

In questo libro l'antagonista...sei tu! Ebbene sì, questo racconto-game ti dà l'opportunità, più unica che rara, di impersonare la parte del Cattivo! Nessuna possibilità ti sarà preclusa solo per il semplice fatto che sia troppo poco "politically correct".

Ti chiami Solomon Blake e ovviamente non sei uno **Scagnozzo** qualunque... sei un "Villain" vero e proprio. Avrai fra le mani la vita dei tuoi sottoposti, niente più che semplici pedine sacrificali pronte a seguire ciecamente i tuoi ordini più biechi...

La tua specialità è fare il cacciatore di tesori, ma non disdegni altri lavoretti come furti e truffe... inoltre, quando qualcuno osa intralciarti, non hai remore a sistemare questi scocciatori.

Come ogni Cattivo che si rispetti avrai a che fare con uno di quei bellimbusti che tutti chiamano "Eroe", oppure "Buono": una persona inutile e noiosa, che però ha la brutta abitudine di batterti e ridicolizzarti ogni volta che ha un confronto diretto con te. Lui è il tuo acerrimo nemico, nulla ti potrebbe rendere più felice che sentirlo implorare pietà ai tuoi piedi, pietà che molto probabilmente non saresti propenso a concedergli.

Nonostante le ripetute sconfitte contro questo "Campione", il più fidato dei tuoi tirapiedi, Murdock, non ti ha mai abbandonato. È un tipo un po' strano, ma sa rendersi utile in molteplici occasioni: conosce svariate lingue, è un ottimo meccanico e soprattutto ti dà una mano a organizzare i tuoi piani. Certo, non in gamba quanto te, ma è per questo motivo che sei tu il Capo, no?

CARATTERISTICHE

In quanto Capo, le tue facoltà sono molto più sviluppate di quelle dei tuoi subalterni. Anni e anni d'insuccessi contro il tuo storico antagonista, hanno leggermente incrinato il **Rispetto** che Murdock e gli altri **Scagnozzi** hanno nei tuoi confronti.

La **Cattiveria** invece, ha trovato nel tuo animo terreno fertile dove piantare le proprie radici. Oltre a questa, **Punti Vita** e **Rispetto** formano le tue Caratteristiche, che possono variare continuamente procedendo del racconto: tienine nota con una matita sulla tua **Carta d'Identità**. Ecco le Caratteristiche spiegate dettagliatamente.

Cattiveria: indica la tua malvagità, la tua predisposizione alla crudeltà e alla malignità. Il valore iniziale base di **Cattiveria** è pari a **5** ed è tanto facile da aumentare quanto difficile da diminuire. Attenzione però! Un valore **superiore a 10** in tale caratteristica significa una tua immediata sconfitta, poiché sarai così palesemente meschino da far fuggire tutti i tuoi **Scagnozzi**, Murdock compreso. Nonostante questo, un alto punteggio in questa Caratteristica, è necessario per essere considerato un Villain vero e proprio, un esempio per i tuoi **Scagnozzi**.

Rispetto: comandare soltanto con il pugno di ferro, di solito, è controproducente. Questa caratteristica determina quanto i tuoi seguaci credono in te e in quello che dici loro di fare. Il punteggio iniziale base di **Rispetto** è **3**. Un valore uguale o inferiore a **0** significa che i tuoi sgherri non seguono più le tue direttive, obbligandoti a ricominciare daccapo il racconto.

Punti Vita: il numero dei tuoi **Punti Vita** iniziali è **5**. Questa Caratteristica è un chiaro indice della tua salute, più scende più sarai vicino alla morte. Ovviamente, quando i **Punti Vita** saranno ridotti a **0** o meno, sarai un Cattivo finito. La tua unica speranza sarà di essere resuscitato come non-morto, cosa che in questo racconto non accadrà: ti conviene quindi ricominciare l'avventura dall'inizio. **Nota bene**: a differenza della maggior parte dei libro-game, poiché all'inizio del racconto non sei al massimo della forma, potrai anche **superare** il tuo punteggio iniziale di **Punti Vita**.

SCAGNOZZI

Gli **Scagnozzi** sono loschi figure all'ultimo gradino delle organizzazioni criminali, e molto spesso sono utilizzati come carne da macello. La cosa positiva è che loro non se ne rendono nemmeno conto!

Parti con **10 Scagnozzi** e molto probabilmente il loro numero si ridurrà presto, ma non preoccupartene troppo. Come si dice in questi casi: "Meglio a te che a me!" non è vero?

Certo, più ne salvi, maggiori saranno le possibilità di vittoria quando ti troverai a faccia a faccia con il "Buono"... ma anche se qualcuno non tornerà a casa, penso che nessuno ne sentirà la mancanza!

EQUIPAGGIAMENTO E ANNOTAZIONI

Tu sei un Cattivo organizzato e perciò hai equipaggiato la tua banda nel miglior modo possibile per portare a termine la missione. Quindi, se nel testo ti sarà chiesto se vuoi estrarre un Bazooka, tu il Bazooka lo hai, anche se non è mai stato menzionato prima. Non sarà quindi necessario tenere traccia di munizioni utilizzate, oggetti persi o trovati e quant'altro. Sarà invece utile segnare qualche annotazione e alcune parole in codice, negli appositi spazi della tua **Carta d'Identità**.

BACKGROUND

Il Background è un sistema di scelta multipla e stabilisce gli episodi del tuo passato che Murdock conosce. Sarai tu a scegliere tali vicende: per ognuna delle tre domande spunta una (e una soltanto) delle tre opzioni che ti saranno proposte.

- I) Tu e Murdock siete conoscenti da molti anni, ma come vi siete incontrati?
- A) Eravate nella stessa cella in carcere e avete stretto amicizia fra quelle quattro mura;
 - B) Durante una retata in una bisca clandestina, lo hai sottratto dalle grinfie degli sbirri grazie ad uno stratagemma da te ideato;
 - C) Il fratello di Murdock era il tuo migliore amico e in punto di morte gli hai promesso di prenderti cura di lui.
- II) Cosa ne sa Murdock della tua vita sentimentale?
- A) Ogni giorno ti vede con una donna diversa: gli hai detto chiaramente che per te sono solo oggetti, da usare e poi gettare;
 - B) Sei sposato con due figli che stravedono per “Zio Murdock”;
 - C) Sei stato sposato ben due volte, con due ricche ereditiere. In entrambi i casi le tue mogli sono morte in circostanze misteriose.
- III) Qual è il reato più grave che hai commesso e per il quale sei ancora ricercato?
- A) A capo di una fitta rete d’immigrazione clandestina, rifornivi le città di mezza West Coast con giovani donne costrette alla schiavitù per pagare i loro debiti;
 - B) Sei riuscito ad accedere al database del FBI per vendere informazioni a una cellula terroristica internazionale;
 - C) Hai rapito una ragazza a scopo di estorsione ma anziché riconsegnarla alla famiglia quando hai ricevuto i soldi del riscatto, l’hai venduta a uno sceicco per il proprio harem,.

Ora recati all’**Appendice I – Background**, per determinare eventuali bonus o malus da apportare ai punteggi iniziali delle Caratteristiche. Una volta fatto, prendi nota di eventuali modifiche sulla **Carta d’Identità** e poi vai al **Prologo**, per iniziare la tua avventura.

In bocca al lupo, e ricordati che questa è la tua occasione per dimostrare che non sempre vince il Bene!

CARTA D’IDENTITÀ

Nome:.....Solomon Blake
Data di nascita:.....25/04/1976
Luogo di nascita:Los Angeles
Sesso:M
Professione:Cacciatore di tesori
Capelli:Neri
Occhi:Grigi
Segni particolari:Cattivissimo

| PUNTI VITA | CATTIVERIA | RISPETTO | SCAGNOZZI |
|------------|------------|----------|-----------|
| | | | |

| ANNOTAZIONI | PAROLE IN CODICE |
|-------------|------------------|
| | |

PROLOGO

I tuoi pensieri continuano a balzare qua e là per la testa. Fino a pochi minuti fa eri seduto in una bettola della periferia di Lima e ora eccoti qua, nel salotto di Villa Bonita, casa e quartier generale del più famigerato narcotrafficante del Perù.

El Jibóia, letteralmente “L’Anaconda”, è un personaggio per nulla raccomandabile anche per uno come te. Lanci uno sguardo preoccupato a Murdock, che ricambia il tuo cipiglio. “Chissà se i nostri affari qui a Lima hanno disturbato El Jibóia” pensi con un leggero tremito che ti percorre la spina dorsale.

Il boss vi scruta da dietro la sua scrivania studiando divertito le vostre espressioni turbate. Dopo quella che pare un’eternità, il padrone di casa fa un cenno alle sue guardie del corpo, che fino a quel momento stavano stritolando le vostre braccia, e quelle vi lasciano liberi uscendo velocemente dalla stanza.

«Solomon Drake!» esclama L’Anaconda con un marcato accento portoghese stringendoti energicamente la mano «Che onore per me conoscerla! E questo deve essere Murdock vero? Il più grande cacciatore di tesori della California è mio ospite! Eccezionale!»

Deglutendo a fatica ma chiaramente sollevato riprendi il controllo di te stesso: «Il piacere è tutto mio! A cosa devo questo... invito?»

«Mi avevano detto che Lei era un tipo concreto, e infatti...! Le devo proporre un affare, qualcosa che ci renderà ricchi. Ancor più di così, ovviamente!» El Jibóia scoppia in una risata, alla quale, naturalmente, vi unite all’istante. Prima che possiate dire qualcosa, il vostro ospite prosegue, abbassando la voce e sporgendosi verso di voi: «I miei informatori hanno scoperto un sito archeologico Inca, ancora inesplorato, nella Foresta Amazzonica peruviana... »

«Ed io che c’entro con questo...?» sbotti prima di poterti controllare. Pare però che El Jibóia non sia per nulla contrariato dall’interruzione, e prosegue come niente fosse: «Lei dovrebbe andare là e portarmi tutto quello che riuscirà ad arraffare... adoro i manufatti antichi!»

“Sembra eccitato come un bimbo davanti ad un lecca-lecca” pensi divertito, ma ancora non capisci perché si rivolge proprio a te per una faccenda del genere. Certo, sei uno specialista nel campo del furto di tesori, però...

L’Anaconda nota la tua espressione perplessa e sorride sornione. «Vede... avrei qualcuno, nel mio libro paga, che sarebbe più qualificato di Lei per un’operazione simile... ma sono dell’avviso che lei abbia la giusta motivazione, e perciò maggiori probabilità di riuscita...»

Detto questo il boss peruviano apre un cassetto, fruga al suo interno ed estrae alcune fotografie. Dopo averle aperte a ventaglio, le appoggia sulla scrivania rivolte verso di voi. Ciò che vedi ti lascia a bocca aperta dallo stupore: sulle istantanee è raffigurato un volto che conosci fin troppo bene, quello di Harrison Jones!

Mentre osservi ancora quelle fotografie senti la voce affabile di El Jibóia: «Bene, ora che ho la sua attenzione, possiamo discutere di ricompense e altri dettagli minori...»

Harrison Jones: quella sottospecie di professore ti capita in mezzo ai piedi ogni volta che hai in ballo un affare importante.

L'ultima volta accadde in Giappone, non più di un mese fa: stavi trattando con due boss della Yakuza la vendita di un Picasso trafugato ad Atene, la "Testa di donna", quando quel damerino comparve dal nulla e vi mise tutti nel sacco! Prelevò la tela, scappò via sorridente e rilassato come stesse facendo un picnic. Nonostante i tuoi sforzi riuscisti soltanto a fuggire giusto in tempo: la polizia fece irruzione nell'edificio dov'eravate nascosti e arrestò praticamente tutti.

Per non parlare di quella volta in Medio Oriente! Solo a pensarci ti saltano i nervi... avevi appena rubato una preziosissima statuetta del faraone Akhenaton dal museo del Cairo, approfittando della confusione creata dalle rivolte anti-Mubarak. Neanche il tempo di pensare a come spendere il gruzzolo che ti ritrovasti con un pugno di mosche. E chi fu la causa del tuo mancato guadagno? Già, proprio il signor Harrison Jones.

Questi sono soltanto due dei tuoi molteplici fallimenti... fortunatamente il tuo avversario non sempre arriva a metterti i bastoni fra le ruote, e qualche colpo lo riesci anche a portare a termine. Comunque sia sembra che la storia sia destinata presto a cambiare... ora sei tu sulle sue tracce!

«Harrison ha solamente un giorno di vantaggio se lei decide di partire subito.» ha sostenuto l'Anaconda «Le consiglio di preparare una spedizione al più presto. Per quanto riguarda il pagamento, qualcun altro avrebbe considerato sufficiente l'informazione che le ho dato... ma non El Jibóia! Le offrirò un milione di dollari americani però deve assicurarmi che tornerà qui con tutto quello che riuscirà a trovare nelle rovine.»

Quella sì era un'offerta che non potevi proprio rifiutare! E così, dopo aver saputo l'esatta ubicazione della tua meta, hai assoldato in fretta e furia dieci Scagnozzi, acquistato viveri, armi, veicoli e attrezzatura, e sei partito col fidato Murdock alla volta della Foresta Amazzonica.

Dopo appena un'ora di viaggio su un elicottero cargo di El Jibóia, siete atterrati a Puerto Maldonado e avete continuato con le jeep imboccando la *rodovia* 30C. Raggiunto un piccolo paesino dall'insegna scolorita che il tuo GPS ha identificato col nome di Planchon, vi siete fermati per passare l'ultima notte in un posto civilizzato, o quasi.

Un'ora prima dell'alba vi siete infine inoltrati con i fuoristrada nella foresta pluviale. Avete così proseguito verso ovest per appena quaranta minuti, finché la boscaglia non è diventata troppo fitta e siete stati costretti a continuare a piedi. Nemmeno due giri di lancetta ed eravate già tutti fradici nonostante le ore più calde della giornata fossero ancora distanti.

Malgrado le piogge torrenziali vi avessero accompagnati per tutto il tragitto, e la marcia fosse lenta e faticosa, tutto è andato bene e senza troppi intoppi per tre giorni. La prospettiva di trovarti presto di fronte a Harrison Jones ti esaltava e ti faceva sembrare questa spedizione una gita in campagna.

«Che farai con i soldi della tua ricompensa, Solomon?» Murdock, appena dietro di te, interrompe i tuoi pensieri. Senti i colpi di machete dei due Scagnozzi addetti all'apertura del sentiero ma non rispondi al tuo luogotenente. Ti avrà fatto questa domanda almeno altre dieci volte da quando siete partiti. «Io con la mia parte aprirò una ditta con mio cugino e assieme ci butteremo nel commercio di gamberi. Chiameremo l'azienda "Murdock&Clamp Gamberi" e faremo un sacco di soldi.»

«Che modo idiota di spendere tutti quei quattrini» rimugini annoiato ma, quando stai finalmente per dirlo ad alta voce, noti che gli Scagnozzi davanti a te si sono fermati.

«Ehi! Chi è stato a dirvi che potevate riposarvi?» gridi mentre ti fai largo per arrivare in testa alla fila «Che diamine è successo?» Quando arrivi davanti, infine ti accorgi del motivo dello stop: un corso d'acqua, largo all'incirca 15 metri, ti scorre placidamente innanzi. Senti gli occhi dei tuoi sgherri puntati su di te e quindi decidi di prendere in mano la situazione.

Ti avvii verso la sponda del fiume, controlli la corrente e annunci con veemenza: «Allora? Avete paura di bagnarvi branco di smidollati? Siamo già tutti zuppi! Inoltre sembra che siamo capitati proprio su un guado! Forza!»

L'effetto delle tue parole è immediato: i tuoi Scagnozzi partono per seguire i gli ordini... quando, inaspettatamente, uno prende coraggio e balbetta: «Ma... ma... capo... e se ci fossero dei coccodrilli, nascosti sotto il pelo dell'acqua? Non potremmo attraversarlo in un altro modo?»

Tutti si arrestano di colpo e girano la testa verso di te aspettando la tua decisione. Sospiri di frustrazione... come osa quell'idiota mettere in discussione le tue disposizioni? Inoltre sai che molto probabilmente ci vorrà del tempo per trovare un'altra via, e tu hai le ore contate. D'altra parte, il tuo Scagnozzo *potrebbe* anche avere ragione.

Se pensi che non ci sia un minuto da perdere e vuoi comunque guadare il fiume, vai al [26](#). Se invece decidi che sia più prudente trovare un'altra soluzione al problema, vai al [11](#).

Pian piano, senza farti notare dai tuoi Scagnozzi, perdi volontariamente terreno in modo da trovarti in mezzo a loro sentendoti molto più al sicuro: «Che si facciano ammazzare loro, al posto mio» pensi malignamente «li pago proprio per questo!»

Proseguite per un po', svoltate nuovamente a sinistra ed il corridoio davanti a voi si presenta identico a quello appena lasciato, con le stesse ragnatele appiccicose di quello di prima.

Sei sempre certo che ci sia qualcosa che non va ma ora che sei nelle retrovie ti senti più tranquillo... poi un rumore insolito in testa al gruppo ti fa sobbalzare. Accade tutto in un istante: qualcosa fuoriesce dalla parete di destra, lo Scagnozzo aprifila lancia un grido strozzato e cade a terra in preda al dolore.

Nessuno dei tuoi uomini osa avvicinarsi, ma tu sì, e la scena che trovi ha del raccapricciante. Il tuo tirapièdi ha una lancia piantata nello stomaco, con una mano tesa in cerca d'aiuto e l'altra nel tentativo di arrestare l'emorragia. I suoi occhi iniziano già ad offuscarsi ed è ormai spirato quando dai l'ordine di avanzare. Rabbrivisci pensando che saresti potuto essere tu, quello con due ombelichi! "Ottima idea, davvero" ti congratuli con te stesso "uno in meno con cui dividere la ricompensa!"

Adesso camminate molto più guardinghi e girate ancora parecchie volte, ma non accade altro d'inaspettato. Ora sei certo che Harrison Jones abbia i minuti contati!

Diminuisci di 1 il numero di Scagnozzi. Se hai annotato la parola in codice **KILLER**, vai al [19](#). Se invece hai scritto la

parola **JAILOR**, vai al **27**. Se invece non hai nessuno di questi due codici, prosegui al **7**.

3

Un uomo alto, forte e soprattutto bello come te non può sembrare altro che una divinità agli occhi di alcuni piccoli indigeni sprovveduti. Riponi la tua arma e ordini di fare altrettanto ai tuoi uomini. Passi in testa alla fila camminando impettito e con tutti i tuoi Scagnozzi al seguito: vuoi entrare nel villaggio impressionando il più possibile chiunque ti troverai di fronte. Detto fatto! Sbucando nella radura davanti al fuoco che avevi intravisto, trovi due ragazzini seminudi intenti ad arrostitore del pesce.

Appena vi sentono si voltano verso di voi guardandovi con espressioni sbigottite. Alzi le braccia agitando le mani e ululando, cercando di sembrare ancora più imponente. I due si guardano impauriti e fuggono a gambe levate scomparendo all'interno di una capanna più grande delle altre. Odi provenire dal suo interno alcuni strani versi, probabilmente i due bambini stanno spiegando la situazione a qualcuno.

«Ehi! Sembra un dialetto del linguaggio Panoan!» esclama Murdock piegando la testa «Forse riesco a comunicare con loro...» Non sai se credere o meno a quello che hai appena sentito ma non hai il tempo per pensarci troppo, perché sei indigeni dall'aria importante si stanno dirigendo verso di te. Tieni alzate le braccia e sbarri gli occhi mentre il più grosso di loro inizia ad emettere strani suoni dalla bocca, che ovviamente non capisci. Sembra, a prima vista, che il tuo piano stia funzionando, perché gli altri cinque Indios sono rimasti più indietro, lanciandosi sguardi preoccupati. Ora però, come far capire a questo tizio che devi essere considerato una divinità?

«Lui si chiama Taupak ed è il capo della tribù degli Amhuaca... vorrebbe sapere chi sei e perché mantieni quella scomoda posizione...» è Murdock che ha preso la parola e sembra abbia tradotto il discorso dell'indigeno! La rivelazione ti lascia attonito per qualche secondo, ma poi riprendi il controllo: «Digli che io sono l'incarnazione del dio del Sole, Kukulkan, e pretendo che alcuni di loro ci seguano nella foresta!»

Murdock inizia a "parlare" col capo che subito scoppia in una fragorosa risata, e a sua volta risponde al tuo vice. Anche gli altri Indios ora sono rilassati e li noti sogghignare con tuo estremo disappunto. «Allora? Che dice? Che c'è di così divertente?» gli chiedi. «Mah... Taupak mi ha pregato di avvisarti che il loro dio del Sole si chiama Nanauatzin... e che il tempo dei conquistadores è finito...» è la candida risposta. Il sorriso stampato in faccia agli Amhuaca è uno smacco che non ti aspettavi ma vedere i tuoi Scagnozzi farsi beffe di te ti manda su tutte le furie. Lanci loro uno sguardo che non promette nulla di buono e subito la loro voglia di fare gli spiritosi sparisce.

Non ti resta che uscire dal villaggio con la coda fra le gambe. Togli 1 punto al Rispetto e vai al **36**.

4

Le parole di Jones hanno insinuato il dubbio nei tuoi uomini... effettivamente, cosa ti impedisce di fare quanto suggerito dal tuo nemico? Nemmeno Murdock sembra molto convinto: a testa bassa non dice nulla, ma la sua espressione vale più di mille parole. Risentito da una tale mancanza di fiducia nei tuoi confronti guardi i tuoi Scagnozzi e li minacci: «Siete un branco di idioti! Non capite che dice così solo perché ormai è alle strette? Sta tentando il tutto per tutto e a quanto pare ci sta riuscendo, perché siete troppo stupidi per distinguere la verità dalla menzogna!» non capisci proprio perché i tuoi uomini non comprendono un concetto così facile e senti di essere paonazzo dalla rabbia.

A quanto pare il tuo discorso ha sortito l'effetto opposto a quello desiderato: uno dopo l'altro i tuoi tirapiedi se ne stanno andando via! «Fuggite, sciocchi!» urla loro mentre l'ultimo scappa a gambe levate. Solo Murdock non ti ha abbandonato ma è ancora silenzioso nonostante la tua espressione di gratitudine nei suoi confronti.

Guardi Harrison dritto negli occhi e vedi che lui ricambia lo sguardo. Con una gesto fulmineo gli punti contro la pistola e spari... ma lo manchi. Anche lui fa altrettanto ma grazie ad un tuo movimento riesci miracolosamente a schivare il colpo. Murdock sembra assente e vi guarda incantato mentre tu e Jones girate in tondo, come due tigri in attesa che l'avversario faccia una mossa sbagliata.

Cancella tutti gli Scagnozzi che avevi ancora, poi controlla le tue Caratteristiche: se hai ancora 8 o più punti in Cattiveria E almeno 3 Punti Vita, vai al paragrafo **16**. Altrimenti, se anche soltanto una di queste due Caratteristiche è inferiore a quanto indicato, vai al **22**.

5

Enormi nuvoloni si stanno addensando minacciando un temporale di proporzioni bibliche. Grosse gocce non tardano a scendere dal cielo plumbeo ma, anziché portare sollievo dal caldo, acqua e sudore si mescolano nei tuoi vestiti rendendoli se possibile, ancora più appiccicosi. Nel frattempo la tua squadra continua imperterrita nel viaggio che vi porta sempre più vicino a Harrison Jones. Ormai non dovrebbe mancare molto alla meta, estrai quindi il tuo GPS dallo zaino e verifici la distanza esatta. Questa volta la direzione scelta è stata perfetta: ad occhio e croce ancora un paio d'ore di cammino e dovrete essere in prossimità del sito.

L'avanzata ritorna ad essere difficoltosa, ma almeno gli insetti che vi tormentavano fino a poco fa sono andati a nascondersi dalla pioggia. Una magra consolazione vista la lentezza con cui state procedendo: sei innervosito da questi rallentamenti, ma non puoi fare altro che prendertela col clima amazzonico. Come da copione, dopo meno di un'ora le nubi si diradano e il sole torna a splendere, e a picchiare... ma questa volta non è più così alto. Controlli l'ora e ti accorgi che il tramonto si sta avvicinando, fai quindi aumentare il passo al gruppo per recuperare i minuti persi.

Riuscite così a rientrare nella tabella di marcia e, dopo aver consultato nuovamente il GPS, dai l'ordine ai tuoi uomini di fermarsi. Ormai la destinazione è vicina, inoltre conviene prepararsi per la notte visto che il crepuscolo è prossimo ad arrivare. Mandi subito due sgherri in ricognizione verso il sito archeologico, raccomandando particolare prudenza perché nelle sue immediate vicinanze dovrebbe esserci Jones, poi controlli che i preparativi per l'accampamento procedano bene. Tutti gli altri sanno già cosa fare: c'è chi raccoglie legna per il fuoco e chi prepara le tende dove trascorrere la nottata.

Senti la voce di Murdock che chiacchera con uno Scagnozzo: «...e quindi, quando avrò in mano i soldi della ricompensa,

finalmente coronerò il mio sogno: comprerò un Chihuahua con pedigree, lo chiamerò Fifi, e vincerò con lui tutte le mostre canine degli Stati Uniti!» Sospiri, stropicciandoti gli occhi con le dita. Hai bisogno di rilassarti un momento, quindi avvisi il tuo secondo che tornerai prima del tramonto. Dopo aver segnato la posizione del campo sul GPS, ti allontani un po', ti guardi un momento attorno e noti che la vegetazione è meno fitta che in precedenza. Questo perché il terreno qui è più roccioso e a nord sale vistosamente mentre a sud scende. Se decidi di procedere verso l'alto vai al **17**, se invece vuoi andare a valle vai al **13**.

6

L'interno della piramide è sì più fresco della foresta, ma anche totalmente immerso nell'oscurità. La luce solare è ancora debole e illumina solo per qualche metro quello che sembra essere un lungo corridoio. Siete costretti ad accendere le vostre torce elettriche ed una lanterna a LED per vederci qualcosa: scarafaggi, scolopendre e ogni altro genere d'invertebrato striscia via al vostro passaggio e fitte ragnatele penzolano dal soffitto quasi fino al suolo. Noti inoltre che il pavimento sale pressoché impercettibilmente verso l'alto.

Hai la netta sensazione che ci sia qualcosa di strano ma non sai cos'è... ordini soltanto particolare prudenza, ma non riesci comunque a tranquillizzarti. La galleria procede dritta senza biforcazioni fino ad una svolta ad angolo verso sinistra. Il tuo istinto ti dice nuovamente di stare all'erta, nonostante sia tutto come prima. Che sia il caso di cambiare formazione?

Se pensi sia meglio passare in testa al gruppo e così essere pronto a reagire in caso di pericolo, vai al **10**, altrimenti puoi starne al centro per essere più protetto, andando al **2**.

7

Seguite il corridoio per una decina di minuti ed infine arrivate in un'enorme stanza rettangolare. Un altare ricavato da un unico blocco di pietra è posato proprio nel centro e grazie a degli specchi molto ben piazzati una luce soffusa, ma molto chiara, ti permette di vederci più che bene. Agli angoli è ammassato ogni genere di reperto Inca che tu possa immaginare: vasi antichi, statuette raffiguranti divinità ormai dimenticate, scettri e amuleti magistralmente intagliati. I muri sono ricoperti da magnifici bassorilievi e una ripida scalinata, direttamente davanti a voi, è l'unica altra uscita presente.

Due figure si stagliano dietro all'altare e non appena mettete piede nella stanza una donna, a giudicare dal timbro di voce, inizia a dire: «Benvenuto Solomon... quindi alla fine sei arrivato.» Clara fa una smorfia dispiaciuta e aggiunge: «Io dicevo che te la saresti filata, dopo aver visto come avevo ridotto i tuoi tirapiedi, Harrison invece sosteneva che saresti venuto comunque... a quanto pare ho perso la scommessa, hai più fegato di quanto immaginassi.»

«Già, te l'avevo detto: Solomon non è un tipo che demorde facilmente... pensa, una volta mi ha cercato per mezza Parigi, solo perché gli ho impedito rubare la Gioconda! Io ero già in Spagna prima che lui se ne rendesse conto!» racconta Harrison, come fosse al bar con gli amici. Non sei disposto a farti prendere un giro un secondo di più! Ringhiando come un leone ferito, ordini ai tuoi uomini di sparare ma li vedi esitare qualche secondo mentre alcuni di loro si massaggiano le ferite riportate a causa di Clara.

I tuoi nemici scoppiano a ridere allora sei tu a cominciare le danze: inizi a sparare nella loro direzione e i due, inaspettatamente, non hanno la prontezza di fuggire nella stessa direzione e si dividono. È un'occasione troppo ghiotta per fartela sfuggire: chiami Murdock a te e assieme cercate d'intrappolare Jones.

Controlla le tue Caratteristiche: se hai ancora 5 o più Scagnozzi, almeno 4 Punti Vita, Cattiveria maggiore o uguale a 6 E più di 2 punti in Rispetto vai al paragrafo **9**. In caso contrario, quindi se anche una sola delle tue Caratteristiche è inferiore a quanto indicato, vai al **38**.

8

Vedi lo smarrimento negli occhi dei tuoi Scagnozzi e capisci che sono troppo atterriti per poter intervenire in modo efficace. Prendi quindi l'iniziativa e nella sorpresa generale lanci un urlo di battaglia per galvanizzarti, caricando col machete sguainato. Pure il giaguaro sembra stupito e interrompe momentaneamente l'attacco. L'uomo sotto di lui se ne accorge, ne approfitta per divincolarsi e indietreggiando carponi, si rimette in piedi grazie all'aiuto di Murdock.

Quando sei a pochi passi dal felino, lanciato a tutta velocità, noti che a sua volta si accuccia e spicca un balzo con le zampe verso il suo bersaglio: tu! L'istinto ti dice di chiudere gli occhi ma la ragione te lo impedisce e ciò ti salva la vita: i canini ti avrebbero reciso la gola invece, grazie ad un tuo rapido gesto di difesa, affondano nel tuo avambraccio sinistro.

L'impatto con l'animale, 200 libbre di muscoli e tendini, è devastante ed entrambi cozzate al suolo con un tonfo sordo. Lo slancio è tale da far sbalzare via il giaguaro, perciò ti ritrovi con l'arto insanguinato ma libero ed utilizzabile. Comprendi comunque di aver avuto la peggio nello scontro: alzandoti miriadi di piccole stelle danzano innanzi ai tuoi occhi e la testa ti gira come fossi ubriaco. Ti rimetti in piedi scrollando il capo e digrignando i denti ma non fai in tempo nemmeno a raccapazzarti che una potente zampata ti colpisce ad una gamba, facendoti perdere l'equilibrio.

Tutta la vita ti scorre davanti ma la fine non sopraggiunge: senti un ruggito di dolore provenire dietro di te e, respirando affannosamente, ti sollevi ancora una volta. È stato Murdock a colpire di sorpresa il giaguaro, la lama del suo machete è ricoperta da un rivolo di sangue. Questo gesto ha ridato coraggio ai tuoi Scagnozzi, che finora erano rimasti tremanti ai margini del combattimento e incitandosi l'un l'altro si muovono minacciosi per salvarti. La fiera capisce che ormai il gioco non vale più la candela e con un ultimo brontolio di sfida si volta e scappa nella foresta.

«Tutto bene, Solomon?» ti chiede Murdock. Tu annuisci stoicamente, muovendo il braccio scopri che non c'è nulla di rotto e dopo esserti disinfettato e bendato la ferita siete pronti a ripartire. Lo Scagnozzo che hai salvato, intanto ti ha già ringraziato almeno venti volte, si offre di portare anche il tuo zaino e ovviamente non rifiuti tale proposta. Anche gli altri ti guardano con occhi diversi ora.

Sottrai 1 Punto Vita al totale ma aumenta di 1 il Rispetto e vai al paragrafo **5**.

Nota Bene: se hai annotato la parola in codice **JAILOR** leggi solo la parte scritta in stampatello normale. Altrimenti leggi sia la parte in *corsivo* che quella normale.

Ordini ai tuoi Scagnozzi di attaccare Clara contemporaneamente in modo da avere il tempo di occuparvi di Harrison. Puntì la pistola verso di lui e sparì tre colpi in rapida successione, non con l'intenzione di colpirlo, ma per tagliargli la via di fuga. Stava infatti provando ad uscire prendendo la rampa di scale, ma grazie alla tua mossa è obbligato a cambiare i suoi piani.

Ben presto Jones si ritrova con le spalle al muro. Dai una rapida occhiata per vedere come se la stanno cavando i tuoi uomini contro l'archeologa e vedi che due sono già fuori combattimento. Digrigni i denti innervosito: non puoi perdere proprio ora che hai la vittoria in tasca! Ti balza in mente un'idea e, tentando il tutto per tutto, decidi di metterla in pratica.

«Ora basta! Fermati Clara, altrimenti sparero' al tuo amato professore!» urlì con quanto fiato hai in gola per sovrastare il fragore della lotta. A queste parole, Scagnozzi, Murdock e soprattutto la signora Soft si fermano e si voltano a guardarti. La donna annuisce ed alza le mani in segno di resa! Ordini al tuo vice di legare saldamente e imbavagliare Clara prima che questa cambi idea, ai tuoi uomini di fare altrettanto con Jones e mentre tu li tieni d'occhio fai depredare la stanza ai tuoi sottoposti.

Chiudi gli occhi e ispiri profondamente: «Ah, il dolce sapore della vittoria» pensi godendoti il momento il più possibile «ricorderò questa sensazione per sempre... è addirittura meglio di quanto immaginassi.» Riapri le palpebre e squadri nuovamente il professore e l'archeologa. È stata dura ma finalmente hai sconfitto per la prima volta il tuo avversario, hai realizzato il tuo scopo... tuttavia il piacere che fino a poco fa provavi inizia a scemare. «Perché?» ti chiedi «Cosa c'è che non va?» corrughi involontariamente le sopracciglia, i tuoi prigionieri ti osservano e poi si scambiano un'occhiata preoccupata.

Sei ancora assorto quando Murdock si avvicina e ti fa tornare alla realtà: «Abbiamo arraffato tutto quello che potevamo trasportare, capo.» poi, indicando la coppia, ti chiede: «E di loro, che ne facciamo?»

Non rispondi subito alla domanda ed esamihi nuovamente la situazione. Dopo qualche secondo alzi lentamente la pistola verso Jones mirando alla sua testa. Clara sussulta e inizia a emettere dei gemiti disperati, dimenandosi come una pazza nel tentativo di liberarsi. Harrison invece ti scruta impassibile: sembra quasi aver capito lo stato d'animo in cui ti trovi. «E se lo uccido? Poi, cosa faccio?» rivivi per un attimo il trionfo provato quando ti sei reso conto di aver battuto il tuo avversario, quindi capisci cosa devi fare.

Abbassi la pistola e la riponi, Clara si rilassa e Harrison annuisce lentamente: «Andiamocene, forza.» comandi ai tuoi che ti guardano sorpresi. «Li lasciamo qui così?» Murdock sembra perplesso quanto gli altri, ma tu aggiungi sorridendo: «Tanto lo sappiamo tutti che entro un paio d'ore saranno riusciti a liberarsi. In marcia dunque, non dobbiamo sprecare il nostro vantaggio!»

Nessuno obietta, lanci un ultimo sguardo a Jones e segui il gruppo. Uscendo dalla piramide non riesci a fare a meno di essere felice per come sono andate le cose. hai finalmente vinto contro il tuo rivale di sempre e, quel che è più importante, sai che potrai riuscirci di nuovo. Ed ogni volta che ci riuscirai, quella stupenda sensazione ti tornerà in mente come fosse la prima volta.

Congratulazioni! Sei riuscito nella tua impresa! Ora vai all'**Appendice II – Obiettivi** e segui le istruzioni riportate per tenere traccia degli Obiettivi portati a termine!

10

«Lasciatemi passare!» ordini ai tuoi uomini facendoti largo «Ora sto io davanti a controllare la situazione!» Nessuno osa discutere il tuo ordine perentorio e quindi ti ritrovi ad aprire la strada strappando ragnatele a mani nude. Ogni tanto qualche grosso ragno ti si arrampica sulle dita ma tu prontamente lo getti a terra con un rapido gesto della mano. Murdock dietro di te sussurra ad un altro Scagnozzo: «Quando avrò i soldi della ricompensa, li userò per sponsorizzare una campagna di sensibilizzazione pro aracnidi... sono animali molto poco apprezzati e questo non è affatto giusto.»

Mentre sei costretto ad ascoltare queste idiozie, i tuoi sensi sono protesi per captare il minimo cenno di pericolo. Poi un pensiero improvviso ti distrae: vi state facendo strada fra ragnatele intatte, come se voi foste i primi uomini a passare di qua da secoli... come ha fatto Harrison Jones ad attraversarle senza romperle? Diavolo, deve esserci un'altra entrata e la cosa che ti rode di più è che quel maledetto l'ha trovata... tu invece no!

Roso dal nervoso ti accorgi a malapena di uno strano rumore alla tua destra ma il tuo copro allenato reagisce comunque: ti getti a terra tuffandoti davanti a te cercando di evitare il peggio. Purtroppo non sei stato veloce come avresti dovuto: senti un dolore acuto esplodere ad un fianco, appena sotto la cintura e, mentre ti rialzi con fatica, stringi i denti per scacciarlo.

Una lancia sporca di sangue, ancora vibrante per la potenza del colpo sferrato, è piantata nel muro vicino a te. I tuoi Scagnozzi stanno ancora trattenendo il fiato dallo spavento, solo Murdock si avvicina per sincerarsi delle tue condizioni. Fortunatamente la ferita è solo superficiale, ma fa comunque un male atroce. Ti ripulisci dalla polvere accumulata e senza dire nulla prosegui la marcia. Dopo alcune altre svolte a sinistra le ragnatele davanti a te sono già state strappate da qualcuno. Evidentemente hai raggiunto il punto dove è sbucato Jones! «La resa dei conti è vicina!» pensi mentre aumenti il passo.

Sottrai 1 Punto Vita al totale. Se hai annotato la parola in codice **KILLER**, vai al **19**. Se invece hai scritto la parola **JAILOR**, vai al **27**. Se invece non hai nessuno di questi due codici, prosegui al **7**.

11

Rifletti rapidamente sulle alternative che hai a disposizione guardandoti attorno. Effettivamente un'attraversata potrebbe rivelarsi disastrosa se il corso d'acqua si rivelasse infestato di alligatori, ma d'altronde non avete il tempo di mettervi a costruire una zattera. Ti balena in testa un'idea... forse, con un po' di fortuna... inforcando il binocolo, scruti a monte e a valle del fiume e subito la soluzione ti si rivela!

«Sembra che a poco meno di mezzo miglio a nord ci sia un ponte di corda sospeso sopra il fiume.» annunci soddisfatto ai tuoi Scagnozzi che si guardano sollevati «Muoviamoci!» Seguendo la sponda del fiume raggiungete in poco tempo la

sporgenza cui è assicurato il ponte. A una prima analisi noti che le funi sono lievemente usurate ma ancora in ottimo stato. Decidi di far salire due persone alla volta onde evitare spiacevoli sorprese e, dopo circa dieci minuti, siete tutti dalla parte opposta, sani e salvi.

Murdock ti si avvicina e sorride: «Ottimo capo! I ragazzi hanno apprezzato molto la tua trovata! E ora che si fa?»

Estrai il GPS e lo consulti mentre ordini di rimettersi in marcia: «Siamo stati meno del previsto» affermi «ora dobbiamo continuare ancora qualche minuto verso sud, poi ci inoltreremo di nuovo nella foresta.» Mentre parli e osservi il monitor, assorto come sei, non ti avvedi di un albero caduto e, appoggiando in malo modo il piede, inciampi rovinando a terra. Subito ti rialzi guardandoti attorno per capire se qualcuno ti ha visto fare una così magra figura, ma fortunatamente tu e Murdock eravate gli ultimi della fila. Riprendi il cammino però senti una fitta che ti percorre la gamba ogni volta che il tallone tocca il suolo. La buona notizia è che il GPS sembra sia ancora perfettamente funzionante nonostante la caduta.

Aggiungi 1 punto in Rispetto ma diminuisci di 1 punto la Cattiveria e sottrai 1 Punto Vita. Vai al [32](#).

12

«Al diavolo!» borbotti prendendo una decisione. È tutto il giorno che marciate e non fai altro che mangiare quelle maledette barrette energetiche dal gusto dolciastro... hai voglia di qualcosa di caldo da mettere sotto i denti. Dai quindi l'ordine di accendere il fuoco, nella speranza di essere sufficientemente distanti dall'accampamento di Jones.

La tua decisione viene presa con molta gioia dai tuoi Scagnozzi che sono affamati proprio come te. Inoltre non vedevano l'ora di scacciare gli insetti che stavano infestando la base. Il legno infatti è molto umido e il fumo denso che ne scaturisce fa sparire tutte le zanzare nel raggio di qualche metro.

Mentre il cibo si arrostisce, ti siedi in disparte per pianificare le prossime mosse alla luce della scoperta dei tuoi scout. Murdock ti spiega un nuovo modo per dilapidare la sua ricompensa, ma tu non lo senti nemmeno assorto nei tuoi pensieri e in men che non si dica i pesci sono pronti. Ne divori uno famelico, sentendone appena il sapore... ne mangi un altro e ancora sei affamato come prima. Sai perfettamente che ce n'erano due a testa ma ti alzi comunque a prenderne un terzo da quelli ancora sul fuoco.

Uno Scagnozzo se ne accorge e, seppure non osando protestare apertamente, lo vedi borbottare e soprattutto aumentare la velocità delle proprie mandibole. Innervosito da tale comportamento ritorni al falò e, con una mossa plateale, afferri altri due spiedi. Ora tutti ti stanno guardando e tu in tutta risposta, li osservi con aria di sfida mentre torni al posto a ingozzarti. La cena finisce fra i mormorii mentre i tuoi tirapiedi ti scrutano con odio, senza tuttavia dire niente.

Aumenta di 1 i Punti vita per la lauta scorpiata, ma diminuisci di 1 il Rispetto e vai al [34](#).

13

Vuoi riposarti, quindi decidi di evitare una scarpinata verso l'alto e opti per una rilassante discesa. Il pendio è dolce ma devi comunque stare attento a dove metti i piedi: una semplice distrazione e potresti inciampare in qualche radice e ruzzolare rovinosamente a valle.

Fortunatamente non accade nulla di tutto ciò e ben presto il terreno torna ad essere pianeggiante. Un piccolo torrentello scorre rapido di fronte a te e scegli di camminare per un po' al suo fianco risalendo la corrente.

Il mormorio dell'acqua ti accompagna per qualche minuto finché non raggiungi un piccolo specchio d'acqua, dove si tuffa una cascatella alta poco più di tre metri. Ti guardi attorno per un momento, appoggi il GPS sulla riva del laghetto e corri sotto il getto d'acqua ancora vestito. La sua freschezza ti avvolge completamente, senti nuove energie percorrere il tuo corpo, i tuoi muscoli si rilassano e scuoti la testa per scacciare del tutto la stanchezza. Ti concedi due minuti di questa estasi poi, a malincuore raccogli il GPS e torni all'accampamento.

Gli Scagnozzi stanno finendo di lavorare sotto le direttive di Murdock che, vedendoti arrivare gocciolante, si avvicina e ti chiede perplesso: «Avevi bisogno di uno shampoo? Potevi chiedere a me, ti avrei prestato il mio... non mi muovo mai senza!»

Aggiungi 2 Punti Vita al totale, poi vai al [24](#).

14

Hai una missione da compiere e certamente non sei venuto qui per trattare con dei primitivi che di sicuro non capiranno le tue intenzioni. L'unica cosa da fare è costringerli a seguirti nella tua avventura, volenti o nolenti. Ordini quindi ai tuoi uomini di sparpagliarsi nella foresta muovendosi a ventaglio e di circondare parzialmente il villaggio, per poi appostarsi ai suoi margini. Nel frattempo tu e Murdock procedete sul sentiero facendo irruzione nella radura con le armi spianate.

Davanti al fuoco sono seduti due ragazzini seminudi. Intenti ad arrostitire del pesce, appena vi sentono arrivare vi guardano e poi scappano impauriti all'interno di una capanna più grande delle altre. Odi provenire dal suo interno alcuni strani versi, probabilmente i due bambini stanno spiegando la situazione a qualcuno.

Murdock mormora qualcosa come: «Panoan, curioso...», ma non hai tempo di chiedergli cosa intende dire perché sei indigeni si stanno dirigendo verso di voi. Uno di questi inizia a parlare, deduci che sia il capo e metti in pratica il tuo piano: imbracci il fucile e fai partire un colpo senza preavviso. L'uomo, colpito a morte, strabuzza sorpreso gli occhi e crolla a terra esalando il suo ultimo respiro.

Anche i suoi compagni restano di sasso ma solo per un istante: furiosi iniziano ad urlare mentre si affrettano a raccogliere le armi. Altri Indios accorrono uscendo dalle casupole, armati chi di arco e frecce e chi di lancia, per vendicare il loro leader.

Con un ordine, i tuoi Scagnozzi nascosti iniziano a sparare all'impazzata su chiunque si muova, siano essi adulti, donne o bambini. Anche tu e Murdock ci mettete del vostro e fate fuoco indietreggiando in ricerca di riparo. Ben presto l'aria della foresta si riempie di gemiti agonizzanti, il suolo è ricoperto dal sangue scuro dei caduti e gli Indios che combattono lo fanno per salvarsi la vita, piuttosto che per attaccarvi.

Entri in una capanna e all'interno trovi una giovane coppia. L'uomo è armato di giavellotto e appena ti scorge te lo scaglia contro colpendoti a una spalla. Fortunatamente ti ferisce solo di striscio, ma ciò ti fa ululare di dolore e, imbestialito, lo uccidi

scaricando su di lui tutti i proiettili rimasti nel tuo fucile. La donna piange disperata vedendo il suo compagno accasciarsi e tu, esasperato dai suoi piagnistei, estrai la pistola e con quattro colpi la fai tacere per sempre. Esci ed i tuoi uomini sono là ad aspettarti con tre giovani Indios imprigionati, probabilmente gli unici maschi sopravvissuti e abbastanza grandi per esservi anche utili. È stata una vittoria schiacciante: nessuno dei tuoi è morto, tuttavia due di loro mancano all'appello. Dalle grida provenienti da una capanna, capisci cosa stiano facendo e aspetti che finiscano di divertirsi prima di proseguire il cammino.

Riporta la parola in codice **CONQUISTADOR** sulla tua Carta d'Identità. Aggiungi 3 Indios al totale degli Scagnozzi. Questi sono da considerarsi in tutto e per tutto come sgherri normali ma, quando nel testo ti sarà indicato di sottrarre uno o più Scagnozzi, gli Indios saranno i primi da cancellare. Diminuisci di 1 i Punti Vita a causa della ferita riportata e aggiungi 2 al totale di Cattiveria, poi vai al **36**.

15

Hai notato che gli Indios che ti porti dietro, oltre alla lancia, hanno una cerbottana che spara aghi intinti in un liquido viscoso. Molto probabilmente è curaro, un potente veleno che, diluito nelle giuste dosi, può invece diventare un buon anestetico. Decidi così di chiamare Murdock che a quanto pare conosce la loro lingua, e affidi a lui il comando dell'assalto al campo di Harrison Jones.

Gli dici di portarsi dietro due indigeni e di spiegare loro il da farsi. Gli fai mille raccomandazioni: non deve farsi scoprire o saranno guai seri.

«Non ti preoccupare, vedrai che sarà un gioco da ragazzi...» risponde il tuo vice sicuro di sé. «Lo spero per te, altrimenti puoi scordarti la ricompensa!» ribatti minaccioso. Murdock ci tiene molto a questo famoso compenso quindi sai di averlo messo sull'attenti. Lui infatti ti scruta seriamente e, senza dire nulla, se ne va con i due Indios al seguito.

Il tempo passa inesorabile mentre tu cammini pensieroso qua e là per la base. L'alba sta ormai per arrivare quando finalmente senti dei rumori dietro di te... sono i tre mandati a catturare Clara Soft! Infatti eccola là, profondamente addormentata mentre viene trasportata sulla loro schiena. Viene gettata a terra senza molte cerimonie e il colpo la fa risvegliare, nonostante sia ancora palesemente intontita. Senti i tuoi Scagnozzi fare commenti osceni e, guardando meglio, noti solo ora che la giovane donna è completamente nuda dalla vita in su. Anche se non capisci come mai Clara sia svestita, istintivamente prendi una coperta e glie la avvolgi attorno, zittisci i tuoi uomini e inizi a riflettere sul da farsi.

Togli 1 punto di Cattiveria, aumenta di 1 il Rispetto e poi decidi: se pensi che sia meglio tenere legata Clara mentre assaltate il campo di Jones, vai al **37**, se invece pensi sia più sicuro toglierla definitivamente di mezzo, vai al **18**.

16

Nota Bene: se hai annotato la parola in codice **KILLER** leggi solo le parti scritte in stampatello normale. Altrimenti, leggi sia le parti in *corsivo* che quelle normali.

La morte di uno dei due contendenti è l'unico modo per terminare questo duello e non vuoi certo essere tu quello a soccombere. Rimandare la decisione di sparare potrebbe quindi esserti fatale, *soprattutto ora che Clara è entrata e sta facendo il diavolo a quattro*, e scegli quindi di fare per primo la tua mossa.

Anche Jones ha capito di non aver più niente da perdere e mira verso di te nell'esatto momento in cui lo fai tu. Premi il grilletto prima che possa riuscirci lui ed il colpo lo centra nel petto. Un'espressione incredula compare sul volto di Harrison, che lascia cadere a terra l'arma e barcolla prima in avanti e poi indietro nel disperato e vano tentativo di rimanere in piedi.

«Nooooo!» l'urlo straziante di Clara, che si è accorta dell'accaduto, rimbomba nella stanza. Smettendo immediatamente di combattere corre verso il suo amato, agguantandolo proprio nel momento in cui sta per crollare a terra. Osservi la scena impassibile: i loro corpi sono scossi dal pianto dell'archeologa mentre cerca inutilmente di arginare il sangue che sgorgando ha già disegnato una larga chiazza sulla maglia di Jones.

Non riesci a sentire cosa lei gli stia dicendo ma puoi immaginare che siano solo vane parole di falsa speranza, visto che il tuo avversario è ferito molto gravemente. Annoiato e nauseato da quella vista, ordini ai tuoi Scagnozzi che finora erano rimasti a guardare, di legare e imbavagliare Clara Soft. Ancora singhiozzante, la donna non oppone nemmeno resistenza. Ora che il suo compagno è in punto di morte è diventata docile come un agnellino.

Ti avvicini al corpo di Harrison e noti che il suo respiro si è fatto rantolante. Gli sorridi beffardo e, anche se sei certo che ormai non può più sentirti, ti concedi un momento per gongolare trionfante: «Alla fine ti ho battuto Jones, ho vinto io e tu sei spacciato!» In preda ad un delirio d'onnipotenza ti accucci su di lui e aspetti di vederlo esalare l'ultimo respiro. Soltanto quando sei sicuro che il tuo nemico sia morto, ti alzi e comandi a Murdock di riempire gli zaini fino a farli esplodere.

Una volta che il tuo ordine è stato eseguito decidi che è giunto il momento di andartene da qui. Scavalchi con noncuranza il cadavere di Jones e ti avvii verso l'uscita, soddisfatto come non mai per la vittoria ottenuta, con il tuo vice al seguito. *Ti volti tuttavia a guardare Clara, che è stata fatta sedere appoggiata ad un muro, il viso rigato dalle lacrime, gli occhi gonfi per il pianto, lo sguardo fisso nel vuoto. Torni verso di lei e cautamente le sfili la benda dalla bocca... ti aspettavi una reazione o qualcosa di simile dall'archeologa, che invece rimane immobile, ignorandoti completamente. Annuisci compiaciuto: non solo hai finalmente ucciso Harrison Jones, ma hai pure annichilito la volontà di colei che amava... davvero niente male: ora sei davvero pronto ad uscire.*

Sei di ottimo umore e, una volta fuori, senti di aver voglia di fare un po' di conversazione. Ti avvicini quindi a Murdock e gli chiedi: «Allora? Alla fine hai deciso cosa farai con i soldi della ricompensa?» Lui ti guarda con aria triste ma non risponde alla tua domanda. Ripensandoci, non ti interessa granché delle intenzioni di quello stupido del tuo vice, l'importante è essere finalmente riuscito a farla pagare a Jones per tutte le volte che ha osato metterti i bastoni fra le ruote.

Aggiungi 2 punti alla Cattiveria, tenendo conto del fatto che, in questo caso, puoi superare i 10 punti senza perdere la partita. Sei perciò riuscito nella tua impresa! Ora vai all'**Appendice II – Obiettivi** e segui le istruzioni riportate per tenere traccia degli Obiettivi portati a termine!

17

Sei incuriosito da questo inusuale promontorio, decidi quindi di salire verso l'alto per capire se sbucca da qualche parte. Ben presto il pendio si fa così scosceso da obbligarti a usare anche le mani per aiutarti nella scalata. Stai iniziando a pensare che forse è il caso di tornare indietro quando, pochi metri sopra di te, noti un pertugio nella roccia. È una specie di foro che non supera i 40 centimetri di diametro ma già che sei qui, decidi che vale la pena darci un'occhiata.

Ti avvicini ancora di qualche passo e un odore penetrante ti assale: osservando bene, vedi che davanti all'apertura le rocce sono ricoperte di feci animali e per la precisione di guano. Prendi una torcia da una tasca del tuo gilet, la accendi e, una volta arrivato davanti al buco, la punti al suo interno per fugare ogni dubbio. Appesi sul soffitto della grotta un nugolo di pipistrelli sta placidamente dormendo... ma non ancora per molto! Durante la notte il vostro accampamento potrebbe avere dei problemi ma se accenderete un piccolo falò non ci sarà nulla di cui preoccuparsi.

Ti affretti a ritornare alla base e una volta là, avvisi Murdock della tua scoperta. Sembra molto impressionato e soprattutto sollevato: «Sai com'è, ho la pipistrellofobia...» ti confida con l'aria di chi la sa lunga.

Segna nelle annotazioni che, quando te ne sarà data l'opportunità, accendere un fuoco da campo impedirà l'attacco dei pipistrelli. Inoltre aumenta di 1 il Rispetto e vai al [24](#).

18

Lasciare viva Clara Soft in un momento come questo è un lusso che non puoi concederti. Non prendi nemmeno in considerazione la possibilità di legarla ben stretta da qualche parte e neppure di lasciare qualche Scagnozzo di guardia. Ti avvicini lentamente alla donna girandole attorno come un leone con la propria preda. Quando ti trovi dietro di lei estrai il coltello dal fodero e glie lo punti alla gola. Guardandola bene rimani per un momento incantato: Clara è davvero molto bella e improvvisamente senti un moto d'invidia nei confronti di Jones.

«Mi spiace dover rovinare questo bel corpicino...» inizi a dire liberandole la bocca dal bavaglio. L'archeologa, per tutta risposta, si gira verso di te e, sputandoti letteralmente in faccia, ti urla per nulla impaurita: «Se osi toccarmi anche solo con un dito, Harrison questa volta non ti risparmierei come invece accade ogni volta!»

Esiti per un momento e scorgi un barlume di speranza negli occhi verdi della tua prigioniera... ma ben presto la speranza si tramuta dapprima in sorpresa, poi in disperazione e dolore quando la fredda lama del tuo coltello penetra pian piano nel suo collo. «Correrò questo rischio, bambolina...» le sussurri all'orecchio. Lei prova a ribattere, ma tutto quello che riesce a fare prima di esalare l'ultimo respiro è emettere un lungo suono strozzato che echeggia nell'accampamento.

Tutti i tuoi Scagnozzi, compreso Murdock, sono inorriditi davanti allo spettacolo che hai offerto. Dai l'ordine di sbarazzarsi del cadavere, ma vedendo la riluttanza dei tuoi uomini aggiungi sarcastico: «Se Clara vi piace così tanto, potete approfittare del suo corpo finché è ancora caldo... ma fatelo lontano da qui.» Lentamente i tuoi sgherri si avvicinano al corpo e, mormorando disgustati fra di loro, lo trascinano fuori dall'accampamento.

Segna la parola in codice **KILLER** nell'apposito spazio sulla Carta d'Identità, aumenta di 2 la Cattiveria e sottrai 1 al totale di Rispetto, quindi procedi andando al [35](#).

19

Dopo poco meno di dieci minuti, tu e il tuo gruppo, sbucate in un'enorme stanza con al centro un grosso altare ricavato da un unico blocco di pietra. Grazie ad uno straordinario gioco di specchi, una luce soffusa pervade il luogo permettendoti di vedere chiaramente ogni dettaglio. Agli angoli è ammassato ogni genere di reperto Inca tu possa immaginare: vasi antichi, statuette raffiguranti divinità ormai dimenticate, scettri e amuleti magistralmente intagliati. I muri sono ricoperti da magnifici bassorilievi e una ripida scalinata, direttamente davanti a voi, è l'unica altra uscita presente.

Sei assolutamente certo che il tuo nemico sia qui, quindi urli sprezzante: «Forza Jones, vieni fuori e fatti vedere, se ne hai il coraggio!» Passano soltanto pochi istanti ed ecco sbucare dal proprio nascondiglio una figura che conosci anche troppo bene: «Mi stavi cercando, Solomon?» Harrison Jones dapprima ti fissa diretto negli occhi poi, si guarda un attimo attorno e con una nota preoccupata nella voce chiede: «Dov'è Clara?»

Sorridi beffardo, poi decidi di schernirlo: «A chi ti riferisci? Non conosco nessuna Clara... ah, ma certo! Parli di quella prostituta che ti sei portato dietro!» poi aggiungi con un ghigno: «Spero che tu l'abbia salutata perché non la vedrai mai più!»

Il volto di Harrison si teso in una smorfia, un misto di ira, dolore e incredulità: «Questa volta non te la caverai! Che le hai fatto, bastardo?» Scoppi a ridere e, esaltato dalla tua stessa perfidia, quasi urlando esclami: «Le ho tagliato la gola Jones!» Dopo un attimo di pausa, aggiungi mentendo: «E mentre lo facevo, lei piangeva come un agnellino!»

Il tuo nemico trema visibilmente, evidentemente si sta trattenendo dal piangere, ma con la voce spezzata si rivolge a sorpresa ai tuoi Scagnozzi: «Non vi rendete conto di cosa accadrà se riuscirete a sconfiggermi? Quanto ci metterà Solomon a farvi fuori tutti per tenere il bottino per sé? Vi conviene fuggire finché siete in tempo!» I tuoi uomini si guardano l'un l'altro, visibilmente spaesati. Sembra quasi non siano abituati a pensare con la loro testa: non avevano preso in considerazione questa eventualità ed ora per la prima volta possono decidere di loro iniziativa il da farsi.

Quello che sceglieranno di fare dipenderà sicuramente da quanto credono in te. Moltiplica per due il tuo punteggio di Rispetto: se il risultato è maggiore o uguale ai tuoi punti in Cattiveria, allora vai al paragrafo [29](#), altrimenti vai al [4](#).

20

È successo tutto molto rapidamente e altrettanto in fretta è necessario agire. I tuoi Scagnozzi sono in molti e pensi che avranno sicuramente la meglio contro un singolo aggressore. Rompi quindi gli indugi e urli come un forsennato: «Che state facendo, razza di idioti? Aiutatelo, tutti assieme, svelti!» Dopo un attimo di titubanza gli sgherri si fanno coraggio e si lanciano contro il giaguaro, che nel frattempo era riuscito a mordere un braccio del malcapitato.

Il felino riceve qualche colpo, molla la presa e sembra indietreggiare... ma solo per avere più slancio: in un batter d'occhio è già addosso ad un altro tirapiedi e questa volta la mira dell'animale è precisa. Un frotto di sangue scaturisce dalla carotide

dell'uomo che cade a terra in fin di vita, mentre la bestia gli è già praticamente sopra con tutto il proprio peso per immobilizzare completamente la preda.

Capendo che per il loro compagno non c'è più nulla da fare gli Scagnozzi arretrano inorriditi dal macabro spettacolo che hanno di fronte. Il collo del cadavere è piegato in modo innaturale e gli occhi ormai spenti vi fissano per incolparvi, mentre il giaguaro trascina la sua preda nella boscaglia per gustarsi il proprio pasto.

Sottrai 1 Scagnozzo dal totale, diminuisci di 1 il Rispetto e vai al [5](#).

21

Comunichi la tua decisione a Murdock e agli altri ordinando loro di riporre le armi. Intimi ai tuoi Scagnozzi di attendere esattamente tre minuti prima di raggiungervi, mentre tu e il tuo secondo andate in avanscoperta. Percorsa la distanza che vi separava dalla radura sbucate, come avevi intuito, in un villaggio abitato dagli "Indios": una decina di casupole e poco più. Davanti al falò intravisto dal sentiero sono seduti due ragazzini seminudi intenti ad arrostitire del pesce.

Appena vi sentono si voltano verso di voi guardandovi con espressioni sbigottite. Mentre si alzano ti affretti a mostrare loro i palmi delle mani vuote, segno delle tue intenzioni benevole, e li osservi sparire all'interno di una capanna più grande delle altre. Odi provenire dal suo interno alcuni strani versi, probabilmente i due bambini stanno spiegando la situazione a qualcuno.

«Ehi! Sembra linguaggio Panoan!» esclama Murdock tendendo l'orecchio «Perlomeno un suo dialetto... dovrei riuscire a parlarlo, anche se è da anni che non lo faccio...» Gli lanci uno sguardo fra l'interrogativo e l'esasperato ma non hai tempo di fare altro perché una mezza dozzina di indigeni, con bambini al seguito, si sta dirigendo verso di te.

Sfoderi quindi il tuo sorriso migliore e, continuando a tenere le mani aperte, ascolti quello che sta dicendo il più grosso di loro. O almeno ci provi, perché i suoni che escono dalla sua bocca ti sono totalmente sconosciuti!

Stai pensando a come far capire le tue intenzioni a questi primitivi quando Murdock interrompe le tue riflessioni: «Dice di essere Taupak, capotribù degli Amhuaca, e vuole sapere cosa ci fai nel suo villaggio.» Rimani per qualche secondo interdetto realizzando che forse il tuo vice non stava scherzando. Notata l'impazienza sui volti degli Indios ti affretti a spiegare al tuo interprete cosa dire: «Innanzitutto informali che fra poco i nostri compagni arriveranno, ma che siamo venuti in pace.»

Murdock inizia a far schioccare la lingua e a emettere strani gemiti, sembra però che gli Amhuaca capiscano, infatti reagiscono in maniera disinteressata quando i tuoi Scagnozzi entrano nel villaggio. «Bene, ora cerca di capire se qualcuno di loro può unirsi a noi!» Il capo villaggio e Murdock cominciano ad intessere un indecifrabile discorso fatto di versi gutturali e gesti bizzarri, sotto gli sguardi allibiti dei tuoi uomini. Dopo una decina di minuti i due si stringono finalmente la mano e mentre gli indigeni se ne tornano nella capanna, chiedi spiegazioni al tuo secondo.

«Davvero un tipo simpatico, Taupak» afferma sorridente «Ha detto che verrebbe lui stesso, per staccare un attimo sai... avere tre mogli, e soprattutto tre suocere, non è affatto facile... tuttavia ha due Amhuaca non impegnati ed è disposto a lasciarli venire con noi, se in cambio gli diamo tre binocoli e i tuoi occhiali da sole. Ah sì, anche il tuo orologio...»

«Il mio Rolex?» sbotti irritato «E che se ne fa?» lo slacci e lo porgi a Murdock. «Ha detto che gli serve il vetrino quindi probabilmente lo smonterà in qualche modo...» è la sua vaga risposta. Lo guardi eseguire lo scambio e noti che da lontano il tuo orologio non sembra nemmeno così luccicante... ma non dai troppo peso alla cosa.

Scrivi la parola in codice **WATCH** nell'apposito spazio della tua Carta d'Identità. Aggiungi 2 Indios al totale degli Scagnozzi. Questi sono da considerarsi in tutto e per tutto come sgherri normali ma, quando nel testo ti sarà indicato di sottrarre uno o più Scagnozzi, gli Indios saranno i primi da cancellare Infine diminuisci di 1 la Cattiveria e poi vai al [36](#).

22

Sai che una mossa sbagliata, in un momento come questo, può essere fatale. Harrison è alle corde ma, più di una volta in passato ti è sembrato di averlo ormai battuto per poi scoprire in realtà di essere rimasto con un pugno di mosche in mano.

«Arrenditi Jones» cominci a dire «non hai alcuna speranza di sconfiggermi questa volta! Ti abbiamo in pugno e non c'è nulla che tu possa fare per...» non riesci a finire la frase perché un colpo esplode dall'arma del tuo nemico. Senti un dolore lancinante ad una gamba, guardi in basso e vedi un foro rossastro da cui fuoriesce copiosamente il tuo sangue.

Murdock rimane impietrito e mentre ti inginocchi stringendo la ferita, Jones ti salta letteralmente addosso e ti afferra per il bavero: «Non dovevi ucciderla... non dovevi! Pensavo avessi un briciolo d'onore, ma mi sbagliavo» detto questo ti inizia a tempestare di pugni in pieno volto. Senti qualcuno urlare il tuo nome e crolli a terra quando Harrison ti lascia andare.

L'ultimo pensiero che ti passa per la testa prima di morire è un detto che, ironia della sorte, avevi sempre reputato errato: "Non c'è cattivo più cattivo di un buono quando diventa cattivo".

23

Certo, Clara è un osso duro, ma quasi mezza dozzina di uomini dovrebbe avere la meglio su una singola donna, soprattutto se colta di sorpresa. Chiami quindi a raccolta i tuoi Scagnozzi: fai loro un discorso accorato su come sono stati abili finora, dicendo che sono il fior fiore della criminalità organizzata.

Dopo aver promesso loro un premio extra in caso di successo li guardi uno ad uno negli occhi. Sembra che la tua grinta abbia fatto effetto e i loro volti ora sono molto più determinati di prima. Annuisci convinto e, sotto lo scrosciare della pioggia, li guardi partire verso il loro incarico, quindi ti siedi in attesa.

Preoccupato per l'esito della missione cerchi di tranquillizzarti chiacchierando con Murdock e come al solito il discorso verte su cosa farà con i soldi della ricompensa: «Adotterò a distanza un intero villaggio di africani, nel Burundi! Sai quante lettere riceverò ogni mese in questo modo? La mia collezione di francobolli ne gioverà parecchio!»

Il tempo sembra non passare più ma almeno ha smesso di piovere e il cielo inizia a schiarirsi... un fruscio ti fa voltare e vedi entrare nella base i tuoi Scagnozzi... ma sono soltanto in due. Uno ha un occhio pesto e la maglietta strappata lascia intravedere un lungo squarcio sul suo torace, l'altro invece zoppica vistosamente. Non hai nemmeno bisogno di chiedere per capire cos'è successo e, notando la tua espressione furibonda, i due indietreggiano spaventati.

Diminuisci di 3 il totale dei tuoi Scagnozzi e vai al **35**.

24

Quando finalmente tutto è pronto per il trascorrere della notte, il sole è tramontato da poco più di una decina di minuti. Le tende sono montate e la legna è accatastata sotto la tettoia creata ad hoc per riparare il fuoco dai soliti temporali. Anche l'acqua è stata resa potabile grazie agli appositi kit e alcuni pesci sono stati pescati in un torrente vicino. Controlli per l'ennesima volta il GPS... gli Scagnozzi mandati in avanscoperta dovrebbero essere ormai di ritorno... cosa può essere andato storto? Non fai in tempo a finire il pensiero, che ecco entrare nell'accampamento i due sgherri. Appena ti raggiungono, iniziano a spiegarti cosa hanno visto.

«Dannazione! Ne siete proprio sicuri?» domandi seccato. I due annuiscono all'unisono ma tu non li stai nemmeno guardando, intento ad esaminare la situazione. Maledetto El Jibóia, lui lo sapeva! A quanto pare Harrison Jones non è solo... Clara Soft, la famosa archeologa, nonché fidanzata del professor Jones, è qui con lui! Se lo avessi appreso prima saresti partito con venti Scagnozzi e non solo con dieci.

«No, aspetta, mantieni la calma Solomon» imponi a te stesso, ed erigendoti in tutta la tua statura, emani un profondo respiro. «Non tutto è perduto...» inizi a dire, ma vieni interrotto da Murdock che con un cenno indica il cielo. Si fa difatti sempre più scuro, la notte è vicina: «Che facciamo, capo?» Già, che fare? Penserai dopo a come sistemare l'imprevisto... se hai intenzione di accendere il fuoco, vai al **12**. Se invece, visti gli ultimi sviluppi, pensi sia più prudente attendere che sia completamente buio prima di accenderlo e non rischiare, vai al **33**.

25

Non sei del tutto convinto che Jones sia passato per l'entrata che hai di fronte quindi ti prendi un momento per ispezionare meglio i dintorni. I tuoi Scagnozzi ti guardano perplessi e Murdock ti chiede se hai perso qualcosa, ma tu continui imperterrito a cercare. Finalmente, ad alcuni metri dall'ingresso, noti alcune piastre divelte dal pavimento. Non ci avevi fatto caso perché due grossi arbusti le ricoprivano totalmente ma... ora che le stai guardando si capisce che sono state tolte di recente da qualcuno.

Scopri ben presto perché Harrison Jones si è messo a fare il carpentiere: seminascosto nel terriccio trovi una grossa maniglia, che provi subito a ruotare. Si sente un forte “clack” e poi un rumore sordo di pietra contro pietra e voltandoti vedi una sezione della parete aprirsi di lato che vi invita ad entrare. Gli Scagnozzi si guardano l'un l'altro impressionati dalla tua sagacia e, senza indugi, indicano loro di entrare nel passaggio. Ben presto il muro si richiude fragorosamente alle vostre spalle, accendete le torce e una lanterna a LED e vi guardate attorno. Molte ragnatele penzolano dal soffitto ma sono tutte state rotte di recente... avevi ragione, il tuo avversario è passato di qui!

Procedete quindi per qualche minuto svoltando parecchie volte a sinistra, fino a quando giungete a quello che sembra essere un vicolo cieco. Ordini ai tuoi di mettersi a cercare qualcosa perché sei sicuro che Jones è riuscito a passare e, in un modo o nell'altro, devi farlo anche tu. Questa volta è Murdock a trovare una pietra sporgente che, una volta spinta, apre il passaggio di fronte a voi.

Un refo di aria fresca ti investe e capisci di esserti riunito al corridoio principale. Decidi di girare nuovamente a sinistra seguendo la scia di ragnatele strappate e continuate a camminare spediti: senti che il momento di incontrare la tua nemesi è ormai arrivato!

Aggiungi 2 al totale di Rispetto. Se hai annotato la parola in codice **KILLER**, vai al **19**. Se hai scritto la parola **JAILOR**, vai al **27**. Se invece non hai nessuno di questi due codici, prosegui al **7**.

26

Non hai tempo per queste stupidaggini: se dovessi seguire i capricci dei tuoi uomini arriveresti a destinazione fra sei mesi. “Razza di cretino... lo sanno anche i mocciosi che i coccodrilli vivono solo in Africa.” pensi innervosito dalla situazione. È l'ora di far capire chi comanda: «Attraverseremo questo fiume, qui e subito!» sbraiti puntando la pistola verso lo Scagnozzo impavido «Altrimenti avrete ben altro di cui preoccuparvi che di qualche presunto alligatore!»

Riluttanti ma obbedienti, i tuoi sgherri riprendono la marcia in fila indiana, con te al centro e Murdock in testa. Non siete giunti nemmeno a metà del tragitto quando, dietro di te, senti strillare e dimenarsi uno dei tuoi Scagnozzi.

Tutti, te compreso, vi voltate terrorizzati ma, non appena lo fate, le urla si trasformano in risate di scherno: «Ci avete creduto, eh?» sogghigna il tuo tirapièdi «Guardate! Sono Dick e ho paura di bagnarmi!» Non sai se ammazzare questo cretino o no ma, complice il sollievo, ti lasci scappare un sorriso che tutti si affrettano a imitare.

Stai per ordinare di proseguire quando, qualche metro più in là, un altro grido irrompe nell'aria. Ti giri per dire che è ora di piantarla con questi scherzi idioti ma ti accorgi che questa volta non si tratta di una burla: uno dei tuoi Scagnozzi è stato azzannato a una gamba da qualcosa e sta per essere trascinato via.

«Prendetelo, presto!» comandi mentre ti lanci per acciuffare a tua volta quel povero disgraziato. Murdock, tuttavia, è il più veloce e riesce ad agguantarla per le braccia: «Aiutatemi!» prega il poveraccio fra un singhiozzo e l'altro. Proprio mentre sembra che riusciate ad avere la meglio sull'aggressore misterioso qualcosa di duro urta la tua gamba e ti spinge facendoti scivolare e affondare nell'acqua. Annaspando ti risollevi nel giro di pochi secondi ma, allibito, noti che un muso squamoso ha afferrato la coscia di un altro Scagnozzo.

Questo è davvero troppo anche per te e decidi che due uomini persi sono meglio di tre: «Tutti a terra! Correte verso la sponda!» Terrorizzati e senza farselo ripetere i superstiti corrono verso la riva del fiume, abbandonando i due malcapitati al loro destino. Le urla strazianti, l'ansimare degli Scagnozzi e il gorgoglio dell'acqua si mescolano fra loro dando vita a un macabro concerto. Continui a guardare le acque tinte di rosso finché non tornano calme come nulla fosse appena accaduto.

Diminuisci di 2 il numero di Scagnozzi, e aumenta di 1 il punteggio di Cattiveria, poi vai al **32**.

Camminate per una decina di minuti poi arrivate in un'enorme stanza. Un altare ricavato da un unico blocco di pietra è posato proprio nel centro e degli specchi molto ben piazzati creano una luce soffusa che ti permette di vedere chiaramente. Agli angoli è ammassato ogni genere di reperto Inca tu possa immaginare: vasi antichi, statuette raffiguranti divinità ormai dimenticate, scettri e amuleti magistralmente intagliati. I muri sono ricoperti da magnifici bassorilievi e una ripida scalinata, direttamente davanti a voi, è l'unica altra uscita presente.

Sei certo che il tuo nemico sia qui quindi esclami spavaldo: «Forza Jones, esci dal tuo nascondiglio se ne hai il coraggio!» Quasi non riesci a finire la frase che qualcuno sbucca da una nicchia che non avevi notato: «Mi stavi cercando, Solomon?» Harrison Jones ti guarda diretto negli occhi, poi osserva la situazione e ti chiede con le sopracciglia corrugate: «Dov'è Clara?» Ridi sommessamente e, dopo un momento di silenzio, rispondi: «Non ti agitare, Romeo! La tua bella è al sicuro... per ora! Ma quando ti avremo sistemato saranno i miei uomini ad occuparsi di lei!»

Sentendo ciò i tuoi Scagnozzi sghignazzano deliziati, pregustando il trofeo che hai promesso loro. Harrison digrigna i denti stizzito e subito ribatte: «Vedremo chi la spunterà! Non ti sembra di cantare vittoria troppo presto?»

Dai ordine ai tuoi sgherri di sparare all'impazzata e Jones corre a nascondersi dietro all'altare.

L'atto finale della sfida fra te e Harrison è finalmente giunto. Controlla le tue Caratteristiche: se hai ancora 7 o più Scagnozzi, almeno 3 Punti Vita, Cattiveria maggiore o uguale a 5 E più di 3 in Rispetto allora vai al paragrafo **31**. Altrimenti, se anche una delle tue Caratteristiche è inferiore a quanto richiesto, vai al **38**.

28

Non hai certo intenzione di rischiare la vita, soprattutto per salvare quella di uno Scagnozzo qualunque: la tua incolumità è certamente più importante! D'altro canto tu sei l'unico che può fare qualcosa in questa situazione, i tuoi tirapiedi se la stanno facendo sotto, ne senti già l'odore nell'aria. Estrai quindi la tua calibro nove, la sollevi prendendo la mira e spari un colpo diretto verso il giaguaro.

Mentre tutto rallenta, in una sorta di bullet time, la gamba dell'uomo a terra con un movimento inconsulto si frapponne fra il proiettile e il proprio bersaglio. Il felino si arresta per un attimo, spaventato dal rumore dell'arma, un grido lacerante scuote la foresta e un rivolo di sangue sgorga dall'arto ferito.

Hai sbagliato una volta ma non la seconda: ora che la bestia è ferma, colpirla al punto giusto è un gioco da ragazzi e appena fai fuoco crolla a terra esanime. Lo Scagnozzo ferito, ora libero, si porta una mano tremante alla ferita per arrestare l'emorragia che, a dire il vero, non sembra particolarmente copiosa. Ti guarda con un'espressione rabbiosa ma avvicinandoti prendi la parola: «Riesci a rialzarti?»

L'uomo, dopo una breve medicazione, prova a più riprese a reggersi in piedi, e con gran fatica ce la fa. Tenta di camminare, ma le fitte gli permettono solo di incespicare. «Che seccatura» sbuffi innervosito «non possiamo permetterci di tardare e tu saresti un peso per la spedizione...» L'espressione del tirapiedi è una maschera di terrore, tuttavia quest'ultima si trasforma in sollievo quando sospirando aggiungi: «D'altra parte, non possiamo mica lasciarti qui così...»

Poi, con un rapido movimento, prendi la pistola dalla fondina e con tre colpi in rapida successione lo finisci come avresti soppresso un animale. Un'espressione confusa e immobile permane sul viso del cadavere e tre chiazze di sangue si allargano sulla sua camicia.

Gli altri Scagnozzi si guardano sbigottiti e terrorizzati: hai ribadito chi comanda ed ora ordini di ripartire alla svelta. «E il corpo? Non lo seppelliamo?» è l'obiezione di uno di loro. Tu gli punti contro l'arma, con un cenno lo inviti a incamminarsi e lui, riluttante, non osa disobbedire.

Diminuisci di 1 gli Scagnozzi, aumenta di 1 punto la Cattiveria e poi vai al **5**.

29

I tuoi Scagnozzi sembrano molto combattuti, e dopo quella che pare un'eternità, è Murdock a parlare: «Ciò che dici è falso, Jones! Certo, Solomon non sarà un santo ma nemmeno un meschino che non rispetta gli accordi. Ci ha guidati piuttosto bene finora e non abbiamo motivo di dubitare di lui.»

Non ricordi l'ultima volta che ti sei commosso ma le parole del tuo vice ti hanno toccato nel profondo. Senti dei mormorii di approvazione, evidentemente i tuoi uomini la pensano come Murdock e ciò ti fa gonfiare il petto d'orgoglio: «Visto? Sono un uomo di parola, io, e l'ho ampiamente dimostrato! Ed ora a noi, Harrison!» Detto questo, dai ai tuoi uomini l'ordine di sparare contro il vostro nemico che prontamente si tuffa per rifugiarsi dietro all'altare di pietra.

I proiettili volano nella stanza ma non sono solo i vostri: uno Scagnozzo cade a terra ferito ad una gamba mentre altri due stringono il proprio braccio ricoperto di sangue. Nonostante questo tutti continuano a combattere per te, incuranti del dolore. Murdock stesso scarica il caricatore del proprio UZI addosso a Jones, senza colpirlo ma obbligandolo a rimanere rintanato dietro il proprio nascondiglio. In questo modo riuscite a circondarlo e trionfante gli punti la pistola contro, ma non hai la possibilità di gioire perché lui ti sta tenendo sotto tiro con la sua.

Controlla le tue Caratteristiche: se hai ancora 8 o più Scagnozzi E almeno 2 Punti Vita, allora vai al paragrafo **16**. Altrimenti, se anche soltanto una di queste due Caratteristiche è inferiore a quanto indicato, vai al **22**.

30

Imprecando contro l'incompetenza dei tuoi Scagnozzi, ti verrebbe voglia di spaccare la faccia a questo inetto ma, con fatica, ti trattienni. A denti stretti, come stessi per sputare del veleno, dici all'uomo che, se proprio non può farne a meno, allora ha il permesso di scappare a casa. L'altro, per tutta risposta, ti stringe ripetutamente la mano ringraziandoti e benedicendoti, raccoglie le sue cose e senza aggiungere altro se ne va mentre tutti lo fissano increduli. «È così stupido che si farà ammazzare prima che sorga il sole.» pensi guardando la luce della sua torcia sparire nella vegetazione.

Dai finalmente ordine di accendere il falò per cenare, ma una brutta sorpresa vi attende: alcuni dei pesci che erano stati

infilati sui bastoni pronti per essere cucinati sono stati dissanguati dai pipistrelli e quindi vi tocca buttarne circa la metà.

Mentre quelli ancora buoni si cuociono pulite per quanto possibile il terreno ammucciando lontano dall'accampamento i resti dei vampiri... qualcuno ha ancora qualche spasmo quando lo raccogliete. Dopo aver finito questo ingrato compito iniziate a mangiare ma un solo pesce a testa non basta a saziare nessuno di voi.

Diminuisce di 1 il numero di Scagnozzi, aggiungi 1 al Rispetto e vai al **34**.

31

Il combattimento fra te e Harrison si fa serrato e senza esclusione di colpi. Lui, con un paio di spari, uccide uno Scagnozzo che si era incautamente scoperto. Murdock, da parte sua, non lesina sui proiettili ma l'unico risultato che ottiene è impedire a Jones di spostarsi troppo da dov'è. Questo permette a te e ai tuoi uomini di muoverti in modo da accerchiarlo completamente e ci riuscite senza che la vostra preda possa opporre resistenza.

Hai appena intimato al tuo nemico di arrendersi, quando dietro di te senti degli spari ed uno dei tuoi sgherri cade a terra in una pozza di sangue. Sorpreso, vedi entrare nella stanza Clara Soft che, evidentemente, è riuscita a liberarsi dalla propria prigionia: con un balzo sferza un calcio volante al primo avversario che gli capita a tiro, poi di slancio colpisce con una gomitata il fianco di un altro, che si accascia a terra bocconi.

Devi assolutamente fare qualcosa: hai già l'arma puntata contro Harrison Jones e non puoi assolutamente farti sfuggire la vittoria ora che ce l'hai in pugno.

Diminuisce di 2 il numero di Scagnozzi. Se scegli di premere il grilletto e quindi uccidere finalmente il tuo più acerrimo nemico, vai al **16**. Se invece preferisci non sparare al tuo avversario perché è disarmato, non ti resta che bluffare e urlare a Clara di fermarsi altrimenti ammazzerai il suo compagno andando al paragrafo **9**.

32

Una pioggia scrosciante ha ripreso a cadere sulle vostre teste trasformando il terreno in un infido pantano. Procedete con fatica affondando fino alle cosce, inzaccherati dalla testa ai piedi.

«Non vedo l'ora di avere fra le mani la mia parte di ricompensa» Murdock sta di nuovo fantasticando ad alta voce «così potrò finalmente acquistare una laurea in architettura!» Scuoti la testa mentre senti sghignazzare alcuni Scagnozzi dietro di te. «Ma cosa te ne fai, di una laurea?» obietti innervosito «Resteresti comunque un idiota...» aggiungi sottovoce. «Beh, mia madre avrebbe tanto voluto che io ne avessi una...» spiega fra le risate generali.

Continuate ad arrancare per circa mezz'ora prima che l'acquazzone smetta completamente di tormentarvi. Giungete infine su una pista battuta regolarmente e quindi priva dell'impenetrabile vegetazione che cresce ovunque nella foresta. Per risparmiare tempo prezioso, decidi di rimanere sul sentiero e questo vi permette di proseguire spediti. Ordini comunque particolare prudenza, per evitare che chiunque utilizzi abitualmente questo percorso vi colga di sorpresa.

Ora il sole è quasi allo zenit e senti i primi morsi della fame. Stai per togliere lo zaino per estrarre una barretta energetica quando vedi un maestoso ebano al tuo fianco. Lo ammira per un attimo, impressionato dalle sue dimensioni, poi noti qualcosa che attira la tua attenzione: a qualche metro d'altezza, incisi sulla sua nera corteccia, sono presenti alcuni simboli, quasi un rudimentale sistema di scrittura.

Ti fai quindi largo fra i tuoi uomini per arrivare in testa al gruppo e, dritto davanti a te, una decina di metri più avanti, ti accorgi che il tracciato che state seguendo si apre improvvisamente. Alzi istantaneamente il braccio e tutti si fermano in silenzio. Scrutando con maggiore attenzione scorgi alcune capanne di legno fra la vegetazione ed un vivace fuoco ardere nello largo. Murdock ti sussurra all'orecchio: «Ed ora che facciamo, capo?»

Rifletti per qualche secondo e ti vengono in mente alcune possibilità. Se pensi all'opportunità di assoldare qualche nuovo Scagnozzo, puoi entrare pacificamente nel villaggio proponendo uno scambio, andando al **21**. Oppure puoi cercare di farti passare per una divinità continuando al **3**. Altrimenti, se la somma dei tuoi punteggi di Cattiveria e Rispetto è pari o superiore a 10, puoi scegliere di irrompere nella radura e "reclutare" con la violenza qualcuno degli abitanti. In questo caso vai al **14**. Infine, se preferisci girare al largo per evitare guai, allontanati dal sentiero proseguendo al paragrafo **36**.

33

Fra le proteste generali decidi di aspettare ad accendere il fuoco, onde evitare di segnalare la tua presenza ad Harrison Jones e compagna. Siete quindi costretti a rimandare la cena, salvo cibarvi di qualche barretta energetica: nutriente sì, ma troppo piccola per saziare il tuo stomaco. La sera si fa sempre più buia e presto darai l'ordine di bruciare la legna: nel frattempo rifletti su quella maledetta Clara Soft e a come sbarazzarti di lei... più qualche pensiero extra su un certo trattamento da riservarle.

Eri ormai completamente rapito dalla tua fervida immaginazione quando qualcuno, probabilmente uno Scagnozzo, inizia a ululare sguaiatamente. Preoccupato, prendi la torcia da una tasca dei tuoi pantaloni e accendendola la punti verso il rumore inconsueto.

L'uomo saltella qua e là dimenandosi come un ossesso ma non capisci cosa abbia causato tale comportamento. Notando che sei l'unico ad aver avuto la prontezza di fare luce, sbraiti ai tuoi di fare altrettanto e in men che non si dica l'accampamento viene illuminato a giorno.

Ciò che vedi ti lascia di stucco: decine di piccoli pipistrelli stanno strisciando a terra, alcuni sono già appesi ai vostri calzoni... e appena i tuoi sgherri se ne accorgono iniziano ad imitare il loro compagno, presi dal panico!

«Toglietevi di dosso e calpestateli, signorine!» gridi adirato mentre butti un pipistrello a terra e lo schiacci col tallone. Finalmente i tuoi Scagnozzi seguono i tuoi consigli e ben presto la piccola battaglia finisce. Il suolo è ricoperto di minuscole carcasse di pipistrello, ormai irriconoscibili, e qualcuno trattiene un conato di vomito. Sembra tutto a posto però uno dei tuoi tirapiedi ti si avvicina e ti mostra il collo: sembra sia stato morso da uno di quei schifosi succhiasangue!

Stai già per liquidare la questione, quando interviene Murdock: «Ho sentito dire che questi piccoli vampiri possono trasmettere la rabbia...» Lo Scagnozzo sbianca e si lascia sfuggire un gemito di paura si getta ai tuoi piedi e inizia a

piagnucolare: a quanto pare vuole tornare indietro, per potersi curare al più presto! Scuoti la testa sconsolato... ma Murdock imparerà mai a farsi i fatti suoi?

Annota la parola in codice **BATS** sulla tua Carta d'Identità, poi decidi cosa fare: vuoi far tornare a casa questo imbecille? In questo caso, vai al **30**. Altrimenti, se non t'importa nulla e gli imponi di restare, vai al **40**.

34

Non manca poi molto all'alba e piove sull'accampamento ormai da un'ora. Nonostante la stanchezza accumulata durante la giornata sei rimasto alzato fino a tardi per elaborare un piano che ti permetta di avere la meglio su Clara Soft. Hai infatti il timore che uno scontro con entrambi i tuoi avversari contemporaneamente sia al di là dei vostri mezzi e quindi catturare nottetempo la donna è l'unica opzione sensata.

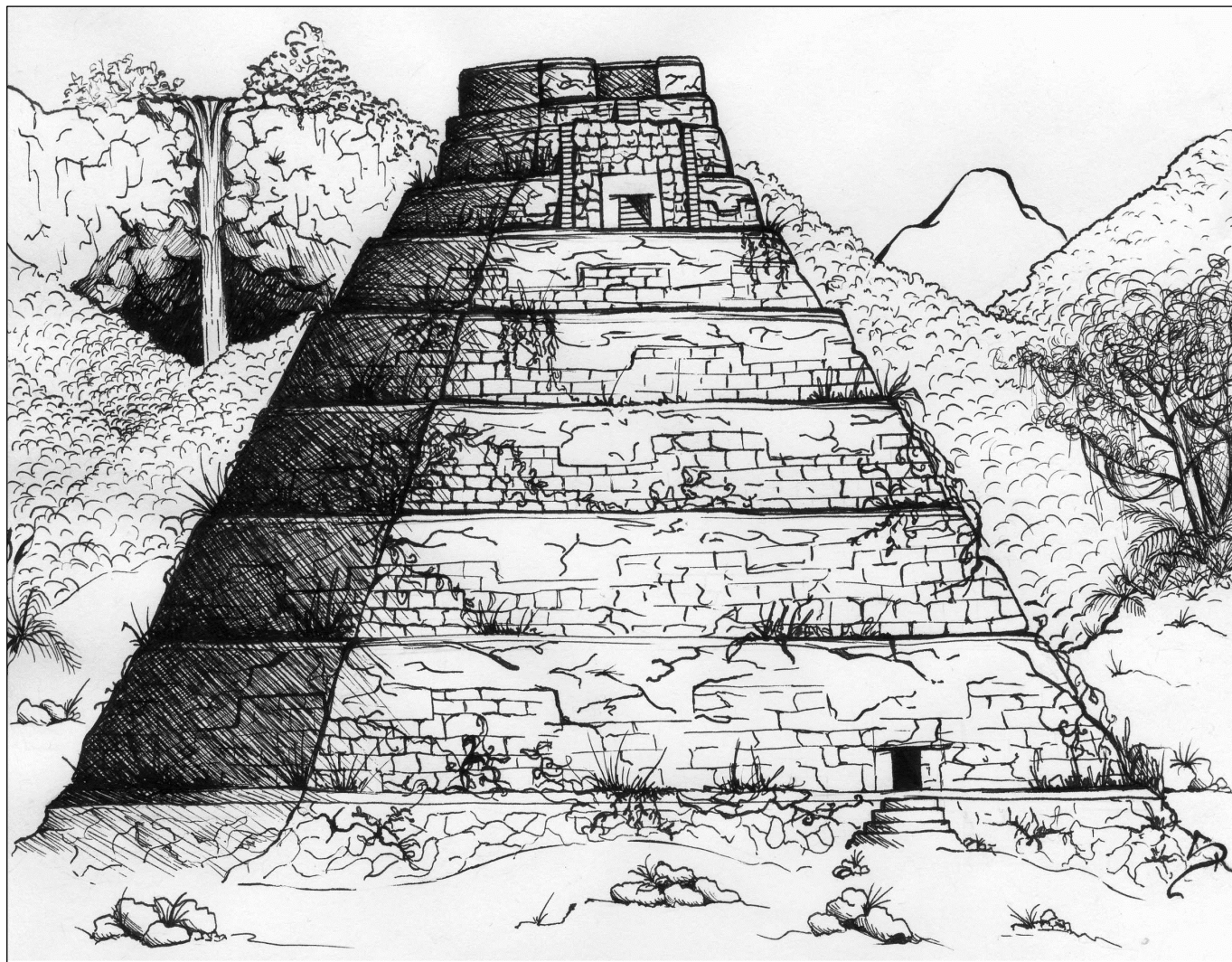
Rimane solo un piccolo dettaglio da decidere: come riuscire a fare ciò? Se scegli di mandare 5 Scagnozzi in missione, allora vai al **23**. Se invece pensi che questo sia un compito per gente di un certo livello, allora puoi decidere di occuparti personalmente della cosa assieme a Murdock, solo se la somma dei tuoi punteggi in Rispetto e Cattiveria è maggiore o uguale a 10, andando al **39**. In alternativa, se fra i tuoi Scagnozzi ci sono ancora almeno 2 Indios e vuoi mandare loro accompagnati da Murdock, continua al **15**.

35

Il momento di partire è finalmente arrivato, la resa dei conti fra te e Harrison Jones giungerà presto! Non fai nemmeno smontare le tende ai tuoi Scagnozzi, perché sei sicuro che prima di sera sarete di ritorno trionfanti. Dopo esservi preparati partite decisi verso l'accampamento di Jones e in pochi minuti lo raggiungete. Il fuoco è ora ridotto ad un semplice cumulo di tizzoni ardenti con un sottile filo di fumo che sale verso l'alto. Una tenda verde sulla destra è ancora in piedi ma, dopo una breve perlustrazione, manco a dirlo, risulta essere vuota.

Di Jones nemmeno l'ombra, però delle tracce impresse nel fango si perdono nel fitto della foresta. Consultando il GPS risulta palese che le orme sono dirette verso il sito Inca, che è a poco meno di duecento metri da voi. Dai subito l'ordine di seguire la pista e, in men che non si dica, raggiungete il posto che stavate cercando da quasi una settimana.

Un'imponente costruzione, più precisamente una piramide, si staglia sulla cima di una collina stranamente scarsa di vegetazione. Murdock si lascia scappare un fischio di sorpresa e pure gli altri Scagnozzi rimangono a bocca aperta, ammirando una tale meraviglia. L'edificio ad una prima occhiata ti sembra alto poco più di una trentina di metri ed è situata sopra un rialzo roccioso. Molte piante prosperano fra le crepe delle pietre di cui è interamente costituita. Un'entrata, situata sulla destra rispetto al centro della base, con una piccola scala che ne permette il raggiungimento, sembra essere l'unico modo per penetrare nella piramide, se si trasalza la porta alla sommità che è irraggiungibile.



Passato lo stupore iniziale, ti guardi attorno con più attenzione, ma non scorgi alcun movimento sospetto. Le ultime tracce di Jones spariscono sotto i gradini della scala: a quanto pare è salito su di essa per poter entrare al suo interno, forse nel tentativo di sfuggirti... o di tenderti una trappola! Tuttavia, non resta altro che infilarti a tua volta nell'apertura, all'inseguimento di Jones, andando al **6**.

36

Il sole è alto nel cielo e l'afa è opprimente ma Murdock come al solito è di buon umore: «Non appena avrò tra le mani i soldi della ricompensa mi comprerò un autobus e diventerò un autista. Porterò i ragazzini a scuola, cantando canzoni per tutto il tempo!» Ormai ne hai abbastanza dei suoi vaneggiamenti comunque decidi di risparmiare le energie per cose più importanti.

Mentre cammini consulti la tua mappa sul GPS e ti accorgi che vi siete spinti troppo a nord. Dopo un'intensa lavata di capo ai due Scagnozzi di inizio fila, ordini loro di correggere la direzione, aumentando però il passo per recuperare il tempo perduto. Ora, sicuro che i tuoi sgherri non oseranno combinare altri guai, ti concedi un momento per immaginarti mentre affronti vittoriosamente Harrison Jones.

Crogiolandoti nei tuoi sogni non ti accorgi che la foresta si è fatta inaspettatamente silenziosa... non si odono più i canti degli uccelli esotici o le grida delle scimmie. Con la coda dell'occhio noti un movimento alla tua sinistra che ti risveglia dalle tue riflessioni ma... troppo tardi! Una sagoma balza dalla vegetazione e piomba di peso sopra uno Scagnozzo che crolla a terra sorpreso.

Il tuo tirapièdi si dimena, in un disperato e goffo tentativo di difesa, ma il grosso felino che lo ha assalito snuda le zanne cercando la trachea della sua preda. La mole, la grazia e la pelliccia leopardata sono quelle di un giaguaro.

«*El tigre! El tigre!*» è infatti l'esclamazione degli altri tirapièdi, mentre guardano intimoriti la scena e indietreggiano istintivamente. Nonostante tutto lo Scagnozzo ha ancora qualche possibilità di sopravvivenza se decidi in fretta il da farsi.

Se, incurante del pericolo, scegli di scagliarti col machete contro il felino, vai al **8**. Se invece, più prudentemente, vuoi provare a sparare all'animale vai al paragrafo **28**. Altrimenti, se la somma dei tuoi punteggi di Cattiveria e Rispetto è pari o superiore a 9, puoi ordinare ai tuoi uomini di attaccare il giaguaro per cercare di salvare il poveraccio, andando al **20**.

37

Non puoi uccidere a sangue freddo una persona disarmata, tantomeno una donna, anche se si tratta di Clara Soft. «Bene, bene, bene...» esordisci togliendo il bavaglio dalla bocca della donna «abbiamo un'ospite... si metta pure comoda signorina Soft!» gli Scagnozzi attorno a voi scoppiano in una risata sguaiata, ma Clara non se ne preoccupa minimamente e sgranchendosi la mandibola ribatte: «Il piacere è tutto mio dottor Solomon! A cosa devo il vostro invito?»

La conversazione potrebbe essere interessante, ma non hai né tempo né voglia di giocare, quindi tagli corto: «Ho un appuntamento con Harrison Jones e la tua presenza era un intralcio» ti inginocchi e la sollevi prendendola per i capelli, fino a trovarti con la tua faccia di fronte alla sua «ora sei mia prigioniera e...» non finisci la frase perché Clara, con un rapido movimento, ti rifila una potente testata.

Molli la presa e istintivamente porti una mano al naso, che non sembra rotto ma sanguina copiosamente. «Maledetta sguadrina!» esclami mentre la donna sorride soddisfatta «Legatela su quell'albero, come un salame appeso in una cantina! Quando torneremo vittoriosi potrete fare di lei ciò che più vi aggrada!» I tuoi Scagnozzi non se lo fanno ripetere e nonostante Clara provi più volte a liberarsi, ogni tentativo è inutile e ben presto si ritrova a penzolare a due metri da terra.

Segna sulla Carta d'Identità la parola in codice **JAILOR**, poi togli 1 Punto Vita ma aumenta di 1 il Rispetto, infine vai al **35**.

38

Nota Bene: se hai annotato la parola in codice **JAILOR** leggi sia la parte scritta in *corsivo* che quella scritta normalmente. Altrimenti leggi soltanto la parte non in *corsivo*.

La sparatoria fra Harrison e la tua squadra sembra arrivata ad un punto morto. Nonostante la vostra superiorità numerica, Jones sembra avere mille risorse e, barricato com'è, non riuscite a circondarlo senza il rischio di venire colpiti. Il vostro avversario, d'altro canto, non riesce a colpire nessuno, perché voi tutti non vi fermate un momento dallo sparare.

Ti stavi per convincere che lo stallo sarebbe durato finché le munizioni di qualcuno non fossero finite, invece senti dietro di te dei colpi di pistola. Sorpreso vedi entrare nella stanza Clara Soft, che a quanto pare è riuscita a liberarsi dalle corde. Con un salto a gamba tesa sferra un calcio volante allo Scagnozzo più vicino, poi di slancio colpisce con una gomitata il fianco di un altro che si inginocchia a terra senza fiato.

Ordini a tutti i tuoi uomini di attaccare contemporaneamente l'archeologa e, strisciando come un militare in mezzo ad un campo di battaglia, riesci a raggiungere il nascondiglio di Jones, ti alzi e stai per puntargli contro l'arma... quando l'occhio ti cade sul combattimento fra i tuoi sgherri e Clara. In men che non si dica lei li mette al tappeto uno dopo l'altro. «Ma chi è quella donna? Wonder Woman?» è l'unica cosa sensata che riesci a pensare perché, mentre eri distratto ad ammirare l'arte di combattimento dell'archeologa, Jones si è avvicinato a te alle spalle e con il calcio della pistola ti ha colpito la nuca, facendoti perdere conoscenza.

«Solomon... ehi Solomon, ti senti bene?» sbatti le palpebre e vedi il volto di tre Murdock che continuano a incrociarsi. Un dolore acuto ti affligge la nuca e quando riesci a metterti seduto ti torna tutto in mente. Ti alzi di scatto lottando contro le vertigini e ti guardi attorno ma non vedi anima viva: i tuoi Scagnozzi sono tutti a terra, morti o comunque svenuti. Quando ti accorgi che nemmeno di Jones non c'è traccia, lanci talmente tanti impropri che pure tutti i Santi del cielo si rendono conto della sua mancanza.

A quanto pare Harrison te l'ha fatta un'altra volta... poco conta che la maggior parte dei reperti siano a vostra disposizione: sei talmente furibondo che hai quasi la tentazione di andartene e lasciarli tutti al loro posto. Murdock, come ben sai, non è del

tuo stesso parere, quindi vi riempite gli zaini di quanti più manufatti riuscite a trasportare.

Mentre ve ne andate dalla piramide, per scacciare i tuoi crucci, chiedi al tuo compagno cosa farà con i soldi che riceverà: «Sai, Solomon... ho avuto modo di rifletterci a lungo... e ho pensato che con la ricompensa ingaggerò fior fiore di studiosi, che ti aiuteranno a trovare un modo per battere quel Jones... devo confessarti che inizia a stare antipatico anche a me...» Dopo questa risposta scoppi a ridere tuo malgrado e giuri a te stesso, di nuovo, che la prossima volta andrà diversamente.

39

Non puoi fidarti dei tuoi Scagnozzi per un compito così importante. Perciò chiami in disparte Murdock e inizi a spiegargli che voi due dovete fare irruzione nell'accampamento di Jones per rapire in qualche modo Clara Soft. Avvisi gli altri Scagnozzi che stai per partire, lasci il comando ad un tipo che sembra meno stupido degli altri e partite verso la vostra destinazione.

Mentre marciate imbastite un piano per riuscire nella vostra impresa: «Quindi tu attirerai la sua attenzione in qualche modo...» inizi a dire. «Che ne dici se mi metto a ballare la hula? Ho fatto un corso di danza Hawaiana l'estate scorsa e...» lo interrompi con un cenno della mano: «Ma che diamine... certo che no! Cerca di fare in modo che si avvicini a te, non di farti sparare un colpo in testa!» rispondi stizzito. Inizi a pensare che portarti dietro Murdock non sia stata una grande idea...

«Non ti preoccupare, vedrai che sarà un gioco da ragazzi...» replica il tuo vice con un grosso sorriso stampato in faccia. «Lo spero per te, altrimenti puoi scordarti la ricompensa!» è la tua glaciale risposta. Sai di aver toccato un tasto sensibile, infatti Murdock ti squadra mortalmente serio, poi annuisce pensieroso.

Dopo circa 10 minuti di silenzio di tomba, scorgete in lontananza il bagliore di un fuoco da campo. Avvicinandovi cautamente vedete sulla destra una tenda appena illuminata, mentre, a sinistra, seduta su un tronco caduto, una figura dai lunghi capelli che vi volta la schiena. Questo sì è un colpo di fortuna! Sembra che Harrison Jones stia dormendo mentre Clara Soft sia di guardia.

Fai un cenno a Murdock e vi dividete nel fitto della foresta. Mentre sei acquattato pronto a scattare, Clara si alza e si avvia verso la tenda... a quanto pare sta per andare a svegliare il suo compagno. Preghi perché Murdock si sbrighi e faccia quello che ha da fare altrimenti saranno guai!

Detto e fatto, senti chiaramente un rumore provenire dai margini dell'accampamento e sembra che pure l'archeologa se ne sia accorta! La vedi infatti voltarti la schiena, esci dal tuo nascondiglio e di soppiatto ti avvicini a lei. Quando sei a tre passi di distanza estrai la pistola dalla fondina e ti prepari a colpirla col suo calcio, quando... Clara si gira improvvisamente e con un destro poderoso ti fa crollare a terra sorpreso e indolenzito alla stesso tempo.

Clara si china a terra e ti sussurra all'orecchio: «Pensavi di fregarmi così, So...» ma prima che finisca la frase interviene il tuo vice che, a sua volta, con un colpo sulla nuca indifesa, fa accasciare svenuta la signorina Soft. Correndo a perdifiato, trascinate il corpo esanime per qualche minuto, vi fermate a legarla e imbavagliarla per bene e infine riprendete il cammino verso il vostro accampamento.

«Grazie, Murdock» annunci «se non fosse stato per te sarebbe stata la fine...» il tuo compagno rimane in silenzio per un attimo, poi orgogliosamente ti chiede: «Ti ho già detto cosa farò con i soldi della ricompensa...?»

Raggiungete la vostra base mentre il cielo si fa sempre più chiaro. Gli Scagnozzi vi salutano con un'ovazione quando vi vedono entrare nell'accampamento con la prigioniera, ora sveglia, che si dimena indomita in cerca di una via di fuga. La gettate a terra in malo modo e, mentre i tuoi tirapiedi guardano la bella donna legata con sguardi lascivi, tu devi decidere cosa fare di lei.

Sottrai 1 Punto Vita al totale, aggiungi 1 al Rispetto, poi scegli: se pensi sia meglio tenere legata Clara mentre assaltate il campo di Jones, vai al [37](#), se invece pensi sia più sicuro toglierla definitivamente di mezzo, vai al [18](#).

40

Livido dalla rabbia, sfoghi tutta la tua frustrazione sullo Scagnozzo che ha avuto l'ardire di avanzare una richiesta così assurda: «Stupido! Credi che m'interessi qualcosa? Potresti anche morire qui e subito ma non ti lascerei tornare indietro da solo! Ti sembro forse la fatina buona del quarzo? Piuttosto ti ammazzo con le mie mani!» L'uomo va a sedersi mogio vicino a Murdock che gli dà una pacca sulla spalla per confortarlo un po'.

Finalmente fai accendere il fuoco per cenare, ma i guai non sono finiti: alcuni dei pesci, pronti per essere cucinati, sono stati attaccati e dissanguati dai pipistrelli obbligandovi a scartarne circa la metà. Mentre quelli buoni si cuociono i tuoi tirapiedi sgombrano il terreno dell'accampamento dai resti insanguinati dei vostri piccoli assalitori. Dopodiché iniziate a mangiare, ma un solo pesce a testa non basta a saziare nessuno di voi.

La tua decisione non è piaciuta a nessuno: aumenta di 1 la Cattiveria e sottrai 1 punto al Rispetto, quindi vai al [34](#).

Appendice I – Background






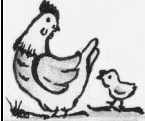


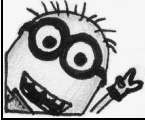
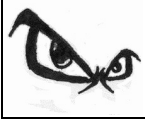
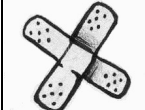
Ecco le modifiche da effettuare a seconda delle risposte date in fase di scelta del proprio Background:

| | Domanda I | Domanda II | Domanda III |
|------------|---------------|---------------|---------------|
| Risposta A | --- | --- | +1 Cattiveria |
| Risposta B | +1 Rispetto | -1 Cattiveria | -1 Rispetto |
| Risposta C | -1 Cattiveria | +1 Cattiveria | --- |

Appendice II – Obiettivi

Benvenuto nella sezione dedicata agli Obiettivi! Questo Appendice serve per tenere traccia dei tuoi successi e delle tue imprese particolari, che riuscirai a compiere durante la lettura del racconto. Ogni volta che termini una partita positivamente, il testo ti indicherà di venire qui: aggiorna i progressi a seconda delle tue caratteristiche finali e delle parole in codice ottenute.

Una volta che la casella **SI** di un Obiettivo è stata barrata, questa dovrà rimanere così per sempre. Continua a rileggere il racconto finché non sarai riuscito a compiere tutti gli Obiettivi: solo così potrai considerarti un Cattivo degno dei più grandi!

| | | | |
|---|--|-----------|----|
|  | NESSUNA PIETÀ | | |
| | Finisci il racconto con annotata la parola in codice KILLER | Ottenuto? | |
| | | SI | NO |
|  | SOLOMON DRAKE, AKA FRANCISCO PIZARRO | | |
| | Finisci il racconto con la parola in codice CONQUISTADOR | Ottenuto? | |
| | | SI | NO |
|  | MURDOCK, IL LADRO DI ROLEX | | |
| | Finisci il racconto con annotata la parola in codice WATCH | Ottenuto? | |
| | | SI | NO |
|  | HAWKEYE | | |
| | Trova l'entrata segreta della piramide Inca | Ottenuto? | |
| | | SI | NO |
|  | ESCONO DALLE FOTTUTE PARETI! | | |
| | Finisci il racconto con annotata la parola in codice BATS | Ottenuto? | |
| | | SI | NO |
|  | VECCHIA CHIOCCIA | | |
| | Finisci il racconto con 9 o più Scagnozzi | Ottenuto? | |
| | | SI | NO |
|  | OH CAPITANO! MIO CAPITANO! | | |
| | Finisci il racconto con almeno 8 punti Rispetto | Ottenuto? | |
| | | SI | NO |
|  | CUORE D'ORO | | |
| | Finisci il racconto con meno punti Cattiveria di quelli iniziali | Ottenuto? | |
| | | SI | NO |
|  | CATTIVISSIMO ME | | |
| | Finisci il racconto con almeno 10 punti in Cattiveria | Ottenuto? | |
| | | SI | NO |
|  | GRAND. BASTARD. FIGL. D. PUTT. | | |
| | Finisci il racconto con 12 punti in Cattiveria | Ottenuto? | |
| | | SI | NO |
|  | TANTO BASTA LA SALUTE | | |
| | Finisci il racconto con 1 solo Punto Vita | Ottenuto? | |
| | | SI | NO |