

Caro lettore, questo racconto è **impossibile** da concludere. Il protagonista, come scoprirai, è destinato a morire. Consapevole di questo, sarai in grado di leggerlo e giocarlo per dare un senso agli eventi narrati nelle sue pagine?

Prologo

Non saresti dovuto entrare nel Labirinto. Il timer sopra la porta che si è chiusa alle tue spalle indica 149g 23h 22' 13", un intervallo di tempo troppo grande per poter sopravvivere senza né cibo, né acqua. Se mai qualcuno dovesse entrare qui troverà solo il tuo cadavere. Arriveranno altri esploratori, tutti intenti a sfatare il mistero di questo luogo e ricoprirsi di gloria.

Il Varco Oscuro in cui sei entrato è una stanza senza uscita, temuta essenzialmente perché, dai racconti pervenuti nel corso degli anni, permette l'accesso al Mondo Oscuro, una dimensione parallela inesplorata dove la mente umana rischia di perdersi.

Del Varco Oscuro, ad oggi, si sa solo che conduce fuori dal mondo: chi preme il pulsante al centro della stanza, scompare. Ma l'esperienza che hai appena provato sembra differente.

Riapri gli occhi: sei appena tornato da quello che è stato definito Mondo Oscuro, potresti descriverlo come un incubo nero in cui la stessa stanza è vista al negativo. Forze inspiegabili sembrano seguire i tuoi movimenti tra le pareti e la percezione delle cose è distorta da visioni ed allucinazioni. Anche al buio non hai intravisto vie d'uscita.

Riabituarti alla luce della stanza è doloroso per i tuoi occhi: la pressione alle tempie è fortissima. Non comprendi quali forze ci siano in gioco.

Regolamento

Ti muoverai tra due mondi: il tuo e il Mondo Oscuro. Ad ogni paragrafo, per ciascuna scelta, troverai due indicatori: il primo (○) ti permette di compiere la scelta rimanendo nel Labirinto, mentre il secondo (●) ti permette di compiere la medesima scelta accedendo al Mondo Oscuro (sempre che tu possa premere il pulsante sul piedistallo •). Potrai andare a tornare da ciascuno dei due mondi ad ogni tua scelta, ti basterà cliccare su uno di essi. Inizi la lettura dal paragrafo 1 della parte bianca.

Puoi prendere nota su un foglio a parte degli **oggetti** trovati.

Durante la partita anche dovrai gestire alcune caratteristiche:

- Movimentazioni: la tua Resistenza iniziale è 120 (significa che puoi spostare un oggetto per 120 caselle). Un oggetto può essere spostato solo spingendolo in avanti o tirandolo indietro. Movimentazioni di X caselle riducono la Resistenza di X punti. Per trovare lo **Spostamento** consentito, dividi la Resistenza residua per il peso dell'oggetto (arrotonda sempre per eccesso). Il piedistallo con pulsante (•) rappresenta una zona invalicabile. Il limite per i cubi da 20 e 30 Kg sono di 5 caselle consecutive.

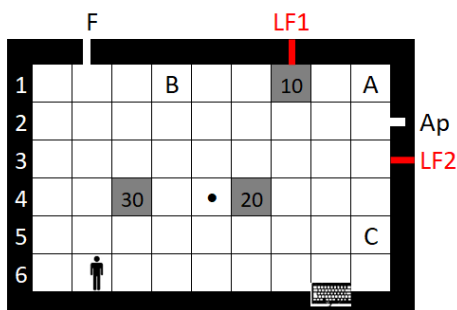
- Linee di fuoco (LF): sono indicate in rosso. Se attive, emettono una fiamma invalicabile lungo tutta la linea.

- Bilance a piattaforma (A, B e C): possono essere attivate o meno a seconda del peso posto sopra di esse. In base all'ordine di spostamento, aggiorna sempre la tua posizione nella mappa (sarà quella dopo aver piazzato oggetto sull'ultima bilancia).

Ad ogni paragrafo leggi il testo, quindi sentiti libero di muoverti e spostare oggetti a tuo piacimento in base a quanto effettuato in precedenza, aggiornando sempre la mappa.

Se rimani senza opzioni, non ti resta che attendere la morte.

1: Nella stanza non c'è nulla, a parte tre cubi metallici, tre bilance a piattaforma e una tastiera numerica. Al centro giace un piedistallo con il pulsante che hai appena premuto. Il grigiore delle



pareti metalliche amplifica la tua ansia, interrotto solo nei pressi di due fessure con i contorni rossi, di un'apertura grande abbastanza per infilarci un braccio (Ap) e di un piccolo foro all'altezza del pavimento (F).

«Dev'esserci per forza una via d'uscita, altrimenti questa stanza non avrebbe senso...», ti ripeti ad alta voce.

«Dev'esserci un po' di amore in questo mondo, altrimenti la nostra vita non avrebbe senso... Ciascuna forma d'odio è un peso e dobbiamo fargli fare la minor strada possibile», diceva.

Il ricordo di tua moglie svanisce tra i pensieri. Vai al **3** (○●).

2: La tastiera numerica si accende, mostrandoti sei tasti dall'1 al 6 (cancella eventuali numeri disattivati in precedenza). Provi a premerne uno, ignaro dell'esito, e al di là della parete alla tua destra percepisci una forza che si attiva, accompagnata da un rumore di sottofondo simile a un magnete gigante. Alzi il dito per evitare guai: sia il rumore che la forza svaniscono.

Puoi premere tutti i pulsanti che vuoi (tranne quelli disattivati) per i secondi che preferisci, e muoverti prima o dopo averlo fatto: dopo aver appuntato tutte le tue azioni, puoi verificare l'esito della pressione dei tasti andando al **6** (○●).

3: Verifica su quali bilance hai posizionato i cubi metallici e, in base alle X ottenute:

X: si attivano le due Linee di Fuoco (LF) e si disattivano due tasti (a tua scelta) sulla tastiera.

XXX: si attivano le due Linee di Fuoco (LF).

Senti inoltre un clic nell'apertura sulla parete più corta (Ap).

Il defibrillatore è bloccato: i clic sono come colpi al cuore. «La violenza porta solo violenza, amore, non vendicarti. È stato un incidente, non voleva uccidermi... Non tornare quello che eri, promettimelo... Prometti-me...lo... Prom...».

In base alla tua posizione puoi avvicinarti alla fessura Ap (vai al **12** ○●) o alla tastiera (vai al **2** ○●).

	10	20	30
A	X		
B			X
C		X	

4: *«Quando nascerà vorrei chiamarla Alessia, come tua mamma. Che ne pensi?».*

Noti un foglietto sotto la tastiera. Vai al **7** (○●).



5: Improvvisamente la luce si spegne.

ACCENDI LA TUA SETE DI AVVENTURA: IL LABIRINTO TI ATTENDE! *Un annuncio invitante per un uomo solo e furioso.*

Resti impietrito ed impotente ad osservare il susseguirsi degli eventi. Vai al **13** (●).

6: Premere i tasti innesca una forza attrattiva oltre la parete: il primo cubo metallico di quella linea d'azione viene attratto verso il muro di una casella per ogni secondo di pressione. Dopo 5 spostamenti per paragrafo, le calamite si disattivano per sempre. Avverti un nuovo clic nell'apertura nella parete più corta: vuoi raggiungerla (vai al **9** ○●) o no (vai al **4** ○●)?

7: Verifica su quali balance hai posizionato i cubi metallici e, in base alle X ottenute:

X: non accade nulla.

XXX: si spengono le due Linee di Fuoco (LF).

	10	20	30
A		X	
B	X		
C			X

Pentito per essere entrato qui, ti accorgi di un gorgoglio in lontananza. Acqua. Liquido. È sempre più vicino!

«Arrivano! Non abbiamo più munizioni! Avanti, entriamo!».

«Sei matto?! Sai che stanza è quella? Non ne usciremo vivi!».

«C'è sempre una via d'uscita!».

«La pensavi così anche di Francesca, ed è morta ammazzata!».

«Non nominarla mai più bastardo! E fai come ti pare!». Entri.

Oltre la porta, riecheggiano gli spari. Silenzio. Walter è morto.

L'indicatore 149g 23h 23' 51" dice che lo sarai anche tu.

Non sai se questa stanza è a tenuta stagna, o quanto le fessure possono favorire il deflusso. Quello che sai è che la tastiera ha delle parti elettriche all'altezza del pavimento: se un liquido arriva qui può danneggiarla. Vai al **10** (○●).

8: Vai al **5** (○●) se hai messo almeno 20 Kg di peso sulle balance, altrimenti vai al **13** (○).

«Amore, non sei grassa! Sei atletica come me», le hai sorriso.

9: Infili il braccio nella fessura, ma è vuota.

La stanza resterà vuota. Una vita strappata via, e un'altra che non hai avuto il tempo di conoscere, ma già amavi. Alessia non dormirà mai nella culla. E il sorriso di tua moglie non ti sarà più di conforto. Rabbia. Solo rabbia. Vuoi ucciderli tutti!

Andando più a fondo, tocchi quello che sembra un pulsante. Se lo premi vai all'**11** (○●), altrimenti vai al **4** (○●).

10: Come pensavi: dal foro F fuoriesce dell'acqua, e dopo un minuto la casella nei pressi del foro ne è piena. Dopo altri sette l'avanzata si arresta: ogni minuto l'acqua si è espansa in tutte le caselle adiacenti (anche diagonali). Se la tastiera va in corto circuito, una forza oltre la parete raddoppia il peso dei cubi.

Appena l'acqua si arresta, un rumore profondo ti fa tremare: la parete magnetica si riattiva, attirando a sé tutti i primi cubi a disposizione. Lo schianto è assordante e la vibrazione del colpo riecheggia nella stanza: i cubi attratti sono inutilizzabili.

L'esplosione distrugge l'ingresso della banca. Poi riecheggia uno sparo. «Cara! Noooooo!». Corri disperato, ma il corpo di Francesca giace a terra. È viva, ma ancora per poco...

E mentre l'acqua defluisce da fessure che non riesci a vedere, le bilance iniziano a vibrare. Vai all'**8** (○●).

11: (se raggiungerai nuovamente la tastiera, si è attivata la funzione che permette la repulsione degli oggetti oltre che l'attrazione). *«Non innamorarti di me! Per come mi guadagno da vivere, devi starmi lontana!», le dicevi.* Vai al **4** (○●).

12: Infili il braccio nella fessura, tastando al suo interno, e tocchi qualcosa di morbido: è uno **straccio** (vedi la quinta riga bianca del file), con cui puoi spostare un cubo lateralmente una sola volta. Avvicinati alla tastiera, se puoi: vai al **2** (○●).

13: Cala il silenzio. La stanza sembra essere inerte. Qualunque cosa tu faccia, non ci sono più risposte alle tue azioni. Ti accasci a terra: rimarrai lì fino al triste momento del tuo ultimo respiro, pieno di rimpianti e in compagnia di dolorosi ricordi.

2: Comprendi, forse telepaticamente, che la tastiera attiva i sei magneti oltre la parete tramite la pressione dei tasti dall'1 al 6 (cancella eventuali numeri disattivati in precedenza). Incerto su quale premere, vieni però stordito da due esplosioni, che distruggono la parete in due punti (4 e 6: eliminati dalle future possibilità di scelta).

«In un'altra vita sei riuscito a salvarla. Guarda». La voce femminile è un preludio ad una visione terribile. *Il medico sta soccorrendo Francesca. «Il defibrillatore! Si è bloccato! Lei morirà! E anche la piccola!», urla. Ma il soccorso va a buon fine. L'eco dell'esplosione continua a riecheggiare nell'aria, più e più volte. Ti vedi abbracciarla. La vedi sorridere mentre ti stringe la mano. Poi l'ambulanza la porta via.*

Il colpo al cuore è doloroso: una fitta mai provata, mista ad un momento di sollievo. La visione è ormai scomparsa.

Riesci a rialzarti, fiducioso, e torni nei pressi della tastiera: puoi premere tutti i pulsanti che vuoi (tranne quelli disattivati e/o guasti) per i secondi che preferisci, e muoverti prima o dopo averlo fatto: dopo aver appuntato tutte le tue azioni, vai al **6** (●○) per verificare l'esito della pressione dei tasti.

3: Verifica su quali bilance hai posizionato i cubi metallici e, in base alle X ottenute:

X: si attivano le due Linee di Fuoco (LF) e si disattivano due tasti (a tua scelta) sulla tastiera.

XXX: si attivano le due Linee di Fuoco (LF).

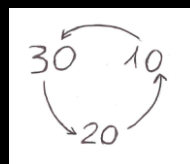
Senti inoltre un suono nell'apertura sulla parete più corta (Ap). Poi qualcosa ti sfiora. Una mano. La senti soffice sui tuoi capelli. Ti volti, e la vedi alle tue spalle: una figura bianca,

	10	20	30
A	X		
B			X
C		X	

femminile, invasa da un'aura così luminosa che non riesci a distinguere il viso. «Se non fossi entrato qui ti saresti salvato». La sua voce è melodica, cristallina. Nel buio opprimente, per la prima volta in tanti anni scopri la luce. Senti di poter uscire da qui. Scrolli la testa, e in una frazione di secondo è scomparsa. In base alla tua posizione attuale puoi avvicinarti alla fessura Ap (vai al **12** ●○) o alla tastiera (vai al **2** ●○).

4: Noti un foglietto sotto la tastiera.

«Ciao Alessia. Sono papà. Sei bellissima... Ora dormi: io e la mamma non ti lasceremo mai», le tue labbra sfiorano la sua fronte mentre prende il biberon.



La visione ti sta uccidendo: trattieni a stento le lacrime, la tua corazza indurita dal tempo e dagli eventi della vita cercano di avere il sopravvento sulla tua emotività. Vai al **7** (●○).

5: La stanza piomba nel silenzio. La lampadina scoppia.

«Caro, spegni la luce: domani Alessia ha un esame importante e deve dormire». Senti Francesca allontanarti, baciandoti. Poi la casa scivola dolcemente nel silenzio notturno.

Impietrito, vieni travolto da un dolore atroce. Vai al **13** (○).

6: Premere i tasti innesca una forza attrattiva oltre la parete: ogni secondo di pressione tutti i cubi, ad eccezione del più pesante, vengono attratti verso il muro di una casella. Potrai eseguire in futuro tutti gli spostamenti che vorrai. Avverti un nuovo clic nell'apertura sulla parete più corta: la raggiungi (vai al **9** ●○) o no (vai al **4** ●○)?

7: Verifica su quali bilance hai posizionato i cubi metallici e, in base alle X ottenute:

	10	20	30
A		X	
B	X		
C			X

X: non accade nulla.

XXX: si spengono le due Linee di Fuoco (LF).

Pentito per essere entrato qui, ti accorgi di un gorgoglio in lontananza. Acqua. Liquido. È sempre più vicino!

«È saltato tutto, maledizione! Mancava così poco!», esplode.

«Walter, ma che gusto avevi a farti ammazzare? Quelli erano matti! In un labirinto a uccidere sconosciuti?», replichi.

«La società è fallita, sarai contento!». E se ne va, imbestialito.

La stanza sarà sicuramente a tenuta stagna e se l'acqua arriva alla tastiera ci sarà un corto circuito! Vai al **10** (●○).

8: Vai al **5** (●○) se hai messo un qualsiasi cubo metallico sulla bilancia A, altrimenti vai al **13** (●).

9: Infili il braccio nella fessura, ma è vuota.

«I ricordi della tua vita che è stata, e la vita che stai vedendo qui, portali sempre con te... Vai sempre oltre le apparenze». La voce femminile ti rasserena, il suo contatto ti sembra familiare. Andando più a fondo, tocchi quello che sembra un pulsante. Se lo premi vai all'**11**, altrimenti vai al **4** (●○).

10: Come immaginavi: dal foro F fuoriesce dell'acqua, e dopo un minuto la casella nei pressi del foro ne è piena. Dopo altri 4 minuti l'avanzata si arresta: ogni minuto l'acqua si è espansa in tutte le caselle adiacenti (anche diagonali). Se il piedistallo col pulsante va in corto circuito, tutte le bilance si disattivano (vai al **14** ○), altrimenti iniziano a vibrare (vai all'**8** ○).

11: (se raggiungerai nuovamente la tastiera, si è attivata la funzione che permette la repulsione degli oggetti oltre che l'attrazione). *«Fulvio e Alessia, io vi dichiaro marito e moglie».* I tuoi occhi si accendono di gioia. Vai al **4** (●○).

12: Infili il braccio nella fessura, tastando al suo interno. La superficie è calda e ruvida. Poi tocchi qualcosa: un **connettore**. È uno strumento composto da una corda con due morsetti e un telecomando a distanza. Se sei tra due cubi posti sulla stessa linea puoi lanciarlo nelle due direzioni e connetterli: il masso più leggero può essere trainato verso il più pesante di X caselle. Dopo due utilizzi, il connettore si disattiva. Vai al **2**. (●○).

13: La porta si apre. La stanza resta buia, il contatore si ferma.
«Quindi questo bastardo ce l'ha fatta? È stato il primo!?».
«Che ne so... Ma che ci importa? Tanto deve morire lo stesso».
«Ci penso io». Lo sconosciuto impugna una pistola.
«Con questo ne mancano 1514. L'umanità è quasi sterminata, ma non capisco a che servono le prove a cui li sottoponiamo».
«Lo chiedi a me? Forse a vedere se sono stupidi?», sghignazza.
La figura femminile è alla tua destra: ti stringe la mano. Sul suo volto luminoso scorrono lacrime amare: «Papà, mi spiace, non potevo far nulla se non farti vedere come sarebbe and...».
Ma un'altra luce esplode sulla tua fronte. Poi l'oscurità totale.

14: La stanza sta collassando. Percepisci delle vibrazioni dalla bilancia A. Hai poco tempo (ad ogni secondo sposti un cubo di una casella): se riesci a portare un qualsiasi cubo sulla bilancia A entro 5 secondi vai al **5** (○), altrimenti vai al **13** (●).