

## MORTE AGLI SPAGHETTI!

7 marzo 1929, Torino. Sei alla toilette del Prufesur, la tua cantina in via Vanchiglia 2. Lo specchio ti restituisce l'immagine di un uomo dal volto appassito, incorniciato da sopracciglia cespugliose e lunghi basettoni grigi. Due puntini di un azzurro slavato si perdono nel buio delle ampie occhiaie. Profondi solchi che ti accompagnano dal '25, l'anno delle leggi fascistissime, e che da allora raccontano di notti insonni trascorse nel timore di uno sfratto coatto delle camicie nere. Cerci di scacciare le preoccupazioni sciacquandoti il volto, prima di rientrare in cucina.

“Mino, lo spaghetti al tavolo 6”, ti ricorda il cuoco.

L'odore denso dei *brasà* e il vociare incessante annunciano una sala gremita di avventori. Negli anni il tuo locale si è trasformato in un rifugio di dissidenti. Corpi estranei di un'Italia ormai nera. Ti fermi a contemplare la brigata pervaso un moto di fierezza, la mano salda sotto il piatto fumante. E alla volta del segnalino n. 6, posi il piatto sul tavolo.

All'improvviso, i battenti si infrangono sulla parete con un tonfo metallico. La luce di mezzogiorno irradia la sala con la forza di un'apparizione: un uomo calvo dai baffi arcuati, tesi come baionette, penetra la tua taverna. Si sbottona il doppiopetto del tight mentre registra nervosamente i tavoli, terminando la scansione proprio sul piatto di spaghetti. In quell'istante, un angolo della bocca gli si allunga in un sorriso crudele. La giacca aperta svela un panciotto tempestato di occhi ricamati ad arte e una fondina da cui estrae la rivoltella.

“Morte agli spaghetti!” sentenza plateale esplodendo un colpo.

Il proiettile frantuma la ceramica tra le urla dei commensali e sparge la pasta contro il muro. Subito, un dolore terrificante ti avvampa le membra. Si propaga dal petto fino a raggiungere le estremità degli arti. Senti il cuore martellarti contro la gabbia toracica in un crescendo senza requie. Poi, i colori sfumano in una vertigine lasciando lentamente il posto al buio.

Il 28 dicembre 1930 apparirà sulla Gazzetta del Popolo di Torino il *Manifesto della Cucina Futurista*, che si scaglierà innanzitutto contro quella “assurda religione gastronomica italiana” che è la pastasciutta. Lo firmerà nientemeno che il tuo assassino, Filippo Tommaso Marinetti.

## REGOLAMENTO

Sei uno spettro! Il fantasma di Mino Donati, ex taverniere torinese. Come tutte le anime dannate, hai un conto in sospeso con il mondo materiale prima di varcare i cancelli di San Pietro o le porte degli inferi: nel tuo caso, vendicarti di Marinetti. Sei intangibile e invisibile; ma così come nessuno può scalfirti, non puoi nulla contro i viventi. Per interferire con la realtà dovrai giocare – e consumare – **il Matto**, il tarocco che ti permetterà di sottrarre alla Morte uno di questi poteri occulti alla volta.

**La Luna:** l’oscurità. Avveleni anime o fai calare le tenebre.

**Il Diavolo:** la possessione. Domini una persona costringendola a un’azione violenta contro un altro vivente.

**L’Appeso:** l’inganno. Sussurri le tue volontà alle orecchie di un mortale, e questi farà di tutto per realizzarle.

Ricorda di segnare le croci indicate dal testo e che inizi l’avventura con un Matto. Appena sei pronto, infesta la tua taverna al paragrafo [1](#).

**1.** 8 marzo 1931, *Inaugurazione del Santopalato*. Scende la notte su via Vanchiglia 2. La taverna che ricordi appare filtrata da uno specchio brunito dal tempo, attraverso cui luci e ombre si rincorrono in una danza sinistra. Se avessi gli occhi li sgraneresti: scintillii grigio-argento rimbalzano sull'alluminio che riveste ogni cosa, dal pavimento al soffitto. Spuntano pilastri luminosi e occhi metallici incastonati alle pareti arricchite da drappi in seta e illustrazioni di Depero. Rabbioso, strisci tra le ombre proiettate dalle colonne e attraversi la cucina noncurante dei muri. Qui, i camerieri incolonnano gli antipasti mentre Piccinelli e Burdese si portano avanti con i primi. Vai dai cuochi (26) o dai camerieri (21).

**2.** I suoi passi lenti e cadenzati battono la sala controcorrente. La cartomante afferra un cocktail dal bancone e, in tutta naturalezza, si siede sullo sgabello con il mazzo in mano. Estrae la Morte. Poi, alza lo sguardo e ti punta addosso gli occhi verdi. “Che buono!”, sorseggia dal calice. “Sai come questi idioti chiamano i cocktail?”, ridacchia mentre le sue labbra rosso-fragola si schiudono in uno splendido sorriso. Converti l'ultima lettera della risposta in numeri (A=1, Z=21) e vai al paragrafo corrispondente, altrimenti procedi al 27.

**3.** I camerieri riempiono gli spruzzatori e preparano le tavole sensoriali; curiosi rettangoli di carta vetrata, seta e velluto serviti con l'antipasto. L'ombra in cui sei rintanato ribolle come magma nero. Ne modelli la materia dando vita a dei tentacoli che avvolgano: il profumo (16), la tavola sensoriale (31).

4. Il gas si addensa in una nube che ammantava le spalle della cartomante. La *donna* appoggia sul tavolo la Morte e, nell'attimo in cui la capovolge, rivivi la sensazione di vertigine che ti ha condotto al sepolcro. La tua Signora continua a fissarti con le orbite cieche mentre la sua mano scheletrica afferra il lungo bocchino della sigaretta. Poi, stacca un fiammifero dal pacchetto di minerva e ne sfrega la testa rossa sulla carta abrasiva. Complimenti, Mino! Le anime del Santopalato hanno guadagnato un biglietto di sola andata per l'inferno. Ma anche la tua è sulla lista. FINE.

5. "Esatto, polibibite!", ti sorride scostando un boccolo dalla fronte. Se ne hai, cancella tutte le croci (27).

6. A mezzanotte fanno capolino i commensali. Il grammofoño gracchia una musica wagneriana interrotta da un rombo di motore. In quel momento, l'aeropittore Fillia brandisce il microfono annunciando ospiti e portate dal capotavola. Pian piano prendono posto i futuristi Casorati, Peluzzi, Vellan, Alloati e Guerrisi; poi le consorti dei cuochi, e un paio di signore in "deliziose paillettes passatiste". I convitati banchettano a mani nude mentre i camerieri spruzzano i profumi sui colli. Dalla cucina spuntano un pollo riempito con pallini d'acciaio dolce e una polpetta di carne e verdure di forma fallica. "Carneplastico", annotano i due giornalisti. Scrosciano gli applausi. Euforico, Marinetti scatta dalla sedia e alza il calice: "A morte la tradizione cuciniera!". Quante croci hai segnato? Nessuna o una (22), due (13).

**7.** Lo chef spadella i porcini avariati, e una volta cotti li sminuzza nel brodo di carne. Segna una croce e vai in sala (6).

**8.** Gioca il Diavolo. Strisci nell'ombra e possiedi: Angelo (18), la guardia (11), la cartomante (32).

**9.** L'uomo abbassa la leva del generatore e la taverna piomba nell'oscurità. D'istinto una donna inizia a urlare, ma il suono delle grida le si strozza in gola come in un incubo (2).

**10.** Le mani di Fillia terminano in minuti artigli che affondano nelle carni di Marinetti. Ma appena questi si gira, un lampo acceca le iridi di serpente della tua marionetta. Il Maestro ne approfitta: carica la punta del mocassino sotto la cintola dell'allievo e si libera dalla presa. Segna una croce (2).

**11.** Il teschio appuntato sulla camicia nera emana un bagliore spettrale. Il camerata apre la porta del bagno: Angelo sonnecchia sulla tazza, il vino a terra. Poi, estrae il pugnale e gli scaglia tre affondi rapidi all'altezza del petto. Il sangue della vittima cola sul pavimento allargandosi in una pozza scura (20).

**12.** I tuoi sussurri sono spilli nella mente di Piccinelli. Meccanico come un insetto, lo chef abbandona la lama sul tagliere e si blocca in attesa di nuove disposizioni. Alla sua destra campeggia il pesce palla, il cui lezzo è superato solo da una partita di porcini gettata nel cestino. Cosa cucinerà? Il fugu (19), i funghi (7).

**13.** La cena futurista è stata un successo! Nonostante un cuoco ferito e sei casi di dissenteria, fioccano le polibibite e partono i brindisi benauguranti. “Maestro, a quando la prossima?”, azzarda un giornalista. Marinetti, il petto gonfio e gli occhi lucidi, estrae lo spadino assumendo una improbabile posa da condottiero. “Presto!”, chiosa con la lama al soffitto (23).

**14.** Dalle mani della donna scivola a terra il Matto. Ma appena si china per raccogliarlo sparisce. Segnalo! (28).

**15.** Il brusio scema a poco a poco: una schiera di fantasmi dai volti pallidi e le labbra bordate di blu ha preso il posto dei commensali (*segna I Matto*). Percepisci i loro battiti crescere d'intensità a un ritmo feroce. Una macabra orchestra di cui tu, Mino, sei il direttore. All'improvviso, le urla di una signora appena entrata in bagno scatenano il panico: i pochi che riescono scattano in direzione dell'uscita; gli altri cadono spintonati dai primi. Fillia tiene sotto braccio Marinetti, che punta lo spadino verso l'uscita. Il piccolo crocifisso che gli penzola dal collo rifulge di una luce abbagliante, dolorosa. Nella baraonda, il maître armeggia con un mazzo di chiavi davanti al portone principale. Dove vai? Da Fillia (17), dal maître (30).

**16.** Le ventose d'ombra si arrampicano sulle piccole cisterne e rilasciano una sostanza vischiosa nella miscela di colonia e chiodi di garofano. Il veleno della tua non vita gocciola nel profumo. Preparati a infestare la sala (6).

**17.** Strisci nelle ombre proiettate da Fillia. L'uomo scorta il tuo assassino facendosi largo nella ressa, come se trasportasse una fragile reliquia. Alla sua sinistra, il generatore di corrente si staglia contro il muro. Gioca il Diavolo ([10](#)), o la Luna ([9](#)).

**18.** La tua mano spettrale tende i fili invisibili della nuova marionetta di carne, i cui occhi mutano all'istante in cerchi d'onice. Angelo afferra un rosso e marcia verso il camerata: il vetro s'infrange in mille pezzi sulla testa dell'ardito, che si affloscia a terra come un sacco vuoto. Segna una croce ([20](#)).

**19.** Piccinelli strizza il fugu e ne versa il contenuto nel brodo. "Assaggia", prepara un bel cucchiaino per il collega. Richiamato dall'invito, Burdese soffiava sul metallo. "Bravo!", si complimenta tornando a spadellare. Infesta la sala ([6](#)).

**20.** Satolli, i futuristi boccheggiano alla vista dei dolci. Svettano sul tavolo cilindri di meringhe e fondente, sfere di pastafrolla e frutta fresca, che si fanno largo in un cimitero di rossi e spumanti. Sopra al piano bar si erge la scritta "Quisibeve". Da dietro il bancone, il mescitore studia gli ingredienti delle *polibibite* con il rigore mistico di un alchimista. "Un diavolo in tonica", gli ordina incurioso un giornalista. Quante croci hai segnato? Nessuna o una ([15](#)), due ([13](#)).

**21.** I piatti di olive nere, cuori di finocchi e chinotti sono pronti. "E questo?", s'interroga un cameriere agitando lo spruzzatore. "Riempilo di chiodi di garofano" gli rivela il

collega. “Poi spruzza il profumo sul collo dei clienti”, conclude divertito. Gioca la Luna (3), altrimenti vai dai cuochi (26).

**22.** Una giovane donna approfitta della pausa tra primi e secondi per leggere le carte al taverniere. Estrae un numero di tarocchi pari a quello dei commensali e delle posate. Se sai il totale vai al paragrafo corrispondente, altrimenti vai al 28.

**23.** La stampa celebra entusiasta il menu del Santopalato. Nell’arco di un paio d’anni aprono ristoranti futuristi a Parigi, Londra – persino nell’algida Germania – pronti a contaminare la tradizione cuciniera con il guizzo dirompente del ricettario marinettiano. La Taverna del Santopalato resta il laboratorio di sperimentazione di formule e polibibite inedite nel mondo. Ma è il risotto allo spettro, il piatto in tuo onore, a conquistare i cuori degli accademici più scettici. “Un paesaggio di pillole chimiche al riso servite su un letto di pallini d’acciaio dolce\*.  
*\*Lavanda gastrica inclusa nel prezzo*”. FINE.

**24.** La chiave serra la porta dell’ingresso. Le mani dei futuristi si allungano sul maître, che ha stretto il mazzo in una morsa; battono e strepitano contro i battenti in ferro macchiati di sangue. Poi, trovano un varco. Segna una croce (2).

**25.** Angelo ciondola al capotavola che ha ancora la zip dei pantaloni abbassata. Farfuglia qualcosa al microfono di Fillia e sciabola lo spumante tra le risate che si levano alte dai tavoli. “Al Santopalato!”, raglia felice. Avverti la rabbia montarti dentro come un’onda. Segna una croce (20).



**26.** I cuochi si destreggiano tra minestre in brodo di carne e pesce, risotti ubriachi, arance scavate e farcite di salumi. Una riga di sudore bagna la fronte di Piccinelli mentre brandisce un lungo coltello con cui sta per aprire un fugu, il letale pesce palla. Gioca il Diavolo (29) o l'Appeso (12), altrimenti vai dai camerieri (21).

**27.** Una fuga di gas impregna l'aria avvolgendo la sala in una cappa eterea e mortale. Aleggiasse a ridosso delle finestre appena crepate dai futuristi, che tentano la fuga tra le grida soffocate in gola. Raggiunge i corpi stesi a terra, e quelli dei disperati che continuano a picchiare il legno all'ingresso, finché le ante non si spalancano in uno scricchiolio interminabile. La luce dell'alba, però, costringe il gas a retrocedere. In quel frangente, i boccoli della cartomante si dissolvono come cenere. Dal vetro spaccato, fa breccia un refole di vento gelido che spazza via l'illusione della carne. Ossa e vermi che guizzano felici dalle orbite annunciano la tua Signora. Quante croci hai segnato? Una o più (4), nessuna (**EPILOGO**).

**28.** Letti i tarocchi, Angelo Gioachino s'infilasce in bagno sbandando. L'attuale proprietario della taverna azzecca l'ingresso dopo alcuni tentativi. Ma un ardito, camicia nera e coltello al fianco, lo sorveglia. Hai il Matto? Sì (8), no (25).

**29.** L'ombra di Piccinelli si agita con un fruscio di serpi, e in un baleno affiorano spire che gli avvolgono il corpo. Senza esitazioni, il cuoco stringe la lama e infligge un affondo nel fianco di Burdese. Segna due croci e vai in sala (6).

**30.** Per un istante, due specchi d'onice sostituiscono le pupille del maître. Riflettono il mazzo di chiavi, e l'imponente portone centrale dove si accalcano i fuggitivi. A sinistra, il generatore di corrente si staglia contro il muro d'alluminio. Gioca l'Appeso (24), o la Luna (9).

**31.** Le lingue di tenebra umettano il cartone su cui sono cuciti carta vetrata, sete e velluti. Eppure, l'alone che l'impregna scompare subito dopo. Segna due croci e infesta la sala (6).

**32.** Le mani della ragazza si ricoprono di squame quando afferra il taverniere per un braccio. "Un digestivo?", cinguetta consegnandogli una pasticca. L'uomo la butta giù senza indugi e si dirige in bagno. Ti lanci subito nelle ombre attraversando la porta: Angelo schiuma ancora dalla bocca. Il suo volto cianotico è contratto in una smorfia terrificante (20).

## **EPILOGO**

"Marinetti ucciso dal suo acerrimo nemico: la pastasciutta", titola Le Figarò del 1932. "Il Maestro, colto in fragranza dallo spaghetтары, manda giù il boccone fatale nel tentativo di occultare le prove", stiletta la Gazzetta Torinese. Lo stesso giorno riapre Le Prufesur, taverna della tradizione piemontese premiata dall'Accademia di Cucina con tre calici. E presto cuore operativo di una nuova forza antagonista al regime: la Brigata Fantasma. Così battezzata in onore della buonanima di Mino Donati, la quale – si dice – aleggi ancora tra i tavoli di via Vanchiglia 2.