

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 libroggioco.

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 sbadigliare 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 dovrai 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 dovrai 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:



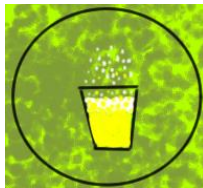
Ti basta bere **2 bicchieri d'acqua** per ogni 2 punti resistenza che vorrai recuperare. Il robot che si rigenera con l'acqua è consigliato ai lettori astemi o che non hanno altro da bere.



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.

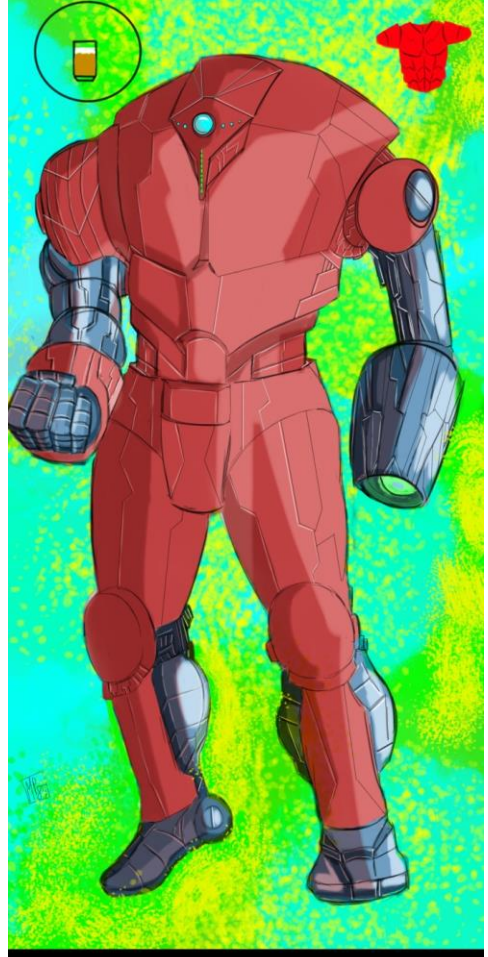


Super armatura: hai **1 Punto Resistenza extra**; il robot con questo simbolo ti farà iniziare l'avventura con **7 Punti Resistenza anziché 6**. Qualora dovessi scendere da 7 a 6 Punti Resistenza, non subirai alcun malus, ma potrai per precauzione rigenerarti con la bevanda relativa per risalire a 7.

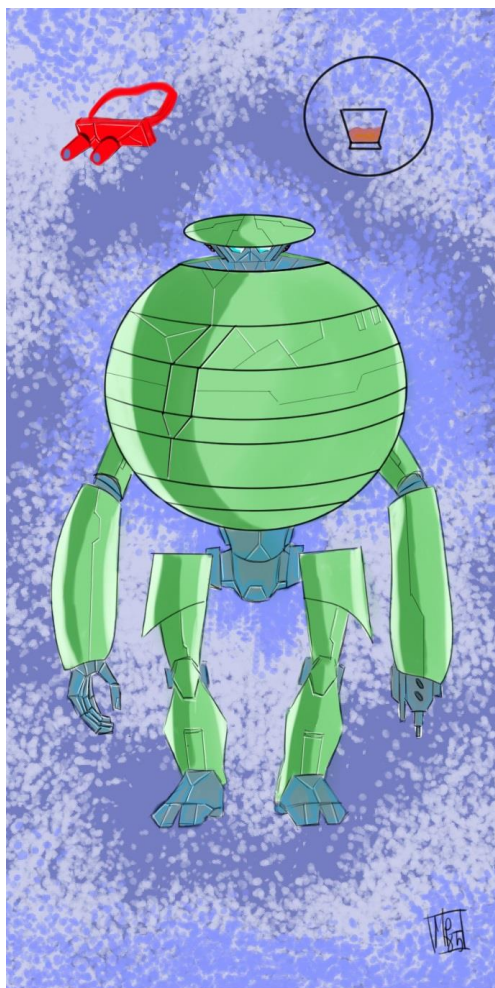
Scegli dunque uno dei 6 robot proposti nelle tre pagine seguenti e poi vai al paragrafo **1**.



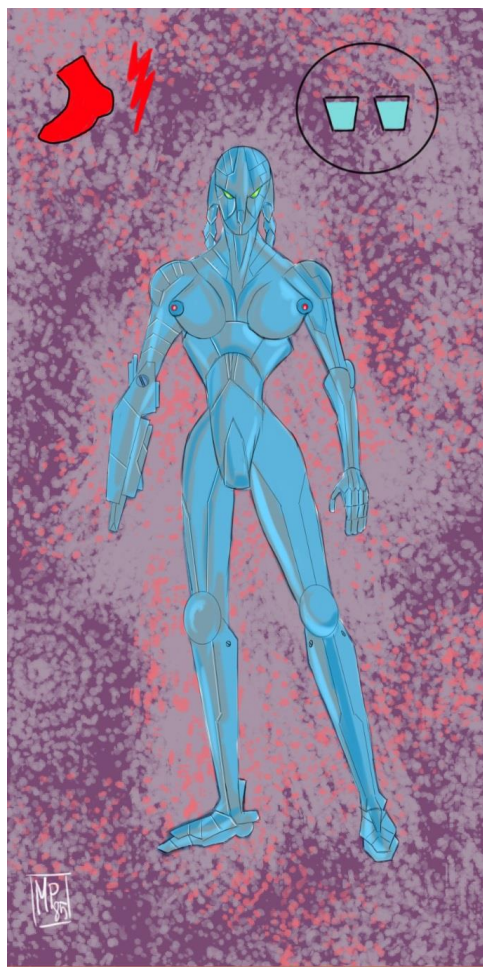
MAXIM P10



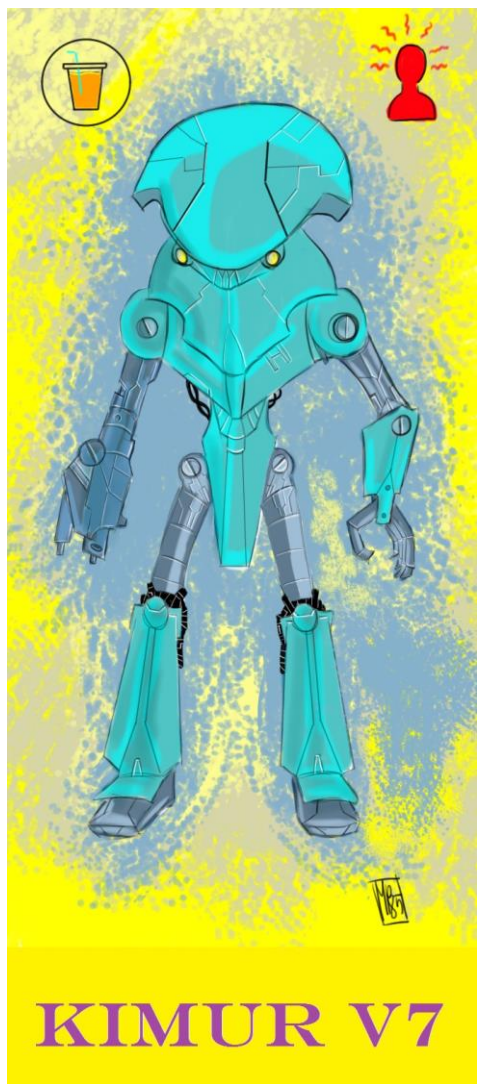
ZICCHE Y3



LINKO Z84



MORIT C41



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.

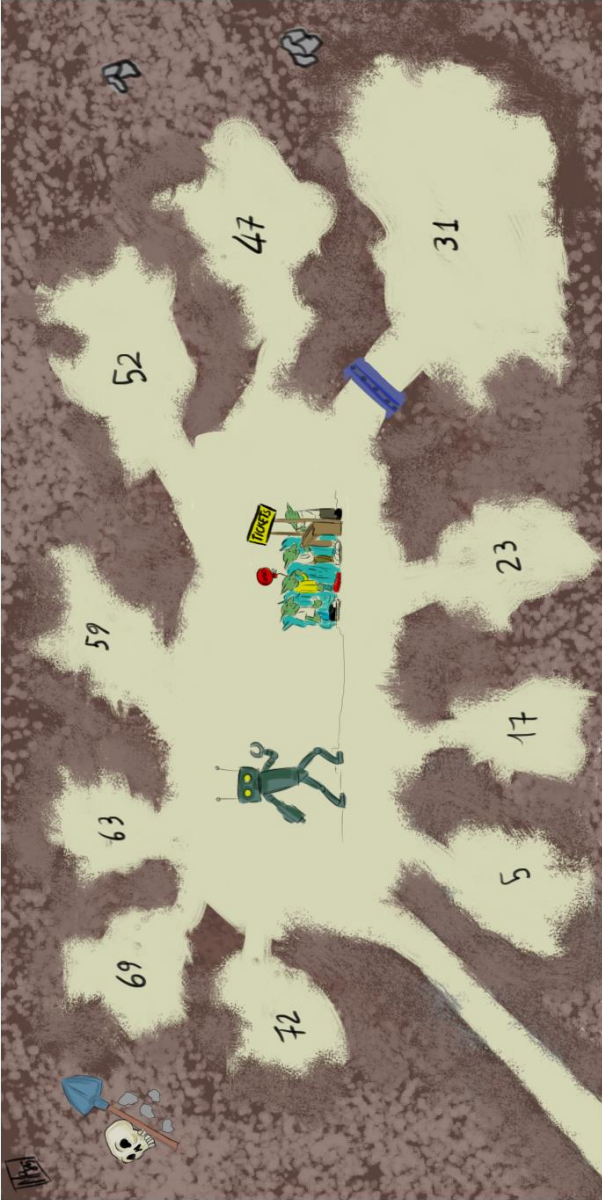
Inoltrandoti nel tunnel fuoriesci in un'ampia caverna colma di goblin in festa e tutto intorno risuona ad alto volume una canzone che fa:

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.



5
17
23
31
47
52
59
63
69
72

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 averti 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 sparo 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 asseconi 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**.

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. 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 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
Goblin	1
Goblin	1
Goblin	1
Goblin	1
Beholder	3

Numero di tentativi: **10**.

Se sopravvivi allo scontro, vai al **16**.

8

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
Goblin	1
Goblin	1
Goblin	1

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 scontenti per avere la forza di insultarti.

Procedi a zig zag tra altri tavoli da gioco, quando un goblin ciccione dai modi gentili ti chiede di unirti 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 scegline 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 scegline 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 spari 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 ruoligobliniadi? 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 mossa.

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
Goblin	1
Goblin	1
Goblin	1
Goblin	1
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 bacheca 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 bacheca 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 bacheca 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 massacrarli 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**.

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 trattiene 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 Barbie 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 massacrarli 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 buio).

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	1
Goblin	1
Goblin	1
Goblin	1
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, gazebo 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 stanza 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 dalle 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** (segna 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.»

«Tropo 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