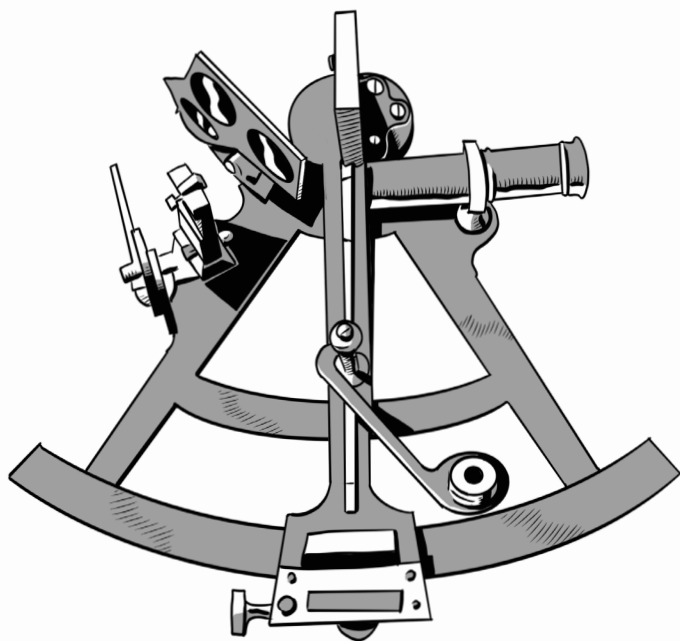


# Il cartografo scomparso



DELFT, 1674

Ah, Delft, la tua città.

Quando, in momenti come questo, l'incessante pioggerellina olandese si quietava e lascia spazio a una giornata di sole, la città diventa così luminosa che sembra che ogni problema, ogni mistero possa essere risolto.

Tuo padre apprezzerrebbe questa vista. Tuo padre, Gustaaf De Groot, uno dei più grandi cartografi d'Olanda, da anni zimbello della gilda dei cartografi.

Tutto iniziò quando propose al grande cartografo Blaeu, ormai 10 anni fa, di inserire nell'Atlas Maior, il più grande atlante del mondo mai creato, terre a cui le compagnie navali non erano mai arrivate, ma di cui, grazie a numerosi resoconti, si poteva desumere la posizione. Mu, El dorado, le sconfinite terre del prete Gianni, Agartha. Blaeu gli diede del folle, e lo allontanò, minacciandolo di scacciarlo dalla gilda se avesse ripreso l'argomento.

Da quel giorno, tuo padre si rintanò nel suo studio a cercare, a studiare, per dimostrare che i suoi colleghi aveva torto, che quelle terre esistevano, che meritavano di essere inserite nelle mappe olandesi, le più accurate del mondo. Ma la gilda continuava a deriderlo in modo sempre più crudele. Questo fino a una settimana fa. Ora tuo padre è scomparso, senza dir nulla a nessuno. Forse potresti trovare qualche indizio su dove sia andato nel suo studio, dove non fa entrare praticamente nessuno (non che ci sia la fila per incontrarlo, di solito).

Ora tocca a te, Johanna De Groot, scoprire che fine ha fatto tuo padre.

*Quando sei pronta, vai al paragrafo [10](#)*

“Spero davvero che lei possa aiutarmi”, dici al mercante,

“Sto cercando un uomo sui 40 anni, capelli bianchi, baffi. Si chiama Gustaaf De Groot. Lei lo ha visto?”

Il mercante ti scruta, poi ti chiede “Chi lo cerca?”.

“Sono sua figlia, Johanna.”

“E chi me lo assicura? Quello che cerca il vecchio fa gola a molti. Parola d'ordine?”

*Se pensi che la parola d'ordine sia Atlas, vai al [32](#)*

*Se credi che sia Senapo vai al [14](#)*

*Altrimenti, se credi che sia Delft vai al [31](#)*

### 3

Arrivi per la prima volta nella tua vita a Rotterdam, il porto del nord! Ti senti terribilmente piccola davanti a quei velieri così imponenti. Le stampe di Van De Velde nei tuoi libri non saranno mai in grado di rendere l'idea della loro maestosità.

Scegli il tuo veliero, un Fluyt mercantile, e metti insieme una ciurma di marinai esperti. Dopo un paio di settimane per i preparativi, finalmente si parte!

*Vai al [26](#)*

### 4

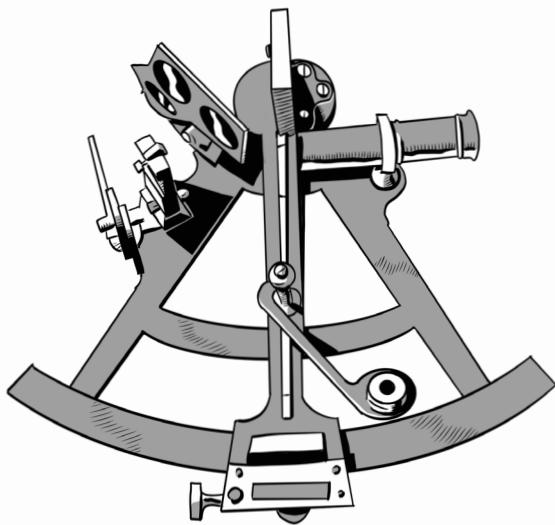
“Signorina”, ti risponde la guida, “non ho mai sentito parlare di un luogo del genere. Per il giusto prezzo e con delle indicazioni precise, posso portarla fino in capo al mondo. Ma in questo modo non posso davvero aiutarla.”

“Capisco”, dici. “Grazie comunque”.

*Se vuoi chiedere alla guida se conosce tuo padre, vai al [18](#)*

*Se hai la keyword **SESTANTE**, puoi andare al [8](#).*

*Per tornare alla mappa vai al [29](#)*



## 5

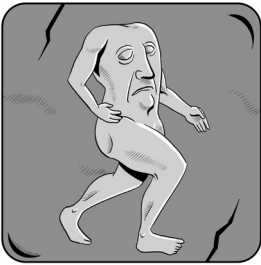
Segui tuo padre fino all'enorme portale.

“C'è un qualche tipo di combinazione, ma nessuno di noi riesce a capire qual è”, ti confessa.

Ti avvicini al portale e gli dai un'occhiata.

Ci sono sei pulsanti in pietra decorati con creature bizzarre, e sotto ognuna un numero.

*Se trovi i 3 pulsanti da premere, somma i numeri e vai al paragrafo corrispondente.*



5



4



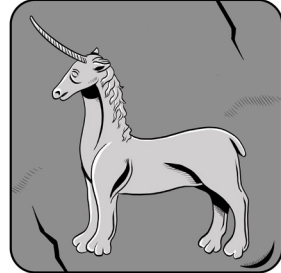
1



8



6



3

## 6

Ti avvicini a un vecchio artigiano tutto indaffarato a impastare del terriccio con dell'acqua, per renderlo un materiale simile all'argilla. Noti che sta scolpendo dei piccoli bassorilievi raffiguranti delle creature grottesche.

“Cosa rappresentano?” chiedi in perfetto portoghese. L'Etiopia è alleata col Portogallo, e, non parlando il dialetto locale, è l'unica lingua con cui puoi comunicare.

“Questi?” ti risponde il vecchio, con un forte accento est-africano, “Sono gli abitanti del regno di re Senapo! Guardi, quello con la testa sul torace è un blemma, quello con un solo gigantesco piede è uno sciapode, e quello con la testa di cane è un cinocefalo. Gli ho visti davvero, sa? Quando ero piccolo”.

“Un uomo con la testa sul torace, uno con un piede enorme e uno con la testa di cane. Non so come reagirei se me li trovassi davanti. O urlerei o scoppierei a ridere.”

*Torna al [29](#)*

## 7

Ti avvicini alla porta del villaggio. All'esterno vedi solo lo sconfinato deserto dei Dancali. Avventurarti lì da sola senza una guida sarebbe un suicidio. Devi assolutamente trovare il contatto di tuo padre.

*Torna al [29](#)*

## 8

Tu e la guida partite per raggiungere tuo padre.

Il deserto è affascinante, all'inizio. Le forme delle dune ti appaiono come qualcosa di totalmente alieno. Poi l'afa, la monotonia del paesaggio, la scomodità del cammello rendono il tuo viaggio un incubo.

Dopo un'eternità di cammino in quel paesaggio ostile, vedi in lontananza un piccolo accampamento, accanto a quello che sembra un enorme portale in pietra nera.

Avvicinandoti, vedi una sagoma uscire da una delle tende.

Vi guarda arrivare, poi grida “Johanna!”.

“Papà!” rispondi.

Fai trottare il cammello il più possibile, e quando sei a pochi passi da tuo padre scendi dalla cavalcatura per abbracciarlo.

“Oh, figlia mia!” ti dice, “Ci hai messo tanto!”

“Il viaggio è stato lunghissimo! Dimmi, hai già visto la città sotterranea? Com'è?”

Tuo padre cambia espressione, incupendosi.

“Siamo così vicini...” ti dice, “È da quasi due mesi che siamo qua fuori, facciamo scorta di provviste da un'oasi a poche miglia da qui. Ma non riusciamo ad aprire il portale.”

“Posso dargli un’occhiata?” chiedi.

“Certo, seguimi.”

*Vai al [5](#)*

## 9

Ti avvicini al curioso uomo dal volto coperto. I suoi indumenti e il cammello vicino a lui ti fanno sperare che sia una guida. Che sia lui il tuo contatto?

“Salve” dici, “Parla portoghese?”

“Parlo anche inglese, olandese e francese, signorina. E, se ho riconosciuto il suo accento, direi che possiamo parlare olandese.”

Sei stupita. La perfezione del tuo portoghese farebbe cadere in inganno un madrelingua. Quell’uomo deve avere un orecchio sopraffino.

“Lei è una guida, immagino?”

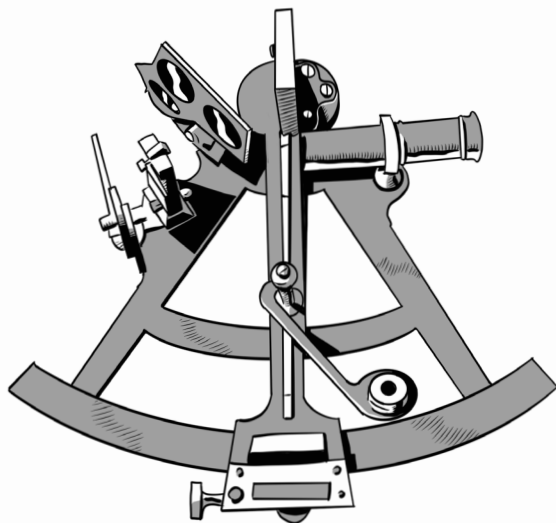
“Esatto, giro l’Etiopia per farla scoprire a voi invasori... eehm, esploratori europei. Per il giusto prezzo, ovviamente.”

*Se vuoi chiedere alla guida se conosce tuo padre, vai al [18](#)*

*Se vuoi chiedergli se può portarti al portale monumentale nel deserto, vai al [4](#)*

*Se hai la keyword **SESTANTE**, puoi andare al [8](#)*

*Per tornare alla mappa, vai al [29](#)*



10

Arrivi nello studio di tuo padre. A prima vista non noti nulla che desti la tua attenzione. Ma sei certa che, se qualche indizio c'è, dev'essere qui.

*Esplora lo studio del cartografo andando ai paragrafi corrispondenti agli oggetti interattivi. Cerca di esplorare il più possibile, perchè alcuni indizi potrebbero esserti utili più avanti!*





## 11

Discuti un pò con tuo padre, poi comunicate la vostra decisione al sovrano. “Restiamo!”, dite.

Il sovrano annuisce, con rispetto, poi vi lascia alle cure di alcuni suoi sudditi fidati.

Dopo aver contribuito all’esodo del regno di Senapo, tu e tuo padre vivete una vita lunga e ricca, in cui non smettete mai di apprendere e di stupirvi. Apprendete i segreti dell’alchimia, e la storia nascosta dei territori che tuo padre ha cercato per tutta la vita.

Dopo quasi cinquant’anni, però, il brivido dell’avventura inizia a mancarti. Decidi di lasciare il regno sotterraneo e di avventurarti per il mondo. Hai appreso il segreto dell’eterna giovinezza. Hai un tempo immenso per esplorare, apprendere, viaggiare. Notando come il mondo cambia costantemente intorno a te, ti rendi conto che il tuo viaggio non finirà mai. Sorridi.

**FINE**

## 12

Sul tavolo da lavoro è poggiata una dettagliata mappa dell’Africa che tuo padre non ha mai completato. A grafite, su uno dei lati incompleti della mappa, c’è scritta una sola parola:

**SENAPO**

*Torna al [10](#)*

## 13

Con un clic, il mappamondo si apre in due come uno scrigno. Al suo interno trovi una montagna di fiorini olandesi, una quantità tale che non avevi mai visto tutta insieme, e, poggiata su di essi, una lettera.

Superato lo stupore per quell’assurda quantità d’oro, apri la lettera, scoprendo che è destinata a te.

*“Cara Johanna,*

*ti chiedo scusa per le precauzioni che ho dovuto prendere per preservare il segreto, e spero che non ti sia stato troppo difficile aprire questo scompartimento segreto.*

*Ti starai chiedendo il perchè di tanta segretezza. Figlia mia, qualche tempo fa un uomo, un viaggiatore, è venuto da me. Il suo nome è Abel De Jong. Quello che mi ha rivelato è la posizione precisa di un luogo che*

*ormai da secoli gli studiosi credevano leggenda. Johanna, De Jong ha visitato le terre del Prete Gianni, il grande sovrano d'Oriente! Come molti hanno sospettato, questo regno è in Etiopia, nell'Africa orientale. Ma nessuno lo ha mai trovato, quindi è stato bollato come leggenda. Nul-la di più falso! Per qualche ragione che De Jong non ha potuto chiarir-mi, il sovrano si è spostato in una rocca inespugnabile sottoterra, nel bel mezzo del deserto dei Dancali. L'esploratore, sorpreso da una tempesta di sabbia, si ritrovò, quasi in fin di vita, di fronte alle porte titaniche di questa roccaforte. Un piccolo gruppo stava uscendo casualmente dalla città sotterranea, lo vide e lo trasportò nel regno del Prete Gianni per medicarlo. Ah, con quali dettagli ha descritto quel mondo incantato! Quando era ormai pronto ad andarsene, capì che nessuno avrebbe cre-duto alla sua storia, per questo si intascò una piccola reliquia. Un non-nulla per quel regno di splendore, ma un oggetto di valore inestimabile per noi abitanti di quassù. Quando me l'ha mostrato, subito gli ho creduto. E sai che mi sono detto? Ho detto: al diavolo la gilda dei cartografi, gliela faccio vedere io! E al diavolo la mia vita senile, da recluso in casa propria. Io parto! Eccome se parto!*

*Ora vorrei che tu mi raggiungessi. Spero che i soldi che troverai insieme a questa lettera ti siano sufficienti per il lungo viaggio. Ho risparmiato per tutti questi anni sperando che un'occasione del genere arrivasse, prima o poi. Credimi, ne varrà la pena!*

*Un mio contatto ti aspetta nel villaggio di Weranso, l'ultimo centro abi-tato prima del deserto. Lui ti farà arrivare al luogo esatto degll'ingresso monumentale. Potrebbe chiederti una parola d'ordine per essere certo che sei mia figlia. L'ho segnata su uno dei miei fogli sul tavolo da lavoro.*

*Ti aspetto, Tuo,  
papà”*

Ti sembra improvvisamente di essere stata catapultata in un racconto d'avventura. Tu, Johanna De Groot, mai uscita dalla piccola Delft, andrai in Africa? Una fanciulla da marito, fra l'altro! Sarebbe così sconveniente... Però, com'è che diceva sempre papà? “Noi ce ne freghiamo di quello che dicono gli altri, no?”. Al diavolo, il vecchio De Groot ha ragione, c'è un mondo là fuori da esplorare! Si parte per l'Etiopia!

*Puoi partire subito [3](#), o continuare a esplorare lo studio di tuo padre, e tornare qui quando ti senti pronta per la partenza [10](#)*

## 14

“Oh, adorata! Sei davvero tu! Oh, non sai da quant’è che il vecchio De Groot mi parla di te. Io e tuo padre ci conosciamo da tanto, sai? Ci parliamo per corrispondenza, gli procuro dei libri rarissimi da più di dieci anni”, ti grida entusiasta il mercante.

“Vieni, c’è una guida molto esperta che ti porterà dritta da tuo padre. È una guida affidabile, te lo assicuro. Si fa strapagare, ma si porta i suoi segreti nella tomba”.

Il mercante si allontana dal banchetto e ti scorta fino alla guida.

I due parlano fra di loro in un dialetto velocissimo, lanciandoti di tanto in tanto qualche occhiata curiosa.

“Tutto chiaro.” dice la guida, “Vuol partire adesso, signorina?”

*Se vuoi incamminarti subito, vai all’ [8](#), altrimenti se vuoi continuare a esplorare il villaggio e partire più avanti, puoi tornare alla mappa [29](#).*

*Quando sei pronta per partire, usa la keyword **SESTANTE** parlando col mercante o con la guida.*

## 15

Ti avvicini al mercante.

“Salve” dici, in perfetto portoghese.

“Oh, salve! Non succede tutti i giorni di vedere dei viaggiatori qui! Come posso aiutarla?”. Il mercante parla un portoghese corretto, ma con un marcato accento est-africano.

“Grazie a Dio!” dici, “Qui quasi nessuno parla portoghese!”.

“Ah, io parlo portoghese, inglese e francese, signorina. Ho acquirenti da ogni parte del mondo. Sa, le mie merci fanno impazzire voi europei.”

“Ah, sì? E che vende?”

“Beh, maschere rituali, piante esotiche, strani animali impagliati. Vi piace metterle in delle stanze che chiamate Gabinetti delle Meraviglie. Non capisco cosa ci sia di tanto meraviglioso in questi oggetti, ma contenti voi.”

“Capisco.”

*Se vuoi chiedere al mercante se ha visto tuo padre, vai al [2](#)*

*Altrimenti torna al [29](#)*

## 16

Ti avvicini ai due passanti, che trasportano delle enormi ceste sul capo.

“Salve, potreste aiutarmi?”, chiedi, in perfetto portoghese.

L'Etiopia è alleata col Portogallo, e, non parlando il dialetto locale, è l'unica lingua con cui puoi comunicare.

I due ti scrutano, cercando di capire cosa gli stai dicendo. Si guardano, poi con un'alzata di spalle si allontanano. Evidentemente non parlano una sola parola di portoghese.

*Delusa, torni al [29](#)*

## 17

Eccolo, l'oggetto a cui tuo padre tiene di più al mondo. Un mappamondo originale di Gerardus Mercator, uno dei più grandi cartografi della storia! Ti accorgi di un dettaglio a cui non avevi mai fatto caso. Sul disco che sostiene la sfera c'è un meccanismo in cui bisogna inserire una combinazione di quattro numeri.

*Se riesci a scoprire la combinazione del meccanismo, somma le 4 cifre per aprire la cassaforte e andare al paragrafo corrispondente.*

*altrimenti torna al [10](#)*

## 18

“Spero davvero che lei possa aiutarmi” dici alla guida,

“Sto cercando un uomo sui 40 anni, capelli bianchi, baffi. Si chiama Gustaaf De Groot. Lei lo ha visto?”.

“Sì, mi ricordo di quell'uomo. Ha assunto mio cugino per andare in qualche posto remoto nel deserto. Nessuno dei due mi ha voluto dare informazioni più esatte. Sono partiti da tempo, ormai. Sono un pò preoccupato.”

*Se vuoi chiedere alla guida se può portarti al portale monumentale nel deserto, vai al [4](#)*

*Se hai la keyword **SESTANTE**, puoi andare al [8](#).*

*Per tornare alla mappa, vai al [29](#)*

## 19

Con un boato, il portale si apre, rivelando una colossale scalinata che scende verso il basso. Iniziate la discesa. Alla fine della scalinata superate un enorme arco e vi ritrovate di fronte a una meraviglia inimmaginabile. Sotto la volta di una grotta altissima, una enorme città dal sapore antico vi si staglia davanti. Colonnati ellenistici decorati con foglie d'oro si alternano ad abitazioni che mescolano le forme organiche della terra cruda a un decorativismo da barocco europeo. Il tutto è illuminato a giorno.

Al centro dell'insediamento, vedete un'imponente e ripida scalinata, e al suo apice un lontanissimo trono, su cui è seduta una figura resa minuscola dalla distanza.

Solo adesso vi rendete conto che il luogo è molto popolato. Gli abitanti del regno sotterraneo vi guardano come fosse degli alieni. Ad uomini e donne dalla carnagione olivastra o ebano si affiancano esseri bizzarri e mostruosi, simili a quelli rappresentati sui pulsanti all'ingresso. Un blemma inizia a odorarti, incuriosito. Poi inizia a toccarti il vestito.

Così velocemente che non potete far nulla per evitarlo, un grosso gruppo di popolani vi è addosso, e vi tasta incuriosito, opprimendovi.

“Basta!” dice una voce tuonante.

La lontana figura sul trono discende come volando la ripida scalinata e si avvicina a voi.

“I signori sono miei ospiti.” dice l'uomo ai suoi sudditi.

“Sono re Senapo, quello che voi chiamate Prete Gianni”, vi dice. “Prego, seguitemi, vi mostrerò il mio regno.”

Il Prete Gianni non è come te lo aspettavi. È un uomo di poco più di trent'anni, dalla carnagione olivastra, ma il suo sguardo tradisce una saggezza benoltre l'età che dimostra.

Come aveste di fronte a voi un Dio, la mascella spalancata, seguite il sovrano mentre vi descrive il suo regno incantato. Il suo reame è immenso, grande quanto una capitale europea. Ne visitate solo una piccola parte, quella che dev'essere il centro città.

“Tutto questo è meraviglioso, signore” dice tuo padre, “Ma posso chiedervi perchè vi siete spostati quaggiù? E come fate voi ad essere il Prete Gianni? Dovreste avere...”

“4000 anni, esatto. Sono il pronipote della regina di Saba e di Re Salomone, legittimo Re d'Etiopia. Salomone mi ha trasmesso la passione per l'alchimia, e grazie a questa ho scoperto la formula per l'eterna giovinezza.

Quando voi europei avete iniziato a colonizzare l'Africa, ho temuto per i miei preziosi segreti, e ho trasferito me stesso e la capitale quaggiù.”

“E perchè non ci ha attaccati quando siamo entrati? Non siamo un potenziale pericolo per il suo regno?” chiedi.

Il re sorride. “Era solo questione di tempo prima che il mio regno venisse scoperto. Quando abbiamo scelto di aiutare quel viaggiatore in fin di vita sapevo che non sarebbe stato capace di mantenere il segreto.

Sono un sovrano molto edonista, adoro vedere lo stupore che le bellezze del mio regno provocano negli stranieri. Ma ci stiamo preparando per trasferire il regno in un altro luogo, ancora più nascosto.”

“Dove?” chiede tuo padre.

“Questo davvero non ho intenzione di dirvelo. A meno che non decidiate di restare qui con noi. Ci sono tante conoscenze in questo regno che non basterebbe una vita intera per studiarle. Oppure potete tornare a casa. Potete parlare di ciò che avete visto. Tanto, ve lo assicuro, nessuno vi crederà.”

Cosa vuoi fare?

*Vuoi tornare a casa e testimoniare con tuo padre alla gilda che il regno del Prete Gianni esiste? [25](#)*

*Vuoi restare lì per sempre? [11](#)*

*Vuoi tornare a casa, ma serbare il segreto di ciò che hai visto? [20](#)*

## 20

Discuti con tuo padre, poi comunicate la decisione al Prete Gianni. “Ce ne andiamo” dite, “Serberemo il segreto per sempre.”

Abbandonate quel regno incantato, e tornate a casa.

“Sarebbe inutile parlare con la gilda della nostra avventura” ti dice tuo padre, “L’unica cosa che conta è che avevo ragione. Ora posso ricominciare a vivere.”

Tuo padre passa la sua senilità guadagnandosi di nuovo il rispetto dei colleghi, creando mappe di una bellezza incomparabile.

La voglia d’avventura che ti è scoppiata in cuore dopo il tuo lungo viaggio ti convince a non volerti sposare. Quando, però, incontri per caso il capitano Aart Bakker, e scopri la sua insaziabile voglia di esplorazione, ti innamori perdutamente. Nonostante i benpensanti ti vogliano rintanata in casa a crescere figli e custodire il focolare domestico, tu e tuo marito passate la vostra vita navigando fino agli angoli più remoti del globo.

**FINE**

## 21

*Se vuoi chiedere alla guida se conosce tuo padre, vai al [18](#)*

*Se vuoi chiedergli se può portarti al portale monumentale nel deserto, vai al [4](#). Se hai la keyword **SESTANTE**, puoi andare al [8](#).*

*Per tornare alla mappa, vai al [29](#)*

## 22

*Se vuoi chiedere al mercante se ha visto tuo padre, vai al [2](#)*

*Se hai la keyword **SESTANTE** puoi andare al [8](#)*

*Altrimenti torna al [29](#)*

## 23

Noti che sul tavolino c'è una lettera. Prendendola in mano leggi “per mia figlia Johanna”.

Con grande stupore, apri la lettera e inizi a leggere:

*“Figlia mia,*

*Qualche tempo fa è successo qualcosa di sorprendente. Un uomo, più prezioso di tutti i libri che ho custoditi nella mia libreria, è comparso nel mio studio. Un esploratore olandese, che ha scovato per sbaglio un regno che l'ha lasciato senza parole. Deriso da quelli della VOC, che non hanno creduto a una sua sola parola, è venuto dritto da me. E mi ha raccontato... Oh se solo sapessi cosa mi ha raccontato! Sono partito, figlia mia! Sono andato a vedere di persona quelle terre lontane! Ma non posso dirti qui la posizione esatta di questo tesoro. Potrebbe cadere nelle mani sbagliate. Ho nascosto informazioni più dettagliate in un luogo che solo tu sarai capace di scovare.*

*Tuo,  
papà”*

Non sai come reagire alle parole di tuo padre. Sei preoccupata, ma ancora di più curiosa! Devi assolutamente scoprire per dove è partito il vecchio De Groot.

*Torna al [10](#)*

## 24

*Se è la prima volta che parli con la guida vai al [9](#),*

*altrimenti vai al [21](#)*

## 25

Discuti con tuo padre. Poi comunicate la decisione al sovrano. “Ce ne andiamo”, dite.

Tuo padre ordina a uno dei vostri accompagnatori, un ragazzino di neanche 15 anni, di intascare più oggetti possibile prima di uscire, assicurandosi di non farsi vedere. Salutate formalmente il sovrano e tornate nel

deserto.

Il ragazzino etiope vi mostra ciò che ha nascosto nella grossa borsa. Ci sono gioielli, pietre preziose, addirittura piccoli pezzi di capitello dorati. La gilda non potrà non credervi.

Tornati in patria, mostrate i reperti ai cartografi anziani, che, con stupore, richiedono alla VOC di andare alla ricerca del regno sommerso. Finalmente tuo padre ha di nuovo la fiducia della gilda!

L'armata olandese si reca in Etiopia. È lì per conquistare, non per esplorare. Attraversato il portale, però, i fiamminghi si ritrovano davanti a una titanica caverna vuota. Solo qualche frammento d'architrave testimonia il passaggio di un popolo sontuoso. Il Prete Gianni se n'è andato.

**FINE**

## 26

Il viaggio attraverso l'Atlantico scorre liscio. Il tempo è mite, le vele trainano la nave spinte da un vento calmo ma deciso.

Dopo due settimane di navigazione, il veliero approda finalmente a Tangeri, al limite occidentale dello stretto di Gibilterra.

Osservi con stupore quelle architetture moresche che avevi visto solo nei libri illustrati di tuo padre. Vorresti restare lì almeno un mese. Esplorare, scoprire gli usi di quel popolo esotico. Ma tuo padre ti aspetta!

Organizzato un piccolo convoglio, partite da Tangeri e tagliate il Nord-Africa da ovest a est.

Mentre seguite il corso del Nilo per andare a Weranso intravedi delle enormi strutture piramidali semisepolte dalla sabbia. Ricordi di aver visto qualcosa del genere nelle illustrazioni di Athanasius Kircher. Deve trattarsi dei monumenti funebri degli antichi imperatori-dèi dell'Egitto antico.

Dopo due mesi, arrivate finalmente al villaggio. Le mura in terra cruda si affacciano direttamente sullo sconfinato deserto dei Dancali. Devi assolutamente trovare il contatto di tuo padre per poter proseguire il tuo viaggio.

*Vai al [29](#)*

## 27

*Se è la prima volta che parli col mercante vai al [15](#), altrimenti vai al [22](#)*



Non vedevi quel ritratto da tanto. Tua madre, Berenice De Groot, morta dandoti alla luce.

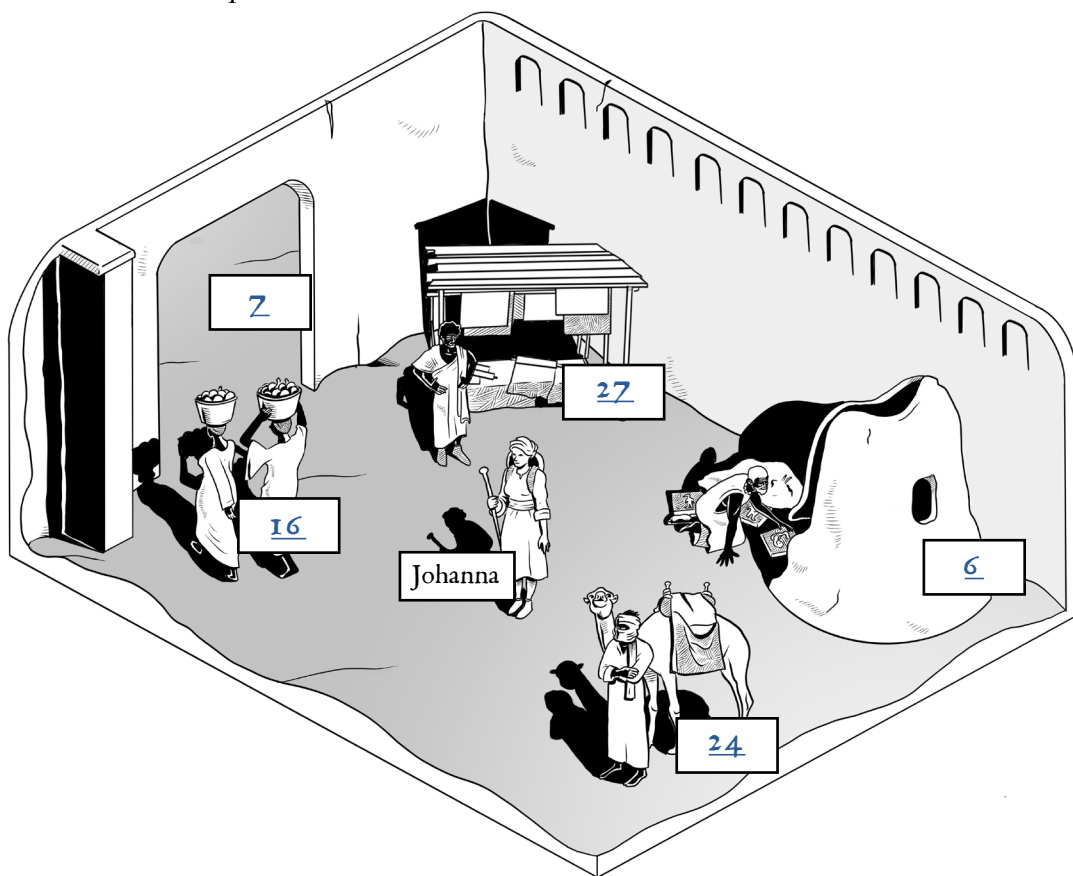
Quando eri piccola, tuo padre ti diceva sempre: “Il giorno in cui sei nata è stato il più brutto, e insieme il più bello della mia vita. Perché ho perso la donna che amavo, ma l’ho scambiata con la figlia che ogni padre vorrebbe”.

*Torna al [10](#).*



sterfdatum 1-5-52

*Esplora il villaggio andando ai paragrafi corrispondenti agli oggetti interattivi. Cerca di esplorare il più possibile, alcuni indizi potrebbero esserti utili più avanti!*



La libreria di tuo padre è piena zeppa di libri rarissimi. C'è anche l'Atlas Maior di Blaeu. De Groot non è mai riuscito ad odiarlo, quel libro, nonostante sia stato la sua rovina. La bellezza delle sue mappe, la maestria tecnica dei rilievi... Un capolavoro, ancora insuperato da nessun cartografo al mondo.

Oltre i libri, però, non c'è nulla di utile qui.

Torna al [10](#)

### 31

“Mi spiace che le abbia dovuto fare tutta questa strada per nulla”, ti dice il mercante. Schiocca le dita, e due omoni giganteschi ti sono addosso. Per te è la fine.

**LA TUA AVVENTURA FINISCE QUI.**

### 32

“Mi spiace che le abbia dovuto fare tutta questa strada per nulla”, ti dice il mercante. Schiocca le dita, e due omoni giganteschi ti sono addosso. Per te è la fine.

**LA TUA AVVENTURA FINISCE QUI.**