

Ti chiami Salvatore Aranzucca e Internet è tutta la tua vita: all'età di 12 anni hai creato il tuo primo sito, nel quale scrivevi post molto chiari per spiegare agli adulti come usare i software, i social media, creare dei file in pdf, scegliere un antivirus... Non c'è nessuno nel paese che non abbia visitato il tuo “*TechTotal*” almeno una volta. Col tempo, hai fondato un vero impero basato sull'incapacità dell'essere umano medio nell'usare i computer.

All'età di 15 anni hai scoperto una realtà virtuale chiamata “Cyberspace”, un altro mondo nel quale le informazioni private sono diventate la merce preziosa e dove gente senza scrupoli ci si avventura per rubare i dati delle multinazionali, cambiare il risultato delle elezioni, fare delle guerre segrete telematiche e hackerare le webcam delle influencer più potenti, come Rita Pavone. Andare nel Cyberspace è come teletrasportarsi in un gioco nella realtà virtuale e ciò può essere molto pericoloso: infatti tutti si ricordano ancora del cibernauta XYZ, il quale fu ritrovato morto dopo aver tentato di assalire il Credito Popolare di Gorizia.

Da qualche giorno hai notato che Internet presenta sempre più irregolarità e migliaia di cyber attacchi hanno colpito la Borsa Mondiale, la Casa Bianca, il Quirinale, l'OMS, Amazon e gli account social di Gianni Morandi. Dopo aver fatto un po' di indagini, ne hai dedotto che un potente virus è emerso dal Cyberspace e ha dichiarato guerra al tuo mondo: questo virus si chiama Goblin. Dato che molti dei tuoi followers ti considerano come il Paladino di Internet, devi agire subito!

GOBLIN

Regolamento

Tempus fugit: Tic, tac, tic, tac... Più passa il tempo, più Goblin si avvicina al suo obiettivo malefico! Segna il numero di “♠” che trovi in alcuni paragrafi.

Durante la tua missione, riceverai dei **codici**: dovrai annotarli e sommare i numeri che li compongono per accedere a dei paragrafi nascosti, se ti verrà richiesto.

Scheda della missione

<i>Salvatore Aranzucca</i>
♠:
Codici:

Vai al paragrafo [1](#)

1.

Tutto è pronto per andare nel Cyberspace, l'altro mondo nel quale si nasconde Goblin. Il tuo supercomputer (Aranzu-1) è collegato e potresti già stabilire la connessione neurale per far viaggiare la tua coscienza verso quest'altra realtà. Prima vuoi cercare nuove informazioni (vai al [10](#))? Oppure implementare le misure di sicurezza (vai al [5](#))?

2. Ne sai abbastanza e connetti il tuo Aranzu-1 al Portale verso il Cyberspace, dopo aver collegato la tua coscienza al computer e messo gli occhiali speciali. Entrare in questa realtà è come fare un giro sulle più grandi montagne russe del mondo: sei come sparato da un potente cannone in un'infinità fatta di colori accesi che si alternano senza nessuna logica; finisci il tuo viaggio atterrando in un angolo del mondo cibernetico che somiglia al primo gioco in VR: “*Dactyl Nightmare*”. Qui la tua immagine è una perfetta replica di te stesso. Fai la somma delle cifre del codice che hai trovato e vai al paragrafo corrispondente a questo numero. Aggiungi ♠.

3. Hai sbloccato l'accesso! Vai al [22](#).

4. L'informatore segreto ha fatto centro e trovi un'irregolarità nel tessuto della realtà virtuale: sicuramente è un nascondiglio utilizzato dai cybercriminali per sottrarsi agli occhi della cyberpolizia o dei giustizieri 2.0. Di solito questi rifugi sono protetti da sistemi di crittografia, ma non questo: c'è un accesso libero per entrare... L'informatore avrà scoperto la tana di

Goblin? Se vuoi entrare, vai al [22](#). Altrimenti, se vuoi fare il giro della zona per cercare un altro ingresso, vai al [16](#).

5. Vorresti inviare miliardi dei tuoi Aranzubots per dare la caccia ai malware di Goblin e rallentare la sua avanzata, ma non ti ricordi più del numero segreto per sbloccare il comando. Per tua fortuna ritrovi, sotto un centrotavola di pizzo con l'alfabeto ricamato, un promemoria:

HABERAKADABERAH

Fai sparire le vocali, poi i doppietti e finalmente somma le lettere che rimangono!

Per ogni due tentativi aggiungi un ♠. Se hai indovinato la soluzione dell'enigma, vai al paragrafo corrispondente al numero ottenuto, altrimenti vai al [10](#). In ogni caso, annota ♠.

6. Troppo tardi: Goblin vi ha sentito e ha inviato uno sciame di malware per annientarvi, ma il virus non ha fatto i conti con il tuo Aranzulaser! Questa tua invenzione è un anti-malware che utilizzi per difenderti nel Cyberspace. 4lIM1ght, invece, li schiaccia a mani nude! Dopo una difficile battaglia, analizzi i malware e utilizzi i loro codici di programmazione per aprire la porta! Annota ♠♠♠ e vai al [22](#).

7. Speri che i tuoi Aranzubots non abbiano sbagliato: viaggiare nel Cyberspace è come nuotare nell'oceano circondato dagli squali. In questo paesaggio irreale non trovi nessun accesso: di solito gli utenti (bot inclusi) si creano delle piccole fortezze per proteggersi dalla cyberpolizia o dai Wolves. Dopo un po' noti che, oltre a te, c'è qualcun altro: un

avatar umanoide vestito come un gangster degli anni '20 del secolo scorso che ti sembra cercare qualcosa. Gli vuoi parlare (vai al [11](#)) o ignorarlo (vai al [23](#))?

8. I Wolves sono delle canaglie, ma non sono dei truffatori che intrappolano i creduloni con finti servizi di streaming gratuito. Segui i dati che ti hanno inviato e arrivi in un altro punto di questo paesaggio virtuale. Scorgi la figura di un tipo che somiglia a un campione di bodybuilding, vestito con una tuta mimetica. Vuoi parlare con lui (vai al [14](#)) o ignorarlo (vai al [23](#))?

9. “Ok, mi hai fregato alla grande, umano.” dici “Ti sei impadronito del mio mondo per tornare nel tuo e milioni dei tuoi simili hanno pagato un prezzo molto alto a causa della mia invidia. Vai, procedi al trasferimento e che questa follia cessi!” Goblin, il vero Salvatore Aranzucca, utilizza un potente raggio e vi scambiate di nuovo le vostre coscienze. Una volta tornato nel tuo ambiente virtuale, Salvatore dice che farà di tutto per sigillare il Cyberspace e separare i due mondi. Ti rassegni a tornare nella tua solitaria esistenza virtuale, per sempre. **FINE?** Se hai un alleato ed è ancora vivo, moltiplica il suo numero per quello del presente paragrafo.

10. Credi che raccogliere informazioni supplementari da altri eroi del web sia una buona cosa. Dopotutto, anche Superman fa parte di un gruppo, no? Vuoi chiedere agli “*Aranzuboy*s”, il tuo team di geek che hai formato personalmente (vai al [12](#))? O ai temuti hacker “*Web's Wild Wolves*” (vai al [20](#))? Puoi anche

accendere l'Aranzuportal e fare una conferenza con gli altri te stesso del Multiverso (vai al [25](#)).

11. Con cautela ti avvicini al gangster, il quale ti nota e ti riconosce subito: dice di chiamarsi J0k3R e di essere un membro dei servizi segreti di Sua Maestà, incaricato di dare la caccia a Goblin. Ahimè, il malefico virus ha creato una breccia nel sistema di sicurezza della famiglia reale e trasmesso delle foto molto personali del Principe su Instagram! Decidete di collaborare e, dopo qualche giro di perlustrazione, scoprite una porta d'accesso crittata.

3→6 9→?

Annota ♠♠. Per ogni due tentativi, aggiungi un ♠. Se hai indovinato la soluzione dell'enigma vai al paragrafo corrispondente al numero ottenuto, altrimenti vai al [13](#).

12. Ti connetti a “ZoouuuM!” e in un nanoscondo tutti i migliori *geek* del mondo rispondono alla tua chiamata. Spieghi la situazione e ne segue una lunga e vivace discussione sulla localizzazione precisa di Goblin. Grazie ai tuoi richiami all'ordine e alle minacce di esclusione dal gruppo, la calma torna; una tua seguace ti trasferisce dei dati interessanti che ha captato dal Cyberspace. Annota il codice L34 e ♠♠. Vai al [2](#).

13. Troppo tardi! Goblin vi ha sentito e ha inviato uno sciame di malware per annientarti, ma il virus non ha fatto i conti con il tuo Aranzulaser! Questa tua invenzione è un anti-malware che utilizzi per difenderti nel Cyberspace. J0k3R è dotato di un'arma più o meno simile e spara con grande precisione. Dopo

una difficile battaglia, analizzi i malware e utilizzi i loro codici di programmazione per aprire la porta! Annota ♠♠♠ e vai al [22](#).

14. Ti avvicini con molta prudenza alla montagna di muscoli e lui si gira: dice di conoscerti bene e di chiamarsi 4lIM1ght. Non ci credi: è una leggenda vivente dei Wolves! Ti informa di star lavorando sullo strano caso di Goblin e di avere individuato la sua tana. 4lIM1ght ha appena ricevuto un messaggio in cui si parla dei tentativi degli attacchi di Goblin alla sicurezza informatica delle centrali nucleari. Dovete sbrigarvi, ma l'accesso alla tana è crittato da un enigma:

$$\heartsuit + \text{☺} + \text{♪} + \heartsuit = 9 \qquad \heartsuit + \text{☺} + \text{♪} = 6 \qquad \heartsuit = ?$$

Annota ♠♠ e, ogni due tentativi, aggiungi un altro ♠. Se hai indovinato la soluzione dell'enigma vai al paragrafo corrispondente al numero ottenuto, altrimenti vai al [6](#).

15. Inserisci il codice e invii miliardi dei tuoi Aranzubots cacciatori di malware su Internet: l'azione di Goblin è rallentata e potrai ignorare i quattro prossimi ♠ che dovrai annotare! Vai al [10](#).

16. Ti allontani e fai il giro della zona: è molto vasta (annota ♠♠♠). Noti che ci sono altri due cibernauti: vuoi avvicinarti a quello che sembra uscito da un film di gangster (vai all'[11](#)) o a quello più lontano che pare saltato fuori da un picchiaduro degli anni '90 (vai al [14](#))?

17. Goblin rivela il suo vero viso: vi somigliate come due gocce d'acqua. La sua voce echeggia come se venisse da ogni angolo:

“Sono io il vero te stesso: tu sei “solo” l'Aranzucca del Cyberspace e ti annoiavi da morire in questo luogo, desiderando scoprire altri mondi. Il mio arrivo, quello di un giovane esploratore umano, brillante ma ignaro del vero potenziale del web è stata una grande opportunità per te: senza che me ne accorga hai scambiato le nostre coscienze e mi hai intrappolato in questo mondo virtuale, riuscendo così a entrare nel mondo degli uomini. Così io sono diventato Goblin: ho passato anni ad architettare il mio piano di vendetta, nel quale tu sei caduto come un principiante. Rendimi la mia vita, sono io il vero Aranzucca!”

Se ti vuoi arrendere vai al [9](#), altrimenti vai al [26](#).

18. Hai sbloccato l'accesso! Vai al [22](#).

19. 4l1M1ght si lancia per mettersi fra te e Goblin: il leggendario hacker inizia a lottare contro il virus, ma ha la peggio. I potenti colpi del Wolf, però, hanno danneggiato il malefico nemico, che perde potenza. Cancella un ♠ e vai al [17](#).

20. I “*Web's Wild Wolves*” sono degli hacker indipendenti che danno la caccia ai cybercriminali: in passato hanno fatto cadere il governo di uno Stato limitrofo con il famigerato scandalo del “Cristinadavenagate”. Tu sei sempre stato in buoni rapporti con loro. Dopo qualche istante su una chat protetta, i Wolves ti dicono che hanno scoperto molte cose su Goblin e hanno dei

dati sulla sua localizzazione nel Cyberspace. Annota il codice WOLV35 e ♠, poi vai al [2](#).

21. J0k3R tenta un attacco utilizzando un potente software per neutralizzare l'influenza di Goblin: il terrificante virus se ne accorge e un'esplosione di pixel fa tremare tutta la zona. Goblin è vivo, ma molto danneggiato. J0k3R t'informa che la potenza del virus è diminuita: non tenere contro dei due prossimi ♠ e vai al [17](#).

22. Entri e scopri una nuova zona limitata da pareti dove miliardi di “0” e “1” verdi scorrono rapidamente verso quello che potrebbe essere il fondo di questa tana virtuale. Procedi con cautela e dopo poco tempo sei al cospetto di un'informe massa verde fosforescente verso la quale tutti i dati di Internet stanno confluendo.

“Tu sei Goblin?” chiedi.

“No...” risponde una voce che ti pare composta da milioni di altre “Tu sei me, Salvatore Aranzucca!”

Questo Goblin inizia a farti paura: vuoi continuare a parlare con lui (vai al [17](#)) o tentare di attaccarlo (vai al [24](#))?

23. Fai il giro della zona e trovi un accesso non custodito né crittato. Annota un ♠ e vai al [22](#).

24. Non si discute con un volgare malware: si agisce! Se sei da solo, vai al [17](#). Se sei con qualcuno, somma i numeri del nome del tuo alleato e sottrai al risultato il numero di questo

paragrafo: il risultato è il numero del paragrafo al quale ti devi recare!

25. Accendi il tuo Aranzuportal, che ti permette di fare una conferenza multidimensionale e cerchi gli altri te stesso del multiverso, siano essi ad Atlantide, nell'Aldilà o nel mondo dei pony. Gli altri rispondono, ma quasi nessuno sa di Goblin. Ricevi un messaggio anonimo con dei dati che corrispondono ad una zona poco nota del Cyberspace. Annota ♠, il codice AR4NZ0 e vai al [2](#).

26. “Mai! Razza d'umano schifoso! Qui non sono niente, mentre nel tuo mondo io sono un vero eroe!”

“Figlio di trojan!” urla Goblin liberando migliaia di malware
“La mia ultima mossa è l'attacco al sistema di lancio dei missili nucleari del Lussemburgo: sarà la fine!”

Annota ♠♠♠♠. Se arrivi a dieci o più “♠”, l'arsenale atomico del Lussemburgo ha spazzato via tutta l'Europa, Italia inclusa e sei morto.

Se hai meno di dieci “♠”, capisci che hai perso la partita. Vai al [9](#).

27. Un mese è passato. Grazie ai tuoi contatti in rete, hai saputo che Loki I°, il nuovo monarca del Regno Scandinavo Unito, progetta di conquistare il mondo grazie a un nuovo supervirus informatico chiamato Goblin², impiantato nel corpo di un topo bianco.... Ci risiamo, Salvo!