasi cosa andrebbe bene, arrivati a questo punto) ma la voce non ti esce dalla bocca o meglio dalla gola o meglio ancora dalla cassa toracica dove si trova ciò che ti servirebbe per articolare compiutamente i suoni. Vabbè, non proprio: ma alcuni cantanti o attori lo usano per articolare i suoni. Che poi è anche un pezzo delle macchine fotografiche e un metodo

contraccettivo.

*L'odore delle rose è una reazione chimica
Se un giorno lo scoprissi non l'ameresti più?*

questo corto fa schifo
questo corto fa cagare
questo corto è una merda

In effetti è difficile darti torto. È che mi mancava ancora una tipologia di Corti da trattare, cioè quelli a enigmi – che odio, peraltro. Vedila così: almeno è breve. E magari due o tre citazioni ti fanno ridere.

psichedelia

D'un tratto un tuono ancora più violento di quello che hai sentito alla festa di Davide Cuoco scuote le mura della chiesa. L'effetto sui tuoi nervi è tale da spingerti a immaginare che l'edificio abbia ruotato sulla sua base e ora si trovi orientato in maniera inversa rispetto a prima, con la porta d'ingresso che dà sul retro e viceversa. Ah, le cose che può fare la suggestione!

Fosse tutto qua: dai muri (che prima hai chiamato «le mura», manco ti trovassi in un castello dei tuoi amati giochi di ruolo!) alla tua destra e davanti a

te escono dei tentacoli sottilissimi e viscidi che in un lampo arrivano quasi a lambirti!

Quei filamenti verdognoli e ricoperti di setole gocciolanti hanno un effetto quasi ipnotico su di te, sarà la tua vecchia passione per il Solitario di Providence (ah, Gessyca! Che ti stuprasse un branco di Abitatori del Profondo! Oh, ma a te piacerebbe, puttana!) ma ti scuoti rapidamente così come lo strano fenomeno si ritrae nei muri fino a scomparire del tutto senza lasciare quasi alcuna traccia se non quei piccoli orifizi palpitanti disseminati nelle pareti.

Archivi questo strano fenomeno come un'allucinazione dovuta alla stanchezza e allo stato di tensione in cui ti trovi. Ma nonostante questo pensi che non sia proprio il caso di uscire dalla chiesa e te ne resti ben barricata all'interno.

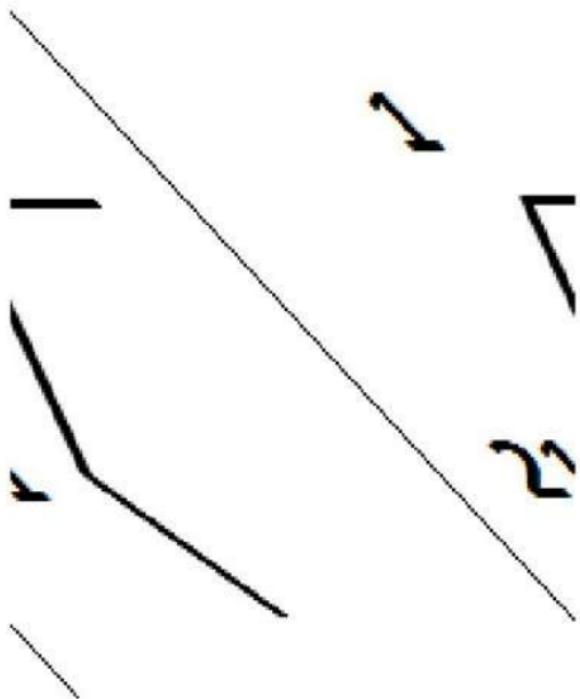
Pensi a tua madre, a cosa farebbe lei dall'alto della sua esperienza e dei suoi studi... questo pensiero ti rimanda però anche a uno dei sette nani di Biancaneve e alla folla che pervade la tua amatissima Lucca Comics & Games.

romantico

Ti soffermi ad ammirare quel mobile che ha attirato la tua attenzione e una strana forza ti

spinge ad avvicinarti e a toccarlo. Ti sembra di levitare leggera nell'aria e di non stare nemmeno camminando. Impossibile, ovvio: è solo una tua impressione.

Comunque il contatto con quel mobile ti riserva una piacevole sorpresa, anzi due. Innanzitutto per un momento l'interno della chiesa sembra scolorarsi in toni più smorzati e normali, come se fosse una serata normale d'inverno, e questo ti trasmette un po' di serenità. E poi muovendo inavvertitamente il sostegno che chiude il mobile fai cadere un foglietto che riporta una misteriosa iscrizione.

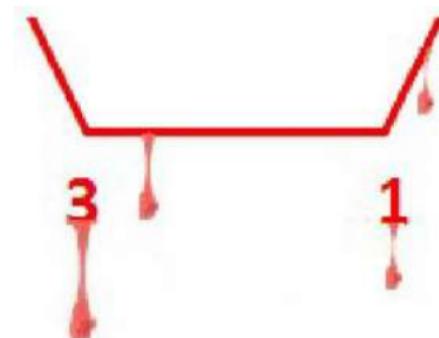


Soddisfatta del ritrovamento, che in cuor tuo sai che si rivelerà utilissimo, rifletti ancora una volta che per venire a capo di questa situazione ti ci vorrebbe la mente (ma per i Greci era l'anima) del profeta che fuggì nel deserto.

toponomastica

Non sai cosa ti spinge a farlo, ma d'un tratto fissi a tua volta il topo disgustoso con rabbia e odio e digni i denti. Questo sfogo non è solo un ottimo modo per allentare un po' la tensione ma ti permette di far scappare quella oscena bestiaccia dalla chiesa. Certo, è decisamente strano che si getti nel muro dove non c'era nessuna uscita e vi scompaia senza lasciare traccia, ma almeno te lo sei tolto dallo sguardo.

Delle strane uova non rimane traccia ma noti che al loro posto si trova un foglietto con delle strane iscrizioni, ancora gocciolante delle secrezioni del sorcio:



Adesso puoi risolvere con calma l'enigma delle lettere mancanti del paragrafo “Anna Marrone” o “Marrone Anna”:



dottoressa

Ti alzi in piedi decisa (non ricordandoti peraltro di essere stata seduta) e forte del ricordo di tua madre decidi di analizzare la situazione meglio che puoi con i dati in tuo possesso.

Sono successo troppe cose strane e troppo ravvicinate per poter pensare che si tratti *solo* della tua immaginazione o degli effetti di qualche sostanza che ti sia stata inoculata (figuriamoci se tu fumi o assumi qualcosa di “strano” di tua volontà).

Stavolta sono i candelabri sul soffitto a muoversi

in maniera innaturale (o sovrannaturale?) e a illuminarsi di luci strambe. Per un momento ti sembra di intravedere tra quelle luci delle teste vestigiali che ti fissano coi loro occhietti brillanti. Trasportata da questa impressione ti sembra addirittura di sentire dei sibili di frustrazione provenire da quelle presenze, se così si possono chiamare.

D'un tratto davanti a te compare una massa di fumo biancastro che vorticando assume una forma umanoide: un vecchierello vestito di stracci che gesticolando attira la tua attenzione e sembra urlare qualcosa che però non riesci a udire. Ti piacerebbe capirlo, ma d'altra parte ti piacerebbe pure che dei monarchi si posizionassero all'interno di strutture mobili atte al campeggio.

Non divaghiamo oltre: vedi di usare quella cosa che hai sopra il collo, magari unitamente alla parte inferiore che delimita il tuo viso. Fino a poco fa pensavi di essere troppo giovane per fare l'unione delle due cose!

caveau

...un caveau in una chiesa? Ma come ti vengono in mente certe cose? Vabbè, visto che ci siamo trovi una botola proprio sotto i tuoi piedi e mentre

il demone ti guarda un po' perplesso la sollevi e ne estrai un'urna che si apre facilmente rivelando un osso sottile e poco lungo.

Di colpo capisci che si tratta nientemeno che della Clavicola di San Giovanni, la reliquia del Santo che con la sua aura di santità potrebbe rivelarsi l'arma più adatta per sconfiggere questa creatura dell'Abisso! (o erano i Nove Inferni? Ti confondi sempre) E pensare che i chierici non ti sono mai piaciuti come personaggi da interpretare.

La lotta furibonda che ne deriva è disperata e dall'esito incerto, tanto incerto che non vale nemmeno la pena menzionarlo in questa sede. Ma da nerd sei contenta di essere riuscita a vivere per una volta le avventure che tanto ti hanno appassionato nei videogiochi, nei romanzi e nei giochi di ruolo!

Chissà, forse l'enigma prevedeva un'altra soluzione, ma ormai è tardi per pensarci.

True Path

Bravo, hai colto la citazione del Corto dell'anno scorso. O magari sei finito qui con cognizione di causa sapendo cos'è un "true path". In entrambi i casi meriti un aiutino: il profeta è Elia e il DocManhattan chiama i tamarri "zingari", ma in

un'ottica di *politically correctness* è meglio se tu usi un altro termine. Ah, e davanti al diavolo spesso la gente si caga addosso!

Attenzione, però: non hai diritto di leggere questo paragrafo se ci sei capitato per caso, quindi non puoi imbrogliare e beneficiare delle informazioni che hai appena letto!

Oh, fanculo, chi prendo in giro. È un librogame, imbroglia quanto ti pare.

diavolo

Bella pensata. C'è decisamente qualcosa di satanico attorno.

Ora però devi resistere alla suggestione e tornare nel possesso rigoroso delle tue facoltà mentali. Reprimi gli strascichi di satura rabbia che ti stavano rodendo dopo il disastro della festa e rifletti su come poter uscire da questa situazione.

Ti senti però ancora confusa. Delle immagini fugaci ti tormentano... qualcosa che hai visto durante il tragitto...

Allora, da dove inizi la ricerca della tua identità?

procedi

Oh, al diavolo i sorci che mangiano uova e le scritte deturcate. Qua sta succedendo qualcosa di

molto grosso e devi capire cosa fare. Per il momento la chiesetta ti fa sentire protetta e sicura. La vetrata che ritrae San Giovanni sembra contorcersi e deformarsi sotto l'influsso di un calore tremendo, o come se fosse vista attraverso il vapore, e le immagini in vetro del Santo assumono contorni quasi demoniaci mentre le osservi.

In effetti qualcosa è cambiato e anche lo strano odore che senti (un po' incenso, un po' zolfo) sembra ribadirlo. Dal rosone della chiesa senti provenire un rumore inaspettato, ma non inquietante come tanti altri che hai sentito nel tragitto per arrivare fin qui.

È come se qualcuno stesse bussando gentilmente e un attimo dopo (evidentemente stufo di non sentirsi rispondere) vedi che si materializza sopra di te, uscendo appunto dal rosone, un uomo comune dallo sguardo un po' stralunato che ti osserva per un attimo prima di tornare indietro nella sua forma ectoplasmatica. «Mi scusi, signorina, mi scusi... stavo solo cercando mio padre Charles...» gli senti dire sempre più flebilmente mentre torna al rosone e al suo destino. Bah, quello ti sembra il tipico tizio che finisce in un albergo dove lo aspettano trappole

tremende!

Di certo hai ben altro a cui pensare, anche perché il pavimento lastricato sotto di te sembra muoversi come se qualcuno lo stesse colpendo da sotto per cercare di penetrare nella chiesa! Ti scansi di lato non appena elabori la gravità del fenomeno e per fortuna non avverti più queste strane onde telluriche sotto i tuoi piedi. Hai un lieve capogiro mentre ti avventuri nella chiesa senza una meta e i tuoi occhi cadono su un vecchio mobile per le offerte.

Non sai come diavolo ti faccia a venire in mente una cosa del genere (in un momento come questo, poi) ma ti sembra contemporaneamente di cattivo gusto e degno di rispetto. C'è un blog che segui sempre (altro che le Ferragni le Nasti le Biasi che ammirano le tue "amiche"! – e poi tutte Chiara devono chiamarsi le *fashion blogger*?), adesso ti sfugge il nome... quello dei precisi della fungia, del gesto del minollo... beh, il tizio che lo scrive ha un definizione tutta sua per descrivere le cose tamarre, di pessimo gusto, eccessive (però pensi che sarebbe meglio usare un sinonimo – che proprio sinonimo non è – *politically correct*). Ma al contempo quel mobile ti sembra anche vecchio, vetusto, classico... mah, le cose che saltano alla

testa nei momenti meno opportuni!

«Datti una mossa, Anna!» senti dire con autorità nella tua mente. E speri di essere stata veramente tu a formulare questo pensiero... e a tal proposito, qua ti ci vorrebbe la mente (ma per i Greci era l'anima) del profeta che fuggì nel deserto, altroché!

frangipane

- Devo domandarti una cosa.
- Va bene, e allora coraggio.
- Sono importante per te adesso?
- Importante in che senso? Importante perché sei morta? Ma non lo so... non mi sembra... no, no.
- Ma che te possino ammazzarte! Ma perché no?
- Elide, perché se una non è stata importante da viva, non lo è nemmeno da morta. Ecco perché.
- Bravo ignorante! La morte sublima! Si vede che non hai letto il *Sidarta*.
- No, non l'ho letto il *Siddharta*.
- Eh certo, a me mi obbligavi a leggere, ma tu non leggi mai niente.
- Elide, che rottura!

Allora, vediamo se ho capito bene: non stai giocando al Corto ma stai leggendo i paragrafi di seguito perché non ti piace il genere (non piace

neanche a me, fidati) o hai gettato la spugna e non ce la fai a risolvere certi indovinelli. Questo è un paragrafo trappola del tutto estraneo al corpus della storia, ideato proprio per vanificare questi tentativi. Non cercare informazioni o indizi nel testo perché non ce ne sono.

IL PALAZZINARO

di GGigassi

Il Palazzinaro

Una farsa in tre atti di Giorgio Strehler



Spartaco Generoni.....Alberto Sorci
Gianni Perego.....Vittorio Gastman
La Ragazza.....Alessia Fiore
Ettore Catenacci.....Aldo Fabrici
Elide.....Giovanna Ragli
Mario Mariotti....Marcello Mastropanni
Adua.....Simone Signorez
Romano Felici.....Ninetto Zavoli
Con la partecipazione straordinaria di Sergio
Davoli nel ruolo di se stesso

Una produzione XLII Cinematografica (C) Tutti i diritti riservati

Dicono che la guerra non ti cambia solo la vita, ma ti cambia anche la testa. A te ha cambiato *un pochetto* il conto in banca, e questo ti basta. Sei Spartaco Generoni, un uomo fatto di 25 anni che ha capito presto in che razza di mondo gli è toccato vivere.

A chi pecora se fà, va er lupo e se la magna ti ripeteva tuo padre e tu hai saputo farti lupo e *magnarti l'altri*. Eri partito con le *pezze ar culo* e ora sei a capo di quello che, sei sicuro, diverrà un piccolo impero. Forse nemmeno tanto piccolo. Hai dovuto fare cose che ipocriti dalla morale meno flessibile della tua giudicherebbero sbagliate, ma loro non c'erano quando capivi quale illusione dovevi vendere a un contadino per strappargli il suo terreno, quando dicevi le cose giuste alla gente giusta per farti dare le dritte giuste, quando andavi di notte a tirar su quattro muri di cartone e un tetto senza farti vedere. E difatti gli altri *sò rimasti ar palo*.

Ma adesso non basta più. Per poter espanderti veramente non ti bastano più la spregiudicatezza, la faccia tosta, la fortuna e nemmeno *li sordi*, adesso ci vuole anche altro. Vai all'[1](#).

ATTO PRIMO

“Ah, ma io sono antifascista da sempre!”

1

La parola, adesso, è espandersi. Per poterlo fare non ti basta più vendere promesse ai *poracci*, farti intestare terreni e razzolare le campagne alla ricerca dell'affare. Ormai, in questo cupo 1953 in cui l'Italia mostra ancora i segni della guerra, devi farti aiutare dai più *zozzi*: devi stabilire dei contatti coi politici.

C'è un bel po' di confusione che serpeggiava in Italia di questi tempi, la *gente non si fidano*. Non come vent'anni fa, quando i treni arrivavano in orario e c'era un piatto di minestra per tutti.

Nonostante la gente abbia ancora poca roba da mangiare e dovrebbe pensare a ben altro, adesso ci sono molti più controlli che negli anni scorsi, e almeno formalmente le cose vanno fatte con la giusta cura e senza che nessuno abbia nulla da ridire.

Ottenerne una concezione edilizia, nello specifico rendere edificabile un grosso terreno (su cui sei riuscito a mettere le mani fregando la vecchietta che lo possedeva), è una cosa fondamentale e per farlo devi sporcarti le mani con quegli zozzi che

amministrano il Municipio.

Gentaglia che fino a qualche tempo fa avrebbe salutato col braccio teso (e magari in privato lo fa ancora) ma che adesso si è data una ripulita e vuol passare per “rispettabile”.

Hai messo gli occhi su quello che potrebbe essere *er polletto tuo*: tal Mario Mariotti, giovanotto *gajardo* che è riuscito a entrare in Comune sotto lo scudo crociato della Democrazia Cristiana (come tanti...) e che fa al caso tuo per varie ragioni: la quasi totale verginità politica, una comunanza di vedute, l'età relativamente giovane che lo porta a essere simile a te e che lo rende diverso da quei vecchi tromboni quarantenni che per essere convinti vogliono un mucchio di voti garantiti e delle bustarelle belle gonfie.

Invece, se hai capito bene l'uomo, per Mariotti potrebbe bastare una bella cena a casa tua, magari con qualche amica della tua Elide a far compagnia. Gli proporrai i tuoi piani e gli lascerai credere che anche lui parteciperà, almeno con la gloria (fino ad adesso) al maggior lustro della città grazie alle pressioni che farà alla commissione per l'edilizia e alla concessione che ti darà.

Il punto è che di questo Mariotti non sai quasi niente. Nemmeno le tue talpe nella DC hanno

saputo dirti cosa gli piace, cosa non gli piace e come conquistarselo del tutto. Segno che evidentemente non ha nulla da nascondere. Già, proprio: quello deve essere il più zocco di tutti!

Grazie a un cugino di un amico che conosce un tizio che ne conosce un altro sei finalmente riuscito a metterti in contatto con Mariotti e a invitarlo a casa tua. La cena ormai si farà tra poco, domani sera, e lì ti ci giocherai il tutto per tutto.

Pensi che ormai è inutile andare a cercare informazioni su di lui e i suoi gusti altrove. Ma non si sa mai.

Hai appena finito di gustarti un pranzetto dal *Re della Mezza* (sempre con la speranza che un giorno quelle porzioni diventino intere!) e ti aspetta un pomeriggio libero, senza condomini da taccheggiare o persone a cui fregare casa. Come lo passerai?

Potresti farti un giretto nella chiesa di quartiere, hai visto mai che niente niente ti viene qualche illuminazione! In questo caso vai al [14](#).

Oppure potresti farti solo una passeggiata in giro, così per il gusto di farti quattro passi e scaricare un po' di tensione: allora vai al [5](#).

Sennò potresti pure fare una sortita in Comune e vedere se riesci a ottenere qualche informazione:

se scegli questa strada vai al **20**.

2

Il Mariotti sembra diffidente, si scruta attorno come se stesse studiando l'ambiente, la tana del predatore in cui è finito. Già, ma tra voi due chi è veramente la preda e chi il predatore?

C'è nei suoi gesti l'impronta di chi fa di controvoglia un lavoro che lo affatica e lo stressa, e il suo sguardo non lascia trasparire nessuna emozione. Rimpiangi di non aver assoldato una serva che gli togliesse il bel soprabito e servisse in tavola, ma una volta che vi siete messi comodi tutta la sua ritrosia si scioglie, evidentemente si sente ben accolto in un ambiente a lui consono.

La serata procede infatti piacevolmente tra battute e commenti di Mariotti sull'attualità politica e sulle ultime novità, tipo un tal Moravia (e chi cazzo è?) che fa spesso capolino nelle sue frasi. Riesci a parlargli del tuo progetto di rendere edificabile quel bel terreno con una naturalezza e un tempismo perfetti, non mancando di sottolineare ovviamente quanto la sua voce di Assessore all'Urbanistica sia importante perché il progetto vada a buon fine. In conclusione della serata vi salutate calorosamente.

Ti sembra ti essertelo lavorato bene, ma se fosse solo un’impressione dovuta alla tensione? Si sa come sono questi politici... una faccia davanti e una dietro!

Ma nei giorni successivi hai la conferma di aver veramente agito per il meglio: la giunta ha deliberato che quella bella tenuta a uso agricolo adesso può diventare a uso edificabile! Ottimo lavoro, Spartaco!

Vai al [22.](#)

3

In pochi passi arrivi a un bar aperto. “Bar”... ti piace come suona questa parola, anche se ai tempi eravate abituati a chiamarli “mescita”. C’è una specie di anticipazione del futuro in queste tre lettere rapide e secche, una promessa di successo e modernità per i prossimi anni.

Il quartiere in cui sorge questo esercizio non è affatto brutto, ma gli avventori che ci stanno ammazzando il tempo non sono esattamente bella gente. Da quegli occhi fissi nel vuoto e ottenebrati dal vino, dalle bocche piegate di sguincio, dallo sguardo senza speranze e ambizioni puoi capire che si tratta sicuramente di fruttaroli, cassamortari, portantini, il più fortunato al

massimo è un operaio. La schiuma della terra, feccia a cui tu non apparterrai mai.

Per non rendere la serata del tutto inconcludente potresti provare a orecchiare le conversazioni a qualche altro tavolo mentre ti bevi il bianchetto (andando al [17](#)) oppure puoi anche dedicarti all'alcol, senza esagerare, per dominare la tensione che ti assale pensando a domani sera. In questo caso vai al [10](#).

4

Gli occhi smorti, spenti, opachi dell'usciere sembrano pozzi neri, finestre aperte su un mondo gelido e addormentato.

Provi a intavolare un qualsiasi discorso che ti permetta magari di ottenere delle informazioni ma ogni tuo tentativo si infrange contro la bovina rassegnazione di costui, felice di interpretare il suo ruolo di placido ometto stordito, che interpreta con rara maestria. Né sarebbe utile al punto in cui sei arrivato fingere di avere un appuntamento con qualcuno, il tizio non ci cascherebbe di certo dopo che hai perso tempo a cercare di carpirgli informazioni con le tue *fregnacce*. Ecco, appunto: tempo perso.

Vai al [9](#).

5

Ti incammini per strada e l'aria fresca che ti colpisce gentilmente al viso ha un bell'effetto sul tuo animo e sul tuo morale.

Passi via della Scrofa, via delle Coppelle, via di Ripetta, vicolo Valdina, e vedendo tutti quei cantieri e quei muri che stanno venendo su non puoi che sentirti un benefattore, un cittadino benemerito che con tutti i soldi che sta facendo renderà più bella, moderna e abitabile questa città.

Su un vecchio muro scrostato qualcuno ha tracciato dei segni e scritto delle volgarità. Quello che ti colpisce, sarà perché è l'unica frase scritta senza errori e senza sconcezze, è una inquietante scritta: "LA FINE É VICINA".

Per un attimo la fissi e mentre riprendi il tuo cammino senza meta pensi a quella che potrebbe essere una divertente scena del cinematografo: la ripresa è fissa su un muretto dove qualcuno ha scritto

VIVA

TITO

Passa qualcuno, lo vediamo di spalle, e ci lavora sopra un momento con vernice e pennello finché quando si toglie dalla traiettoria leggiamo sul muro

VIVA IL
PARTITO DC

Altro tizio che passa, altro intervento sulla scritta sul muro:

VIVA IL
PARTITO DEL REDUCE

Finché non ti arriva un altro, l'ultimo, che stavolta imbianca il muro e alla fine quello che leggiamo è

VIVA IL
DUCE

AmmaZZa, aò! Ma come ti vengono certe idee? Roba che se vendessi 'na roba del genere a quelli di cosa là, come si chiama, Cinecittà, ci faresti pure dei bei soldi! Altro che quei barbosi di Rossellini, Visconti e compagnia... che poi i panni sporchi si lavano in casa, mica ci facciamo *da ride* da tutto il mondo, no?

Ti accorgi un po' troppo tardi che sei arrivato alla soglia dei Quartieri, un postaccio che ti ha visto giocare da bambino ma che preferiresti evitare viste le *sòle* che hai tirato a certa gente di qui e le

facce patibolari che ti guardano. Hai fatto tanta fatica per uscirti e non desideri proprio tornarci! Puoi provare a farci comunque un giro andando al [19](#).

In alternativa, il tuo passatempo pomeridiano si è protratto troppo a lungo per visitare la chiesa o passare dal Comune, e quindi non ti resta che tornare a casuccia tua al [9](#).

6

«Romano, abbiamo o non abbiamo lavorato bene insieme, io e te? E secondo te mi dimentico dell'*amici mia?*».

Non ti spingi ad aggiungere altro: *Er Sorcio* sa a quali affari ti riferisci e tu sei consapevole che in certi ambienti conta più quello che non si dice di quello che si esprime a parole.

All’altro capo del telefono c’è inizialmente solo un’altra pausa, ma stavolta a seguire c’è qualcosa di utile.

«Mario Mariotti... quello *magna* con la DC, ma *er core suo* è ancora in montagna coi partigiani... ha colto l’opportunità di saltare sul carrozzone e ne ha approfittato, ma il crocifisso non lo può proprio vedere!».

Chissà, forse un giorno pagherai per tutte queste

tue frequentazione non proprio specchiate ma per il momento è un bell'aiuto. Vai al [13](#).

7

La figura altrimenti impassibile di Mariotti sembra per un momento inarcare la schiena come un gatto che fosse di fronte a un esercito di cagnacci che vogliono papparselo.

La tensione è tangibile nel corso di tutta la serata, e il tuo ospite risponde al massimo a monosillabi (quando si degna di rispondere). Gli esponi il tuo progetto e gli spieghi quanto fondamentale sia il suo appoggio, ma il tuo ospite non si sbilancia se non lanciandoti qualche occhiata che cataloghi tra la pietà e il disprezzo.

Non hai visto male: quando la giunta è chiamata a deliberare, il tuo bel terreno non viene reso edificabile.

8

Beh, visto che ci sei, tanto vale rendere utile questa uscita.

La fauna locale qui raccolta è purtroppo poca e a dirla tutta non sembra nemmeno particolarmente reattiva, ma ormai che ci sei tanto vale la pena di provare.

Non appena trovi qualche *sora* che non sia sorda o del tutto rincoglionita apprendi una cosa stupefacente: qui il Mariotti non si vede mai! Ma come? È con la DC e non va in chiesa? Chissà che questa informazione non possa tornarti utile. Vai al **9**.

9

E così la giornata è finita. Domani sera si giocherà il tutto per tutto, e il pensiero ti fa montare una certa agitazione.

Riuscirai a portare Mariotti sulle tue posizioni, a convincerlo ad appoggiare il tuo progetto di rendere edificabile quel bel terreno con cui ipotecheresti seriamente il tuo futuro? Se solo potessi saperne ancora qualcosa in più sul suo conto... Ma ormai è veramente troppo tardi per cercare informazioni.

Benito tuo bello pare ricambiare lo sguardo interrogativo che rivolgi al suo busto in bronzo che campeggia sulla libreria di casa tua (libreria che, per inciso, hai riempito con tutti i libri che hai trovato dai rigattieri senza leggerne manco uno). Con questo rapido scambio di sguardi ti ricorda che proprio stasera il padre della tua fidanzata Elide ti aveva chiesto se volevi passare a cena da

loro, ma capiva benissimo (palazzinaro pure lui) che la tensione per l'incontro di domani poteva farti preferire rimanere a casa.

Vuoi andare comunque a trovare il tuo futuro suocero, Ettore Catenacci? Puoi farlo al [15](#).

Se preferisci non pensare a niente e andarti a fare qualche bicchiere in un bar troverai una serranda aperta al [3](#).

Altrimenti potresti pure provare a sentire cosa dice Romano Felici, un tizio colluso con i *peggio elementi* della città e non a caso detto *Er Sorcio*. Poco probabile che Mariotti ci abbia a che fare, ma non si sa mai. Se scegli questa opzione vai al [12](#).

10

Eh, si fa presto a dire di fermarsi a un bicchiere!

La gatta presciolosa fece li gattini ciechi! Per evitare di pensare alla serata di domani ti fai un bianchetto dopo l'altro e, hai visto mai che serva a farti qualche amico, butti da bere per tutti. Brutta cosa la tensione, che ti fa pure mischiare a questa gente!

Lucidissimo come non mai, esci dalla porta del locale anche se intorno le pareti sembrano un po' vorticare e solo a casa ti accorgi che approfittando

della tua gentilezza e del tuo stato qualcuno ti ha fregato il portafoglio!

È proprio vero: qua in Italia se uno cade per terra nessuno lo aiuta a rialzarsi, ma lo calpestano pure!

Vai al [13](#).

11

Che brutta gente *lavorano* qua in municipio, capaci di portarsi le zoccole in ufficio in pieno giorno, senza aspettare come tutti che aprano le “Case”! Ma se può tornare utile per il tuo tornaconto...

Agguanti per un braccio la donnaccia, come una del suo rango merita e senza preamboli ti presenti e le chiedi da chi è stata.

«*Anvedi 'st'impunito! Che voi, te manna Gigetto?*»

Una volta trascinata in un angolo più discreto cominci a parlarle facendole domande sugli uomini che ha incontrato, e se tra questi c’è Mario Mariotti. La tizia si accende con calma una sigaretta e ti lancia uno sguardo interrogativo carico di promesse. «Sei geloso di Adua tua, bello? Ma mica devi *da farmi 'ste scenate!* Fammi vedere *li sordi*, piuttosto.»

È chiaro che qua non caverai un ragno dal buco.

Hai solo perso tempo.

Vai al [9](#).

12

Nel 1953 sono ancora pochi quelli che possono permettersi un apparecchio telefonico in casa, e tocca passare per una società che si chiama TETI, ma tu come prima cosa per distinguerti dagli altri pezzenti hai voluto proprio fartene piazzare uno in casa, in bella vista su un mobiletto proprio vicino alla porta d'ingresso. Contatti *Er Sorcio* al numero di telefono da usare per le emergenze, dove sai che lo troverai di sicuro. Hai sempre evitato accuratamente di chiedere se si trattasse del recapito di un suo parente, di un bar o di altro di peggio ancora e il tuo “amico” ha apprezzato la tua discrezione.

«*A Romà, sò l'amico tuo, Spartaco; che 'sse dice?»*

Una lunga pausa dall'altro lato dell'apparecchio testimonia la scarsa voglia che *Er Sorcio* ha di parlare con te al momento. Sicuramente uno informato come lui è a conoscenza dei tuoi maneggi per intortarti Mariotti ma cosa può saperne lui di uno di quell'ambiente? Eppure avverti in quel silenzio una nota di reticenza, senti

che sta per dirti qualcosa... probabilmente devi solo trovare la chiave giusta per sbloccarlo.

Lo aggredisci? Vai al [16](#).

In alternativa puoi *allisciartelo*: è rischioso, perché gente come questa ha la memoria lunga, ma forse... se gli prometti qualcosa in cambio delle informazioni che ha... in questo caso vai al [6](#).

13

È arrivato il gran giorno... come accoglierai Mario Mariotti?

Se lasci la casa esattamente così com'è vai al [7](#).

Se nascondi il busto di Benito Tuo Bello ma lasci bene in evidenza il crocifisso vai al [18](#).

Se, al contrario, occulti il crocifisso e lasci il busto del duce dov'è vai al [21](#).

Se invece nascondi tutti e due vai al [2](#).



Non sei esattamente un uomo di chiesa, ma ti fa molto piacere farti vedere ogni tanto alle funzioni proprio qui, in questo posto. Hai faticato così tanto per uscire dai quartieri dove sei nato che poterti mostrare agli altri fedeli è pur sempre una soddisfazione, una dimostrazione del successo che hai raggiunto.

A quest'ora del pomeriggio in chiesa c'è poca gente: dalla poca luce che filtra dalla porta vedi vaghe sagome sui banchetti. Non appena i tuoi occhi si abituano alla penombra, una figura attira la tua attenzione: tra la massa di vecchiette sformate coi rosari, ti colpisce come un cazzotto in un occhio una figura esile ed elegante pur nell'apparente povertà dei suoi vestiti. Si alza dal suo posto e sorridendo (ma sta veramente sorridendo a te?) ti si avvicina mentre esce dalla chiesa. È una ragazza stupenda, ha degli occhi profondi e qualcosa di aristocratico nel viso e nel portamento (tutto il contrario della tua Elide) e dei bellissimi capelli lunghi, scuri e lisci, che le ricadono lungo la schiena.

Questa visione, perché proprio tale ti pare, sussurra qualcosa tra sé e sé mentre ti si avvicina nel tragitto verso l'uscita. «Presto arriverà la fine

di tutto, bisognerà trovarsi preparati.» o così ti sembra ti aver capito. Ma che senso ha?! *Ce ne stanno de matti, in giro.*

Magari puoi chiedere a qualcuno dei presenti informazioni utili. Mario Mariotti dovrebbe abitare in questo quartiere e sicuramente passa di qua per fare la comunione e confessarsi. Hai visto mai... in questo caso vai all'[8](#).

Altrimenti sei sempre in tempo per fare una passeggiata senza meta al [5](#) oppure con una meta precisa, magari il Comune, al [20](#).

15

Ma sì, una bella cenetta coi suoceri sarà l'ideale per distrarsi e non pensare alla tensione di domani! E poi hai fatto tanta fatica per *ingropparti* Elide... hai visto mai che con un rifiuto a cena strozzi da solo la tua gallinella dalle *ova d'oro*!

Come sempre rimani piacevolmente stupito dall'imponenza del palazzo dove vivono i Catenacci. E come spesso succede ti dici che in fondo se il padre di Elide è riuscito ad arrivare dov'è (47 palazzine inaugurate in sei mesi, l'ultima in presenza del vescovo, non so se mi spiego) sicuramente avrà avuto fortuna e i contatti

giusti. Ma come sempre succede quando pensi a queste cose, ti dici che la fortuna non può essere tutto, e che anche tu col duro lavoro riuscirai ad arrivare a questi risultati! Elide, d'altra parte, te la stai già lavorando bene.

Ad accoglierti quando varchi la porta, prima ancora che il padrone di casa, è il busto di *Benito tuo bello*, messo in posizione strategica sopra un vecchio mobile fine '800 da dove domina l'appartamento e chiunque ci entri, che è costretto a vederlo appena messo piede in casa: così, tanto per mettere subito le cose in chiaro!

La serata procede molto piacevolmente, Ettore Catenacci è proprio una sagoma d'uomo oltre che un esempio, la sua signora una cuoca eccellente e devota e la timidezza che manifesta la tua Elide (*"intrupperoncella"*, la definisce il padre) ti dimostra in fondo quanto sia innamorata di te.

Non lasci trapelare nulla delle tue preoccupazioni per l'incontro di domani sera, ma quella vecchia volpe di tuo suocero ha capito che c'è qualcosa che ti turba e quando gli spieghi la situazione la serata prende una piega decisamente interessante!

A quanto pare Ettore Catenacci conosce bene questo Mariotti, almeno di fama. «Spartaco bello, io i comunisti li ho sempre combattuti, ma li ho

sempre rispettati: “noi credevamo”, “loro credevano”! Ma quel Mariotti è uno zozzo: un camerata mi raccontava che ha fatto il partigiano in montagna con la brigata Pisacane e adesso s’è venduto ai preti per *ritagliasse lo spazietto suo!* *Lo voi sapè come la penzo?* Quello con la testa sta ancora a *sparà* in montagna e *nun po’ vede i camerati nostri.* Scusa lo sfogo...»

Altro che scusarla, *sor* Catenacci, qua mi sa che ti ha dato delle informazioni molto importanti!

Vai al [13](#).

16

«*A Sorcio, nun me fa girà li cojoni, sai!* Se conosci qualcosa che può servirmi dillo e basta senza girarci attorno, stronzo! Io a te ti rovino *quanno cazzo me pare!*»

È ancora una volta il silenzio a risponderti, ma stavolta puoi giurare che il suo significato è ben diverso da prima. Romano Felici stava infatti solo caricando il colpo.

«*A peracottaro, và a magnà er sapone!* Ma chi minacci, *fijo de ’na mignotta?!* Spera piuttosto di non vedermi più o che non mi salti in testa di parlare di te a chi so io!»

- click -

È chiaro che *Er Sorcio* stava bluffando quando parlava di spifferare le tue magagne con chissà chi: troppe giustificazioni da dare, troppe spiegazioni da fornire... Eppure ti senti un po' inquieto, sarà la tensione per domani sera. In futuro forse dovrai stare molto attento alle tue mosse...

Vai al [13.](#)

17

Addrizzi l'orecchie e ti fai un'idea di quello di cui parlano i tuoi convittori. Più che altro, c'è molta confusione. Ma non sono passati nemmeno 10 anni dalla fine della guerra e puoi giustificare certe semplificazioni e certe idiozie che ascolti.

Sembra che 'sti poracci nutrano grandi aspettative per quel nuovo ente che hanno formato a inizio anno, quell'ENI. Contribuirà veramente a portare la prosperità in Italia come hanno detto? Sembra poi che anche la novità dei referendum abrogativi sia vista in maniera positiva a livello popolare, anche se qualcuno confonde la loro istituzione con la "Legge Truffa" di marzo!

Alla fine decidi di risparmiare tempo e altri soldi e torni a casa, lasciando i disperati ai loro vaneggiamenti. Vai al [13.](#)

18

Mario Mariotti ti si presenta con un sorriso di circostanza stampato in faccia, a cui sembra essere il primo a non credere.

Ma la serata va molto meno peggio del previsto: il mobile coi libri sembra aver attirato la sua attenzione, se non proprio una parvenza di ammirazione. Le portate si susseguono mentre lo sguardo del Mariotti ti scruta casa come un radar. Puoi quasi sentire il *bip bip* che segnala di aver trovato il bersaglio quando per l'ennesima volta, mentre gli stai esponendo i tuoi progetti, il suo sguardo si posa sul bel crocifisso appeso bene in vista alla parete. Sarà stata solo una tua impressione?

Non hai visto male: quando la giunta è chiamata a deliberare, il tuo bel terreno non viene reso edificabile.

19

Continui a passeggiare per i Quartieri, che è come dire che cammini in un altro mondo, o forse nella stessa città ma riportata indietro di qualche anno. Qui non sono arrivati gli aiuti per l'edilizia o gli interventi pubblici, e la gente deve ancora uscire fuori di casa per prendere l'acqua o fare le sue

porcherie.

“I Quartieri”... non hanno bisogno di nessun altro nome, di specificare quali quartieri siano. Chi nasce qui quasi sempre muore qui e non conosce nient’altro per tutta la sua vita: inutile inventarsi nomi: i Quartieri sono i Quartieri e basta. Che, *i Zulù* in Africa devono chiamare l’Oceano con un altro nome che non sia “Oceano”? Tanto, sempre quello vedranno.

Mentre continui a camminare immerso in questi pensieri incroci per strada la sorella minore di una tua vecchia fiamma. Ha 16 anni e già porta a spasso tre figli, le è andata bene tutto sommato. Mentre invece la sorella... vabbè, lasciamo perdere.

Ti riconosce e ti sorride nonostante tu faccia di tutto per passare inosservato. «*A Spartaco, quanto tempo senza vedesse.*»

Evidentemente ha fretta e ti passa vicino alla cheticella con tutta la confusione di cui sono capaci i suoi tre pargoli. Come ad accomiatarsi da te indica con orgoglio un vecchissimo manifesto elettorale (è proprio vero che qui ai Quartieri si torna indietro nel tempo), che ritrae nientemeno che Mario Mariotti!

«Vedrai come cambieranno le cose adesso che

c'abbiamo lui al Comune! Quello s'è fatto *passà* per scudocrociato tanto per mettere un piede a palazzo, ma al popolo *ce tiene*, era partigiano in montagna ed è più rosso *der Baffone!*»

Vai al [9](#).

20

Arrivi in municipio e ad accoglierti c'è la solita atmosfera congelata, come se questo pezzo di città si trovasse in un altro universo. Hai sentito una barzelletta una volta, al varietà... la raccontava quel comico ciccone, come si chiama? Quello che somiglia così tanto a tuo suocero... vabbè, *chi se ne impippa*.

In pratica uno che lavora in un ufficio pubblico si lamenta con un amico: «Mannaggia, da lunedì ci viene in ufficio quel nuovo collega da Milano! Ormai non riusciremo a dormire più!» «Eh, capisco, con lui di mezzo vi toccherà lavorare.» «Macché lavorare, quello quando dorme russa come *'na segheria*: e quando mai riusciremo a chiudere occhio più, noi?»

L'usciere che ti accoglie alla porta sembra incarnare perfettamente questa filosofia e con un tono biascicato, come di chi si è appena destato dal sonno, ti chiede: «Desidera?»

Per spiccar parola ci ha messo il tempo che tu impiegheresti per preparare una moka, aspettare che venga su il caffè e bertelo con calma.

Non essendo l'urgenza una priorità dell'usciere baffuto, hai tutto il tempo per soffermarti su una donna che sta uscendo dal palazzo. Dal portamento, dal trucco e dal profumo capisci che non è la solita questuante che chiede più vigili nella sua zona o che si lamenta per questo o per quest'altro: con ogni probabilità è una professionista che ha appena offerto le sue prestazioni all'assessore Fontani, altrimenti noto come *Er Mignottaro*.

Provi a intavolare un discorso con l'usciere? Vai al [4](#).

O magari sondi il terreno con la peripatetica, nella speranza di raccogliere qualche informazione utile? Vai all'[11](#).

In alternativa potresti pure mandare a quel paese tutti 'sti parassiti e farti una passeggiata al [5](#).

21

Entrando in casa tua Mariotti sorride. Ma il sorriso gli muore in faccia poco dopo, quando non può evitare di vedere il busto di *Benito tu bello* sopra il mobile

La tensione è tangibile nel corso di tutta la serata, e il tuo ospite risponde al massimo a monosillabi (quando si degna di rispondere). Gli esponi il tuo progetto e gli spieghi quanto fondamentale sia il suo appoggio, ma Mario Mariotti non si sbilancia se non lanciandoti qualche occhiata che cataloghi tra la pietà e il disprezzo.

Non hai visto male: quando la giunta è chiamata a deliberare, il tuo bel terreno non viene reso edificabile.

ATTO SECONDO

“Ma dov’è questa crisi?”

22

«*Uè, testina.* La sai la barzelletta sul Goebbels e il suo barbiere? *Te la chi:*

un giorno Goebbels va dal barbiere e ’sto *barbè* vede che Goebbels è preoccupato, ha la testa da qualche parte – tipo noi quando ci arriva un’ispezione del fisco! Allora ci fa: - signor Goebbels, ma a che state pensando?

- Eh, caro mio, gli risponde l’altro, sono in pensiero perché il Führer mi ha ordinato di ammazzare 100.000 ebrei entro la fine della settimana.

- Capisco, deve essere un bel problema morale, dover avere a che fare con una cosa del genere sulla coscienza...

- Ma no, che hai capito! Che c’entra la coscienza. Il problema è: come faccio ad ammazzarli tutti in due giorni con ’sti quattro forni in croce che c’ho? Ah ah!»

La battuta è vecchia ma ridi anche tu di gusto insieme al tuo amico Gianni Perego.

Ti sembra di avere tante cose in comune con lui,

quasi che le rispettive vite siano una il riflesso dell'altra. Certo, lui abita a Milano e non potete vedervi così spesso, ma in fondo è meglio così. Meno curiosi che si interessano alle tue amicizie, più piacere a incontrarlo nelle rare volte in cui sali al nord. E così potete anche parlare d'affari con maggiore piacere e rilassatezza.

Tu e *il* Perego siete una bella macchina ben oliata: lui produce (o ti procura) i materiali che poi tu metti a frutto a *casuccia tua* per realizzare le tue opere che, ormai, sono ben tante in questo fatidico 1969 in cui l'uomo ha persino messo piede sulla luna.

«Anche stavolta è stato un piacere, *Generò* (eh eh, adori quando Gianni imita il tuo dialetto), visto che mi hai dato quella dritta sulla prossima consultta te ne voglio dare una anch'io: tra la roba che ti offro c'è pure del materiale da costruzione della Canistracci-Oil, *rüff* schifoso che mi avanza da quegli affari che sai con... coff coff... Michele. Al primo soffio di vento casca tutto, ma per te *te l'fasi* a un prezzo di favore se ne avrai bisogno!» È arrivato il momento di congedarti dal tuo amico e di rientrare a casa, ma hai ancora quasi tutta la giornata davanti. In treno ne avrai per 6 ore circa, ma hai voglia di restare ancora un po' in zona.

Cosa fai? C'è quel nuovo film di cui parlano tutti, *2001 Odissea nello Spazio*, magari potresti buttarci un occhio al [35](#).

Qui a Milano, però, conosci anche un bel posticino, una di quelle "case" che (in teoria) hanno fatto "chiudere" nel 1958... Totò diceva di arrangiarsi, ma che s'arrangiisse lui! Quasi quasi potresti fare una visita a quelle lodevoli signore al [28](#).

Ma in alternativa potresti pure lasciar perdere le altre distrazioni e approfittare per tornare a casa in anticipo al [31](#).

23

Forse era nei rotocalchi della tua Elide che avevi letto un'intervista a quell'attore... quello famoso, come si chiama? Vabbè, *lui*... che parlava delle sue frequentazioni nei bordelli spagnoli e che spiegava come fosse sempre la troia più vecchia e sfatta (quindi apparentemente quella meno desiderabile) la più brava e la più esperta. *Aò, c'aveva ragione!*

In estrema sintesi, si può ben dire che Adua sia unica, non abbia affatto delle compagne – non al suo livello, almeno.

Torna tra le pareti domestiche al [29](#).

La tua possanza ha facile ragione del recalcitrante televisore, che ora ti rimanda la faccia severa ma familiare di Sergio Zavoli. Sta parlando di un argomento certamente non facile... il passaggio dal profetismo alla letteratura apocalittica.

«Allora uno dei sette angeli che hanno le sette coppe mi si avvicinò e parlò con me: “Vieni, ti farò vedere la condanna della grande prostituta che siede presso le grandi acque. Con lei si sono prostituiti i re della terra e gli abitanti della terra si sono inebriati del vino della sua prostituzione”.

L'angelo mi trasportò in spirito nel deserto. Là vidi una donna seduta sopra una bestia scarlatta, coperta di nomi blasfemi, con sette teste e dieci corna. La donna era ammantata di porpora e di scarlatto, adorna d'oro, di pietre preziose e di perle, teneva in mano una coppa d'oro, colma degli abomini e delle immondezze della sua prostituzione. Sulla fronte aveva scritto un nome misterioso: “Babilonia la grande, la madre delle prostitute e degli abomini della terra”. E vidi che quella donna era ebbra del sangue dei santi e del sangue dei martiri di Gesù.»

Aò, famme grattà li cojoni, va!

Vai al [30.](#)

25

Non riesci a cavare che monosillabi e frasi smozzicate da tua moglie. Forse certe cose preferisce tenersele per sé, o forse semplicemente la sua apparente malinconia era solo una tua impressione. Sì, sicuramente sarà così: inutile perderci il sonno. Vai al [30](#).

26

Per un'occasione del genere non è il caso di lesinare sui materiali. Non è per paura (*te* non hai paura di niente!): sì, ci sono stati altri casi in cui il tetto dei tuoi casermoni è caduto in testa ai *poracci* che ci abitavano, ma ne sei sempre uscito pulito. È che stavolta sei consapevole che si tratta di una cosa troppo importante per non badare a questo aspetto. *Te lo senti nelle trippe*.

Purtroppo i materiali e le maestranze che hai scelto hanno ovviamente un costo alto, che a causa della diversificazione delle tue attività ti portano a esporti con le banche.

Da lì il passo è breve: non puoi più mantenere le promesse munifiche che avevi fatto a quelli che ti tenevano in caldo le dritte giuste e intanto altri *peggio di te* ti fottono un affare qua e uno là, tagliandoti fuori dal giro...

Non sei arrivato in cima ma almeno un bel po' di soldi e di rispetto te li sei guadagnati in tutti questi anni. E che sarà mai... la fine del mondo?!

27

“Telenauta '69”, ti sembra di cogliere questo titolo tra i fumi del sonno: veramente forte 'sta trasmissione, sembra quasi che venga dal futuro!

Vai al [30](#).

28

Casa Gioiosa è sempre una certezza, un ambiente ricercato ma non per questo meno professionale, in cui chi ci lavora sa svolgere il proprio compito al massimo dell'efficienza. Sui gradini che ti separano dalle porte di quel paradiso di carne sollazzevole intravedi una figura che attira la tua attenzione: un ometto che si sta avvicinando a te alla chetichella, rasente al muro come per nascondere la sua presenza tra le ombre. Il passo spedito, le orecchie a sventola e la postura che sembra delineare una marcata gobba lo identificano con un politico delle tue parti, com'è che si chiamava?

Non ci perdi di certo il sonno, e con una rapida falcata sei dentro Casa Gioiosa. Ti vengono

tributati come sempre gli onori da ospite di riguardo che meriti e guardi goloso cosa offre il menu di oggi.

A quanto pare è appena arrivata un'informata di nuove *professioniste*, e tra queste giovani ce ne sono decisamente di belle. D'altra parte non puoi fare a meno di rimanere ancora una volta colpito dalla spregiudicatezza di Adua, che ti accoglie con un bel sorriso (che non riesce a nascondere un buco, ma va bene anche così, forse per certe cose è pure meglio) e con le sue tette bene in mostra e quasi sode nonostante abbia ormai quasi quarant'anni. Le rughe che cominciano a non essere più facilmente nascondibili col pesante trucco ti ricordano i bei momenti che hai passato con questa tua conterranea che ha trovato fortuna qui a Milano, così come in ogni smagliatura sui suoi seni ti sembra di rivedere ogni singolo giorno in cui hai approfittato della sua professionalità qui a Milano.

Certo, le nuove *ospiti* sono proprio carine e come spesso avviene per la carne fresca ancora in rodaggio potresti intrattenerti con loro ad un prezzo di favore.

Cedi alle lusinghe della novità ([40](#)) oppure non lasci la via vecchia per la nuova ([23](#))?

29

E così sei finalmente rientrato a *casuccia tua*. Getti uno sguardo annoiato al giornale, tanto sempre quello scrivono... «La vera situazione in Somalia dopo l'insediamento del generale Mohammed Siad Barre»

«Willy Brandt nuovo cancelliere della Repubblica Federale Tedesca»

«Continua senza esclusione di colpi la guerra in Vietnam, gli americani restano fiduciosi sulla vittoria»

«Si prepara una nuova spedizione spaziale sulla luna»

«Trovato morto il noto pregiudicato Romano Felici».

Che palle...

Come passerai il resto della serata? Se vuoi guardare la televisione vai al [39](#). Altrimenti puoi raggiungere Elide a letto al [33](#).

30

Sei arrivato a quella che ha tutta l'aria di essere una svolta importante della tua vita e della tua carriera, così come anni fa riuscisti a intortarti quel tizio, là, il Mariacci, il Mariuzzi, chi se lo ricorda più... il complesso edilizio che stai per far

sorgere sarà veramente enorme, e proprio per questo devi valutare bene il rapporto tra costi e ricavi, come dice la gente che *hanno* studiato.

Affidarsi a delle ditte di costruzione di indiscutibile professionalità ha dei grandi costi, ma dovrebbe garantirti una maggiore visibilità e il mantenimento di rapporti che si protraggono ormai da oltre un decennio (col conseguente mantenimento dei privilegi conquistati con questi rapporti).

La parte che puoi rosicchiare è quella dei materiali, che è la più consistente in questo tipo di lavori: il rischio che qualcuno si faccia male c'è, ma risparmieresti molto. Ti torna alla mente il colloquio che avesti qualche tempo fa con il tuo amico Gianni Perego.

Se scegli la strada più costosa e preferisci usare dei materiali affidabili e di buona qualità vai al [26](#). Se invece vuoi accettare il consiglio (e i relativi materiali di scarto della Canistracci-Oil) di Gianni Perego vai al [38](#).

31

La stazione sarà anche milanese, ma è pure bella incasinata! Con orrore vedi che ci sono dei giovinastri che stanno facendo un corteo o una di

quell'altre zozzerie loro. Dall'anno scorso è diventato un disastro girare in città per la gente rispettabile come te: 'sti giovani morti di fame se ne vanno in giro a spargere i loro odori e i loro rumori sbraitando contro «la società»... «il potere»... sì, ma i soldi *pè campà* chi ve li dà, stronzetti? V'ho visti, care e cari, come direbbe quel poeta e regista strambo, quello che *je piace er cazzo* (secondo te farà una brutta fine, quello).

Cerchi di muoverti tra la folla di perditempo e pusillanimi e di capire quale treno prendere, nella speranza che tutta questa agitazione non abbia portato a qualche soppressione (o peggio, a qualche sciopero) come l'anno scorso.

Ed è proprio quando sei in procinto di arrivare sul tuo binario che intravedi una figura celestiale, che mai ti saresti aspettato di incrociare da queste parti in mezzo a questa feccia. Nel corteo di questi giovinastri strombazzanti e persi nelle loro fantasticherie, noti uno splendore di ragazza dalla carnagione scura e dai bellissimi capelli mori e lisci che le scendono liberi sulle spalle per poi perdersi dietro la schiena. I suoi occhi profondi sembrano fissarti, come se ti avesse riconosciuto, e in effetti ti sembra di ricordare di avere già visto una ragazza simile a lei da qualche parte, qualche

tempo fa... ma no, è passato troppo tempo, sicuramente non è lei...

Il resto del branco di perditempo sembra muoversi al rallentatore mentre la ragazza sorride facendo muovere il fiore e la stella che si è dipinta sulle guance, e sembra pronunciare delle parole rivolta proprio a te.

Gli altri rozzi figuranti di questa scena sembrano sbiaditi, talmente incolori da diventare invisibili di fronte a tanta bellezza, e nonostante tu sia troppo lontano per udire le parole ti sembra di leggere i labiali della ragazza con una facilità sovrannaturale.

«Preparati alla Fine», sembra aver scandito la ragazza rivolta a te, con quella sua bocca meravigliosa.

Il fischio di un treno che sopraggiunge rompe la magia di questi pochi istanti che hai vissuto, e il tempo torna a scorrere come di consueto.

Per fortuna la presenza di questi straccioni non ha cagionato nessun ritardo. È ora di tornare a casa, Spartaco. Vai al [29](#)

Se da una parte la responsabilità è totalmente e incontrovertibilmente tua (e ne sei consapevole), dall'altra c'è il rischio concreto che addossare ad altri la responsabilità di questo scandalo porti a una catena di debiti e conseguenti rappresaglie che preferisci non affrontare.

E così accetti che la Giustizia faccia il suo corso, confidando che il tuo status e i tuoi legami possano renderti più lieve la pena e ridotta la detenzione.

Esci di galera che non è ancora l'estate del 1970. *L'avvocati tua sò li mejo!* No, non è vero: è la Giustizia italiana che funziona a dovere!

Ti senti quasi imbarazzato, dopo questa bella ripulita tramite le patrie galere, quando vedi scorrere davanti a te, nei mesi e negli anni successivi, altri palazzinari e malversatori vari (assai meno furbi di te) contro cui la plebaglia si scaglia ben contenta di rosicchiare pure quegli ossi.

E che vuoi fare, se non seguire pure tu la corrente dopo che la tua stella è definitivamente tramontata? Anche tu ti scagli pubblicamente contro questi figuri, forte della tua rinnovata verginità morale, e dall'alto del pulpito delle tue glorie passate. Col tempo ti cuciono addosso

l'abito del paladino della giustizia, del nemico dei cattivi “veri”, e ti rifai una vita (una vita di ospitate televisive, memoriali e libri scritti da altri) nelle vesti del criminale pentito fustigatore di costumi.

Che figata... *la fine der monno!*

33

Elide è immersa nella lettura di uno dei suoi romanzetti. Ti corichi accanto a lei senza interromperla, ben sapendo che è anche grazie a quella donna che si deve la tua fortuna.

«A Spartaco, che *vor dì* “orgasmo”?», ti chiede lei a un certo punto, evidentemente arrivata di fronte a una parola sconosciuta del libro.

«È il punto più alto del piacere dei sensi.»

«Ah. *Me pensavo che voleva dì* “prescia”.»

«...che poi si dovrebbe dire “fretta”.»

«Quante ne sai, Spartaco.»

Come da rituale consueto, tante volte consumato in camera da letto, Elide beve rumorosamente un sorso di acqua dal bicchiere che ha messo sul comodino: è il segnale che adesso spegnerà la luce e si metterà a dormire. Ti è sembrato di aver colto una inflessione strana nella sua voce, un sottofondo di tristezza trattenuta.

Le chiedi come è andata la sua giornata? Vai al [25](#).

Le chiedi come sta il vecchio Catenacci, tuo suocero? Vai al [37](#).

34

E bravo Spartaco, anche stavolta l'hai passata liscia! Vai al [41](#).

35

Ma chi te l'ha fatto *fà de vedere 'sta roba?*
Scimmioni, astronauti... e fin qui andrebbe pure bene... ma il finale è tutto 'na cosa impossibile... quelle luci, i viaggi nel tempo, il feto... e che cazzo *vò di?* Un'enorme pippa in faccia agli spettatori, ecco cos'è 'sta roba! E questo sarebbe il cinematografo di oggi? Che se lo tengano!

L'unica cosa interessante che si verifica nel corso della proiezione è che un tizio si alza di corsa e fugge via: giureresti di averlo già visto, e dopo un po' ti ricordi chi è e lo riconosci come uno dei musicisti di coso, là, Celentano. Vai al [29](#).

36

Provi a chiedere aiuto ad amici e compari vari ma ti scontri con telefoni irraggiungibili, porte in

faccia, muri di gomma. Proprio come dice tuo suocero Ettore Catenacci: il ricco è l'essere più solo al mondo! A questo punto devi decidere da solo se assumerti le tue responsabilità al [32](#) o lasciare che siano altri a pagare al [34](#).

37

Elide si lascia sfuggire un sospiro profondo. Dopo una qualche parvenza di reticenza si apre e ti racconta che suo padre (nonostante l'età è più attivo che mai) si è trovato recentemente nella situazione di dover esporsi con una banca, poiché non tutte le speculazioni che aveva messo in atto si sono rivelate sufficientemente redditizie per garantirgli la tranquillità che gli serviva per intraprendere altri affari.

«Spartaco, promettimi che non farai anche tu come lui... pensa bene a come spendere *li sordi!*» Glielo prometti solennemente. D'altra parte, le avevi pure promesso di amarla e rispettarla per sempre. Vai al [30](#).

38

Ah, che bello *averce amici come li tua!* Grazie alla dritta di Gianni Perego e al suo materiale della

Canistracci-Oil l'enorme complesso di palazzine viene costruita in tempi record e inaugurata con grande fasto. Nonostante la grande gioia del ricevimento, in cui Ettore Catenacci in persona taglia la porchetta ai convenuti, ti sembra che Elide sia un po' distaccata, come se la sua testa fosse altrove.

Forse sarà a causa di quella scrittaccia che un vandalo ha pitturato malamente su uno dei teloni che coprivano parte dell'allestimento di oggi: "LA CONGIUNZIONE DI URANO CON PLUTONE È SOLO L'INIZIO DEL CAMBIAMENTO, NON IL CAMBIAMENTO STESSO!". Valli a capire, 'sti matti.

Ma non ci pensi più di tanto e ti godi con gli altri i festeggiamenti per questa giornata così proficua che ti porterà ancora più soldi e prestigio.

TRE MESI DOPO

«Artemio Altidori, Luigina Amendola, Mario Angeletti, Clara Bindi, Clara Bini, Danilo Borelli, Bruno Cortona, Gianna Cortona, Lilli Cortona, Pilade Fioravanti, Giulio Francusi, Roberto Mariani, tutta la numerosa famiglia Mazzatella (Giacinto, Iside, Domizio, Gaetana, Lisetta,

Plinio, Paride, Maria Libera), Virgilio Milanese, Carmela Nicosia, Nicola Palumbo, Giuseppe Pantera, Bruna Simionato, Elvira Tonelli, Luciana Zanon: al momento è questo l'elenco delle vittime del crollo avvenuto nella palazzina di via Carocci. Gli inquirenti stanno indagando sulle responsabilità degli imprenditori coinvolti nella costruzione della struttura, che secondo i primi accertamenti avrebbero deliberatamente utilizzato materiali di scarsa qualità per presentare un appalto vantaggioso e diminuire ancora di più i costi.»

A insaputa di Elide hai conservato questo ritaglio di giornale, che ti rigiri nervosamente tra le mani mentre rifletti sul fatto che ormai le indagini sono andate sin troppo avanti, e presto gli inquirenti arriveranno fino a te.

L'accusa non è uno scherzo: omicidio colposo, che però diverrebbe probabilmente solo l'apriscatole con cui stappare quel bel vaso di Pandora che è la tua brillante carriera... Così verrebbero in superficie le mazzette, la acquisizioni illeciti, tutte le bravate che ha fatto fino a oggi...

Ma c'è un'alternativa: come si faceva una volta, esiste la possibilità di imbrogliare le carte, di

ricostruire tutto il percorso tramite cui siamo arrivati a questo punto, di rappresentare nuovamente la recita ma stavolta con un protagonista diverso. «la carta bollata per la carta filigranata», come si diceva ai bei tempi: si trova il prestanome giusto e il gioco è fatto. O almeno “sarebbe” fatto, perché è chiaro che in cambio di un tale addossamento di responsabilità il prezzo da pagare potrebbe essere molto elevato. Ma d'altra parte Spartaco Generoni deve proprio finire in carcere?

Se scegli di toglierti dai guai con questo sistema vai al [34](#).

Se invece preferisci che la Giustizia faccia il suo corso e non vuoi sottrarti alle tue responsabilità vai al [32](#).

In alternativa potresti provare a sentire cosa ne pensa quel codazzo di faccendieri, portaborse, legulei e parassiti vari di cui ti sei attorniato nel corso degli anni. In questo caso vai al [36](#).

39

Appicci stancamente il televisore (ma quando cazzo lo faranno un affare con cui spegnere e accendere la televisione a distanza? Dice che in America *ce stà* già. Ah, ma qua siamo in Italia: se

uno casca per terra manco lo raccolgono, *je* camminano sopra; che vuoi farci? Pace!). Sarà la stanchezza, ma ti sembra che l'apparecchio si sia acceso su un canale televisivo nuovo (impossibile: esiste solo la RAI!), che sta trasmettendo una specie di varietà velocissimo, con un tizio bassetto e uno più alto che fanno la rivista. Sarà qualche interferenza dei Russi, quelli c'hanno un esercito di telepati con cui minacciano l'Occidente... Puoi rimanere ad ammirare il fenomeno al [27](#) oppure dare una bella botta al televisore per farlo tornare a più miti consigli al [24](#).

40

Ti rendi decisamente onore, per quello che l'età e l'impellenza di tornare a casa ti consentano.

Queste ragazzine sono proprio scatenate, largo ai giovani! Una bella moretta ti ricorda una ragazza che vedesti tanti anni fa, chissà come mai avevi seppellito il suo ricordo nella tua memoria. Oh, al diavolo, con tanto bendiddio a disposizione ti fai prendere dalla malinconia?

Accidenti, forse è anche troppo bendiddio... qualcuno un giorno dovrà inventarsi un qualcosa (e che ne so, una pozione, o delle pillole) per farti durare all'infinito! Vai al [29](#).

ATTO TERZO

“Sì, ho rubato: ma rubavano tutti.”

41

Allora, Spartaco, come va la vita? Te la godi, eh? Avevi 25 anni nel 1953, 35 nel 1969 e adesso che siamo nel 1985 ne hai 40! Quello che possono fare la ricchezza e il potere sull’invecchiamento di un uomo, anche se ormai rimasto solo in una casa così grande...

Ma non sei certo tipo da farti catturare da nostalgie moleste o pensieri cupi, non lo sei mai stato. Pur con un codazzo di servitori e servitrici ai tuoi ordini, ami ancora mantenerti attivo e, nonostante tu sia formalmente in pensione (e che pensione!), ti concedi spesso di andare a riscuotere di persona l'affitto dei *poracci* che vivono nelle tue case. Vuoi concederti anche oggi il piacere di andare a riscuotere l'affitto di persona, magari ai vecchi Quartieri? Vai al [50](#). In alternativa puoi rimanere nella tua villa al [44](#).

42

L’Apocalisse non è necessariamente la fine di tutto. Può rappresentare solo un cambiamento, un processo che porta da uno stato di cose a un altro. Non farti prendere dal panico!

43

Nome banale, famiglia banale. Un padre, una madre, un figlio e due figlie. Si intravedono appena sullo sfondo dei mobili e della pessima tappezzeria che ingolfa l'appartamento, tanto sono insignificanti.

Eppure per un momento i tuoi occhi cadono sulla figlia più piccola, che fa la spola tra una stanza e l'altra con la frenesia tipica dei suoi (quanti saranno? 13? 14?) anni. Non sarebbe giusto nei suoi confronti dire che sembra una versione più giovane e bella della madre, perché quei fianchi che cominciano a riempire con armoniosa pienezza i jeans, il seno che ormai si è fatto prepotentemente largo sotto la tuta e il suo bel viso regolare fanno presagire un futuro ben più radioso di quello toccato in sorte a sua mamma. Magari un giorno ti dedicherai con più attenzione a lei. Per il momento vai al [51](#).

44

Ti prepari un bel cocktail come quelli che si fanno gli attori al cinematografo e affondi nella poltrona di pelle e nei tuoi pensieri, mentre la televisione gracchia le sue minchiate. Nel dormiveglia di questi istanti sospesi ti sembra di intravedere (sarà

la televisione?) un'ombra traslucida dalle sembianze di una splendida ragazza dai lunghi capelli neri. Ti sorride eppure senti distintamente la sua voce.

«Ci siamo sbagliati di qualche anno. L'Era dell'Acquario sta arrivando adesso. Stavolta è davvero l'apocalisse.»

In futuro vacci piano con l'alcol, Spartaco. Vai al [51.](#)

45

La signora ti apre la porta dopo qualche esitazione, ma alla fine ti fa entrare in casa (e vorresti ben vedere). È una donnetta scialba, mal vestita e dall'aspetto trasandato e rassegnato, che sembra essere invecchiata addirittura più in fretta delle rifiniture di questo tugurio. Il che è una cosa normalissima per chi abita da queste parti, eppure nel suo sguardo assente ti sembra di cogliere una specie di rabbia trattenuta pronta a esplodere in qualsiasi momento, una specie di disperazione che va anche oltre lo squallore della sua vita, ma che ha radici chissà dove.

Figuriamoci se perdi tempo dietro queste considerazioni. La donnetta (chiamarla "signora" ti sembra eccessivo) ti lascia un momento da solo

per andare a prendere i soldi, ma ti sembra che ci stia impiegando troppo tempo. Non fai caso ai singhiozzi e ai sospiri che provengono dalla stanza dove si è rintanata: tutto rientra nel quadro che ti sei fatto della tipa e della vita che conduce.

Francusi, Francusi... questo nome ti ricorda qualcosa, in effetti. Ma non hai tempo per fare mente locale: con una agilità assolutamente inaspettata, la donna ricompare davanti a te brandendo un coltellaccio e urlando «ASSASSINO! ASSASSINO!». Un unico colpo netto e sei morto.

46

Ma sì, *che 'tte frega!* È arrivata l'ora finale? E goditela come hai sempre fatto, fregandotene degli altri e *pijando* tutto quello che potevi!

Non ti fai intimidire dal cielo che cambia colore, dalle strade che si sollevano e si abbassano, dalle forme strambe di quelle buffe entità che appaiono e scompaiono, che manco sapresti descrivere.

Ti precipiti ai Quartieri con il preciso intento di fare visita all'ultimogenita dei Rossi (beh, se devi essere condannato all'inferno, che sia per un ottimo motivo!) quando ti accorgi che gli strani fenomeni che stanno accadendo non sono affatto il

preludio al Giudizio Universale con cui ti avevano riempito la testa da *regazzino*. Qua sembra che tutti, una volta abituati a questa strana situazione, si siano adattati e abbiano espanso la loro mente (sì, è una *fregnaccia* new age, ma non sapresti come altro descrivere la situazione) evolvendo verso una forma più avanzata di vita, perfettamente integrata col nuovo universo in espansione.

Apocalisse questa? *Ammazza, aò*, ne facessero una al giorno!

47

Il vecchio e malandato Pizzardoni, di nome Umberto, ti accoglie tossendo fragorosamente in un fazzoletto, quasi volesse conquistare la tua pietà. Ma lo sa chi di fronte? Figurarsi se ti fai impietosire da questo relitto! Vai al [**51**](#).

48

Satanasso è finalmente venuto a prendersi l'*animaccia tua* per farla spalar carbone all'inferno? Che vada a *pijarselo in culo*, non ti troverà certo tremante a frignare mentre aspetti la Commare Secca o chi per lei.

La tua vita ti scorre davanti come un film, anche

se è un film assai strano in cui ti sembra di poter fare andare avanti e indietro la pellicola come ti pare, e di cui riesci anche a vedere le conseguenze di altre scelte che avresti potuto compiere. È come se TUTTO fosse QUI e ADESSO.

Tutto tranne la Morte, le legioni di Lucifero, Satana o qualsiasi altro facente funzione. In effetti è da un bel po' (ma ha ancora un senso il tempo?) che aspetti di vedere compiuta la tua sorte, ma semplicemente non succede nulla. Anche se in realtà sta succedendo di tutto: la gente intorno a te si libera progressivamente del suo involucro mortale e in un vorticare di anime (o quello che sono) si evolve verso una nuova forma di vita e una coscienza universale.

A Spartaco, *lo famo* anche noi? E così ti unisci anche tu a questa nuova umanità riformata.

49

Spazio e tempo si comprimono sotto la spinta del tuo solo pensiero, e in un attimo sei in chiesa.

Ironia vuole che, mentre ti affretti verso l'altare, il pesante crocifisso di legno ti cada in testa. Mentre rivivi per l'eternità la scena del crocifisso che ti frantuma il cranio non puoi non pensare che abbia uno strano sorriso, come se fosse quello che

nascondesti a Mariotti tanti anni prima, che adesso si è preso la rivincita!

50

Ti ci vuole un po' di tempo per arrivare dalle tue vittime designate partendo dalla tua villa fuori città. Ma è sempre un piacere percorrere quei chilometri e riandare mentalmente a come sia cambiato il panorama della città in tutti questi anni.

Dopo aver parcheggiato, cammini sotto il cielo che già volge al crepuscolo e ti assalgono i fantasmi delle prime case abusive che tirasti su da queste parti, poi sostituite da altri edifici che a loro volta cedettero il passo alla splendida edilizia contemporanea. Imbocchi via della Scrofa e ripensi a come anche la toponomastica sia cambiata nel corso di tutto questo tempo. Là c'era via delle Coppelle, poco distante c'era via di Ripetta, poco più in là c'era... c'era... e chi se lo ricorda più!

Ti inoltri nei Quartieri (che ancora oggi sono conosciuti semplicemente così, senza bisogno di un vero nome) e arrivi al condominio dove riscuoterai i soldi dell'affitto. Il tempo stringe e puoi concentrarti solo su una delle famiglie di

inquilini. Da chi preferisci andare? Dalla famiglia Rossi? Vai al [43](#). Dalla vedova Francusi? Vai al [45](#). Dal signor Pizzardoni? Vai al [47](#).

51

D'un tratto la realtà si sfalda. Non c'è altro modo per descriverlo: la realtà si sfalda. I contorni delle cose diventano vaghi e si fondono con altre cose. È un infarto? No, ti senti bene... è un ictus? Macché, stai ancora ragionando...

Provi una sensazione strana, come se spazio e tempo si stessero contraendo e come se la tua coscienza (toh, ce l'avevi una coscienza, alla fine) si stesse espandendo. Non riesci a descrivere la situazione in nessuna altra maniera. Anche perché i tuoi sensi reagiscono in una maniera totalmente nuova... Ti sembra di *vedere* i rumori, mentre *senti* le forme e i colori. Un solo passo (no, un solo sguardo) e ti trovi a chilometri di distanza. Poi, d'un tratto, il cielo si squarcia rivelando quello che sembra un universo neonato che sta per sovrapporsi al tuo.

Cazzo, Spartaco, questa è la fine del mondo! Che mai farai?

Se vuoi correre in chiesa a chiedere perdono per

tutti i tuoi peccati vai al **49**. Se al contrario preferisci scatenarti e darti alla pazza gioia per quel poco tempo che ancora ti rimarrà da vivere vai al **46**. Infine, potresti placidamente non fare nulla al **48**.

LA PROVA DELLA NEGROMANTE

di Ggigassi

Sei la potente negromante Etlidam, Sovrana dei Regni di Lue e Chram e padrona dei destini del popolo delle Sette Terre Verdi. Non è stato facile arrivare dove sei ora, ovvero all'apice del potere, e diventare la padrona incontrastata di un territorio vasto quanto un intero continente. Hai dovuto fare patti con entità pericolose e ingannevoli, hai studiato incantesimi che potrebbero annichilire la mente di maghi meno preparati di te, hai dovuto compiere atrocità inenarrabili per soddisfare il volere dei tuoi mentori ultraterreni. Tutte cose che a lungo andare hanno messo alla prova la tua sanità mentale.

Ma in cambio hai ottenuto una mandria praticamente infinita di sudditi sottomessi tra cui prendere il materiale che più aggrada ai tuoi signori infernali per blandirli e per scalare ancora di più le vette del potere assoluto.

E pensare che una volta anche tu eri una semplice avventuriera che muoveva i primi passi incerti alla ricerca di gloria e di potere. E questo passato è tornato a bussare alle tue porte proprio ora: hai saputo che i vecchi compagni del gruppo di cui facevi parte anni fa si sono permessi di invadere le tue terre, cominciando dalle zone più periferiche con l'intenzione di espandersi fino a sottrarti tutto

il tuo dominio! Potresti quasi sentirti lusingata: evidentemente hanno compreso il livello del tuo potere e quanto gli equilibri dell'universo possano pendere da una parte o dall'altra a seconda del tuo capriccio. Chissà, forse hanno azzardato un'azione così avventata in maniera tanto palese (azione destinata sicuramente al fallimento) per attirare la tua attenzione e cercare di riportarti dalla parte dei "buoni". Poveri illusi.

In ogni caso bisogna bloccare sul nascere i loro assurdi propositi prima che questa sciocchezza ti allontani da questioni più importanti. Così, una volta individuati i punti in cui si sono insediatati i primi invasori (che hanno l'ardire di proclamarsi pomposamente "liberatori") hai deciso di teletrasportarti prontamente e di eliminare il pericolo, per quanto assolutamente risibile, alla radice.

I tuoi incantesimi hanno individuato le tre zone su cui gli avventurieri hanno già piantato la loro bandiera: il paesello di Bistrinya, la culla del sapere Holy Cross e Sukyskin, un avamposto di frontiera. Questa vergognosa invasione è stata coordinata da tre dei tuoi vecchi compagni d'arme, ma giureresti che ce ne saranno altri ad attenderti. Ognuno dei tre si è posizionato nelle

stanze di quegli edifici che contengono meccanismi magici di teletrasporto. Facendo mente locale ti ricordi i dettagli salienti delle loro vite:

VROZANDACK è un volgare ladro, un vagabondo che nella vita si è fatto strada con le sue doti di borseggiatore e di infingardo. E si è fatto strada piuttosto bene visto che già all'epoca della vostra frequentazione gli altri sostenevano che disponesse di somme ingenti ottenute con le sue abilità.

Comprensibilmente, Vrozandack ha lasciato trapelare ben poco sugli oggetti magici che ha raggranellato nel corso degli anni ma se l'intuito non ti inganna dovrebbe essere riuscito a impossessarsi di una calotta che gli permette di leggere nella mente, sottratta all'alto sacerdote di Gorm nel corso di una delle vostre primissime avventure. Questo ovviamente gli darebbe un gran vantaggio su di te permettendogli di conoscere le tue mosse e i tuoi pensieri se dovesse trovarsi a breve distanza. Vrozandack ha preso possesso di Bistrinya.

LEON è un elfo che non condivide la sciocca

allegria e l'indole buona dei suoi consimili. È un guerriero di ottimo livello ed ha anche studiato la magia. Gli riconosci un paio di buoni trucchi, ma non può certo competere con la tua levatura di negromante nel campo della magia.

Possiede una spada magica dagli straordinari poteri che si dice essere abitata nientemeno che da un demone. Qualunque sia la natura dell'arma, ti ricordi che Leon condivide con essa un forte legame empatico e per poterlo eliminare l'unico modo sarà quello di coglierlo di sorpresa. Troverai Leon a Holy Cross.

BORIS STARK è un rozzo guerriero e come tale predilige l'impeto al ragionamento. Una cosa di cui a suo tempo hai beneficiato con piacere, finché non lo hai più trovato alla tua altezza. Ricordi però che accanto a una mole imponente e a una grande abilità in battaglia dimostrava una mente strategica molto acuta (oltre che un interesse smodato per le pelli degli animali uccisi che scuojava di persona).

Se lo dovessi incontrare, sarà imperativo affrontarlo a una distanza di sicurezza perché dato il suo valore in battaglia potrebbe avere facilmente la meglio su di te in uno scontro fisico, pur con

tutti gli oggetti protettivi di cui sei munita.
Boris ti attende a Sukyskin.

COME GIOCARE

In questo librogame non dovrai tirare dadi per determinare punteggi, segnare gli oggetti che trovi, ecc. L'unica cosa di cui dovrai prendere nota è il progressivo esaurirsi dei tuoi incantesimi. Quando userai un incantesimo dopo che il testo te ne avrà data l'opportunità dovrà spuntarlo dalla tabella che per comodità è riportata più sotto. Ovviamente puoi usare qualsiasi altro metodo ti sia più comodo per prendere nota degli incantesimi consumati: l'importante è che ti ricordi di segnare ogni incantesimo già utilizzato perché non potrai più usarlo e non lo recupererai nel corso dell'avventura.

Il libro degli incantesimi

Gli incantesimi sono la risorsa indispensabile per portare a termine questa avventura. Potrà capitare che un paragrafo ti dia come scelta l'uso di incantesimi di cui non disponi più e non preveda altre azioni: in questo caso si intende che non sei riuscita a far fronte alla situazione descritta in quel paragrafo e sei stata uccisa anche se il testo non

descrive le circostanze della tua eliminazione.
Puoi ricominciare la lettura dall'inizio.

BARRIERA MAGICA – questo incantesimo ti consente di erigere una barriera invisibile e istantanea dalla forma semicircolare a circa mezzo metro davanti a te, che si estende in un'area di 180° e si contrae e piega a seconda della necessità. Funziona in maniera infallibile contro proiettili (frecce, dardi, bulloni per fionde, ecc.) anche di natura magica. È poco efficace contro le armi da mischia.

DARDO INCANTATO – puoi lanciare dalla punta delle dita un numero variabile di proiettili magici composti da energia mistica purissima. I danni dei singoli dardi non sono ingenti, ma l'incantesimo ha il vantaggio di non mancare mai il bersaglio designato.

Perché l'incantesimo abbia effetto devi vedere il bersaglio e al tuo livello disponi di ben 5 dardi che puoi indirizzare a tuo piacimento contro più bersagli nel raggio visivo, senza limiti di distanza. La tua incredibile abilità di maga ti ha permesso inoltre di sviluppare un uso collaterale dell'incantesimo: puoi lanciare i dardi su oggetti

inanimati per danneggiarli o (se non sono sufficientemente resistenti) distruggerli.

EVOCA DEMONE – è uno degli incantesimi più ambiti, non solo dai negromanti: una volta lanciato strappa un demone alla sua dimensione infernale per renderlo momentaneamente tuo servitore.

Non hai facoltà di scelta su quale tipo di demone puoi invocare, ma trattandosi solitamente di esseri molto potenti questo non è certo un problema. Il breve lasso di tempo durante il quale il demone è sottoposto al tuo volere di solito è più che sufficiente per eliminare un avversario o risolvere la situazione per cui lo hai chiamato. Ricorda però che **EVOCA DEMONI** ha un limite: un demone invocato non potrà mai essere mandato ad attaccare un altro demone, direttamente o indirettamente.

EVOCA NON-MORTI – è l'incantesimo classico dei negromanti, una formula che ti permette di far comparire un mix di scheletri, zombi e ghoul da mandare contro i nemici o da usare per uscire dalle situazioni pericolose in cui ti potresti ritrovare.

I non-morti evocati da questo incantesimo sono sicuramente tra i meno potenti ma usandoli con creatività puoi trarne il massimo del vantaggio. Non hai controllo sulla quantità dei non-morti che compariranno, ma solo sul tipo o sui tipi che desideri: puoi invocare una media di una dozzina di scheletri o zombi oppure un massimo di 8 ghoul, o un qualsiasi mixto in cui i ghoul saranno circa la metà rispetto agli altri due. I ghoul sono non-morti cannibali simili a zombi che possiedono un minimo di intelligenza e sono dotati di un tocco paralizzante.

FULMINE MAGICO – è un incantesimo d'attacco molto potente che genera una folgore che puoi fare partire da un punto fino a dieci metri dalla posizione in cui ti trovi, e che colpisce tutti i bersagli in una linea retta fino a una distanza massima di 50 metri. Il fulmine si sviluppa in un raggio d'effetto dalla larghezza di circa due metri. I danni cagionati da FULMINE MAGICO sono ingenti e pochi mostri ne sono immuni.

LEVITAZIONE – questo incantesimo ti permette di sollevarti nell'aria in verticale alla velocità che desideri. Non ti permette di muoverti liberamente

in orizzontale ma se nelle vicinanze ci sono degli appoggi (alberi, colonne, ecc.) puoi usarli per spostarti a mezz'aria. Se ti trovi in una zona chiusa di cui puoi toccare il soffitto sei addirittura libera di spostarti per tutta l'estensione del soffitto facendo perno con le dita.

RIVELA INVISIBILE – non tutti i maghi scelgono come specializzazione la negromanzia: tra i più spregevoli e vili ve ne sono alcuni che prediligono la scuola dell'illusione, una disciplina a te proibita che permette di creare dal nulla immagini o suoni inesistenti, oppure di rendere invisibile un uomo o un oggetto. Grazie a **RIVELA INVISIBILE** potrai smascherare queste illusioni qualora ti trovassi al loro cospetto.

RIVELA MAGIA – incantesimo basilare ma molto utile che permette di sapere se oggetti e creature nel tuo campo visivo sono magiche; una maga della tua esperienza e intelligenza riesce a usarlo al massimo dell'efficacia e non solo vedi se sono presenti delle radiazioni magiche ma puoi anche dire di che tipo e di che intensità sono. Ad esempio, nel perlustrare un'armeria potresti risalire a quale sia l'arma più potente e quali

poteri generici possieda.

Con RIVELA MAGIA puoi anche cogliere brevemente l'aura di un incantesimo di invisibilità ma non potrai vedere il bersaglio invisibile.

SALTO – è un incantesimo che aumenta drasticamente le tue capacità fisiche per il breve lasso di tempo in cui lo lanci: ti di raggiungere un'altezza di cinque volte il tuo limite normale in orizzontale, oppure di fare un salto in avanti con cui coprire dieci volte la normale distanza. Questa distanza può aumentare ulteriormente se prima prendi la rincorsa e siccome hai una certa libertà di manovra e la possibilità di determinare la parabola del salto puoi anche usarlo per raggiungere un luogo sopraelevato altrimenti irraggiungibile.

L'incantesimo SALTO è istantaneo e, oltre alla possibilità di determinare indicativamente la parabola del balzo, non ti permette di muoverti con facilità a mezz'aria durante il balzo: ostacoli improvvisi potrebbero rivelarsi fatali.

SOTTERRARE – questo incantesimo crea una fossa o un buco sotto i piedi o le zampe del bersaglio, dalla profondità che desideri (ma

sempre entro il metro e mezzo) e che subito dopo si richiuderà attorno a lui. Se il bersaglio non muore stritolato è molto probabile che finisca soffocato, e in ogni caso rimane intrappolato.

È un incantesimo molto utile da usare contro quei nemici che sono immuni alla magia, poiché gli effetti generati da SOTTERRARE non sono propriamente magici: si tratta solo di normale terra o roccia che ricopre il bersaglio. Un nemico molto agile potrebbe evitare di essere seppellito con un balzo, ma deve essere veramente molto agile ed esperto.

TOCCO DI MORTE – con questo potentissimo incantesimo tipico della negromanzia trasformi la tua mano in un condotto verso il Piano Negativo della Materia, prosciugando la vittima di ogni energia vitale. Nessuna armatura o protezione magica che non sia stata ideata appositamente può contrastare questo effetto. L'incantesimo non funziona su mostri che sono per loro natura privi di vita: non-morti, golem, ecc.

Inoltre per poter usare TOCCO DI MORTE devi appunto toccare il bersaglio e quindi esporti fisicamente: se lo fai mentre sei impegnata in un combattimento corpo a corpo è molto probabile

che sarai colpita dall'avversario. Come regola generale è meglio non usare TOCCO DI MORTE contro un bersaglio che sai essere più abile o versato nel combattimento di te.

VOLO – questo incantesimo ti permette di volare per un lasso limitato di tempo. Puoi librarti in qualsiasi direzione e fino a qualsiasi altezza, ma l'incantesimo non ti fornisce protezione contro gli effetti del gelo alle quote più alte.

DUE NOTE PRIMA DI COMINCIARE

Per prima cosa, questo Corto si basa molto come atmosfera e come regole generali sulla cosmologia e le dinamiche dei giochi di ruolo classici *Dungeons & Dragons* e *Advanced D&D*. Se ti sono familiari potrai riconoscere nella storia alcune situazioni tipiche o nomi di incantesimi presi proprio da lì. Ma la conoscenza dei giochi non è fondamentale ed è anzi opportuno segnalare che non devi fare affidamento sulle tue conoscenze pregresse perché, come forse avrai già avuto modo di vedere leggendo gli effetti degli incantesimi, alcuni aspetti della magia sono stati modificati. Leggi quindi con attenzione il testo degli incontri confrontandolo con la descrizione

degli incantesimi e valuta senza pregiudizi se una certa azione sia effettivamente possibile o conveniente.

Seconda nota: non sei del tutto in possesso delle tue facoltà mentali. Le asperità e i traumi della vita hanno avuto il loro effetto sulla tua psiche. Per riflettere questa condizione potrai trovare in alcuni paragrafi delle parti non congruenti con quanto ti aspettavi di leggere, oppure quelli che ti sembreranno dei veri e propri errori. Inutile portarti degli esempi: quando li vedrai te ne accorgerai sicuramente. Si tratta appunto di espedienti per meglio rappresentare lo stato parzialmente indebolito (e un po' allucinato) della tua mente.

Ora puoi cominciare a giocare partendo dal paragrafo 1.



1

Dal tuo splendido palazzo puoi teletrasportarti nei pressi di una delle tre località invase e da lì riprendere possesso degli edifici che ti sono stati sottratti, collegati a loro volta da una rete di meccanismi di teletrasporto.

Puoi cominciare la tua opera di eliminazione dei nemici e fermare la loro invasione da Bistrinya, dove si trova il ladro Vrozandack (vai al **55**) oppure da Holy Cross, in cui troverai l'elfo Leon (vai al **16**) o ancora iniziando da Sukyskin, attualmente presidiata dal condottiero Boris (vai al **7**).

2

Vrozandack ha riarredato questa stanza secondo il suo particolare gusto. Non solo l'ha depredata come il resto del complesso ma ha reso la cima del municipio, una volta sede del conestabile di Bistrinya e quindi ornata di scranni e altra mobilia, la classica trappola a specchi.

Attorno a te ci sono infatti una dozzina di specchi che ti rimandano la tua immagine: una visione decisamente migliore rispetto al volto arcigno e mal rasato di Vrozandack, che faceva bene a celare sempre sotto un cappuccio.

La porta da cui sei entrata e che richiudi alle tue spalle è a sua volta uno specchio e nel complesso l'effetto di vederti attorniata dalle tue immagini rifletteeeeeesse ti lascia scossa per un momento. I dieci metri di diametro di questa stanza sembrano molti di più con questo strano effetto. Ma ci vuole ben altro per spaventarti.

I tuoi sensi acutizzati dal contatto con il Talismano Felino ti sussurrano che al di là degli specchi qualcuno si sta muovendo e sei pronta a giurare che i rumori metallici che senti non sono frutto della tua immaginazione. Quale incantesimo lanci? DARDO INCANTATO (37), EVOCA DEMONE (26), EVOCA NON-MORTI (54) o RIVELA MAGIA (5). In alternativa, se non disponi di nessuno di questi incantesimi, vai al 12.

3

La grandezza di un mago si misura anche dalla sua creatività. Ordini alla ventina abbondante di zombi che hai evocato di unirsi a formare una struttura improvvisata con le loro membra rigide come metallo: un ponte traballante, putrido e fetido ma perfettamente adatto allo scopo. Arrivi dall'altra parte.

Riconosci l'interno dell'antica roccaforte con

molta fatica: le stalle e i recinti dove venivano allevati gli splendidi cavalli bianchi sono stati rasi al suolo e della struttura originaria rimangono solo due edifici che sembrano non essere stati abbandonati: il corpo centrale a un centinaio di metri da te (dove sai che all'ultimo piano troverai Boris) e la torre di avvistamento ancora più lontana.

È proprio quest'ultima a far scattare la tua Runa d'Allarme: grazie al contatto con la Gemma della Visione riesci a visualizzare con facilità che in cima alla torre si sta sporgendo da uno spioncino una figura bassa e tarchiata, in cui riconosci il tuo vecchio compagno Oliver, un nano amante del sidro ma dalla mira infallibile! I sensi acuiti dal Talismano Felino ti dicono che Oliver sta armando la sua balestra con un dardo dalla punta dorata. Con cosa reagisci? **BARRIERA MAGICA (36)**, **DARDO INCANTATO (49)**, **FULMINE MAGICO (45)**, **VOLO (8)**. Se non disponi di nessuno di questi incantesimi Oliver, pur con la lentezza che caratterizza il vecchio nano, ti uccide.

Decidi che per il tipo di demone che stai affrontando vada bene una piccola truppa di

Ghoul.

Purtroppo queste creature non sono che un antipasto per il demone dalla testa di toro, che con un'agilità ammirabile ti da una prova di quanto siano acuminate le sua corna squarciantoti il petto. Speravi di farcela e questa illusione ti ha ucciso. FINE

5

Con la coda dell'occhio percepisci una luminescenza flebile sotto un tappeto, esattamente dove ti ricordavi che si trova il meccanismo di teletrasporto. Ma gli specchi non hanno nulla di magico. Non riscontri nulla di magico nemmeno quando esplodono in mille pezzi a seguito dell'azionamento di un meccanismo che ti lancia addosso un nugolo di dardi. FINE

6

Il demone riluce di un'aura magica. Logico, dato che si tratta di una creatura sovrannaturale. Eppure il tipo di luce che emana è diverso da quello che ti aspettavi, e non è nemmeno quello prodotto dagli incantesimi che alterano la forma delle persone.

È un'illusione! Il demone altro non è che una

volgare illusione! Il tuo disprezzo verso quella scuola di magia, usata solo dai vili e dai dilettanti, non fa che aumentare. Con uno sforzo di concentrazione inferiore a quello che ti richiede sbattere le ciglia togli dalla tua vista e dalla tua mente l'immagine del demone, e con essa elimini del tutto il nemico. Per quanto totalmente irreali le illusioni, soprattutto quelle ben costruite come quella che avevi davanti, giocano con la mente di chi le vede e illudendolo di avergli inflitto dei danni finiscono per ucciderlo sul serio con lo choc.

Entri nella Torre del Municipio e vedi che Vrozandack ha ben pensato di modificarla secondo il suo gusto, cioè spogliandola di ogni oggetto, fosse o meno di valore! Vecchio granaio convertito in sede di uffici amministrativi, il piano terra di questa torre sembra ancora più grande ora che non ci sono suppellettili e coi suoi oltre 80 metri di diametro appare ancora più vasto. La scalinata per raggiungere la cima della Torre è sin troppo visibile e ti sembra quasi una tagliola aperta in attesa che tu ci passi sopra.

Come al solito sono vestiti di azzurro chiaro. Il Manto della Visione non sta fremendo e la Runa d'Allarme rimane silenziosa: questo dovrebbe

indicare che non ci sono pericoli imminenti ma tu sai bene che un mago potrebbe essersi nascosto in qualche modo, e sicuramente Vrozandack (un volgare ladro) deve essersi servito dell'aiuto di un mago per generare l'incontro che hai appena affrontato. Provi a dare un'occhiata con RIVELA INVISIBILE (33)? O con RIVELA MAGIA (62)? Oppure, se preferisci conservare questi incantesimi per dopo o non ne disponi più vai al **31**.

7

Giungi nei pressi della radura dove anni fa viveste quella che forse fu l'avventura più importante del gruppo. L'ambiente è spoglio come te lo ricordi e ormai il bosco ha lasciato il posto alle coltivazioni di cereali e ai frutteti. Rimpiangi gli alti pini da cui spesso hai fatto penzolare cittadini che si erano ribellati ai tuoi voleri o che hanno semplicemente avuto la sfortuna di subire la tua giusta collera, ma trovi che nel complesso il paesaggio ne abbia guadagnato.

Mentre ti avvicini a Sukyskin non puoi fare a meno di lodare la mente militare e strategica di Boris Stark: ha ben pensato di scavare intorno all'avamposto un fossato circolare senza alcun

apparente punto di ingresso. La staccionata è invece aperta e il pesante cancello di tronchi che anni fa impediva l'accesso è stato eliminato del tutto, quasi a sfidare la tua inventiva e il tuo potere magico.

I bordi del fossato distano circa 10 metri dall'altopiano dove si trova l'avamposto e non devi sporgerti più di tanto oltre il bordo del fossato per vedere chiaramente che sul fondo, a circa una ventina di metri, è stato riempito di pali acuminati e spuntoni metallici vari. Alcuni portano iscritte delle rune (nell'illusione di limitare la tua magia) mentre non hai dubbi sul fatto che sia stato sparso veleno su molti altri. Quale strategia adotterai per superare il fossato?

Puoi lanciare EVOCA DEMONE (**15**), EVOCA NON-MORTI (**3**), LEVITAZIONE (**58**), RIVELA INVISIBILE (**63**), SALTO (**71**), VOLO (**60**), se non disponi più di nessuno di questi incantesimi vai al **74**.

8

Speri che Oliver ti veda mentre gli sorridi e lo saluti ironicamente con la mano. Il dardo si infilza nel selciato del cortile e tu penetri senza problemi nell'edificio centrale di Sukyskin. Vai al **68**.

9

Sei fortunata: in uno sbuffo di fumo e odore pestilenziale compare davanti ai tuoi occhi, tra te e il demone avversario, uno Zywrwth: un'entità dalle forme cangianti brulicante di tentacoli e appendici bulbose velenosissime.

O, per meglio dire, *saresti stata* fortunata se non fosse che l'incantesimo EVOCA DEMONE non può obbligare il demone che hai invocato di attaccarne un altro. Lo Zywrwth rimane fermo mentre l'altro demone prende la rincorsa e ti impala sulle sue corna affilate. Speravi di farcela e questa illusione ti ha ucciso. FINE

10

In circostanze normali l'incantesimo SOTTERRARE potrebbe essere stato la soluzione migliore. Ma tu adesso stai lottando contro un guerriero molto preparato, un veterano dai riflessi pronti e con un intuito particolare per gli attacchi a sorpresa. E che, nonostante l'età non più giovanissima, è dotato di una destrezza invidiabile.

Come un atleta salta la fossa che gli avevi destinato e la punta della sua spada si conficca nella tua fronte. FINE

11

I paramenti sacri difensivi che Lexif mostra con tanto orgoglio assolvono alla loro funzione: l'incantesimo gli si rifrange addosso senza che il potente chierico accusi il colpo. Con una rapidità incredibile ti è addosso e ti frantuma il cranio con la sua mazza. FINE

12

Ti interroghi sul da farsi e su dove possa essere nascosto Vrozandack cercando di rintracciarlo con i tuoi oggetti magici quando un'esplosione seguita da un rumore cristallino ti riporta alla realtà: gli specchi sono andati in frantumi e i meccanismi che si trovavano dietro di loro ti hanno sparato addosso dei dardi micidiali. Come se 12 proiettili non bastassero a uccidere una maga, puoi sentire mentre cadi nell'incoscienza un torpore progressivo che si impossessa di te, a testimonianza del veleno che si sta diffondendo nel tuo organismo. FINE

13

Dopo una rapida evocazione compaiono tra te e Lexif vari non-morti. Hai deciso per un mix di varie creature, per distrarlo e rallentarlo e magari

danneggiarlo ma rimani basita nel vedere la facilità con cui il Sommo Sacerdote (che evidentemente è tale non a caso) si libera dei tuoi servi non-morti con un semplice scongiuro. Per lo meno sei riuscita a rallentarlo un po' e puoi decidere quale altra tecnica adottare, se disponi ancora di qualche incantesimo:

DARDO INCANTATO (11), EVOCA DEMONE (67), FULMINE MAGICO (73), SOTTERRARE (44)

L'alternativa è la morte per mano di Lexif.



14

Ti avvicini il più velocemente possibile per ghermire Leon. Egli però non è soltanto un buon conoscitore della magia ma anche (anzi: soprattutto) un ottimo spadaccino. Ti sembra quasi di vedere il riflesso di un volto demoniaco

sogghignante mentre la lama della sua spada ti taglia il braccio con cui stavi cercando di toccarlo. Chissà, forse se fossi riuscita a coglierlo di sorpresa avresti avuto qualche possibilità. Ma ormai è troppo tardi per recriminare. FINE

15

Davanti a te compare una Sifling, demone dalle fattezze di una donna obesa dal corpo flaccido e dal colorito bluastro. Le Sifling non hanno solo arti che terminano con potenti mazze e un volto costituito da tentacoli urticanti, ma possiedono anche un solido paio di ali. Senza sforzo la Sifling ti porta dall'altra parte del fossato dove entri nello spiazzo della roccaforte di Sukyskin.

Riconosci l'interno dell'antica roccaforte con molta fatica: le stalle e i recinti dove venivano allevati gli splendidi cavalli bianchi sono stati rasi al suolo e della struttura originaria rimangono solo due edifici che sembrano non essere stati abbandonati: il corpo centrale a un centinaio di metri da te (dove sai che all'ultimo piano troverai Boris) e la torre di avvistamento ancora più lontana.

È proprio quest'ultima a far scattare la tua Runa d'Allarme: grazie al contatto con la Gemma della

Visione riesci a visualizzare con facilità che in cima alla torre si sta sporgendo da uno spioncino una figura bassa e tarchiata, in cui riconosci il tuo vecchio compagno Oliver, un nano amante del sidro ma dalla mira infallibile! I sensi acuiti dal Talismano Felino ti dicono che Oliver sta armando la sua balestra con un dardo dalla punta dorata. Quale incantesimo lancia? BARRIERA MAGICA (36), DARDO INCANTATO (49), FULMINE MAGICO (45), VOLO (8). Se non disponi di nessuno di questi incantesimi Oliver, pur con la lentezza che caratterizza il vecchio nano, ti uccide con due colpi.

16

Arrivi senza problemi nel centro di Holy Cross, località periferica ma centro culturale piuttosto attivo: la cittadina evacuata offre un sacco di angoli bui e luoghi in cui nascondersi con le sue case dalle architetture contorte e irrazionali. La Runa d'Allarme che porti con te non rileva infatti alcuna minaccia.

Ti incammini verso il Tempio dell'Alto Sapere, che a dispetto del nome è una delle biblioteche più fornite e ricche del mondo conosciuto e una volta varcato il portone di quell'austero e monumentale

edificio puoi sentire che la Runa si è attivata!

Ti trovi al piano terra: un insieme di sale di lettura, archivi e ovviamente biblioteche divise per argomento. Ognuna di queste stanze è cieca e non comunica con le altre, quindi per accedere agli uffici all'ultimo piano dove sicuramente si trova Leon devi passare per un salone da cui parte una scalinata. Oppure no... forse Leon non conosce la conformazione del Tempio dell'Alto Sapere e ha pensato che tu dovrà per forza passare dal salone (dove forse ti avrà preparato un agguato), ma tu sei a conoscenza di un passaggio segreto che si trova in una sala dedicata agli studi anatomici. Che strada scegli?

Se vuoi procedere per il salone, esponendoti eventualmente a una trappola, vai al **25**. Se vuoi provare a passare tramite il passaggio segreto che si trova dall'altra parte vai al **70**.

Prima di prendere ogni decisione puoi provare a verificare che non ci sia niente di invisibile tramite RIVELA INVISIBILE (**27**) o nulla di magico tramite RIVELA MAGIA (**61**).

piccolo drappello di ghoul e rimani stupita nel vedere quella che ti sembra a tutti gli effetti una smorfia di terrore nel loro sguardo quando si accorgono di chi hanno di fronte.

Menando fendenti che hanno presto ragione dei non-morti Leon sembra essere invaso da un furore inumano mentre a ogni arto amputato e a ogni nemico smembrato la sua spada si illumina sempre di più. La prossima sei tu. FINE

18

«Come può vedere la nostra ospite preferita non dà ancora segni di miglioramento, Dottore. Si è a malapena accorta che siamo entrati. O forse non se n'è accorta nemmeno.»

«Il procedimento di guarigione, se mai ci sarà, è estremamente lento e ogni patologia come la sua fa purtroppo storia a sé. Seguirla fornirà dell'ottimo materiale per il suo dottorato, signorina.»

«Non sarebbe meglio toglierle le matite, i dadi e tutte le altre cose con cui potrebbe ferirsi?»

«No, sarebbe peggio. Le servono per mantenere vivo il suo mondo: ha visto che belle mappe ha disegnato? È al sicuro finché si trova in un ambiente, per quanto illusorio, che percepisce

come familiare e su cui le sembra di avere il controllo.»

«Mio fratello ci gioca online con queste cose, ormai quei manuali che legge la nostra ospite saranno antiquariato... Proprio mio fratello mi raccontava che negli anni '80 avevano fatto delle campagne d'opinioni per bandire i giochi di ruolo! Pensavano potessero avere influenze nefaste sulle giovani menti. Quando guardo la povera Matilde penso che forse un po' di ragione ce l'avevano!»

«Ma no... se uno è propenso alla pazzia troverà spunti per ammazzare la gente anche nei Fioretti di San Francesco. Tutto dipende dal vissuto e dall'ambiente in cui uno cresce. Certo, non aiuta il fatto che la nostra ospite fosse una vera... "nerd"? si dice così?»

19

Scansioni il luogo con scrupolo ma non rinvieni nulla o nessuno di invisibile.

A questo punto puoi provare a vedere che non ci siano trappole o oggetti magici con un RIVELA MAGIA (vai al **30**) oppure, se non disponi di questo incantesimo o non lo vuoi usare in questo frangente, accedi al salone principale dove incontrerai Boris: vai al **34**.

20

Ce l'hai fatta! Grazie a una mira precisissima (supportata, a onor del vero, dalla tua Gemma della Visione) sei riuscita a trovare l'angolazione giusta da cui generare una folgore che colpisce in sequenza tutti gli otto Forester! L'odore pungente di ozono e il fragore del fulmine non ti sono mai sembrati così piacevoli! Vai al **59**.

21

Contro ogni logica, l'incantesimo SOTTERRARE non fa il suo dovere: apre un piccolo buco per terra che si riempie da solo immediatamente dopo. Ti viene il sospetto che forse le dicerie sul fatto che la spada di Leon sia abitata da un demone siano vere: anch'essa infatti si trovava nell'area d'effetto. Non puoi comunque soffermarti troppo su questo pensiero visto che Leon ha già avuto ragione di te tagliandoti la testa. FINE

22

Ci sei riuscita! Hai liberato i tuoi domini periferici dall'orda dei tuoi vecchi compagni d'avventura! Lanci un grido di soddisfazione che scuote per un attimo l'uomo in azzurro (che poi, scuotendo la testa, torna alle sue carte). Adesso potrai tornare a

tiranneggiare la zona e a punire i tuoi sudditi!
Questa sì che è vita. FINE

23

Approfittando del vantaggio che ti dà la sorpresa non perdi tempo e scarichi il tuo potente incantesimo addosso a Leon. La sua preziosissima cotta di maglia elfica non gli è di nessun aiuto nel contrastare il potente incantesimo.

È una fortuna che non avesse ancora preso in mano la sua arma, perché come ben sai è uno spadaccino di grande abilità oltre che un mago provetto.

Il corpo avvizzato che rimane di lui dopo il tuo trattamento non rimanda certo a un'immagine di potenza e invincibilità.

Con tua sorpresa, la sua spada sembra muoversi a sua volta anche dopo morto il suo padrone, finché non esala un ultimo rantolo e la sua lama diventa opaca.

Puoi teletrasportarti per lxixbxexrxaxrxe altre zone dei tuoi domini. Se non lo hai ancora fatto puoi avventurarti a Bistrinya (vai al **55**) oppure a Sukyskin (vai al **7**). Ma se hai già ucciso con successo Vrozandack e Boris Stark puoi avviarti trionfalmente al **22!**

24

Invochi una Retwenn'h, una demonessa con tre teste di serpente e corpo bulboso che termina con un'infinità di filamenti lunghissimi e urticanti: proprio il tipo di demone adatto per questa situazione! Il trambusto che genera è terrificante ma almeno riesci a tenere occupato Forester e le sue copie mentre sali di corsa la scala verso il passaggio segreto che si è dimenticato di chiudere.

Vai al **59**.

25

Il salone è riccamente decorato e sugli scaffali dalle conformazioni deformi, eppure splendidamente ordinati, si vedono migliaia di libri. Panche e lunghi tavoli di lettura riempiono i 40 metri di laTo del salone.

Un luogo di cultura veramente imponente, e decisamente adatto all'ospite che in questo momento avanza lentamente verso di te. Sepolto sotto una coltre di paramenti sacri ed effigi del suo culto (sicuramente oggetti benedetti dal forte potere protettivo) l'ormai vecchio sacerdote Lexif che evidentemente ha raggiunto i livelli più alti nella gerarchia ecclesiastica ti scruta quasi con commiserazione (come si permette!) mentre apre

la sua bocca incorniciata da una folta barba in cui il nero è ancora prevalente sul grigio.

«Ripensa ai tuoi errori e a quello che hai fatto a questa povera gente che hai fatto vivere nel terrore, Etlidam. Non è troppo tardi per accogliere il messaggio di Gonta.»

Per tutta risposta, gli lanci un incantesimo:
DARDO INCANTATO (11), **EVOCA DEMONE (67)**, **EVOCA NON-MORTI (13)**, **FULMINE MAGICO (73)**, **SOTTERRARE (44)**

Se non puoi lanciarne nessuno Lexif ti salterà addosso e ti spiaccicherà il cranio con la sua mazza, per quanto a malincuore.

26

Non appena concludi la formula di invocazione una colonna di oscurità vorticosa si forma alla tua destra e subito dopo ne esce un Basjahi, un piccolo demone che ricorda un incrocio tra un nano e un troll, con le lunghe e sproporzionate braccia che terminano in magli puntuti. Sembra decisamente il meglio che potessi evocare per una situazione del genere e in effetti il Basjahi si dedica alla rottura degli specchi con fervore ed efficacia.

Quello che vedi dietro i primi vetri rotti ti riporta

alla realtà: dietro i vetri in frantumi vedi che ci sono dei meccanismi simili a balestre automatiche che stanno per scoccare all'unisono. Non vedi Vrozandack ma lo puoi sentire mentre si sposta e ridacchia.

Noti con un certo compiacimento che sulle punte dei dardi brillano delle sostanze liquide o delle rune mistiche, segno che evidentemente Vrozandack ha voluto impiegare anche veleni e magia per eliminarti, consci del tuo immenso potere.

In un attimo le balestre sparano tutte contemporaneamente proprio mentre ti trovi al centro della stanza, trafiggendoti mortalmente e ammazzando anche l'incolpevole Basjahi. FINE

27

Non c'è nulla di invisibile.

Se vuoi procedere per la strada più ovvia, forse una trappola, vai al **25**.

Se vuoi provare a passare tramite il passaggio segreto che si trova dall'altra parte vai al **70**.

Ma eventualmente puoi provare a verificare che non ci sia nullo di magico tramite RIVELA MAGIA (**61**).

28

Non ti illudi che 5 proiettili magici possano uccidere da soli un guerriero nerboruto come Boris, ma l'impatto del colpo sembra essere stato accusato. Lo senti pronunciare una breve formula magica (*Sil-mar*) e il suo corpo si ricopre all'istante di una ragnatela di piccole folgori biancastre: ora ricordi che la sua spada magica aveva il potere di curare chi la portava e Boris ha appena pronunciato la formula di attivazione di quel potere!

Almeno lo hai un po' rallentato e puoi provare con un'altra strategia: BARRIERA MAGICA (72), EVOCA DEMONE (42), EVOCA NON-MORTI (75), FULMINE MAGICO (35), SOTTERRARE (10), TOCCO DI MORTE (78)

29

La fortuna sembra averti girato le spalle. Al tuo fianco si manifesta una Shai'atan, un tipo di demone di second'ordine con il corpo di serpente e la testa di donna.

Ma si tratta solo di un'impressione: con la rapidità tipica della sua razza la Shai'atan si getta sul corpo di Emirical e gli bacia la fronte. È l'attacco tipico di questo tipo di demone, che inocula un

veleno potentissimo nella vittima. A Emirical rimane solo il tempo di guardarti con occhi ormai vitrei prima di crollare al suolo come una marionetta a cui abbiano tagliato i fili. Vrozandack è tuo. Vai al **2**.

30

Scruti l'area con l'incantesimo ma non trovi nulla di magico. Se vuoi provare a verificare la zona anche con un RIVELA INVISIBILE vai al **63**, in alternativa dovrai accedere al piano superiore dove ti attende Boris Stark, andando al **34**.

31

D'un tratto senti una specie di energia ostile pervaderti, come un qualche oggetto pesante che poggiasse con violenza sul tuo fianco destro senza per fortuna provocarti dolore: ecco cosa si prova a essere colpiti da una raffica di DARDI INCANTATI quando è in funzione un Amuleto Schermante che blocca la prima salva di proiettili! Ora che l'amuleto ha svolto il suo compito potresti essere alla mercé di questo assalitore invisibile. Come reagisci?

Ricambi con un DARDO INCANTATO (**57**)? Provi con EVOCA DEMONE (**39**)? Oppure con

EVOCA NON-MORTI (43)? Puoi anche provare a lanciare un FULMINE MAGICO alla cieca nella zona da cui ti sembra sia partito l'attacco (47) ma forse la soluzione migliore sarebbe usare un RIVELA INVISIBILE (33). Se non possiedi nessuno di questi incantesimi il tuo destino è segnato e l'avversario invisibile avrà presto ragione di te.

32

Per un guerriero valente come Boris credi che un gruppo di ghoul sia la soluzione più indicata: mentre le creature fameliche e dal tocco paralizzante si avvicinano a lui pregusti già la vittoria e scorri la stanza con gli occhi per individuare il meccanismo di teletrasporto. Hai poco da rimirare: con un gesto incredibilmente fluido ma altrettanto letale Boris ha spezzato i corpi di tutti i 5 non-morti che gli hai mandato contro!

Hai almeno ottenuto un po' di tempo in più per predisporre la tua prossima mossa: BARRIERA MAGICA (72), DARDO INCANTATO (28), EVOCA DEMONE (42), FULMINE MAGICO (35), SOTTERRARE (10), TOCCO DI MORTE (78)

33

Il tuo incantesimo rivela una figura che ti stava osservando un po' discosta: è Emirical, un mago dall'aspetto malaticcio che avevate preso con voi anni fa come cartografo. Avrà fatto un po' di strada nello studio della magia ma puoi scommetterci che non è nemmeno lontanamente al tuo livello.

Appena intuisce che lo hai individuato il suo volto emaciato si trasforma in una grottesca maschera di terrore, resa quasi comica da quei suoi strambi occhiali che nemmeno anni fa volevano saperne di stargli dritti in viso. Lo hai colto di sorpresa e zoppicando sulle sue gambette rachitiche Emirical fa un passo indietro. Con quale incantesimo lo affronti? DARDO INCANTATO (50), EVOCA DEMONE (29), EVOCA NON-MORTI (65), FULMINE MAGICO (46) o SOTTERRARE (51)?

Se non disponi di nessuno di questi incantesimi Emirical si riprende dalla sorpresa e riesce ad avere la meglio su di te.

34

Boris ti stava aspettando e con fare nervoso si solleva dallo scranno che ancora resiste al tempo e

ti rivolge uno sguardo pieno di odio. Indossa ancora oggi la pelle di lupo che scuoìò personalmente quando andaste a sterminare i goblin della tribù dei Lama Rossa: non c'è che dire, Boris è veramente legato al passato e te ne dà una dimostrazione urlandoti addosso la sua rabbia: «Maledetta, cosa hai fatto a tutta questa povera gente? Adesso ho la conferma che nel tuo ventre scorre mestruo di sacerdotessa drow più di quando mi abbandonasti anni fa!»

In effetti hai usato Boris qualche tempo fa come tuo amante e sembra che lui abbia preso troppo seriamente quella storia. Uomini...

Bando ai ricordi: Boris si sta lentamente avvicinando a te, evidentemente ancora sopraffatto dalla bellezza delle tue forme e disperato al pensiero che non saranno mai più sue, e la sua spada bastarda sta fremendo nelle sue mani. Che incantesimo userai contro di lui?
BARRIERA MAGICA (72), DARDO INCANTATO (28), EVOCA DEMONE (42), EVOCA NON-MORTI (32), FULMINE MAGICO (35), SOTTERRARE (10), TOCCO DI MORTE (78)?

Se non possiedi più nemmeno uno di questi incantesimi il tuo destino è segnato.

Il tuo attacco crepitante colpisce in pieno il povero Boris. Un pungente odore di bruciato emana dai suoi resti carbonizzati e potresti quasi dire che ciò che resta dei suoi occhi liquefatti ti mandi uno sguardo di terribile risentimento anche dopo la morte. Il meccanismo per teletrasportarti XXèXX poco distante, proprio dietro il vecchio arazzo di Sukyskin. Scegli la tua prossima destinazione tra quelle che ti mancano da bonificare: Bistrinya (55) o Holy Cross (16).

Ma se questa era l'ultima tappa della tua opera di riconquista puoi avviarti trionfalmente al 22!



Il dardo dalla punta d'oro arriva a pochi centimetri dal tuo petto quando l'effetto dell'incantesimo si manifesta vanificandone ogni velleità. Anche senza i sensi amplificati che ti donano i tuoi oggetti magici puoi vedere la disperazione nei gesti di Oliver e sentire gli impropri che ti lancia.

Ci metterà un po' prima di ricaricare, esattamente il tempo di cui hai bisogno per accedere alle vecchie stanze di Sukyskin! Vai al **68**.

37

Approfittando della speciale implementazione che hai fatto dell'incantesimo DARDO INCANTATO usi 5 proiettili magici per infrangere altrettanti specchi. Dietro i vetri in frantumi vedi che ci sono dei meccanismi simili a balestre automatiche pronte a scoccare all'unisono. Non vedi Vrozandack ma lo puoi sentire mentre si sposta ridacchiando coperto dagli specchi ancora integri. Noti con un certo compiacimento che sulle punte dei dardi brillano delle sostanze liquide o delle rune mistiche, segno che evidentemente Vrozandack ha voluto impiegare anche veleni e magia per eliminarti, consci del tuo immenso potere. In un attimo le balestre sparano tutte contemporaneamente proprio mentre ti trovi al centro della stanza, trafiggendi mortalmente.

FINE

38

Appena finisci di pronunciare la formula ti viene in mente che forse essendo le copie di Forester un

prodotto della magia l'incantesimo SOTTERRARE potrebbe non avere effetto. Invece ottieni l'effetto desiderato, ma come da manuale hai lanciato l'incantesimo su una sola delle copie che sparisce. Forester e le copie rimanenti si avvicinano sempre di più.

Con quale incantesimo procedi l'incontro? DARDO INCANTATO (64), EVOCA DEMONE (24), EVOCA NON-MORTI (75), FULMINE MAGICO (20), LEVITAZIONE (40), SALTO (76), VOLO (66).

Se non disponi più di nessuno di questi Forester e le sue copie rimanenti ti raggiungono e ti uccidono.

39

Ti è toccata in sorte una Shai'atan, un tipo di demone di second'ordine con il corpo di serpente e la testa di donna. Maledicendo la sfortuna ti ricordi che queste creature sono dotate di una velocità incredibile e soprattutto di veleno potentissimo che inoculano nella vittima tramite il contatto con le loro labbra. Purtroppo, anche le Shai'atan devono vedere il bersaglio che vogliono colpire e non è certo questo il caso.

Il demone ti guarda con fare interrogativo ma

l'imbarazzo dura poco: una fiammata che sembra originarsi dal tuo stesso corpo ti manda all'altro mondo. FINE

40

Forester rimane di stucco mentre lentamente e con eleganza ti libri in alto. Paradossalmente i coltelli, le spade e le altre lame messe sul soffitto si rivelano un aiuto indispensabile per muoverti visto che avvicinandoti lentamente non sono più un pericolo e ti offrono anche un ottimo appiglio per spostarti verso l'ingresso del passaggio segreto che, come avevi visto, Forester ha dimenticato aperto – ed è possibile aprirlo solo dall'altro lato!

Gli sguardi basiti dei Forester ti seguono increduli e ti muovi con troppa velocità per permettere al tuo avversario di fare alcunché. Vai al **56**.

41

L'urlo osceno e lacerante del demone esprime tutto il suo dolore e la sua sorpresa nel venire vaporizzato dal tuo incantesimo.

Continui a ignorare gli sguardi dei due. Entri nella Torre del Municipio e vedi che Vrozandack ha ben pensato di modificarla secondo il suo gusto,

cioè spogliandola di ogni oggetto, fosse o meno di valore! La scalinata per raggiungere la cima della Torre è sin troppo visibile e ti sembra quasi una tagliola aperta in attesa che tu ci passi sopra.

Il Manto della Visione non sta fremendo e la Runa d'Allarme rimane silenziosa: questo dovrebbe indicare che non ci sono pericoli imminenti ma tu sai bene che un mago potrebbe essersi nascosto in qualche modo, e sicuramente Vrozandack (un volgare ladro) deve essersi servito dell'aiuto di un mago per generare l'incontro che hai appena affrontato. Provi a dare un'occhiata con RIVELA INVISIBILE (33)? O con RIVELA MAGIA (62)? Oppure, se preferisci conservare questi incantesimi per dopo o non ne disponi più vai al **31**.

42

L'aria ribolle e sfrigola poco distante da Boris: ecco comparire un Hecknra, dalla forma che unisce l'aspetto di un rospo con quello di un uomo.

Al vedere il veleno che fluisce dalle sue verruche purulente ti senti sicura della vittoria ma Boris non è ricordato come uno dei più grandi guerrieri del mondo conosciuto a caso: a malapena

l'Hecknra riesce ad avvicinarglisi prima che lui con un colpo elegante della sua spada bastarda gli tranci di netto la testa bulbosa.

Se non altro, l'apparizione fugace del demone ti ha dato un po' di tempo in più per decidere un'altra strategia: BARRIERA MAGICA (72), DARDO INCANTATO (28), EVOCA NON-MORTI (32), FULMINE MAGICO (35), SOTTERRARE (10), TOCCO DI MORTE (78)

43

Sguinzagli non-morti di tutti i tipi in giro per lo stanzone: non sai con cosa hai a che fare ed è meglio premunirsi per ogni tipo di nemico.

Scheletri e zombi rimangono passivi senza capire cosa fare e senza un obiettivo chiaro da colpire, mentre i ghoul utilizzando il loro odorato si dirigono decisi verso una zona dall'altra parte dello stanzone.

Una fiammata decisa li elimina però quasi subito, ma almeno hai guadagnato tempo per decidere la tua prossima mossa: lanci un DARDO INCANTATO (57), un EVOCA DEMONI (39) oppure un FULMINE MAGICO (47)?

Se non disponi di nessuno di questi incantesimi a breve farai compagnia ai ghoul.

44

Ottima idea. L'incantesimo SOTTERRARE non agisce fisicamente in maniera diretta contro un avversario ma crea un ostacolo materiale contro cui la resistenza alla magia nulla può.

Lexif non ha nemmeno il tempo di spaventarsi ed è solo stupore quello che leggi nei suoi occhi subito dopo avergli creato una fossa sotto i piedi che si richiude su di lui di colpo. Non puoi giurare che sia morto sul colpo ma il filo di voce che lo abbandona sta senz'altro a indicare che non ne avrà ancora a lungo.

Puoi salire le scale con la consapevolezza di poter cogliere di sorpresa Leon. Vai al **56**.

45

Puoi far partire un FULMINE MAGICO da una distanza massima di dieci metri da te, e l'aria d'effetto complessiva non può superare i 50 metri. La folgore si manifesta a mezz'aria sfrigolando, ma Oliver è decisamente fuori portata.

Con la flemma che gli riconosci ancora oggi a distanza di anni dal vostro ultimo incontro ti lancia il dardo dorato che per fortuna viene neutralizzato dalla Collana di Protezione dalle armi da lancio. Devi però fare qualcosa, perché a

dispetto delle tue aspettative Oliver sta già incoccando un altro dardo, stavolta d'argento, e la Collana di Protezione ha esaurito le sue cariche con questo poderoso attacco.

Lanciare BARRIERA MAGICA è ormai fuori discussione, se ne disponi ancora puoi usare DARDO INCANTATO (49) oppure VOLO (8). Altrimenti sei spacciata.

46

Saturando di elettricità e di ozono lo stanzone il FULMINE MAGICO proietta per pochi metri Emirical indietro prima di scuoterlo come un giocattolo conteso da bambini capricciosi. Non ti attardi ad ammirare lo splendido lavoro che hai fatto coi suoi resti carbonizzati e procedi velocemente verso la stanza superiore, dove sicuramente Vrozandack ti aspetta. Vai al 2.

47

Lanci l'incantesimo con la speranza di colpire almeno parzialmente il bersaglio invisibile. Non sei fortunata. O forse il nemico dispone di qualche protezione contro questi incantesimi. O forse è semplicemente al di là del raggio d'azione del fulmine date le dimensioni dello stanzone in cui ti

trovi.

Non senti nessun gemito o altri rumori che potrebbero indicarti che l'avversario è stato colpito ma in compenso subito dopo il tuo attacco una fiammata che sembra originarsi dal tuo stesso corpo ti manda all'altro mondo. FINE

48

Un enorme Ghortral'1 compare dal nulla in uno sbuffo di fumo verdastro. Nonostante le dimensioni della stanza la creatura, un umanoide verdastro dotato di quattro muscolosissime braccia, è talmente grande da doversi piegare per poter stare qui.

Purtroppo tanto potenziale distruttivo rimane inespresso: il Ghortral'1 non accenna ad attaccare Leon e rimane a guardare il filo affilatissimo della sua spada. Che quella spada fosse veramente un demone, dopotutto? Con quest'ultimo pensiero che le riverbera all'interno la tua testa ruzzola sul pavimento staccata di netto da Leon. FINE

49

I DARDI INCANTATI possono costituire un attacco di poco conto se presi singolarmente, ma nelle mani di una maga abile ed esperta come te si

tramutano in una gragnola di distruzione.

Cinque fotti di energia partono velocissimi verso il volto di Oliver, tra le poche cose che riesci a vedere da questa distanza, e anche se il danno complessivo non basta a uccidere un nano coriaceo come lui è comunque sufficiente a ferirlo e a sbilanciarlo mandando il dardo della sua balestra a piantarsi altrove. In tutta tranquillità entri nell'edificio centrale di Sukyskin. Vai al **68**.

50

Il gracile corpo di Emirical cade come una marionetta a cui siano stati tagliati i fili. Ti soffermi solo un attimo a vedere lo spettacolo patetico del mago scheletrico e sgaziato il cui corpo scomposto sembra essere passato sotto una mandria di bufali, per poi incamminarti decisa verso la cima del municipio dove sicuramente Vrozandack ti aspetta. Vai al **2**.

51

Come da manuale, una buca si apre sotto il corpo di Emirical (una buca peraltro molto stretta vista la sua corporatura) e dopo che il mago è affondato fino allo sterno la fai richiudere di scatto. Il rumore appena udibile di ossa stritolate ti dice che

la spina dorsale di Emirical è partita. Ammesso che sia ancora vivo, non ne avrà per molto.
Ti affretti verso la stanza al piano di sopra.
Vai al 2.

52

L'energia purissima che sprigioni dalle dita sotto forma di fulmine si trasforma in un filo di luce fievole che va a confluire nella lama della spada di Leon.

La lama brilla di una luce che non è di questo mondo e mentre si volta verso di te Leon sorride e i suoi occhi sembrano riempirsi di riflessi rossastri demoniaci. I suoi occhi sono l'ultima cosa che vedi. FINE

53

L'energia purissima che sprigioni dalle dita sotto forma di proiettili magici si trasforma in un filo di luce smorta che va a confluire nella lama della spada di Leon.

La lama brilla di una luce che non è di questo mondo e mentre si volta verso di te Leon sorride e i suoi occhi sembrano riempirsi di riflessi rossastri demoniaci. I suoi occhi sono l'ultima cosa che vedi. FINE

Ghoul, scheletri e zombi sono la bassa manovalanza ideale per un lavoro come questo: al termine del tuo incantesimo appaiono dieci tra zombi e scheletri e quattro ghoul: più che sufficienti per spaccare i dodici specchi.

In brevissimo tempo dei vetri non rimangono che i frantumi e scorgi per un attimo che dietro gli specchi erano stati posizionati dei meccanismi collegati tra loro simili a balestre, che sparano all'unisono attivati da Vrozandack: tu ti trovi al centro della stanza ma i tuoi servi non-morti assorbono l'impatto di tutti i dardi che originariamente erano destinati a te. Ci giureresti che su quei proiettili Vrozandack abbia messo del veleno o qualche altra diavoleria per avere la certezza di ucciderti, ma questo non tocca certo i tuoi servitori che come non-morti sono immuni al veleno.

Spostando la visuale noti Vrozandack stupefatto accucciato tremante in un angolo mentre i ghoul arrivano per primi a rendergli omaggio. Ti ricordi di quando anni fa Vrozandack venne salvato per miracolo dal tocco paralizzante di un ghoul, che ironicamente aveva voluto disarmare esponendosi quindi al suo tocco. Stavolta non c'è nessuno a

prestargli soccorso.

x x x x X X X

Ora puoi precipitarti a liberare le altre terre che ti sono state sottratte: se vuoi continuare la tua opera a Holy Cross vai al **16**, se invece vuoi andare a Sukyskin vai al **7**. Ma se hai già liberato entrambi vai invece al **22**.

55

Bistrinya è una terra agreste che hai contribuito in maniera decisiva a rendere ancora più pittoresca e produttiva. Le periodiche rivolte che questi bifolchi hanno azzardato per cercare di rovesciarti (ancora adesso il solo pensiero ti fa sorridere) ti hanno fornito del materiale di prima scelta per irrorare le viti e alimentare la terra. Si dice che anche le lacrime delle vedove e degli orfani abbiano contribuito sensibilmente a migliorare la qualità e la quantità della frutta e del vino prodotti a Bistrinya, e di certo le tue dimostrazioni di potere hanno sradicato l'idea di ribellarsi da quelle menti semplici.

Vrozandack sicuramente si è rintanato nella Torre del Municipio, l'edificio più importante di Bistrinya e quello in cui si trova il meccanismo di teletrasporto.

Rimani stupita nel vedere che, contrariamente a quanto avresti pensato si confacesse ai bravi ragazzi che erano i tuoi compagni d'avventura, Bistrinya non è stata evacuata del tutto.

Mentre cammini per gli edifici sprangati e le strade deserte alla volta del Municipio noti infatti una donna che ti si para davanti, senza mostrare alcun segno di paura. Anzi: senza mostrare proprio alcuna emozione. Questa strana apparizione svela la sua natura: sotto ai tuoi occhi la donna si trasforma in un DdDdDemone alto quasi tre metri e dalla testa di toro! Che incantesimo lanci? DARDO INCANTATO (vai al **69**), EVOCA DEMONE (**9**), EVOCA NON-MORTI (**4**), FULMINE MAGICO (**41**), RIVELA MAGIA (**6**), SOTTERRARE (**77**)

56

Arrivi quatta quatta al covo di Leon, forte del vantaggio della sorpresa che hai ottenuto. Di sicuro gli stivali elfici che indossi e che attutiscono i rumori mentre cammini si rivelano un grande aiuto. Ti fissano come sempre ma li ignori. La stanza è immersa nell'oscurità più profonda ma grazie all'Anello della Notte ti ci vuole poco per vedere quasi come se fosse

illuminata a pieno giorno.

Qui vengono conservati i tomi più antichi e preziosi, oltre ovviamente al meccanismo per il teletrasporto. Leon è inginocchiato davanti alla sua spada, in una posa che gli hai visto fare moltissime volte in passato quando eravate in gruppo insieme. Sta comunicando telepaticamente con la sua arma micidiale e probabilmente fino a poco fa stava raccogliendo informazioni sui tuoi progressi tramite una qualche forma di chiaroveggenza. Hai veramente pochissimo tempo per fare la tua mossa prima che l'elfo impugni la spada e la usi al massimo del suo potenziale.

Se gli lanci un DARDO INCANTATO vai al **53**, se opti per un EVOCA DEMONE vai al **48**, se preferisci un EVOCA NON-MORTI vai **17**, se invece lanci un FULMINE MAGICO vai al **52**; SOTTERRARE vai al **21**; infine, se provi con un TOCCO DI MORTE vai al **23**.

57

Per poter essere efficace l'incantesimo DARDO INCANTATO deve essere lanciato su un bersaglio visibile. E la creatura che ti ha attaccato decisamente non lo è. I polpastrelli delle tue dita sfrigolano di energia magica che attende solo di

essere indirizzata verso un bersaglio che però non la colpirà mai. Il nemico invisibile non perde tempo: una fiammata che sembra originarsi dal tuo stesso corpo ti manda all'altro mondo. FINE

58

L'incantesimo LEVITAZIONE ti permette di spostarti solo in verticale e non disponi di appigli con cui muoverti fino all'altra parte del fossato. Né sarebbe consigliabile scendere nel fossato visto che le punte intrise di veleno e decorate con le rune potrebbero rivelarsi letali.

Puoi lanciare EVOCA DEMONE (15), EVOCA NON-MORTI (3), RIVELA INVISIBILE (63), SALTO (71), VOLO (60), se non disponi di nessuno di questi incantesimi vai al 74.

59

La stanza è immersa nell'oscurità più profonda ma grazie all'Anello della Notte ti ci vuole poco per vedere quasi come se fosse illuminata a pieno giorno.

Qui vengono conservati i tomi più antichi e preziosi, oltre ovviamente al meccanismo per il teletrasporto.

Leon ti sta aspettando in piedi, silenzioso come te

lo ricordi, con la spada sfoderata e pronta a contenere il tuo assalto. Con quale incantesimo lo attacchi? DARDO INCANTATO (53), EVOCA DEMONE (48), EVOCA NON-MORTI (17), FULMINE MAGICO (52), SOTTERRARE (21) o TOCCO DI MORTE (14)? Se non disponi di nessuno di questi incantesimi Leon ti mozza di netto la testa con un colpo solo.

60

Voli elegantemente dall'altra parte.

Riconosci l'interno dell'antica roccaforte con molta fatica: le stalle e i recinti dove venivano allevati gli splendidi cavalli bianchi sono stati rasi al suolo e della struttura originaria rimangono solo due edifici che sembrano non essere stati abbandonati: il corpo centrale a un centinaio di metri da te (dove sai che all'ultimo piano troverai Boris) e la torre di avvistamento ancora più lontana.

È proprio quest'ultima a far scattare la tua Runa d'Allarme: grazie al contatto con la Gemma della Visione riesci a visualizzare con facilità che in cima alla torre si sta sporgendo da uno spioncino una figura bassa e tarchiata, in cui riconosci il tuo vecchio compagno Oliver, un nano amante del

sidro ma dalla mira infallibile! I sensi acuiti dal Talismano Felino ti dicono che Oliver sta armando la sua balestra con un dardo dalla punta dorata. Che incantesimo usi? **BARRIERA MAGICA (36)**, **DARDO INCANTATO (49)**, **FULMINE MAGICO (45)**, **VOLO (8)**. Se non disponi di nessuno di questi incantesimi Oliver, pur con la lentezza che caratterizza il vecchio nano, ti uccide con due colpi.

61

Ovviamente data la natura del luogo la magia scorre con grande impeto un po' d'ovunque tra pergamene, tomi e manuali. Quello che per un mago alle prime armi potrebbe essere un ostacolo per una strega esperta come te è comunque fonte di importanti informazioni: percepisci che dalla porta che conduce al salone proviene un concentrato di magia molto potente, di natura protettiva e sacra. Oltre la porta della sala dedicata all'anatomia non senti alcunché.

Puoi verificare che non ci sia nulla di invisibile con **RIVELA INVISIBILE (27)**, altrimenti non ti rimane che procedere verso Leon: Se vuoi prendere per la strada più ovvia, forse una trappola (a maggior ragione ora che ne hai

percepito la forte aura magica), vai al **25**. Se vuoi provare a passare tramite il passaggio segreto che si trova dall'altra parte vai al **70**.

62

La stanza è stata effettivamente spogliata di tutto quanto potesse esserci, di valore e non, quindi figuriamoci se Vrozandack non ha provveduto a intascarsi gli oggetti magici che c'erano!

Eppure... forse è solo una tua impressione, o forse il residuo di qualche rito che è stato compiuto in passato, ma ti sembra di aver visto per un breve istante balenare qualcosa in movimento. La traccia appartiene senza dubbio alla scuola dell'illusionismo.

Se disponi di RIVELA INVISIBILE e vuoi usarlo vai al **33**, altrimenti vai al **31**.

63

Purtroppo l'incantesimo non rivela nulla che possa esserti d'aiuto nell'attraversare il fossato: non c'è nessun ponte o corda invisibile.

Puoi lanciare EVOCA DEMONE (**15**), EVOCA NON-MORTI (**3**), LEVITAZIONE (**58**), SALTO (**71**), VOLO (**60**), se non disponi di nessuno di questi incantesimi vai al **74**.

L'incantesimo DARDO INCANTATO ti permette di creare solo 5 proiettili magici, che eliminano altrettante copie illusorie di Forester. Quest'ultimo sembra divertito dalla situazione e brandendo la sua spada magica ne invoca il potere urlando la formula di attivazione: *Shu-Du*. Puoi provare ancora ad affrontarlo se possiedi alcuni incantesimi: EVOCA DEMONE (24), EVOCA NON-MORTI (75), FULMINE MAGICO (20), LEVITAZIONE (40), SALTO (76), SOTTERRARE (38), VOLO (66).

Altrimenti Forester e le sue copie rimanenti ti raggiungono e i uccidono.



65

Pensi che un buon mix di non-morti sia la cosa più indicata per una situazione come questa. Privato del fattore sorpresa datogli dall'invisibilità, Emirical tiene a bada come può i lenti zombi e i deboli scheletri, ma poco o nulla può contro i ghoul che dopo averlo paralizzato cominciano a divorarne le carni. Sorridi tra te e te pensando di doverti sentire in colpa per aver dato in pasto ai ghoul una preda così magra e insapore! Adesso puoi salire al piano superiore dove sicuramente Vrozandack ti aspetta. Vai al **2**.

66

Non prendi nemmeno un minimo di rincorsa: ti libri in aria con eleganza e sicurezza mentre Forester e le sue copie ti guardano a bocca aperta: non si aspettava certo una mossa del genere! Rapida e silenziosa ti avvii verso la porta socchiusa del passaggio segreto e Forester non ha nemmeno il tempo di inveirti contro, figurarsi lanciare un incantesimo. Vai al **56**.

67

Lo spazio tra te e Lexif sembra riempirsi di una strana nebbia traslucida che dà su altri mondi e da

lì esce un potente Opilkad. Anche un chierico di indubbio potere come Lexif ne avrà per un po' mentre tu ti lanci sulle scale per affrontare Leon accompagnato dai rumori furibondi della lotta che sta avvenendo quaggiù. Vai al **59**.

68

Le aule in rovina di Sukyskin ti ricordano i tempi gloriosi in cui insieme al manipolo di avventurieri oggi tuoi nemici avete portato la pace nelle zone circostanti. Proprio in questo salone rinveniste il vecchio arazzo dimenticato che vi permise di individuare la Valle Nascosta e inaspettatamente fu proprio in un vecchio magazzino abbandonato del complesso che trrrrrrrrrrrrovasti lo stivale mancante per fare il paio con il tuo altro Stivale Elfico. La punta della matita si è spezzata, poco male.

Lasci perdere i ricordi e ti concentri sulla missione: apparentemente non c'è nulla di strano, ma non si sa mai. Puoi sondare la zona con un RIVELA INVISIBILE andando al **19** oppure verificare la presenza di magia attiva con RIVELA MAGIA al **30**. In alternativa, se non disponi di questi incantesimi o preferisci non usarli adesso, procedi al **34** per incontrare Boris.

69

Cinque dardi di pura energia magica schioccano dalle tue dita e colpiscono il bersaglio, ma per quanto riescano a scalfirlo quello che hai di fronte è un mostro troppo robusto per poter essere eliminato con tanta facilità. Il demone barcolla, se non altro sei riuscita a rallentarlo: adesso devi dargli il colpo di grazia. Quale incantesimo usi? EVOCA DEMONE (9), EVOCA NON-MORTI (4), FULMINE MAGICO (41), RIVELA MAGIA (6), SOTTERRARE (77)

70

La sala dedicata all'anatomia non è mai stata ricca e sfarzosa come il resto del complesso ma adesso sembra avere del tutto perso la sua funzione originaria visto che a decorare il soffitto alto cinque metri ci sono spuntoni acuminati, lame e sbarre di ferro!

È evidente che Leon e gli altri erano consapevoli del fatto che ci fosse un passaggio segreto in questa stanza e che tu te lo ricordassi, e per questo avranno voluto renderti più difficile raggiungerlo, come se non fosse già poco accessibile posizionato in alto e raggiungibile solo con una scala che serve a fare ricerche tra gli scaffali più

alti – e con le lame poste sul soffitto sarà ancora più complicato.

Di colpo avvertttttt una sorta di pizzicore al fianco sinistro, segno che il tuo Anello Catastale ha riscontrato qualche modifica all'architettura originale: ricevi una visione istantanea ma molto precisa della nuova planimetria dell'edificio e scopri che i tuoi vecchi compagni hanno modificato il passaggio rendendolo accessibile solo da un lato, che non è quello in cui ti trovi tu. Stai valutando se tornare sui tuoi passi oppure se trovare un sistema per proseguire da qui (immaginandoti impossibilitata a procedere da questa stanza Leon non si aspetterà certo un assalto proprio da qui) quando il passaggio si apre e a scendere dalla scala è una tua vecchia conoscenza.

Anzi: otto vecchie conoscenze! Forester, un uomo dei boschi addestrato dagli elfi, scende i gradini seguito da sette sue copie identiche che ne ripetono perfettamente i gesti: mago dilettante, ha sempre prediletto questo volgare incantesimo dell'illusione che genera copie di se stessi e che, per le regole imperscrutabili della magia, impedisce sempre al vero bersaglio di essere colpito per primo eliminando di volta in volta una

delle copie in più. Mezzucci da ciarlatani e illusionisti (che poi sono la stessa cosa), decisamente indegni di un mago vero come un negromante.

Accarezzandosi la barba rossiccia Forester ti saluta a modo suo, mentre il suo buffo simbolo sacro a forma di albero sbatte sulla sua corazza: «Ci rivediamo, Etlidam» dice una cacofonia di otto voci identiche.

È talmente sicuro di sé che non ha nemmeno chiuso il passaggio segreto alle sue spalle.

Quale incantesimo usi? DARDO INCANTATO (64), EVOCA DEMONE (24), EVOCA NON-MORTI (75), FULMINE MAGICO (20), LEVITAZIONE (40), SALTO (76), SOTTERRARE (38), VOLO (66)

Se non disponi più di nessuno di questi incantesimi sei facilmente preda degli otto Forester.

71

Prendi una breve rincorsa: le dimensioni del fossato sembrano quasi essere state studiate apposta per permetterti l'accesso con questo incantesimo!

Plani senza problemi dall'altro lato.

Riconosci l'interno dell'antica roccaforte con molta fatica: le stalle e i recinti dove venivano allevati gli splendidi cavalli bianchi sono stati rasi al suolo e della struttura originaria rimangono solo due edifici che sembrano non essere stati abbandonati: il corpo centrale a un centinaio di metri da te (dove sai che all'ultimo piano troverai Boris) e la torre di avvistamento ancora più lontana.

È proprio quest'ultima a far scattare la tua Runa d'Allarme: grazie al contatto con la Gemma della Visione riesci a visualizzare con facilità che in cima alla torre si sta sporgendo da uno spioncino una figura bassa e tarchiata, in cui riconosci il tuo vecchio compagno Oliver, un nano amante del sidro ma dalla mira infallibile! I sensi acuiti dal Talismano Felino ti dicono che Oliver sta armando la sua balestra con un dardo dalla punta dorata.

Come farai fronte all'incontro?

BARRIERA MAGICA (36), DARDO INCANTATO (49), FULMINE MAGICO (45), VOLO (8).

Se non disponi di nessuno di questi incantesimi Oliver, pur con la lentezza che caratterizza il vecchio nano, ti uccide con due colpi.

72

L'incantesimo BARRIERA MAGICA ti protegge dagli attacchi a distanza e per quanto possa essere efficace (ben poco, in verità) contro il primo impeto di Boris non ti protegge dal suo secondo assalto, di una precisione quasi chirurgica pur se effettuato con una rozza spada bastarda. FINE

73

I paramenti sacri difensivi che Lexif mostra con tanto orgoglio assolvono alla loro funzione: l'incantesimo gli si rifrange addosso senza che il potente chierico accusi il colpo. Con una rapidità incredibile ti è addosso e ti frantuma il cranio con la sua mazza. FINE

74

Gironzoli per un po' intorno al fossato cercando di capire come superarlo senza i tuoi incantesimi quando dopo un po' fa capolino sulla porta di Sukyskin un nano grasso come un otre e scatarrante bestemmie. Riconosci Oliver, un nano già vecchio quando lo avevate preso con voi per alcune avventure. Amante del sidro e balestiere provetto, ti lancia un dardo dalla punta d'oro mancandoti clamorosamente.

Furioso, Oliver ti agita le mani contro prima di incoccare un altro proiettile, stavolta d'argento. Reprimi a stento una risata quando lo vedi cadere nel fossato!

Stai ancora pensando a come entrare a Sukyskin quando il dardo ti perfora il cranio trapassandoti da sotto il mento.

La cosa ironica è che la Runa d>Allarme non ha potuto avvertirti del pericolo imminente perché il colpo di Oliver è partito per sbaglio. FINE

75

Decidi di invocare molti non-morti per eliminare il prima possibile le copie di Forester, quindi la tua scelta cade su zombi e scheletri.

Ne compaiono in totale una ventina scarsa. Purtroppo Forester è un abile spadaccino e tiene testa senza particolari problemi al tuo piccolo esercito e oltretutto ti accorgi che questa sala è diventata un po' troppo affollata e non puoi sperare di accedere al passaggio segreto mentre infuria la battaglia.

A questo punto puoi usare DARDO INCANTATO (64) o FULMINE MAGICO (20).

In alternativa morirai per mano di Forester.

76

Come da manuale, l'incantesimo SALTO ti permette di determinare la parabola indicativa del salto in avanti che ti prepari a spiccare. Sempre come da manuale, non puoi muoverti liberamente mentre spicchi il salto e quindi non puoi evitare le lame, le punte e gli altri oggetti che sono stati infissi sul soffitto a cinque metri di altezza. Sei morta. FINE

77

Contrariamente a quello che rivela il suo aspetto, il demone non è solo molto forte ma deve essere dotato di una certa intelligenza visto che sembra aver intuito quale incantesimo stavi lanciando e con un balzo ti è addosso superando la fossa che hai creato. Speravi di farcela e questa illusione ti ha ucciso. FINE

78

Per poter usufruire dell'incantesimo devi toccare il tuo avversario. Contro un guerriero del calibro di Boris non hai speranza: prima ti taglia la mano con cui stavi perpetrando l'attacco e poi ti conficca la spada in pieno petto. FINE

FERMATE MONNA LISA!

di Pirata delle Alpi

Cronologia della fine del Vecchio Mondo e dell'avvento di Empire

2020: Il mondo intero è colpito da una nuova crisi economica e finanziaria, peggiore di quella del 2008. Gli Stati Uniti, l'Unione Europea e varie grandi potenze stanno conoscendo un periodo d'anarchia e di guerre civili.

2022: Mentre il mondo è ormai in guerra, una terribile epidemia colpisce la zona meridionale degli Stati Uniti, dell'America centrale e quella del sud. L'Europa, il Medio Oriente e l'Africa ne vengono attaccati alla fine dell'estate. I malati entrano in uno stato di morte apparente e non si trova nessuna cura. Purtroppo, le mobilitazioni per le guerre civili impediscono di studiare seriamente questi casi.

2025: Gli stati non esistono più e la gente sopravvive come può. Si assiste al ritorno dei clown cattivi: i primi casi risalivano al 2014 negli Stati Uniti ed in Europa, ma ora vere e proprie orde di pagliacci aggrediscono le persone indifese.

2026: I clown hanno invaso molti paesi e i loro

attacchi aumentano. Per opporre resistenza, la gente cerca di organizzarsi in gruppi. La società di sicurezza Kingdom, dotata di molte risorse e di alta tecnologia, conquista il Canada e lo libera dai clown.

2027: Kingdom offre protezione a chi le si sottomette. Migliaia di persone fuggono verso il Canada per essere salvata dai clown. A settembre, la società conquista il nord degli Stati Uniti.

2030: Kingdom controlla sempre più zone degli Stati Uniti ed ha anche territori in Europa. A Dicembre, la società cambia nome per diventare “Empire”.

2031: Il mondo è diviso in due. Ci sono le città fortificate di Empire, dove non esiste più la libertà, ma regna l'ordine. E ci sono le zone senza controllo, dove clown e bande di Nomadi fanno una vita da topi tra le macerie del vecchio mondo. Capita spesso che delle squadre speciali di “Empire” vadano fuori dalle proprie città per combattere i clown. Per questo motivo è stato creato il corpo speciale dei *Clownhunters*.

La New Italy

L'Italia è stata scossa dalla Guerra Civile e l'invasione dei clown è stato un evento drammatico. Le persone più influenti sono riuscite a mantenere una sembianza d'ordine nelle loro città dopo aver contattato e ottenuto la protezione della Kingdom. I loro capi societari, interessati dalla posizione strategica di quello che un tempo era il Bel Paese, aiutarono a creare le sette Fortezze: New Milano, New Torino, New Perugia, New Venezia, New Napoli, New Potenza, New Pescara e New Bari. La Sardegna e la Sicilia diventarono i Centri A e B, superfortezze gestite direttamente dai canadesi. Le sette Fortezze gestiscono ognuna un vasto territorio e il governo di tutta la New Italia ha la sua sede a New Napoli (Roma è stata distrutta durante la Guerra Civile e i clown l'hanno invasa). La cultura napoletana conosce un nuovo apice d'importanza e diventa a poco a poco quella della New Italia. Il resto del paese è diviso tra Città (centri fortificati vassalli di una Fortezza) e le aree devastate dove vivono clown e Nomadi. Ogni Fortezza ha una struttura semplice: il Governatore si occupa di politica esterna, di giustizia, dell'economia e di tutta

l'amministrazione; il Comandante difende la Fortezza e ne gestisce l'esercito, mentre il Questore si occupa degli interni e comanda la Milizia. Le Città, invece, sono dei centri urbani fortificati più piccoli ed il cui nome è rimasto in italiano (Nuova Pavia, per esempio). Le città perdute sono chiamate “Vecchie”, come la Vecchia Livorno.

Dall'uomo alla macchina

Ti chiamavi Daniel Singh Khumri. Non sai quando sei nato e neanche dove. Ti ricordi che la tua famiglia, con altri profughi, era sempre in strada per evitare i banditi, i pazzi ed i clown. Una notte, il vostro accampamento è stato assalito da un grande branco di quei dementi colorati: hanno barbaramente attaccato tutti, hanno ucciso molte persone e tu non sei stato risparmiato dalla loro furia. I clown ti hanno massacrato, ma sei stato salvato da un intervento dei soldati della Kingdom, che hanno ucciso i pagliacci prima di recuperare i feriti, te incluso.

Sono servite settimane di cure, ma sei stato l'unico sopravvissuto a quella terribile notte. Un dottore ti

ha detto che non saresti riuscito a camminare e a vivere normalmente senza l'utilizzo di un corpo cyborg di loro invenzione, ma che, se avresti accettato, avresti dovuto far parte dell'esercito. Non volevi tornare *fuori* e diventare una facile preda per i clown. Sei diventato l'agente UC-NNI-NM-CLWNH-013 del corpo speciale dei *Clownhunters*. Pochi elementi sono rimasti quelli del tuo corpo originale: una parte della testa e del busto e la metà delle articolazioni. Tutto il resto è fatto con un acciaio creato da Empire, mentre il tuo cervello e il tuo sistema nervoso sono stati potenziati da impianti elettronici. Sei dotato di vari software e anche di un sensore sperimentale che rileva la presenza dei clown; queste cose fanno di te un soldato di prima scelta. Inoltre, hai conservato un aspetto umano grazie ad un materiale sintetico che imita la pelle: per un osservatore esterno, sei un indiano di trent'anni.

Oggi, il comandante Wu della fortezza di New Milano ti ha inviato in missione in una città devastata nel settore-X43210, a sud della Vecchia Lombardia. Una base di ricerca segreta ha emesso un SOS: qualcosa è successo; devi andare lì e capire cosa. Il Governatore Kevin Brambilla

avrebbe preferito che un comando di *clownhunter* umani fosse inviato, ma Wu gli ha assicurato che tu da solo vali più di metà squadra. Un elicottero Blackwing è già pronto per portarti a destinazione. Ma stai attento, i clown sono numerosi da quelle parti...

Regolamento

Come si legge il Foglio di Missione? (FDM)

La **Combattività** si utilizza durante i combattimenti, se incontri dei nemici (leggere sotto).

La **Precisione**: rappresenta l'abilità con le armi da fuoco; si utilizza durante le sparatorie (leggere sotto).

La **Resistenza** è il livello di salute: se arriva a 0, dovrai ricominciare da capo. Inizi con 20 punti di resistenza.

Le **Armi**: Hai un fucile d'assalto silenzioso "Spectre" ed un coltello (come quello di Rambo).

Lo **Zaino**: Può contenere 6 oggetti. Quelli che

puoi raccogliere sono scritti in italico e in grassetto (ad esempio: ***una chiave***). Scegli bene quelli che vuoi portare con te.

I **Codici**: Potrai trovare delle parole chiave che ti possono essere richiesti durante l'avventura.

COMBATTIMENTI

Se sei in un paragrafo di combattimento, si procede così:

Lancia un dado a sei facce (D6) ed aggiungi il punteggio alla tua Combattività.

Fai lo stesso per il tuo nemico, con la sua Combattività.

Se hai il punteggio totale più alto, hai vinto: lancia un D6 per calcolare i Danni. **Ricorda: il tuo corpo cyborg è dotato di un potente braccio destro metallico e aggiungi +3 al punteggio del Dado per calcolare i Danni.** Il punteggio ottenuto indica i punti di Resistenza persi dal nemico.

Se hai il punteggio totale più basso, hai perso:

lancia un D6 per calcolare i Danni; il punteggio ottenuto indica i punti di Resistenza persi da te.

Se i punteggi sono uguali, ricomincia il combattimento con un nuovo lancio di dadi.

Il combattimento finisce quando tu o il tuo nemico avete perso tutti i vostri Punti di Resistenza. Se li hai persi tutti, dovrai ricominciare l'avventura dall'inizio, abbandonando tutti gli oggetti raccolti.

SPARATORIE

Quando viene richiesto, fai un test di Precisione, lanciando un dado. Se il risultato finale è inferiore o uguale al tuo punteggio di Precisione, hai vinto.

RISOLUZIONE DEGLI ENIGMI

Ci saranno degli enigmi: quando li risolvi, ricordati delle soluzioni perché ti saranno utili in un secondo momento.

FOGLIO DI MISSIONE

Nome: UC-NNI-NM-CLWNH-013

ZAINO

CODICI

1

Il Blackwing parte a mezzanotte in punto: le sue pale ruotano piano piano, poi accelerano fino a raggiungere una velocità elevatissima; l'elicottero si solleva lentamente e in qualche minuto lasci l'eliporto della fortezza di New Milano per raggiungere le rovine del paese, che, dopo aver tanto sofferto durante la Guerra Civile, ha ricevuto il colpo di grazia con l'invasione dei clown. L'apparecchio vola come una grande ape nera nel cielo notturno della città fortificata: per un attimo, ne guardi le luci, poi i possenti impianti difensivi ed infine le alte mura di cemento, ispirate al Muro di Berlino. Ad un tratto, il buio: non c'è niente e quasi nessuno fuori da New Milano; solo una pianura vuota e selvaggia. Dopo meno di mezz'ora, il pilota dell'elicottero ti informa che sei arrivato a destinazione: ora salti nel vuoto. Arrivato ad una certa quota, premi il pulsante della tua cintura "No-Grav" che rallenta la tua caduta, facendoti atterrare in mezzo a un'antica piazza. Invii un messaggio al pilota, ordinandogli di venire a prenderti quando avrai finito. L'elicottero torna indietro e ti lascia solo in mezzo ai ruderì. Analizzi le vicinanze grazie ai tuoi sensi

potenziati: la piazza è deserta, ma noti la presenza di clown. Attorno a te, ci sono case e palazzi distrutti e solo due vie sono praticabili.

Vuoi fare il giro della piazza (vai al [15](#)) oppure vuoi ispezionare la via di destra ([38](#)) o quella a sinistra ([9](#))?

2

Dei clown cadono come mosche; gli altri fuggono via impauriti e si disperdono tra le macerie, scalandole come agili topi. Sai che torneranno sicuramente ma, per il momento, sei libero.

Decidi di continuare ad esplorare la via: scopri due vicoli le cui targhe di marmo sono ancora leggibili.

Quale vuoi vedere: via dell'Orso ([42](#)) o del Leone ([26](#))?

3

Pronto a combattere, apri la porta e dietro c'è un clown: la faccia pallida, gli occhi rossi, i capelli verde sporco e vestito con un camice bianco; grida e della schiuma gronda dalla sua bocca.

Prova a colpirti con il suo "tirapugni": in ogni mano tiene tre bisturi, come se fossero degli artigli

metallici.

Fai un rapido calcolo per sapere come colpirlo nel modo più efficace.

Clown: Combattività 7 Resistenza 10

Se hai vinto, vai al [6](#).

4

Con una precisione mortale, la canna del fucile d'assalto "Spectre" fa piovere la morte sui clown, che cadono come grottesche mosche, spargendo sangue, ossa, organi sui sampietrini e i muri secolari della città.

I loro rauchi lamenti d'agonia risuonano nella via, unico suono di tutta la battaglia perché la tua arma è ancora più silenziosa di una cerbottana. Frughi nelle tasche dei cadaveri e non trovi niente d'interessante. Vai al [57](#).

5

Più tardi, sei nella sala di *debriefing* con il comandante Wu e il governatore della New Lombardia in persona: Kevin Brambilla. Hai

raccontato tutto quello che hai visto e fatto nei minimi dettagli e i tuoi superiori restano sbalorditi quando parli del potere di Monna Lisa e dei clown che ha generato, di gran lunga superiori a quelli già conosciuti.

Wu ti chiede se hai portato qualcosa d'interessante dal bunker.

Ogni oggetto che hai nello Zaino (o Codice ottenuto) ha un valore in Punti:

Bloc Notes: 1 Punto

Quaderno: 1 Punto

Hard Disk: 2 Punti

Cartella: 1 Punto

Pezzo di Monna Lisa: 4 Punti

Codici:

Barocci: 2 Punti

Testimonianza di Draghetti: 3 Punti

Freak Show: 4 Punti

Lamonaca: 5 Punti

Se il tuo punteggio finale è inferiore a 8 Punti, vai al [31](#). Se è uguale a 8 Punti, vai al [59](#). Se è superiore a 8 Punti, vai al [54](#).

6

Hai massacrato il clown e vai avanti: sei in un piccolo corridoio e sulla tua destra c'è una porta. Sulla tua sinistra, indovini l'esistenza di una sala più grande da cui provengono vari rumori e i tuoi sensori rilevano la presenza di più di un clown. Vuoi aprire la porta ed andare nella stanza a destra ([64](#)) o balzare nella sala di sinistra, pronto ad agire ([18](#))?

7

Rapido come un gatto, fuggi e corri per tornare alle scale, lasciando dietro di te le granate a cui hai appena tolto la sicura: ti rimangono venti secondi. Arrivato, le sali il più velocemente possibile, seguito da Monna Lisa, furiosa. Manca solo qualche secondo all'esplosione quando arrivi in cima, chiudi la porta e senti la detonazione e le urla disumane della clown, che è sicuramente stata lacerata dalle munizioni. Scendi le scale con il fucile in mano, pronto da sparare nel caso la creatura sia sopravvissuta. Arrivi a qualche metro dall'incrocio con gli impianti e vedi l'orrendo spettacolo del cadavere della clown, piena di frammenti taglienti conficcati in varie parti del

corpo e lo sguardo vuoto, quasi ipnotico, della creatura. Ti farebbe impressione se fossi umano. Monna Lisa ha un sobbalzo, ti salta addosso ed esala il suo gas tossico; con un colpo ti sbarazzi di lei ma la clown si rialza, prima di lanciarsi su di te.

Monna Lisa: Combattività 8 Resistenza 10

Se hai vinto, vai al [34](#).

8

La porta si apre: ci sono delle scale che salgono. Rilevi una forte presenza di clown e ti prepari al peggio. Sali silenziosamente e arrivi in una grande sala: sicuramente uno degli ingressi principali del bunker, viste le sue dimensioni e la grande porta. Quello che ti spinge a rimanere discreto è la vista della presenza di una trentina di creature dal viso pallido, vestite con la divisa della D7: parlano tra di loro e puliscono le armi, mentre noti che alcuni cercano il modo di aprire il portone per uscire. Guardi attorno a te e osservi una mappa del bunker: c'è la scritta SOTTOSUOLO LIII. Sarebbe pura follia aprire il fuoco contro tutti quei

clown. Se vuoi tornare verso la porta in fondo al corridoio di prima, vai al [21](#). Oppure, se vuoi utilizzare le granate “Nova”, vai al [63](#).

9

Vai avanti ed entri in una via con soli ruderi: ti sembra impossibile che in passato qualcuno ci abbia vissuto, ma il tuo database è chiaro e non sbaglia mai. Rilevi la presenza di clown nelle vicinanze e ti metti in modalità di allerta. Continui ad avanzare in questa via ([56](#)) o vuoi tornare indietro e andare a destra ([60](#))?

10

La porta è protetta da un lettore di badge magnetico: se hai quello di Draghetti, vai al [49](#). Se hai già visitato il laboratorio, non vuoi ritornarci. Vuoi vedere la grande porta che i clown custodivano ([52](#)), o quella che era più vicina a quella con il lettore ([21](#))?

11

Metti il badge sul lettore: la sua spia diventa verde e una botola al suolo si apre a pochi metri da te. Dai un'occhiata: c'è una scaletta metallica che

scende per qualche metro. Decidi di entrare e di esplorare questo nuovo passaggio. Appena entrato, la botola si chiude sopra la tua testa. Continui la tua discesa; arrivato alla fine della scaletta, segui un corridoio lungo otto metri e trovi una porta metallica. Fai una scansione per rilevare la presenza di nemici, ma il tuo software non segnala nessun pericolo.

Apri la porta e scopri un piccolo ufficio: sui muri ci sono delle foto e i fac-simile delle lauree di Barocci; vedi una scrivania con un *quaderno* riempito di note scientifiche sui clown e un armadio con un foglio incollato col nastro adesivo:

Se vuoi ispezionare l'armadio, vai al [25](#).

Non noti nient'altro d'interessante e cerchi di uscire dalla stanza: c'è una porta di fronte a te, ma il tuo software rileva una forte presenza di clown.

Vai al [3](#).

12

Premi il pulsante verde e la porta si apre: procedi con cautela e scopri una nuova parte del bunker. A tre metri da te c'è una porta senza lettore di badge magnetici e senza tastiera. A due metri, sulla tua sinistra, c'è una porta con una tastiera e un display luminoso e sulla tua destra, a nove metri, vedi un'altra porta, molto grande. Purtroppo, il corridoio è custodito da quattro clown vestiti con la divisa nera della Divisione 7 che, appena ti vedono, aprono il fuoco. Con sorpresa, prima di restare colpito, ti accorgi che i clown sanno utilizzare i fucili Raptor: il tuo corpo robotico si rovina in parte, provocando molte scintille; perdi 5 punti di Resistenza. Fai una prova di Precisione: se è riuscita, vai al [16](#). In caso contrario, vai al [29](#).

13

La lotta è stata dura: Monna Lisa sa difendersi ed ha dimostrato di possedere una buona resistenza. L'hai battuta ed ora giace ai tuoi piedi, ma è molto più coriacea degli altri clown che hai visto fino a quel momento, ex-D7 compresi. Ti chini per ispezionare il cadavere e trovare degli elementi utili per fare rapporto a Wu, ma la clown apre gli

occhi, fa uno scatto e si rimette in piedi: le sue ferite guariscono a vista d'occhio. Ti rimetti in guardia, pronto a combatterla di nuovo.

Monna Lisa: Combattività 8 Resistenza 10

Se hai vinto, vai al [62](#).

14

Apri il cassetto della scrivania e trovi una pagina strappata da una vecchia rivista enigmistica:

La Parola Nascosta

Rispondi alle domande. La prima lettera di ogni risposta formerà la Parola Nascosta!

Se non l'hai già fatto, puoi ispezionare la cassaforte ([37](#)) o uscire dalla stanza ([19](#)).

15

Nel passato, la piazza era il cuore della città, ma ora è solo uno spazio vuoto in mezzo ai ruderi. Gli imponenti edifici del passato, ormai distrutti e crollati, hanno fatto riempire la strada di detriti; vedi che le vie più accessibili sono quelle che vanno a destra e a sinistra. Ora noti anche che c'è una viuzza a sei metri da te. Passi un po' di tempo ad analizzare tutta la zona per trovare qualcosa che potrebbe aiutarti, ma trovi solo queste scritte fatte su un muro:

1→6 2→12 3→18 4→24 5→30 6→?

Deluso, decidi di avventurarti nei dintorni: vuoi andare a destra ([38](#)), a sinistra ([9](#)) o esplorare la viuzza ([39](#))?

16

Questi clown hanno conservato la precisione e le capacità dei membri della D7, ma rimangono umani. Tu sei un cyborg, dotato dei migliori software di combattimento e la tua abilità di tiratore è migliore di quella dei cecchini. La tua raffica falcia i clown e li riduce in poltiglia. Una volta morti, ti avvicini ai cadaveri e li ispezioni:

trovi un foglio di carta con questa scritta:

$$\spadesuit + \clubsuit = 7$$

$$\spadesuit + \diamondsuit = 9$$

$$\heartsuit * \clubsuit = 18$$

$$\spadesuit + \clubsuit = ?$$

Vuoi osservare la grande porta che i clown custodivano ([52](#)), la porta di fronte a te ([10](#)) o quella più vicina ([21](#))?

17

Strappi il ritratto della cantante, scoprendo un piccolo schermo incastrato nel muro e una tastiera con dei pulsanti simili a quelli dei lettori digitali. Premi su “Play” e lo schermo si accende; l’immagine di un uomo basso, con gli occhiali e vestito con un camice bianco compare, dicendo:

«Sono il dottor Armando Lamonaca, lavoro nel team di ricerca segreta del professor Draghetti. Questa parte del centro di ricerca è ancora più segreta del resto del bunker e solo il professore, i miei tre colleghi ed il sottoscritto ne conosciamo

l'esistenza. Stiamo lavorando al progetto "Iliade", su richiesta del Governatore Brambilla: si tratta di uno studio segreto per trovare una soluzione sostitutiva ai cyborg, giudicati troppo cari da produrre e mantenere. Il concetto di "Iliade" è di mischiare il patrimonio genetico di un essere umano con quello di un clown: il risultato dovrebbe essere una creatura dall'aspetto di clown e con la sua stessa ferocia, ma con l'intelligenza e la disciplina di un umano. Così, si potrebbero mettere degli infiltrati nelle bande dei clown per distruggerle dall'interno. Abbiamo i primi prototipi: una femmina e quattro maschi. Il soggetto femminile, che ho chiamato Monna Lisa, è quella riuscita meglio e penso che potrà essere pronta tra pochi giorni.» Il video s'interrompe per qualche secondo, a causa di un'interferenza, poi riprende; l'immagine mostra Lamonaca, ferito e terrorizzato, che ricomincia a parlare: «Monna Lisa... Ci ha aggredito! Ha sviluppato delle capacità che non avevamo previsto ed esala uno strano gas giallognolo... Ci ha avvelenato tutti ed è riuscita a scappare. Se le guardie dall'altra parte del bunker la cattureranno, pensando che si tratti di una semplice clown, sarà la fine anche per

loro...» La registrazione termina sull'inquadratura del dottore che cade a terra. Annoti il codice "Lamonaca" sul tuo FDM. Ispezioni ancora un po' la sala e trovi una scala segreta, nascosta dietro un finto muro, con la scritta "Uscita - Porta San Gavino".

Sali e, arrivato in cima, spingi una botola e ti ritrovi fuori dalla città, in prossimità di un vecchio arco medioevale. Vai al [51](#).

18

Arrivi in una grande sala operatoria che serve anche da laboratorio: ci sono delle tavole e tutto il necessario per operare un malato o vivisezionare un clown catturato.

Però tutto è sottosopra, come se ci fossero entrati i ladri.

Comunque, ora questo non è importante perché scorgi quattro clown, vestiti da scienziati, come quello che hai appena combattuto, con gli strumenti in mano e un sorriso che ti fa capire molto sulle loro intenzioni.

Decidi di sfruttare la distanza fra te e loro; fai un test di Precisione: se lo superi vai al [24](#), in caso contrario, al [68](#).

19

Prima di aprire la porta, ricevi un rapporto dal tuo software per rilevare la presenza dei clown: ne viene segnalato uno nella stanza vicina. Ti prepari, col coltello in mano, pronto per colpire semmai la creatura decida di balzarti addosso. Con cautela spingi la porta e vedi quell'essere: come tutti i clown, ha la pelle di un bianco cadaverico, i capelli sono di un brutto verde sporco, gli occhi rossi e il sorriso sardonico stampato sulla bocca, dalla quale esce della bava come ai cani rabbiosi. Nonostante l'aspetto poco rassicurante, ciò che veramente ti colpisce è il suo camice bianco munito di una tessera d'identificazione e il resto dei suoi vestiti: quel mostro non è un essere qualsiasi.

Il clown balza verso di te, con il tagliacarte in mano.

Clown: Combattività 7 Resistenza 15

Se hai vinto, vai al [23](#).

20

Il tuo tiro ha ucciso due clown e ferito gli altri. I superstiti balzano verso di te ed è solo adesso che ti accorgi che sono vestiti con dei camici bianchi.

Due clown: Combattività 12 Resistenza 20

Se hai vinto, lasci i loro cadaveri dietro di te, apri la porta della sala degli incubatori e vai al [70](#).

21

La porta non è molto grande, ma è chiusa e ci sono un display e una tastiera:

Digitare codice

**

Se hai indovinato la combinazione, vai al paragrafo corrispondente.

Nel caso contrario, vai a vedere la grande porta che i clown custodivano ([52](#)).

22

Premi il pulsante verde e la porta si apre: procedi con cautela e scopri una nuova parte del bunker. A tre metri davanti a te, c'è una porta simile a quella appena varcata con un lettore di badge magnetici. A due metri, sulla tua destra, c'è una porta con una tastiera e un display luminoso e sulla tua sinistra, a nove metri, c'è un'altra porta, molto grande.

Purtroppo, il grande corridoio è custodito da quattro clown vestiti con la divisa della Divisione 7, che aprono il fuoco appena ti vedono. Con sorpresa, ti accorgi che i clown sanno utilizzare i fucili Raptor e rimani colpito: perdi 5 punti di Resistenza. Fai una prova di Precisione: se è riuscita, vai al [16](#); in caso contrario, vai al [29](#).

23

Lanci il cadavere del clown su una scrivania vicina, rompendola. La creatura è irriconoscibile e lo spettacolo cruento che ti si offre davanti agli occhi farebbe raccapricciare anche un *clownhunter* veterano. Ispezioni l'orrendo corpo, non trovando niente di interessante tranne ***la tessera magnetica del professore Francesco Draghetti***. Ti chiedi come mai questo clown abbia potuto procurarsela.

Lasci stare la creatura e dai un'occhiata in giro nella stanza: vedi un armadio, una grossa porta con due pulsanti e la scrivania con la sedia, rotte nel combattimento.

Se vuoi controllare l'armadio vai al [46](#); se preferisci ispezionare la porta, vai al [61](#).

24

I clown sono caduti come mosche: sono distesi al suolo in pozzanghere di sangue e i muri sono stati sporcati da pezzi di carne o di organi schizzati ovunque. Completati la visita alla sala operatoria ed al laboratorio: ci sono decine di fogli scarabocchiati sparsi ovunque e delle fiale riempite con differenti liquidi. Ti dirigi verso la porta: c'è un unico pulsante verde e pensi che sia l'accesso per un'altra parte del bunker. Lo premi e vai al [12](#).

25

L'armadio è protetto da un sistema d'apertura con un display luminoso e una tastiera:

Digitare il Codice:

**

Se hai indovinato la giusta combinazione, vai al paragrafo corrispondente.

Nel caso contrario, cerchi di uscire da quella stanza: c'è una porta di fronte a te, ma il tuo software ti mette in allarme quando rileva una forte presenza di clown. Vai al [38](#).

26

Segui Via del Leone: non è molto larga né lunga; ci sono vari palazzi decadenti tranne uno, che imita quasi alla perfezione lo stile degli altri edifici; il logo di Empire, inciso sulla pietra calcarea sopra la porta, ti fa capire che non si tratta di una costruzione storica.

Entri e scopri l'interno: c'è un'unica sala con una porta, munita di un lettore magnetico.

Se hai un badge, vai all'[11](#).

In caso contrario, esci e vai in via dell'Orso ([42](#)).

27

Non c'è più un clown vivo: hai fatto una vera ecatombe. Ispezioni i corpi puzzolenti di queste patetiche creature dalla pelle cadaverica, i capelli troppo colorati e il putrido fetore, ma non hanno niente d'interessante nelle loro tasche. Vai al [48](#).

28

Rovesci il letto: non c'è niente sotto la coperta e il lenzuolo ma, spostando la rete, trovi ***una piccola chiave dorata***.

Vuoi ispezionare la scrivania ([43](#)), la cassaforte ([37](#)) oppure vuoi uscire dalla camera ([19](#))?

29

Non ti aspettavi di trovare dei clown capaci di utilizzare il materiale Empire: hanno dovuto conservare i loro riflessi umani. Purtroppo il tuo tiro non è stato molto efficace: hai ucciso due nemici e ferito gli altri, che corrono verso di te, con le baionette puntate. Non ti tiri indietro e accetti il combattimento.

Due Clown: Combattività 12 Resistenza 20

Se hai vinto, vai al [16](#).

30

Apri la cassaforte: trovi una piccola chiave d'acciaio, come quelle che si utilizzano per chiudere gli armadi degli uffici. Decidi di lasciare la camera e di dirigerti verso la porta. Vai al [19](#).

31

Il governatore Brambilla gira le spalle e guarda New Milano dalla finestra, fumando il suo sigaro. Wu ti fissa con un'aria di rimprovero, poi dice:

«Sei andato in una base segreta, hai affrontato un

clown di una nuova generazione e ci porti solo questo? Dobbiamo avere delle informazioni per poter affrontare nuovi pericoli. Se avessi voluto solo una mattanza di clown, avrei inviato un reggimento classico, non uno dei miei migliori elementi!»

«Comandante Wu» esclama Brambilla senza girarsi «In New Lombardia non amiamo le persone, o le cose, che non fanno un ottimo lavoro. Esigo che questo cyborg sia disattivato.»

«Certo Eccellenza.» risponde Wu, puntando verso di te un telecomando.

Le tue funzioni si spengono piano piano, poi non vedi né senti più niente. Forse verrai riavviato, o riprogrammato, in futuro.

32

Sali sulla scala, apri una botola e, dopo qualche metro, ti ritrovi in una delle vie devastate della città.

Ti incammini su quella che ti sembra essere una scorciatoia. Vai al [42](#).

33

Appena ti trovi a meno di due metri dal cespuglio, un tipo in camice bianco ne balza fuori con il viso terrorizzato e ti spara l'intero caricatore di una rivoltella. Ti colpisce: i proiettili danneggiano il tuo corpo robotico e una parte dei tuoi sistemi; perdi 3 punti di Resistenza. Poi l'uomo grida di terrore e ti chiede scusa, dopo aver visto il logo di Empire sulla tua divisa.

«Sono il dottor Christian Barocci e lavoro nel team del professor Draghetti.» dice lui.

«Che cosa è successo in questo centro di ricerca?» chiedi.

«I soldati che difendevano la base hanno catturato una donna clown, chiamata "Monna Lisa". Volevamo fare alcuni esperimenti su di lei, ma qualcosa è andato storto: ha resistito ai sedativi e ha esalato un gas color senape. Dopo qualche ora, tutti quelli che l'hanno respirato si sono trasformati in clown.»

«Dove si trova Monna Lisa adesso? E perché lei

non è un clown?»

«Immagino che debba ancora essere nella base e spero che non ne esca mai. Anch'io ho respirato il gas e manca poco tempo prima che faccia effetto e mi trasformi... Tenga, è il mio **badge magnetico**: con questo, potrà entrare quasi ovunque nella base. Ora, vada in via del Leone.»

Barocci cade, si mette le mani sulla testa e subito rotola e grida come un demente. Capisci che sta diventando un clown analizzando il suo stato di salute. Punti il fucile verso di lui e gli spari in testa. Sei stato programmato ed addestrato per uccidere i pagliacci e non potevi lasciarlo vivere. Annoti il codice “Barocci” sul tuo FDM. Vai in Via del Leone, al 26.

34

Stavolta hai capito: Monna Lisa ha grandi poteri rigeneranti e questo non ti lascia possibilità di fare errori. Strappi la testa della creatura e gli dai un calcio così potente che esplode come se fosse un'anguria troppo matura. Il corpo si muove ancora per qualche secondo: prendi il tuo fucile e

le spari una raffica in pieno cuore, fino a farle un buco grande come una palla da tennis. La carcassa cade come un patetico burattino. Aspetti per un po', ma non succede più niente: Monna Lisa è definitivamente morta. Puoi prelevare un *pezzo* del suo corpo. Ti dirigi verso la porta d'uscita che hai visto prima: utilizzi il badge magnetico e sali le scale. Dopo qualche minuto arrivi ad una porta e l'apri: ti ritrovi fuori dalle mura della città ed invii un segnale al pilota dell'elicottero. Il sole è appena sorto e l'apparecchio arriva dopo qualche minuto: ti lancia una fune, sali, ti imbarchi e voli via verso New Milano. Vai al [5](#).

35

Purtroppo, il tuo tiro non è stato preciso come avevi calcolato e non hai fatto molti danni ai clown: ne hai uccisi due e feriti molti altri, ma non è questo che ha fatto cambiare loro idea: in pochi attimi, sono tutti contro di te.

Gruppo di clown feriti: Combattività 12
Resistenza 24

Se hai vinto, vai al [57](#).

36

La porta si apre e scopri una nuova stanza: c'è solo una scaletta di metallo che permette di scendere ad un piano inferiore. Secondo i tuoi strumenti, non ci sono trappole o nemici nascosti. Scendi la scaletta, arrivi in un piccolo corridoio buio lungo dieci metri che finisce con una piccola porta metallica dove c'è il logo di Empire. L'apri senza nessuna difficoltà ed entri in una stanzetta con un tavolo, un letto, un armadio metallico aperto ed una cassaforte. In fondo, c'è un'altra porta. Quello che ti sorprende è di vedere tutto in disordine, come se ci fossero stati i ladri. Cosa vuoi fare: ispezionare il letto (28), la scrivania (43), la cassaforte (37) oppure uscire dalla stanza (19)?

37

La cassaforte non è molto grande, ma molto spessa. Noti un display luminoso con una tastiera per poter comporre la combinazione per aprirla.

Digitare codice:

**

Se hai indovinato il codice, vai al paragrafo corrispondente. Nel caso contrario, puoi

ispezionare il letto (28) o la scrivania (43), se non è già stato fatto. Oppure, puoi uscire dalla camera (19).

38

Giri dopo un angolo della piazza ed entri in una via con tanti palazzi crollati, come se ci fosse stato un forte terremoto. Ricevi un segnale che non ti piace: i clown non sono lontani; togli la sicura del tuo fucile e avanzi di pochi passi. Vai al 41.

39

Lasci la piazza dietro di te, passi nella stretta viuzza ed arrivi su una piccola piazza in mezzo a degli alti palazzi mezzi distrutti.

In fondo alla piazza c'è una via buia che va verso destra.

Rilevi un'attività elettromagnetica sulla tua sinistra; ti avvicini ad una porta di legno dove leggi la seguente scritta:

"*I quattro fantasmi*" e sotto c'è un display con una tastiera.

Digitare Codice

**

Se hai indovinato il codice, vai al paragrafo corrispondente. In caso contrario, decidi di seguire la via fino in fondo e scopri presto che si tratta di una scorciatoia per andare in un'altra parte della città. Vai al [42](#).

40

Apri l'armadio: ci sono tante carte, ma c'è un oggetto che attira in maniera particolare la tua attenzione. Si tratta di un **Hard Disk** che contiene sicuramente il lavoro segreto svolto nel centro di ricerca. Cerchi di uscire dalla stanza: c'è una porta di fronte a te, ma il tuo software si mette in allarme quando rileva una forte presenza di clown.

Vai al [3](#).



41

Fai qualche passo in avanti, pronto a sparare. Il tuo software rileva la presenza di una decina di

clown: tre si nascondono dietro a delle macerie a quattro metri sulla tua sinistra, imitati da altri tre sulla destra. A cinque metri davanti a te, altri tre se ne stanno sdraiati a pancia in giù, sfruttando il gioco di ombre, mentre un altro, magro, maldestro e claudicante sta camminando lentamente verso di te, con un martelletto in mano. I suoi passi sono solo un'eco e capisci che si tratta di un'esca. Decidi di reagire velocemente: punti il fucile verso di loro e spari; fai un test di Precisione. Se è riuscito, vai al [48](#). In caso contrario, vai al [47](#).

42

Arrivi in una viuzza con varie case mezze distrutte, vicino alla Via del Leone e ad un'altra senza nome. Noti un vecchio locale sulla cui insegna leggi la scritta “Neapolis”. Spingi la porta e scopri un'unica sala con una porta munita di una tastiera e di un display luminoso, sul quale leggi:

L'orrendo uccello - L'uomo dai capelli d'oro

**

Se non trovi il codice, puoi vedere la via del Leone ([26](#)) o uscire e tornare indietro per esplorare l'altra via ([45](#)).

43

Un **bloc-notes** è appoggiato su questa scrivania, dotata di un piccolo cassetto con una serratura dorata.

Se hai qualcosa per aprirla, vai al [14](#).

Se non l'hai già stato fatto, puoi vedere il letto ([28](#)) o la cassaforte ([37](#)) oppure puoi uscire dalla camera ([19](#)).

44

La porta si apre: entri nel palazzo e noti che si tratta di un'unica piccola stanza con un ascensore che va solo verso il piano inferiore.

Vai avanti, premi il pulsante ed inizi la tua discesa. Dopo un minuto, le porte metalliche dell'ascensore si aprono ed arrivi in un corridoio con il logo di Empire dipinto sul muro. Continui dritto per qualche metro e noti un cartello che indica la strada per la "Sala degli incubatori".

Vai al [55](#).

45

Appena metti un piede fuori, ci sono quattro clown che ti attaccano, provando a colpirti con coltelli e bastoni chiodati.

Quattro Clown: Combattività 12 Resistenza 20

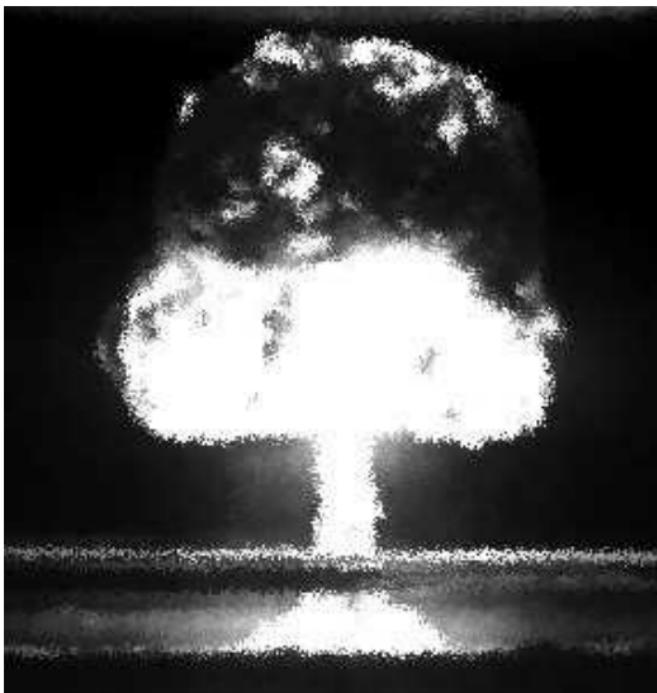
Se hai vinto, segui la strada che va in discesa verso un'antica porta medioevale. Vai al [51](#).

46

Si tratta di un semplice armadio utilizzato generalmente negli uffici di Empire. Noti che lo sportello è chiuso a chiave.

Se hai qualcosa per aprirlo, vai al [71](#).

In caso contrario, decidi di dare un'occhiata alla porta ([61](#)).



47

Purtroppo, il tuo tiro non è stato preciso come avevi calcolato e no hai fatto molti danni ai clown: ne hai uccisi due e feriti molti altri, ma non è questo che ha fatto cambiare loro idea; in pochi attimi, sono tutti contro di te.

Gruppo di clown feriti: Combattività 12

Resistenza 24

Se hai vinto, vai al [27](#)

48

Non ti lasci ingannare dai clown: spari prima all'esca, poi verso tutti gli angoli della via, facendo cadere le creature che pensavano stupidamente di fregarti.

Gli esseri muoiono e giacciono in grosse pozzanghere di sangue.

Ispezioni i cadaveri, ma non trovi niente d'interessante.

Continui la tua strada e arrivi ad un incrocio: di fronte c'è un'antica chiesa. Puoi anche seguire una leggera discesa per arrivare ad un'antica porta fortificata.

Vuoi ispezionare questa nuova zona ([51](#)) oppure la chiesa ([66](#))? Oppure puoi seguire una delle viuzze: Via dell'Orso ([42](#)) o del Leone ([26](#))?

49

Metti il badge sul lettore, ma lo schermo indica "Accesso Negato". Forse qualcuno ha voluto impedire a Draghetti di entrare in quella stanza. Se vuoi guardare la grande porta, vai al [21](#).

50

Grazie al tuo fucile Spectre fai piovere la morte sui clown, ma il tuo tiro non è stato molto preciso: una metà sono morti, ma gli altri, gravemente feriti, riescono a correre verso di te.

Gruppo di clown feriti: Combattività 12
Resistenza 20

Se hai vinto, vai al [2](#).

51

Passi sotto l'arco della porta e la ispezioni: è stata costruita durante il medioevo e le sue pietre sono originali. Il meccanismo del ponte levatoio non

funziona più da anni e non ci sono clown nascosti nelle vicinanze. Rilevi, però, un battito cardiaco irregolare a cinquanta metri fuori dalla porta e i tuoi sensori ti segnalano l'odore di sangue fresco. Una persona si sta sicuramente nascondendo nei cespugli, probabilmente in stato di shock. Vuoi avvicinarti al nascondiglio: vai al [33](#).

52

Prima di ispezionare la grande porta, passi vicino ai cadaveri dei clown della D7 che hai ucciso prima e noti che avevi ispezionato male i loro corpi: hanno una decina di **granate "Nova"**; sono a frammentazione e occupano tre spazi nello Zaino. Dai un'occhiata alla porta: è molto grande e permette il passaggio di più persone o il trasporto di materiale pesante ed ingombrante. La sua apertura è protetta da un display e da una tastiera:

Digitare codice:

*

Se hai indovinato il codice, vai al paragrafo corrispondente. In caso contrario, ti dirigi verso la porta in fondo al corridoio ([21](#)).

Apri la porta e scopri una scala che scende: con cautela, la segui ed arrivi in un corridoio non molto largo e abbastanza buio. Vai avanti per qualche metro e arrivi ad un incrocio: c'è l'impianto di ventilazione sulla tua destra e quello elettrico a sinistra; tutti e due hanno le porte sfasciate. La cosa più strana è che non rilevi nessuna presenza di clown. Va avanti per un po' ed arrivi davanti a una grande porta con la scritta "Uscita di sicurezza – Sud": è chiusa, ma c'è un lettore per i badge magnetici. Prima che tu ne possa utilizzare uno, senti una voce femminile: «Perché non sei diventato uno dei nostri?»

Ti giri di scatto e una donna esce dall'impianto elettrico: pallida come un cadavere, i capelli lunghi color blu petrolio scuro e gli occhi che irradiano una debole luce verde. È vestita come una paziente di un ospedale, ma ha una scure in mano. Ciò che ti colpisce di più, però, è il fumo giallo senape che emana esce dalla bocca.

«Oh... Sei tu che hai ucciso i miei figli... Te ne pentirai!»

Si tratta di Monna Lisa e sai che non hai scampo!
Se hai le granate “Nova”, vai al [7](#). Se non le hai,
devi affrontarla direttamente.

Monna Lisa: Combattività 13 Resistenza 25

Se hai vinto, vai al [13](#).

54

Mostri tutto quello che hai trovato: Wu e Brambilla si scambiano uno sguardo soddisfatto.
Il comandante dice:

«Bene, agente UC-NNI-NM-CLWNH-013! Come al solito, hai agito con intelligenza ed efficacia. Questi oggetti e la tua testimonianza faranno progredire la ricerca di Empire!»

«Bel lavoro, *cyborg*.» aggiunge il governatore
«Così farò analizzare tutto quello che ci hai portato al famoso professor Brunis.»

«Puoi andare a riposo, agente.» dice Wu «Hai meritato di ricevere le riparazioni necessarie; la missione è stata dura.»

Saluti il comandante e il governatore, poi ti dirigi verso il settore di riparazione delle rare unità cyborg di New Milano.

Vai all'[Epilogo](#).

55

Segui il corridoio per raggiungere la sala. Il tuo database non rileva nulla e questo non ti piace: si tratta di una base di ricerca segreta, non di una clinica materna. Il tuo rilevatore ti avverte della presenza di clown nei dintorni. Prendi il tuo fucile e fai qualche passo in avanti: davanti ad una porta, ci sono quattro di quelle creature dalla pelle pallida e i capelli di un colore innaturale. Uno di loro fiuta l'aria e gira la testa verso di te. Fai un test di Precisione: se lo superi, vai al [65](#). In caso contrario, vai al [20](#).

56

Il tuo software rileva la presenza sempre più vicina di clown. Scruti la strada buia e non vedi niente, ma il segnale che percepisci è chiaro: sono qui. Cammini per qualche metro, passi sotto un antico arco di pietra e un sassolino ti cade sulla

spalla; guardi in alto e ti accorgi che dieci clown sono lì, aggrappati all'arco o sui palazzi sfregiati ancora in piedi. Senza perdere tempo, le creature dalla pelle cadaverica, con il loro colore innaturale dei capelli e la schiuma che fuoriesce dalle loro bocche sporche vogliono saltarti addosso. Sono armati di spranghe, coltelli da macellaio, catene da bici o tirapugni artigianali; saltano giù, venendoti incontro e ridacchiando come iene. Hai poco tempo per reagire: devi sparare per primo. Fai un test di Precisione: se è riuscito, vai al [2](#); in caso contrario, vai al [50](#).

57

Non c'è più un solo clown che respira ancora su quella dannata piazza: ispezioni i corpi puzzolenti di quelle patetiche creature ma non hanno niente d'interessante nelle loro tasche. Continui per la tua strada: la via scende verso un'antica porta medioevale a forma di arco; vai al [51](#).

58

Premi sul pulsante e senti un rumore che proviene dal muro situato sulla tua sinistra: hai attivato il meccanismo di un passaggio segreto che rivela

una nuova stanza. I tuoi sensori non segnalano niente di pericoloso, quindi vai ad ispezionare la sala segreta: è molto piccola ed è in disordine. C'è un computer sfasciato, una piccola cucina e un bagno spartano, ma quello che ti colpisce di più è un oggetto grande come i vecchi CD, di colore nero e col simbolo di Empire. Premi sul pulsante "on" ed un fascio di luce bianca è proiettato dall'oggetto; poi compare l'immagine di un uomo vestito esattamente come il clown che hai ucciso prima. Si tratta di un messaggio olografico; l'uomo dice:

«Sono il professor Francesco Draghetti, il responsabile scientifico di questo centro di ricerca segreto. Ieri, i soldati della Divisione 7, responsabili della nostra protezione, ci hanno portato un clown femmina che hanno catturato durante una pattuglia mattutina in superficie. L'ho subito chiamata "Monna Lisa", senza neanche sapere il perché. Ho chiesto al dottor Barocci di radunare il nostro team scientifico e di procedere a vari test, ma la creatura, finora inerte, si è svegliata d'un colpo e ci ha aggredito, poi ha esalato un gas color senape dalla bocca. Barocci ha fatto scattare l'allarme ed un pugno di soldati

della D7 sono intervenuti, ma sono stati contagiati dal gas che li ha fatto svenire tutti. Monna Lisa ora è libera di girovagare nel bunker, avvelenando ogni soldato che incontra. Subito dopo, sono entrato nel mio reparto personale, ho inviato un SOS a New Milano e spero che Wu reagisca presto. Dopo qualche ora, ho visto con le telecamere di sicurezza che il gas non uccide, ma trasforma le persone in clown! Non avevo mai visto una cosa simile e quelle creature mi sembrano più forti ed intelligenti dei classici pagliacci. Siamo rimasti solo io e quell'essere nel bunker... Spero che Wu invii dei Clownhunter al più presto... » Il professore viene colpito dalle convulsioni e lo vedi trasformarsi in pagliaccio. Il messaggio s'interrompe. Annoti il codice "Testimonianza di Draghetti" sul tuo FDM. Decidi di premere l'altro pulsante della porta: vai al [22](#).

59

Wu guarda quello che hai portato con un'aria soddisfatta.

Il governatore Brambilla osserva gli oggetti con attenzione. Il comandante rompe il silenzio dicendo:

«Bene, questo ci aiuterà a capire meglio e, soprattutto, a prevenire situazioni simili negli altri centri di ricerca.»

«Comandante Wu» domanda il governatore «New Milano è un polo all'avanguardia, ma siamo sicuri che questo materiale sia abbastanza completo e che i nostri scienziati potranno capire tutto?»

«Eccellenza» replica Wu «Questi elementi sono interessanti e le nostre squadre di ricerca faranno un ottimo lavoro, ne può essere certo.»

«Va bene, comandante.» risponde Brambilla, girandosi verso la finestra ed accendendo un sigaro.

«Agente UC-NNI-NM-CLWNH-013» dice Wu «Sei riuscito in questa difficile missione, ma ti aspetta un altro lavoro: uno dei nostri droni-spià è stato abbattuto nei pressi della Vecchia Verona. Secondo le ultimi immagini che abbiamo avuto, si tratterebbe di un gruppo di clown che utilizza armi e materiale della Guerra Civile. Devi andare e neutralizzarli. Forse così potremmo riuscire a

riconquistare la Vecchia Verona.»

«Sì, *cyborg*» aggiunge Brambilla «Il New Veneto è un po' deboluccio: ci vorrebbe qualcuno di forte che riprenda le cose in mano.»

Wu ti congeda; esci dalla sala di debriefing e vai nei tuoi quartieri.

La Vecchia Verona è sempre stata una spina nel fianco della New Italia e in effetti serve un intervento fatto a regola d'arte per estirpare i problemi.

60

Attraversi la piazza per raggiungere l'altra strada, ma vedi una decina di clown venirti incontro con la pelle cadaverica, gli occhi verdi lievemente brillanti, i capelli dai colori innaturali e il loro odore putrido...

Ti fronteggiano, armati di scure, cacciaviti, spranghe e piedi di porco. Sai cosa ti rimane da fare: parlare con queste creature è inutile.

Se vuoi sparare una raffica per indebolirli, fai un test di Precisione: se lo superi vai al [4](#); se non ce l'hai fatta, vai al [35](#).

61

Si tratta di una porta speciale che si apre solo dall'interno: è molto spessa, resiste agli impatti e al fuoco e non lascia passare i gas. Alla tua destra, ci sono due pulsanti: uno verde in alto e uno rosso in basso. Secondo la tua esperienza, queste due stanze erano uno spazio riservato per qualcuno d'importante, per poterlo isolare nel bunker in caso di problemi. Se apri la porta, quindi, ti ritroverai sicuramente nel cuore del bunker, senza avere la possibilità di poter tornare indietro. Vuoi premere sul pulsante verde ([22](#)), su quello rosso ([58](#)) o vedere l'armadio, se non è già stato fatto ([46](#))?

62

Stavolta hai capito: Monna Lisa ha grandi poteri rigeneranti e questo ti toglie ogni possibilità di sbagliare. Strappi la testa della creatura, gli dai un calcio così potente che esplode come se fosse un'anguria troppo matura. Il corpo si muove ancora per qualche secondo; prendi il tuo fucile e spari una raffica in pieno cuore, fino a fare un buco grande come una palla da tennis. La carcassa cade come un patetico burattino. Aspetti per un

po', ma non succede più niente: Monna Lisa è definitivamente morta; puoi prelevare ***un pezzo*** del suo cadavere. Ti dirigi verso il fondo, dove la clown aveva aperto una porta: scendi delle scale, vai avanti per qualche metro e arrivi ad un incrocio: trovi l'impianto di ventilazione sulla tua destra e quello elettrico alla tua sinistra; tutti e due hanno le porte sfasciate. Continui per un po' ed arrivi davanti ad una grande porta con la scritta "Uscita di sicurezza – Sud": è chiusa, ma ha un lettore di badge magnetici. Utilizzi quello che hai recuperato, apri la porta e sali le scale che hai appena scoperto. Dopo qualche minuto, arrivi ad una porta e l'apri: ti ritrovi fuori dalle mura della città ed invii un segnale al pilota dell'elicottero. Il sole è appena sorto e l'apparecchio arriva dopo qualche minuto; ti lancia una fune, sali, ti imbarchi e voli via verso New Milano. Vai al [5](#).

63

Prendi le granate in mano, ne togli la sicura e le lanci qua e là nella sala, in modo da prendere i clown tra due bombe. Dopo di ciò, scendi le scale il più velocemente possibile: sai che l'esplosione avviene venti secondi dopo aver tolto il sistema di

sicurezza. Dopo quindici secondi sei giù per le scale, balzi verso la porta che conduce al corridoio e aspetti l'esplosione prima di chiuderla: le detonazioni, seguite dalle grida di dolore dei clown lacerati dalle granate, risuonano in tutto lo spazio aperto del bunker e provi una sensazione di piacere sadico udendole, una delle rare emozioni umane che Empire ti ha lasciato. Vai nel corridoio e chiudi la porta: noti che non hai più granate Nova. Vai al [67](#).

64

Lesto, apri la porta ed entri nella stanza: non è molto grande e un neon lampeggiante e rumoroso l'illumina debolmente. Sei in un ripostiglio pieno di strumenti per le misurazioni, materiale medico sotto imballaggio sterile, ecc. Scopri una piccola cassaforte nascosta sotto un telo: è munita di una tastiera e di uno schermo, sul quale leggi:

Il defunto chiacchierone e i due biondi sono al battesimo.

**

Se hai indovinato la soluzione, vai al paragrafo corrispondente. In caso contrario, decidi di uscire

da lì: apri la porta e ti dirigi nella sala con grande cautela. Vai al [18](#).

65

La tua potente raffica ha ridotto i clown in poltiglia. Ispezioni rapidamente le carcasse: non trovi niente d'interessante ma non capisci perché siano vestiti con dei camicci bianchi. Decidi di aprire la porta che stavano custodendo, la "Sala degli incubatori". Vai al [70](#).

66

La porta della chiesa è chiusa, forse bloccata per sempre. Noti, però, delle strane incisioni sul legno del portone: *Avvoltoio 54, Battesimo 1, Biondo 10, Fantasma 9, Morto che parla 48*. Fai il giro dell'edificio e noti una stradina che porta verso il centro. Decidi di abbandonare il luogo di culto della Vecchia Religione. Vuoi visitare Via dell'Orso ([42](#)), quella del Leone ([26](#)), scendere verso l'antica porta del Medioevo ([51](#)) o seguire la stradina ([39](#))?

67

La porta in fondo al corridoio è aperta e vedi una

donna camminare piano piano verso di te: pallida come un cadavere, con i capelli lunghi, color blu petrolio scuro, gli occhi che irradiano una debole luce verde e una scure in mano. Ma il dettaglio che ti colpisce di più è il fumo giallo senape che esce dalla sua bocca. Si ferma un attimo vicino ai cadaveri degli ex-D7 e fiuta l'aria, guardando verso di te.

«Oh... Sei tu che hai ucciso i miei figli... Te ne pentirai!»

Si tratta di Monna Lisa e capisci che non hai scampo!

Monna Lisa: Combattività 13 Resistenza 25

Se hai vinto, vai al [13](#).

68

Il tuo tiro non è stato buono: hai ferito gravemente i quattro clown, ma questo non li ha scoraggiati, anzi: sono ancora più decisi a farti fuori. Senza nessuna paura, balzi contro di loro in una terribile mischia.

Quattro clown: Combattività 13 Resistenza 20

Se hai vinto, vai al [24](#).



69

Apri la porta della cassaforte: trovi una cintura con il logo di Empire ed un sistema di accensione. Lo allacci attorno alla vita e subito il tuo software ti informa che si tratta del FX-309, un campo di forza portatile.

Da adesso, puoi ridurre di 2 la perdita di punti di Resistenza.

Lasci la stanza, contento di aver trovato quell'oggetto. Vai al [18](#).

La sala è vasta: si tratta di un grande laboratorio pieno di computer e con una strumentazione all'avanguardia, frutto della ricerca di Empire. Ti sembra strano vedere il manifesto della cantante neomelodica "VIXI", appeso sul muro di fronte. La cosa che veramente non riesci a capire è la presenza di quattro grandi incubatori in mezzo alla stanza: dei cilindri di vetro blindato chiusi da un "tappo", con un grande tubo collegato al soffitto; ogni cilindro è monitorato da un computer e riempito di un liquido verde a te sconosciuto. Ciascuno, al loro interno, custodisce il corpo inerte di una creatura che assomiglia ad un uomo adulto, ben allenato e proporzionato, il cui viso dormiente è simile a quello di un clown. Ciò è strano, perché di solito queste creature sono goffe e deformi. Per sicurezza, fai il giro della stanza e registri tutto quello che vedi e senti. Annoti il codice "Freak Show" sul tuo FDM. Ridai un'occhiata alle creature immerse nel liquido verde: se fossi stato un umano, ti saresti spaventato alla vista di uno di quegli esseri che ha aperto gli occhi per un secondo, prima di chiuderli di nuovo. Solo all'ultimo momento ti accorgi di un

quinto cilindro, più nascosto e vuoto. Ispezioni ancora un po' la sala e trovi una scala segreta nascosta dietro un finto muro, con la scritta "Uscita - Porta San Gavino". Sali e, una volta arrivato in cima, spingi una botola e ti ritrovi fuori dalla città, in prossimità di un vecchio arco medioevale. Vai al [51](#).



71

Apri lo sportello dell'armadio: trovi **una cartella** molto spessa. L'apri e vedi che ci sono tante annotazioni sulla biologia dei clown, con dei grafici, dei resoconti di analisi e anche molte foto. Oltre alla cartella, nient'altro attira la tua attenzione. Decidi di andare a controllare la porta: vai al [61](#).

Epilogo

Un mese dopo, la Milizia ha scoperto che il famoso dottore Lorenzo Brunis ha tentato di rubare il materiale organico e le informazioni top secret recuperate da un cyborg. Nell'attesa del processo, il Questore Lopez ha deciso d'interrogare lo scienziato nel carcere della Nuova Busto Arsizio.

«Brunis, sappiamo tutto: le telecamere del laboratorio dove lavori ti hanno registrato mentre duplicavi il materiale e rubavi le culture fatte dai tessuti prelevati durante una missione segreta, nella base di ricerca di Draghetti.»

«No, signore. Non ho mai rubato niente in vita mia e...»

Il Questore schiaffeggia forte Brunis, che cade dalla sua sedia.

«Non fare l'imbecille! Mi basta una sola firma e ti spedisco a Vecchia Verona, dove i pagliacci si divertiranno a giocare con te. Allora, perché hai rubato questi elementi riservati? Cosa te ne fai dei ceppi cellulari di clown?»

«Signore, io non ne faccio niente.» risponde Brunis, provando ad alzarsi.

Il Questore non lascia allo scienziato neanche il tempo di rialzarsi: lo prende a calci nella pancia, poi gli dice freddamente:

«Hai rubato questo tipo di materiale e non te ne fai niente? Il prossimo volo per Vecchia Verona è sempre più vicino. A meno che tu non preferisca la trapanazione per diventare un volgare schiavo...»

«No! Confesso tutto, signore...»

«Bene, sputa il rosso.»

«Ho rubato il materiale, certo, ma non per me: è stato un furto comandato da qualcuno che vuole proseguire segretamente il progetto Iliade.»

«Oh, interessante... dimmi qualcosa di più e forse sarò clemente.»

«Questo progetto era destinato a sostituire i cyborg. Lo so perché sono stato uno dei suoi ideatori. A New Napoli hanno deciso di sopprimere questo programma, ma alcune persone importanti non sono d'accordo e mi hanno pagato

per portar loro i tessuti con il DNA e il lavoro del team di Draghetti.»

«Senti, io ho altro da fare che ascoltare dei discorsi a vuoto. Voglio il nome! Chi c'è a capo di tutto ciò? Chi ti ha commissionato il furto?»

«Vuole la verità?»

«Secondo te, merdaccia?»

«Il furto è stato comandato da Sua Eccellenza Brambilla: odia i cyborg e ogni anno deve spendere milioni per il loro mantenimento. Ha un centro di ricerca su una delle isole della Nuova Stresa ed è qui che avrei dovuto lavorare con altri scienziati.»

«Che razza di bugiardo sei? Sai cosa rischi accusando un uomo come Brambilla? No, sennò non avresti mai detto una tale balla.»

«Le giuro che sto dicendo la verità!»

«Questo lo dirai al processo... Oh, visto l'importanza del capo di accusa, sarà il nostro Governatore in persona a giudicarti.»

«Nel nome dell'Imperatore, no!»

«Mai nominare il vertice di Empire invano. Rimarrai nella tua cella fino al giorno del processo.»

Il processo di Brunis si è svolto tre giorni dopo l'interrogatorio. Lo scienziato non aveva testimoni né prove. Il Governatore Brambilla lo ha condannato per calunnia. Nonostante ciò, ha deciso di trasferire Brunis nella Nuova Pavia, dove il suo sapere scientifico sarà messo a servizio dello sforzo bellico. Purtroppo, uno strano attentato alla Questura ha ucciso quattro membri della Milizia e ferito gravemente Lopez. Inoltre, la refurtiva di Brunis è sparita.

IL SENZA PIETÀ

di Anima di Lupo

PROLOGO

La sala del trono è avvolta nel silenzio. Nessun membro del Governo delle Ombre osa proferire parola e tutti tengono il capo abbassato e lo sguardo fisso sul pavimento coperto di sangue. Non senza fatica, ti chini per raccogliere il macabro risultato delle trattative e ti avvii verso l'arcata di pietra che separa la sala del trono dal ballatoio monumentale affacciato sul Nembarat, l'enorme esercito accampato cinquanta metri più sotto, dinanzi le mura della Fortezza Nera. La tua camminata zoppicante sottolinea ancora una volta al Governo delle Ombre quanto grave sia la tua condizione fisica. La prima luce dell'alba penetra nella sala e colpisce l'oro e i tesori accatastati sul pavimento, ultima testimonianza del goffo tentativo di sedarti sotto i cumuli di un'antica usanza ormai morta e sepolta assieme alle speranze di pace del tuo mondo. Già, il tuo mondo... perché ormai questo mondo è solo tuo. Lady Naxia ti guarda, ancora elettrizzata per ciò che è appena accaduto. Lei è l'unica persona nella sala del trono in grado di alzare la testa e parlarti. L'unica che ne ha il coraggio.

«Farò fondere tutto l'oro dai Supremi dell'Oltre, Oscurissima Autorità. Compresi i corpi della

delegazione di Nerveret.»

«Non m'importa più nulla. Stanotte partiamo.» le rispondi.

A passi lenti raggiungi l'arcata di pietra e ti affacci dal ballatoio acclamato dalle grida del Nembarat.

Le lance battono ritmicamente sugli scudi provocando un rumore sordo, i Mammut barriscono e il loro eco rimbomba sulle pareti della fortezza. Senti le pietre tremare mentre alzi il braccio al cielo e un silenzio cala all'improvviso su ogni cosa come un'ombra soffocante.

Aspetti qualche secondo per far crescere la tensione e poi gridi:

«A Nerveret!»

Un boato esplode nell'aria, un malvagio istinto di morte si espande sul Nembarat mentre il sangue ancora fresco della testa dell'ambasciatore ti cola lungo il braccio.

La luce del sole che sorge colpisce la tua corona e in essa si dissolve, come se non fosse mai esistita.

Il capitolo finale della tua guerra di conquista ha inizio.

REGOLAMENTO

Tu sei Sua Suprema Magnificenza l'Occultissimo Stregone del Buio **Re Lunix Alba**, Sovrano delle

Lande Desolate, Grande Divoratore di Sangue, Diavolo del Nembarat, Magnifica Oscurità, Tempio del Male, Flagello della Luce, Creatore della Polvere, Il Senza Pietà, Oscurissima Autorità, Oceanica Potenza Nera e Portatore di Pestilenzia.

Stanotte lascerai la Fortezza Nera per intraprendere l'ultima campagna militare della guerra totale che hai scatenato, appena tre anni fa, contro le forze della luce e del bene. Pur opponendoti un'eroica resistenza, ogni nazione della luce è capitolata sotto i colpi del tuo Nembarat. L'ultima nazione che ancora si oppone alla tua forza è il Regno di Nerveret, situato nell'estremo nord tra montagne innevate e steppe ghiacciate. Lo scopo della tua missione è di conquistare la Roccaforte di Nerveret, ultima capitale del regno della luce.

Siamo in pieno inverno e avventurarsi verso nord è rischioso. Hai già visitato Nerveret quando eri l'ambasciatore di tuo padre e conosci bene le insidie dei territori a nord del Crocevia dei Cervi ma non puoi attendere oltre. Pur essendo nel fiore degli anni, da diverso tempo sai di essere gravemente malato. Tre anni fa, tutti i governanti delle nazioni della luce si sono riuniti per cercare

il modo di distruggerti. Aiutati da chissà quale Dio o stregone, ti hanno colpito con la Benedizione delle Nuvole, un potente e arcaico incantesimo che ti sta indebolendo pian piano e alla fine ti ucciderà.

Il tuo carisma è ancora ben radicato nel Nembarat e gli uomini ti seguirebbero fino alle porte degli inferi ma il tempo stringe per te. Potente tra i potenti, non sei però immortale e hai bisogno di spezzare la Benedizione delle Nuvole alla radice. Hai iniziato così un'invasione delle terre della luce in cerca di vendetta e riscatto per trovare chi o cosa ha generato la Benedizione delle Nuvole e distruggerlo. Un mese fa, sei venuto a conoscenza che per spezzare la Benedizione delle Nuvole dovrai leggere un passaggio del Libro degli Incantesimi di Nerveret, conservato nella sala del trono della Roccaforte.

Per farlo ti servirai del tuo esercito, composto essenzialmente da due parti: il Nembarat e il Governo delle Ombre.

Il Nembarat è composto dalle forze armate e ha i seguenti reggimenti:

50.000 Lancieri dell'Apocalisse (talvolta abbreviati nel testo in Lancieri)

La lancia è l'arma per eccellenza del tuo regno e una lunga tradizione nel suo utilizzo si tramanda da secoli, di padre in figlio.

30.000 Guerrieri dell'Ombrà (talvolta abbreviati nel testo in Guerrieri)

Armati di arco, spada e scudo, sono uomini temprati dalla durezza dell'addestramento, reclutati in tutte le Lande Desolate.

5.000 Slinatandi

Queste lucertole giganti, anche grazie al fatto che camminano su due zampe e possono impugnare una lancia, sono lottatori formidabili. Sono sotto il controllo diretto di Lord Ialos.

2 Mistici dell'Oltre

Antichi stregoni che popolano il tuo mondo da tempi immemorabili. Sono tuoi servi perché Lady Naxia li ha maledetti con un potente sortilegio. Se lei muore, il sortilegio si spezzerà. Essi possono morire solo di morte violenta, non invecchiano e non si ammalano.

3.000 Centauri della Tribù di Iuni (talvolta abbreviati nel testo in Centauri)

Ultimi membri della Tribù del profeta Centauro Iuni l'Intelligente, sono sopravvissuti alla devastazione della loro terra natia da parte del Nembarat e si sono alleati inevitabilmente con te

giurandoti una fedeltà per ora mai messa in discussione.

100 Mammut

Questi pachidermi sono originari del Regno di Nerveret, nel lontano nord. Nel corso degli anni ne hai addestrati 500 ma dopo le ultime campagne militari te ne sono rimasti solo 100. Sono animali intelligenti e la loro gestione durante la battaglia può essere affidata a un qualsiasi membro del Governo delle Ombre.

500 Rinotricorni

I Rinotricorni sono bestie tozze e robuste, dotate di un muso allungato alla cui estremità sono presenti tre corni. La loro pelle è ricoperta di scaglie e sono necessarie numerose ferite per abbatterli. Sono relativamente docili ma rispondono con furia al comando d'attacco dei membri del Governo delle Ombre, di cui riconosco la voce.

4 Supremi dell'Oltre

Queste creature a sangue freddo, simili alle viverne, sono aggressive, impulsive e poco intelligenti. Apparentemente sono sotto il tuo comando ma in realtà ubbidiscono soltanto ai Mistici dell'Oltre. I loro nomi sono Solexinus, Neniamir, Oxzor e Celadon.

Dovrai tenere sempre aggiornato il numero degli elementi di ogni reggimento, quindi fai diverse copie dell'elenco, utilizza un foglio elettronico o usufruisci del Registro di Guerra precompilato. Durante la campagna militare avrai delle perdite che il testo ti riferirà con precisione. Ciò potrà avere delle conseguenze sull'assedio finale alla Roccaforte di Nerveret.

Il Governo delle Ombre invece è composto dai seguenti personaggi:

Lady Naxia (11)

Lady Naxia è una donna attraente, capace di influenzare e orientare i comportamenti delle persone con cui si relaziona. Usando abilmente la sua mente e il suo corpo, può far pendere le decisioni critiche del Governo delle Ombre verso la sua (o la tua) opinione. È la tua maga di corte ma eccelle anche come alchimista, erborista e guaritrice. È al tuo servizio da molti anni e comanda i potenti Mistici dell'Oltre grazie a un incantesimo da lei formulato.

Lord Ialos (3)

Rettile senziente, autoritario, fu generale anche sotto tuo padre. È noto per la sua crudeltà e per la sua severità nel comandare le truppe. È al

comando del reggimento degli Slinatandi, di cui rappresenta un'evoluzione. Eccelle nell'organizzazione delle truppe, delle risorse e nella tattica d'assalto. La sua *Arma Speciale* è *Sibilo*, la Frusta del Terrore.

Generale Zugar'rash (9)

Zugar'rash è un uomo ambizioso e dal fisico possente. Ottimo stratega militare, eccelle nella lotta, nei combattimenti e nella strategia bellica. Guida i Guerrieri dell'Ombra da molti anni e molte volte le sue qualità ti hanno permesso di rompere un assedio o vincere una battaglia. Possiede, come *Arma Speciale*, *Aswaganda*, la Spada Perfetta.

Sukrontek (6)

Spettro malefico, intelligente, crudele e grande esperto di pratiche occulte, stregoneria e di esorcismi. Può diventare invisibile per un tempo limitato ed è in grado di maneggiare la lancia alla perfezione. In tutte le Lande Desolate è secondo solo a te nell'uso dell'arma tradizionale del tuo regno. È alla guida dei Lancieri dell'Apocalisse e possiede come *Arma Speciale*, *Malaserpe*, la Lancia dell'Apocalisse.

Durante l'avventura, potrai servirti del loro aiuto *solo ed esclusivamente* nei paragrafi con il numero

scritto in **grassetto**. Quando pensi che sia utile far compiere un'azione a un membro del Governo delle Ombre, aggiungi al paragrafo "grassetto" il numero identificativo del membro del Governo delle Ombre e vai al paragrafo corrispondente.

Il numero identificativo del personaggio, come avrai già notato, è quello scritto tra parentesi, dopo il nome. Non tutti i paragrafi da cercare saranno però "attivi" ma solo quelli colorati in rosso sottolineato. Ciò serve anche per evitare l'accidentale lettura di paragrafi che non c'entrano nulla con la parte che stai leggendo.

Esempio:

Durante la lettura arrivi al paragrafo 500 e vedi che è scritto in grassetto. Puoi dunque interagire con i membri del Governo delle Ombre. Pensi che il Generale Zugar'rash possa compiere un'azione o suggerirti qualcosa in questo punto della storia e aggiungi 9 andando al paragrafo 509.

Se il numero 509 sarà colorato in rosso, Zugar'rash farà un'azione mentre se il 509 è nero (in grassetto o non, è indifferente) non leggere il paragrafo per evitare di rivelare altre parti del racconto, torna dunque al paragrafo di partenza (il 500 nel nostro esempio) e fai un'altra scelta, come ad esempio provare a coinvolgere un altro

personaggio "attivo".

Attenzione: ogni volta che capiti in un paragrafo "grassetto", puoi cercare il membro del Governo delle Ombre che desideri, ma dovrà proseguire la storia al primo paragrafo rosso sottolineato che incontri.

Scegli sempre, in prima battuta, il membro che preferisci o che pensi sia più utile in quel frangente.

Nel caso in cui un membro del Governo delle Ombre non sia più con te (magari muore, o è in missione) devi cancellarlo dal Registro di Guerra e non puoi più usufruire dei suoi servigi.

Procurati un dado a sei facce (nel testo sarà abbreviato in *d6*) perché ti servirà.

Come detto, tu sei Re Lunix Alba. Governi con sana e onorata malvagità le Lande Desolate da quasi cinquant'anni, dopo che tuo padre fu assassinato da una congiura di palazzo. Come da tradizione, quando sei salito al trono, hai scelto un Dio protettore (il Dio dell'Uragano) e hai rinnegato gli altri Dei.

Hai una guardia del corpo. È un ortik (un essere nato dall'incrocio di un orco con uno Slinatandi) di nome Lingua Morta. È una creatura fedele con un eccezionale senso dell'orientamento.

Possiedi **10** punti di Oscurità che corrispondono alla tua energia vitale e hai un' *Arma Speciale*.

Sceglie una tra le tre seguenti:

1) *Cuore d'Inverno*

Scettro di ghiaccio che scatena tormento.

2) *Lancia Alba*

Lancia in metallo nero e resistente, ipnotica e velenosa.

3) *Dio dell'Uragano*

Sfera di vetro contenente lo spirito del Dio dell'Uragano: il sacro fuoco giallo che permette di portare in vita un potente Demone dell'Oltretomba. Puoi richiamare un solo Demone per volta e ciò ti costerà dei punti di Oscurità. Il Demone invocato ti ubbidirà una volta, dopodiché sarà libero ma rimarrà intrappolato nel tuo universo.

Se in qualsiasi momento dell'avventura la tua Oscurità dovesse scendere a zero, morirai gettando il tuo Nembarat nel caos. Le forze della luce annienteranno i tuoi uomini e con una controffensiva ben organizzata spazzeranno via ogni membro del male.

Che le forze del male siano con te, Re Lunix Alba, e ti accompagnino alla vittoria totale! Vai al paragrafo **1**

REGISTRO DI GUERRA

NE MBARAT

LANCIERI
APOCALISSE
/50.000

SLINATANDI
/5.000

CENTAURI
/3.000

RINOTRICORNI
/5.00

GUERRIERI
OMBRA
/30.000

MISTICI DELL'OLTRE
/2

MAMMUT
/100

SUPREMI
/4

GOVERNO DELLE OMBRE

11 LADYNAXIA 13 ZUGAR'RASH

9 LORD IALOS 6 SUKRONTAK

NOTE:

OSCURITÀ



CUORE
D'INVERNO

LANCIA
ALBA

Dio
DELL'URAGANO

1

Il vento freddo scende dalle montagne che si ergono alle spalle della Fortezza Nera, penetra come un fiume gelido tra le bifore aperte sul fianco della torre e s'icanala giù per le scale arrivando alla base dell'edificio dove sei tu. Hai deciso di metterti in cammino con il favore delle tenebre, per onorare il mondo occulto della notte. Zugar'rash ti accompagna tra le fila del Nembarat per l'ultima ispezione delle truppe. Quando avete finito, il sole è già a picco nel cielo, così vi rifocillate alla tavolata dei Lancieri dell'Apocalisse. Vedi numerose facce stanche, a stento nascoste dietro a sorrisi di circostanza. L'invasione delle terre della luce non è stata una passeggiata e il tuo esercito è bramoso di chiudere la partita prima possibile. Zugar'rash ti chiede il permesso di sovrintendere alla gestione dell'equipaggiamento del Nembarat. «Oceanica Potenza Nera, con il vostro permesso vorrei dedicarmi subito alla gestione delle risorse, in vista della lunga marcia verso nord.» Generalmente è lui il membro del Governo delle Ombre preposto a tale compito prima di una campagna militare. Gli ci vorrà tutto il pomeriggio e lo vedi ansioso di mettersi al lavoro.

Se questa volta vuoi occuparti tu personalmente dell'equipaggiamento necessario all'esercito, vai al [67](#)

Se invece preferisci delegare come al solito l'estenuante lavoro a Zugar'rash, vai al [32](#)

2

Monti in groppa a Solexinus, il Supremo dell'Oltre dalle scaglie rosse come il fuoco. Gli altri Supremi, Neniamir, Oxzor, e Celadon, ti seguono nei cieli. Oxzor e Celadon portano sul dorso i Mistici dell'Oltre. Mentre stai volando, ordini a Solexinus di aprire le fauci. Il fuoco della tua bestia sconvolge il teatro della battaglia: cavalli e cavalieri prendono fuoco come paglia secca, il fumo delle loro carni bruciate sale verso il cielo e ti nutri dell'odore di carne umana carbonizzata. Tutti gli altri Supremi dell'Oltre seguono il tuo esempio e il fuoco si sostituisce alla neve. Purtroppo, anche i tuoi uomini sono colpiti delle fiamme e molti cercano un'impossibile salvezza gettandosi nell'acqua gelida del fiume. Cancella 8.000 Lancieri, 9.000 Guerrieri, 400 Rinotricorni, 50 Mammut e 2.000 Centauri. Nonostante stiano morendo anche le tue truppe, resteresti a osservare quel magnifico spettacolo per ore ma mentre ti

volti, vedi una scena che ti riempie di preoccupazione. Vai al [59](#)

3

Riesci a placare la tormenta, oltrepassate il valico del Picco Corno e iniziate la discesa. Mentre lasciate le montagne, il paesaggio muta sotto i vostri piedi e l'impervio sentiero lascia il posto a un terreno pietroso quasi privo di vegetazione. La montagna si trasforma in altopiano e l'altopiano in pianura e guidi il tuo esercito nella Valle di Tak.

Vai al [15](#)

4

Lord Ialos non può occuparsi dell'equipaggiamento perché è in missione esplorativa fuori dalla Fortezza Nera. Vuoi occuparti tu del lavoro ([67](#)) oppure affidi il compito a Zugar'rash ([32](#))?

5

Da quando avete lasciato Takdush, non ha ancora smesso di nevicare. Fiocchi piccoli e cristallini si adagiano con grazia sul Nembarat, mimetizzandolo nel paesaggio intorno a voi. Abeti, larici e pini impallidiscono se paragonati

alle enormi sequoie che costeggiano la foresta che state attraversando. Elimina 200 **pecore**, 2 carri di **carne di Yak affumicata**, 2 carri **d'acqua** e 2 di **biada** (Se possiedi TUTTE queste riserve alimentari, non hai alcuna perdita. Se ne hai 3 su 4, perdi 1.000 Guerrieri. Se ne hai 2 su 4, perdi 2.000 Guerrieri. Se ne hai 1 su 4, perdi 3.000 Guerrieri e 2.000 Lancieri. Se ne hai 0 su 4, perdi 300 Rinotricorni e 7.000 unità militari a tua scelta). Secondo i tuoi calcoli, la prossima fortezza da assaltare, il Forte Praha, si trova a soli due giorni di marcia. A metà giornata, concedi dunque una sosta perché vuoi che l'esercito non sia stanco quando sarà il momento di attaccare. Lingua Morta entra nella tua tenda e ti comunica che andrà a caccia di cervi con un drappello di soldati mentre l'altare per le preghiere sarà pronto a breve. Devi ancora trovare la chiave per aprire la nicchia del Libro degli Incantesimi di Nerveret e anche formulare al più presto un piano d'attacco per conquistare il Forte Praha.

Se vuoi andare a caccia nel bosco con Lingua Morta, vai al [31](#). Se vuoi andare all'altare per pregare e recuperare le forze, vai al [52](#). Se vuoi restare nella tua tenda per studiare l'assedio al Forte Praha, vai al [79](#)

Con i pochi mezzi che ti sono rimasti, è impossibile conquistare la fortezza. Provi allora a espugnare la città per fame impostando un assedio prolungato. Purtroppo, Takdush è ben rifornita e può resistere per mesi grazie alle abbondanti scorte alimentari contenute nei magazzini sotterranei. Il Nembarat invece è fuori al freddo, tra neve e ghiaccio. Dopo un mese in queste condizioni, siete alla disperazione. È in quel momento che la guarnigione di Takdush passa al contrattacco, esce dalle mura e vi annienta. Tu, piuttosto che finire trascinato a Nerveret in catene, ti tagli la gola con la tua spada. **FINE**

Ti scansi di lato appena in tempo: la lama assassina colpisce il palo che sorregge la bandiera staccando una scheggia di legno. Nel frattempo Ialos estrae un pugnale e riesce a colpire l'aggressore al petto. Vai al **17**

Convochi Lord Ialos per fare il punto della situazione. Egli entra nella tua tenda con due Slinatandi che tengono prigioniero uno Yeti

insanguinato. Questa razza popola da secoli le montagne a sud di Nerveret. «Ho grandi notizie, Occultissimo Stregone del Buio!» ti dice Ialos. «I miei Slinatandi hanno catturato quest'abominevole creatura delle nevi non lontano dalla strada per il Forte Praha. Ha confessato la sua appartenenza a un gruppo di Yeti fedeli al Re di Nerveret, incaricati di conservare un prezioso artefatto nel pozzo del loro villaggio, più a nord nella foresta.» Tu lo fissi e rispondi: «Siamo nel bel mezzo di una guerra e tu mi parli di andare a caccia di tesori nella foresta? Stupido verme, togliti di qui prima che ti spacchi la testa sotto un masso!» Senza pronunciare una parola, Ialos esce dalla tenda seguito dai suoi rettili. Decidi cosa vuoi fare. Se vuoi andare a caccia con Lingua Morta, vai al [31](#). Se vuoi andare all'altare per pregare e recuperare le forze, vai al [52](#). Se vuoi restare nella tua tenda per studiare l'assedio al Forte Praha, vai al [79](#)

Lord Ialos ti viene incontro per accompagnarti al cavallo.

«Tutto è pronto, Magnifica Oscurità.» Passate accanto a un arco delimitato da due bandiere

piantate per terra su spessi pali. Per un istante, vedi un luccichio sulla tua sinistra. Alle tue spalle Ialos grida: «Sire, la lama!» Un braccio armato sbuca dalle tenebre e sta per colpirti. Se vuoi spostarti nel tentativo di schivare il colpo, vai al [7](#) mentre se vuoi estrarre l'arma per parare il colpo e contrattaccare subito, vai al [71](#)

10

Ti allontani dal tavolo ingombro di carte e osservi dalla finestra il lontano nord. Il vento trasporta isolati fiocchi di neve che oscillano nel buio davanti a te, come a volerti minacciare di non profanare le loro terre. “È solo acqua” pensi. Alle tue spalle, Lady Naxia ti si avvicina, inizia ad accarezzarti il petto e a sussurrarti le parole all’orecchio. Non è difficile intuire cosa vuole da te. Se vuoi cedere alle sue lusinghe, vai all'[86](#), altrimenti, vai al [47](#)

11

Sukrontek ti suggerisce di andare a pregare il Dio dell'Uragano. «Tempio del Male, avete bisogno di recuperare le forze in vista dell'assedio di Nerveret. Andate al cerchio di pietre.» Se vuoi andare a caccia con Lingua Morta, vai al [31](#). Se

vuoi andare all'altare per recuperare le forze, vai al [52](#). Se vuoi restare nella tua tenda per studiare l'assedio al Forte Praha, vai al [79](#)

12

Preferisci affidare il compito dell'equipaggiamento a Lady Naxia. Passi il pomeriggio nei tuoi alloggi in cima alla torre, studiando la mappa dei territori del nord. Quando hai finito, il sole sta già tramontando e Lady Naxia entra nella tua stanza per consegnarti la lista: *1) 10 carri di biada per cavalli e Mammut 2) pecore* (800 capi) *3) 10 carri con barili di acqua potabile 4) barili di sangue di ortik 5) coperte 6) 20 carri di carne di Yak affumicata.* Copia la lista nel Registro, tra le NOTE. Vai al [10](#)

13

Decapiti un Guerriero dell'Ombra e i mormorii si placano. La bellezza del gesto ti ha inaspettatamente rinvigorito: aumenta di **1** punto la tua Oscurità. Proseguite per due giorni finché non trovate un guado sicuro. Lo attraversate e riprendete il cammino verso Takdush dal lato occidentale, che ovviamente vi porta via altri due giorni.

Sei stanco e prima di arrivare a Takdush, perdi 1 punto di Oscurità. Vai al [60](#)

14

Convochi Zugar'rash per fare il punto della situazione. «Creatore della Polvere, dovreste dare precedenza assoluta alla conquista del Forte Praha. In meno di due giorni saremo lì e dopo averlo conquistato, nulla ci dividerà più da Nerveret.»

Se vuoi andare a caccia con Lingua Morta, vai al [31](#). Se vuoi andare all'altare per pregare, vai al [52](#). Se vuoi restare nella tua tenda per studiare l'assedio al Forte Praha, vai al [79](#)

15

Da molti giorni, state seguendo l'unico sentiero possibile costeggiando il fiume Tak sulla sponda orientale. Purtroppo per voi, la piazzaforte di Takdush si trova sul lato occidentale. Il sentiero, poco prima dello spiazzo antistante alla fortezza, s'inoltra in una foresta oltre la quale un guado permette l'attraversamento del fiume. Se vuoi assaltare la fortezza, devi attraversare per forza di cose il fiume e l'unico punto utile è il guado subito dopo la foresta. Se vuoi attraversare la foresta con

l'esercito al completo e poi attraversare il guado, vai al [22](#). Se vuoi tornare indietro finché non trovi un guado più sicuro lontano dalla foresta, vai all'[89](#)

16

Convochi Lady Naxia per fare il punto della situazione.

«Mio Tempio del Male, il Dio dell'Uragano mi è apparso in una visione terribile! Ho visto Nerveret in fiamme, il Nembarat era oltre le porte della città e una tormenta di neve infuriava su uomini e bestie ma poi...ho visto la tua morte sui bastioni della Roccaforte! Con la tua caduta, le forze delle tenebre periranno: sarà la fine per tutti noi! Il Dio dell'Uragano non vuole essere deluso, Grande Divoratore di Sangue, perché ha riposto piena fiducia nella tua Oscurità. Così mi ha parlato in sogno dicendomi che tu non dovrai seguire chi fugge dalla paura ma, anzi, prendi la via opposta che ti condurrà da fumo, fiamme e neve. Devi assolutamente spezzare la Benedizione delle Nuvole e per farlo dovrai trovare la chiave nascosta dai tuoi nemici nel pozzetto sacro al Dio dell'Uragano. Ricorda che il tuo è un Dio geloso e non ammette altri idoli. Scegli sempre pensando a

lui.» Decidi cosa vuoi fare adesso. Se vuoi andare a caccia con Lingua Morta, vai al [31](#). Se vuoi andare all'altare per pregare, vai al [52](#). Se vuoi restare nella tua tenda per studiare l'assedio al Forte Praha, vai al [79](#)

17

Alla pallida luce lunare osservi il viso del sicario: un Alto Helenthis di Nerveret. Si è infiltrato nel Nembarat per cercare di assassinarti e la sua missione è fallita per un soffio. La ferita che gli ha inflitto Lord Ialos è mortale. Non vuoi indugiare oltre: inizia la marcia al [50](#)

18

Ialos propone di mandare una squadra in avanscoperta nella foresta. «Potrebbero aspettarci per un agguato, Occultissimo Stregone del Buio. Manda il grande generale Zugar'rash con cinquanta dei suoi migliori Guerrieri dell'Ombra a sgombrare la via. Zugar'rash è imbattibile e farà strage di nemici. Poi passerà il Nembarat, in tutta sicurezza.» Zugar'rash è visibilmente soddisfatto per il complimento e accetta immediatamente l'incarico. Se vuoi mandare Zugar'rash come suggerito da Lord Ialos, vai al [39](#). Se preferisci

guidare tu stesso il drappello, vai al **54**. Se invece mandi Ialos con cinquanta dei suoi Slinatandi, vai al **92**. Altrimenti, puoi tornare indietro per cercare un guado sicuro all'**89** o attraversare la foresta al **22**

19

I dieci giorni successivi sono i peggiori della tua vita: perdi **1** punto di Oscurità. Il vento non cala mai, di giorno un pallido sole fa capolino tra le nubi basse mentre di notte la temperatura precipita ghiacciandovi fino al midollo. Il bilancio è devastante: se non hai le ***coperte***, tutti gli Slinatandi sono morti, altrimenti muoiono in 1.000. Avete consumato 2 ***carri di biada***, 2 ***di carne di Yak affumicata*** e 100 ***pecore***. (Se possiedi TUTTE queste riserve alimentari, non hai alcuna perdita. Se ne hai 2 su 3, perdi 1.000 Guerrieri dell'Ombra. Se ne hai 1 su 3, perdi 3.000 Guerrieri. Se ne hai 0 su 3, perdi 5.000 uomini a tua scelta). Indipendentemente da sopra, muoiono 2.000 Guerrieri, 2.000 Lancieri e 1.000 Centauri. (Se hai la ***legna da ardere*** o il ***letame***, li bruciate per scaldarvi durante la notte e salvi metà degli uomini e dei Centauri). Vedi già le punte dei pini della Grande Foresta del Nord all'orizzonte,

quando succede l'irreparabile: il ghiaccio non regge il peso dei Mammut e si frattura generando una crepa che si propaga zigzagando come un fulmine nel cielo notturno fino alle retrovie del Nembarat. I Rinotricorni cadono nell'acqua gelida, ogni tentativo di aggrapparsi alle zolle galleggianti è vano e gli animali finiscono sul fondo del lago ghiacciato: perdi 300 Rinotricorni, tutti i Mammut e 500 coraggiosi Guerrieri che hanno cercato invano di salvare le povere bestie. Quando il resto del Nembarat mette piede sulla solida terra adiacente alla Grande Foresta del Nord, fai montare l'accampamento e vi riposate fino al mattino seguente, quando imboccate il sentiero che porta alla Valle di Tak. Vai al [15](#)

20

Ordini a Lord Ialos di impalare l'elfo sopra il portale della Fortezza Nera, affinché sia visibile da tutti mentre uscite. Un monito per chi si oppone alla tua immensità. Vai al [50](#)

21

Sukrontek ti propone di tagliare gli alberi necessari per costruire un ponte dal vostro lato della foresta. «Flagello della Luce, se mettiamo gli

uomini subito al lavoro, possiamo terminare il ponte in soli dieci giorni.» Se vuoi seguire il suggerimento di Sukrontek, vai al **93**. Altrimenti, puoi tornare indietro per cercare un altro guado (**89**) o attraversare la foresta con l'esercito al completo (**22**).

22

Decidi di far marciare gli uomini e i mezzi all'interno della foresta e attraversare il guado subito dopo. Purtroppo, proprio mentre il Nembarat è allungato tra la foresta e il fiume, scatta l'imboscata. Un nugolo di frecce stermina i tuoi uomini mentre sono nell'acqua. La lotta è furibonda ma alla fine i tuoi soldati riescono ad abbattere i nemici, composti per lo più da arcieri. Cancella 5.000 Lancieri, 6.000 Guerrieri, 100 Mammut, 100 Slinatandi e 200 Rinotricorni. Perdi anche le **armi di riserva**, 2 **carri di biada**, 2 **d'acqua**, 2 di **carne di Yak affumicata** e 700 **pecore**. Tu perdi **2** punti di Oscurità. Vai al **60**

23

La via per le steppe è larga e ben battuta. I carri non hanno difficoltà ad avanzare e l'umore degli uomini migliora. Al quarto giorno di marcia inizia

a nevicare e il paesaggio attorno a voi si colora di bianco. La foresta va man mano assottigliandosi e quando vi lasciate alle spalle gli ultimi pini imbiancati, la prateria si svela davanti a voi in tutta la sua magnificenza. Erbe e arbusti, piegati sotto il giogo della neve, ti arrivano al ginocchio e venti gelidi soffiano da nord sollevando mulinelli di neve che appannano la visuale sull'orizzonte. Per una settimana avanzate verso nord in queste condizioni: cancella 3 ***carri d'acqua***, 5 di ***carne di Yak affumicata*** e 1 di ***biada***. (Se possiedi TUTTE queste riserve alimentari, non hai alcuna perdita. Se ne hai 2 su 3, perdi 1.000 Guerrieri. Se ne hai 1 su 3, perdi 2.000 Guerrieri. Se ne hai 0 su 3, perdi 3.000 Guerrieri e 2.000 Lancieri). Elimina, in ogni caso, anche 100 ***pecore***. Nei giorni successivi, compaiono un'abetaia sulla vostra destra e un fiume alla vostra sinistra. La prateria s'incunea, lentamente ma inesorabilmente, tra i due ostacoli e il Nembarat si allunga come un'anguilla in direzione nord-sud. Pensa tre numeri compresi tra 1 e 11, scrivili nelle NOTE e vai al **30**

24

Zugar'rash propone di bruciare la foresta. «Muoversi in segretezza con il grande Nembarat è

impossibile, Magnifica Oscurità. Mettiamogli paura con il fuoco e stiamo i vermi che ci aspettano dentro la foresta.» Se fai come dice, vai all'[83](#). Altrimenti, puoi tornare indietro per cercare un altro posto dove attraversare all'[89](#). Se vuoi attraversare la foresta con l'esercito al completo, vai al [22](#)

25

La neve scende fitta durante tutta la mattinata e non distinguete più le pecore, mimetizzate nel bianco totale. L'aria attorno a voi è satura di nebbia e vi sembra di camminare immersi nelle nuvole. Mandi tutti gli uomini disponibili a cercare le pecore lungo il sentiero, ormai coperto di neve e irriconoscibile.

La colonna è costretta a fermarsi tutto il giorno e la notte successiva. Con la nuova alba la neve cessa e la foschia svanisce gradualmente finché a mezzogiorno compare un pallido sole sotto il quale contempli il tuo esercito sepolto sotto uno strato spesso di neve. Il Governo delle Ombre si mette subito al lavoro ma la conta finale è devastante: hai perso 700 **pecore** mentre 200 Slinatandi, mandati a cercarle, sono morti perché caduti nei crepacci nascosti tra la neve. Vai al [55](#)

26

La tempesta sconvolge il campo di battaglia. Entrambi gli schieramenti sono in difficoltà ma i Cavalieri delle Steppe sono maggiormente abituati alle tempeste rispetto ai tuoi uomini e anche nella tormenta riescono a mietere vittime. Anche se con enormi perdite, l'alleanza dei Cavalieri delle Steppe e Nerveret vince e distrugge il Nembarat.

FINE

27

Scavalchi il parapetto e ti appendi dalla parte interna del pozzo. Vedi che anche su quel lato, ci sono le stesse decorazioni macabre. Trovi una fessura sotto di te e ci infili il piede, iniziando così la tua discesa nel buio. All'inizio procedi bene ma dopo qualche minuto scivoli sul sangue e perdi la presa. Precipiti verso il basso per trenta metri e ti fracassi il cranio su pali aguzzi sistemati sul fondo. Muori sul colpo. **FINE**

28

Fai chiamare Lady Naxia per curare la ferita del sicario: ti serve vivo per potergli estrapolare ogni minima informazione. Vieni a sapere che i Cavalieri delle Steppe hanno stretto un'alleanza

militare con Nerveret e ti attendono per un'imboscata. Segna nelle NOTE il *Codice AGGUATO* e inizia la marcia al [50](#)

29

Sotto la pietra che porta il colore del tuo Dio, trovi una buca circolare rivestita di massi bianchi. Assomiglia a un pozzo in miniatura ed è profondo un metro. Appoggi un ginocchio a terra e allunghi la mano sul fondo, dove la neve si sta già posando. Afferri una **chiave di bronzo**, ruvida al tatto (se vuoi prenderla, ricorda che quando vuoi usarla, devi andare avanti di 5 paragrafi). Mentre ritrai la mano, uno scorpione ti punge: perdi **1** punto di Oscurità. Lasci il villaggio e ti metti in cerca del sentiero per tornare al Nembarat. È già notte fonda quando rientri e per poco le sentinelle di guardia non ti trafiggono con le loro frecce. Racconti al Governo delle Ombre cosa ti è successo e poi ti ritiri nella tua tenda per riposare. Il mattino riprendete il cammino per il Forte Praha. Vai al [40](#)

30

Dall'abetaia senti salire un grido terrificante. Ti volti e vedi uno sciame di uomini a cavallo uscire

dagli alberi innevati e correre verso il Nembarat, disteso come un serpente assonnato sotto il sole: sono i Cavalieri delle Steppe!

ei colto di sorpresa e perdi subito tre reggimenti corrispondenti ai numeri che hai pensato al paragrafo precedente.

Tra parentesi trovi il numero esatto di elementi da eliminare.

- 1)** Rinotricorni (200)
- 2)** Mammut (50)
- 3)** Centauri della Tribù di Iuni (1.000)
- 4)** Lancieri dell'Apocalisse (4.000)
- 5)** Slinatandi (1.000)
- 6)** *Carri con l'acqua* (tutti)
- 7)** *Carri con la carne di Yak affumicata* (tutti)
- 8)** *Pecore* (700 capi)
- 9)** Mistici dell'Oltre (2)*
- 10)** Lancieri dell'Apocalisse (7.000)
- 11)** Guerrieri dell'Ombra (5.000)

Se hai segnato il *Codice AGGUATO* nel tuo Registro di Guerra, puoi salvare uno dei tre numeri che hai pensato.

* Se perdi i Mistici dell'Oltre, devi cancellare anche i Supremi dell'Oltre perché non puoi comandare le bestie senza i loro padroni. Infuria la battaglia al **43**!

Il bosco non è molto fitto ma la neve che cade e il manto bianco già depositato rendono la visuale omogenea e diventa difficile distinguere qualsiasi cosa. Nonostante ciò, Lingua Morta (che guida il gruppo ed è un segugio formidabile) trova delle tracce non ancora coperte dalla neve. «Cervi, Tempio del Male. Sono fresche, non più di dieci minuti. A giudicare dalla distanza tra le impronte stavano correndo come matti.» ti dice. Osservi la direzione degli zoccoli e capisci che i cervi sono andati verso sud. Se vuoi seguire le impronte verso sud, vai al [**61**](#). Se invece vuoi andare a nord, vai all'[**82**](#)

Trascorri il pomeriggio a studiare la mappa dei territori del nord. Zugar'rash, accompagnato da Lady Naxia, si reca nei tuoi alloggi in cima alla torre quando il sole sta già tramontando e ti consegna la lista: 1) *armi di riserva* 2) *armi d'assedio* 3) 10 *carri di biada per cavalli e Mammut* 4) *pecore* (800 capi) 5) *tamburi* 6) 20 *carri di carne di Yak affumicata*. Copia la lista nelle NOTE. Zugar'rash prende congedo e rimani solo con Lady Naxia. Vai al [**10**](#)

33

«Zugar'rash!» urli, per farti sentire sopra il fischiò del vento. «Fai montare il campo, domattina andremo avanti.»

«Sì, Flagello della Luce.» risponde. All'alba, proseguite al [19](#)

34

Le frecce dei Guerrieri dell'Ombra volano nell'aria gelida, silenziose come angeli della morte, in cerca dello sfortunato bersaglio. La letale precisione dei tuoi soldati ti permette di far avanzare le truppe verso i portoni di Takdush in relativa sicurezza. Dopo aver aperto il varco, entri in città alla testa dei tuoi uomini. Perdi 100 Rinotricorni (o, in alternativa, 2.000 Slinatandi), 1.000 Centauri e 4.000 Lancieri prima che la città si arrenda. A meno che tu non abbia gli *attrezzi da fabbro*, cancella le *armi d'assedio*, non più utilizzabili. Vai all'[80](#)

35

Dal Crocevia dei Cervi ci vogliono due giorni per raggiungere la distesa ghiacciata dei grandi laghi che si distende verso nord-est come un enorme specchio deformè. Il freddo peggiora e quando

imboccate il sentiero alberato che costeggia il primo lago, iniziano i problemi. Gli Slinatandi sono particolarmente sensibili alle basse temperature, le loro zampe si gelano e la marcia, già lenta, si blocca ancor più. Dopo altri due giorni, gli alberi sono spariti e la riva si fa ripida fino a diventare un vero e proprio muro sulla vostra destra. Siete costretti a mettere piedi e zampe sul ghiaccio e a camminare in questo stato per altri due giorni. Se hai le ***coperte***, fai coprire gli Slinatandi e hai solo 200 morti. Altrimenti, 2.000 Slinatandi muoiono assiderati sul ghiaccio. I Centauri della Tribù di Iuni e i Guerrieri dell'Ombra iniziano a presentare i primi sintomi preoccupanti: dita ghiacciate nei piedi e nelle mani, difficoltà a muoversi e a respirare l'aria gelida. Solo i Rinotricorni e i Mammut sembrano sopportare le basse temperature. Cancella 2 ***carri di Yak affumicato*** e 2 di ***biada per cavalli e Mammut*** (se non hai *entrambe* queste riserve alimentari, perdi 1.000 Guerrieri dell'Ombra). La distesa di acqua ghiacciata sembra non avere fine, il freddo è insopportabile e la situazione è critica: devi prendere una decisione. Se vuoi continuare su questa strada, vai al [33](#). Se vuoi tornare indietro, vai all'[85](#)

È giunto il momento di affrontare il Cavaliere dorato: tira un *d6* per te e aggiungi il tuo punteggio di Oscurità. Poi tira un *d6* per il Cavaliere e aggiungi il suo punteggio di Luminosità (pari a 5). Tieni conto anche dei seguenti modificatori:

Sibilo: +1 Re Lunix Alba e -1 Cavaliere dorato

Lancia Alba: +3 Re Lunix Alba

Malaserpe: +1 Re Lunix Alba

Codice ORO: -1 Cavaliere dorato

Aswaganda: +2 Re Lunix Alba

Codice URGANO: -2 Cavaliere dorato

Codice SPETTRO: Sukrontek combatte al tuo fianco e muore per primo. Se perdi il primo tiro, puoi tirare una seconda volta.

In caso di parità, ritira. Se ottieni un risultato maggiore del suo, vai al **90**. Altrimenti, ti uccide:

FINE

In un silenzio tombale, parli al Nembarat e i mugugni cessano. Proseguite per due giorni finché non trovate un guado abbastanza largo. Lo attraversate e riprendete il cammino verso Takdush dal lato occidentale del fiume, che

ovviamente vi porta via altri due giorni. Sei stanco e prima di arrivare dinanzi alla fortezza, perdi **1** punto di Oscurità. Vai al [60](#)

38

Chiedi consiglio a Lord Ialos che ti dice: «Portatore di Pestilenza, devi fare in fretta per spezzare la Benedizione delle Nuvole: dividi il Nembarat in due. Tu andrai avanti come programmato con i Guerrieri dell'Ombra, i Lancieri dell'Apocalisse, i Mistici e Supremi dell'Oltre e il Governo delle Ombre. Io tornerò indietro con tutti gli Slinatandi sopravvissuti, i Centauri della Tribù di Iuni ma soprattutto con tutti i Rinotricorni e i Mammut, il cui peso potrebbe non essere retto dal ghiaccio. Ci ritroveremo alla Confluenza delle Acque Torbide, dopo la Grande Foresta del Nord, tra quindici giorni.» Se accetti il suo suggerimento, fai gli aggiornamenti e vai al [48](#). Altrimenti, puoi andare avanti con tutto l'esercito al completo ([33](#)) o tornare indietro ([85](#)).

39

Zugar'rash sceglie i suoi uomini migliori e si addentra nella foresta. Prima di sera, un Guerriero

dell'Ombra torna all'accampamento e stramazza a terra pronunciando poche ma inconfondibili parole: «Era una trappola, il generale è morto. Sono tutti morti. La foresta pullula di nemici.» Ialos aveva ragione a sospettare un agguato: cancella Zugar'rash e 50 Guerrieri dell'Ombra. Ordini di tornare indietro alla ricerca di un guado sicuro. Vai all'[89](#)

40

Raggiungi il Forte Praha sotto una tormenta di neve e con gli uomini sfiniti e assolutamente impossibilitati a combattere. Dietro al velo bianco della bufera, vedi colonne di fumo nero alzarsi dalla fortezza. Mandi un drappello in avanscoperta oltre il ponte levatoio per confermare l'evidente realtà: il Forte Praha è stato dato alle fiamme e abbandonato da almeno due giorni. «I vigliacchi si sono rifugiati sotto la gonnella della mamma a Nerveret.» Proseguite verso Nerveret all'[87](#)

41

Vedi il cavaliere dorato trafiggere Lady Naxia con la sua lama. La donna butta la testa all'indietro e cade a terra morta (cancellala dal Governo delle Ombre).

Se i Mistici dell'Oltre sono ancora al tuo servizio,
vai all'[84](#) altrimenti, vai al [51](#)

42

Il sentiero serpeggia verso l'alto allargandosi o restringendosi secondo i capricci della parete rocciosa che a volte sporge in direzione della pista come il ventre gravido di una femmina di Mammut e altre volte si ritira verso il cuore della montagna, formando ampi slarghi colorati da ciuffetti di una tenace erba montana capace di resistere alle rigide temperature invernali. Sei nel mezzo di una curva e ti volti a guardare giù. La colonna di pecore dal manto bianco serpeggia lungo il sentiero come un lunghissimo pitone albino dalla pelle a scaglie. Davanti a te, la colonna di Slinatandi si è fermata. Vedi Lord Ialos sporgersi da un masso e gridare «Tempio del Male! Abbiamo trovato un'ottima posizione per l'accampamento.» La sua voce rimbalza tra le rocce generando un'eco tonante. Quando raggiungi Ialos, il crepuscolo sta allungando le sue ombre sulle montagne. Decidi così di fermare le truppe nel luogo scelto da Ialos. Durante la notte il vento cala ma l'aria rimane gelida e il mattino seguente inizia a nevicare. Vai al [25](#)

I Cavalieri delle Steppe combattono con un ardore che già conosci: è la forza della disperazione. Come tanti altri popoli che hai annientato negli ultimi tre anni, anche loro non hanno più nulla da perdere. Se non ti fermano ora, la loro comunità sarà distrutta e loro scompariranno dalla storia. In mezzo a loro vedi moltissimi Alti Helenthis di Nerveret, soprattutto generali preparati alle tattiche militari e in grado di mettere ordine durante lo scontro. Ti accorgi che uno di essi dalla statura imponente e dall'armatura dorata ti sta fissando in groppa al suo cavallo. Il suo sorriso sfacciato t'indispettisce. Egli alza il braccio e scaglia una lancia verso di te colpendo a morte il tuo cavallo. Tu sei disarcionato e cadi in mezzo all'erba (perdi **1** punto di Oscurità). Quando ti rialzi, di lui non vi è più traccia ma hai cose più importanti cui pensare. Il Nembarat fatica a reagire dopo aver subito l'agguato. Devi intervenire al più presto se non vuoi che il tuo esercito sia decimato. Se i Supremi dell'Oltre sono ancora sotto il tuo controllo, potresti guidarli in cielo per colpire dall'alto (**2**). Se hai il *Cuore d'Inverno*, puoi scatenare una tempesta sul campo di battaglia per offuscare la visibilità ai Cavalieri

delle Steppe, confondere le idee ai generali di Nerveret e concedere un po' di riposo ai tuoi uomini ([26](#)). Oppure puoi ricompattare il Nembarat lungo l'argine del fiume, fuori dal fulcro della battaglia ([56](#)). Se invece desideri ritirarti verso l'abetaia, potresti recuperare lì le forze ([77](#)).

44

Zugar'rash ti consiglia di proseguire. Se fai come suggerisce, vai al [33](#). Se invece desideri tornare indietro, vai all'[85](#)

45

Ialos suggerisce di abbandonare i carri non strettamente necessari: *armi di riserva, legna da ardere, tamburi, coperte, armi d'assedio, attrezzi da fabbro e letame*. Se possiedi questi carri e li vuoi lasciare (tutti o solo alcuni), cancellali e vai al [25](#)

46

Lady Naxia ti consiglia di tornare immediatamente indietro. «Non saremmo mai dovuti venire qua.» dice «Se proseguiamo, sarà un disastro!» Se fai come consiglia, vai all'[85](#)
Altrimenti, devi proseguire la marcia al [33](#)

«Allontanati.» le dici gelido. Lei non dà segno di essersi offesa e uscite insieme nella notte. Vai al **9**

La marcia si rivela durissima e i dieci giorni successivi sono i peggiori della tua vita. Il vento non cala mai, di giorno un pallido sole fa capolino tra le nubi basse mentre di notte la temperatura precipita ghiacciandovi fino al midollo. Quando finalmente raggiungete la Grande Foresta del Nord, il bilancio è assai severo: elimina 5.000 Guerrieri dell'Ombra e 2.000 Lancieri dell'Apocalisse (se però possiedi la *legna da ardere* o il *letame* puoi dimezzare le perdite perché hai la possibilità di accendere dei fuochi sul ghiaccio ed evitare la morte per congelamento di molti tuoi uomini), 200 *pecore*, 4 *carri di biada*, 4 di *Yak affumicata* e 2 di *acqua*. (Se possiedi TUTTE queste 4 riserve alimentari, non hai alcuna perdita. Se, invece, ne hai 3 su 4, perdi altri 1.000 Guerrieri dell'Ombra. Se ne hai 2 su 4, perdi 2.000 Guerrieri. Se ne hai 1 su 4, perdi 3.000 Guerrieri e 2.000 Lancieri). Tu perdi **2** punti di Oscurità. Siete in marcia sotto i pini e le sequoie da due giorni quando inizia a nevicare.

Arrivate alla Confluenza delle Acque Torbide esattamente quindici giorni dopo aver diviso il Nembarat. Montate subito un campo e issate una palizzata di protezione, poi vi riposare per recuperare le forze dal lungo viaggio: recuperi 3 punti di Oscurità. Tutti i giorni vai a caccia con Zugar'rash e un drappello di Guerrieri dell'Ombra. La Foresta offre poco in pieno inverno, talvolta tornate all'accampamento soltanto con cacciagione di piccola taglia come lepri e porcospini. Di notte lasciate sempre il fuoco acceso. I giorni trascorrono lenti, uno dopo l'altro. Ormai è passato un mese dalla divisione del Nembarat. Poco alla volta, si fa strada nella tua mente l'amara verità: Ialos non arriverà mai, ti ha tradito fuggendo chissà dove con buona parte del tuo esercito. Segna il Codice *TRADIMENTO*. Il mattino seguente, riprendete il cammino verso Nerveret imboccando il sentiero che porta alla Valle di Tak.

Vai al [15](#)

Ti avvicini al pozzo e confermi che si tratta davvero di una magnifica opera d'arte. Le pietre che compongono il parapetto sono tutte della stessa dimensione e di un bianco candido. Su di

esse sono state dipinte scene macabre e di violenza con un pigmento rosso simile al sangue. Vedi donne torturate e smembrate da esseri che si ergono su una sola zampa. Squarciano le vittime con artigli lunghi, affilati e ricurvi, talmente grandi da pregiudicare il loro stesso equilibrio. Dagli arti amputati delle vittime esce copioso il sangue che scorre dalle pietre più alte verso quelle più basse dove altri esseri orripilanti aprono la bocca e bevono avidamente come fosse vino rigenerante. Ti affacci sul parapetto e guardi giù: il pozzo è profondo e non ne vedi la fine. Quando ti ritrai, scopri di avere le mani sporche di sangue. Se vuoi calarti nel pozzo, vai al [27](#). Se preferisci cercare tra i cadaveri i tuoi uomini, vai al [58](#)

50

La prima parte del vostro viaggio si snoda tra le dolci colline pedemontane che circondano la Fortezza Nera e ne fanno un avamposto inespugnabile. Il vento gelido scende dal nord e non vi dà tregua: raffiche violente strappano le tende, innervosiscono gli animali e snervano le truppe. Dopo dieci giorni in queste condizioni, raggiungete una conca coperta di erba ghiacciata. Sotto i vostri piedi, lo scricchiolio dell'erba gelata

vi accompagna fino al famoso Crocevia dei Cervi. È solo mezzogiorno ma ordini a Zugar'rash di fare il conto dei viveri e a Sukrontek di montare l'accampamento (hai perso 1 punto di Oscurità per la fatica del viaggio). Zugar'rash dopo appena un'ora torna a riferire la conta: cancella dalla tua lista 200 ***pecore***, 2 ***carri d'acqua***, 4 ***di biada per cavalli e Mammut*** e 4 ***di carne di Yak affumicato*** (se possiedi TUTTE queste riserve alimentari, non hai alcuna perdita. Se ne hai 3 su 4, perdi 1.000 Guerrieri dell'Ombra. Se ne hai 2 su 4, perdi 2.000 Guerrieri. Se ne hai 1 su 4, perdi 3.000 Guerrieri e 2.000 Lancieri).

In piena notte riunisci il Governo delle Ombre per la prima volta dalla partenza. La Benedizione delle Nuvole incombe e non puoi perdere tempo. Avete di fronte una scelta delicata. Per raggiungere la roccaforte nemica di Takdush, punto di transito obbligato sulla strada per Nerveret, potete prendere tre vie: continuare verso nord e imboccare il sentiero delle montagne che porta al Picco Corno, dove un valico vi permetterà di scendere d'altra parte fino alla Valle del fiume Tak.

Oppure potete attraversare la regione dei laghi ghiacciati, diversi chilometri a nord-est rispetto al

Crocevia dei Cervi. Come ultima possibilità potete percorrere le aride e sconfinate steppe situate a nord-ovest. Ti consulti con il Governo delle Ombre: Lord Ialos è dell'idea di attraversare le steppe. Afferma che i suoi Slinatandi cammineranno meglio e più velocemente in terreno aperto. «Consumeranno meno provviste, Grande Divoratore di Sangue.» Zugar'rash vorrebbe andare verso i laghi ghiacciati. «Sono zone desertiche e non troverete nemici, Tempio del Male. L'avanzata sarà rapida e senza scontri. Al contrario, attraversare le steppe vi farà perdere tempo.» Lady Naxia sottolinea come tutte e tre le vie comportino dei pericoli. Ti suggerisce il valico di montagna ma aggiunge: «avremo delle perdite.» Sukrontek eviterebbe assolutamente il valico di montagna, dove il tempo è pessimo e il sentiero stretto. «Suggerisco i laghi ghiacciati, Creatore della Polvere, perché attraversare le steppe significa esporci su grandi praterie senza ripari.»

L'ultima parola spetta a te.

Se vuoi attraversare i laghi ghiacciati, vai al [35](#).

Se invece preferisci la steppa, vai al [23](#).

Se vuoi prendere il sentiero che sale fino al valico, vai al [42](#)

Grazie alla tua sapiente guida vinci la battaglia ma la vittoria ha avuto il suo prezzo da pagare. Cancella 4.000 Lancieri, 4.000 Guerrieri, 50 Mammut, 200 Slinatandi, 300 Rinotricorni, la **legna da ardere**, 2 carri di **biada**, 5 **d'acqua**, 2 di **carne di Yak affumicata** e 700 **pecore**. Ora vai al [15](#)

Quando arrivi all'altare, c'è già un nutrito gruppetto di persone pronte per il sacro rito. Ti siedi su uno sgabello decorato con grifoni rapaci nell'atto di divorare agnelli e ti guardi attorno. Il tuo sgabello è stato posto davanti all'altare, il quale si trova accanto a un cerchio di basse pietre. I partecipanti alla funzione religiosa sono seduti su blocchi di legno, dentro e fuori del cerchio di pietre. Il rito prevede che nulla, tranne il cielo, patria del Dio dell'Uragano, sia sopra la testa dell'assemblea. Il Guerriero dell'Ombra preposto alla funzione si rivolge a te in tono ossequioso: «Diavolo del Nembarat, sarò felice di lasciarvi officiare il rito se lo desiderate» Gli dici di proseguire e lui inizia la litania in onore del Dio dell'Uragano. Recuperi **2** punti di Oscurità.

Ora torna alla tua tenda per studiare l'attacco al Forte Praha. Vai al [79](#)

53

Lady Naxia ha in mente un modo per non perdere di vista le pecore ma ha bisogno di molti barili di sangue di ortik. Se hai con te i barili, vai al [91](#) altrimenti, prosegui la marcia al [25](#)

54

Vi addentrate nella foresta sempre più fitta con le armi in mano ma quando siete nel cuore della vegetazione, venite assaliti e massacrati dai nemici appostati sugli alberi, dietro ai massi e tra le felci dalle foglie enormi. **FINE**

55

Sotto un manto di minacciosi cumulonembi, avanzate verso il cuore delle montagne. L'aria gelida sferza senza tregua il Nembarat mentre segui il sentiero tortuoso tra un picco e l'altro. Dopo quattro giorni, perdono la vita 1.000 Slinatandi, 2.000 Guerrieri e 2.000 Lancieri. Tu perdi **1** punto di Oscurità. La mattina del nono giorno di viaggio tra le montagne raggiungete il Picco Corno dove il tempo peggiora velocemente:

siete travolti da una bufera di vento e nevischio. Se hai il *Cuore d'Inverno* e vuoi usarlo per placare la tormenta, vai al [3](#) ma se non lo possiedi o non vuoi usarlo, vai al [76](#)

56

Ordini a Zugar'rash di convogliare Mammut e Rinotricorni verso il fiume ma quando i Cavalieri delle Steppe capiscono le tue intenzioni, si compattano e spingono ancor più verso il fiume i tuoi animali. I Rinotricorni con il loro peso sfondano l'argine ghiacciato e precipitano nelle acque gelide. Molti Lancieri dell'Apocalisse, nel tentativo di fermare la caduta, vengono schiacciati dalle bestie spaventate e senza controllo.

In poco tempo il Nembarat è numericamente dimezzato e i Cavalieri delle Steppe hanno gioco facile nel darvi il colpo di grazia. Perdi la battaglia e la vita. **FINE**

57

Durante l'attacco, gli arcieri di Takdush, sotto la guida saccente del cavaliere dorato, scagliano frecce in continuazione in direzione dei tuoi uomini che vengono falcidiati a centinaia mentre si trovano sospesi sulle scale d'assedio. Le

catapulte raramente colpiscono con precisione e il più delle volte le pietre lanciate dalle tue macchine si sgretolano sulle mura della città. L'assedio prosegue per tutto il giorno e a notte fonda finalmente un manipolo di sei coraggiosi Guerrieri dell'Ombra riesce a infiltrarsi fino alle porte della città e a spalancarle. Ti lanci all'assalto guidando i tuoi uomini dentro la città che in poco tempo capitola. A meno che tu non abbia gli *attrezzi da fabbro*, cancella le *armi d'assedio*, non più utilizzabili. La conquista di Takdush è costata la vita a 3.000 Guerrieri dell'Ombra: cancellali dal Nembarat e vai all'[80](#)

58

Trovi subito Lingua Morta con la gola tagliata e la sua spada sporca di sangue. Deve aver lottato come un Centauro prima di morire. Lo capovolgi e, inaspettatamente, trovi la tua *Arma Speciale* legata alla sua cintura (puoi riscriverla nel Registro di Guerra). Lasci il villaggio e ti metti in cerca del sentiero per tornare dal Nembarat. È già notte fonda quando rientri. Racconti al Governo delle Ombre cosa ti è successo e poi ti ritiri per riposare. Il mattino riprendete il cammino per il Forte Praha. Vai al [40](#)

59

Il cavaliere dall'armatura dorata sta impegnando Lady Naxia in combattimento.

Se la aiuti, vai al [70](#).

Se la ignori, vai al [41](#)

60

La fortezza di Takdush è difesa da una guarnigione di arcieri al comando di un sorridente cavaliere dall'armatura dorata. Egli ti fissa da dietro le mura merlate e sembra sfidarti con il suo sorriso splendente.

Devi scegliere la strategia per attaccare la fortezza. Controlla quali elementi del Nembarat e dell'equipaggiamento hai e scarta tutte le scelte che non sono alla tua portata.

Strategia 1: Inizi l'attacco con le *armi d'assedio* per sfondare le porte della città. Ordini la scalata ai Guerrieri (devono essere almeno 20.000) fino alla conquista delle mura merlate. A seguire, entrerai tu con i Lancieri (almeno 40.000).

Strategia 2: Usi il *Dio dell'Uragano* per evocare un Demone dell'Oltretomba da spedire in missione sulle mura con il compito di uccidere il cavaliere dall'armatura d'oro (l'utilizzo del *Dio dell'Uragano* ti costa 1 punto di Oscurità. Puoi

usarlo quindi solo se hai 2 punti o più di Oscurità). Nel frattempo, attacchi le mura con i Guerrieri (almeno 25.000) o in alternativa gli Slinatandi (almeno 4.000), e una volta abbattuto il portone della fortezza, guidi l'invasione con almeno 40.000 Lancieri.

Strategia 3: Imposti l'assedio dopo aver ordinato ai Guerrieri (almeno 15.000) di scagliare le loro frecce sui bastioni, dove è disposta la guarnigione assediata. In seguito, fai avanzare i Mammut (devono essere almeno 50. In alternativa, puoi usare le *armi d'assedio*) contro i portoni della fortezza. Dopo aver aperto il varco, fai entrare nella città la mandria di Rinotricorni (almeno 200) o, in alternativa, almeno 2.500 Slinatandi. A seguire, entrerai tu con i Lancieri (almeno 40.000) oppure, puoi invadere Takdush con, almeno, 2.500 Centauri.

Strategia 4: Per prima cosa mandi i Mammut (devono essere almeno 50) a sfondare le porte della città mentre i Supremi dell'Oltre voleranno sui bastioni facendo strage della guarnigione appostata sulle mura. Dopo aver aperto un varco, dilagherai in città alla testa dei Lancieri (almeno 40.000). In alternativa, puoi entrare con, almeno, 4.000 Slinatandi.

Strategia 1: **57** Strategia 2: **88** Strategia 3: **34**

Strategia 4: **73**

Nel caso tu non possa attuare nessuna delle 4 strategie proposte, vai al **6**

61

I vostri passi sono attutiti dalla neve soffice e in silenzio raggiungete il gruppo di cervi. Estraete gli archi e quando dai il segnale scoccate simultaneamente le frecce. Sette esemplari cadono trafitti. È già sera quando torni nella tua tenda e ti metti a studiare l'assalto al Forte Praha (**79**).

62

Ordini a Ialos di aiutare Lady Naxia mentre tu guidi il Nembarat alla riscossa ma dopo la vittoria, purtroppo, vieni a sapere che Ialos non è riuscito a salvare dalla morte Naxia. Di conseguenza, elimina anche i Mistici e i Supremi dell'Oltre. Vai al **94**

63

Vedere comparire il traditore t'infervora tanto da sopravvivere alla ferita. Tira un *d6* e aggiungi il tuo punteggio di Oscurità. Poi tira un *d6* per Ialos e aggiungi il suo punteggio di Oscurità (3). In

caso di parità ritira. Se ottieni un punteggio più alto di Ialos, lo uccidi e vai al **36**, altrimenti Ialos ti ucciderà: **FINE**

64

Attorno al cerchio di pietre ci sono cadaveri dappertutto, alcuni semisepolti dalla neve. Scavalchi i corpi mutilati dalle lame e raggiungi il centro del cerchio. Attorno a te ci sono quattordici pietre e ognuna di essa ha un simbolo o un colore disegnato: grifone; cervo; sole; giallo; ragno; rosso; Yeti; lancia; mostro con una zampa sola; neve; blu; montagna; nero; oro.

Se vuoi guardare sotto a una pietra, avvicinati e sollevava. Per sapere cosa c'è sotto, vai al paragrafo ottenuto sommando 31 alla pietra da te scelta. Capirai dalla lettura se il paragrafo è giusto. Per trasformare le lettere in numeri usa il seguente schema: A:+1 B:+7 C:-7 D:-4 E:-19 F:+22 G:-1 H:+5 I:-6 L:-3 M:+8 N:+9 O:+10 P:-11 Q:-2 R:-16 S:+2 T:+40 U:-5 V:+23 Y:-8 Z:-13. Sotto tutte le pietre troverai il terreno umido brulicante di scorpioni e millepiedi. Ogni volta che solleverai la pietra, verrai dunque punto e perderai **1** punto di Oscurità.

Quando, e se, vorrai lasciare il cerchio di pietre,

vai al **49** se vuoi avvicinarti al pozzo o al **58** se vuoi cercare tra i cadaveri i tuoi uomini.

65

Ordini a Sukrontek di salvare Lady Naxia mentre tu guidi il Nembarat alla vittoria. Dopo la battaglia vieni a sapere che Sukrontek ha salvato Lady Naxia e ha ferito il Cavaliere dorato (Segna il *Codice ORO*). Vai al **94**

66

Lord Ialos ti attacca con *Sibilo*, torna al **63** e aggiungi 1 al suo tiro. Se lo uccidi, puoi tenere *Sibilo*, la Frusta del Terrore.

67

Ordini a Zugar'rash di assicurarsi che la guarnigione sia preparata al compito di mandare avanti il castello in tua assenza. Passi tutto il pomeriggio a stilare la lista dell'equipaggiamento e quando il sole tramonta sei esausto: perdi **1** punto di Oscurità. Scegli **6** oggetti dalla lista seguente e scrivili nelle NOTE. Le pecore sono essenziali per sfamare le truppe e devi sceglierle per forza. **1) pecore** (800 capi) **2) legna da ardere** **3) armi di riserva** **4) coperte** **5) 10 carri di biada**

per cavalli e Mammut 6) 10 *carri con barili di acqua potabile* 7) *letame* 8) 20 *carri di carne di Yak affumicata* 9) *attrezzi da fabbro* 10) *armi d'assedio* 11) *tamburi* Quando torni nei tuoi alloggi privati, trovi Lady Naxia ad aspettarti. Vai al **10**

68

Ordini a Zugar'rash di precipitarsi da Lady Naxia mentre tu guidi il Nembarat alla vittoria. Dopo la battaglia apprendi che Zugar'rash ha salvato Lady Naxia, ma ha sacrificato la vita per farlo: cancellalo dal Governo delle Ombre e vai al **94**

69

Sukrontek viene in tuo aiuto: torna al **63** e aggiungi 1 al tuo tiro. Segna anche il *Codice SPETTRO* tra le NOTE.

70

Il Cavaliere ti tiene impegnato in combattimento mentre il Nembarat, senza la tua guida, perde la battaglia. **FINE**

71

L'aggressore è più veloce di te e ti colpisce,

ferendoti in profondità: perdi **2** punti di Oscurità. Fortunatamente, Lord Ialos riesce a pugnalare l'assalitore al petto prima che riesca a colpirti di nuovo o a fuggire. Vai al [**17**](#)

72

Il Nembarat sta dilagando dentro Nerveret mentre raggiungi il cavaliere dorato sulle mura. Il tuo nemico ti punta una balestra e lascia partire un dardo che ti colpisce al cuore. Muori qui, a Nerveret. **FINE**

73

I Mammut sono alla mercé dei soldati piazzati sopra il portale della città. Muoiono in 70 prima che riescano a sfondare le porte e ad aprire il varco necessario al Nembarat.

I difensori sulle mura, grazie alla guida del Cavaliere dorato, riescono ad abbattere tutti i tuoi Supremi dell'Oltre. Prima che Takdush cada, perdi anche 3.000 Lancieri dell'Apocalisse. Vai all'[**80**](#)

74

Lady Naxia ti soccorre: torna al **63** e aggiungi 2 al tuo tiro.

75

Se hai il *Codice TRADIMENTO*, vai subito al **63**.
Altrimenti, Lord Ialos ti guarda morire senza fare nulla. **FINE**

76

Cercate di ripararvi come potete, ma il vento è troppo violento. Sollevi lo sguardo verso la cima del Picco Corno e vedi un fiume di neve e rocce scendere dalla montagna. Trovi un riparo di fortuna sotto una sporgenza e rimani lì, impotente, fino al termine della valanga. Passano due giorni prima che tu riesca a uscire dal tuo riparo fortunoso: perdi **1** punto di Oscurità. Raduni i sopravvissuti e inizi a scavare nella neve. Subito trovi il cadavere di Lady Naxia (cancellala dal Governo delle Ombre. Di conseguenza, devi eliminare anche i Mistici e i Supremi dell'Oltre). La valanga ha ucciso anche 8.000 Lancieri e 6.000 Guerrieri. Oltrepassate il valico e iniziate la discesa. Mentre lasciate le montagne, il paesaggio muta sotto i vostri piedi e l'impervio sentiero lascia il posto a un terreno pietroso quasi privo di vegetazione. La montagna si trasforma in altopiano e l'altopiano in pianura finché giungete alla Valle di Tak. Vai al **15**

77

Sposti il Nembarat verso l'abetaia, dove i nemici hanno più difficoltà di movimento e gli abeti fungono da scudo per i tuoi uomini.

I Lancieri stanno massacrando i Cavalieri delle Steppe quando vedi Lady Naxia in difficoltà al [59](#)

78

Sukrontek compare all'improvviso davanti a te e intercetta la traiettoria del dardo, salvandoti da morte certa.

Se vuoi, puoi raccogliere la sua arma, *Malaserpe*, la Lancia dell'Apocalisse, prima di andare al [36](#)

79

Il Forte Praha è un castello fortificato, circondato da un fossato pieno d'acqua. La guarnigione è composta da Alti Helenthis di Nerveret e qualche Yeti delle montagne. La tattica giusta per conquistare il Forte potrebbe essere quella di accerchiare il fortilizio e assalarlo da più punti. Devi accelerare i tempi se vuoi spezzare la Benedizione delle Nuvole prima che ti uccida. Ragioni su come disporre le truppe, finché non crolli esausto sulle carte.

Ti risvegli all'alba, addenti un pezzo di Yak

affumicato e riprendi la marcia alla testa delle truppe. Vai al [40](#)

80

La città è presto devastata. Ben accomodante verso i tuoi uomini, permetti violenze di ogni genere, furti e distruzioni. Per aver partecipato alla battaglia, perdi **1** punto di Oscurità (**0** se possiedi la *Lancia Alba*).

Nella sala del trono i tuoi soldati hanno radunato le più alte autorità di Takdush. Inginocchiati per terra e con le mani legate dietro alla schiena, vedi i nobili vestiti con lunghe tuniche di seta e ampi mantelli di lana, i giudici dalla lunga barba, gli ufficiali sopravvissuti all'assalto e i monaci dalla testa calva.

Li fai torturare e scopri, da uno dei nobili, che il passaggio da leggere per spezzare la Benedizione delle Nuvole è il paragrafo 350 del Libro degli Incantesimi conservato nella sala del trono di Nerveret. Il libro è chiuso in una nicchia esplosiva posta sotto il trono, impossibile da aprire senza la giusta chiave. Cosa sia e dove si trovi questa chiave nessuno lo sa.

«Preparate il Nembarat, domani all'alba partiamo per Nerveret» dici. Vai al [5](#)

81

Zugar'rash si getta sulla traiettoria e cade trafitto al tuo posto. Se vuoi, puoi raccogliere *Aswaganda*, la Spada Perfetta, prima di affrontare il cavaliere al **36**

82

Segui a ritroso le impronte degli animali che piano piano svaniscono sotto la neve fresca. State attraversando un ruscello ghiacciato, quando siete attaccati da un gruppo di Yeti. Uno di loro ti salta addosso e ti fa perdere l'equilibrio. Scivoli sulla superficie ghiacciata, batti la testa contro un sasso e perdi i sensi. Ti risveglia l'odore acre del fumo: sei in una capanna di legno, sdraiato per terra, senza armi (*cancella l'Arma Speciale*) e con **1** punto di Oscurità in meno.

Ti fa male la testa e ricordi soltanto che eri nella foresta a caccia di cervi con Lingua Morta. Esci dalla capanna e osservi il terreno cosparso di cadaveri di Yeti, Alti Helenthis e Guerrieri dell'Ombra.

Sei in un villaggio di Yeti, costruito attorno a una piazza dove si erge un monumentale pozzo in pietra. Numerose capanne stanno bruciando, sulla tua destra vedi un cerchio di pietre simile a quello

che usi per pregare il Dio dell'Uragano. Ciò non ti sorprende perché sai che gli Yeti adorano il Dio dell'Uragano da tempi immemorabili. Sembra proprio che tu sia l'unico sopravvissuto a una carneficina e non è saggio indulgiare presso le rovine fumanti del villaggio.

Se vuoi avvicinarti al cerchio di pietre, vai [**64**](#).

Se vuoi andare verso il pozzo, vai al [**49**](#).

Se vuoi cercare tra i cadaveri Lingua Morta e i tuoi uomini, vai al [**58**](#)

83

Decidi di assecondare la folle idea di Zugar'rash. I tuoi guerrieri attizzano una vera e propria fornace e per tre giorni lasciate bruciare la foresta. Quando rimane solo la cenere rovente, proseguite fino a Takdush. Vai al [**60**](#)

84

Nell'istante in cui Lady Naxia muore, il sortilegio che obbligava all'obbedienza i Mistici dell'Oltre svanisce ed essi si ribellano alla tua autorità ordinando ai loro Supremi di divorarti. **FINE**

85

Il bilancio del viaggio di ritorno al Crocevia dei

Cervi è severo: tutti gli Slinatandi sono morti (se hai le ***coperte***, ne muoiono solo 1.000).

Avete consumato 4 ***carri di biada*** per gli animali, 3 di ***carne di Yak affumicata*** e 200 ***pecore***. (Se possiedi TUTTE queste 3 riserve alimentari, non hai alcuna perdita. Se, invece, ne hai 2 su 3, perdi altri 1.000 Guerrieri. Se ne hai 1 su 3, perdi 3.000 Guerrieri e 2.000 Lancieri).

Tu perdi **1** punto di Oscurità. Indipendentemente da sopra, muoiono assiderati 2.000 Guerrieri, 2.000 Lancieri e 2.000 Centauri.

Se hai la ***legna da ardere*** o il ***letame***, accendi dei fuochi durante la notte e puoi dimezzare le perdite degli uomini e dei Centauri. Ora devi scegliere se prendere la via delle Steppe ([23](#)) o il valico del Picco Corno ([42](#)).

In pochi minuti siete entrambi nudi e gli ansiti di Lady Naxia oltrepassano le spesse mura di pietra della torre. Le sue mani ti accarezzano mentre la abbracci lungo i fianchi, la schiena arcuata e sudata di lei ondeggiava avanti e indietro. Alla fine sei esausto e perdi **1** punto di Oscurità. Ti addormenti per qualche minuto, poi tu e Lady Naxia uscite nella notte. Vai al [9](#)

All'alba del secondo giorno dalla partenza dal Forte Praha avvistate la fortezza di Nerveret, incastonata in una piccola valle ai piedi delle montagne. La bufera infuria sulle mura della città, gremite all'inverosimile di soldati. Le bandiere garriscono al vento come spaventapasseri strapazzati dalla furia degli elementi e le campane delle torri suonano per richiamare la gente alle armi: il Nembarat è stato avvistato. Donne e ragazzi corrono a procurarsi qualsiasi oggetto che abbia un minimo di capacità offensiva. Tra le vie della città la gente urla «Il Senza Pietà è qui!» per avvisare i concittadini e prepararli alla battaglia. I tuoi uomini sono stanchi e infreddoliti mentre i soldati nemici se ne stanno ritti sulle mura, nelle loro armature, come se la tempesta non li sfiorasse. Con lo sguardo fiero e gli occhi fissi sul tuo Nembarat, stanno già combattendo, psicologicamente, contro le tue truppe. Sulle mura, vedi il cavaliere dall'armatura dorata e dal sorriso smagliante. Stai per far avanzare le tue legioni quando le porte di Nerveret si aprono e un esercito di Alti Helenthis fa la sua comparsa sul terreno. Non ci sarà nessun assedio oggi ma una battaglia campale davanti alle mura della città!

Battaglia di Nerveret

Per prima cosa, cancella 200 *pecore*, 2 *carri di biada*, 6 di *carne di Yak affumicata* e 2 *d'acqua*. (se possiedi TUTTE queste riserve alimentari, non hai alcuna perdita. Se ne hai 3 su 4, perdi 1.000 Guerrieri. Se ne hai 2 su 4, perdi 2.000 Guerrieri. Se ne hai 1 su 4, perdi 3.000 Guerrieri, 2.000 Lancieri e 300 Rinotricorni. Se ne hai 0 su 4, perdi 7.000 unità militari a tua scelta). Poi, lancia due *d6* per ognuna delle cinque sezioni del nemico: per sconfiggerlo dovrai ottenere un risultato superiore alla sua potenza (scritta in grassetto). Se ottieni un risultato uguale o inferiore, hai perso lo scontro. Ricorda di tenere in considerazione i vari modificatori, scritti tra parentesi.

- 1)** Mura della città: **11** (+3 *armi d'assedio*; +3 Supremi dell'Oltre; +1 Guerrieri*; +1 *Cuore d'Inverno*)
- 2)** Alti Helenthis: **9** (+3 Lancieri°; +2 Guerrieri*; +1 Slinatandi•; +1 *Dio dell'Uragano*)
- 3)** Porte di Nerveret: **10** (+3 *armi d'assedio*; +2 Rinotricorni#; +3 Mammut^)
- 4)** Esercito degli Yeti: **8** (+1 Rinotricorni#; + 1 Centauri della Tribù di Iuni"; +3 Lancieri°)
- 5)** Arcieri sulle mura: **6** (+2 Guerrieri*; +2 *tamburi*)

^oalmeno 40.000; *almeno 20.000; ^almeno 50; "almeno 2.000; •almeno 2.500; #almeno 300

Tu perdi **2** punti di Oscurità durante la battaglia (**1** se hai la *Lancia Alba*).

Se ottieni almeno 4 vittorie, vai al **72** altrimenti perdi la battaglia e la vita. **FINE**



88

Osservi il fuoco giallo uscire dalla sfera di vetro e scorrere sulle tue dita. In seguito a un lampo di luce, compare il Demone dell'Oltretomba evocato grazie al *Dio dell'Uragano*. Il Demone è un'entità evanescente gialla con striature violacee. «Grande Divoratore di Sangue, comanda ciò che desideri.» dice il Demone. Nei suoi occhi puoi vedere la cancrena di uomini in decomposizione: sono le anime delle persone da lui uccise e non riscattate dagli Dei del bene, destinate a passare l'eternità, tra i tormenti, negli occhi del Demone. «Recati

sulle mura di Takdush e uccidi il cavaliere dall'armatura d'oro.» La sfera del *Dio dell'Uragano* è ora vuota e non potrai evocare altri demoni finché non si ricaricherà. L'attacco alle mura si rivela difficile per la tenacia degli arcieri che, grazie alla loro mira, uccidono molti tuoi uomini. Quando infine si apre il varco, guidi il Nembarat dentro Takdush. L'assalto alle mura è costato la vita a 8.000 Guerrieri. Al termine della battaglia, vieni a sapere che il Demone dell'Oltretomba ha soltanto ferito il tuo nemico: segna il *Codice URAGANO* e vai all'[**80**](#)

89

Il Nembarat è sorpreso dalla decisione di tornare indietro. Qualche stupido pensa sia una ritirata, altri sono semplicemente esausti. Diversi mormorii ti giungono alle orecchie, perciò decidi di intervenire. Se fai un discorso per rassicurarli, vai al [**37**](#). Se vuoi tagliare qualche testa per dare il buon esempio, vai al [**13**](#)

90

Hai ucciso il Cavaliere dorato e conquistato Nerveret ma la tua Oscurità è ormai esaurita: cadi a terra morto. **FINE**

Lady Naxia ordina di cospargere la schiena delle pecore con il sangue di ortik. Ciò eviterà di perdere i preziosi animali, altrimenti indistinguibili sullo sfondo bianco della montagna. La neve scende fitta durante tutta la mattina ma grazie allo stratagemma di Naxia riuscite a controllare il gregge. L'aria attorno a voi è satura di nebbia e vi sembra di camminare immersi nelle nuvole. La colonna è costretta a fermarsi tutto il giorno e la notte successiva. Con la nuova alba la neve cessa e la foschia svanisce gradualmente finché a mezzogiorno compare un pallido sole sotto il quale contempli il tuo esercito sepolto sotto la neve. Hai comunque limitato le perdite a 50 *pecore*, 500 Lancieri e 200 Slinatandi.

Vai al [55](#)



92

Ialos prende con sé cinquanta Slinatandi e promette di essere di ritorno al campo entro sera. Dopo tre giorni, però, ancora nessuno ritorna, perciò decidi di muoverti. Puoi tornare indietro per cercare un altro posto dove attraversare all'[89](#) oppure entrare nella foresta con l'esercito al completo per cercare Ialos, al [22](#). In ogni caso, cancella Lord Ialos e 50 Slinatandi.

93

L'idea di Sukrontek si rivela geniale e in dieci giorni il ponte è pronto. Il Nembarat passa sulla sponda occidentale del Tak e avanza fino alle porte della fortezza nemica. Vai al [60](#)

94

Nella battaglia hai perso 6.000 Lancieri, 4.000 Guerrieri, 100 Slinatandi, 1.000 Centauri, 200 Rinotricorni, 1 *carro di biada*, 2 *d'acqua*, 2 di *carne di Yak* e 200 *pecore*. Vai al [15](#)



EPILOGO

Stanco e ferito, pensi che la Benedizione delle Nuvole ti ucciderà oggi, sulle mura di Nerveret. Osservi il fuoco espandersi sulla città-fortezza e ti nutri delle grida di dolore della gente torturata.

“L’ultima gioia prima di morire” pensi. Stai per arrenderti alla morte quando ti viene in mente che hai ancora la chiave trovata nel pozzetto del villaggio Yeti. Segui il camminamento delle mura fino a un ponte di legno che unisce la torretta orientale al mastio. Percorri il passaggio sopraelevato ed entri nell’edificio centrale. Scendi le scale fino alla sala degli ufficiali e da lì raggiungi la sala del trono. Conosci bene il percorso perché sei già stato qui nelle vesti di ambasciatore quando tuo padre governava le Lande Desolate. Trovi subito la nicchia sotto il trono. Infili la chiave nella serratura che gira con un *clock* mentre uno sportello si apre verso di te lasciando intravedere all’interno un libricino adagiato su un cuscino verde. Apri il volumetto, cerchi il paragrafo che ti serve e lo leggi. Ti senti subito rinvigorito e forte. Hai spezzato la Benedizione delle Nuvole e conquistato Nerveret! Il mondo avrà a che fare con te ancora per molto tempo.

LUCCA GOBLINS & CAVES

di Hieronymus

Anno 2026 d.C.

L'umanità invia la prima spedizione su Marte, ed è ovviamente una tragedia. Tutti gli astronauti muoiono ma, ancor peggio, in Italia viene rieletto Berlusconi.

Intanto a Lucca ci si prepara alla 60° edizione di Lucca Comics & Games nella quale verrà presentato postumo il 30° episodio di Lupo Solitario. Le prevendite dei biglietti vanno alla grande ma c'è qualcosa che non va per niente, qualcosa che i servizi segreti tengono nascosta: un'invasione di goblin!

Ebbene sì, entità malvagie preparano un attacco al mondo esterno sfruttando incontrastabili poteri ancestrali, o forse sono solo fantasie, forse i goblin sono apparsi nei sotterranei di Lucca per preparare Lucca Goblins & Caves!

In questo libro il protagonista sei tu!

Cara lettrice o caro lettore, quello che stai leggendo non è un corto qualunque, ma un cortogioco! Ma che te lo dico a fare? Se lo stai leggendo significa che stai partecipando come lettore votante al concorso Corti 2017, quindi non perdo tempo a spiegarti come funziona un librogiooco.

Posso dirti però che questo è un tantino originale. Scordati infatti l'uso classico del lancio dei dadi (l'alea è il diavolo), ma dovrai comunque usare fogli, gomma e matita (questi non te li scampi).

Siediti comodo e tieniti pronto a immedesimarti in... Un robot!

Perché i robot?

Non importa se Lucca Goblins & Caves sarà una kermesse pacifica o un tentativo da parte di qualcuno di conquistare il mondo. Quel che conta è che la CIA, in collaborazione con il SISMI, ha deciso che bisogna intervenire con la forza massacrando i goblin e le altre bizzarre creature presenti nei sotterranei della città Toscana. Tutto dovrà essere fatto in un sol giorno e in assoluta segretezza per il bene dell'industria delle armi e perché a quanto pare è stato scoperto un immenso giacimento petrolifero proprio al di sotto del padiglione Carducci. Però a te questo non importa. Tu sei un robot che non deve fare domande, ma agire!

Prima di scegliere quale dei 6 robot proposti interpretare, leggi senza sbagliare il seguente regolamento...

Regolamento Robotico

Ogni robot possiede le seguenti caratteristiche principali.

Resistenza: quasi tutti i robot partono con 6 Punti Resistenza.

Durante l'avventura potrai subire dei danni dai

goblin o da altre creature ostili e dovrà evitare di rimetterci i circuiti. Ogni danno subito ti farà perdere 1 Punto Resistenza, e quando sarai sceso a zero ovviamente sarà la fine.

Esiste per fortuna un modo per recuperare i punti persi ma ora ti illustreremo cosa succederà ogni volta che diminuiranno.

5 punti resistenza: mirino danneggiato, aumenta la distanza di sparo dei combattimenti futuri;

4 Punti Resistenza: braccio armato danneggiato, avrai un tentativo di sparo in meno nei combattimenti futuri;

3 Punti Resistenza: visore notturno danneggiato, sei costretto a sparare alla cieca nei combattimenti futuri negli ambienti bui;

2 Punti Resistenza: gravi danni agli arti robotici che ti creano lentezza nei movimenti, avrai un ulteriore tentativo di sparo in meno nei combattimenti futuri;

1 Punto Resistenza: condizioni disperate, sei costretto a mandare a segno ogni primo sparo di tutti i combattimenti futuri, altrimenti morirai all'istante;

0 Punti Resistenza: morte robotica, fine tragica dell'avventura.

Probabilmente non avrai compreso alcune terminologie tecniche, ma non ti preoccupare, presto ti verrà spiegato tutto, ma non in lunghe e noiose pagine, bensì in un **video efficace** che si

aprirà magicamente non appena aprirai questo link:

<https://youtu.be/CfA0GeqRGiU>

Caro lettore o cara lettrice, ora che hai visto il video e che hai capito come funzionano i combattimenti, potrai finalmente scegliere il tuo robot preferito. Prima però dovrà dare uno sguardo ad alcuni simboli che li caratterizzano. Ogni robot avrà infatti delle peculiarità diverse. Ti consigliamo di fare la tua scelta solo dopo averle analizzate tutte.

Liquido rigenerante: i robot, per rigenerarsi (ovvero per recuperare punti resistenza persi) hanno bisogno di ingurgitare determinate quantità di liquido. Ogni robot ha il suo, che corrisponde a un tipo di bevanda che potrebbe facilmente trovarsi in casa tua.

Attenzione: per recuperare i punti resistenza persi, sarai tu, caro lettore/trice, a dover bere la bevanda relativa, e nell'esatta quantità richiesta. Esempio: se il tuo robot deve bere un bicchiere di birra per recuperare 2 punti resistenza, sarai tu a doverlo bere nella realtà, intesi?

Rifiutarti significa rinunciare a recuperare i punti resistenza, e quando arriverai a zero la tua avventura finirà.

Attenzione (di nuovo): potrai bere per recuperare i punti persi solo tra un combattimento e l'altro, ma mai durante.

Importante: ogni dose di liquido rigenerante (ovvero ogni bevuta della bevanda relativa) ti farà recuperare ben 2 Punti Resistenza, e non 1 solo. Esempio: bere due dosi di liquido rigenerante ti farà recuperare 4 Punti Resistenza, e così via.

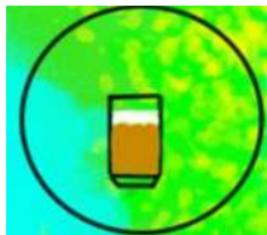
Eccoti ora illustrati e spiegati i **simboli** che potrai trovare sui vari robot, che corrispondono alle rispettive bevande curative:



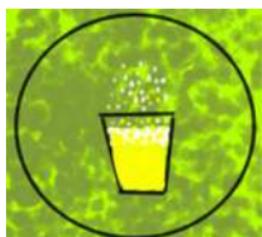
Ti basta bere **2 bicchieri d'acqua** per ogni 2 punti resistenza che vorrai recuperare. Il robot che si rigenera con l'acqua è consigliato ai lettori astemi o che non hanno altro da bere.



Non importa se bianco o rosso, basta che sia buono; per recuperare 2 punti resistenza col **vino** dovrai berne **mezzo bicchiere**, ma tutto d'un sorso!



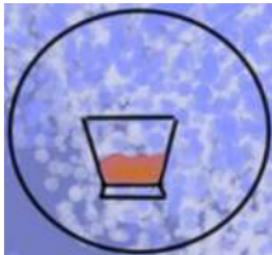
Va bene qualsiasi **birra**, basta che non sia analcolica; per recuperare 2 punti resistenza ti basta berne **un bicchiere**.



Bibite gassate! Sprite, coca-cola, fanta o simili, non importa, basta che ti gonfino la pancia e che contengano possibilmente coloranti, zuccheri e altre porcherie; per recuperare 2 punti resistenza ti basta berne **un bicchiere**.



Succhi di frutta! Non importa di che frutta si tratti e se abbiano zucchero o meno; per recuperare 2 punti resistenza dovrai bere **un bicchiere in un massimo di due sorsi!**



Super alcolici! Mirto, rum, whisky, vodka, ecc. Non importa di che alcolico si tratti, basta che la sua gradazione sia superiore al 21%; per recuperare 2 punti resistenza ti basta berne **un bicchierino per liquori, ma tutto d'un sorso!**



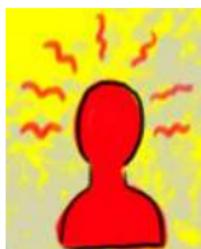
Veniamo ora alle **caratteristiche speciali** dei robot.
Andiamo ad analizzare ogni simbolo e relative spiegazioni.



Il robot ha il **visore notturno indistruttibile**, questo farà sì che non dovrai tener conto del malus descritto precedentemente quando i tuoi punti resistenza saranno scesi a 3.



Potenza distruttiva: ogni tuo sparo che colpisce il bersaglio **toglierà 2 Punti Resistenza** anziché 1.



Sesto senso robotico: in alcuni paragrafi troverai delle **note scritte in rosso**, ma attenzione, potrai leggerle solo se userai il robot che possiede questo simbolo; saranno infatti informazioni che riceverai e potrai sfruttare. Esse ti daranno elementi fondamentali per prendere le giuste decisioni nei casi delicati.



Riflessi robotici potenziati: il tuo robot ha diritto a **1 tentativo di sparo in più** per ogni combattimento.



Mirino indistruttibile: non dovrai tener conto del malus che riguarda i punti resistenza scesi a 5.



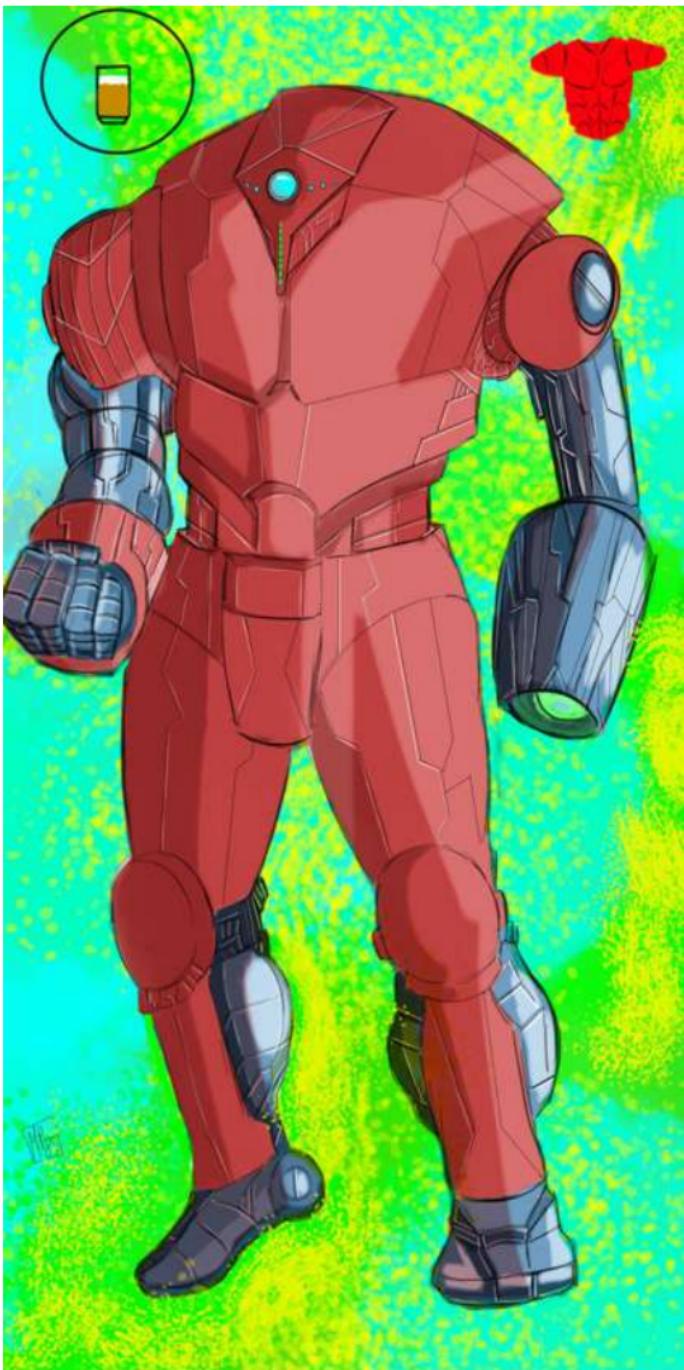
Super armatura: hai **1 Punto Resistenza extra**; il robot con questo simbolo ti farà iniziare l'avventura con **7 Punti Resistenza anziché 6**. Qualora dovessi scendere da 7 a 6 Punti Resistenza, non subirai alcun malus, ma potrai per precauzione rigenerarti con la bevanda relativa per risalire a 7.



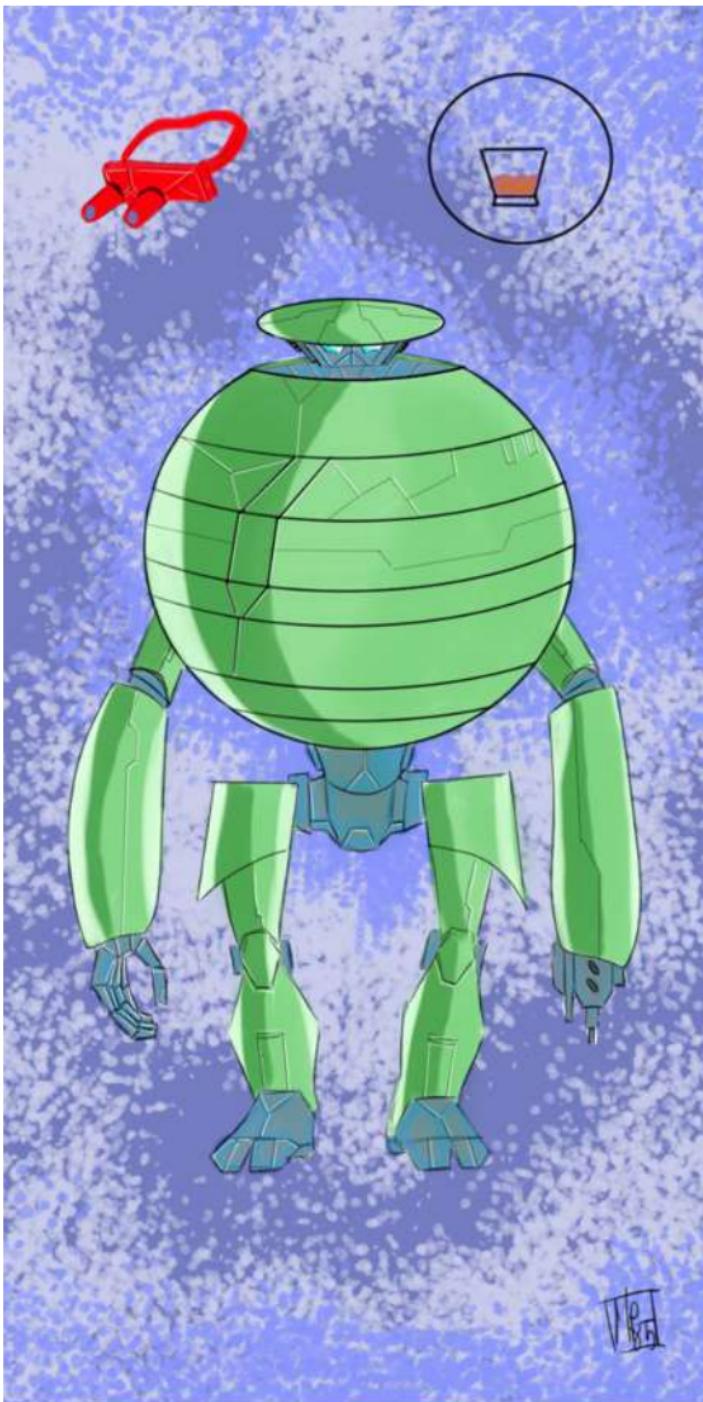
Scegli dunque uno dei 6 robot proposti nelle sei pagine seguenti e poi vai al paragrafo [1](#).



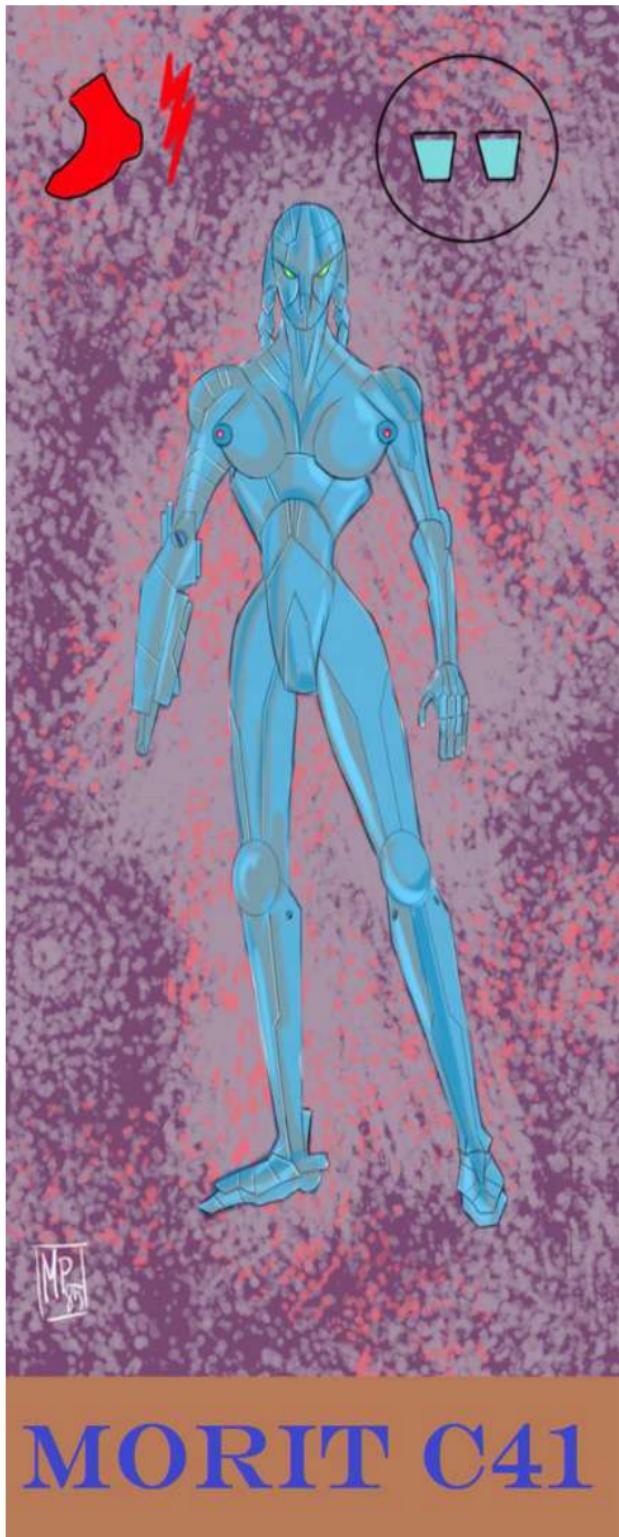
MAXIM P10



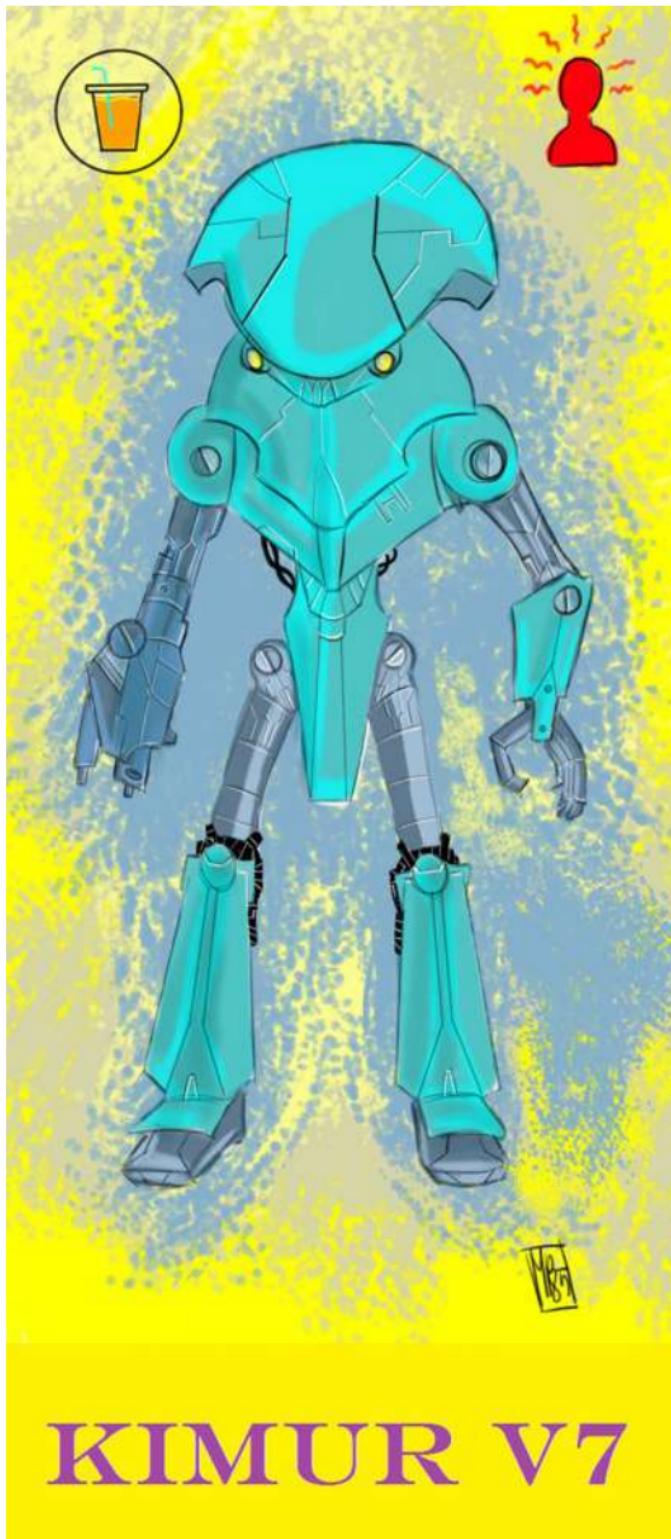
ZICCHE Y3



LINKO Z84



MORIT C41



KIMUR V7



JOSTO X2

LUCCA GOBLINS & CAVES

1

Caro robot, la fiera di Lucca Comics & Games è appena cominciata e ti fai strada tra migliaia di nerd fingendoti un cosplayer raffinato. Passi quasi inosservato mentre ti dirigi al punto prestabilito: un passaggio segreto tra le mura lucchesi che ti porta nell'immenso dedalo dove si sta svolgendo l'inquietante Lucca Goblins & Caves!

Per fortuna sei un robot e non può arrivarti alle narici il tanfo del primo tunnel in cui ti intrufoli. Un altro problema che non sarà tale è la paura di perderti. Infatti questo cortogioco ti propone una mappa dei sotterranei.

Dovrai interagire con essa semplicemente andando al paragrafo relativo a ogni zona che vorrai esplorare.

Una volta che avrai completato la tua ricognizione in una di esse, ti verrà detto se potrai tornarvi o meno. In caso negativo prendi nota su un foglio dei numeri dei paragrafi delle zone che non potrai più esplorare. Ma prima di procedere con la scelta di una zona, continua a leggere...

Lo scopo della tua missione è trovare lo stregone **Traino Rinaldi**, colui che è sospettato di aver evocato i goblin e organizzato l'inquietante kermesse sotterranea.

Appena lo troverai dovrai ucciderlo, punto e basta.

Ti aspettavi forse una missione contorta dalle sfumature metafisiche? Ti sbagliavi.

Preparati a sterminare ogni creatura che ti sarà d'intralcio, perché tu sei un robot creato per... Ma aspetta un momento! Cos'è questo suono? Non lo senti anche tu? Sembra quasi una musica sparata a palla.

Inoltrandoti nel tunnel fuoriesci in un'ampia caverna colma di goblin in festa e tutto intorno risuona ad alto volume una canzone che fa:

Roll up roll up for the Mystery Tour

Roll up roll up for the Mystery Tour

Roll up

That's an invitation

Roll up for the Mystery Tour

Roll up

To make a reservation

Roll up for the Mystery Tour The Magical

Mystery Tour

Is waiting to take you away

Waiting to take you away

Eccetera, eccetera...

Mentre io, autore, compilo il borderò SIAE per aver inserito questa canzone nel cortogioco, tu che sei un robot spietato ma saggio, reputi non sia

ancora il caso di aprire il fuoco. I nemici intorno a te sono a centinaia, forse migliaia. Pare stiano facendo la fila per acquistare i biglietti dell'inquietante fiera. Pochi fanno caso a te perché probabilmente ti hanno scambiato per un goblin cosplayer.

Approfittane e seleziona con calma quale zona del sotterraneo esplorare. Consulta la [mappa](#) nella prossima pagina e scegli un paragrafo.





2

Intorno a te è pandemonio. Decine di goblin corrono da una parte all'altra mentre spari senza pietà. Massacri una dozzina di goblin ma alcuni di loro reagiscono e, con armi da taglio alla mano, si avvicinano accompagnati da una piccola ma temibilissima creatura che fluttua nell'aria. Si tratta di un beholder! Che sia una sorta di guardiano dei giocatori da tavolo? Poco ti importa, quel che conta è sopravvivere!

Combattimento

Nome	Resistenza
Goblin	1
Goblin	1
Goblin	1
Beholder	4

Numero di tentativi: **10**.

Se sopravvivi allo scontro, vai al [16](#).

3

Un goblin di nome Alex si sacrifica per spiegarti il regolamento che perfino il tuo cervello robotico fa fatica ad apprendere.

In più sei distratto dal pensiero della tua missione, e ti guardi intorno sperando di captare ogni minimo indizio che possa portare a Traino Rinaldi.

Ma intorno a te ci sono solo goblin che giocano, che si divertono e fanno casino.

Intanto divampa una piccola lite al tuo tavolo, perché Alex viene contraddetto più volte da un goblin di nome Matt, il quale gli fa notare di aver spiegato male alcuni passaggi del regolamento.

Temi che la cosa vada per le lunghe e non hai tempo da perdere.

Te la squagli senza dare spiegazioni? Vai al [11](#).

Spari all'impazzata massacrando tutti questi inutili goblin fissati con i giochi da tavolo? Vai al [2](#).

Inviti i due goblin alla calma e li preghi di cominciare la partita? Vai al [10](#).

4

Il beholder ti scruta col suo occhio inquietante, dopodiché ti investe con un raggio magico che anziché distruggerti ti fa del bene. Incredibile ma vero, sei sotto l'effetto di un potere magico che ti potenzia.

Durante il prossimo eventuale combattimento (e non per altri), avrai 4 tentativi di sparare in più. Vedi di non dimenticartene.

La creatura volante usa un altro potere e ti parla telepaticamente: «Tu hai onorato lo spirito ludico, e per questo ti ho donato parte dei miei poteri. Questi goblin intorno a te, invece, non meritano di gustare i giochi da tavolo».

Detto ciò torna da dove era venuto e dopo qualche minuto tutto torna alla calma.

Capisci che in questa caverna non ha più senso sostare.

Segna su un foglio che hai completato l'esplorazione del paragrafo **5**, dopodiché torna alla [mappa](#) e sceglie un altro.

5

Accedi a un'ampia caverna dove i goblin fanno cagnara, seduti a una miriade di tavoli sopra i quali scorgi quelli che giureresti siano dei giochi da tavolo, e infatti lo sono.

Tra le creature giocanti non vedi nessuno che possa somigliare a Traino Rinaldi, il vero obbiettivo della tua missione.

Sesto senso robotico: consulta subito il paragrafo [75](#).

Fai per andartene ma qualcuno ti trattiene. Si tratta di un goblin insistente che ti chiede di unirti a lui e ad altri amici a un tavolo: «Vorremmo un quarto player, in tre questo fantastico boardgame non gira altrettanto bene».

Detto ciò ti mostra la scatola di un gioco dal nome *Puerto Goblin*.

Che fai?

Li asseendi e accetti di giocare? Vai al [8](#).

Te la squagli senza rispondere? Vai al [11](#).

Spari all'impazzata massacrando tutti questi inutili goblin fissati con i giochi da tavolo? Vai al [2](#).

6

Il goblin si presenta come Pippot e ti invita a prendere posto al suo tavolo insieme ad altri due amici, dopodiché ti spiega in fretta e furia le regole di Dorminion, che è un gioco molto semplice ma tu non lo apprendi perché sei distratto dalla tua missione e ti chiedi se sia davvero il caso di perdere tempo con un stupido gioco di carte.

A ogni modo procedete, e il primo giocatore di turno pesca sette carte da un mazzo, le guarda, e crolla addormentandosi con la faccia sul tavolo. Sei un robot, ma resti comunque stupefatto dall'accaduto, che si ripete anche con gli altri goblin dopo che hanno pescato le loro carte.

In teoria ora è il tuo turno.

Peschi sette carte dal mazzo? Vai al [9](#).

Spari all'impazzata massacrando tutti questi inutili goblin fissati con i giochi da tavolo? Vai al [2](#).

Ti allontani e continui a esplorare la caverna? Vai al [15](#).

7

Sposti una tessera a caso su uno spazio vuoto della plancia.

La tua mossa a vanvera scatena un'inaspettata reazione dei goblin. Uno di essi si alza e urla a squarciagola: «Allarme! Un nabbo!»

Nella caverna è pandemonio. Decine di goblin corrono da una parte all'altra mentre altri si

avvicinano minacciosi verso di te, ma reagisci all'istante sparando all'impazzata. Massaci una dozzina di goblin ma alcuni di loro non demordono e, con armi da taglio alla mano, si avvicinano accompagnati da una piccola ma temibilissima creatura che fluttua nell'aria. Si tratta di un beholder!

Che sia una sorta di guardiano dei giocatori da tavolo? Poco t'importa, quel che conta ora è sopravvivere.

Per quanto quello che sta avvenendo ti sembra totalmente folle, non puoi far altro che continuare a sparare.

Combattimento

Nome	Resistenza
Goblin	1
Beholder	3

Numero di tentativi: **10**.

Se sopravvivi allo scontro, vai al [16](#).

I tre goblin ti ringraziano e uno si propone gentilmente di spiegarti il regolamento del gioco.

Gli dici che lo conosci già e che potete passare direttamente alla fase di gioco? Vai al [13](#).

Ascolti la spiegazione sperando di non perdere troppo tempo? Vai al [3](#).

9

Peschi sette carte e le osservi. In esse vi sono delle belle illustrazioni che raffigurano personaggi e scene medioevali. A differenza dei tuoi sfidanti, tu non crolli addormentato. Sei contento di ciò ma non dovresti, perché in qualche modo hai fatto adirare i tre goblin, che improvvisamente si svegliano e ti insultano.

Uno di essi urla a squarciagola: «Allarme! Un baro!»

Nella caverna è pandemonio. Decine di goblin corrono da una parte all'altra mentre altri si avvicinano minacciosi verso di te, ma reagisci all'istante sparando all'impazzata.

Massacri una dozzina di goblin ma alcuni di loro non demordono e, con armi da taglio alla mano, si avvicinano accompagnati da una piccola ma temibilissima creatura che fluttua nell'aria.

Si tratta di un beholder!

Che sia una sorta di guardiano dei giocatori da tavolo? Poco ti importa, quel che conta ora è sopravvivere.

Per quanto quello che sta avvenendo ti sembra totalmente folle, non puoi far altro che continuare a sparare.

Combattimento

Nome	Resistenza
Goblin	1
Beholder	4

Numero di tentativi: **10**.

Se sopravvivi allo scontro, vai al [16](#).

10

Nonostante il tuo invito, i due continuano a litigare e arrivano perfino alle mani. Per quanto robot, sei imbarazzato, e poi preoccupato, quando vedi avvicinarsi un piccolo essere volante. Si tratta di un beholder, che fluttua sopra il vostro tavolo e spara un raggio magico che incenerisce i due poveri goblin. Gli altri intorno a voi fuggono terrorizzati.

Devi prendere una decisione.

Resti impassibile al tuo posto? Vai al [4](#).

Spari al beholder prima che incenerisca anche te?

Vai al [12](#).

11

Ti allontani dal tavolo lasciando dietro di te tre goblin troppo delusi e sconfortati per avere la

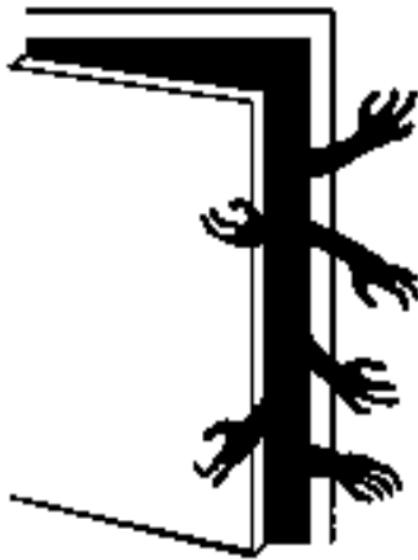
forza di insultarti.

Procedi a zig zag tra altri tavoli da gioco, quando un goblin ciccone dai modi gentili ti chiede di unirsi a lui e ad altri amici: «Gioca con noi a Dorminion, è un gioco di carte fantastico, non te ne pentirai».

Accetti l'invito? Vai al [6](#).

Rifiuti e continui a esplorare la caverna? Vai al [15](#).

Spari all'impazzata massacrando tutti questi inutili goblin fissati con i giochi da tavolo? Vai al [2](#).



12

Il tuo sparo va a vuoto e il beholder pare leggermente incazzato. Sembra proprio che voglia vendicarsi per l'affronto, e a dargli manforte arrivano tre goblin armati.

Combattimento

Nome	Resistenza
Goblin	1
Goblin	1
Goblin	1
Beholder	4

Numero di tentativi: **9.**

Se sopravvivi allo scontro, vai al [16.](#)

13

Un goblin dal nome Matt compie il primo turno di gioco selezionando delle tessere di gioco. Hai davanti a te una plancia con dei quadratini, ma non ci capisci nulla, e quando ti viene detto che è il tuo turno, non sai proprio cosa fare.

Compi una mossa a caso? Vai al [7.](#)

Ribalti il tavolo di gioco e ti metti a sparare all'impazzata? Vai al [2.](#)

14

Quello che accade ti lascia a bocca robotica aperta.

Il vecchio goblin non ti lascia andare. Ti stringe un braccio con la sua mano e attiva un potere telepatico col quale ti parla: «So bene chi sei e chi ti ha costruito. E so anche quale è la tua missione. Non sottovalutare un povero vecchio goblin... A me piace scrivere librogame con contenuti ironici,

ma l'ironia non è la mia unica specialità...»

Dopo aver sentito ciò, perdi i sensi robotici e quando ti risvegli ti trovi nuovamente nella caverna centrale. Tutto questo ha dell'incredibile. Di sicuro non metterai più piede nella caverna dei librogame (segna che hai finito l'esplorazione del paragrafo **52**). Prima di scegliere un'altra zona da esplorare noti con stupore una scritta sul braccio che il goblin ti aveva stretto: ***con affetto Berbie Hennan.*** Dopo aver letto ciò, all'improvviso si attiva uno strano fenomeno, forse un incantesimo. Fatto sta che perdi immediatamente 2 Punti Resistenza.

Se non sei morto, scegli un altro paragrafo della [mappa](#).

15

Continui l'esplorazione della caverna ma intorno a te, a parte centinaia di goblin che giocano da tavolo, non vedi altro. Deluso per non aver trovato nessuna traccia di Traino Rinaldi, decidi di portare i tuoi circuiti altrove.

Segna su un foglio che hai completato l'esplorazione del paragrafo **5**, dopodiché torna alla [mappa](#) e sceglie un altro.

16

Hai dato una bella lezione ai goblin che giacciono esanimi a terra, ma proprio perché sono morti non potranno imparare nulla da questa lezione.

Poverini!

Deluso per non aver trovato nessuna traccia di Traino Rinaldi, decidi di portare i tuoi circuiti altrove.

Segna su un foglio che hai completato l'esplorazione del paragrafo **5**, dopodiché torna alla [mappa](#) e sceglie un altro.

17

Arrivi in un'ampia caverna ricca di tavoli e goblin intenti a giocare. Avvicinandoti capisci che stanno provando dei giochi di ruolo. Un goblin alto e magro, che si presenta come Brian, ti chiede a quale squadra delle ruoligoblinpiadi appartieni.

Lo accoppi sul posto e sparì all'impazzata massacrando quanti più goblin possibile? Vai al [19](#).

Gli rispondi che sei un semplice visitatore? Vai al [20](#).

Gli rispondi che ci tieni a partecipare alle ruoligoblinpiadi? Vai al [27](#).

18

Ti penti presto della tua scelta perché i goblin a chiederti una foto sono veramente tanti.

Rimani letteralmente bloccato sul posto e questo rallenterà la tua ricerca.

Se vuoi trovare Traino Rinaldi devi darti una mossata.

Sesto senso robotico: consulta subito il paragrafo

76.

Ti congedi gentilmente dai tuoi nuovi fan? Vai al [30](#).

Scegli la via del massacro e spari all'impazzata?
Vai al [25](#).

19

La tua azione è irruenta e anche incosciente, perché i goblin sono tanti e potrebbero darti una lezione, ma la fortuna è dalla tua parte, e dopo averne massacrato a decine, solo alcuni di loro, impavidi, si fanno avanti per affrontarti.

Stai per prendere la mira e massacrare anche loro, ma qualcosa ti blocca. Si tratta della visione di un goblin dal mento molto lungo, che agita la mano destra chiusa a pugno e minaccia: «Se continui a sparare, giuro che lancerò quello che ho qua dentro».

Cosa mai avrà nascosto nel suo pugno? Sarà qualcosa di così potente da spazzarti via?

Ti blocchi e cerchi di scendere a patti col nemico?

Vai al [26](#).

Rischi e continui a sparare? Vai al [21](#).

20

Brian ti guarda perplesso e poi ti spiega: «Scommetto che sei un cosplayer, e il tuo è infatti un costume molto realistico. Questa è la caverna dei giochi di ruolo, quella dei cosplay è da un'altra parte. Ma se vuoi, fatti pure un giro e prova

qualche gioco. Io ti consiglio Houses & Humans, quinta edizione».

Segui il suo consiglio e ti metti a girare per i tavoli di questa caverna? Vai al [28](#).

Decidi di massacrare tutti senza pietà? Vai al [19](#).

21

A quanto pare la strada del dialogo non è una strada a te congeniale. Riprendi a sparare all'impazzata ma i goblin amanti dei giochi di ruolo sono agguerriti.

Combattimento

Nome	Resistenza
Goblin muscoloso	2
Goblin	1
Goblin	1
Goblin	1

Numero di tentativi: 7.

Se sopravvivi allo scontro, vai al [24](#).

22

La poveretta muore senza avere il tempo di maledirti. Intorno a te è pandemonio. Molti goblin fuggono, mentre altri, sconvolti dall'accaduto, hanno intenzione di fartela pagare.

Sei pronto ad accoglierli, ma non sarà facile, perché sono tanti e tra loro c'è perfino un orco!

Non si sa da dove sia spuntato, ma c'è.

Combattimento

Nome	Resistenza
Goblin	1
Orco	2

Numero di tentativi: **10.**

Se sopravvivi allo scontro, vai al [29.](#)



23

La caverna in cui accedi è perfino più caotica e rumorosa di quella centrale. Intorno a te è pieno di goblin travestiti.
Si tratta forse di cosplayer?

Sicuramente sì, e a quanto pare tutti pensano che anche tu lo sia.

Più di un goblin ti chiede il permesso di farsi un selfie con te.

Acconsenti? Vai al [18](#).

Spari all'impazzata per svuotare questa caverna dall'immonda presenza dei goblin nerd e vanitosi?

Vai al [25](#).

24

Alla fine della carneficina, in questa caverna non resta nessun goblin che ancora respiri. Ti guardi intorno notando una bachecca sulla quale è appesa una grande chiave di bronzo.

Non sai perché, ma qualcosa ti dice di prenderla (segnala su un foglio).

Ormai la tua esplorazione in questa parte del dungeon è terminata (segna che hai completato l'esplorazione del paragrafo [17](#)).

Torna alla [mappa](#) e scegli un altro paragrafo.

25

La tua scelta è folle, perché i goblin in quest'area sono veramente tanti, e alcuni hanno dei costumi così realistici che potrebbero sfruttarli contro di te. Infatti, dopo aver massacrato una ventina di goblin sempliciotti, ben 6 di loro ti circondano. Avere la meglio non sarà facile...

Combattimento

Nome

	Resistenza
Goblin in cosplay di Ratman	2
Goblin in cosplay di Batman	2
Goblin in cosplay di Topolino	1
Goblin in cosplay di Gargamella	1
Goblin in cosplay di Goku	1
Goblin in cosplay di Xena	3

Numero di tentativi: **14.**

Se sopravvivi allo scontro, vai al [36.](#)

26

Il goblin sorride trionfante e poi apre la mano che rivela un... Dado a 20 facce!

La creatura lo lancia in terra facendolo rotolare. Il numero che esce è 1!

«Maledizione! Ho fatto fiasco critico!» esclama mettendosi le mani in testa.

Stanco di tali idiozie riprendi a sparare massacrando lui e gli altri che gli stanno intorno.

Alla fine della carneficina, in questa caverna non resta nessun goblin che ancora respiri. Ti guardi intorno notando una bachecca sulla quale è appesa una grande chiave di bronzo.

Non sai perché, ma qualcosa ti dice di prenderla

(segnala su un foglio). Ormai la tua esplorazione in questa parte del dungeon è terminata (segna che hai completato l'esplorazione del paragrafo **17**). Torna alla [mappa](#) e scegli un altro paragrafo.

27

Brian sembra molto contento e ti affida a un goblin dall'aria triste di nome Luis. Quest'ultimo ti conduce a un tavolo dove sta per cominciare una seduta di gioco. Insieme a te ci sono due ragazze e tre ragazzi (goblin ovviamente). Dopo qualche minuto di attesa arriva il master, un goblin gobbo e sorridente che non vede l'ora di presentarvi il suo gioco di ruolo, di cui è autore.

Vai al [34](#).

28

I goblin che animano i tavoli sembrano tutti eccitati dai giochi di ruolo. C'è chi fa rotolare dei dadi, chi interpreta dei personaggi di fantasia, chi spiega dei regolamenti noiosi, ecc.

Giungi davanti a una parete di roccia sulla quale si trova una bachecca con appesa una grande chiave di bronzo. Qualcosa ti dice che potrebbe tornarti utile e fai per prenderla, ma una vocina stridula ti blocca. Si tratta di una ragazza goblin molto in carne che ti spiega: «Questa chiave è il primo premio delle ruoligoblinpiadi. Verrà assegnata alla squadra vincitrice».

Te ne sbatti delle ruoligoblinpiadi e massacri la goblin per impossessarti della chiave? Vai al [22](#). Cerchi di partecipare alle ruoligoblinpiadi fingendo di far parte di una squadra? Vai al [32](#).

29

Alla fine della carneficina, in questa caverna non resta nessun goblin che ancora respiri. Senza indugio ti impossessi della chiave di bronzo (segnala su un foglio). Ormai la tua esplorazione in questa parte del dungeon è terminata (segna che hai completato l'esplorazione del paragrafo 17). Torna alla [mappa](#) e scegli un altro paragrafo.

30

Convincere i goblin a lasciarti in pace non risulta facile, ma finalmente qualcuno ti viene in aiuto. Una di loro ti prende per mano e ti consiglia di seguirla: «Il tuo cosplay è fenomenale. Vieni, ti porto a esibirti sul palco dove si sta tenendo la gara».

Rimani perplesso ma segui la goblin che ti porta davvero su un palco di legno sopra il quale c'è un tavolo attorno a cui sono seduti tre giudici, goblin ovviamente. Viene inserita una musica robotica in sottofondo mentre il pubblico ti acclama. Per quanto in imbarazzo, ti tocca esibirti e sperare di vincere il concorso cosplay. Sì, ma per quale motivo?

Resti imbambolato mentre davanti a te centinaia di goblin si aspettano tu faccia qualcosa. La voglia di massacrari tutti è grande, ma ne varrà la pena? Se pensi di sì, vai al [38](#).

Se stai al gioco e cerchi di vincere il concorso cosplay, vai al [43](#).

31

Dopo aver percorso un breve tunnel deserto giungi davanti a un enorme portone di legno massiccio, alto 4 metri e largo 3. A differenza di un normale portone, questo presenta tre serrature.

Se hai tre chiavi, rispettivamente di bronzo, argento e oro, vai al [71](#).

Se non le hai, ma vuoi girare la grande maniglia di questo portone, vai al [57](#).

Se non le hai e preferisci dirigerti altrove, torna alla [mappa](#) e scegli un altro paragrafo (potrai tornare qui in un altro momento).

32

La goblin ti chiede a quale squadra appartieni. Sei colto alla sprovvista ma devi pur rispondere o agire in altro modo.

Massacri la goblin per impossessarti della chiave? Vai al [22](#).

Ti inventi a caso il nome della squadra alla quale apparterresti? Vai al [35](#).

Confessi di non appartenere a nessuna squadra ma che ci tieni a partecipare? Vai al [39](#).

33

La goblin torna presto, accompagnata da tre goblin arrabbiati, e da due orchi! Proprio così! Non hai idea da dove possano essere usciti, ma ci sono, e sembra proprio che vogliano darti una lezione.

La ragazza ti fissa con aria spavalda ed esclama: «Pensavi forse di fregarmi? Che nome sarebbe *trauma team*? Pensi che ci sia qualcuno tanto stolto da chiamare così la propria squadra? Sei sicuramente un impostore! Attaccatelo!»

I goblin e gli orchi al suo seguito non se lo fanno ripetere due volte.

Combattimento

Nome	Resistenza
Goblin	1
Goblin	1
Goblin	1
Orco	2
Orco	2

Numero di tentativi: **9**.

Se sopravvivi allo scontro, vai al [48](#).

34

Il master vi guarda uno per uno e sorride, senza proferir parola, e siccome continua così per due minuti di fila, un giocatore coraggiosamente gli

chiede: «Dunque, come si chiama il tuo gioco?» Il master finalmente parla: «Oh, è banale dare dei nomi a un gioco di ruolo, il mio è originale, e non ha nome».

«Capito», risponde perplesso il giocatore, e continua: «Ma in cosa consiste? Ha un'ambientazione particolare?»

«Eh no, non ha ambientazione, è qui il bello!»

«Capito, si tratta di un regolamento universale, tipo S.L.U.R.P.S.?»

«No, no, quei tipi di giochi di ruolo ormai sono diventati una moda, il mio va oltre.»

«Ok, ma si usano dadi?»

«Assolutamente no, in questo gioco l'alea non influisce.»

«Ho capito! Si tratta di uno di quei giochi di pura interpretazione?»

«Ovviamente no.»

«Ma insomma! Cosa diamine bisogna fare in questo gioco?!»

«Assolutamente una cippa!» esclama il master alzandosi dalla sedia e mettendosi a ballare come un pazzo.

I giocatori lo guardano perplessi mentre tu non trattieni più la tua furia omicida. Hai avuto anche troppa pazienza. Cominci a sparare in ogni direzione mentre fiotti di sangue inondano i tavoli da gioco. Qualcuno però arriva in loro soccorso, si tratta di un orco! Proprio così. Ma cosa vorrà mai fare da solo contro di te?

Combattimento

Nome	Resistenza
Orco	2

Numero di tentativi: **5.**

Se sopravvivi allo scontro, vai al [24](#).

35

«Appartengo al Trauma Team», dici fingendo convinzione.

La goblin si fa un attimo seria, e poi ti chiede gentilmente di aspettarla, dopodiché si allontana in mezzo alla folla di giocatori.

Sesto senso robotico: consulta subito il paragrafo [77](#).

L'attendi sul posto? Vai al [33](#).

T'impossessi della chiave e scappi? Vai al [37](#).

36

Hai compiuto un vero massacro, e intorno a te gli unici suoni sono i lamenti dei goblin che non sono morti sul colpo, ma moriranno presto dissanguati.

Ti guardi intorno notando un palco di legno sul quale presumi si stesse svolgendo un concorso cosplay.

Su un tavolo trovi una grande chiave d'argento accompagnata da un foglio con su scritto “primo

premio”.

Non sai perché, ma qualcosa ti dice che devi prenderla (segnala su un foglio).

L'esplorazione di questa caverna termina qui (annota che non potrai più tornare al paragrafo **23**).

Consulta la [mappa](#) e scegli un'altra destinazione.

37

Senza indugio ti impossessi della chiave di bronzo (segnala su un foglio), e poi ti dirigi verso l'uscita di questa caverna.

Purtroppo i tuoi movimenti sono stati notati proprio dalla goblin, che stava tornando da te, e grida: «Fermate quel robot, è un impostore!»

In breve sei assalito da 3 goblin e un orco!
Proprio così, un orco.

Combattimento

Nome	Resistenza
Goblin	1
Goblin	1
Goblin	1
Orco	2

Numero di tentativi: **8**.

Se sopravvivi allo scontro, vai al [48](#).

38

La tua scelta è folle, perché i goblin in quest'area sono veramente tanti, e alcuni hanno dei costumi così realistici che potrebbero sfruttarli contro di te. Infatti, dopo aver massacrato una ventina di goblin sempliciotti, 5 di loro ti circondano.

Non solo, durante i tuoi primi spari hai accidentalmente disintegrato il gruppo elettrogeno della caverna, e ora sei completamente al buio. Avere la meglio non sarà facile...

Combattimento al buio

Nome

Resistenza

Goblin in cosplay di Ratman	2
Goblin in cosplay di Batman	2
Goblin in cosplay di Topolino	1
Goblin in cosplay di Goku	1
Goblin in cosplay di Xena	3

Numero di tentativi: **12**.

Se sopravvivi allo scontro, vai al [40](#).

39

La ragazza sorride e ti spiega: «Sono molto contenta! Ormai al giorno d'oggi ci sono più goblin autori di giochi che giocatori stessi. Ci stiamo estinguendo!»

Sperando che si estinguano davvero (e magari

sarai tu la causa), segui la ragazza che ti affida a un goblin dall'aria triste di nome Luis.

Quest'ultimo ti conduce a un tavolo dove sta per cominciare una seduta di gioco. Insieme a te ci sono due ragazze e tre ragazzi (goblin ovviamente). Dopo qualche minuto di attesa arriva il master, un goblin gobbo e sorridente che non vede l'ora di presentarvi il suo gioco di ruolo, di cui è autore.

Vai al [34](#).

40

Hai compiuto un vero massacro, e intorno a te gli unici sono i lamenti dei goblin che non sono morti sul colpo, ma moriranno presto dissanguati.

Ti guardi intorno notando che sul tavolo dei giudici si trova una grande chiave d'argento accompagnata da un foglio con su scritto “primo premio”.

Non sai perché, ma qualcosa ti dice che devi prenderla (segnala su un foglio).

L'esplorazione di questa caverna termina qui (annota che non potrai più tornare al paragrafo [23](#)).

Consulta la [mappa](#) e scegli un'altra destinazione.

41

Non sarà facile sconfiggere quest'avversario...

Ovviamente sto scherzando. Fagli male!

Combattimento

Nome	Resistenza
Orco spocchioso	3

Numero di tentativi: **8.**

Se sopravvivi allo scontro, vai al [46.](#)



42

Traino, per qualche strano motivo, è vestito come uno stregone, di quelli cattivi dei mondi fantasy. Purtroppo questa è la notizia meno brutta. L'altra è che al suo fianco ci sono una mummia e uno scheletro!

Tutto sembra assurdo, ma è reale!

Traino ti scruta e poi si alza dal trono e fa per parlare, ma poi con una mano lancia inaspettatamente una palla di fuoco colpendoti in pieno (perdi 2 Punti Resistenza, **a meno che tu non abbia il sesto senso robotico; in tal caso intuisci la mossa ed eviti la palla di fuoco**).

Lo scontro sembra inevitabile. Combatti Traino e sconfiggilo!

Vai al [70.](#)

43

Non hai la minima idea di cosa tu possa fare per ingraziarti il pubblico, ma poi ti viene in mente una celebre hit del 2016, nella quale un asiatico veramente brutto sfruttò un ritornello stupidissimo che aveva a che fare con una penna, una mela e forse un ananas, non ricordi bene.

Fatto sta che divenne popolarissimo.

Se lui riuscì nel suo intento, figuriamoci se tu non possa vincere uno stupido concorso cosplay.

Ti metti quindi a ballare facendo mosse volgari mimando atti sessuali e infine spari all'aria.

Incredibilmente il pubblico ti applaude e molti reclamano la tua vittoria, che puntualmente arriva.

Era proprio quello che ti aspettavi.

A quanto pare i goblin non sono diversi dagli umani che ti hanno costruito.

Una ragazza goblin attraente (almeno per quelli della sua razza) ti consegna il premio del concorso: una chiave d'argento.

Non hai idea di come possa tornarti utile, ma per sicurezza la tieni con te (segnala su un foglio).

Finita la cerimonia vieni invitato a un rinfresco nel quale intravedi con gioia il tuo liquido rigenerante.

Se in precedenza hai perso dei Punti Resistenza, potrai recuperarne 2 senza dover per forza bere la bevanda relativa al tuo robot.

L'esplorazione di questa caverna termina qui (annota che non potrai più tornare al paragrafo

23).

Consulta la mappa e scegli un'altra destinazione.

44

Hai dato ai vampiri una bella lezione.

Frughi nelle loro tasche? Vai al [50](#).

Oppure torna alla mappa e scegli un'altra zona (prima segna che hai completato l'esplorazione del paragrafo [47](#)).

45

Quello che accade ti lascia a bocca robotica aperta.

Il vecchio goblin ti stringe un braccio con la sua mano e attiva un potere telepatico col quale ti parla: «So bene chi sei e chi ti ha costruito. E so anche quale è la tua missione. Non sottovalutare un povero vecchio goblin... A me piace scrivere librogame con contenuti ironici, ma l'ironia non è la mia unica specialità...»

Dopo aver sentito ciò, perdi i sensi robotici e quando ti risvegli ti trovi nuovamente nella caverna centrale. Tutto questo ha dell'incredibile. Di sicuro non metterai più piede nella caverna dei librogame (segna che hai finito l'esplorazione del paragrafo [52](#)). Prima di scegliere un'altra zona da esplorare noti con stupore una scritta sul braccio che il goblin ti aveva stretto: ***con affetto Berbie Hennan.*** Dopo aver letto ciò, all'improvviso si attiva uno strano fenomeno, forse un incantesimo.

Fatto sta che recuperi 3 Punti Resistenza, sempre che tu ne abbia perso qualcuno (in caso contrario sarebbe un bello spreco).

Ora scegli un altro paragrafo della [mappa](#).

46

Il tuo avversario giace al suolo in un lago di sangue, ma pare non sia ancora morto e voglia dirti qualcosa. Ti avvicini e con aria fiera ti dice: «Meglio orco che comunista!»

Contento lui, contenti tutti.

E mentre esala il suo ultimo respiro, tu entri spavaldo nella sala Goblinellis. Al suo interno trovi una trentina di goblin vestiti da fighetti che attendono l'inizio di una conferenza.

Sesto senso robotico: consulta subito il paragrafo [78](#).

Se vuoi massacrari all'istante, vai al [61](#).

Altrimenti torna alla [mappa](#) e scegli un'altra zona, non prima di aver segnato che hai finito l'esplorazione del paragrafo [59](#).

47

Entri in una caverna stranamente silenziosa e insolitamente buia, completamente buia. Qui non sembrano esserci goblin. Il tuo istinto robotico ti dice di proseguire, ma forse faresti meglio, almeno ogni tanto, a non dargli retta. Infatti vieni aggredito alle spalle da tre figure umanoidi. Riesci a scansarle ma sarai costretto a combatterle.

Si tratta di tre vampiri! Non hai idea di come siano finiti qui e cosa ci facciano, ma ci sono e basta.

Combattimento al buio

Nome	Resistenza
Vampiro effeminato e vanitoso	1
Vampiro macho	2
Vampira sexy	3

Numero di tentativi: **8**.

Se sopravvivi allo scontro, vai al [44](#).

48

Dopo aver trionfato non ti fermi, e massacri la ragazza e tutti gli altri giocatori di ruolo.

Alla fine della carneficina, in questa caverna non resta nessun goblin che ancora respiri. Senza indugio ti impossessi della chiave di bronzo (segnala su un foglio).

Ormai la tua esplorazione in questa parte del dungeon è terminata (segna che hai completato l'esplorazione del paragrafo **17**). Torna alla [mappa](#) e scegli un altro paragrafo.

49

Ben venti goblin fanno la fila per ricevere un autografo da questo autore a te sconosciuto.

Spinto da curiosità, ti metti in coda, ma quando è il tuo turno, non hai un libro da fargli firmare, e il vecchio goblin ti sorride guardandoti con tenerezza. Ma tenerezza te ne fa lui a te, dato che ha il morbo di Parkinson e hai l'impressione sia anche mezzo sordo.

Sesto senso robotico: consulta subito il paragrafo [79](#).

Gli porgi un braccio robotico e lo inviti a scriverci sopra una dedica? Vai al [45](#).

Te ne vai via lasciando questo povero vecchio con i suoi veri fan? Vai al [14](#).

50

I vampiri non hanno tasche, quindi non puoi frugare, mi dispiace.

Torna alla [mappa](#) e scegli un'altra zona (prima segna che hai completato l'esplorazione del paragrafo [47](#)).

51

Combattimento

Nome	Resistenza
Goblin librogamer	1
Goblin librogamer	1
Goblin librogamer palestrato	2
Goblin che passava di qui per caso	1

Numero di tentativi: 7.

Se sopravvivi allo scontro, vai al [56](#).

52

Entri in una caverna poco affollata, dedicata a un genere letterario poco apprezzato dai goblin: i librogame.

Non capisci come qualcuno possa provare piacere a leggere certe cose, ma il tuo dovere di robot ti impone di esplorare anche questa zona nella speranza di raccogliere informazioni utili alla missione.

Guardandoti intorno noti due stand principali. Nel primo si stanno vendendo a ruba dei libri di una saga intitolata “Goblin Socievole”. Nel secondo sta seduto un goblin molto vecchio che firma autografi ai suoi fan.

Se vuoi avvicinarti al primo stand, vai al [55](#).

Se vuoi avvicinarti al secondo, vai al [49](#).

Altrimenti scegli un'altra zona della [mappa](#) e torna qui in un altro momento.

53

L'essere che ti fa compagnia in questa caverna si rivela una creatura umanoide dagli occhi grandi e strabici e con una folta peluria nera che gli ricopre solo la schiena.

Tra le mani tiene una chiave dorata che probabilmente ha appena trovato, e sembra non aver nessuna intenzione di dartela.

L'oggetto ti potrà essere utile?

Se pensi di sì, attacca l'immonda creatura andando al [68](#) (ricorda però che il combattimento si terrà al

bui).

Altrimenti torna alla [mappa](#) e scegli un'altra zona (potrai tornare qui quando vorrai).

54

L'umano si offende e continua a sparare dimostrandosi un bravo mitragliatore, ma un goblin coraggioso lo attacca alle spalle e gli recide la gola con un pugnale.

Il poveretto crolla a terra morendo in breve tempo mentre tu lo guardi e pensi: "povero pazzo, com'è che si chiamava?"

Intanto intorno a te è caos, i goblin rimasti in vita sono scossi dall'accaduto. In questa caverna il clima di festa è finito.

Non ti resta che portare i tuoi arti robotici altrove. Segna su un foglio che non potrai più visitare il paragrafo **52**, dopodiché torna alla [mappa](#) e scegli un'altra destinazione.

55

A quanto pare alcuni dei volumi in vendita sono a tiratura limitata e i goblin acquirenti si prendono a spinte per assicurarsene almeno una copia. Inoltre sono presenti anche l'autore e l'illustratore, che hanno autografato ogni singolo libro.

Vedere questi esseri azzuffarsi per delle banali opere letterarie ti fa tenerezza, ma a qualcuno invece tutto ciò non va giù.

Si tratta di un uomo baffuto sui 35 anni con un

cappello da cowboy, che è sbucato dal nulla e grida come un matto: «Maledetti goblin speculatori! Avete osato plagiare il grande Dever, ora ve la farò pagare!».

E così dicendo si mette a sparare all'impazzata con un mitra!

Mentre lo fa ti si avvicina, e capendo che non sei un goblin (non è che ci voglia molto) ti sussurra: «Ciao amico robot, mi chiamo Nazzobelli, e gradirei il tuo aiuto. Perché non mi dai una mano a massacrare questi goblin?»

Se ti unisci a lui nella sparatoria, vai al [51](#).

Se lo lasci al suo destino, vai al [54](#).

56

Tu e Nazzobelli vi rivelate un bel duo di massacratori di goblin. Intorno a voi i pochi rimasti in vita se la danno a gambe levate. L'uomo ti ringrazia calorosamente, e sempre con calore dà fuoco allo stand dei libri di Goblin Socievole.

Il suo compito qui è finito, ma per dimostrare la sua gratitudine, ti propone di aiutarti.

Se lo accontenti, nel prossimo combattimento in cui dovessi subire un danno, questo verrà assorbito dal povero Nazzobelli. Segna questo vantaggio su un foglio (mi raccomando, un danno solo, e non di più).

Segna su un foglio che hai completato l'esplorazione del paragrafo **52**, dopodiché torna alla [mappa](#) e scegli un'altra destinazione.

57

Giri la maniglia ma il portone non si apre. In compenso, dopo aver udito degli insoliti cigolii, da sottoterra appaiono tre buche quadrate dalle quali fuoriescono tre goblin metallici animati!

A quanto pare hai attivato inconsciamente un meccanismo di difesa e non potrai sottrarti al prossimo combattimento.

Combattimento

Nome	Resistenza
Goblin metallico	2
Goblin metallico	2
Goblin metallico	2

Numero di tentativi: **9**.

Se esci vivo dallo scontro scegli un nuovo paragrafo dalla [mappa](#).

Sei un robot abbastanza sveglio da capire che per aprire questo portone servono 3 chiavi particolari.

58

Intervieni bloccando i due goblin vestiti di nero e attendi che arrivino alcuni membri della sicurezza, ovvero due orchi spuntati fuori da chissà dove.

Sentendo quel che dicono i gestori dello stand, capisci che i due delinquenti fanno parte di una setta dal nome *Gabbia Round*, e che non hanno gradito i contenuti del fumetto che poi hanno deciso di rovinare con la goblin-cola.

I due poveri idioti però non solo vengono portati via in manette e denunciati, ma ottengono un effetto contrario: decine di giovani goblin chiedono di acquistare proprio le copie del fumetto incriminato.

Infine giunge sul posto l'autore dell'opera e ti ringrazia per essere intervenuto. In cambio potrà rispondere a ogni tua domanda.

Gli chiedi dove si trova Traino Rinaldi? Vai al [67](#). Preferisci essere cauto? Allora segna che hai completato l'esplorazione del paragrafo **69**, poi torna alla [mappa](#) e scegli un'altra zona.

59

Giungi in una caverna vuota, fatta eccezione per un grande tendone davanti al quale sta di guardia un essere che non assomiglia a un goblin. Per forza, perché si tratta di un orco!

L'essere ti guarda con aria spocchiosa e severa e ti chiede: «Dove vorresti andare con quel ridicolo costume? Qui dentro c'è la sala Goblinellis, e solo chi ha un invito può accedervi».

Dai una lezione all'orco? Vai al [41](#).

Oppure torna alla [mappa](#) e scegli un altro paragrafo.

60

Hai terminato decine di goblin, mentre gli altri hanno deciso saggiamente di darsela a gambe. Purtroppo in questa caverna, a parte cadaveri e

fumetti sporchi di sangue, non trovi nulla che possa aiutarti nella missione.

Torna alla [mappa](#) e scegli un'altra zona (segna che hai completato l'esplorazione del paragrafo **69**).

61

Spari all'impazzata facendo strage tra i presenti. Solo tre di loro dimostrano di avere le palle per affrontarti.

Combattimento

Nome	Resistenza
Goblin	1
Goblin	1
Goblin vip	2

Numero di tentativi: **6**.

Se sopravvivi allo scontro, vai al [65](#).

62

Una risata robotica maligna riecheggia per la caverna: è la tua.

Alcuni goblin muoiono trivellati dentro i bagni chimici senza poter vedere la faccia del loro assassino. Quelli che erano in fila fuggono terrorizzati, ma solo alcuni riescono a salvarsi.

Ti sembra di aver sistemato tutti, ma qualcosa o

qualcuno spegne le luci della caverna e tu resti al buio, mentre sette piccole sagome si avvicinano minacciose.

Si tratta di 7 goblin coraggiosi che vogliono fartela pagare.

Ci riusciranno?

Combattimento al buio

Nome	Resistenza
Goblin	1
Goblin pisciato addosso	3 (è incazzato nero)

Numero di tentativi: **12**.

Se sopravvivi allo scontro, vai al [64](#).

63

Ti inoltri in una caverna buia e silenziosa. Al suo interno vi è disordine, anzi, c'è proprio guazzabuglio. Ci sono oggetti sparsi per terra, uno sull'altro, che appartengono a vecchie edizioni di

Lucca Comics & Games. Trovi per esempio manifesti dell'edizione del 2017, gazebi smontati, scatole e scatoloni, fumetti impolverati e tanto altro.

Fai per andartene ma un rumore sospetto mette in allarme i tuoi sensori. Guardando meglio intorno a te noti un'ombra che fruga tra le cianfrusaglie.

Vuoi avvicinarti? Vai al [53](#).

Se vuoi essere prudente, scegli un'altra zona della [mappa](#) (e magari torna qui in un altro momento).

64

Hai fatto un vero macello, e a quanto pare non ne valeva la pena, perché in questa caverna non c'è nulla di più interessante dell'odore di piscio (che per fortuna tu non riesci a sentire).

Segna che hai terminato l'esplorazione del paragrafo [72](#) e poi torna alla [mappa](#) per scegliere un'altra destinazione.

65

Mentre i poveri goblin esalano il loro ultimo respiro, tu scopri con piacere la presenza di un ricco rinfresco. Sopra un tavolo vi è perfino la

bevanda corrispondente al tuo liquido rigenerante! Se in precedenza hai perso dei Punti Resistenza, ne puoi recuperare 2 senza dover per forza bere la bevanda relativa (se non hai perso punti, pazienza, hai sprecato l'occasione).

Segna che hai completato l'esplorazione del paragrafo **59**, dopodiché torna alla [mappa](#) e scegli un'altra destinazione.

66

La tua azione coglie tutti impreparati, ma alcuni goblin sono abbastanza pazzi da affrontarti.

Combattimento

Nome	Resistenza
Goblin	1
Goblin	1
Goblin	1
Goblin obeso	2

Numero di tentativi: 7.

Se sopravvivi allo scontro, vai al [60](#).

67

Il goblin, che si presenta come Goblinerto Recchioblin, fortunatamente non sembra sorpreso dalla domanda, e ti spiega che Traino Rinaldi

solitamente stanzia in un'immensa caverna chiusa da un grande portone. Lo ringrazi e scegli di esplorare una nuova zona della [mappa](#) (segna che hai completato l'esplorazione del paragrafo **69**).

68

Combattimento al buio

Nome	Resistenza
Creatura inquietante	3

Numero di tentativi: **5**.

Se sopravvivi allo scontro, vai al [73](#).

69

Ti inoltri all'interno di un'ampia caverna che ospita numerosissimi stand di fumetti. Ci sono goblin che li vendono e altri che li comprano, e non mancano autori illustri (tra i goblin ovviamente) che fanno dediche o che presentano le loro ultime opere. Il clima è sereno ma è rotto da un accaduto a cui assisti da vicino.

Presso un piccolo stand di vendita fumetti si avvicinano due goblin dall'aria losca vestiti di nero. Uno di essi tiene un bicchiere di goblin-cola in mano e fa finta di cadere in avanti

rovesciandone il contenuto su una ventina di fumetti.

Subito dopo è parapiglia e tra i due goblin e i gestori dello stand si arriva quasi alle mani.

Vuoi intervenire? Vai al [58](#).

Oppure approfitti della confusione per sparare all'impazzata e uccidere quanti più goblin puoi?
Vai al [66](#).

70

Combattimento

Nome	Resistenza
Traino Rinaldi	6
Mummia	4
Scheletro	3

Numero di tentativi: **15**.

Se sopravvivi allo scontro, vai al [80](#).

71

Hai fatto proprio bene a raccogliere le tre chiavi, perché grazie a esse riesci ad aprire il portone, che appena lo spingi emette un suono che ricorda il verso di un ranocchio in calore.

Accedi infine a un'enorme caverna vuota, che termina con una galleria artificiale scavata nella

roccia.

Ti inoltri senza timore giungendo presto in una stanza pavimentata illuminata da delle torce appese alle pareti.

Dentro di essa ci sono tre goblin in abiti fantasy, e sono armati.

Non hai idea del perché siano conciati così, ma sembra quasi ti stessero aspettando e non puoi evitare lo scontro (per sfortuna loro).

Combattimento al buio

Nome	Resistenza
Goblin con accetta	2
Goblin con pugnale	2
Goblin con pugnale	2

Numero di tentativi: **8**.

Se sopravvivi allo scontro, vai al [74](#).

72

Giungi in una caverna dove i goblin entrano tutti di corsa e presto capisci perché: si tratta della zona dove sono stati disposti i bagni chimici. Ve ne sono a decine ma a quanto pare non bastano, perché parecchi goblin fanno la fila con facce sofferenti.

Sarebbe proprio bello disintegrare tutti questi bagni e impedire loro di fare i bisogni. Sarebbe peggio che ucciderli.

Lo fai per davvero? Vai al [62](#).

Oppure torna alla [mappa](#) abbandonando quest'inutile caverna e scegli un'altra zona (se cambi idea, potrai tornare qui in un altro momento).

73

Il povero essere giace esanime ai tuoi piedi. Raccogli la chiave dorata sperando ti torni utile (segnala su un foglio).

Hai completato l'esplorazione del paragrafo [63](#) (segnala anche questo) e devi scegliere un'altra zona della [mappa](#).

74

Dopo aver massacrato i tre goblin esci dalla stanza tramite una porta ad arco, che ti introduce in un lungo corridoio dal quale arrivi in un'altra stanza, sempre illuminata e...

All'interno, seduto su un trono, c'è un essere che i tuoi sensori rivelano come Traino Rinaldi, l'obbiettivo della tua missione!

Vai al [42](#).

75

Il tuo sesto senso robotico rivela la presenza di un essere potente e malvagio. Guardandoti intorno noti infatti in lontananza una creatura che galleggia nell'aria: si tratta di un Beholder! Che sia il guardiano di questa caverna? Per non correre rischi forse è meglio essere prudenti e non combinare casini. Torna al paragrafo [5](#) e continua la lettura.

76

Il tuo sesto senso robotico rivela la presenza di tre esseri importanti che si danno delle arie. Guardandoti intorno noti un gran palco di legno con sopra un tavolo a cui sono seduti tre giudici. Si sta forse per svolgere un concorso cosplay? Probabilmente sì, e per premio c'è qualcosa che luccica, proprio sul tavolo dei giudici. Che sarà mai?

Ora riprendi la lettura del paragrafo [18](#).

77

Il tuo sesto senso robotico rivela ostilità nella ragazza goblin. Che stia preparando qualcosa ai tuoi danni? Forse è meglio essere cauti.

Ora riprendi la lettura del paragrafo [35](#).

78

Il tuo sesto senso robotico rivela che i presenti hanno fame e sete, o forse la loro è solo golosità. Guardandoti intorno ne trovi la fonte: si tratta di un ricco rinfresco disposto su alcuni tavoli sui quali c'è perfino il tuo liquido rigenerante!

Torna al paragrafo [46](#) e continua la lettura.

79

Il tuo sesto senso robotico rivela che il vecchio goblin non è come sembra. Da lui proviene un'aurea potente, molto potente.

Torna al paragrafo [49](#) e continua la lettura.

80

Grazie alle tue armi hai disintegrato sia lo scheletro che la mummia, e mandi al tappeto Traino Rinaldi, che respira ancora.

Ti avvicini a lui con la speranza che parli per darti informazioni utili alla tua missione.

«Accidenti, ucciso da un robot, proprio io che ho sempre amato guardare i cartoni animati con i robot», sussurra mentre sputa sangue.

Non badi a quel che dice e gli chiedi: «Traino Rinaldi, perché hai messo in atto un'invasione di goblin? A quale scopo hai popolato questo

sotterraneo con tali creature? Vuoi forse conquistare la città di Lucca con la violenza?»

Traino sorride e ti guarda con tenerezza, facendoti capire che sei fuori strada, e risponde: «Non so chi ti abbia mandato qui, ma posso immaginarlo. Non è assolutamente come pensi. Questa non è un'invasione con scopi di conquista, bensì...»

«Bensì? Parla dunque.»

«Troppo tardi, non c'è più spazio.»

«Cosa intendi dire?»

«Il bando... Il bando del concorso parla chiaro: massimo 40 pagine, non una riga di più.»

«Ma diamine! Ho fatto tutta sta fatica per niente? Dammi almeno una piccola informazione, la quarantesima pagina non è ancora finita.»

«Capisco la tua delusione. Avevo preparato un monologo a effetto. Sai, uno di quei finali con una morale dietro dai contorni metafisici. Il lettore ne sarebbe uscito più maturo, e magari si sarebbe anche commosso, ma purtroppo non c'è più spazio, e quel poco che rimane bisogna dedicarlo ai complimenti.»

«Ma di quali complimenti parli?»

«Mi riferisco a te, caro robot. Congratulazioni, hai portato a termine la missione. Sei un eroe, sei un fottuto eroe! **FINE**

Falkenstein

di Zakimos

Ciò che stai per leggere è un racconto a bivi in cui sarai *tu* a decidere come proseguirà la storia, saltando di volta in volta a un paragrafo diverso. I rimandi tra un paragrafo e l'altro saranno spesso visibili, ma in alcuni casi dovrai dedurli utilizzando i Codici che avrai annotato durante la lettura o altri mezzi (continua a leggere per scoprire come utilizzarli). Se stai leggendo la versione “digitale” del racconto, sarà sufficiente tener premuto il tasto CTRL e cliccare sui rimandi; nel caso tu debba spostarti in altri modi, basterà inserire nel comando “trova” il simbolo # seguito dal numero del paragrafo a cui vuoi arrivare. Attenzione: i paragrafi formati da una cifra sola necessitano di uno 0 davanti e ricorda sempre di **segnare il numero del paragrafo da cui provieni** prima di tentare uno spostamento. Nel caso commettessi un errore, rischieresti di dover ricominciare da capo! Durante la lettura avrai bisogno di un foglio, di una matita, di una gomma e di due dadi a sei facce, o uno solo da tirare più volte; ti verrà spiegato tra non molto come e perché utilizzarli. Comincia a leggere dal Prologo che segue, e benvenuto/a nel mondo di Falkenstein!

(n.d.a A dispetto di ciò che possiate pensare, il

Conte di Falkenstein non è un “tributo” a Victor Frankenstein, bensì un personaggio realmente vissuto - o quasi - con una storia davvero curiosa alle spalle, che vi invito ad approfondire, specie per quanto riguarda il suo castello. A volte la realtà sa essere più sorprendente di un romanzo d'avventura!)

PROLOGO

Quello non era un bel momento per la Francia e lui lo sapeva. Troppi venti di guerra soffiavano sulla capitale e presto avrebbe piovuto. E forte anche. Un bell'acquazzone estivo. Troppi equilibri erano giunti al punto massimo di tensione, dopodiché avrebbero incominciato (alcuni) a rompersi o (altri) a tornare al punto di partenza. Piccole fazioni si stavano accapigliando fra di loro nell'irritazione e con l'istigazione di fazioni più grosse, come bambini che lottano indisponendo gli adulti con i loro schiamazzi. Le grandi tempeste spesso si annunciano da una lieve brezza, gli aveva detto una volta qualcuno, ma adesso non importava più né chi né quando, perché lui non avrebbe fatto niente. Non avrebbe agitato le acque, né le avrebbe rimescolate o intorbidite, no signore. Quella volta lui sarebbe rimasto a guardare. Il Conte di Falkenstein sarebbe rimasto a guardare. Proprio così. Il braccio, le orecchie, i maligni dicevano anche il cervello dell'Imperatore Giuseppe II si era preso una pausa da tutto e da tutti. Nostalgia? Stanchezza? L'Imperatore era ormai prossimo alla morte. Il fratello avrebbe preso il suo posto,

spingendo ancora oltre il settore bellico. “Assolutismo illuminato”, lo chiamavano. Per Falkenstein era solo spreco di una tecnologia rivoluzionaria. Negli ultimi trent’anni tutto era cambiato, soprattutto nei campi, grazie alla potenza degli automi alimentati a ...“Carbone!” dite voi. “No, carissimi” vi risponderebbe il Conte. Il carbone ha un impatto ambientale troppo elevato, oltre a essere nocivo per la salute dei minatori, specie dopo i disastri provocati dagli inglesi a metà ‘700. No, il futuro per Falkenstein erano sempre state le *molle*. La cinetica. La forza umana unita a quella delle macchine. E il tempo gli aveva dato ragione. La *Federtechnik* si era rapidamente espansa dal Regno di Prussia all’Austria e al Sacro Romano Impero. E da lì in Francia, come dimostrato dai colossi armati di falce che mietevano il grano intorno, avvolti nell’oscurità della notte. Bastava una robusta carica alle molle e un buon foglio di programmazione per farli lavorare da soli; da qui il nome *automi*, anche se i locali avevano preso a chiamarli *méca*, da *mécanique*, visto il loro costante vizio di francesizzare tutto. Un altro spicchio, questa volta di sorriso, gli affiora all’angolo destro della bocca. Era un nome che

certamente si adattava agli esperimenti come Vogler. Quanti sviluppi avrebbe potuto portare una tecnologia simile, se la smania di potere non si fosse messa di traverso... L'aria della notte estiva era fresca. Vogler marciava con passo spedito, emettendo un pigro fruscio. L'alba avrebbe fatto capolino fra tre ore circa. Avrebbero camminato in silenzio ancora un po', fino ad arrivare nella grande città di primo mattino. Perché lì? Inizialmente il Conte aveva pensato di ritirarsi nelle campagne romane o nelle lande prussiane, poi qualcosa lo aveva attratto verso quei territori in cui era già stato una volta. E l'istinto aveva pizzicato. "Tuttavia non farò niente, non questa volta. E, se mi cade qualche goccia di pioggia addosso, me la scrollerò e andrò altrove. Voglio stare in pace". Si preannunciava una mattina umida e nuvolosa e forse avrebbe piovuto. Ma lui non si sarebbe bagnato. Vai al [01](#).



#01

“Stéphanie! Dai, Stéphanie! Un bacio, uno solo!
Non ti chiedo altro, dai! Che male ti fa?”

Ti nascondi dietro alla giara, impedendo a Jules di baciarti. È tardi, il pozzo è lontano e la cuoca si arrabbierà se non ha l'acqua per cucinare. Una giornata come tante per te, giovane massaia dei ceti bassi, eppure sei già abbastanza nervosa senza che ci si metta di mezzo Jules. Ieri le guardie e la popolazione cittadina hanno dato fuoco a quaranta ingressi per protesta. Il vento si porta ancora addosso l'odore di affumicato e l'ultima cosa che desideri è essere coinvolta in qualche guerriglia. Trotterelli con i tuoi zoccoli accanto a Herle, l'automa alto tre spanne più di te compagno nei lavori di fatica. La sua figura tondeggiante ti infonde sicurezza, nonostante sia poco più che un cassone mobile; di certo meglio dei muscoli e la testa vuota di Jules.

“Ti aiuto io” girella intorno lui. “Così farai prima!
Altro che quell'ammasso di ferraglia. Ora puoi darmi un bacio...”

“Jules, smettila!” Jules si rabbuia. Afferra Herle e lo spinge violentemente, facendone cadere a terra due in un colpo solo: vaso e automa. “Ti ho chiesto solo un bacio. E poi a che ti serve l'acqua?

Non vedi che sta succedendo?”

“Devo andare a prendere l’acqua” protesti ancora, cocciuta.

“Zut! Voi donne non capite niente! Beh, non importa. Non mi vuoi dare un bacio? Mi prendo tutto, tutto!”

Non hai neanche il tempo di urlare che il pericolo è già passato. Tremante riapri gli occhi; chi ti sta davanti è un figuro alto, dai capelli neri e lunghi baffi arricciati. Siede su un *méca* come se fosse un desco, fissandoti con fredda curiosità. Jules è accasciato inerte tra le braccia della macchina.

“È solo svenuto” precisa il figuro con un forte accento straniero. “Coraggio, prendi le tue cose e vattene.”

“Grazie, signore” bofonchi. Lui ti guarda un istante: piccola, castana e sporca. Chissà cosa pensa di te. Poi volta la sua strana cavalcatura e torna da dove è venuto, muovendosi a una velocità impensabile per un automa. Intontita, abbandoni Jules a terra e corri a recuperare Herle e la giara, controllando che non abbiano subito danni. Ricarichi le molle del *méca* e lo fai ripartire in direzione del pozzo; puoi finalmente recuperare l’acqua e tornare alle cucine dell’Hôtel des Invalides. Vai al [44](#).

#02

Ha funzionato: grazie ai galleggianti riesci a guadare il fiume senza subire danni. Se hai il Codice L, sottrai 20 al suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [17](#).

#03

Con la coda dell'occhio noti che lo scontro vi ha condotto vicino alla Senna. Potresti sfruttare l'occasione per fuggire; ma chi può dire se Herle sia in grado di galleggiare? Se vuoi gettarti nel fiume con sprezzo del pericolo, vai al [115](#). Se preferisci restare sulla terraferma e combattere, vai al [65](#).

#04

Uno degli uomini fa cenno agli altri di controllare l'intruso, poi torna ai suoi pensieri. Un commilitone purtroppo non è altrettanto svogliato: nota la tua presenza un attimo prima che Herle si lanci in corsa. Il proiettile attraversa da parte a parte la carrozzeria, mancandoti per un soffio: perdi 2 punti di Resistenza. Afferri le cinghie e tiri con tutta la tua forza, riuscendo quasi a spiccare un balzo. Sei all'interno: gli uomini sono tutti morti schiacciati. Provi un moto di pietà per loro,

la stessa che non hanno avuto per Sandrine. “E che non avrebbero avuto per me, probabilmente.” Segna il Codice G54 e vai al [114](#).

#05

Decisa a chiarire una volta per tutte il ruolo degli uomini armati, scivoli fuori da Herle quel tanto che basta da farti notare senza perdere del tutto la sua protezione. È un bene, visto che Herle subisce una raffica di colpi (perdi 1 punto di Resistenza). Ti richiudi dentro urlando. Non sei più tanto sicura di voler sapere; anzi, trovi più allettante fuggire da qui il prima possibile. Afferri le cinghie e prima che i moschettieri possano ricaricare Herle sta correndo via. Vai al [74](#)

#06

Herle percorre il porticato cauto, mentre tenti di rilevare tracce di avversari. Nondimeno non trovi nessuno. Puoi spostarti al cortile interno (al [53](#)), alla cappella (al [18](#)) o verso le stanze laterali (al [88](#)), oppure tornare indietro (al [30](#)).

#07

Ce l'hai fatta! Ce l'hai fatta! Herle si muove! Lento, impacciato, ma si muove e segue la

direzione che imponi attraverso le cinghie. E non è tutto. Falkenstein ha trasformato l'automa sotto aspetti che non puoi ancora immaginare. Una cosa è certa: non sei più indifesa. Chiudi il portello, scoprendo di poter guardare fuori grazie a una lastra di vetro. Le braccia di Herle si aggrappano ai bordi dell'apertura e vi trascinano fuori dalla chiesa; all'inferno, metaforicamente parlando. Da adesso in poi inizierà una vera e propria corsa contro il tempo per fuggire da Parigi. Comincia segnando il tuo primo Codice: lancia un dado e aumenta il Codice J del risultato ottenuto (ossia segna il numero accanto alla lettera, visto che non hai alcun Codice J al momento). Dopodiché vai al [17.](#)

#08 P

C'è qualcosa sotto alla cupola! Sfruttando le nuove capacità di Herle ti arrampichi fino in cima, scoprendo che si tratta di un rotolo forato di programmazione per automi. Chi può averlo lasciato in un posto del genere? Ciò che conta è che si tratta del Pezzo 1, e che equipaggiarlo renderà i movimenti di Herle molto più rapidi: potrai tirare due dadi ogni volta che dovrai calcolare la sua Tensione, anche se ciò

ovviamente aumenterà il rischio di ottenere almeno un 1, con le conseguenze del caso. Restare appesi vi renderebbe un bersaglio privilegiato per eventuali avversari: meglio scendere e tornare al [30](#).

#09

Non sei mesa bene: il Ragno ha tessuto la sua tela su di te e ormai conosce benissimo le tue mosse. Non hai modo di vincere lo scontro, a prescindere dalla tua Tensione. Perdi 2 punti di Resistenza e vai al [31](#).

#10

Segna il Codice L40. Dopodiché lancia un dado e somma il tuo Codice J al risultato: se il totale è 10 o più, vai al [14](#). Altrimenti vai al [77](#).

#11

La via per gli Champs-de-Mars è sbarrata da un cordone di soldati. Non hai modo di fuggire passando di qui, a meno che tu non riesca a forzare il blocco. Se vuoi provarci, vai al [12](#). Se vuoi tornare indietro vai al [77](#), ma prima dovrai fare un test di Movimento tirando due dadi: se fallisci Herle viene colpito da alcuni proiettili

(perdi 2 punti di Resistenza).

#12

Herle corre verso la Senna, braccato dai soldati in rotta: per qualche motivo lo credono un nemico e non sono disposti a sentire ragioni. Presto il corso del fiume vi sbarra il passo; sarebbe da folli gettarsi in acqua, per cui decidi di costeggiarlo, aumentando l'andatura. Fai un test di Movimento con due dadi: se fallisci, perdi 2 punti di Resistenza e subisci 1 Ferita mentre tenti disperatamente di lasciarti alle spalle i soldati. Segui il corso del fiume fino a essere fuori pericolo. Vai al [17](#).

#13

Lo scontro tra Herle e l'avversario è durissimo. Senti le tue mani spellarsi sotto alle cinghie, ma è nulla in confronto alla pressione che sta subendo il portello: riuscirà a reggere? La Tensione del Ragno è pari a 10 più il lancio di due dadi. Se la tua è uguale o superiore, hai vinto lo scontro e riesci a evitare danni (aumenta di 1 il Codice H). Se è inferiore perdi 2 punti di Resistenza. Se hai il Codice F aggiungi 11 al suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [03](#).

#14

Se hai il Codice K, somma 20 al suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [98](#).

#15

Grazie agli specchi intravedi una ragazza passare dietro a Herle. La tua tensione si scioglie in un sorriso. Vai al [36](#).

#16 P

Esatto, la sala che stai cercando è proprio qui sotto. La collana è in realtà una chiave per aprire la porta segreta: conduce a un laboratorio! Da quel che vedi è pieno di ammennicoli: chiavi, serrature, gingilli e piccola falegnameria. Dunque è vero che il Re aveva la passione per la manodopera! Tra i vari oggetti trovi un sistema di galleggianti per automi: è il Pezzo 6 e ti permetterà di navigare sulle acque oltre che assorbire eventuali colpi. Con questo pezzo equipaggiato quando troverai la parola “*acqua*” nel testo (tranne qui) potrai sottrarre 10 al numero del paragrafo per proseguire, anche se il testo non dirà nulla a riguardo. Inoltre potrai sottrarre 2 punti al lancio dei dadi ogni volta che sosterrai un test di Resistenza. Altri potenziamenti nel laboratorio

costituiranno il Pezzo 9: ti permetterà di ignorare un tiro fallimentare a tua scelta quando dovrai calcolare la Tensione di Herle, rifacendo il relativo lancio. Chi l'avrebbe detto che Luigi XVI si dilettasse con i *méca*? Torna al [94](#).

#17 P

Aumenta il Codice J di 1 punto. Fumo si leva dalla Ile du Palais. La Senna è alla tua sinistra, la strada per l'abbazia di Saint-Germain-des-Prés è ostruita dalle macerie; non puoi evitare di pensare che l'assalitore meccanico sia il responsabile. Puoi tentare di fuggire da Parigi seguendo il corso del fiume (al [12](#)), oppure tornare all'Hôtel e attraversare Champ-de-Mars (al [10](#)). O ancora raggiungere Pont Royal e andare a nord (al [67](#)), ammesso che ci sia ancora un ponte da attraversare.

#18

Dalla porta vedi uscire un flebile chiarore e un forte odore di ceri e incenso. Decidi di dare un'occhiata; dietro l'altare c'è un bellissimo affresco raffigurante una spirale di nuvole che trasporta angeli, santi e te – con l'immaginazione – fino ai cieli che si perdono in un punto del tetto.

Soddisfatta dalla splendida vista, aumenta di 1 il Codice J e torna al [30](#).

#19

Di nuovo clangore e un vibrare di metallo ti riempie la testa, come il rintocco di una campana. Una botta mica da ridere; la Tensione del Ragno è pari a 20 più il lancio di quattro dadi. Se quella di Herle è uguale o superiore, vai al [89](#). Altrimenti perdi 4 punti di Resistenza e vai al [31](#).

#20

Se hai il Codice A, somma 38 al suo numero per proseguire.

Le voci degli uomini in fuga non sono abbastanza forti da superare il cigolio di Herle e le sue giunture. Per questo non comprendi che stanno fuggendo da una pericolosa battaglia. Te ne accorgi all'altezza degli Champs Elysees, quando il crollo di una casa ti costringe a deviare il percorso. Dalle macerie emerge un *méca* con le braccia a forma di falce. Quelle di Herle si alzano in uno spontaneo gesto difensivo, ma che rivela la tua presenza al suo interno. Puoi abbandonare in corsa la zona (al [95](#)), oppure restare ed eventualmente affrontare il *méca* (al [97](#)).

#21

L'avversario intuisce la tua prossima mossa, ma è troppo tardi; le sue stesse braccia calano sul portellone, oscurando la visuale al pilota. “Copri gli occhi al cavallo e lo porterai dove vuoi!” urli divertita, ricordando un detto di tuo padre. Il *méca* sussulta. Forse chi è all'interno ha avvertito la tua voce? Ma non resterà nel sacco a lungo. Una delle quattro gambe si solleva e colpisce il ginocchio di Herle, mettendo a rischio il vostro equilibrio. Vai al [107](#).

#22

Il Ragno punta nelle tua direzione, sbuffando fumo nero. Sembra che si stia preparando a caricare; se è così, dovrà dar fondo alla Tensione di Herle per non essere abbattuta. Calcolala, poi tira un dado. Se fai 6 vai al [38](#). Con un altro numero, al [13](#).

#23

Lanci un urlo, seguito uno schianto di vetri rotti, e poi avvertì il vuoto sotto i piedi. Il colpo ha sfonda parte del vetro di protezione di Herle e le schegge ti feriscono il volto (perdi 2 punti di Resistenza e guadagni 1 Ferita).

Ansimando afferri la cinghia di equilibrio e la rimetti al suo posto, poi bilanci i pesi. Annaspi in attesa che il meccanismo si rimetta in moto, giusto il tempo di vedere il nemico scomparire in una nuvola di fumo acre. I segni che lascia sul terreno sono irregolari: anche lui deve aver subito ingenti danni. Vai al [82](#).

#24

Arrivate tardi: gli austriaci hanno preso la Bastiglia. Enormi *méca* stanno emergendo dall'edificio, che si rivela essere un deposito segreto di armi speciali. Era quello il loro obiettivo!

I soldati francesi provano a far fuoco, ma presto devono fare i conti con la dura realtà. “Non ce la possiamo fare!” impreca Armand. “Ritirata!!” Cominciate a disperdervi. Un paio di guardie crollano accanto a te. Guadagni un angolo di fuga, ma presto vieni bloccata da lui: il solito, maledetto Ragno meccanico. “Adesso ti schiaccio!” sibili scocciata.

Tira due dadi aggiungendo il Codice H al risultato, se lo possiedi. Con un numero compreso tra 2 e 4 vai al [34](#), con 5-8 al [22](#), con 9 al [54](#), con 10 al [47](#), e con 11 o più al [79](#).

#25

Un gruppo di nuvole oscura il cielo, salvo lasciar filtrare un piccolo raggio di sole che si riflette sul portello, rimandando un bagliore curioso. E un'ombra.

Hai visto un movimento alle tue spalle, ma devi sbrigarti se vuoi cogliere in flagrante l'intruso. Apri il portellone e cerchi di arrestare la marcia; fai un test di Movimento o Resistenza (a tua scelta) con due dadi per fermarti.

Se il test riesce, vai al [108](#). Se fallisce, vai al [46](#).

#26

Ti senti come una madre apprensiva che segue la figlia fuori a giocare.

Tilda geme di gioia mentre gira l'angolo, infilandosi dentro a una stanza che non hai mai visto. Nel frattempo si è fatta paonazza e con gli occhi strabuzzati. “Muori!” gorgoglia, afferrandoti il cranio. Reagisci con un pugno ed un calcio, riuscendo a liberarti. Tilda si gira, sorridente e imbrattata di sangue. Aggiungiamo uno zoccolo in mano e il quadro è completo. “Muori” ripete di nuovo, e attacca.

Puoi tentare di colpirla ancora (al [51](#)) o limitarti a evitare l'attacco (al [102](#)).

#27

Puoi usare i rottami per rinforzare le difese: sono il Pezzo 7, che permette di aumentare la Resistenza di 4 punti se equipaggiato. Saggi con il piede di Herle la tenuta del simbolo e ottieni in risposta un suono cavo: forse c'è qualcosa qui sotto. Se pensi di sapere cosa si nasconde nel pavimento, vai al paragrafo corrispondente. Altrimenti torna al [94](#).

#28

Sputando sangue e polvere, risali tra le macerie e raggiungi a fatica la superficie. Ti trovi in mezzo a *méca* gargantueschi che si danno battaglia avvolti in nuvole di fumo nero. In altre circostanze saresti rimasta paralizzata dal terrore, ma adesso il tuo istinto di vita è troppo forte per accettar domande; corri verso dove hai lasciato Herle senza guardare indietro. Tira un dado, aggiungendo il tuo numero di Ferite: se il risultato è maggiore di 4, ne subisci un'altra. Infine ritrovi il tuo *méca*, miracolosamente scampato a tutte le intemperie. Segna i Codici A81 e D11, poi vai al [67](#).

#29 P

Questo padiglione chiamato “Sala della Sapienza”

sembra piuttosto un museo. Trovi soprattutto statue e quadri, disseminati ogni due passi. Un dipinto in particolare attira la tua attenzione, forse perché è esattamente al centro.

Lo esamini e trovi un'incisione sulla cornice: TU SIN... Il resto è illeggibile. Aumenta di 1 il Codice J e vai al [94](#).

#30 P

L'Hôtel è deserto. I francesi lo avevano preso d'assalto solo perché alla ricerca di armi; non avendo trovato le munizioni, si sono diretti altrove. Se hai il Codice B, aggiungi 60 al suo numero per proseguire. Altrimenti scegli se esplorare il porticato (al [06](#)), il cortile interno (al [53](#)), la cappella (al [18](#)) o le stanze laterali (al [88](#)). Se vuoi andartene da qui, lascia l'Hôtel e decidi se proseguire verso ovest (al [11](#)) o verso est (al [17](#)).

#31

Ostinato come certe partiture musicali che suonano a corte, il Ragno rimonta.

Tira due dadi aggiungendo il Codice H al risultato, se lo possiedi.

Con 2-4 vai al [34](#), con 5-8 al [22](#), con 9 al [54](#), con 10 al [47](#), e con 11 o più al [79](#).

#32 P

All'orizzonte si profila un manipolo di guardie reali.

Fai mettere Herle in posa, pronta ad affrontarli. Li conti mentalmente, soffermandoti sui loro volti e... riconosci uno di loro. “Armand!” strilli disperata. Lui fa segno agli altri di fermarsi. “Stéphanie! Che ci fai dentro a Herle?!” “È troppo lungo da spiegare. Che sta succedendo?” “Gli austriaci hanno ingannato i sanculotti e sfruttato il loro aiuto per invadere la città” spiega lui prima di sputare a terra. “La città occidentale è persa, ma la strada a est adesso è sgombra; ci dirigiamo alla Bastiglia. Pare che lì sia nascosta un'arma che potrebbe ribaltare le sorti dello scontro.” “Vengo con voi.” Lui fa un sorriso da *come ti pare*. “In marcia, allora. Chissà se il buon vecchio Herle può esserci utile in battaglia!”

Segna il Codice F20 e vai al [24](#).

#33

Segna il Codice L37.

Dopodiché lancia un dado e somma il tuo Codice J al risultato: se il totale è 10 o più, segna il Codice C60 e vai al [14](#). Altrimenti vai al [74](#).

#34

Il Ragno si immobilizza sul posto, sibilando come la bestia che sembra.

Sta aspettando che tu lo colpisca?

Nel qual caso non lo farai attendere a lungo.
Calcola la Tensione di Herle, poi tira un dado.

Se fai 1, 2, 3 o 4, vai al [38](#). Se fai 5 o 6 vai al [13](#).

#35

Senti vibrare e cigolare tutt'intorno mentre Herle colpisce ancora, seguendo il tuo braccio.

La Tensione del Ragno è pari a 10 più il lancio di quattro dadi.

Se la tua è uguale o superiore, vai al [89](#).
Altrimenti perdi 3 punti di Resistenza e vai al [31](#).

#36

La ragazza è piccola quanto te, ha i capelli biondi e mastica un filo d'erba, un tic che la rende facilmente riconoscibile.

Si chiama Tilda e non hai nulla da temere da lei. Cosa che non si può dire del suo rapporto con Herle; forse crede che il *méca* ti abbia rigurgitato. “Santa Vergine!” impreca sbalordita, correndoti incontro. “Madonna, Dio e tutti i santi! Il diavolo ti ha espulso!”

“Smettila di imprecare, Tilda” le dici. “Herle non mi ha mangiata. Lascia che ti spieghi.”

Cerchi di riassumere per sommi capi ciò che ti è accaduto finora.

Gli occhi di Tilda restano inchiodati su Herle.

Non riconoscerebbe neanche la Madonna che tanto invoca.

“Tilda!” la scuoti. “Si può sapere che è successo? Perché hanno ucciso Sandrine? Perché Parigi è sotto attacco?” La contadina ora è sorridente e radiosa: “È ascesa al cielo” mormora. “E si è bagnata in un mare di stelle...”

“E' impazzita” comprendi. Come darle torto? La ragazza sguscia tra le tue mani e sgattaiola via, cinguettando con una voce morbida e divertita: “Vieni con me, Stéphanie! Ti porterò in un nascondiglio! Lì il mostro di ferro non potrà mangiarti!”.

Segna il Codice B36. Puoi seguire la folle (vai al [26](#)), o tornare indietro e ignorarla (vai al [30](#)).

#37

Se sei qui perché hai ottenuto un 1, ricorda di dimezzare il risultato che hai ottenuto ai dadi. In ogni caso, ora calcola la Tensione del nemico tirando un dado e aggiungendo 4 punti. Se il tuo

totale è uguale o superiore, vai al [104](#). Se il tuo totale è inferiore, vai al [23](#).

#38

Il Ragno scarta all'ultimo istante, facendo uno sgambetto a Herle mentre lo supera in corsa. Era una finta! La sua Tensione è pari a 3 più il lancio di un dado. Se la tua è uguale, o superiore di non più di 10 punti, riesci comunque a colpirlo (aumenta di 1 il Codice H). Altrimenti è Herle a essere colpito: perdi 2 punti di Resistenza. Se hai il Codice F, aggiungi 11 al suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [03](#).

#39

Nonostante il vetro, il tuo occhio critico riesce a intravedere una crepa dalla forma intrigante: sembra quasi una serratura.

Se hai il Codice E, somma i suoi numeri tra loro fino a ottenerne uno di una sola cifra, poi aggiungi 39 per proseguire.

Altrimenti inserisci un punteruolo nel foro e scopri che lo è davvero; il portale si scosta rivelando nuovi cunicoli. Avverti voci accalorate all'interno: “C'è un rumore! Andate a verificare!” Ed ecco che compaiono alcuni soldati reali, armati

di tutto punto. “È un automa! Che assurdità è mai questa?” “Sparate!”. Sei sotto il fuoco incrociato dei loro moschetti.

Se vuoi rispondere all'aggressione, vai al [78](#). Se vuoi segnalare la tua presenza, vai al [57](#).

#40

La luce del sole è più forte, mezzodì si sta avvicinando. Ti alzi in piedi osservando il luogo; sembra una piccola chiesa. Le tue narici captano un aroma appetitoso. *Gurgle!*

“Direi che hai fame” ti apostrofa l'uomo, porgendo qualcosa che può essere coniglio, ma che sicuramente è molto appetitoso, almeno a sentire dall'odore. *Gurgle!* E anche dallo stomaco.

“Signore, posso sapere il suo nome?” articoli tra un morso e l'altro. Lui sorride da sotto i baffi: “Puoi chiamarmi Falkenstein. E ora posso farti io una domanda?” Allude a Herle, ancora sul suo automa. “Da dove arriva?”

“È un ricordo di mio padre” rispondi. “Lui... ehm... faceva il bottegaio. Ogni tanto veniva pagato con oggetti stravaganti. Herle fu uno di questi e lui lo donò a me, per aiutarmi nelle faccende di casa.” L'uomo annuisce. “Capisco. L'ha rubato.”

Per poco non ti strozzi con il coniglio: “Signore, ma come...?”

“Non c’è bisogno di giustificarsi. È una buona macchina e ti sarà utile. Sei stata tu a programmarlo?” Smetti di masticare e annuisci. “Dunque non sei solo una massaia.”

Annuisci ancora: “E’ una passione che ho nutrita sin da bambina. Tuttavia non sta bene che una donna armeggi con i *méca*, per cui la prego di non farlo sapere in giro.”

Falkenstein scoppia a ridere; anche se il suo modo di sghignazzare è freddo come il suo aspetto: “Che sciocchi problemi; come se ci fosse qualcosa di male nel dilettarsi con gli automi. E comunque tra poco qui non ci sarà più nessuno con cui parlare. Dobbiamo andarcene da Parigi; *devi* andartene, e in fretta.”

Poi si immobilizza sul posto e alza i baffi al cielo. Tu avverti il rumore prima ancora di vedere l’intruso.

Un altro automa è su di voi e una sua fredda propaggine ti stringe per il collo, tenendoti sospesa come una bambola. Falkenstein ruggisce qualcosa nella sua lingua madre. A quel punto, e solo a quel punto, il tuo cervello ha il buon senso di spegnersi. Vai al [72](#).

#41 P

Aumenta di 1 punto il Codice J. Raggiunta la fine del condotto segreto, tu e Herle emergete in una stanza sotterranea dall'alone blu scuro. Puoi entrare nella stanza (vai al [94](#)) o tornare indietro (vai al [59](#)).

#42

Ti eri aspettata una strenua resistenza, invece dopo una rapida corsa sei già dentro al palazzo senza aver subito danni. L'ingresso è sgombro di persone o cose, ad eccezione di un moschetto spezzato e di un cappello svolazzante nell'aria. “Non guardare indietro” dici ad alta voce. Poi ripensi a Sandrine. Segna il Codice G54 e vai al [114](#).

#43

Cerchi di colpire dove dovrebbero esserci gli ingranaggi di equilibrio; il fumo tuttavia è più presente sul retro e rende difficile anche solo vedere. Spunta una fornace tra le coltri e infine comprendi: questo *méca* è alimentato a carbone! Fai un test di Movimento con due dadi (e sottraendo al risultato il tuo numero di Ferite). Se riesce, vai al [81](#). Se fallisce, al [86](#).

#44

Falkenstein non si prende il disturbo di passare per le vie cittadine. Può far sfoggio di una cavalcatura d'eccezione, no? Decide di osservare il mattino levarsi dai tetti. Tensione, fame, miseria... La paura e la sopportazione avevano raggiunto il limite.

“Parigi, o cara” pensa. “Bella fogna che sei.”

Adesso però ha bisogno di un nascondiglio adatto a lui. Dunque dove...? Il Conte nota una cupola poco più avanti. “Lì andrà bene”. Fa appena in tempo a vedere il marasma di francesi che prendono d'assalto la struttura. Sotto, la fiumana esplode nella rivoluzione di luglio: il quattordici del mese. Vai al [84](#).

#45 P

Segna il Codice B23. Le tue mani ora stringono il punteruolo. In un batter d'occhi Tilda è a terra, con la bocca orlata di rosso. “Non c'era modo di evitarlo” pensi, mentre aspetti che il suo corpo si irrigidisca. La ragazza ti ha condotto in un magazzino segreto: è un deposito di armi e pezzi di *méca*. Il punteruolo faceva parte di questi: puoi installarne alcuni su Herle, se vuoi. Sono il Pezzo 2 e ti permetteranno di abbattere più facilmente i

muri se lo equipaggerai. Ogni volta che troverai la parola “*muro*” nel testo (a parte qui) potrai sottrarre 20 al numero del paragrafo per proseguire, anche se il testo non ti dirà nulla a riguardo. Inoltre potrai aggiungere 2 punti al dado ogni volta che calcolerai la Tensione di Herle: un 1 tuttavia conterà ancora come un fallimento. C’è anche il Pezzo 8, delle lastre che aumenteranno la Resistenza di Herle di 4 punti se equipaggiate. Chiudi il corpo senza vita di Tilda nel magazzino, concedendole un ultimo saluto. Poi risali su Herle e vai al [18](#).

#46

Non riesci ad attivare il meccanismo di frenata prima di scendere, col risultato di ruzzolare a terra mentre Herle prosegue la sua corsa. Stringi i denti per calmare il dolore, anche se ti sei solo sbucciata un ginocchio. Ed è a quel punto che la vedi, nascosta dietro a una colonna. Vai al [36](#).

#47

A ogni passo l'avversario ti è addosso, incurante della battaglia in corso. Calcola la Tensione di Herle, poi tira un dado, aggiungendo il Codice H se lo possiedi.

Se fai un numero compreso tra 1 e 7, vai al [35](#).

Se fai 8, vai al [73](#). Se fai 9 o più, vai al [09](#).

#48 P

Fai curvare Herle e giri su te stessa: ci sono rottami e macerie ovunque, perfino sopra i tombini. “Ma certo, le fogne!” esclami. La massa di Herle non attraverserà bene l’apertura, ma lì sotto potresti essere al sicuro. Puoi provare a scendere nelle fogne a bordo di Herle (vai al [56](#)), proseguire da sola nel sottosuolo (al [55](#)) oppure correre in superficie verso ovest (al [101](#)).

#49 P

Vincendo la ritrosia e tappandoti il naso, riesci a superare il rivo di scolo e a raggiungere una zona ricca di rottami. Tra questi trovi alcuni uncini (Pezzo 3) e delle lastre di metallo (Pezzo 8). Se equipaggi gli uncini su Herle, potranno essere utilizzati per arrampicarsi tutte le volte che troverai la parola “*tetto*” nel testo (tranne qui), sottraendo 10 al paragrafo in cui ti trovi e andando a quello corrispondente, anche se il testo non dirà nulla a riguardo. Inoltre potrai usarli come arma e ignorare un tiro fallimentare a tua scelta quando dovrai calcolare la Tensione, rifacendo il relativo

lancio. Le lastre invece aumentare la Resistenza di 4 punti se equipaggiate. Se usi subito gli uncini per raggiungere il tombino sul soffitto, equipaggia il Pezzo 3 e vai al [67](#). Altrimenti torna indietro e vai al [90](#).

#50 P

C'è qualcuno! Puoi giurarci. Hai sentito un rumore di zoccoli simili ai tuoi. Apri il portellone di Herle e scendi di corsa, ma invano. Chiunque sia l'avversario è incredibilmente bravo a nascondersi! Ma non te ne andrai di qui finché non lo avrai trovato. Puoi spostarti verso il porticato (al [63](#)), la cappella (al [18](#)) o verso le stanze laterali (al [88](#)).

#51

Ti avventi sulla pastorella, ma un istante dopo sei tu a indietreggiare. Tilda regge in mano un grosso punteruolo che nascondeva sotto gli abiti. È l'imbeccata finale: afferri il suo braccio e le stringi i polsi. Il panico cresce nei suoi occhi; le ginocchia cedono mentre la spingi indietro. Si piega, si abbassa e mormora una sola parola: perdono. Se vuoi lasciare la presa, vai al [61](#). Altrimenti al [45](#).

#52

Ti rialzi e fai per allontanarti, ma Tilda corre rapida verso di te. Riesci a inclinarti di lato e piantarle un gomito tra le costole: rispetto a Jules questa ragazzina non è niente! Lo zoccolo le cade di mano, insieme a un grosso punteruolo. La furia balena negli occhi della donna: voleva ucciderti con quello. Le sue mani scattano per recuperarlo. Vuoi anticipare la mossa (al [45](#)) o tenti di farla ragionare (al [61](#))?

#53

In alto un gruppo di nuvole oscura il cielo, passando dal grigio sporco al grigio tenue che si sparge verso altri banchi. Ci sono luci e ombre in bilico nel cortile che fanno sembrare Herle una strana apparizione. Puoi spostarti verso il porticato (al [06](#)), la cappella (al [18](#)) o verso le stanze laterali (al [88](#)), oppure tornare indietro (al [30](#)).

#54

Ti accorgi che il Ragno porta su di sé i segni di tutti i colpi che gli hai inflitto, ma lo conosci abbastanza per sapere che non si fermerà. Calcola la Tensione di Herle, poi tira un dado e aggiungi il Codice H, se lo possiedi.

Se fai 1, 2, 3, 4 o 5, vai al [73](#).

Se fai 6, 7 o 8 vai al [35](#).

Se fai 9 o più, vai al [09](#).

#55 P

Il sistema fognario parigino si estende per una ventina di chilometri sotto il suolo: potrai guadagnare tempo prezioso muovendoti qui dentro. Se sei a bordo di Herle, dovrà stare attenta a non restare incastrata negli archi in muratura. Se sei a piedi, l'odore ripugnante dei rivoli neri ti rivolta lo stomaco. Puoi percorrere il tunnel alla destra (al [59](#)) o alla sinistra (al [90](#)) di dove sei entrata. Purtroppo hai perso l'orientamento e non sai in che direzione vadano i due corridoi: dovrà muoverti alla cieca.

#56

Se hai il Codice D, somma i suoi numeri tra loro fino a ottenerne uno di una sola cifra, poi aggiungi 53 per proseguire. Altrimenti Herle non passerà facilmente attraverso un varco così piccolo. Segna il Codice D65, poi fai un test di Resistenza con due dadi (se hai la Parte 2 equipaggiata sottrai 2 punti). Se il test fallisce, perdi 1 punto di Resistenza. In ogni caso, vai al [55](#).

#57

Prorompi in un'espressione tipicamente francese, così forte da sovrastare gli spari. Di colpo senti ordinare il cessate il fuoco e di farti riconoscere. E lì hai un sobbalzo: hai già sentito quella voce. È il Re. “Vostra Maestà!?” esclami incredula, sollevando il portellone di Herle. È proprio lui, il faccione bianco e tondo è inconfondibile, anche se gli abiti farebbero pensare a un fuggiasco. “Una giovane francese in un *méca*?!” ribatte lui. “Qui c'è l'orma del mio amico Falkenstein, non è così?” Ti avvicini: “Sì, Maestà! Lei lo conosce? Oh, ma questa è l'Apocalisse, Maestà! Lei deve fuggire al più presto!”

“Non è l'Apocalisse, mia cara” replica lui, contrito. “È un'invasione. E quel che mi duole di più è che dietro c'è una persona molto vicina a me e al Conte. Tuttavia non è ancora tutto perduto; chissà che non sia proprio tu a risollevarle le sorti della Francia.” “Io?” “Sì, tu. Prosegui lungo il tunnel e cerca la Sala della Virtù. Ma non è tutto. Avrai bisogno di questa.”

Ciò che ti porge segna il tuo colpo di grazia; la famosa o famigerata collana di diamanti. “Un milione e seicentomila livre...” mormori. Il Re però scuote la testa benignamente sconsolato. “A

me è costata molto di più; il mio regno. Ora va'.”
Obbedisci.

Segna il Codice E56 e vai al [41](#).

#58

Non ha più niente da fare qui. Tutto ciò che avevi non esiste più, o forse non l'hai mai avuto. Senti che non ami Parigi; anzi, nemmeno la Francia. “Abbiamo perso tempo ad abbattere le mura, senza capire che l'unico vero ostacolo siamo noi.” Sorridi amara. Ora che la prigione è crollata hai un intero continente da esplorare. “Libertà.” Assaporì la parola. Ma in che direzione? Subito dopo i cigolii di Herle bisbigliano una risposta altrettanto dolce: “Vienna.”

Vai all'[Appendice V](#).

#59 P

Acqua, acqua sporca ovunque. “Poteva andarmi peggio” cerchi di rassicurarti, minimizzando l'odore. Sempre meglio che saltare in aria per qualche esplosione. Era un topo quello? Sciocchezze. Però se uscirai viva da qui giuri di lavarti a fondo. Passi oltre un'arcata e ti ritrovi a costeggiare un muro umido e gocciolante. L'odore di marcio non andrà mai via. Vai al [70](#).

#60

Se hai il Codice E, sottrai a 72 il suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [94](#).

#61

“Tilda, smettila! Sono io, Stéphanie!!” Lei si paralizza. “Va tutto bene. Rilassati” continui, tendendo la mano. Il punteruolo la ferisce, poi saetta al tuo volto. Subisci 2 Ferite. Mentre l'eco di una risata isterica muore nell'aria, afferri le braccia di Tilda e le spingi lontano dalla tua faccia. Vai al [45](#).

#62

Gli uomini sono vestiti come quelli che hanno ucciso Sandrine, la cuoca. Chiunque siano, è meglio non fidarsi di loro. Fai un test di Resistenza o Movimento, a tua scelta, tirando due dadi: se riesce vai al [42](#). Se fallisce vai al [04](#).

#63

Herle percorre il porticato cauto, mentre tenti di rilevare traccia di avversari. Nondimeno non trovi nessuno. Puoi spostarti al cortile interno (al [53](#)), alla cappella (al [18](#)) o verso le stanze laterali (al [88](#)), oppure tornare indietro (al [50](#)).

#64

Le condutture fognarie in questo punto sono crollate e un percorso obbligato, l'unico rimasto intatto, ti conduce presto all'esterno.

Qui ritrovi Herle, se l'hai lasciato in superficie; da adesso in poi potrai usare di nuovo le sue abilità.

Vai al [67](#).

#65

Schegge, polvere e rombi ti sconquassano vista, mani e udito, ma non senti più dolore. Nonostante tutto né tu né Herle siete disposti a cedere. Fai un test di Resistenza con due dadi: se fallisci, perdi 4 punti di Resistenza. Alla fine accade l'impensabile: il tuo ultimo colpo spinge il Ragno contro una ringhiera, che cede sotto al suo peso.

Vai al [117](#).

#66

Pedali più forte che puoi, ma il Ragno individua la posizione di Herle, emergendo dal terreno e afferrandovi ancora. Fai un test di Movimento con due dadi: se fallisce, perdi 2 punti di Resistenza. Poi tira un dado aggiungendo il tuo Codice H, se lo possiedi. Se fai 1 o 2 vai al [34](#). Se fai 3 o più vai al [22](#).

#67 P

Aumenta il Codice J di 1 punto. Odore di fumo tanto acre quanto ributtante ti giunge alle narici. Piccoli uomini affaccendati superano Herle correndo sul ponte a destra e a sinistra. Nessuno fa caso a un *méca* impazzito, che dalle campagne deve essersi spostato per errore in città. Tanto meglio.

Puoi spostarti a ovest (al [110](#)) o a est, verso il palazzo reale (al [33](#)).

#68

Lisci andare il freno e cozzi contro l'avversario. Le scintille si propagano mentre i due *méca* sfregano uno sull'altro. Fai un test di Resistenza, aggiungendo al risultato di due dadi il tuo numero di Ferite. Se riesce, vai al [81](#). Se fallisce, vai al [86](#).

#69

Se hai il codice G, aggiungi 60 al suo numero per proseguire. C'è una truppa davanti all'ingresso del palazzo, uomini vestiti con calzoni lunghi e cappelli decorati. Per entrare dovrai affrontarli (vai al [62](#)) oppure uscire da Herle e tentare un approccio pacifico (vai al [100](#)), o ancora tornare indietro al [74](#).

#70

Se hai il codice D, aggiungi 53 al suo numero per proseguire. Altrimenti il soffitto crolla senza preavviso sopra la tua testa. Devi affidarti al fato: tira due dadi. Se il risultato è dispari, una pietra ti ferisce a un braccio, causando una brutta contusione: subisci 2 Ferite. Se il risultato è pari, riesci a evitare tutte le macerie. In ogni caso, vai al [28](#).

#71

Non c'è modo di controllare i movimenti di Herle. Sei troppo debole o forse qualcosa ti sfugge. Fatto sta che il *méca* sbanda fino a crollare al suolo, intrappolandoti al suo interno e stritolandoti tra le lamiere. Ironia della sorte, ciò che per anni è stato il tuo aiuto nei campi oggi si è rivelato la tua tomba (ma puoi ricominciare a leggere dal paragrafo [01](#) e tentare ancora!).

#72

Quando riprendi i sensi avverti sotto di te il freddo della pietra. Sei ancora nella chiesa. Falkenstein è ancora nella chiesa, ma l'aggressore non più. È fuggito sfondando una parete. Il Conte è ferito gravemente, eppure non si preoccupa del suo stato

di salute e sta armeggiando con Herle. “Signore! Che cosa...?”

“*Ruhe!*” esplode lui, intimando di tacere. “Non ho tempo.”

“Ma lei è ferito!” “Lo so, stolta! Loro sono qui. Rivoluzione, rivoluzione... era tutto così ovvio! Come ho fatto a non capirlo, io, che ho vissuto di complotti? Ah, *ich bin alt, alt, alt!*”

Si alza in piedi, traballante. Ha divelto la parte anteriore di Herle, lasciandola sospesa e inserendo tra gli ingranaggi... una grossa sedia? Delle cinghie? E cosa sono quelle cose piatte?

“Pedali” interviene Falkenstein, come se ti avesse letto nel pensiero. “Si chiamano pedali. Devi sederti sul seggio, legare il timone – le cinghie, queste – a entrambe le braccia e mettere i piedi sui pedali. Poi spingi come se fosse un fuso. Così potrai controllare il movimento dell'automa stando al suo interno.”

Fai per aprir bocca, ma l'uomo non accetta interruzioni: “Ora non ho tempo per spiegarti tutto. Sai dove si trova Pavia?” I tuoi occhi rispondono per te. “Ovviamente no, che sciocco. Probabilmente non sei mai uscita dalla Francia. Ascolta, raggiungi Limoges il prima possibile, da lì spostati a Vienna e chiedi del dottor Brambilla

all'ospedale. Ti porterà in Italia.”

“Signore, io non capisco...” È la tua ultima interruzione.

“Non devi capire. Devi solo salvarti. Ci vedremo là. Stai attenta, carissima. Ciò che sta accadendo non è come sembra.”

Si arrampica su quel che resta del suo *méca*, afferra le cinghie e ancora una volta si allontana. Resti così sola nella chiesetta – non del tutto, se contiamo Herle. Dunque adesso il tuo automa è in grado di muoversi in una direzione da te scelta? Sembra troppo assurdo per essere vero, ma tanto vale provarci. Ti arrampichi fino al sedile aiutandoti con una panca, appoggi gli zoccoli ai *pedali* e provi a spingere. Girano! E non solo! C'è un piccolo foglio attaccato a una delle cinghie, alla tua sinistra. Ti conviene leggerlo subito: lo troverai in fondo al libro sotto Appendice I e ti spiegherà molte cose.

Dopodiché dovrà fare un test di Movimento tirando due dadi. Se riesci nell'impresa entro tre tentativi, vai al 07. Se non ce la fai, o non hai idea di cosa sia, vai al 71.

#73

Leggiadro, il nemico scarta e tenta di colpirti

lateralmente. La sua Tensione è pari a 3 più il lancio di due dadi. Se la tua è uguale o superiore di non più di 10 punti, riesci a colpirlo: vai al [89](#). Altrimenti perdi 3 punti di Resistenza e vai al [31](#).

#74

Se hai il Codice C, aggiungi 39 al suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [85](#).

#75 P

Cerchi di arrampicarti oltre le macerie con gli uncini, ma i resti di edifici e *méca* distrutti impediscono a Herle di passare: impiegheresti ore a rimuoverli tutti. Puoi però approfittarne per recuperare qualche parte di ricambio: insieme formeranno il Pezzo 4, che ti permetterà di effettuare un ritiro di dadi ogni volta che dovrai sostenere un test di Movimento o Resistenza. Torna al [85](#).

#76

Hai sentito un rumore! C'è qualcuno! È silenzioso come un felino ma non abbastanza da sfuggire ai tuoi nervi tesissimi. Il non avere attorno il guscio protettivo di Herle ti fa sentire improvvisamente nuda. Se vuoi tornare di corsa a bordo del *méca*, vai al [80](#). Se rimani immobile, al [108](#).

#77 P

La strada per l'Hôtel è ancora familiare nella sua diversità: il selciato irregolare calpestato, le botteghe sprangate... In quel punto Herle si incagliava sempre quando andavate al pozzo. Sembra passato un secolo. Adesso però devi scegliere che direzione prendere. Puoi rifugiarti nell'Hôtel (vai al [30](#)) o continuare verso Champ-de-Mars (vai al [11](#)).

#78

È finita. Sei fuori pericolo. Gli spari non ti hanno ferito nel corpo, quanto nello spirito. Il rosso che macchia le braccia di Herle oscura il tuo cuore: erano francesi, come te. E li hai uccisi a sangue freddo. Cosa stai diventando? Subisci 1 Ferita psicologica mentre ti allontani; poi segna il Codice E65 e prosegui al [41](#).

#79

Il Ragno sta sputando fumo in ogni dove, alzandosi sulle quattro gambe e puntando il suo cannone verso di voi. L'attacco è imminente e devi prepararti. Calcola la Tensione di Herle, poi tira un dado aggiungendo il Codice H, se lo possiedi. Se fai 9, vai al [09](#).

Con qualsiasi altro numero vai al [19](#).

#80

A parte il ritmico *clack* dei tuoi zoccoli e qualche lamento del vento non ci sono altri rumori; ma sarebbe assurdo rischiare quando hai un'armatura semovente a proteggerti. Chiudi il portellone con uno schianto e ricominci a pedalare per caricare le molle. Poi ti sposti verso il porticato (al [63](#)), il cortile (al [25](#)) o la cappella (al [18](#)) oppure torni indietro (al [30](#)).

#81

Sferri un colpo e riesci a far rotolare sul dorso l'assalitore, che agita le sue propaggini nel tentativo di rialzarsi.

Non è stato niente di così clamoroso: anche se pilotati i buoni vecchi automi mantengono i consueti punti deboli. Subito dopo un'esplosione colpisce fortuitamente la tartaruga a terra. Lo stupore dura un attimo: sta piovendo fuoco dal cielo! Devi trovare un riparo al più presto, ma dove?

Segna il Codice A10 e vai al [48](#).

#82 P

Segna il Codice K83 e riduci di 4 punti il Codice J, fino a un minimo di 2.

Sorpresa oltre ogni dire, ti chiedi da dove sia uscito un *méca* del genere e perché ti abbia attaccato.

“È forse un tuo parente, Herle?” domandi ironica. Chissà, forse è davvero qualcosa uscito dalla sua stessa fabbrica, anche se non hai mai visto automi emettere fumi del genere. Sul terreno sono rimaste alcune parti di metallo, cadute durante lo scontro. Tra di essi trovi il Pezzo 2, che ti permetterà di abbattere più facilmente i muri. Se lo equipaggerai, ogni volta che troverai la parola “*muro*” nel testo (a parte qui) potrai sottrarre 20 al numero del paragrafo per proseguire, anche se il testo non dirà nulla a riguardo. Inoltre potrai aggiungere 2 punti al dado ogni volta che calcolerai la Tensione di Herle: un 1 tuttavia conterà ancora come un fallimento. Per proseguire, aggiungi 37 al tuo Codice L. Se non lo possiedi, non dovrassi trovarti qui!

#83 P

Passi accanto all'entrata del magazzino, imponendoti di non aprirla; il guscio di Herle non può proteggerti dai sensi di colpa. Puoi esplorare la cappella (vai al [18](#)) o lasciare l'Hôtel (vai al [11](#) se ti dirigi a ovest e al [17](#) se vai verso est).

#84

“Lì andrà bene” pensi, serrando terrorizzata la porta alle tue spalle. Il senso ti pizzica; sta passando qualcuno fuori. Avverti un rumore di... sbuffi. Un automa! È vicino. Troppo vicino. E infine accade: con un colpo distrugge la porta, pronto a stanare l'assalitore. Che però si rivela essere un'innocua ragazza.

“Che ci fai qui?!” chiede l'uomo dai lunghi baffi. Sembra che le vostre strade siano destinate a incrociarsi ancora.

“Sono impazziti! Sono impazziti tutti!” gridi in preda al panico. “Sono entrati e... mio Dio! Hanno ucciso la cuoca, io stavo portando l'acqua e così... così, io...” Non riesci a terminare, scoppiando a piangere. Un attimo prima stavi caracollando insieme a... “Herle!” sbotti, ripensando al tuo amico di ferro. L'uomo indica il suo carico: “Se parli dell'automa, l'ho preso io. Andiamo via. Voglio farti qualche domanda.” Vai al [40](#).

#85 P

Segna il Codice L37. Ti trovi di fronte a Palais du Louvre, la vecchia residenza reale. A nord e a est la strada è sbarrata da una colossale quantità di

macerie. Sul tetto del palazzo sventola una bandiera ormai bruciata; sembra proprio che per il Regno di Francia il tempo sia finito. Se vuoi entrare nel cortile del palazzo, vai al [69](#). Altrimenti puoi lasciare la zona e andare a ovest (al [67](#)) o a sud, verso la Senna (al [12](#)).

#86

La tua manovra fallisce e Herle cade a terra insieme all'avversario. Perdi 2 punti di Resistenza. Intravedi il pilota che digrigna dietro a un vetro come il tuo, ma non comprendi le sue parole. Senti solo un fischio provenire dal cielo. Fai un test di Movimento con un dado. Se riesce vai al [81](#), altrimenti al [113](#).

#87

Afferri un braccio del *méca* e cominci a strattoneare; ma l'avversario non ha intenzione di starsene con le quattro gambe in mano! Cerca di localizzare la tua posizione e sferra un attacco alla cieca, ma con successo. Senti il portellone di Herle vibrare e la tua presa sulle cinghie allentarsi: perdi 2 punti di Resistenza. Con un rantolo di fatica fai allontanare Herle dal nemico e cerchi di recuperare l'equilibrio. Vai al [107](#).

#88

Girare a bordo di Herle per stanze così piccole rischia di farti fare fin troppo fracasso e attirare l'attenzione. Se vuoi scendere dal *méca* e proseguire a piedi, vai al [76](#). Altrimenti puoi spostarti verso il porticato (al [06](#)) o la cappella (al [18](#)), oppure tornare indietro (al [30](#)).

#89

Urli d'incoraggiamento con tutta la forza che hai in corpo, come se Herle potesse sentirti. E forse è proprio così: con un affondo degno del miglior moschettiere il tuo *méca* riesce a colpire l'odioso aracnide e a farlo crollare a terra. Esulti, incurante del dolore; ma sarete abbastanza rapidi da infliggere il colpo di grazia? Fai un test di Movimento tirando un dado, e sottraendo al risultato il tuo numero di Ferite. Se riesce, vai al [111](#). Se fallisce, il Ragno riesce a rialzarsi: vai al [31](#).

#90 P

Un muro crepato e pericolante ti sbarra il passo. Non c'è modo di proseguire oltre.
Aumenta di 1 il Codice J e prendi l'altro corridoio, al [59](#).

#91 P

Questa è la “Sala della Conoscenza”, recita una targhetta. Peccato che a te ricordi più un *boudoir*. Noti tende, arazzi, mobili da toeletta e suppellettili vari. Non manca neanche il sentore civettuolo e fuori posto di cipria. Nel mare di ciarpame spicca una statua, posta esattamente al centro della sala. Sulla sua fronte è stato scritto qualcosa: DIO STA... il resto è illeggibile. Aumenta di 1 il Codice J e vai al [94](#).

#92

Ti pieghi il più possibile, colpendo un ginocchio del *méca* mentre lo superi in corsa. Fai un test di Movimento con due dadi. Se riesce vai al [81](#). Se fallisce, al [86](#).

#93

Gli specchi ti hanno permesso di notare in anticipo che qualcosa non andava e sei riuscita a schivare l'attacco. Torna al [103](#), ma senza subire perdite di Resistenza.

#94 P

Vi trovate in un ampio salone sotterraneo completamente spoglio. Al centro è intarsiato un

simbolo rotondo, sopra cui sono stati ammucchiati dei rottami. Ai lati opposti della sala vi sono due grossi padiglioni.

Puoi esaminare il padiglione a destra (al [91](#)), quello a sinistra (al [29](#)) o il simbolo al centro (al [27](#)). Dietro, una rampa di scale sembra portare in superficie (al [74](#)).

#95

Fai un test di Movimento tirando un dado. Se riesce, vai al [67](#). Se fallisce, vai al [113](#).

#96 P

Tilda sembra scomparsa nel nulla. Puoi esplorare la cappella (vai al [18](#)) o lasciare l'Hôtel e proseguire verso ovest (al [11](#)) o verso est (al [17](#)).

#97

Chiunque stia distruggendo Parigi a bordo di un *méca* non si farà cogliere di sorpresa da un attacco di Herle; per cui prendi il tuo tempo e attendi la mossa dell'avversario, che non tarda ad arrivare. Eviti il colpo con un passo indietro: il pilota è più impacciato di te e contando che non hai mai pilotato prima d'oggi questo la dice lunga sulla sua abilità. L'unico problema sono le vampe di fumo che escono dalla creatura meccanica; penetrano

fin nel tuo abitacolo e ti fanno tossire a più riprese. Come reagirai alla minaccia? Puoi puntare dritto contro il portello del *méca* (al [68](#)), tentare di colpirlo le gambe (al [92](#)) o sul retro, dove dovrebbero essere gli ingranaggi di equilibrio (al [43](#)).

#98

Fai appena in tempo a muovere un passo quando avverti una rasoiata nel vento. Ti scansi d'istinto e Herle evita un colpo d'arma da fuoco. L'aria puzza di zolfo. “Chi c'è?!?” urli. Infine lo vedi: è un *méca* simile a Herle, ma avvolto in fumo pungente. Ha quattro gambe, una specie di cannone montato su una spalla e ti sta studiando. Sembra un enorme ragno. “Signor Falkenstein?” tenti, ma se si tratta del Conte deve essere impazzito; spara un altro colpo dal cannone, che sfiora la corazza di Herle senza provocare danni. Poi un sibilo metallico si leva dalla creatura, l'inizio della danza di avvicinamento. Puoi attaccare per prima (al [112](#)) o aspettare la sua mossa (al [106](#)).

#99

I fori nel terreno provocati dallo scontro hanno rivelato delle scale che scendono in profondità.

Puoi scoprire dove portano (vai al [94](#)) o restare in superficie (vai al [85](#)).

#100

Segui con lo sguardo gli uomini mentre si avvicinano a Herle, guardinghi. Sono vestiti come quelli che hanno ucciso Sandrine, la cuoca. Non sai se a causa del portellone che ti protegge, ma non riesci a capire nulla di ciò che dicono. Non sembrano del posto, non sembrano neppure francesi a dirla tutta. Apri il portellone per segnalare la tua presenza (al [05](#)) o resti immobile e spera che non vi notino (al [04](#))?

#101

La zona occidentale è persa, ridotta a null'altro che un campo di battaglia. Per tornare indietro fai un test di Movimento tirando due dadi (e sottraendo al risultato il tuo numero di Ferite): se fallisci, perdi 4 punti di Resistenza. Poi vai al [67](#).

#102

La crudele innocenza della pastorella ha un che di inquietante. Colpisci ancora nel tentativo di “disarmerla” ma lei si afferra al tuo vestito e tira verso il basso. Il filo d'erba cade sul tuo volto, e

avete entrambe perso uno zoccolo. Vuoi usare l'altro per colpirla (al [51](#)) o cerchi di scappare (al [52](#))?

#103

Le tue narici, prima dell'udito, ti segnalano una presenza sgradita: il Ragno meccanico è di nuovo sulle tue tracce. Non lo senti arrivare ma non è un problema; il suo odore lo renderebbe individuabile a metri di distanza. Se non che non riesci proprio a vederlo. Che strano... Un rumore ti scuote appena in tempo. È sotto di te, nel sottosuolo, e ti ha individuato!! Ma com'è possibile? Il terreno si solleva alle tue spalle e qualcosa afferra Herle in un abbraccio a zavorra: perdi 2 punti di Resistenza.

“Cosa vuoi da me?” esplodi a pieni polmoni, ma ancora una volta non ottieni risposta. Il Ragno si è inabissato e non c'è più modo di individuarlo. Puoi tentare una fuga disperata (al [66](#)) colpire il suolo per stinarlo (al [120](#)) o restare ferma e aspettare che riemerga (al [109](#)).

#104

Colpisci i pedali con violenza; il vapore del tuo alito si mischia all'aria compressa e appanna per

un secondo il vetro. Puoi percepire la tensione massima che le tue braccia possono reggere, tuttavia funziona! Riesci ad allontanare l'avversario, riprendendo terreno. Ancora poco, e... le quattro gambe del *méca* cedono, facendolo ruzzolare. Veloce come il ragno che sembra si aggrappa a un ostacolo e tenta di rimettersi in piedi, traballando: deve aver subito danni al sistema di equilibrio.

“Chi sei? Cosa vuoi da me?!” esclami più forte che puoi, ma del caduto non c'è più traccia; è scomparso avvolto nel suo stesso fumo. Aumenta di 1 il Codice H e vai al [82](#).

#105

Grazie alla protezione anfibia Herle riesce a galleggiare senza problemi. Ti liberi dalla presa del Ragno con pochi colpi, e lo guardi allontanarsi nella Senna. Vai al [117](#).

#106

Carichi le molle di Herle e tieni sollevato il freno, senza perdere d'occhio il cannone. L'avversario ti sorprende con una carica, colpendo a pugni il portellone di Herle. Digrigni denti e lasci il freno, determinata a non cedere. Fai un test di Resistenza con due dadi. Se riesce vai al [21](#). Se fallisce, al [87](#).

#107

L'aggressore sta spingendo in avanti. Lo scontro durerà poco, perché lui ha quattro gambe e i meccanismi di Herle non sono tarati per retrocedere. Non riesci a vedere nulla; il fumo ti opprime, le ginocchia dolgono come non mai mentre tenti di pedalare in avanti. “Forza, Herle” sussulti a denti stretti. “Non mollare proprio adesso!” Calcola la Tensione di Herle. Quando decidi di fermarti, o ottieni un 1, vai al [37](#).

#108

Niente. Nessun suono. Possibile ti sia sbagliata? Guardi ancora intorno, con dentro il gatto vivo della speranza di non trovare un nemico, giusto per restare in tema di felini. “Forse sto impazzendo. Tu che ne pensi, Herle?” Gli ingranaggi del *méca* ronzano sommessamente mentre risali a bordo. Aumenta di 1 il Codice J. Vuoi esplorare il porticato (al [06](#)), il cortile (al [53](#)), la cappella (al [18](#)), oppure tornare indietro (al [30](#))?

#109

Hai avuto un'intuizione: non potendo vedere attraverso il terreno, il Ragno sfruttava la

vibrazione dei passi di Herle per individuarti! L'attacco successivo manca il bersaglio. Tira un dado aggiungendo il Codice H, se lo possiedi. Se fai 1, 2 o 3 vai al [34](#). Se fai 4, 5 o 6 vai al [22](#).

#110

Segna il Codice L11. Dopodiché lancia un dado e somma il tuo Codice J al risultato: se il totale è 12 o più, segna il Codice A10 e vai al [14](#). Altrimenti vai al [20](#).

#111

Il braccio di Herle affonda nel portellone del Ragno; vorresti ridurlo in briciole, ma sei decisa a scoprire chi sia il tuo carnefice e quasi non credi ai tuoi occhi. La tuta da lavoro, le ferite e la fuliggine non riescono a mascherare il suo detestabile aspetto: “*Sacre Bleu! L'Austrichienne!*” esclami. Maria Antonietta! Solo lei avrebbe potuto gettare il Regno di Francia in pasto all'Austria! Herle sta per riservarle il destino che merita, ma i *méca* austriaci vi circondano. La Regina tuttavia li ferma con un imperioso ordine, poi si rivolge a te: “Chiunque tu sia... Hai dimostrato grande abilità.” Sorride, l'infame. “Non voglio tu muoia qui. Unisciti a me! Rinnega

questa terra che tanto odio ci ha donato! Marcia col mio esercito e comanda le mie armate!” Come può proporti qualcosa del genere?! “Meglio la morte!” pensi. Ma è davvero così? Il ricordo di tuo padre trascinato via dalle guardie ti stringe il cuore. Poi tua madre, sola e malata... Il peso delle cinghie di Herle ti sveglia e ti fa ricordare che non sei sola. Puoi ancora salvarti. Se accetti la proposta della Regina, vai al [116](#). Se rifiuti, ti permetterà di andare al [58](#): nonostante ciò che la storia dirà di lei, è una donna di parola.

#112

Impacciata come non mai comandi a Herle di affondare un fendente, ma l'avversario lo para mostrando riflessi fulminei. Allora giochi il tutto per tutto: afferri un braccio e cerchi di strapparlo via con un movimento a spirale. Fai un test di Movimento con due dadi. Se riesce vai al [21](#). Se fallisce, al [87](#).

#113

Un'improvvisa esplosione ferisce i tuoi occhi. Perdi 2 punti di Resistenza e subisci 1 Ferita; ciononostante sei ancora viva e non resterai qui, sotto le bombe. Pedali a più non posso fino a che i suoni della battaglia si fanno distanti. Vai al [67](#).

#114 P

Sei dentro alla residenza, che non contiene più nulla a parte tende strappate, tele squarciate e grossi pezzi di vetro frantumati. Però ti viene un'idea: potresti installarne qualcuno su Herle per avere una visione migliore (Pezzo 5). Con questo pezzo equipaggiato quando troverai la parola “*spalle*” nel testo (tranne qui) potrai sottrarre 10 al numero del paragrafo per proseguire, anche se il testo non dirà nulla a riguardo. Inoltre potrai aggiungere 2 punti ogni volta che sosterrai un test di Movimento. Lascia il palazzo e vai al [74](#).

#115

L'acqua sommerge in fretta l'abitacolo, mentre Herle si inabissa stretto al Ragno. Puoi ancora respirare ma sei bagnata fradicia, e pedalare in queste condizioni non è semplice. Fai un test di Movimento con due dadi; se fallisci, perdi 6 punti di Resistenza. Aggrappandoti alla riva, riesci a riemergere a fatica quel tanto da non incagliarti sul fondale. Il Ragno non è altrettanto abile, e si allontana nella Senna. Vai al [117](#).

#116

A un tuo cenno i *méca* si levano in uno stormo di guerra, pronti a marciare. Tu sei in testa alla

squadra, la prima comandante donna dell'esercito austriaco, almeno ufficialmente. Obiettivo: Vienna. Eppure hai spazio per un pensiero: “*Pardon*, Falkenstein. Prima o poi ci rincontreremo.” Ma da amici o nemici? Solo la Storia lo rivelerà. Vai all'[Appendice V](#).

#117 P

Segna il Codice K12 e riduci di 2 punti il Codice J, fino a un minimo di 4. Il Ragno si allontana nella Senna sbuffando: il suo motore a carbone si è spento! Tornata sul luogo dello scontro, capisci come sia accaduto: l'avversario ha perso un sistema di galleggianti (Pezzo 6) che avrebbe dovuto proteggerlo in casi come questo. Quando troverai la parola “*acqua*” nel testo (tranne qui) con questo pezzo equipaggiato potrai sottrarre 10 al numero del paragrafo per proseguire, anche se il testo non dirà nulla a riguardo. Inoltre potrai sottrarre 2 punti al lancio dei dadi ogni volta che sosterrai un test di Resistenza. Per proseguire, aggiungi 37 al tuo Codice L. Se non hai il Codice L, non dovrresti trovarti in questo paragrafo!

#118

Senza preavviso il soffitto crolla sulla vostra testa, seppellendovi nella polvere. Se non fossi stata a

bordo di Herle a quest'ora saresti di certo morta! Fai un test di Resistenza tirando tre dadi: se fallisci, perdi 1 punto di Resistenza. Segna il Codice D11 e usa le braccia di Herle per districarti tra le macerie; presto la luce filtra nel buio, riempiendo i tuoi polmoni. Vai al [67](#).

#119

Dopo aver rischiato la pelle a quel modo per un po' starai lontana dagli Champs Elysees. Torna indietro e vai al [67](#).

#120

Sollevi e abbassi ritmicamente le braccia di Herle, invano. Tropo tardi comprendi che i tuoi colpi hanno l'unico effetto di renderti individuabile; Herle vieni colpito duramente da uno sperone che spunta dal terreno. Fai un test di Resistenza con due dadi: se fallisce, perdi 2 punti di Resistenza. Poi tira un dado aggiungendo il Codice H, se lo possiedi. Se fai 1 o 2 vai al [34](#). Se fai 3 o più vai al [22](#).



#APPENDICE I: Regole

- 1) Se sei giunto/a qui dal paragrafo 72 devi calcolare la Resistenza iniziale di Herle. Scegli un numero compreso tra 5 e 9: potrai segnarlo nel registro apposito che troverai nelle prossime pagine, sotto Appendice II. Da adesso in poi capiterà più volte che Herle venga danneggiato, perdendo punti Resistenza. Qualora il suo punteggio scenda a 0 o meno, dovrai prendere nota del paragrafo da cui provieni e andare all'Appendice IV in fondo al libro. Non andarci ora, mi raccomando!
- 2) Un punteggio alto renderà Herle resistente ai colpi ma più lento a muoversi. Nel corso della lettura ti verrà chiesto di effettuare test di Resistenza o Movimento: in entrambi i casi dovrai tirare un certo numero di dadi, sommarli tra loro e confrontare il risultato con il punteggio di Resistenza attuale di Herle. Per passare un test di Resistenza dovrai ottenere un numero **uguale o inferiore** al suo punteggio attuale; per passare un test di Movimento **un numero uguale o superiore**. Puoi scegliere sin d'ora se manovrare un *méca* resistente ma lento oppure uno più fragile e scattante; entrambe le scelte avranno pro e

contro, specie se non ti comporterai di conseguenza.

3) Nel corso della lettura Stéphanie, il tuo alter ego, potrebbe subire delle Ferite. Ogni Ferita, fisica o psicologica (è indifferente) fa aumentare il relativo punteggio di 1; non c'è limite al numero di Ferite che Stéphanie può subire, ma un numero troppo elevato potrebbe rendere impossibile superare certi test.

4) Noterai che nel registro è presente anche un layout di Herle fatto a quadretti. Nel riquadro in grassetto potrai disegnare i vari **Pezzi** che raccoglierai nel corso della lettura. Quando troverai un Pezzo, potrai cerchiarlo nell'Appendice III e scrivere accanto i suoi effetti, o il numero del paragrafo in cui l'hai trovato. **Non puoi portare con te più di un Pezzo per tipo**

(perciò se tornerai nel paragrafo in cui ne hai raccolto uno non potrai ottenerne un secondo), ma puoi equipaggiarne quanti ne vuoi, se riesci a farli stare su Herle. Un Pezzo si considera **equipaggiato** se la sua forma è disegnata nel riquadro del layout senza sovrapporsi a un altro pezzo o uscire anche solo in parte dai bordi. A parte questo, i Pezzi possono essere girati e ribaltati a piacere. Puoi equipaggiare – o

rimuovere – i Pezzi in tutti i paragrafi caratterizzati dalla lettera P dopo il numero. Tuttavia non potrai rimuovere un Pezzo se questo dovesse portare a 0 o meno la Resistenza di Herle (potrai però spostare i Pezzi in questione senza rimuoverli).

5) Da adesso in poi ti verrà indicato quando segnare i Codici, composti da una lettera e da un numero a una o più cifre. In alcune occasioni il testo ti chiederà se “hai” o meno un determinato Codice; se stai usando il registro di gioco predisposto, sappi che un Codice si considera posseduto solo se la relativa lettera ha un numero segnato a fianco. Dovrai quindi prendere come riferimento il numero che hai segnato e seguire le indicazioni del testo per ottenerne un altro, che sarà il paragrafo a cui dovrai recarti per proseguire la lettura. Per ogni lettera possono esistere uno, due o addirittura tre numeri, ossia altrettanti Codici. Pertanto non avrai mai modo di sapere quante opzioni il testo ti stia in concreto presentando (né tanto meno “sbirciare” gli effetti di un’azione a straforo!). Nel caso ti venisse ordinato di segnare un Codice che già possiedi, il nuovo Codice sovrascrive il precedente, salvo che il testo indichi di aumentarlo o diminuirlo di un

certo numero di punti. Se devi aumentare di X un Codice che non possiedi, dove X è qualsiasi numero, limitati a segnare X accanto alla relativa lettera. (es.: se ti viene detto di aumentare il Codice N di 2 e non hai segnato alcun Codice N, segna il Codice N2).

6) Ci saranno occasioni in cui dovrai portare i meccanismi di Herle ai loro limiti. Quando il testo ti chiederà di calcolare la *Tensione* di Herle dovrai tirare quante volte vuoi un dado, comando di volta in volta il risultato. Puoi fermarti quando ritieni o quando avrai ottenuto un 1 (a meno che non si tratti del primo lancio. In tal caso, ritira il dado finché non ottieni un numero diverso), il che vorrà dire che hai sottoposto Herle a una tensione eccessiva: in tal caso ferma i lanci e dimezza il risultato che hai ottenuto fino ad allora (compreso l'ultimo lancio), arrotondando per eccesso. Comunque tu lo raggiunga, il risultato finale sarà la Tensione di Herle, che potrai segnare nel registro e confrontare al paragrafo successivo con l'avversario.

7) A volte potrai scegliere di uscire da Herle, muovendoti sulle tue gambe: in questo stato non potrai mai usare i poteri dei Pezzi che hai equipaggiato, a prescindere da ciò che dice il

testo.

8) Se ritorni in un paragrafo che hai già visitato, ricorda di applicare nuovamente tutto ciò che viene ordinato dal testo (Codici, perdita di Resistenza e test compresi). L'unica eccezione sono i Pezzi: ricorda che non puoi possederne più di uno per tipo, a prescindere da quali tu abbia equipaggiato e quali tu stia semplicemente trasportando.

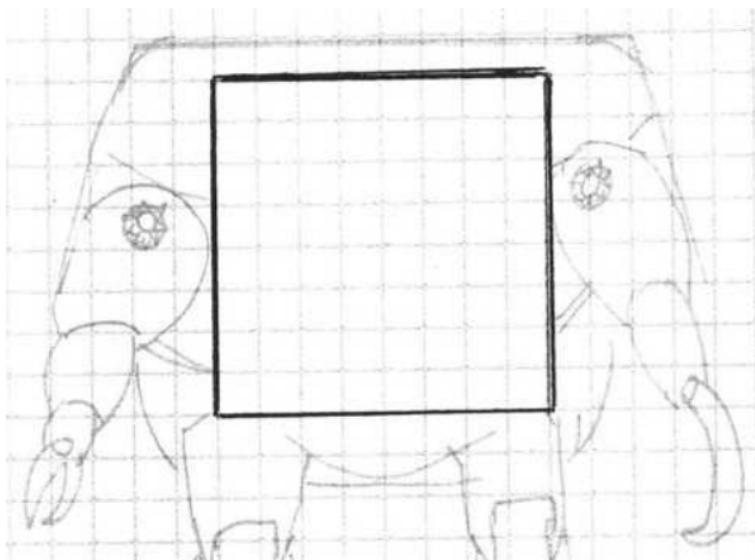
#APPENDICE II: Registro

RESISTENZA: iniziale =

TENSIONE

FERITE

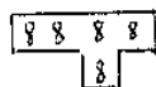
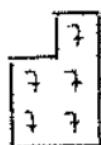
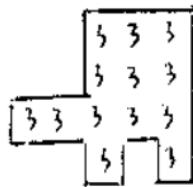
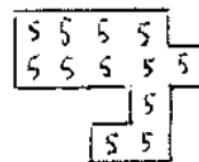
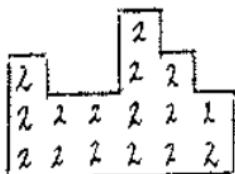
ULTIMO PARAGRAFO



CODICI

A	B
C	D
E	F
G	H
I	J
K	L

#APPENDICE III: Pezzi



#APPENDICE IV: Rottami

Se stai leggendo queste righe significa che Herle è stato ridotto a 0 o meno punti di Resistenza, diventando un cumulo di rottami.

Tuttavia non disperare: grazie alle tue capacità potrebbe tornare a muoversi.

Tira un dado, aggiungendo il Codice I, se lo possiedi; se ottieni un risultato inferiore o uguale a 4, la tua stoica volontà ha permesso a Herle di ripartire!

Ottieni immediatamente 4 punti di Resistenza, poi aumenta di 1 il Codice I e vai al paragrafo associato qua sotto a quello da cui provieni:

04: al 114	05: al 74	09: al 31	11: al 17
12: al 17	19: al 31	23: al 82	35: al 31
56: al 55	65: al 117	101: al 67	115: al 117

Se il paragrafo da cui provieni non è presente, se non l'hai segnato o se hai ottenuto un risultato maggiore di 4 ai dadi, ciò significa che alla sconfitta di Herle è seguita la tua, per mano di un avversario o di un pericolo inevitabile.

Cancella tutto ciò che hai annotato nella lettura in

corso (tra cui Pezzi, Codici e punteggi vari) ad eccezione della sola Resistenza iniziale e riparti dal paragrafo [07](#) per tentare ancora (magari cercando qualche bel Pezzo nascosto... lo sai che alcuni possono essere ottenuti prima di quel che pensi?).

Se desideri ricalcolare anche la Resistenza iniziale, cancellala insieme alle altre note e riparti dal [01](#). Buona fortuna, Stéphanie e Herle!



APPENDICE V: Epilogo

Congratulazioni! Hai raggiunto la fine di questo racconto; ma quanto sei stato/a effettivamente abile e quanto è dipeso dalla fortuna ai dadi? Per saperlo, calcola il tuo punteggio. Somma il numero di Pezzi che hai raccolto durante la lettura in corso (da 2 a 9, visto che i doppioni non valgono e che due Pezzi sono impossibili da mancare) e aggiungi a questo numero il tuo Codice H (a meno che non sia superiore a 4: in tal caso, somma 4 e basta. Eventuali punti in più sono persi). Dopodiché sottrai al risultato la tua Resistenza iniziale, il tuo numero di Ferite e il Codice I (senza limiti). Se hai ottenuto un punteggio superiore allo 0, complimenti! E se hai ottenuto almeno 5, ciò significa che non hai più nulla da fare qui: l'esercito austriaco ti aspetta alla guida di un *méca* da combattimento! O forse preferisci esplorare l'Europa in totale libertà? Come si dice spesso nei racconti di questo tipo: il protagonista sei *tu*. Fai la tua scelta!

(Se invece hai ottenuto meno di 0, che ne dici di ritentare e provare a ottenere un punteggio più alto? Cancella tutto ciò che hai annotato nella lettura in corso e vai subito al [01](#) per tornare nel mondo di Falkenstein!)

FIRENZE CANZONE TRISTE

di Ggigassi

1

Andare nel flusso.

Seguire la massa.

Rivedere la propria grigia uniformità in tutti gli altri.

È questa la vita?

Essere solo un brandello di qualcosa che non si conosce del tutto?

Tendere verso qualcosa di più grande e irraggiungibile?

Non pensare.

Non pensare.

Non pensare.

Ma

Non

Puoi

Non

Pensare.

E gli altri procedono la loro marcia, come truppe di bravi soldati, in questa struttura vivente che è il mondo intorno a voi...

Cosa scegli?

Conformismo: [32](#)

Individualità: [24](#)

Riflessione: [47](#)

2

È bello essere ascoltati. È bello farsi capire. È bello diventare puro linguaggio e imprimersi negli altri fino a fondersi con le loro esistenze. Annullarsi negli altri. Letteralmente.

Non vuoi credere che l'assimilazione fosse una manifestazione della necessità di correggerti, di integrarti alla meno peggio in una struttura che non era originariamente la tua. Preferisci illuderti di essere stato una voce fuori dal coro, che però qualcosa di utile ha fatto, lasciando pur sempre una traccia. Anche se ormai tanto labile da risultare inconsistente.

Eri una scheggia di creatività, un attimo fremente di dubbio, un momento di autocritica costruttiva. Non eri uno sbaglio, una deviazione, un intoppo. Forse solo un piccolo errore di sistema? Bene, ora non lo sei più.

3

La vita procede tra visioni fantasmagoriche, sensazioni nuove e stimoli mai provati prima.

Il balenio di un senso attraversa la tua mente (ma sei tu quello che deve pensare?). Solo pochi istanti (ma sei tu quello che deve misurare lo scorrere del tempo?). Ma lo afferri al volo (ma sei tu quello

che deve analizzare le cose?). Forse le cose potrebbero avere un significato, forse la metà non è poi così distante.

I tuoi tanti fratelli, così uguali eppure così diversi da te... non li hai mai sentiti così vicini.

Soprattutto adesso che il vostro percorso è ostacolato da pensieri sgradevoli, che hanno preso la forma di strutture che si arricchiano mentre si contraggono su se stesse a formare delle figure elementari, con bitorzoli emotivi che sbocciano e crescono quasi a contrastare istintivamente la vostra avanzata. Ci sono regioni variabili... regioni IPERvariabili... catene leggere... catene pesanti...

Di certo queste entità quasi astratte sono ostili e pronte a sbarrare il cammino, con la determinazione che solo una reazione difensiva istintiva può dare.

È alfine giunto il momento di unirsi agli altri per fare fronte comune contro questo bizzarro nemico ([48](#)) o il vero scopo della tua esistenza si trova oltre questi ostacoli ([23](#))?

4

Esci dal tuo corpo, e non hai nessuna paura!

Espandi la tua coscienza fino a fonderla con

quella degli altri.

Sublimi la tua esistenza sciogliendo il tuo involucro esterno coagulando la tua vita innestandola in una struttura più grande. Funzionale e partecipativa.

L'esperienza ti arricchisce... puoi sentire distintamente dei pensieri che non erano tuoi proprio come se lo fossero. Ti senti... ti senti... già, come ti senti?

Testa? **35**

Cuore? **22**

Anima? **44**

5

Una fase importantissima si è consumata: insieme siete equilibrati, siete più efficienti, siete perfetti!
Vai al **19**

6

C'è qualcosa di sbagliato in te.

Deve esserci qualcosa di molto sbagliato in te, altrimenti non ti faresti tante domande.

Ma forse questo qualcosa di sbagliato è proprio quello che ti unisce ai tuoi simili.

Tu e i tuoi simili... in fondo, null'altro che particelle infinitesimali spinte dal moto

circolatorio. È un pensiero che ti terrorizza, ma che al contempo ti rassicura. Poi, per un breve istante, non provi più nulla. E infine ci ricadi: prima sei rassicurato da questo pensiero, e poi lo stesso pensiero ti terrorizza.

Non puoi fare a meno di porti dei dubbi sulla tua natura:

sei solo nella moltitudine? **31**

Sei moltitudine tu stesso? **11**

La realtà è fissa e immutabile? **50**

Meglio non pensarci? **20**

7

				No	
				No	no
			No	no	no
		No	no	no	no
	No	no	no	no	no
No	no	no	no	no	no
	No	no	no	no	no
		No	no	no	no
			No	no	no
			No	no	no
				No	

Evidentemente, non era questa la strada corretta da seguire per tornare sui binari della tua natura

artificiale.

Ti dissolvi pensando che tutto sommato hai provato a trovare una strada che fosse interamente tua.

8

Grigio grigio grigio grigio grigio grigio grigio

Grigio grigio grigio grigio grigio grigio

Grigio grigio grigio grigio grigio

Grigio grigio grigio grigio

Grigio grigio grigio

Grigio grigio

Grigio

E ancora grigio.

Nient'altro che grigio.

L'ultimo pensiero che attraversa la tua coscienza è che forse, dopo essere stato rosso, avrebbe dovuto essere rosato. Ma non hai compiuto le azioni giuste per poterlo aiutare.

9

Non c'è Giustizia senza una struttura sociale che distingua il Giusto dallo Sbagliato. La riflessione nasce spontanea in te. E poi ti muovi verso lo scontro definitivo.

Vai al [19](#)

10

Peduncoli di conoscenza si uniscono a frammenti di altre vite.

Siete molto di più della somma delle vostre parti.
Siete quasi completi.

Eppure hai la fugace impressione che avreste potuto essere ancora più coesi, più efficienti.
Forse qualcosa si è perso per strada.

Cosa ti senti?

Testa **26**

Cuore **12**

Anima **12**

11

Dentro di te vivono la tua identica vita dei microorganismi che non sanno di appartenere al tuo corpo. Tu a quale corpo appartieni?

Il pericolo è dovunque, minacce da tutte le parti. In quelle cavità pulsanti che sono questo universo, in quelle pareti di carne e nervi che lo delimitano, in quegli umori che lo percorrono.

l'inerzia travestita da istinto ti dice di seguire gli altri verso quella che potrebbe essere la fonte stessa della disperazione, come se fosse possibile affrontarla da soli.

Ma tu hai bisogno di respirare! Ti dirigi

idealmente verso metaforici polmoni ([28](#))
o segui l'illusione di andare ad affrontare il tuo
destino ([3](#))?

12

Per affrontare il nemico putrescente e infettivo che
hai di fronte ci vuole tanto coraggio, e a te non
manca di certo!

Cosa ti spinge?

Gloria [33](#)

Giustizia [9](#)

Rabbia [25](#)

13

Il pericolo è dovunque, minacce da tutte le parti.
In quelle cavità pulsanti che sono questo universo,
in quelle pareti di carne e nervi che lo delimitano,
in quegli umori che lo percorrono.

l'inerzia travestita da istinto ti dice di seguire gli
altri verso quella che potrebbe essere la fonte
stessa della disperazione, come se fosse possibile
affrontarla da soli.

Ma tu hai bisogno di respirare! Ti dirigi
idealmente verso metaforici polmoni ([28](#))
o segui l'illusione di andare ad affrontare il tuo
destino ([3](#))?

14

La portata di un condotto è il volume liquido che passa in una sua sezione nell'unità di tempo; e si ottiene moltiplicando la sezione perpendicolare per la velocità che avrai del liquido. A regime permanente la portata è costante attraverso una sezione del condotto.

- - - ti sei mai chiesto quale funzione hai? - - -

È arrivato il momento di decidersi, una buona volta.

Fondersi [4](#)

Non fondersi [41](#)

15

L'esistenza è un gioco di specchi. A volte una strada ne nasconde un'altra. Vai al [3](#).

16

Ti fermi. Semplicemente, ti fermi.

È come essere figli di un'era silente.

Semplicemente, ti addormenti.

17

Se dovessi trattenere un respiro, beh, lo avresti trattenuto! E le pareti di questa realtà sembrano trattenerlo con te.

Poi tutto torna a contrarsi e a distendersi con il ritmo corretto. Che però, purtroppo, non sembra essere esattamente quello giusto... come se fosse modificato da qualcosa di crudele e pervasivo. Erano poi davvero solo metaforici quei polmoni? L'analisi della situazione circostante cede il posto all'intuizione passiva con cui identifichi tra i tanti un alveo percorribile: che qualcuno ti stia dando la possibilità di salire a ricongiungerti con i tuoi fratelli?

Fermarsi [37](#)

Andare in alto [42](#)

Andare in basso [7](#)

Andare avanti [27](#)

18

Evidentemente, non era questa la strada corretta da seguire per tornare sui binari della tua natura artificiale.

Ti dissolvi pensando che tutto sommato hai provato a trovare una strada che fosse interamente tua.

19

La linea è tracciata, la maledizione è lanciata. Quelli che erano lenti presto saranno veloci.

Ci può essere luce all'interno di un corpo? A te sembra di essere accecato dalla sfolgorante determinazione dei tuoi fratelli, che vibrano all'unisono e ti invitano a prendere posto nella loro formazione definitiva.

Accetti quest'ultima fusione?

Sì [38](#)

No [45](#)

20

Il pericolo è dovunque, minacce da tutte le parti. In quelle cavità pulsanti che sono questo universo, in quelle pareti di carne e nervi che lo delimitano, in quegli umori che lo percorrono.

l'inerzia travestita da istinto ti dice di seguire gli altri verso quella che potrebbe essere la fonte stessa della disperazione, come se fosse possibile affrontarla da soli. Ma tu hai bisogno di respirare! Ti dirigi idealmente verso metaforici polmoni ([28](#)) o segui l'illusione di andare ad affrontare il tuo destino ([3](#))?

21

In un gioco di scatole cinesi cosmiche, di prospettive non-euclidee, di paradossi esistenziali, non puoi far altro che riflettere sul fatto che il tuo

ultimo respiro metaforico è quasi identico all'ultimo respiro vero e proprio della realtà stessa.

22

Prendi il controllo. Guidi gli altri con la tua proterva irruenza. Che si rivela eccessiva. E inadeguata. Forse in questa fase del viaggio sarebbe stato necessario *distrarre* il nemico più che attaccarlo frontalmente.

Probabilmente quella in cui eri coinvolto era una situazione che richiedeva più strategia che coraggio.

Troppo tardi, in ogni caso, per rimuginarci sopra.

23

Di fronte a certi spettacoli sarebbe meglio essere ciechi. E, per fortuna, tu *sei* cieco. Ma quello che ti è risparmiato dall'assenza di occhi lo percepisci sin troppo bene con le altre funzioni sensoriali di cui è stata munita la tua perfezione sferica e argentea.

“Fuori” e “dentro” sono concetti che si prestano a essere interpretati, ne sei ben consapevole, eppure davanti alle concrezioni invasive che stanno ingolfando il passaggio non puoi fare a meno di

pensare che ciò che è al loro esterno dovrebbe trovarsi al loro interno: c'è qualcosa di terribilmente sbagliato in loro! Qualcosa che ti riempie di disgusto, mentre avverti la tragica consapevolezza che questo orrore putrefacente ha invaso con i suoi gangli questo territorio innocente.

E così eccoti davanti allo scopo ultimo della tua creazione. Non solo il tuo... le altre parti di questo gioco crudele e insensato (eppure un senso comincia ad averlo) ti stanno reclamando per fare fronte comune contro queste escrescenze cancerose.

Accetti la fusione=4

Rifiuti la fusione=41

Temporeggi=34

24

Tu sei tu. Eppure vedi la tua stessa brillante esteriorità negli altri.

L'argentea lucentezza che ricopre il tuo involucro è la stessa di un esercito di altre esistenze come la tua.

Ma è quello che si trova al suo interno che è la cosa più importante e preziosa che ognuno ha.

BASTA

Fermi la tua marcia insensata, il tuo fluttuare inerziale.

È ora di affermare la tua individualità.

...lo è davvero?

Sì: **16** No: **6** Non sa/non risponde: **47**

25

È arrivata l'ora fatale.

È arrivato il piatto forte.

È arrivato il momento verso cui tendevidall'inizio

Vai al [**19**](#)

26

Per attaccare il nemico in maniera efficace ci voleva coraggio, un coraggio che sicuramente non basta se non ti sei integrato con gli altri a far parte di qualcosa di più grande e di più funzionale.

27

Procedi. L'oppressiva oscurità sensoriale che ti attornia ti fa intuire che forse non era questo il percorso corretto.

Ti senti perduto in un mare di possibilità infinitamente più grande e strutturato di te.

Vai avanti

E vai avanti

E vai avanti
E vai avanti
E vai avanti
E vai avanti
Da solo.

Da sempre e per sempre da solo.

28

Eppure...

Eppure senti (vedi? odi? odori? tasti? assapor?)
che forse questa strada potrebbe non essere quella
giusta.

Non sei l'unico ad averla intrapresa, per inciso.

Ma forse quegli altri tuoi simili hanno un altro
scopo, un'altra funzione, un'altra missione.

Rifletti su questo mentre fluttui pacifico tra canali
scuri come il rimpianto, strade labirintiche come il
dubbio, dimensioni che sembrano contrarsi ed
espandersi a seconda di un rantolo non sempre
regolare, e proprio per questo ancora più
inquietante.

C'è sempre tempo per il pentimento. Finché poi,
di tempo, non ne rimane più...

Torni sui tuoi passi=3

Procedi su questa strada che sprofonda=40

Cerchi un'altra via=17

29

La tua ingegnosa e geniale individualità ti ha condotto fino a qui, quali vantaggi potresti ricavare dall'unione con gli altri?

Si proceda senza alcun indugio e soprattutto senza nessuna integrazione!

Cosa ti senti?

Testa **26**

Cuore **12**

Anima **44**

30

Mai ti sei sentito così in comunione con i tuoi simili, e una tale fortitudine sembra invincibile.

Ma lo sembra soltanto.

Con i loro movimenti vorticanti e la loro esperienza ancestrale questi veri e propri anticorpi bucano le difese che avete messo in piedi unendovi, e la tua corsa finisce qui, disperso nel nulla umidiccio e flatulente della fine.

Ma forse lo scopo primario di questa formazione era proprio quello di rallentare questo ostacolo: altri tuoi simili andranno avanti e porteranno a termine la missione per cui eri stato creato. Va bene anche così.

31

Il pericolo è dovunque, minacce da tutte le parti. In quelle cavità pulsanti che sono questo universo, in quelle pareti di carne e nervi che lo delimitano, in quegli umori che lo percorrono.

l'inerzia travestita da istinto ti dice di seguire gli altri verso quella che potrebbe essere la fonte stessa della disperazione, come se fosse possibile affrontarla da soli.

Ma tu hai bisogno di respirare!

Ti dirigi idealmente verso metaforici polmoni ([28](#)) o segui l'illusione di andare ad affrontare il tuo destino ([3](#))?

32

Segui i tuoi simili. Quelli che spontaneamente ti senti di definire “fratelli”. Come se qualcosa di superiore vi unisse e vi legasse al di là delle singole differenze.

La marcia verso la meta comune a tutti continua, rappresentazione fisica e tangibile del destino. Anche se di fisico e tangibile, nel laboratorio di un'esistenza, c'è ben poco.

È il caso di procedere?

Sì: [6](#)

No: [16](#)

33

Fiero di affermare la tua identità, il tuo potere, la TUA GLORIA, ti avventi sul mostro canceroso. Quella sola scintilla di furore che avvampa in te non basta a scalfirlo. Almeno sei stato un individuo sino alla fine.

Un individuo sino alla fine.

Un individuo sino alla.

Un individuo sino.

Un individuo.

Un.

34

La libertà non è uno spazio libero... non solo quello, almeno.

Allora, accetti di dare il tuo contributo a prendere parte alla creazione di qualcosa di più grande?

No **41**

Sì **4**

Aspetti ancora **14**

35

La tua riflessiva lucidità è un reticolo di pensieri perfettamente ordinati, una scacchiera infinita che punta verso l'orizzonte degli eventi, magnificamente equilibrata tra vuoti e pieni, tra

luce e ombra.

La fusione sta avendo un effetto incredibile sulla tua consapevolezza, un miracolo di autocoscienza. Sopiti gli istinti più immediati e individualisti, a cosa pensi?

Simmetria **49**

Unione **5**

Libertà **43**

36

Via da questa realtà a cui non eri destinato!

Via da questo mondo spugnoso ed elastico!

Via da queste cavità in sofferenza!

...

Già, ma per andare dove?

Nel grigiore che ti circonda una direzione vale l'altra.

In alto a sinistra **46**

In alto a destra **15**

In basso a sinistra **8**

In basso a destra **18**

37

Avere una seconda possibilità e rifiutarla orgogliosamente.

Trovare un percorso che potrà portare alla

realizzazione e ignorarlo.

Cos'è più soddisfacente? Adempiere correttamente a quello che ci si aspetta si faccia o affermare la propria individualità annullando ogni possibilità di scelta?

Non accettare NESSUNA alternativa è già di per sé un'alternativa.

Hai tutto il tempo di riflettere sulla questione mentre ti dissolvi nell'alveo che hai trovato.

38

Lmntclltvnnmmtdbbcgdvrslvttrfnl.

Lamentecollettivanonammettedubbieciguidaversolavittoriafinale.

Lamentecollettivanon ammettedubbieci guida versolavittoriafinale.

La mente collettiva non ammette dubbi e ci guida verso la vittoria finale!

Ora che sei/siete unito/uniti ai tuoi fratelli in una sola struttura compatta e coerente capisci cosa sei stato creato a fare, qual è il tuo fine ultimo.

Hai/avete percorso il corpo malato di una creatura umanoide di giovane età, particelle infinitesimali di un costrutto più grande che solo una volta di fronte al suo nemico tumorale ha potuto manifestarsi in tutta la sua natura di panacea

nanotecnologica.

Invasori sintetici contro un osceno invasore carnale.

A livello subatomico l'informazione e la specializzazione di ciascuno non poteva che essere parcellizzata, divisa tra più elementi barionici che hanno trovato senso ed unità divorandosi come planarie tecno-organiche ed espandendosi nel processo. E così, di fronte all'orribile nemico che si sta espandendo nel corpo della giovane vita che sei stato chiamato a proteggere, la nobiltà e l'altezza della tua missione ti si manifestano con incredibile lucidità che ti permette di attaccarlo con rinnovato vigore. Forte dell'unità che ti dà l'integrazione definitiva di tutte le tue componenti avvenuta al momento giusto, lanci l'unico e risolutivo attacco.

Un robot non pensa.

Un robot non ha sentimenti.

Eppure mentre ti dissolfi in una schiuma quantistica che non avrà nessun effetto deleterio sul fisico del bambino che hai guarito, puoi dire chiaramente di sentirti felice.

39

...e così affondi nella realtà stessa, che ti accoglie e ti protegge con il suo abbraccio di carne e sangue.

Non è certo una brutta fine.

Ma forse non era esattamente quella per cui eri stato creato.

40

te lo sta dicendo, eppure SAI che questo non è il cammino che era stato pensato per te. Come se uno potesse illudersi di prendere in mano la propria esistenza.

Che fare?

Tornare indietro? **36**

Urlare nel vuoto per informare gli altri della scoperta? **2**

Procedere come se nulla fosse? **21**

41

Uno tra i tanti, la tua identità prima della tua funzione. Forse ci sarà un altro momento, più avanti, in cui avrà veramente senso fondersi nell'ordito e nella trama di una esistenza superiore e più specifica?

Procedi.

Cosa ti senti?

Testa **26**

Cuore **12**

Anima **44**

42

Non sempre il percorso più logico è quello giusto. Ma a volte non lo è nemmeno quello più intuitivo. E anche la semplice fortuna, il tiro di dadi

cosmici, a volte non porta sulla strada giusta.
Ma a quanto pare, a te è andata bene. Ti incammini galleggiando tra detriti e frustoli, finché non imbocchi quella che evidentemente è una scorciatoia esistenziale che ti permette di incontrare altri tuoi simili.

Le loro fredde espressioni metalliche sono un muto rimprovero.

Almeno, questa è la tua impressione iniziale. Capisci immediatamente che la tua essenza è richiesta: hai la possibilità di unirti con loro. La coglierai?

Sì **10**

No **29**

43

Ti senti solo con la tua libertà, ma sei certo che non

Ritornerai

Ritornerai

Ritornerai

Ritornerai

Ritornerai

Ritornerai

E ti perdi nel nulla della tua libertà.

44

Definire “anima”.

Impossibile processare i dati.

Impossibile processare i dati.

Impossibile processare i dati.

Impossibile processare i dati. Impossibile processare i dati. Impossibile processare i dati.

Impossibile processare i dati. Impossibile processare i dati.

Impossibileprocesareidatiimpossibileprocessarei
datiimpossibileprocessareidatiimpossibileprocessa
reidatiimpossibileprocessareidatiimpossibileproce
ssareidatiimpossibileprocessareidati.



45

In qualche modo capisci che lo scopo ultimo dello sciame è stato raggiunto. Non ne fai parte ma in fondo già essere arrivato a questo punto e aver assistito alla vittoria finale è una conquista.

46

No

No no

No no no

No no no no

No no no no no

No no no no no no

No no no no no

No no no no

No no

No

Evidentemente, non era questa la strada corretta da seguire per tornare sui binari della tua natura artificiale.

Ti dissolvi pensando che tutto sommato hai provato a trovare una strada che fosse interamente tua.

47

Se solo avessi gli occhi degli altri per capire come ti vedono! E se almeno uno di loro avesse i tuoi, di occhi, per capire come tu vedi loro! Gli occhi? Ma per vedere quello che ognuno ha veramente dentro non bastano certo gli occhi.

Ti bèi del facile conformismo ([32](#)) o cedi agli

impulsi dell'individualismo ([24](#))?

48

Si possono definire “corpi” quelli che vi sbarrano il passaggio? Nella loro maestosa danza difensiva e nella rapidità con cui si sono apprestati a impedire la vostra avanzata leggi una sapienza primordiale, un’efficienza così calcolata e meditata da non poter essere che istintiva, automatizzata, inconsapevole.

L’ammirazione cede il passo alle impellenze dell’esistenza: ti unisci agli altri nella lotta contro questi ostacoli? [30](#)

O procedi verso quella che potrebbe essere la tua vera destinazione? [23](#)

49

Una fase importantissima si è consumata: insieme siete equilibrati, siete più efficienti, siete perfetti!

Vai al [19](#)

50

Fermo.

Bloccato.

Arenato.

Immoto.

Ma è una tua scelta.

Che altri come soldati tronfi e splendenti si facciano carico di missioni disperate.

Forse il tuo ruolo in questo mondo è solo stazionaria contemplazione.

...o no?

Fermarsi, allora? **39**

o

Tirare avanti in ogni caso? **13**

INVASIONE!

di Ggigassi

INDIETRO NEL TEMPO...

Ti chiami Griznar e appartieni alla razza dei duergar, una stirpe di nani sotterranei che abitano il Gran Sottosuolo.

I duergar sono noti (ma sarebbe meglio dire famigerati) per la loro crudeltà che non risparmia nemmeno gli altri appartenenti alla loro stessa razza: d'altra parte con un'aspettativa di vita che di norma supera i mille anni l'esistenza dei deboli umani e delle altre razze inferiori che arrivano a stento a cento anni di vita sembra ben poca cosa, solo un fastidio passeggero, ed è naturale che siano i duergar a dominare ogni altra forma di vita. Questo è quello che ogni duergar sa nel profondo del suo essere, ma solo tu ti sei finalmente deciso a mettere in pratica questa filosofia!

Spinto dalla tua fede inaffondabile sulla superiorità della razza duergar hai deciso di invadere il mondo "di sopra". Per farlo devi prima convertire alla tua causa un buon numero di altri duergar tra i più giovani.

I duergar dispongono di grandi abilità ma come tutte le razze sotterranee sono suscettibili alla luce del sole della Superficie, ma in maniera molto più drammatica rispetto a quello che succede a Bruti

Sotterranei o Elfi Scuri: il contatto diretto con la luce del sole pietrifica i duergar e addirittura li riduce rapidamente in polvere se il contatto avviene in zone molto calde o desertiche. Se però un duergar dovesse uscire nel mondo di sopra di notte o al riparo dalle fronde degli alberi non subirebbe nessun effetto deleterio più grave di un leggero fastidio.

La città duergar che è stata testimone dei tuoi natali e di tutta la tua vita si trova all'interno di una grotta gigantesca ed è a sua volta talmente grande per i canoni dei duergar da essere conosciuta semplicemente come “la città” senza bisogno di un nome preciso.

La caverna in cui si trova posta non solo è estesa in ogni direzione ma è anche altissima e in un punto del suo apice si trova nientemeno che un accesso alla Superficie, il punto da cui tu hai deciso di partire per conquistare quel mondo. Una volta raggiunta la piattaforma gigantesca che dà accesso a questa fessura sul soffitto, chiamata “Spianata” (una sorta di immenso ponte sospeso) è facile attraversarlo perché sin dalle epoche più antiche è stato munito di un sistema di carrucole e alloggiamenti per permettere l'accesso all'esterno. Per arrivarci, però, bisogna prima scalare la

Colonna, una stalagmite di dimensioni ciclopiche che si trova al centro della caverna.

COME GIOCARE

Griznar dispone di tre caratteristiche rilevanti: la COMBATTIVITÀ è una somma di ferocia, tattica e abilità nel combattimento. Il punteggio iniziale è di 10 punti.

La SAPIENZA è la somma delle conoscenze fondamentali che Griznar farà nel corso della sua ricerca prima di arrivare alla superficie per invaderla. Al momento di imbarcarsi nella sua impresa il punteggio di questa caratteristica è 0 e Griznar dovrà fare il possibile per incrementarlo. La terza caratteristica è la COSTITUZIONE, che rappresenta sia la capacità di incassare colpi che lo stato di salute in generale. Questa caratteristica è soggetta a variazioni nel corso della storia in quanto ogni volta che Griznar verrà ferito calerà un po'. Una volta giunta a 0 o meno, Griznar è morto e la sua avventura si può considerare conclusa.

Esistono comunque metodi per recuperare i punti persi. Il punteggio di COSTITUZIONE non può mai superare quello iniziale, che è fissato di base a 20 punti.

LE REGOLE

Invasione! si basa su un metodo di generazione casuale di numeri da 1 a 10 per determinare il risultato delle azioni del protagonista e delle prove. Puoi ottenere questi risultati tramite un dado a dieci facce comunemente in commercio nei negozi specializzati oppure usando delle carte da gioco (per quelle napoletane attribuisci un valore progressivo di 8, 9 e 10 a fante, cavallo e re; per quelle francesi togli le figure e i jolly).

Quando ti verrà chiesto di generare un numero da 1 a 10 il testo ti chiederà di fare una *Pescata*.

CHECK DEI PARAGRAFI

Per portare a compimento la tua missione e renderti credibile agli occhi della comunità di duergar dovrai avere con te dei SEGUACI.

Ogni paragrafo potrà avere accanto al numero che lo identifica uno o più simboli, con i seguenti significati: Il punto esclamativo (!) sta a indicare che il luogo in cui accederai in quel paragrafo è molto frequentato da altri duergar oppure che ce ne sono pochi ma comunque ben disposti ad abbracciare la tua causa. In questi paragrafi potrai fare una *Pescata* per determinare se e quanti seguaci sei riuscito a procurarti con la sola forza

del tuo carisma e delle tue argomentazioni. In questo caso controllerai sulla TABELLA DEI SEGUACI. Ovviamente l'uso del volitivo “potrai” è solo una scelta stilistica: ricordati di controllare sempre se otterrai seguaci in questi paragrafi, perché è nel tuo interesse.

Noterai che a seconda del paragrafo (e quindi del luogo) visitato le probabilità di trovare SEGUACI e il loro numero varieranno sensibilmente: starà a te decidere quale strategia adottare, se procedere con cautela in luoghi in cui sei sicuro di trovarne qualcuno (ma pochi per volta) o tentare la sorte più volte in paragrafi che potrebbero garantire un maggior numero di SEGUACI. I seguaci non influiscono sulla parte tecnica del gioco ma solo su quella narrativa: sono troppo giovani e inesperti per esserti di qualche utilità in combattimento.

L’asterisco (*) indica che prima di leggere il testo di quel paragrafo devi effettuare una *Pescata* e confrontare il risultato con la tabella degli INCONTRI CASUALI: se hai già dato un’occhiata alla mappa avrai notato che alcuni luoghi che puoi visitare sono isolati rispetto agli altri, e ciò significa che essendo più lontani dalla città potresti incrociare altre creature nel tragitto per raggiungerli.

Infine l'ultimo simbolo che potrai incontrare è la lettera ics maiuscola (X): vuol dire che quello è un paragrafo visitabile una sola volta nel corso della tua avventura. Appena finisci in un paragrafo di questo tipo ricordati di segnarne il numero nel tuo Registro alla voce PARAGRAFI VISITATI: se dovessi trovarsi nuovamente in una situazione da cui si può accedere a quel paragrafo non potrai più farlo, solitamente perché sono mutate le condizioni che ti permettevano di accedervi e il testo non avrebbe più senso in quel frangente (per comodità il simbolo X comparirà non solo nell'intestazione dei paragrafi ma anche nell'elenco dei paragrafi in calce alle scelte che ti verranno date, in modo da ricordarti con maggior precisione il percorso).

KUOTAN: si tratta di una razza umanoide alta poco più di un duergar con un muso somigliante a quello dei rospi. Talvolta arrivano in città dei Kuotan mercanti, ma più spesso qualche Kuotan isolato giunge ai margini della città per depredarne le coltivazioni di funghi o per andare a caccia.

COMBATTIVITÀ 9 COSTITUZIONE 15

Se un Kuotan infligge un danno (cioè il risultato

nella TABELLA DI COMBATTIMENTO alla voce DG è diverso da 0), aumenterà di un punto il risultato a causa dei suoi denti acuminati.

Un Kuotan porta con sé delle rozze monete che in città valgono quanto i Gpettoni: dopo averlo sconfitto fai una *Pescata* e sotrai 5 al risultato per vedere quanti denari hai ottenuto (un risultato inferiore a 0 indica nessuna moneta)

ELFI SCURI: altrimenti noti come “Drow”, questi elfi sotterranei sono noti per la loro malvagità e per l’innata resistenza alla magia dovuta probabilmente a un campo di forza magica che li avvolge. Dalle tendenze espansioniste, si illudono di essere i veri padroni del Gran Sottosuolo, quando invece lo sono i duergar.

COMBATTIVITÀ 12 COSTITUZIONE 12
Durante il combattimento con un Elfo Scuro non puoi utilizzare l’abilità INVISIBILITÀ per fuggire visto che il loro campo anti-magia ne blocca il funzionamento.

Una volta sconfitto un Elfo Scuro potrai appropriarti del suo tesoro che consiste in una *Pescata* di monete elfiche assimilabili ai Gpettoni.

BRUTI SOTTERRANEI: sono degli umanoidi

scimmieschi alti più di due metri, con braccia muscolose e lunghe che portano ciondoli lungo i fianchi e gambe tozze che terminano con mani prensili.

Sono ricoperti di corto pelo grigio che non nasconde la loro muscolatura e il loro muso schiacciato è caratterizzato da occhi totalmente bianchi, risultato di secoli di adattamento alle condizioni di luce del Gran Sottosuolo.

COMBATTIVITÀ 11 COSTITUZIONE 22

DA DOVE COMINCIO?

In questa avventura ti muoverai inizialmente su una mappa: basterà accedere al numero del paragrafo corrispondente a un edificio (o più in generale a una zona) e leggere la descrizione del posto e di quello che vi succede. Una volta che avrai fatto la tua scelta il testo del singolo paragrafo ti fornirà delle opzioni per continuare a giocare che contempleranno dei numeri non presenti sulla mappa: da lì in poi giocherai come in un normale librogame seguendo le istruzioni testuali e non più basandoti sulla mappa, finché non ti verrà detto di tornare a usarla.

Alcuni luoghi non sono raggiungibili prima che si verifichino certe condizioni: questo riguarda tutti

quei posti presenti sulla Spianata sopra la città. Questi paragrafi sono contrassegnati da un numero di 3 cifre che comincia per 1 per differenziarli dagli altri e sono posti alla fine del libro.

Per comodità ognuno di questi paragrafi porta un avviso in esergo che ti ricorderà che non potrai raggiungerlo da subito.

COMBATTIMENTO

Per determinare l'esito del combattimento confronta la tua COMBATTIVITÀ con quella del nemico e cercala nella riga più in alto della TABELLA DI COMBATTIMENTO: dopodiché effettua una *Pescata* e controlla il risultato a seconda della differenza tra le due COMBATTIVITÀ.

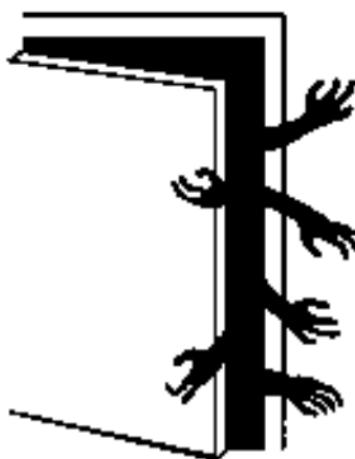
Ad esempio, se Griznar ha solo il punteggio di base di 10 e affronta un Bruto Sotterraneo la differenza sarà di -1.

La *Pescata* determina un risultato di 7, quindi il Bruto perde 1 punto di COSTITUZIONE mentre Griznar ne esce indenne.

Ripeti l'operazione finché Griznar o il nemico è ridotto a 0 o meno punti di COSTITUZIONE: in quel caso è morto.

OGGETTI E ORO

Puoi portare alcuni oggetti con te, senza limite di spazio. Possiedi inoltre alcuni denari che si usano nei settori duergar del Gran Sottosuolo: delle piccole monete circolari chiamate Gpettoni. Cominci il gioco con una *Pescata* di Gpettoni.



POTERI DUERGAR

I duergar dispongono di alcune caratteristiche che li differenziano l'uno dall'altro e che spiegano come abbiano potuto sopravvivere e dominare il Gran Sottosuolo. Tu sei ancora giovane e dall'alto dei tuoi pochi 378 anni puoi contare solo su tre dei seguenti Poteri tra cui scegliere, e che annoterai spuntandoli alla voce POTERI DUERGAR nel Registro:

ADDESTRAMENTO: se usi un'arma in

combattimento (qualsiasi tipo di arma) puoi aggiungere 3 punti al tuo punteggio di COMBATTIVITÀ.

CARISMA: si tratta di una tua particolarità specifica. Se possiedi questo potere otterrai un SEGUACE in più rispetto a quelli indicati nella TABELLA DEI SEGUACI, purché la *Pescata* determini che ne hai trovato almeno uno (quindi se il risultato è 0, non otterrai 1 SEGUACE).

INGIGANTIRSI: puoi aumentare la tua massa e le tue dimensioni per un numero limitato di volte. Quando lo fai effettua una *Pescata* e dimezza il risultato per eccesso ($1-2=1$, $3-4=2$, $5-6=3$, $7-8=4$, $9-10=5$) e aggiungi il risultato alla tua COMBATTIVITÀ in un combattimento.

Potrai usare questo potere al massimo due volte nel corso del gioco, anche durante lo stesso combattimento.

INVISIBILITÀ: puoi diventare invisibile ogni volta che vuoi. Questo potere può facilmente essere scoperto da altri duergar, per cui potrai usarlo solo contro altri tipi di nemici. Ogni volta che lo usi puoi ignorare i risultati di un combattimento e andartene dal paragrafo in cui ti trovi come se avessi vinto. Potrai addirittura anche prendere gli eventuali soldi del nemico perché lo avrai

borseggiato da invisibile.

Questo potere però non si estende agli altri duergar giovani che avrai come seguaci perciò usalo con cautela, preferibilmente quando non hai ancora seguaci o se lo scontro che stai affrontando sta volgendo drasticamente a tuo svantaggio: una volta che avrai usato INVISIBILITÀ in combattimento perderai infatti tutti i tuoi SEGUACI! (alcuni uccisi dal tuo avversario, altri spaesati e senza più una guida, altri ancora delusi dalla viltà che hai dimostrato).

ROBUSTEZZA: hai 6 punti di COSTITUZIONE in più, quindi parti da un punteggio di 26 e non di 20.

SENSO TATTICO: possiedi un bonus di 2 punti al tuo punteggio base di COMBATTIVITÀ, che quindi passa da 10 a 12, e infliggi 1 punto di danno in più al tuo avversario (incrementa di 1 il DN a meno che non sia 0) visto che sai dove colpire per fare più male.



1!

LA LOCANDA DI GOHEZN LO SFREGIATO

Il bancone di un bar è sempre un ottimo punto di partenza per ogni avventura, oltre che una tappa obbligata a cui tornare per rinfrancarsi.

Il vecchio Gohezn ti guarda torvo con il suo unico occhio sano mentre quello sinistro è quasi invisibile, coperto dalla profonda cicatrice che gli squarcia il grugno come una voragine nel fondo di una caverna.

Come sempre, sembra quasi che gli avventori gli facciano un dispetto a frequentare il suo locale ma tu sai bene che è solo una posa e che in fondo non gli dispiace avere intorno una torma di duergar chiassosa (per quanto lo possano essere i duergar) e soprattutto ben disposta a spendere qui i propri Gpettoni.

Tu non sei certo venuto qui per dissetarti, e dopo aver verificato quanto SEGUACI riesci a tirar su puoi provare a offrire un giro di bevute agli altri clienti per ottenere qualche informazione investendo 5 pezzi d'oro: in questo caso vai all'[11](#).

In alternativa devi scegliere un altro luogo da visitare prima che Gohezn si stufi di vederti gironzolare senza spendere un Gpettore.

2!

LA GRANDE ARMERIA IMPERIALE

Questa enorme bottega merita il suo nome: in uno spazio molto più ampio di quello che solitamente viene riservato a un negozio sono accatastate armi di ogni tipo e fattura, e vedere il viavai di clienti che si alternano a comprare un pugnale o ad ammirare una rara spada elfica di superficie ti si rallegra il cuore: forse c'è ancora speranza per la razza duergar se le nuove generazioni amano ancora le armi!

Una voce querula ti riporta bruscamente alla realtà: «Guarda chi si vede, il mio vecchio amico Griznar! Sempre in giro a cercare qualche altro furbastro per il tuo esercito?»

È stato Lochnar a parlare, un duergar che si potrebbe definire in molti modi ma non certo come “amico”. Capisci bene perché disprezza la tua missione: magrolino com’è non si sentirà evidentemente adeguato a far parte del tuo esercito di conquista. I tatuaggi azzurri che decorano il suo grugno con motivi geometrici rendono il suo muso ancora più grottesco mentre dice con calcolata affettazione: «Caro mio, pensa che sfortuna... sono uscito di casa senza badare alle monete che mi portavo dietro... Mi

piacerebbe tanto prendere questo bel pugnale ma a quanto pare non ho abbastanza Gpettoni!». Così dicendo ti fa danzare sotto il naso con la mano ossuta uno stiletto dalla fattura molto gradevole ma ben poco adatto per il combattimento: un'arma più decorativa che altro.

«Sai, caro Griznar, se tu fossi così generoso da prestarmi 5 Gpettoni per raggiungere la somma che vuole questo buon duergar dietro il bancone io potrei rivelarti delle cose molto interessanti per il tuo progetto di invadere la superficie!».

Ti fidi di quello che ti dice Lochnar e gli “presti” 5 Gpettoni (che sai già non rivedrai più)? In questo caso vai al [**12X**](#).

In alternativa puoi fare acquisti: il competente e affidabile duergar dietro al bancone si offrirà di venderti addirittura la Spada di Rickarn, un'arma mitica appartenuta appunto al condottiero duergar Rickarn. Più che una spada sembra una lingua di fiamma azzurrognola che sia stata congelata per essere fissata per sempre in quella forma: nonostante l'aspetto bizzarro è incredibilmente leggera e maneggevole, e ti darà un bonus +2 alla COMBATTIVITÀ quando la userai in combattimento (che ovviamente è cumulativo con quello che ti dà l'abilità *ADDESTRAMENTO*, se

la possiedi). Ma il suo aspetto più interessante è la pietra preziosa rosso vivo che ne decora la punta e la identifica senza ombra di dubbio proprio come Spada di Rickarn, aumentando la tua autorevolezza: ogni volta che farai una *Pescata* sulla TABELLA DEI SEGUACI potrai aggiungere 2 al numero ottenuto con il tiro di dado o l'estrazione della carta. Ovviamente il costo di un tale tesoro è proporzionato al suo valore: 30 Gpettoni.

In alternativa la Grande Armeria Imperiale offre tantissime altre offerte. Per 4 Gpettoni potrai comprare un'arma di piccole dimensioni (una daga, un'accetta, una clava) che infliggerà 1 punto di danno in più negli scontri durante i combattimenti (aggiungi 1 al risultato del DN risultante dalla TABELLA DEGLI SCONTI) oppure per 8 Gpettoni potrai comprarne una più grande (una spada, una mazza, un'ascia) che di danni aggiuntivi ne cagiona 2. In entrambi i casi devi ferire l'avversario per potere beneficiare del bonus: se dalla TABELLA DEGLI SCONTI risulta che hai inflitto DN 0, allora il nemico non subirà 1 o 2 danni in più perché tecnicamente non lo hai colpito.

Puoi comprare quante armi vuoi ma ne puoi usare

solo una per volta in combattimento.

3!

L'ALTA TORRE DELLA CONOSCENZA

Preparare un'invasione non è solo una questione di muscoli e di strategia: sei convinto che ti ci voglia anche una certa infarinatura culturale e delle conoscenze fuori dall'ordinario. Nessun posto migliore per ottenerle che questo edificio dedicato al sapere: una biblioteca su ben tre piani che a stento riescono a contenere le molte sale di cui è composta. Il numero di tomi, libri e pergamene è semplicemente impressionante: stime ufficiali parlano di 12 o 15 testi, ma alcuni sostengono che nell'Alta Torre ne vengano conservati addirittura 20!

I duergar non producono nulla di scritto: la memoria della tua razza è infallibile e non avete bisogno di diari o manuali o resoconti storici per ricordarvi quello che vi viene insegnato. Alla stessa maniera, le storie e i racconti epici si tramandano oralmente durante delle appassionanti riunioni attorno a un focolare, in cui la superiorità della razza duergar viene magnificata in tutto il suo splendore. Ahimè, non tutti i duergar apprezzano queste riunioni quanto te, e anche per

questo sperì di accendere il sacro fuoco dell'orgoglio razziale nelle generazioni più giovani!

Per tutto il resto, ci sono le splendide rune duergar che con eleganza ed efficacia vi informano dei loro contenuti senza dilungarsi in inutili fronzoli.

Di conseguenza è inevitabile che le testimonianze scritte che vengono dalla superficie (perse da qualche avventuriero, rubate agli abitanti di “sopra” o semplicemente frutto di bottino di guerra) siano ritenute delle affascinanti cose esotiche, tanto che a ognuno dei testi presenti in questo edificio è dedicata un’intera stanza con ben due addetti: uno è preposto a verificare che i visitatori si comportino in maniera decorosa senza rischiare di rovinare i testi, l’altro è un esperto che legge il testo e lo commenta per i visitatori.

Non è possibile accedere in più di due persone a una singola stanza, e il tempo della visita è limitato dal tempo necessario al “lettore” per leggere e commentare il testo di sua pertinenza.

Alcuni ritengono la frequentazione di questo luogo un diversivo talmente raffinato da risultare decadente, ma anche qui si possono incontrare giovani duergar da convertire alla causa.

Puoi dedicarti alla conoscenza dei seguenti

argomenti: la fisiologia dei draghi di bronzo ([13](#)), la storia del mondo di superficie ([29](#)), l'introduzione alla magia ([15](#)) oppure l'ingegneria dei nani di superficie ([36](#)).

4

IL MERCATO DEGLI SCHIAVI

Vedere questo edificio ti rende fiero di appartenere alla razza duergar e per un momento pensi che ci sia ancora speranza per la vostra stirpe: Klokker, il mercante di schiavi, possiede infatti molti esemplari di razze diverse e nel recinto sul retrobottega è impossibile non notare un Bruto Sotterraneo che viene trattenuto da robuste catene. Le bruciature e i tagli ancora freschi sui suoi avambracci e su parte del muso rivelano la ferocia e la determinazione di chi l'ha domato: una ferocia crudele ma più che giustificata.

Un'altra prova della supremazia dei duergar sulle altre razze.

Klokker è impegnato con un cliente e come sempre ripete che sarebbe bello poter fare una sortita in Superficie per catturare qualche razza esotica, ma come al solito conclude con rammarico che sono ormai secoli che nessuno si

avventura fuori dalla grotta che ospita la città.

Se possiedi dei SEGUACI ti propone di comprarteli al prezzo di 5 Gpettoni l'uno. La schiavitù è una cosa comune nella città e se vuoi raggranellare qualche soldo puoi sacrificare uno o più dei tuoi seguaci, che saranno contenti di servire anche così la tua causa. In ogni caso scegli un'altra destinazione sulla mappa.

5!

IL MERCATO DELLA VIA PRINCIPALE

I fasti di un tempo sono ormai solamente un ricordo e questa via della città, l'arteria principale di tutto il complesso, non è più che un'accozzaglia di bancarelle miserevoli e di mercanzia scadente che imbonitori poco convinti cercano di rifilare agli altri duergar di passaggio.

I molti posti lasciati vuoti dai mercanti che hanno abbandonato il mercato da decenni ti fanno venire alla mente l'immagine di una dentatura marcia e rovinata che ormai ha tanti spazi desolatamente vuoti dove una volta c'erano zanne robuste.

Non ti attarderai di certo a valutare se acquistare della carne putrescente o degli abiti dalla qualità infima, tanto più che qualche furbacchione potrebbe cercare di borseggiarti.

Dopo aver verificato se trovi qualche seguace scegli un'altra destinazione sulla mappa.

6*

LE POZIONI DI MARHEL

Marhel è un duergar un po' particolare che ha abbandonato la vita comunitaria qualche tempo fa per dedicarsi alla ricerca di piante rare e funghi speciali da usare per creare pozioni, unguenti e intingoli. Adesso è diventato una vera autorità nel campo dell'erboristeria ma nonostante il rispetto degli altri duergar che approfittano dei suoi servigi viene ritenuto da alcuni un po' tocco e decisamente antisociale.

Tra le pozioni di cui dispone al momento, l'unica che suscita il tuo interesse è un Estratto di Boleto, ovvero una pozione curativa che ti farà riguadagnare 10 punti di COSTITUZIONE quando la berrai (ovvero in qualsiasi momento tranne che nel corso di un combattimento). Marhel la vende a 6 Gpettoni e oggettivamente a un prezzo del genere è un buon affare: pensi che se non cogli la palla al balzo qualcun altro la comprerà ma noti che lo speciale stava già lavorando un fungo per produrne ancora. Se hai abbastanza denaro per comprare la pozione e la

vuoi comprare vai al [17](#).

Scegli un'altra destinazione andando al numero indicato sulla mappa.

7*

LA FESSURA NELLA PARETE

Sei sempre stato affascinato da questo squarcio nella parete della grotta che ospita la tua città. Le dicerie su cosa nasconde sono infinite e alcune sono molto buffe, a testimonianza di una fantasia eccessiva che dal tuo punto di vista andrebbe decisamente indirizzata verso cose più importanti e concrete, come ad esempio l'invasione del mondo di superficie.

L'immobilismo cronico dei duergar ha fatto sì che nessuno si curasse di scoprire cosa nasconde la Fessura e tutti ormai se ne disinteressano.

Mentre metti piede nella grotta vedi che si biforca e puoi decidere dove andare: a sinistra ([25](#)) o a destra ([19X](#)).

8*

LE VILLE NOBILIARI

Alcuni duergar preferiscono condurre una vita appartata in una zona meno popolosa della città. Potresti capire se questi autoproclamatisi nobili lo

fossero diventati a seguito di qualche impresa militare o di conquista (nel qual caso li ammireresti) ma chi abita in questa zona è una massa di mercanti arricchiti e di duergar dalla dubbia moralità che si sussurra abbiano fatto qualche affare o qualche patto con gli abitatori tra i più disprezzabili del Gran Sottosuolo se non addirittura della Superficie, e che a ciò si debba la loro ricchezza.

La strada lastricata che porta ai complessi abitativi potrebbe essere frequentata non solo da incontri casuali e tra gli arbusti che delimitano il cammino ti sembra di sentire rumori sospetti che contribuiscono a darti l'impressione di essere osservato. Se al tuo seguito hai almeno due SEGUACI vai al [28](#), altrimenti procedi verso le ricche abitazioni al [21](#).

9*

LE COLTIVAZIONI DI FUNGHI

Poco distante dalla periferia abitata c'è la riserva alimentare per eccellenza della città: varie coltivazioni di funghi di tutti i tipi e di tutte le dimensioni.

Due guardie armate di giavellotto e pugnale sono stazionate ai lati del cancello che permette di

accedere alle serre ma sei sicuro che poco distanti ce ne sono altre invisibili, così anziane ed esperte che per te è impossibile percepirlne la presenza.

Fai una *Pescata* sulla tabella degli INCONTRI CASUALI, se non l'hai ancora fatto, e poi scegli un'altra destinazione sulla mappa.

10

LA COLONNA

Nonostante sia una vista comune per ogni abitante della città, non puoi fare a meno di rimanere ancora una volta colpito dalla maestosità di questa enorme stalagmite che l'industrioso popolo duergar ha sottratto ai capricci della natura per trasformarla nell'unico metodo conosciuto per raggiungere la Spianata che sovrasta la città e, da lì, la Superficie.

Secoli e secoli di scavi e dell'applicazione di una geniale ingegneria hanno levigato i margini della Colonna fornendo un appiglio per creare una gigantesca scalinata circolare che si inerpica sulla Spianata.

A presidiare l'accesso ai primi gradoni ci sono due guardie duergar armate di lance che così a occhio ti sembrano essere lunghe almeno tre volte la loro altezza. Nonostante questa sproporzione e

nonostante siano a riposo, sembrano terribilmente a loro agio con tali armi e sei sicuro che affrontarle in uno scontro diretto vorrebbe dire morte certa.

D'altra parte devi per forza passare da questa parte se vuoi accedere alla Spianata e da lì raggiungere la Superficie. L'unica maniera che hai di superare le guardie (duergar così maturi ed esperti sono ormai totalmente immuni all'INVISIBILITÀ) è di fingerti un mercante di schiavi che deve vendere nel mondo esterno la sua mercanzia: perché questa mascherata regga devi avere almeno 10 SEGUACI (per quanto le guardie possano fare dei commenti sul fatto che nessuno esce in Superficie da tempo immemore). Se non li hai ancora ottenuti allora dovrai muoverti nuovamente sulla mappa alla ricerca di duergar con cui rimpolpare il tuo esercito.

Altrimenti le guardie ti daranno un Lasciapassare che devi segnare tra i tuoi oggetti e che ti consentirà il libero accesso alla Spianata.

Dalla Spianata sarai poi libero di scendere nuovamente a questo livello e finché sarai in possesso del Lasciapassare potrai superare i controlli alla Colonna senza dovere per forza avere 10 SEGUACI con te.

11

Le voci che girano nella locanda alla fin fine sono sempre quelle, ma ascoltarle nel dettaglio può fornirti qualche indizio su come muoverti.

Chiaramente sono solo voci e potrebbero benissimo essere state amplificate o inventate del tutto, ma nel dubbio mandi a mente che:

la Fessura nella Parete nasconde un tesoro favoloso;

alcuni cultisti dalla morale esecrabile persino per i canoni duergar si aggirano intorno alle abitazioni dei nobili cercando seguaci o prigionieri da sacrificare al loro dio rinnegato;

il mercato della Via Principale non è più quello di una volta;

Marhel l'erborista è ormai impazzito ma almeno le sue pozioni sono di buona qualità e talvolta le vende a prezzi stracciati (ben venga la sua follia, quindi);

Il vecchio emporio di Urktal sta facendo strani affari con creature sgradevoli: meglio lasciarlo perdere.

Puoi procedere nella tua missione scegliendo un'altra destinazione sulla mappa.



12X

«Grazie, caro, sapevo di poter contare su di te! Vedrai, salderò questo mio debituccio in men che non si dica. Ma magari per quella volta tu sarai un condottiero celebrato e avrai rovesciato la Superficie coi tuoi prodi e non ti ricorderai nemmeno di me!»

Lochnar ti sta seriamente facendo innervosire, tanto più che nell'esprimersi ha fatto delle smorfie che sembravano essere un tentativo di contenere le grasse risate che sarebbero esplose.

Prima che la situazione degeneri, si accorge del tuo fastidio e della tua impazienza e finalmente ti confida l'informazione che dovrebbe essere tanto preziosa: «Sai, stimato Griznar, si dice (anzi, è sicuro) che il culto del Ragno Grigio stia di nuovo prendendo piede attorno alla città, e ormai la Spianata è controllata dai suoi membri.»

Vedendo il tuo sguardo stupefatto Lochnar continua: «Lo so, lo so... sembra incredibile che possa essere così, eppure amici importanti (e io ne ho parecchi) mi informano che spesso si riuniscono in gruppetti sopra la Spianata, dove i controlli sono inesistenti, e che cerchino di trovare nuovi adepti e materiale fresco per sacrifici poco fuori dalla zona delle ville nobiliari.»

Il culto del Ragno Grigio venne bandito secoli fa a causa dell'eccessiva animosità dei suoi appartenenti, che si manifestava soprattutto con le tendenze omicide dei capi del culto.

Lochnar si allontana alla chetichella e si lascia sfuggire un saluto che sa tanto di presa in giro: «Buona fortuna per la tua invasione della Superficie, grande condottiero!»

Ti sembra che abbia fatto una smorfia di derisione mentre finiva di pronunciare quelle parole. Ma forse sono solo i tatuaggi che ne hanno deformato le fattezze.

Procedi verso un'altra zona a tua scelta della mappa.

13

Vieni edotto su molti dettagli della vita dei draghi di bronzo, creature di cui effettivamente nessuno ha mai riportato un avvistamento nelle zone del Gran Sottosuolo vicine alla città.

L'esperto lettore non risparmia i dettagli più particolareggiati sulle abitudini alimentari di questi sauri titanici e una volta uscito dalla biblioteca ti senti in grado di sconfiggerne uno.

Scegli un'altra destinazione sulla mappa.

14

In men che non si dica tutti i figuri che erano curvi sul fuoco ti sono attorno e si avvicinano decisi e minacciosi.

Senza che tu possa minimamente reagire ti gettano giù dalla Spianata, facendoti fare un volo di parecchie centinaia di metri!

Più che la proverbiale resistenza dei duergar qui solo la fortuna può aiutarti! Fai 10 (diconsi dieci) *Pescate* e sotrai il totale ottenuto dalla tua COSTITUZIONE. Nell'improbabile eventualità che tu riesca a sopravvivere, potrai riprendere il gioco muovendoti sulla mappa con tutti i tuoi oggetti ma senza i SEGUACI, a cui l'assembramento della Spianata ha fatto fare una brutta fine.

15

L'introduzione allo studio della magia si rivela ostico. Voi duergar non avete mai avuto necessità di imparare a padroneggiare le arti magiche come altre razze di superficie, perché avete delle caratteristiche fisiche e psicologiche che vi pongono naturalmente al di sopra delle altre razze, senza bisogno di usare dei mezzucci decadenti. Questa è la ragione per cui non si contano

incantatori tra i duergar, non certo perché voi siate più torpidi di elfi, folletti o (figuriamoci!) umani. Ben consapevole di ciò, il vostro anfitrione vi riassume le basi della magia con concetti semplici e tu ti godi la sua narrazione come fosse una raccolta di fole infantili.

Scegli un'altra destinazione sulla mappa.

16

«La gloria, il tuo destino sarà la gloria.» risponde sorridendo il sommo sacerdote.

Tornato improvvisamente serio aggiunge con aria corruciata: «In una maniera o nell'altra.»

Rinfrancato da tale buon auspicio, ma un po' inquieto per la chiosa del sacerdote, ti avventuri verso un'altra zona della mappa.

17

«Ottima scelta, fratello. Per produrre questo tipo di pozione ho comprato dei frutti di Alligorh che ormai sono diventati rarissimi a Selintan, la terra degli Uomini dalla Pelle Dorata. Mica crescono rigogliosi come una volta ora che la foresta è diventata un deserto, sai!»

Quasi a voler servire un altro cliente invisibile Marhel ti gira di scatto le spalle e continua a

borbottare tra sé e sé. Quindi il frutto di Alligorh non cresce nel deserto, e una terra verde e rigogliosa può diventare un deserto. Buono a sapersi. Guadagni 1 punto di SAPIENZA.
Procedi verso un'altra destinazione sulla mappa.

18

Quello che hai davanti è sicuramente un osso duro: un duergar cresciuto nella bambagia, che non ha mai dovuto lottare per nulla e saprà a malapena la storia dei duergar e quindi la necessità di intraprendere l'invasione della Superficie. Però è anche un duergar giovane e forse questo ti permetterà di aprirti un varco nella sua indolente indifferenza.

Prepari il tuo discorso migliore facendo leva sull'idealismo sottolineando anche la portata dei vantaggi che tutti ne potrete avere, ma il giovane dagli abiti sgargianti ti blocca subito.

«Prima i predicatori del Ragno Grigio... adesso pure questo illuso! Ma con che diritto venite a disturbare la gente perbene?!» Così dicendo il tuo ospite (se così lo si può chiamare) estrae dalle vesti costose una bacchetta variopinta da cui emana una intensa luce rossastra. Senti tutti i muscoli del corpo stirarsi con violenza per un

breve lasso di tempo, come se fossi stato colpito da un fulmine, e perdi 4 punti di COSTITUZIONE. Ciò che ti fa più male, però, è vedere quanto disprezzo susciti nelle nuove generazioni viziate la tua sacra missione.

È chiaro che qui non caverai un ragno dal buco. Procedi verso un'altra direzione della mappa.

19X

L'accesso alla grotta è piccolo e tortuoso, un budello di roccia da cui sporgono spuntoni che ti lacerano le vesti.

Anche per un duergar agile come te la cosa è piuttosto seccante.

D'un tratto senti un rumore molto sgradevole, di pietra che sfrega contro altra pietra. La terra comincia a tremare!

Prima che il soffitto ti precipiti addosso hai il tempo per fuggire dalla grotta, tornando all'aperto e muovendoti nuovamente seguendo le indicazione sulla mappa: in questo caso fai una *Pescata*. Puoi distribuire il numero così ottenuto tra punti di COSTITUZIONE persi o SEGUACI sotterrati sotto le rocce, in ragione di un SEGUACE morto ogni tre punti ottenuti con la *Pescata*: ad esempio, se ottieni un 5 potrai

decidere di perdere 1 SEGUACE e 2 punti di COSTITUZIONE.

L'alternativa è correre avanti invece che indietro, e sperare bene: in questo caso vai al [22](#).

20

Lo sguardo del duergar si distende e il ragno grigio sul suo volto sembra assumere una luminosità più chiara. Ma probabilmente è solo una tua impressione dovuta al calore delle fiamme che lambiscono i contorni del duergar influendo sulla tua infravisione.

«Benvenuto, fratello.» esordisce il duergar «Non so cosa ci faccia tu quassù ma ti consiglio di evitare l'emporio di Urktal. Quel posto non lo controlliamo ancora.»

Il duergar fa una pausa e rovista tra qualche bisaccia nascosta sotto il suo caffetano. Ne estrae una piccola pietra nera decorata con dei simboli geometrici a cui non sai attribuire un senso. «Prendi questa, piuttosto, così se ne avrai bisogno potrai trovare l'aiuto del nostro sommo sacerdote che risiede poco distante.». Segnati tra gli OGGETTI la Pietra Decorata.

Puoi prendere un'altra direzione scegliendo un altro luogo della mappa.

21

È incredibile come gli architetti che hanno ideato questo posto siano riusciti a rendere l'idea di austeriorità e potere che deve emanare dalle abitazioni dell'elite: per quanto si tratti di una nobiltà di toga e non di spada, non puoi che provare una certa ammirazione e rimani affascinato anche dagli splendidi esempi di arte con cui questi ricchi duergar hanno abbellito il loro giardino.

Riuscire a ottenere udienza da queste persone sarà molto difficile e la pesante recinzione che ti si para davanti è solo la prima di una serie di altre recinzioni e palizzate più interne che è impossibile oltrepassare.

Se guardate dalla giusta angolazione, le singole palizzate dei cancelli spariscono una dietro l'altra (altra raffinatezza architettonica!) per permettere agli osservatori stupefatti dell'esterno di ammirare le ricchezze e le bellezze del cortile interno, quasi una burla per i duergar di città che vengono a curiosare e che mai avranno accesso a tanta opulenza.

Una voce brusca ti riporta alla realtà: dal nulla sono apparse due guardie che evidentemente stavano pattugliando la zona invisibili e tra loro

c'è un giovane duergar con un abito dalla fattura esotica e ricercatissima. «Cosa stai facendo così lontano dalla città, giovanotto?» si rivolge a te avendo riconosciuto la tua importanza.

Se possiedi l'abilità CARISMA vai al [**39**](#), altrimenti vai al [**18**](#).

22

Corri come un pazzo ma un frammento di roccia riesce comunque a colpirti (perdi 1 punto di COSTITUZIONE).

Arrivi per fortuna all'interno di una grotta più grande, anzi decisamente enorme, dove vedi la causa di questi sommovimenti tellurici: un drago si è svegliato dal suo sonno secolare e adesso si sta stiracchiando. D

Ietro di lui vedi il luccicore del suo tesoro, ma anche una fessura nella roccia da cui potresti scappare: peccato che la mole della bestia ti impedisca di raggiungerla!

Il crollo della stretta caverna da cui sei entrato ha bloccato il passaggio dietro di te e non puoi far altro che combattere il mostro:

Se sopravvivi a questo scontro disperato (ricorda che puoi usare il potere INVISIBILITÀ, e forse sarebbe proprio il caso di farlo se ne disponi) vai al [26](#).

23

Il vecchio duergar ti fissa talmente a lungo che credi si sia incantato a fissare qualcosa dietro di te, o forse stia andando con la mente da qualche altra parte. Si scuote di colpo e dopo averti fissato come se ti vedesse per la prima volta cercando di capire chi sei ti dice con un filo di voce: «Hai fatto la cosa giusta. Il Ragno Grigio ti ricompenserà. Ora sei un nostro amico.»

Così dicendo ti porge un leggero involto metallico dalle dimensioni poco più grandi di un'unghia, che una volta aperto rivela il simbolo di un ragno. Segna il Simbolo del Ragno Grigio fra i tuoi oggetti.

Ora puoi procedere verso le ville nobiliari al [21](#).

24

«La Superficie è un mondo molto diverso dal Gran Sottosuolo, in cui non ci sono pareti di roccia a proteggerti, ma gli spazi sono aperti e

puoi aspettarti un attacco da qualsiasi parte. Nonostante questo, gli abitanti della Superficie sono molto deboli se paragonati a noi duergar e basano la loro difesa solo sul numero e sulla socialità. A maggior ragione è giusto che i duergar reclamino il possesso di quelle terre e dei loro abitanti come schiavi.»

Sicuro di aver colto nelle parole del sommo sacerdote la speranza che tu possa portare a compimento la tua missione, esci decisamente galvanizzato dall'osservatorio e ti dirigi verso un'altra destinazione della mappa.

25

Penetri nell'antro parzialmente illuminato dal calore che viene da fuori e che ti impedisce di usare al meglio la tua infravisione. Una volta abituato alle particolari condizioni termiche ti accorgi che il luogo è desolatamente deserto: una caverna che si dirama in vari anfratti e alcove, totalmente priva di vita e di elementi di interesse. D'un tratto senti un rumore sospetto, una specie di borbottio lontano, che però non ha seguito.

Puoi accedere all'altra entrata al [19X](#) oppure uscire e scegliere un'altra destinazione sulla mappa.

26

La mole del drago e il crollo di buona parte di questa grotta non ti permettono di raccogliere che solo una parte del suo enorme tesoro. Ma parliamo pur sempre di gemme, monete e oggetti dal valore complessivo di 84 Gpettoni!

Ti allontani alla cheticella dal pertugio che hai intravisto e che molto probabilmente è destinato a sparire anch'esso a seguito dei continui movimenti di assestamento che non vogliono ancora finire.

Scegli la tua nuova destinazione sulla mappa.

27

Stupefatto dal tuo impeto il tuo avversario si prepara a difendersi. Curiosamente, gli altri individui non entrano in azione, forse aspettando di vedere l'esito del combattimento per valutare le tue capacità.

COMBATTIVITÀ 12 COSTITUZIONE 24

Essendo anch'egli un duergar non puoi usare il potere INVISIBILITÀ.

Se vinci vai al [31](#).

28

Da alcuni radi cespugli di Menta Sotterranea esce un duergar un po' emaciato nei cui occhi brilla una strana luce di follia.

Ti si avvicina con un sorriso ebete sul volto e con lo sguardo che dardeggia tra i tuoi seguaci.

L'interesse con cui li guarda ha un che di morboso e mette a disagio persino un duergar impavido come te.

Una volta che è giunto a meno di una decina di metri da te vedi che questo duergar bizzarro è decisamente vecchio e probabilmente è un avversario di tutto rispetto, grazie ai poteri e alle abilità che avrà accumulato nei secoli di vita.

Con un gesto calcolato della mano destra si sistema il corto mantello di tela grezza che gli copre le spalle e così, fingendo che si sia trattato di un gesto casuale, lascia intravedere un tatuaggio che brilla di luce argentea: un ragno stilizzato che lo identifica come un appartenente al culto proibito del Ragno Grigio!

«Buongiorno, fratello.» ti dice biascicando con la sua bocca sdentata. «Che bei giovani prestanti ti porti appresso. Si vede che possiedi quello che si chiama magnetismo e che a differenza degli altri duergar hai il fascino che serve per fondare un

esercito. Già, sarà proprio un bell'esercito.»

Il duergar ti sorride e valuta le tue reazioni con la sorniona sicurezza di un predatore che stia giocando con la preda.

Poi, come se si fosse appena svegliato da uno stato ipnotico, riprende con un tono di voce più alto: «Io però posso fare un uso molto migliore di questa gioventù duergar.». Con una rapidità incredibile e una maestria inusitata riesce a socchiudere il lembo di tela che gli copre il fianco destro per il brevissimo lasso di tempo che gli serve a farti vedere un coltellaccio di ossidiana che pende dalla sua cintura, e che ricopre poi con altrettanta rapidità. Il grasso icore rossastro che hai scorto depositato sulla punta dell'arma sacrificale è senza dubbio il sangue di qualche duergar (di *multi* duergar).

«Gli déi vanno propiziati... e più offerte facciamo loro più vantaggi ne avremo noi. Cosa ne diresti di affidare alle mie cure due dei tuoi seguaci?»

Il vecchio ti fissa completamente immobile.

Se accetti devi toglierti due SEGUACI e poi andare al [23](#).

Altrimenti il vecchio rimarrà a fissarti, perso nei suoi pensieri, e tu potrai procedere senza colpo ferire alle ville nobiliari che si trovano al [21](#).

29

La storia del mondo di superficie è interessante ma, nonostante non possa essere minimamente paragonabile a quella ricchissima del Gran Sottosuolo, ti rendi conto che una semplice visita di un paio d'ore non è sufficiente a coglierne tutte le sfaccettature. Tanto più che i miserevoli umanoidi che abitano la Superficie hanno delle vite molto più brevi dei duergar e, quasi per reazione a questa condizione, si arrabbiattano a mostrarsi degni di averle vissute. Con guerre, conquiste, alleanze e tradimenti.

Una cosa in particolare colpisce la tua attenzione: alcuni secoli fa si combatté una guerra tra due popoli. Gli Uomini dalla Pelle Dorata evocarono una calamità violenta contro la Fratellanza Porpora, che per rappresaglia rispose con un “fuoco magico” che pose fine a entrambe le civiltà. Non sei sicuro di aver colto tutti i particolari di questa vicenda, ma guadagni comunque 1 punto di SAPIENZA.

Scegli un'altra destinazione sulla mappa.

30

Non sarà molto dignitoso ma preferisci aver salva la pelle piuttosto che affrontare un combattimento

di cui non puoi predire l'esito proprio adesso che sei così vicino alla metà.

Ti giri di scatto davanti all'inquietante duergar dal volto tatuato e fuggi con più fiato possibile: senti però un colpo alle spalle, probabilmente qualcuno di quel gruppetto ti ha gettato addosso un sasso o un altro oggetto simile. Perdi 2 punti di COSTITUZIONE e decidi quale altra zona della mappa vuoi visitare.

31

I figuri rimanenti rimangono immobili per un momento.

Non fanno il minimo suono e non puoi vedere i loro volti sotto i pesanti cappucci, ma sei sicuro che non possono che ammirare la tua dimostrazione di forza.

Mentre ti si avvicinano ti sembra di notare che uno di loro ha una sorta di runa a forma di ragno stilizzato che brilla (forse un altro tatuaggio?). Provi a intavolare un dialogo ma senza esito. Puoi aspettare che si avvicinino ancora e vedere cosa succede: vai al [14](#).

In alternativa puoi procedere alla cheticella verso un altro punto della mappa prima che ti raggiungano.

32

Avevi visto bene: due Elfi Scuri stanno facendo affari con il proprietario di questo emporio, un vecchio duergar emaciato ma dallo sguardo deciso e arrogante. Per la precisione, ce ne sono tre: un altro era poco distante dalla porta da cui sei entrato e stava scrutando la porta da cui sei entrato (ovviamente per dissimulare il suo ruolo di vedetta stava fingendo di esaminare un pugnale).

C'è un vecchio detto nel Gran Sotterraneo: "più vicino alla superficie più lontano dalla purezza" e a quanto pare questo Urktal lo rappresenta alla perfezione.

Sia il gestore del locale che i due ceffi con cui stava confabulando ti degnano a malapena di uno sguardo. Puoi andartene inorridito da tanta promiscuità (selezionando un'altra destinazione sulla mappa) oppure puoi attaccare tutti e tre gli Elfi Scuri al [38](#); infine, peggio ancora, potresti vedere se tra la merce di questo Urktal c'è qualcosa di interessante o utile ([34X](#)).

33

«È la tana di un drago che custodisce un grosso tesoro. La creatura è rimasta dormiente per secoli ma potrebbe destarsi a breve, se non si è già

risvegliata, provocando dei cedimenti strutturali alla grotta dove risiede.»

Soddisfatto di essere stato messo a parte di questo segreto, ti avventuri verso un'altra zona della mappa.

34X

Ti disgusta dare da mangiare a questo traditore della tua nobile razza, che a stento potrebbe definirsi un vero duergar, ma pensi che forse la diplomazia per una volta potrebbe essere la strada più consigliabile (anche se di gran lunga la meno dignitosa!).

Vedendo che ti stai avvicinando a lui Urktal allontana gli Elfi Scuri con un cenno del capo e ti chiede cosa desideri.

Nonostante l'abbondanza di generi di ogni tipo presente in questa bottega sono ben pochi quelli che potrebbero interessarti, e di certo preferisci dare meno Gpettoni possibili a un rinnegato che conduce degli affari col nemico! Le uniche cose che destano il tuo interesse sono un Pugnale (costa 6 Gpettoni e infligge un danno in più ai tuoi avversari se riesci a ferirli in combattimento) e una Pozione Guaritiva (ti permette di recuperare 10 punti di COSTITUZIONE e costa 10 Gpettoni).

per ogni dose).

Certo, questo Urktal non pratica dei prezzi poi così convenienti...

Dopo aver terminato i tuoi acquisti, se ne vuoi fare, vedi che il negoziante maledetto ti fissa per un momento come a studiarti e poi fa un breve fischio modulato a cui rispondono i tre Elfi Scuri che nel corso delle contrattazioni erano guardinghi attorno a voi. Questo Urktal non te la racconta giusta e sicuramente gli Elfi Scuri non sono clienti occasionali: qui c'è qualcosa sotto.

Esci disgustato dall'Emporio di Urktal, giurando a te stesso che se mai ci rimetterai piede sarà per estirpare la malaerba dei Drow che fanno affari con un duergar.

Scegli un'altra destinazione sulla mappa.

35

Con un clangore che denuncia la perfetta efficienza e funzionalità dell'edificio, una porta appena visibile si apre verso l'interno dell'Osservatorio lasciandone intravedere gli arredi.

Non è esattamente quello che aspettavi: pensavi ci fossero leve, pulegge, meccanismi e invece questo edificio, fiocamente illuminato da una sfera

sospesa al centro, sembra più che altro un tempio. Le pareti sono riempite di graffiti, dipinti e pitture che rappresentano ragni di varie forme e dimensioni ma sempre di colore grigio, seppur di sfumature diverse.

Passato lo stupore, puoi vedere il tuo ospite: è un duergar come te, con un bel tatuaggio di un ragno a decorarne la fronte, in modo che le quattro zampe orientate verso il basso terminino esattamente in prossimità dei suoi occhi. Era lui che ti stava osservando con gli strumenti telescopici che hai visto dallo spioncino.

Non hai dubbi sul fatto che si tratti del sommo sacerdote del Culto del Ragno Grigio. Come avrà fatto a sapere che portavi addosso la Pietra Decorata, il simbolo che ti è stato consegnato dagli altri cultisti? Sicuramente questo duergar dispone di risorse inaspettate. Te lo conferma poco dopo, invitandoti a entrare e prendendo la parola: «So qual è la nobile missione che ti sei ripromesso di portare a compimento, Griznar. I nostri interesse, a ben guardare, sono praticamente gli stessi. Sarò ben felice di aiutarti.»

Non hai aperto bocca ma costui ha letto dentro di te con incredibile efficacia. Il tuo animo è in subbuglio ma senti, come se il sacerdote ti stesse

parlando empaticamente, che devi fargli una domanda. Costui sembra molto, molto saggio. Cosa gli chiedi?

«Quale sarà il mio destino?» (vai al [16](#)) «Dove si trova Selintan?» (vai al [37](#)) «Cosa si trova nella fessura della grotta?» (vai al [33](#)) «Com'è la Superficie?» (vai al [24](#))

36

Ti verrebbe quasi da dire che i nani di superficie sono bravi ingegneri. Bene: quando li avrete sottomessi dopo aver invaso la Superficie sarà un piacere farli lavorare per te e il tuo popolo.
Scegli un'altra destinazione sulla mappa.

37

«Selintan si trova proprio qui sopra. O meglio, si trovava.»

La risposta sibillina del sommo sacerdote ti spingerebbe ad approfondire l'argomento con lui, ma capisci che è ora di andartene. Scegli un'altra destinazione sulla mappa ma annota che hai guadagnato un punto di SAPIENZA.

38

Urlando il tuo disprezzo ti avventi su quei mostri,

perdendo così ogni effetto sorpresa ma mettendo subito in chiaro la tua posizione e cosa pensi di loro. Purtroppo riesci a malapena ad avvicinarti ai tuoi avversari: il duergar rinnegato dietro il bancone ha estratto una lunga bacchetta di cristallo e la usa per generare un'esplosione che ti squarcia il petto.

La tua avventura e la tua vita terminano qui.

39

Spieghi con il trasporto che ti caratterizza e la passione che ti anima le tue motivazioni. Avere l'appoggio di uno sponsor del genere sarebbe sicuramente un gran bel colpo!

Il giovane duergar ti ascolta rapito tra l'indifferenza carica di tensione delle sue due guardie. Ma il momento di speranza dura poco: una voce imperiosa tuona dal nulla: «Cosa stai facendo, Kekkor? Rientra subito e lascia perdere gli straccioni!»

Lanciandoti uno sguardo carico di rimorso il giovane Kekkor si gira e comincia a camminare verso i suoi ricchissimi appartamenti. Le guardie tornano invisibili e il fatto che siano sparite con tanta rapidità ed efficacia anche dal tuo sguardo ti fa capire che devono essere guerrieri con una

grandissima esperienza, probabilmente al di sopra delle tue capacità.

Non puoi fare altro che scegliere un'altra destinazione sulla mappa.

40

Hai raggiunto la tua meta! Passi in rassegna con orgoglio i giovani seguaci che ti hanno accompagnato fino a qui e senti nel tuo animo la stessa gioia e lo stesso orgoglio che dovevano provare gli antichi condottieri duergar quando scacciarono gli gnomi Svirfneblin dalla città, o quando fecero estinguere per sempre la vile razza degli Aboleth, o ancora quando sottomisero gli Yaggol e ne fecero degli schiavi. Ancora pochi passi e anche il tuo nome verrà impresso nella memoria dei duergar come quello di un eroe.

Quanti punti SAPIENZA possiedi? Se ne hai almeno 3 vai al [41](#), altrimenti vai al [42](#).

41

Un momento. Gli Uomini dalla Pelle Dorata evocarono una violenta calamità contro la Fratellanza Porpora, che per rappresaglia lanciò un incantesimo sulla loro terra. L'incantesimo desertificò la loro terra. La loro terra si chiamava

Selintan. E ciò che resta di Selintan è proprio sopra il settore di Gran Sottosuolo dove abiti tu!

È naturale che le notizie di questo avvenimento non siano giunte prima in città: voi duergar siete abituati a contare lo scorrere del tempo coi secoli, non con gli anni, e chissà quando si sarà verificata questa devastazione, forse in tempi troppo recenti perché il vostro mondo isolato se ne accorgesse.

Sei a un passo dal coronamento del tuo sogno e il vento che attraversa l'uscita verso il mondo di sopra sembra sussurrarti seducenti parole di conquista. Ma preferisci procedere con cautela: mandi in avanscoperta un paio dei tuoi. I quali, però, non rientrano.

I giovani duergar al tuo seguito cominciano a scambiarsi occhiate interrogative, ma basta il tuo sguardo sicuro e autoritario per tranquillizzarli. Decidi di mandarne un altro in avanscoperta. I minuti passano. Nemmeno lui ritorna.

Ti fai accompagnare da un drappello di altri seguaci che si posizioneranno come una guardia d'onore di fronte a te all'interno della cabina. Quando la luce della Superficie comincia a lambirvi ti getti istintivamente al riparo sotto il bordo del meccanismo. È proprio come immaginavi: i tuoi seguaci sono stati pietrificati,

in una maniera che ti verrebbe quasi da definire “pulita”, tanto è stata rapida e silenziosa. Prima che diventino polvere, togliendoti così il riparo che ti stanno offrendo adesso, azioni il meccanismo per scendere e ti ricongiungi con gli altri seguaci spiegando la situazione.

Ciò che troverete sopra è un immenso deserto, un’enorme distesa di sole, calore e morte istantanea per ogni duergar che vi si voglia avventurare. A seguito del “fuoco magico” con cui venne contaminata quella terra adesso è impossibile per un duergar metterci piede.

L’invasione è procrastinata! Almeno per questa volta...

42

Ti lanci entusiasta verso i carrelli che ti permetteranno di raggiungere la Superficie. Preferisci evitare che altri abbiano il privilegio di andarci per primi e dici ai tuoi seguaci di affrettarsi a muovere l’argano che determina i movimenti del meccanismo dall’esterno.

Quando cominci a spuntare sulla Superficie ti attende un’amara sorpresa: un sole accecante ti colpisce in pieno volto prima che tu possa fare alcunché. Nei brevi istanti in cui hai posato gli

occhi sul nuovo ambiente ti sei accorto che sarebbe stato indifferente uscire di giorno o di notte, perché attorno a te tutto è deserto e desolazione fin dove i tuoi occhi hanno potuto vedere, e quella terra contaminata sembra brillare come il sole stesso!

La rapidità del fenomeno ti risparmia il dolore di sentire il tuo organismo diventare pietra, e in meno di un secondo la polvere che una volta eri tu si sparge tra il deserto di superficie e gli speranzosi seguaci che invano ti attendono sotto.

La missione e la vita di Griznar terminano qui.

101

Non puoi accedere a questo paragrafo se non possiedi un lasciapassare ASSEMBRAMENTO

Delle persone si stanno attardando attorno a un fuoco. Il calore prodotto dalla fiamma interferisce per alcuni istanti con la tua infravisione e i corpi degli esseri riuniti intorno alla fiamma si riempiono di emanazioni colorate che spariscono progressivamente appena ti abitui alle nuove condizioni di luce.

Ciò non ti basta però per capire meglio chi hai di fronte: certo, sono in tutto sei persone ma i larghi

cappucci calati sui volti e le vesti ampie e ariose sono stati sicuramente scelti per nascondere le loro fattezze e la loro razza di appartenenza. Dalla stazza, però, sicuramente sono tutti grandi come duergar o poco più. Alcuni corpi di spalle ti coprono parzialmente la visuale e ti impediscono così di capire cosa stiano facendo attorno al fuoco: stanno bruciando qualcosa? Si stanno cucinando qualcosa da mangiare? O stanno solo conversando lontano da occhi indiscreti?

Qualcuno del gruppetto si è accorto che li stai fissando e si avvicina a te. Mentre cammina con passo sicuro il cappuccio gli scivola dietro la nuca (o è stato lui a rendersi riconoscibile con un gesto che non hai colto?) e vedi che si tratta di un vecchio duergar. La sua guancia destra e la sua fronte sono occupate da un tatuaggio molto elaborato: è un ragno di colore argentato che il tatuatore ha disegnato in maniera tale che l'occhio destro del duergar ne diventasse l'addome. Il tatuaggio sembra illuminarsi di luce argentata. Cosa fai?

Attacchi l'individuo? Vai al [27](#). Esibisci un Simbolo del Ragno Grigio, se ne possiedi uno? Vai al [20](#). Aspetti di vedere cosa succede? Vai al [14](#). Scappi a gambe levate? Vai al [30](#).

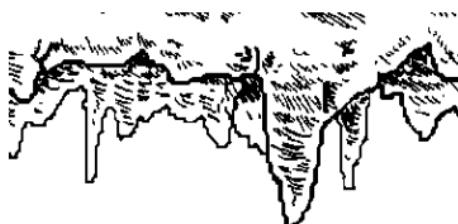
**Non puoi accedere a questo paragrafo
se non possiedi un lasciapassare**

EMPORIO DI URKTAL

Le botti e le casse accatastate fuori dall'unico ingresso visibile di questo rozzo edificio di pietra calcarea rende evidente qual è la sua funzione, se non bastasse l'insegna: è un emporio, un negozio che vende i generi di più vario tipo a chiunque passi da queste parti.

Con un certo fastidio noti che il nome del proprietario è scritto in diverse lingue usate nel Gran Sottosuolo, quasi a voler invitare le altre razze inferiori a rifornirsi da questo Urktal! Forse è solo suggestione, ma ti è sembrato di aver intravisto da una delle due finestre illuminate dall'interno le sagome di due Elfi Scuri! Che razza di duergar degno di questo nome farebbe affari con i Drow?

Se vuoi entrare in questo emporio vai al [32](#), altrimenti scegli un'altra destinazione sulla mappa.



**Non puoi accedere a questo paragrafo
se non possiedi un lasciapassare
OSSE**RVATORIO

Ti avvicini perplesso a questo edificio a cupola dalla struttura così strana e mentre ti interroghi sulla sua funzione ti sovviene di aver sentito parlare di costruzioni simili: si tratta di un luogo usato in Superficie, un laboratorio preposto allo studio degli astri e delle stelle (gli abitanti di Superficie, peggio per loro, non dispongono di una solida parete di roccia sulle loro teste a ripararli da attacchi dall'alto).

Chi mai può aver avuto l'idea di costruirne uno qui sotto, dove la volta celeste (ti sembra di ricordare che si chiami così) non è visibile? Riflettendoci, è più probabile che l'edificio sia finito nel Gran Sottosuolo a seguito di qualche cedimento del terreno, forse in seguito a qualche catastrofe di superficie, e sia stato reclamato dagli abitanti di sotto. Ora che ci rifletti meglio è sicuramente il luogo migliore in cui potrebbe nascondersi qualcuno che volesse nascondersi agli altri, che sarebbero intimoriti dalla forma inconsueta della struttura.

Immerso in questi pensieri hai ormai raggiunto la

porta di ferro rinforzato che chiude l'accesso a questo osservatorio (però... alcuni abitanti di superficie sanno costruirle bene le loro abitazioni) e di scatto uno spioncino assolutamente invisibile dall'esterno si apre rivelando due grossi diamanti lucenti! Fai istintivamente un balzo indietro preparandoti al peggio ma mettendo a fuoco meglio la situazione capisci che probabilmente si tratta di un sistema di osservazione: quelle che inizialmente ti sono sembrate gemme sono in realtà pezzi molto levigati di vetro, collegati a dei tubi metallici che sprofondano oltre il poco campo visivo che ti concede lo spioncino.

Se possiedi la Pietra Decorata vai al [35](#), altrimenti dovrà scegliere un'altra destinazione sulla mappa.

104

**Non puoi accedere a questo paragrafo
se non possiedi un lasciapassare**

USCITA VERSO LA SUPERFICIE

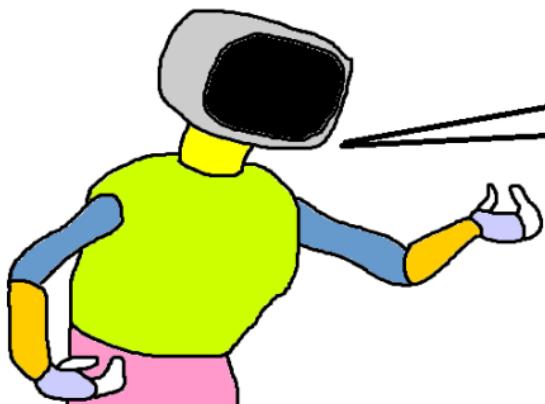
Il meccanismo per uscire dalla grotta è vecchio e un po' malridotto ma sembra funzionare ancora perfettamente e non necessita di particolari conoscenze per intuirne il funzionamento: una serie di vagoni simili a quelli che usano i nani per muoversi nelle miniere e raccogliere i minerali

(ma molto più grandi) sono incastonati in un meccanismo che si muove con carrucole e pulegge, che può essere attivato anche dall'interno delle cabine stesse.

Se non hai ancora perlustrato gli altri tre luoghi che si trovano sulla Spianata puoi farlo adesso, se lo hai già fatto e non vuoi più tornarci vai al [40](#). Se lo desideri, puoi anche tornare nella grotta sotto la Spianata ed esplorare zone che non hai ancora visitato.

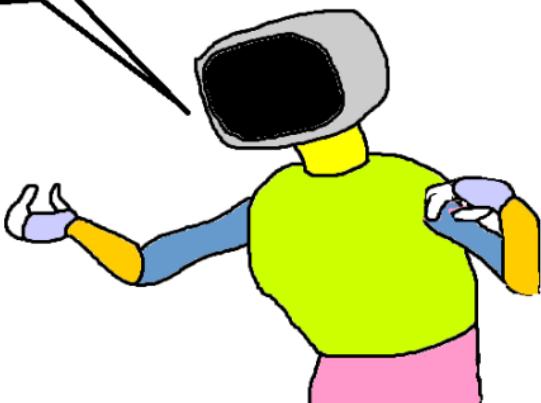
ALLA SCOPERTA DELL'EUROPA CON CRIPPER

di Ggigassi

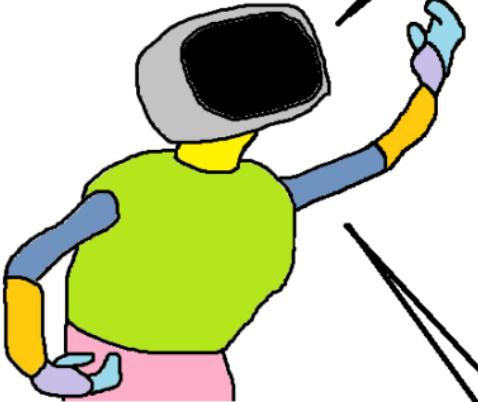


CIAO A TUTTI, AMICI! IO SONO CRIPPER (NOTO ANCHE COME ULNAR I), SONO UN ROBOT E SONO UN PO' CATTIVELLO – E ANCHE NERD, LO AMMETTO. I CORTI DI QUEST'ANNO SONO SPAZZATURA, VERO?*

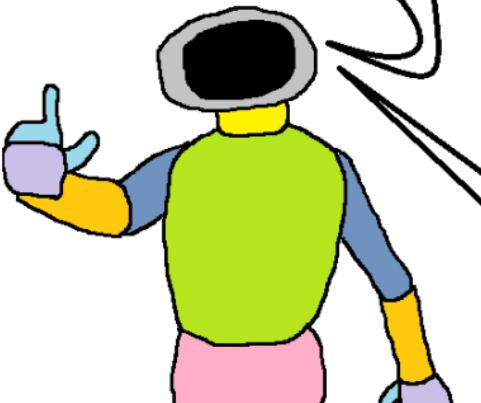
MA FINALMENTE ADESSO POTRETE DIVERTIRVI IN MANIERA INTELLIGENTE E ORIGINALE CON IL MIO CORTO!
È UNA COSA RIVOLUZIONARIA, MAI TENTATA PRIMA!



*CHI C'ERA L'ANNO SCORSO SA.



ALLORA, IN PRATICA IO VI FARO' SCORRERE DAVANTI DELLE IMMAGINI RIFERITE A DEI MONUMENTI TIPICI EUROPEI, E VOI DOVRETE IDENTIFICARE LA NAZIONE A CUI FANNO RIFERIMENTO, ANDANDO AL PARAGRAFO CHE CORRISPONDE ALLA VOSTRA SCELTA!



IL NUMERO CHE IDENTIFICA IL PARAGRAFO SI TROVA IN ALTO A SINISTRA DELLA VIGNETTA, E OGNI PAGINA NE HA DUE.

E' UN OTTIMO MODO PER VERIFICARE LA VOSTRA CONOSCENZA DEL VECCHIO CONTINENTE OPPURE PER FARVI UNA CULTURA! OCCHIO, CHE SE SBAGLIATE LE CONSEGUENZE POTREBBERO ESSERE NEFASTE PER ME!

COMINCiate QUINDI DAL PARAGRAFO 1 DELLA PROSSIMA PAGINA, E BUON DIVERTIMENTO!

1



ITALIA: VAI AL 20

NORVEGIA: VAI AL 35

2



PAESI BASSI: VAI AL 48

PRINCIPATO DI MONACO: VAL AL 19

3



SMA PORC

PUOI RICOMINCIARE A
GIOCARE DALL'INIZIO
OPPURE DAL PARAGRAFO 47!

4



PUOI RIPRENDERE LA
LETTURA DALL'INIZIO
OPPURE TORNARE AL 39!

5



6



RUSSIA: VAI AL 28

REGNO UNITO: VAI AL 44



UNGHERIA: VAI AL 16

SVEZIA: VAI AL 13

9



PUOI
RICOMINCIARE A
GIOCARE DAL 34 O
DALL'INIZIO!

10



CIPRO: VAI AL 7

SPAGNA: VAI AL 23

11

STRAP



PUOI
RICOMINCIARE A
GIOCARE DAL 38 O
DALL'INIZIO!

12

BANG!



PUOI RICOMINCIARE
A GIOCARE DAL 14
OPPURE DALL'INIZIO!

13



BIELORUSSIA: VAI AL 24

FINLANDIA: VAI AL 34

14



ROMANIA: VAI AL 51

REGNO UNITO: VAI AL 12

15



PUOI RICOMINCIARE A
GIOCARE DAL PARAGRAFO 28
OPPURE DALL'INIZIO!

16



PUOI RICOMINCIARE A
GIOCARE DAL PARAGRAFO 7
OPPURE DALL'INIZIO!

17



PUOI RICOMINCIARE A GIOCARE
DALL'INIZIO OPPURE DAL 20!

18



PUOI RIPRENDERE IL GIOCO DAL
PARAGRAFO 36 O DALL'INIZIO!

19



FINLANDIA: VAI AL 5

BELGIO: VAI AL 47

20



FRANCIA: VAI AL 39

GERMANIA: VAI AL 17

21



LETTONIA: VAI AL 45

PAESI BASSI: VAI ALL'8



PUOI RICOMINCIARE
DALL'INIZIO OPPURE DAL 50!

23



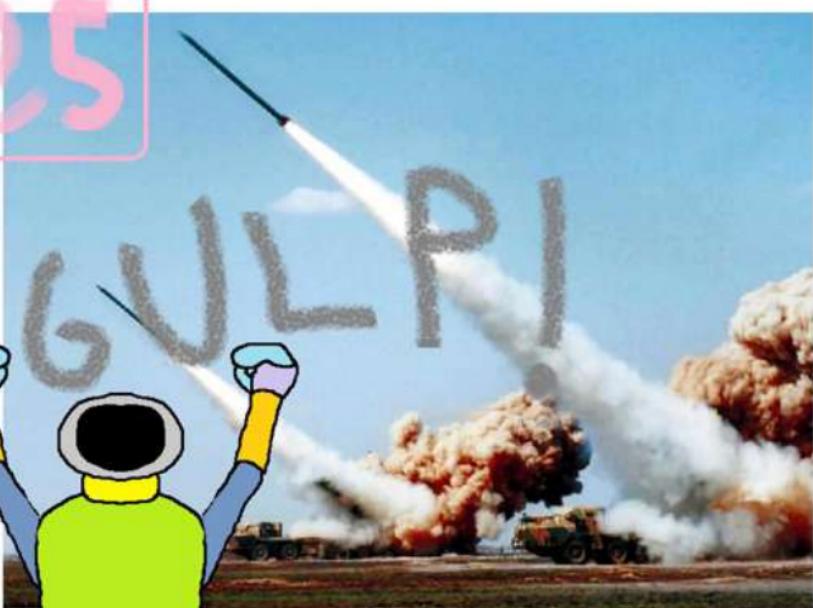
TORNA AL 10
OPPURE
RIPARTI
DALL'INIZIO!

24



PUOI RICOMINCIARE A GIOCARE
DALL'INIZIO O DAL PARAGRAFO 13!

25



PUOI RICOMINCIARE DALL'INIZIO O DAL 43!

26



PAESI BASSI: VAI AL 31

REPUBBLICA CECA: VAI AL 49

27



PUOI RICOMINCIARE A
GIOCARE DALL'INIZIO
OPPURE DAL PARAGRAFO 40!

28



FRANCIA: VAI AL 15

IRLANDA: VAI AL 37

29



PUOI RICOMINCIARE A GIOCARE
DALL'INIZIO O DALL'8!

31



PUOI RICOMINCIARE A
GIOCARE DALL'INIZIO O
DAL PARAGRAFO 26!

32



PUOI RICOMINCIARE
A GIOCARE DAL 41
O DALL'INIZIO!

33



SPAGNA: VAI AL 2

ITALIA: VAI AL 42

34



ISLANDA: VAI AL 38

NORVEGIA: VAI AL 9

35



DAI, TORNA ALL'1 E RIPROVA!

36



NORVEGIA: VAI AL 43

MONTENEGRO: VAI AL 18

37



PORTOGALLO: VAI AL 26

NORVEGIA: VAI AL 46

38



CROAZIA: VAI AL 14

SLOVENIA: VAI ALL'11

39



AUSTRIA: VAI AL 50

SPAGNA: VAI AL 4

40



GRECIA: VAI AL 33

FRANCIA: VAI AL 27

#1



REGNO UNITO: VAI AL 6

SPAGNA: VAI AL 32

#2



PUOI RICOMINCIARE A GIOCARE
DALL'INIZIO O DAL 33!

43



BULGARIA: VAI AL 10

PORTOGALLO: VAI AL 25

44



GASP!

PUOI RICOMINCIARE
A GIOCARE DAL 6
O DAL'NIZIO!



PUOI RICOMINCIARE A GIOCARE
DAL 21 OPPURE DALL'INIZIO!



PUOI RICOMINCIARE A GIOCARE
DALL'INIZIO OPPURE DAL
PARAGRAFO 37!

47



BIELORUSSIA: VAL AL 3

SVIZZERA: VAI AL 41

48



PUOI RICOMINCIARE A GIOCARE
DAL PARAGRAFO 2 O DALL'INIZIO!

49



ITALIA: VAI AL 30

DANIMARCA: VAI AL 21

50

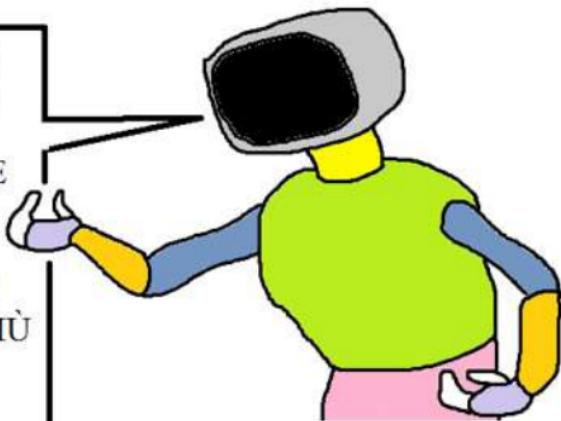


GRECIA: VAI AL 22

GERMANIA: VAI AL 40

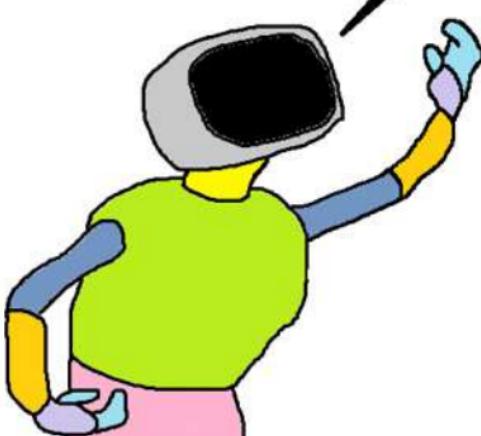
51

COMPLIMENTI, SIETE ARRIVATI ALLA FINE! AVETE IMPARATO DELLE COSE NUOVE E UTILI E VI SIETE ANCHE DIVERTITI, VERO? BEH, FORSE VI SIETE DIVERTITI DI PIÙ A VEDERE LE MIE VARIE MORTI! COMPLIMENTI E SOPRATTUTTO FELICITAZIONI PER AVER POTUTO GODERE DI UN CORTO COSÌ BELLO! SIETE PROPRIO FORTUNATI!

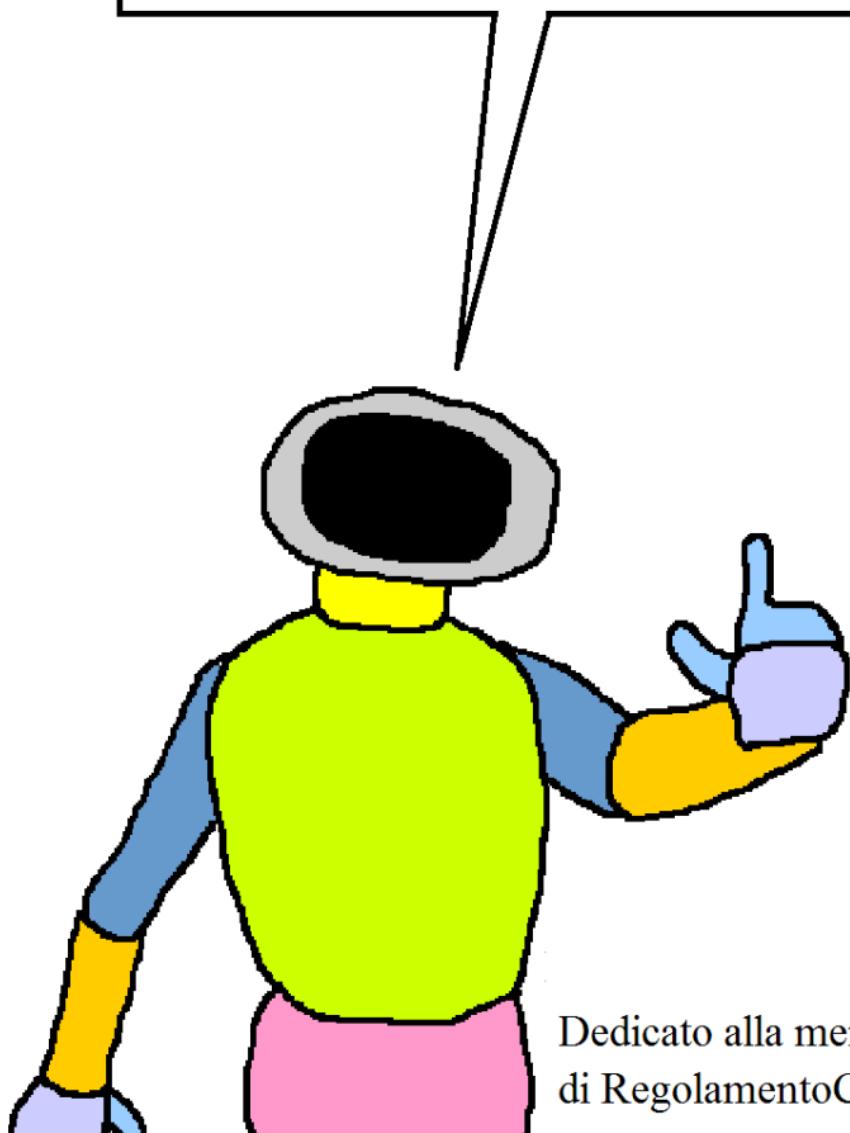


MA PRIMA DI LASCIARCI FATEMI DIRE UNA COSA IMPORTANTE!

RIFLETTETE SUL CORTO CHE AVETE APPENA GIOCATO. CI SIAMO DIVERTITI, AVETE IMPARATO NOZIONI INCREDIBILI, E ADESSO VI LASCIO PURE UN MESSAGGIO. CONSIDERATA APPUNTO LA QUALITÀ INARRIVABILE DEL MIO CORTO...



...RITENETE ANCORA GIUSTO CHE IL VOTO
MINIMO CHE SI POSSA DARE SIA 4?



Dedicato alla memoria
di RegolamentoCacca

Le raccolte dei racconti scritti dagli appassionati dei racconti a bivi



i Corti
di LGL

IL LIBRO DEI CORTI 2008

1

Il Concorso dei Corti prende il via nel 2008 proponendo ai partecipanti tre incipit a cui ispirarsi per scrivere i loro racconti.

IL LIBRO DEI CORTI 2009/2010

2

Nel 2009/2010 i partecipanti possono scegliere tra i temi luna, caccia e vendetta e tra i generi letterari Gotico, Fantascienza e Steampunk.

IL LIBRO DEI CORTI 2011

3

Nel 2011 sono state proposte per la prima volta tre illustrazioni per ispirare i partecipanti.

IL LIBRO DEI CORTI 2012

4

Nel 2012 gli Organizzatori proposero tre dialoghi da inserire nel tema “gara” intesa come sfida di qualsiasi genere.

IL LIBRO DEI CORTI 2013

5

Nel 2013 è stato scelto il tema unico Magnamund, il mondo di Lupo Solitario.

IL LIBRO DEI CORTI 2014

6

Il 2014 è l'anno della tripla possibilità di scelta tra un animale, un italiano e un personaggio svantaggiato.

IL LIBRO DEI CORTI 2015

7

Nel 2015 è stato proposto di nuovo un tema unico: una locanda nella nebbia con l'elemento fantastico obbligatorio.

IL LIBRO DEI CORTI 2016

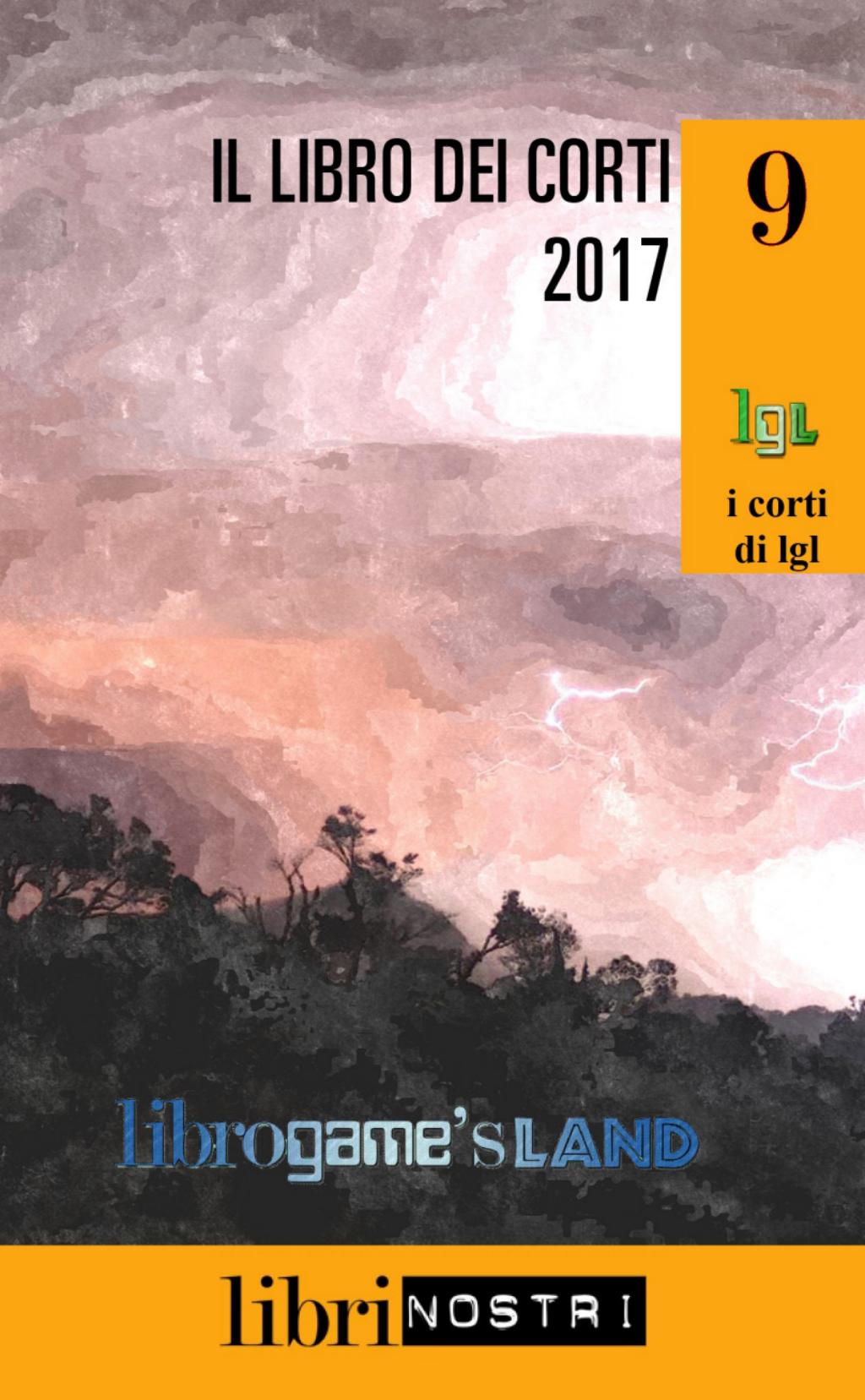
8

Nel 2016 compare per la prima volta il tema libero.

IL LIBRO DEI CORTI 2017

9

Nel 2017 i partecipanti possono scegliere tra i protagonisti nerd, robot e cattivo e tra gli eventi invasione, apocalisse e scoperta dell'Europa.



IL LIBRO DEI CORTI 2017

9

lgl

i corti
di lgl

librogame'sLAND

libri NOSTRI