

4

IL LIBRO DEI CORTI 2012

lgl

i corti
di lgl

LGL COMMUNITY



I Corti di lgl
4° Concorso di narrativa a **bivi** 2012

libri NOSTRI

libri NOSTRI

Prima edizione: Ottobre 2014

Il testo è stato raccolto dal concorso di narrativa a bivi “I corti di LGL quarta edizione”, svoltosi sul forum di Librogame’s Land. I racconti sono opera dei rispettivi autori.

I Corti di LGL nasce da un’idea di Giovanni "Gpet74" Pettinotti e Alberto "Seven_Legion" Donda.

2014, Librogame’s Land – www.librogame.net

Progetto grafico della copertina a cura di Alberto "Dragan" Orsini
Illustrazioni interne di Yanez "Monpracem" Servadei
Impaginazione a cura di Gpet74

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

IL LIBRO DEI CORTI

2012

**4° CONCORSO DI NARRATIVA A BIVI
DI LIBROGAME'S LAND**

librogame'sLAND

www.librogames.net



UN SALUTO DAI PARTECIPANTI
DELLA 4^a EDIZIONE DEI
CORTI DI LGL





INDICE	<u>5</u>
REGOLAMENTO DEL CONCORSO	<u>6</u>
RISULTATI DELLE VOTAZIONI	<u>14</u>

I Corti:

GRAN CLOCHARD -	
La sfida per il carrello d'oro	<u>16</u>
IL TRAMONTO DEGLI DEI	<u>62</u>
LA SFIDA DEGLI IMMORTALI	<u>110</u>
U CARCAMANNU	<u>168</u>
FI'A'ZA	
e il venditore di tappeti	<u>203</u>
LA RIVINCITA (<i>Squalificato</i>)	<u>254</u>
VIATICO (<i>Fuori Concorso</i>)	<u>316</u>



Edizione curata da

Dirk - Apologeta - Icedlake



**REGOLAMENTO
DEL CONCORSO**

Il sito Librogame's Land (<http://www.librogame.net>) bandisce la quarta edizione del suo concorso di “narrativa interattiva a bivi”, più comunemente conosciuta col nome di “raccontogame”.

Si concorre secondo le modalità descritte dal seguente regolamento.

Partecipazione al concorso.

- 1.** Può partecipare chiunque, con un numero a piacere di racconti. Alla classifica finale può accedere un solo racconto per partecipante. In caso si partecipi con più racconti, sarà automaticamente inserito in classifica quello con più alto punteggio. Nel caso venga presentato un racconto scritto da più partecipanti costituisce univocità il gruppo di autori e non la somma dei singoli autori, pertanto è possibile partecipare al concorso sia con un racconto scritto da soli sia con uno scritto con altri autori.

- 2.** I racconti devono essere originali e non devono violare alcun diritto d'autore. Non sono ammesse le “fan-fiction” con ambientazioni protette da copyright (es: “Guerre Stellari”, “il Signore degli Anelli” etc...).

- 3.** I racconti, scritti con carattere “Times New Roman” corpo 10 ed interlinea singola, possono essere lunghi al massimo 18 pagine in formato A4 e avere un massimo complessivo di 40 paragrafi di gioco. I racconti possono essere presentati come file DOC o RTF. I margini devono essere di 1,5 cm per lato. Altri formati accettati sono docx e odt .

- 4.** Il regolamento di gioco, se presente, dovrà essere compreso nel numero massimo di pagine consentito e dovrà essere posizionato all'inizio del racconto, con la stessa formattazione grafica di questo. Tale regolamento dovrà essere completo e pienamente comprensibile ad un generico lettore, e potrà comprendere un'eventuale scheda del personag-

gio. Non è ammesso rimandare a regolamenti di giochi già esistenti né usare terminologie o abbreviazioni specialistiche. Verrà valutata dai giudici anche l'originalità e la funzionalità del regolamento ideato.

5. Il racconto potrà avere un Prologo e un Epilogo, ciascuno di massimo mezza pagina, separati dai paragrafi del racconto e diversi dai paragrafi 1-40. Gli eventuali Prologo ed Epilogo dovranno avere la stessa formattazione testuale del racconto ed essere compresi nel numero massimo di pagine consentito.

6. Tema di questa edizione è una “gara”. Con il termine “gara” si intende qualsiasi sfida, sportiva o non, reale o immaginaria, fra avversari o contro il tempo per arrivare primi o per sopravvivere. Il racconto può avere la trama, lo stile e l’ambientazione che l’autore ritenga opportune, purché la vicenda del racconto verta sul tema richiesto. La correlazione tra racconto e tema deve essere inequivocabile, e ne sarà tenuto conto sia in sede di ammissione al concorso sia in sede di valutazione.

7. All’interno del racconto, in qualsiasi punto a discrezione dell’autore, dovrà essere presente uno e uno solo dei seguenti dialoghi:

Dialogo 1:

“Non ti preoccupare, vedrai che sarà un gioco da ragazzi”
“Lo spero per te, altrimenti puoi scordarti la ricompensa”

Dialogo 2:

“Dobbiamo impedire che vi prenda parte, a tutti i costi”
“Ci penserò io.”

Dialogo 3:

“E tu chi saresti?”
“Il nuovo capitano della vostra squadra!”

Il dialogo scelto potrà essere ripetuto più di una volta in paragrafi diversi, ma solo per esigenze tecniche di stesura della struttura dei bivi (in questo caso dovrà essere leggibile solo una volta). Il dialogo dovrà comunque rivestire un ruolo primario nell’evolversi della trama e non potrà essere utilizzato in paragrafi di secondaria importanza o irraggiungibili da altri bivi. La modalità e originalità di utilizzo del dialogo saranno tenute in debito conto sia in sede di ammissione al concorso sia in sede di valutazione.

8. All’interno del racconto è consentito inserire illustrazioni soltanto se queste sono originali. Non sarà tollerata alcuna violazione del diritto d’autore, pena l’esclusione dal concorso. Altro requisito è che le illustrazioni siano funzionali alle dinamiche di gioco, ed accettabili solamente a patto che queste rientrino nei già specificati vincoli di lunghezza del racconto (numero di paragrafi e pagine) e formattazione del testo. Sono dunque leciti enigmi grafici e mappe soltanto qualora le illustrazioni contengano indizi o informazioni utili, e non siano puramente decorative.

9. Si considera il sito Librogame’s Land come titolare del concorso e arena ufficiale della competizione. Tutti i partecipanti e coloro che intendono leggere e votare i racconti in concorso dovranno fare riferimento unicamente a questo sito per ricevere le istruzioni sulle procedure di voto ed esprimere i propri giudizi. Durante l’intero svolgimento del concorso, i partecipanti non possono divulgare informazioni sulla propria opera né discuterne con gli altri utenti sul forum. I lavori pervenuti saranno valutati e votati in forma anonima. Librogame’s Land rimane costantemente a disposizione per tutti gli interessati come punto di discussione e chiarimento delle dinamiche del concorso.

Consegna dei lavori

10. I racconti devono essere inviati al coordinatore del concorso, all'indirizzo corti@librogame.net entro la mezzanotte del 25/03/2012 09/04/2012. L'inoltro sarà seguito da conferma di ricezione dell'opera e il coordinatore manterrà, anche con gli altri giudici, l'assoluto riserbo sull'identità degli scrittori.

Con la consegna degli elaborati, l'autore acconsente, liberamente e senza riserve, che i suoi racconti vengano inclusi in una raccolta disponibile al pubblico.

11. Non sono ammessi contenuti razzisti, osceni o diffamatori. Più in generale, i giudici si riservano di escludere ogni racconto che, a loro insindacabile giudizio, risulti inadatto al concorso in questione.

Racconti fuori concorso

12. Tutti i lavori inviati oltre la data di consegna specificata nel punto 10, giudicati non adatti al concorso in base al punto 11, sotto ad un livello di attinenza minima al tema del punto 6 e ai dialoghi del punto 7, oppure scritti da uno dei componenti della giuria, verranno considerati "fuori concorso".

Tali racconti seguiranno a partecipare al concorso a puro titolo "onorifico", risultando esclusi da votazione, classifica e premiazione. A discrezione della giuria potranno essere inseriti ugualmente nella raccolta, esclusi o pubblicati in separato contesto.



Votazione e pubblicazione

13. La giuria è costituita da 3 giudici nominati dallo Staff del sito, che valuteranno i racconti per il loro aspetto ludico e per quello narrativo. I giudici della presente edizione sono gli utenti Dirk (coordinatore del concorso in qualità di membro dello Staff di LGL), Apologeta e Icedlake. Oltre al voto della giuria, i racconti verranno sottoposti a votazione popolare, aperta a tutti gli utenti del forum. Alla scadenza del termine per l'invio del racconto, dopo aver esaminato gli scritti, la giuria pubblicherà sul forum la scaletta dei racconti da votare, sorteggiati casualmente, e renderà nota la data in cui il relativo racconto potrà essere letto e votato. Ogni racconto sarà pertanto pubblicato in forma anonima sul forum per 7 giorni e sarà possibile a tutti gli utenti votarlo e commentarlo.

14. Al termine della settimana, tutti i voti degli utenti, espressi in scala 1-10, verranno conteggiati e verrà fatta la media matematica. Il voto popolare così ottenuto farà media con i 3 voti espressi dai giudici e il risultato, che rappresenta il voto finale del racconto, verrà reso pubblico e circostanziato sul forum. E' obbligatorio articolare un giudizio che specifichi le ragioni del voto. Il giudizio può consistere in un commento personale al racconto o essere di altra forma, a patto che sia argomentato. Qualora il giudizio non dovesse apparire motivato a sufficienza, esso può venire escluso dalla valutazione a discrezione dei giudici.

15. Anche l'autore può votare il proprio racconto, ma dovrà mantenere l'anonimato e limitare la discussione sulla propria opera, pena la possibile esclusione dal concorso. Se l'autore desidera fare delle precisazioni o rispondere ad alcune domande, può farlo solo contattando il coordinatore del concorso tramite messaggio privato o email, mantenendo riservato il contenuto della conversazione almeno fino a quando non saranno concluse tutte le votazioni del concorso. Rimane comunque a discrezione dei giudici rendere

pubbliche o meno le risposte dell'autore durante la votazione del suo libro al fine di tutelare il corretto svolgimento del concorso.

16. Per tutta la durata del concorso è facoltà dei giudici moderare eventuali interventi sul forum che possano rivelare l'identità degli autori o che possano compromettere il corretto ed equilibrato svolgimento delle votazioni.

17. Una selezione dei racconti migliori classificati curata dai giudici verrà pubblicata in apposita sezione del sito Librogame's Land. L'autore del racconto primo classificato sarà premiato con una copia stampata dell'opera. Non sono previsti altri riconoscimenti e premi.

18. Il racconto si intende proprietà del suo autore, che si impegna ad accettare e supportare la realizzazione della pubblicazione di fine concorso e la sua permanenza a tempo indeterminato sul sito Librogame's Land.

Premiazione

19. La premiazione del vincitore del concorso e la consegna del premio verranno realizzate pubblicamente durante la manifestazione Lucca Comics and Games 2012 secondo modalità che verranno fissate e comunicate per tempo. Qualora non si potesse realizzare in tale contesto per problemi tecnici, il premio sarà comunque inviato al vincitore.

I Corti di LGL nasce da un'idea di Giovanni "Gpet74" Pettinotti e Alberto "Seven_Legion" Donda.



**RISULTATI
DELLE VOTAZIONI**

GRAN CLOCHARD - La sfida per il carrello d'oro

Autore: Yanez "*Monpracem*" Servadei.

Periodo di Votazione: dal 19 al 25 aprile.

Voto finale: 7,83



IL TRAMONTO DEGLI DEI

Autore: Federico "*Kingfede*" Righi.

Periodo di Votazione: dal 26 aprile al 2 maggio.

Voto finale: 7,11

U CARCAMANNU

Autore: Federico "*dj Mayhem*" Bianchini.

Periodo di Votazione: dal 3 al 9 maggio.

Voto finale: 5,4

LA SFIDA DEGLI IMMORTALI

Autore: "*Lamello*".

Periodo di Votazione: dal 10 al 16 maggio.

Voto finale: 6,18

LA RIVINCITA

Autore: Stefano "*Suaimondi*" Raimondi.

Periodo di Votazione: dal 17 al 23 maggio.

Voto finale: 7,24



FI'A'ZA e il venditore di tappeti

Autore: Danilo Baldoni.

Periodo di Votazione: dal 24 al 30 maggio.

Voto finale: 5

VIATICO

Autore: Davide "*Apologeta*" Bonvicini.

Periodo di Votazione: dal 31 maggio al 6 giugno.

Voto finale: N/A





GRAN CLOCHARD

La sfida per il carrello d'oro

GRAND CLOCHARD

LA SFIDA PER IL CARRELLO D'ORO

REGOLAMENTO

Stimato lettore, come probabilmente saprai questo che hai tra le mani è un racconto-gioco. Durante la lettura sarai tu a guidare il personaggio principale nelle sue scelte ed a condurlo alla conquista del prestigioso carrello d'oro. Per fare questo ti basterà fotocopiare o ricoprire il *registro di gioco* e munirti di matita, gomma ed almeno un dado a sei facce (*1d* d'ora in poi*). La sfida per il carrello d'oro è una gara che si svolge ogni anno tra i barboni di tutto il mondo, il cui obbiettivo cambia di volta in volta. Quello di quest'anno è tanto semplice quanto apparentemente impossibile: compiere un giro del mondo con soli ottanta *centesimi*. Il primo a tornare al punto di partenza toccando tutte le tappe sarà il vincitore ed è inutile dire che soltanto un Grand Clochard può riuscire nell'impresa!

Giorni

Il testo ti avverrà del passare dei giorni attraverso un'*icona giorni trascorsi* (Es: ). Quando avverrà, dovrà tener conto del numero indicato, barrando un equivalente numero di caselle nella sezione *giorni* del *registro di gioco*.

Centesimi

Durante questa avventura tutte le transazioni monetarie, indipendentemente dalla valuta, avverranno in *centesimi*. Inizialmente ne possiedi 80 (segnali nel *registro di gioco*) ma potresti anche arrivare a possederne di più, fino ad un massimo di 99. Qualunque cifra che porterebbe i tuoi *centesimi* a 100 o più, li porta invece a 99. In ogni caso, spendili con parsimonia se non vuoi rimanere a secco a due passi dall'arrivo.

*A volte il testo chiederà di lanciare più di un dado, ad esempio 2d o 3d.

Alimentazione

Da esperto clochard quale tu sei, puoi resistere alla fame in modo quasi inumano. Ciò nonostante ogni tanto devi pur mangiare qualcosa, o almeno bere un caffè. Dato che vivi sempre al limite, quando ti verrà indicato con un'icona *pasto* (Es: ), dovrà forzatamente consumare il numero indicato di *pasti* o cadrà in coma perdendo la competizione.

Tabella del Cestino

Nel corso della gara una delle tue attività più frequenti sarà rovistare nei bidoni e cestini della spazzatura alla ricerca di qualcosa di utile. Quando ti verrà indicato da un'icona *cestino* () dovrà consultare la *tabella del cestino*, che si trova al [paragrafo 2](#). Una volta seguite le istruzioni, potrai riprendere la lettura dal punto in cui l'hai interrotta.

Oggetti

Ti è consentito trasportare soltanto 5 *oggetti*, anche se questo limite può aumentare a 8 nel caso tu possieda una *sportina di plastica non ecologica*. Inizialmente possiedi 1 *vestito di stracci*, 1 *giaccone da neve* ed uno solo tra i seguenti *oggetti iniziali* (segnali nel *registro di gioco*):

Sfilatino alla mortadella rancida

Disgustoso ma abbondante, questo panino vale per 3 *pasti*, terminati i quali andrà cancellato dal *registro di gioco*.

Sportina di plastica non ecologica

Concede 3 spazi extra per trasportare *oggetti*, portando la capienza totale a 8.

Chitarra sgangherata

Un modo pratico di racimolare *centesimi* durante il viaggio. Sarà il testo ad indicarti quando potrai utilizzarla per batter cassa, aggiungendo *1d centesimi* al tuo gruzzolo.

Bibita energetica PurpleHorse

Questa squallida imitazione di una famosa bibita energetica può sostituire 1 *pasto*, oppure darti l'energia giu-

sta per risparmiare tempo di viaggio. Se utilizzata in quest'ultimo modo, ti permetterà di ridurre di $\frac{1}{2}$ (arrotondando per eccesso) il valore di una singola *icona giorni trascorsi* (Es: **5** può diventare **2**), tenendo conto che un'*icona giorni trascorsi* non può mai avere un valore inferiore a. Una volta utilizzata, la bibita va cancellata dal *registro di gioco*.

Nel corso dell'avventura, in qualunque momento, puoi volontariamente liberarti di un *oggetto*, tranne il *vestito di stracci*, per raccoglierne un altro. Tutti gli *oggetti* occupano uno spazio.

AVVERTIMENTO

Ogni riferimento a fatti o persone reali è puramente casuale e viceversa. Inoltre si avvertono gli eventuali lettori sprovvisti, che soltanto clochards altamente qualificati possono sopravvivere alle situazioni descritte in questo racconto-gioco. Si consiglia pertanto di non tentare di emulare le gesta ivi contenute senza l'ausilio di uno specialista di accertata competenza.



REGISTRO DI GIOCO

GIORNI

OGGETTI

Note



ICONA GIORNI TRASCORSI



ICONA PASTO



ICONA CESTINO

CENTESIMI

INTRODUZIONE

Roma. Sulla tangenziale est, dalle parti di Portonaccio, il traffico scorre incessante. Soltanto un occhio attento, trovandosi su un mezzo che percorre la tangenziale, potrebbe rendersi conto che c'è qualcosa di strano nell'aria. In effetti un considerevole numero di carrelli per la spesa, alcuni vuoti, altri colmi di ogni cianfrusaglia, sembrano essere stati abbandonati nei pressi di un sottopassaggio.

Se l'osservatore incuriosito volesse indagare, scoprirebbe che i carrelli appartengono in realtà ad un gruppo di senza tetto che si è dato appuntamento sotto al cavalcavia. Si tratta di donne e uomini provenienti da diversi paesi tra i quali spicca un anziano dalla pelle raggrinzita, attorno al quale molti di essi sembrano gravitare.

"Tra una settimana avrà inizio la sfida per il carrello d'oro!" - esclama il vecchio con un marcato accento francese - "Come ogni anno ci daremo battaglia per stabilire chi di noi meriterà il prestigioso premio ed il titolo di Grand Clochard!"

I convenuti lanciano in aria sciarpe e berretti accompagnando il gesto con rumorosi schiamazzi ma il decano li richiama al silenzio con un gesto conciso del braccio.

"Purtroppo Phileas Grogg parteciperà alla gara anche quest'anno e sapete bene cosa significhi questo..."

La sua voce echeggia nel sottopassaggio mentre le automobili sfrecciano sulla strada soprastante. L'eccitazione dei presenti si trasforma in nervosismo e molti si lasciano scappare battute cariche di rancore. D'altronde, non si può certo biasimarli. Phileas Grogg è l'attuale campione in carica e conta dodici vittorie consecutive; se dovesse vincere anche quest'anno, diventerebbe il più premiato Grand Clochard di tutti i tempi.

Vai al [1](#).

1

L'aria pungente della notte penetra nelle tue narici mentre passeggi nervosamente nel piazzale attorno al Colosseo. Sono già le due e trentacinque, tra circa mezz'ora verranno rivelate le regole della gara, che cambiano di anno in anno e di tuo padre nemmeno l'ombra. Mentre cammini con incedere sempre più cadenzato, osservi il nutrito gruppo di senza tetto riunitisi attorno all'antico Anfiteatro Flavio. Ricognosci tra essi Dora Mc Gregor la donna più taccagna del mondo, Mbutu detto "Il Santo" capo spirituale della potente setta politico-religiosa dei No-Roof, Pink il Punk famoso artista di strada, Nina Quadrifoglio conosciuta per la sua impareggiabile fortuna, Hugh "Cartavetro" Kruger ex-lottatore di wrestling dalla barba d'acciaio e molti altri rinomati clochard. Alcuni sono attrezzati di tutto punto, nel limite del possibile. Un anziano orientale sfoggia addirittura un comodissimo carrello per la spesa pieghevole che suscita l'invidia di molti.

Trascorrono venti lunghissimi minuti quando una mano ti afferra la spalla all'improvviso: ti volti e vedi che un ragazzo pelle ed ossa ti sta porgendo un biglietto unto e spiegazzato. Prima di dileguarsi ti dice: "Un tizio mi ha pagato per portarti questo, raccomandandosi di specificare che l'ha avuto da un galeotto di Regina Coeli."

Scopri con gran sorpresa che si tratta di un biglietto scritto da tuo padre, la cui calligrafia, o disgrafia se vogliamo, è davvero inconfondibile.

~

"Caro figliolo, sono in prigione. Niente di grave... un semplice arresto per possesso di droga, anche se sinceramente non so come ci sia finita nella tasca destra del mio giaccone! In ogni caso... a quanto pare io, il grande Phileas Grogg, non potrò partecipare alla sfida di quest'anno, di conseguenza questo onore toccherà a te. Mostra a tutti quei rincitrulliti che noi Grogg l'accattonaggio ce l'abbiamo nel sangue! Vinci il carrello d'oro! Firmato: Phileas Grogg."

~

Ripieghi il biglietto con una espressione sbigottita stampata in volto. La tua partecipazione alla gara non era prevista e ti

trovavi qui soltanto per fornire supporto morale a tuo padre prima della partenza. D'un tratto una impetuosa voce risuona nel piazzale: "Attenzione concorrenti! Riunitevi al punto di partenza per la lettura del regolamento di quest'anno!"

Avanzi incerto verso il bancone improvvisato dai giudici di gara. Leggi con attenzione il regolamento poi ti avvicini al libro mastro dove i concorrenti ritardatari possono ancora apporre la loro firma per iscriversi alla gara. Con immenso stupore ti accorgi che il tuo nome è già presente, così come anche la tua firma. Sei quasi certo di non averlo fatto, ma non ci metteresti la mano sul fuoco, specialmente considerando la quantità di alcool che hai ingurgitato negli ultimi tempi...

I volti dei tuoi avversari sono stranamente rilassati. Ti fissano insistentemente, alcuni con sguardo superbo altri con fare schivo, come se sapessero qualcosa che tu non sai. Intanto un venditore ambulante spinge un carretto arrugginito al grido di: "Bibite scadute! Approfittatene!", mentre uno dei giudici parla ai concorrenti: "La prima tappa è Trafalgar Square, Londra! Come di tradizione l'appuntamento con i giudici è sempre dalle quattro alle cinque del mattino di ogni giorno. Buon viaggio clochards e ricordate: le apparenze ingannano!"

L'annuncio sortisce l'effetto di una volpe in un pollaio; si crea scompiglio ed i partecipanti alla gara iniziano a disperdersi, lasciando il piazzale semi deserto. Soltanto in pochi rimangono fermi, intontiti dal freddo o da Dio solo sa cosa; tu sei uno di quelli. Respiri a pieni polmoni l'aria acida della città eterna e ti prepari a compiere le tue prime scelte.

Se desideri approfittare della straordinaria offerta del venditore ambulante, cancella 6 centesimi ed aggiungi 1 bibita scaduta (*pasto*) al *registro di gioco*.

Se vuoi camminare fino all'aeroporto di Ciampino e cercare di acquistare un last minute, vai al **15**.

Se preferisci fare autostop vicino al casello autostradale, incamminati verso il **5**

2

TABELLA DEL CESTINO

Lancia 2d e somma i risultati: ottieni la ricompensa indicata nella tabella sottostante. Se il totale è pari 8 puoi scegliere una ricompensa a piacere tra quelle elencate, tranne “Oggetto iniziale”. Se il totale è pari a 2 non trovi nulla, se è pari a 3 ottieni uno degli *oggetti iniziali* (vedi Regolamento) scelto tra quelli che non possiedi già. Nel remoto caso in cui si possiedano già tutti gli *oggetti iniziali*, si ottiene invece una ricompensa a piacere tra quelle elencate.

RISULTATO	RICOMPENSA
2	Nessuna
3	Oggetto iniziale
4	Flacone di ammoniaca semipieno
5	Chiave inglese arrugginita
6-7	Sandwich ammuffito (pasto)
8	Una a scelta
9	Bottiglia di vodka agli sgoccioli
10	Accendino antivento quasi scarico
11-12	<i>Id</i> centesimi

Torna al paragrafo dal quale provieni e riprendi la lettura dal punto in cui l'hai interrotta.

3

Astana è una città di contrasti, dove la povertà convive con il lusso più sfrenato. Andando a zonzo per la città in cerca di un'idea, rimani colpito dalla sontuosità di alcuni palazzi e monumenti. Mentre ammiri il panorama, la tua attenzione si posa su un vistoso tendone colorato che ospita un famoso circo italiano.

Incuriosito dalla strana coincidenza decidi di avvicinarti, raggiungendo l'area destinata alle roulettes degli artisti. Scopri in questo modo che presto torneranno in Italia, passando prima per San Pietroburgo. Non avendo alternative

migliori, cerchi in tutti i modi di farti assumere nella compagnia.

Se possiedi la *chitarra sgangherata* saranno felici di ingaggiarti come supporto per l'orchestra, dandoti in cambio soltanto vitto ed alloggio. Altrimenti ti vedi obbligato a corrompere un addetto alle pulizie, promettendogli di lavorare al posto suo se accetterà di dire agli altri che sei suo parente. La faccenda si rivela difficile e l'uomo acconsente soltanto dopo che insisti per due giorni di fila **2**.

Vivi come un circense per i giorni successivi e senti che in un'altra vita potresti anche decidere di farne uno stile di vita, ma non in questa; in questa vita hai una gara da vincere. Una volta in suolo italiano riprendi il tuo cammino raggiungendo in autostop la capitale, ultima tappa di questa folle competizione **9**.

Vai al **34**.

4

"Maledetto catorcio! Ti smonto pezzo dopo pezzo!" - impreca l'ubriaco mentre assesta sonore pedate sul vecchio veicolo. Fissi l'uomo e ti rivolgi a lui: "Che succede? Serve una mano?"

"See... mi servirebbe un piede per ridurre in poltiglia questo rottame diabolico!"

"Cos'ha che non va quest'auto? E' un po vecchiotta, ma..."

"Vecchiotta? Ahr, ahr, ahr! Questo è un residuato bellico, amico! La stavo portando a demolire quando... puf... si è definitivamente fermata! Ora mi toccherà spingerla fino allo sfasciacarozze, maledizione!"

Annebbiato dall'ira, l'autista beone accompagna quest'ultima imprecazione con un violentissimo calcio alla portiera, che lascia una profonda rientranza a forma di piede.

Se vuoi offrire fino ad un massimo di 24 centesimi per acquistare il rottame, vai al **30**.

Se preferisci salutare e cercare di raggiungere la costa ovest in autostop, vai al **29**.

5

Cammini a passo sostenuto fino al casello di Roma nord, intrattenendoti soltanto per rovistare in un promettente bidone di rifiuti indifferenziati .

All'arrivo scopri di non essere l'unico ad aver pensato di procedere in autostop. Altri quattro clochards, tra i quali la famosa Dora Mc Gregor, attendono fiduciosi che qualche automobilista dal cuore pio decida di caricarli. Appena ti unisci al gruppetto uno dei presenti sbotta, inveendo contro di te: "Roba da matti! Come sperate che qualcuno si fermi per raccoglierci? Siamo in cinque e tutti con facce poco raccomandabili! Tu, sei arrivato per ultimo... vattene!"

Altri due barboni iniziano a spintonarti con violenza mentre dietro di voi un grosso camion accosta lentamente, facendo cenno a Dora di salire.

"Ci vediamo, stracconi!" - urla la donna con spiccatissimo accento scozzese mentre il mastodonte della strada riprende la sua marcia. Intanto uno dei vagabondi estrae un coltellino dalla tasca e lo passa di mano in mano, fissandoti con sguardo assassino. Non essendo addestrato alle arti marziali, la fuga è l'unica alternativa.

Vuoi tentare di raggiungere il camion che si allontana lentamente ed aggrapparti alla parte posteriore?

Lancia *Id*. Se ottieni 3 o più sei riuscito nell'impresa e vai al **24**, altrimenti continua a leggere.

Tentenni qualche secondo di troppo ed il camion sembra ormai troppo distante per sperare di raggiungerlo. Non ti resta che fuggire a gambe levate lungo l'autostrada per evitare il linciaggio. Vai all'**8**.



6

TAPPA N.1 - TRAFALGAR SQUARE, LONDRA, INGHILTERRA

Una leggera ma costante pioggia ti da il benvenuto nella capitale inglese. Mentre cerchi di ambientarti al clima pesante ed alla fitta nebbia che ti circonda, noti una mappa turistica abbandonata in un cestino della spazzatura; ora sai esattamente come raggiungere Trafalgar Square.

Se non possiedi più il *giaccone da neve* devi trovare un riparo fino a che non cesserà la pioggia, perdendo in questo modo più tempo di quanto non pensassi .

Verso le quattro del mattino raggiungi Trafalgar Square, dove dovrebbe esserti svelata la prossima destinazione. Per tua sorpresa il tradizionale tavolo improvvisato della giuria non è presente. Nella piazza semi deserta, oltre ai bronzei leoni che vegliano sulla colonna di Nelson, si trova soltanto un vecchio barbone assopito in un angolo ed un poliziotto che fa la ronda nei pressi della colonna.

Se desideri svegliare il barbone, vai al **9**.

Se preferisci parlare con il tutore dell'ordine, vai al **33**.

7

Afferri Gustavo per un braccio ed esclami:

"Aspetta un attimo! Vuoi dire che mio padre ha scommesso su di me... dalla prigione?"

Intanto la receptionist allarmata inizia ad urlare e due energumeni più larghi che alti accorrono all'istante.

"Ehmm... prigione? Eh, sì... sì, certo! Ma adesso scusami ho davvero da fare!" - risponde l'allibratore

visibilmente interdetto, cercando di liberare il braccio dalla tua presa. Purtroppo la sicurezza dell'albergo interviene, trascinandoti di peso fin sulla strada per poi lanciarti senza tanti complimenti in mezzo al marciapiede.

Se vuoi raggiungere l'evento delle mongolfiere, vai al **31**.

Se preferisci recarti al porto, vai al **22**.

8

Corri a perdifiato lungo l'autostrada fino ad essere certo di aver seminato i tuoi inseguitori. Rallenti quindi la marcia ed inizi ad allungare il braccio in direzione alla strada, nella speranza che qualcuno decida di caricarti. Per tua grande sorpresa, in breve trovi un passaggio. Si tratta di un gruppo di giovani artisti di strada che viaggiano l'Europa su un vecchio furgone dipinto con colori sgargianti. Non potevi essere più fortunato: sono diretti a Londra. Soltanto dopo svariate ore in compagnia dei tuoi nuovi amici, trascorse nella quasi totale oscurità che regna all'interno del furgone, ti accorgi con sgomento che a bordo del veicolo è presente anche un tuo temibile concorrente, il fascinoso Pink il Punk. Nonostante i primi momenti di tensione, Pink si rivela un tipo simpatico ed alla mano e raggiungete presto una tregua temporanea, almeno finché vi troverete sullo stesso mezzo.

Se possiedi la *chitarra sgangherata* puoi partecipare alle performance del gruppo. In questo caso lancia *Id*: guadagni un ammontare di *centesimi* pari al risultato ottenuto (segnali nel tuo *registro di gioco*). Altrimenti avrai comunque vitto e alloggio, offerto dai tuoi simpatici compagni di viaggio.

Dopo oltre una settimana di spettacoli raggiungete sani e salvi Londra. Saluti affrettatamente Pink e salti giù dal furgone, pronto a scoprire quale sarà la tua prossima tappa

8

Vai al [6](#).



9

Il barbone si sveglia appena ti sente arrivare. Ti scruta con perplessità per qualche secondo poi sfoggia un sorriso rassegnato e ti dice: "Le apparenze ingannano, te lo sei dimenticato?"

Ti viene alla mente la frase pronunciata dai giudici al momento della partenza e capisci immediatamente il tuo grande errore.

"Avrei dovuto parlare con la guardia, giusto?"

Il barbone annuisce mentre protende la mano.

"Devi pagare 10 *centesimi* per aver fallito questa prova, ma non ti abbattere. Puoi ancora farcela se raggiungi New York, la tua prossima tappa! L'incontro con la giuria dovrà avvenire sotto al ponte di Brooklyn, all'inizio di New Dock Street."

Sei certo di trovarsi di fronte ad un membro della giuria ed accetti di pagare i centesimi senza batter ciglio.

Cancella 10 *centesimi* dal *registro di gioco* prima di proseguire la tua avventura.

Vai al **36**.

10

Cancella 8 *centesimi* dal *registro di gioco*.

Digit 999 nel sito dell'agenzia di scommesse dove lavora Lopiano ed ottieni un solo risultato. Stranamente la scommessa non è stata effettuata da tuo padre né da un tuo parente; infatti è a nome di tale *Hoag Spriggle*, che pare averla piazzata circa due mesi fa. Segna questo nome nella sezione *note* del *registro di gioco*.

Se vuoi raggiungere l'evento delle mongolfiere, vai al **31**.

Se preferisci recarti al porto, vai al **22**.

11

TAPPA N.5 - PALACE OF PEACE AND RECONCILIATION, ASTANA, KAZAKISTAN

La vista della grandiosa piramide di vetro che porta il nome di Palace of Peace and Reconciliation ti riempie di euforia, mentre cammini irrigidito dal freddo sulla Tauelsyzdyk Avenue.

Nonostante il tuo ottimismo, la temperatura in questa gelida notte kazakistana si aggira attorno ai -25° centigradi. Se non possiedi il *giaccone da neve* o la *giacca imbottita*, il generale inverno consumerà inesorabilmente il tuo calore corporeo, mettendo fine alla tua gara ed al tuo flusso sanguigno.

Per evitare l'assideramento, puoi utilizzare l'*accendino anti-vento quasi scarico* (se ne possiedi uno) ed improvvisare un fuoco con alcuni copertoni di camion trovati sul ciglio della strada (cancella l'accendino dal *registro di gioco*), oppure puoi consumare una doppia razione di cibo .

Sono le quattro passate quando intravedi finalmente il banchetto dei giudici al centro di un'ampia zona sterrata, davanti all'entrata sud del parco che circonda il palazzo. Lo raggiungi tremolante, desideroso di scoprire la prossima tappa, che per tuo grande sollievo sarà l'ultima; si torna al Colosseo, si torna a Roma!

Mentre stai per andartene, un astuto barbone locale ti propone un affare. Il cognato dello zio di suo cugino lavora in stazione ed è in grado di procurarti un passaggio su uno dei treni merci che partono regolarmente verso l'Europa, ma in cambio vuole la principesca somma di 25 *centesimi*.

"Se sei interessato, vai alla stazione ferroviaria e chiedi di uno spazzino chiamato Dimitri..." - ti dice ammiccando.

Se possiedi l'indirizzo di Andrei e desideri incontrarlo prima di continuare il tuo viaggio, inverti i numeri del suo numero civico (Ad esempio: 51 diventa 15) e vai al paragrafo corrispondente, in seguito riprendi la lettura da questo punto.

Se possiedi almeno 25 centesimi e desideri andare alla stazione dei treni, vai al **27**.

Se non puoi o non vuoi farlo, cerca un'altra soluzione al **3**.

12

Ti avvii in direzione al pullman salutando frettolosamente il vagabondo. Cerchi di apparire il più naturale possibile mentre sali la scaletta e prendi posto in uno dei tanti sedili liberi. Il conducente ti osserva e sembra sul punto di dirti qualcosa.

Lancia *Id*. Se ottieni 1, l'uomo avanza verso di te e ti solleva di peso scaraventandoti fuori dal pullman. In questo caso non ti resta che accettare l'ingaggio proposto dal vagabondo, andando al **23**. Se ottieni 2 o più, continua a leggere.

Evidentemente ai suoi occhi sei indistinguibile dal resto delle persone presenti e preferisce evitare di fare brutte figure. Senza degnarvi nemmeno di uno sguardo e senza effettuare altre tappe, vi conduce all'aeroporto di *Luton*, a circa 50Km da Londra in direzione nord-ovest. Nel pullman si respira aria di festa e quasi tutti i ragazzi stanno dando fondo ad una interminabile scorta di liquori. Arrivati all'aeroporto, alcuni di essi non hanno nemmeno la forza di reggersi in piedi e tu ne approfitti per sfilare velocemente tesseroni e documenti ad uno di quei malcapitati, scegliendo quello che più ti assomiglia. Sbrigate alcune brevi formalità, v'imbarcate sul Boeing 737 che vi porterà a destinazione.

Non essendo un volo di linea, a bordo non godi di alcun servizio e la fame inizia a farsi sentire **1**. Se non possiedi nulla di commestibile perdi conoscenza per oltre tre settimane e ti risvegli nudo in una piazza di Tijuana, concludendo in questo modo l'avventura.

Le circa otto ore di viaggio scorrono con lentezza fino al vostro arrivo all'Aeropuerto Internazionale General Servando Canales, nella città di Matamoros in Messico. Da quello che hai potuto capire dalle conversazioni dei tuoi compagni di viaggio, vi trovate a poca distanza dal confine con gli Stati



Uniti, che sei deciso ad attraversare pur tremando al solo pensiero di doverlo fare senza una carta verde. Appena fuori dall'aeroporto, riesci a sgattaiolare via senza farti notare, raggiungendo in breve il confine.

Lancia *1d*. Se ottieni 1, vieni arrestato mentre cerchi goffamente di attraversare a nuoto il Rio Grande. In questo caso passerai parecchi anni in una sudicia cella messicana prima di essere liberato per buona condotta, concludendo in questo modo la tua avventura. Se ottieni 2 o più, riesci a passare il confine nascosto in un camion che trasporta letame.

Una volta superato il confine, dopo esserti fatto una doccia in una stazione di servizio, riprendi senza intoppi la tua marcia ed in poco più di due giorni di autostop raggiungi New York .

Vai al [39](#).

13

Nonostante sia un vero salasso per le tue finanze, pensi che una ricerca su internet possa aiutarti a chiarire certi aspetti della tua inaspettata partecipazione alla gara per il carrello d'oro e della strana scommessa di tuo padre. A Londra hai avuto modo di vedere che esiste un sito della gara di quest'anno ed a quanto ne sai, l'agenzia di scommesse dove lavora Lopianò è presente anche su internet. Per ogni ricerca che deciderai di realizzare impiegherai cinque minuti e dovrà spendere 8 centesimi.

Se vuoi cercare dati sulla tua iscrizione nel sito della gara, vai al [21](#).

Se vuoi cercare il nome di tuo padre nel sito dell'agenzia dove lavora Lopianò, vai al [32](#).

Se hai cambiato idea e pensi sia meglio raggiungere subito l'evento delle mongolfiere [31](#) oppure il porto [22](#), esci tranquillamente dall'internet café.

Ringrazi calorosamente tutti i presenti, acconsentendo anche a firmare qualche autografo su fazzoletti di carta, pezzi di giornale, rotoli di carta igienica ed altre bizzarre superfici. A fatica, riesci a liberarti dei tuoi nuovi fans, dirigendoti di corsa all'agenzia di scommesse. Gustavo Lopiano s'irrigidisce nel momento in cui ti vede arrivare, iniziando a sudare copiosamente, ma quando presenti alla cassa i documenti forgiati da Andrei non ha il coraggio di dire nulla. La tua vittoria era data 10 a 1 ed esci dall'agenzia con in tasca l'incredibile somma di 9.990 Euro. Mentre varchi l'uscita incroci tuo padre, il grande Phileas Grogg, che sta arrivando a riscuotere. Ora hai la certezza che c'era lui dietro a questa storia e lo fissi mentre gli passi accanto, strizzando fugacemente l'occhio.

"Troppo tardi ,vecchio mio! Il signor Spriggle ha appena ritirato la sua scommessa, con tanti saluti da parte di Andrei!"

Dal suo sguardo intriso d'odio si direbbe sul punto di scuoarti, ma si limita ad alzare le spalle mentre s'allontana imprecando. Hai in mente di restituire a tuo padre almeno i 999 Euro della sua scommessa, ma prima vuoi farlo soffrire un po. Puoi sentirti soddisfatto. Non solo hai dimostrato di meritare il carrello d'oro, ma hai anche messo in chiaro che non è facile fregarti. Complimenti, Grand Clochard!



15

Arrivi a Ciampino dopo alcune ore di marcia, leggermente provato ma tutto sommato ancora carico di energie. Ti dirigi subito alla biglietteria dell'Ahyanair, compagnia che tu sai essere la più economica del pianeta. Per tuo immenso gaudio trovi un last minute per Londra in offerta speciale a soltanto un centesimo, senza tasse aeroportuali. Cancella 1 centesimo dal *registro di gioco*. A passo veloce, ti dirigi verso il checkin, dove una interminabile fila si snoda come un drago cinese. Lancia *Id*. Se ottieni 5 o meno, porgi lo sguardo verso il monitor dove appaiono i voli in partenza e ti accorgi con orrore che il tuo aereo partirà con 22 ore di ritardo **1**. Finalmente, dopo una interminabile attesa, arriva il tuo turno e ti trovi faccia a faccia con una signora di mezza età, indistinguibile da un androide.

"Non ho valige con me. Amo viaggiare leggero." - dici sfoggiando un sorriso giallastro.

La donna ti squadra con attenzione e poi ti intima di salire sulla bilancia destinata ai bagagli.

"Leggero, eh? Lei supera il peso corporeo massimo consentito ai passeggeri! Mi spiace ma dovrà pagare una sovrattassa!"

Volgi lo sguardo al quadrante della bilancia e ti accorgi di pesare più di quanto pensassi: il numero che appare impresso nei cristalli liquidi è sbalorditivo.

"Dunque... 139 Kg.... il limite consentito è di 80Kg... calcolando un costo di 42,00 Euro per ogni chilogrammo aggiuntivo... deve pagare una sovrattassa di... vediamo... 2478,00 Euro. Contanti o carta di credito?"

Fissi con stupore l'androide mentre cerchi di ragionare in fretta. Sei magro come un grissino integrale ma in effetti il tuo giaccone da neve è davvero pesante; 70 Kg di lana e nylon. Se desideri separartene per continuare il viaggio, cancella il *giaccone da neve* dal *registro di gioco* e vai al **6**, altrimenti non puoi far altro che andartene dall'aeroporto e cercare di trovare un passaggio in autostop (il centesimo speso non ti verrà rimborsato), procedendo al **5**.

16

La busta bianca che vola leggera lungo Water Street ti intriga a tal punto da lasciare da parte ogni pensiero per inseguirla. Il vento burlone continua a sospingerla e ti ritrovi senza nemmeno accorgertene a vagare per tutta New York nel tentativo di afferrarla. Quando finalmente ci riesci il sole spunta già all'orizzonte, spazzando via le ombre dalla città. La afferri sollevandola in aria come se si trattasse di un trofeo e soltanto ora ti accorgi di aver perso qualcosa durante la corsa.

Lancia *Id* e consulta la tabella sottostante per scoprire cosa.

RISULTATO	MONETE/OGGETTI PERSI
1	2 centesimi
2-3	1d centesimi
4-6	1 oggetto a scelta

Cancella gli *oggetti e/o centesimi* indicati dal *registro di gioco*. Non possono essere cancellati il *vestito di stracci* o il *giaccone da neve*.

Apri la busta con l'entusiasmo di un bambino ma ti accorgi con orrore che è completamente vuota; oltre al danno la beffa. La appallottoli con rabbia gettandola a terra e ti siedi sul bordo del marciapiede preso dallo sconforto. D'un tratto, come si trattasse di un segno mistico, noti che sull'altro lato del marciapiede spicca un piccolo pezzo di carta colorata. Quando lo raccogli senti un brivido intenso percorerti la schiena; si tratta di un biglietto ferroviario New York-San Francisco con scalo a Chicago. A quanto riportato sul biglietto la partenza è tra circa quattro ore ed il viaggio durerà tre giorni, che trascorrerai su una carrozza di prima classe. Ti dirigi con calma verso la stazione ferroviaria ed in meno che non si dica sei seduto sopra un comodo sedile, attraversando gli Stati Uniti in modo pratico, veloce e gratuito. Purtroppo il biglietto non include il vitto e ti vedi obbligato a ricorrere alle tue scorte per non soccombere alla fame **1**.



Se non puoi farlo perdi conoscenza e nessuno ha il coraggio di svegliarti per oltre un mese, durante il quale continuerai ad andare avanti ed indietro come un fantasma sulla tratta New York-San Francisco.

Altrimenti, con lo stomaco sotto controllo, ammiri da dietro al finestrino i panorami mozzafiato che separano le grandi metropoli americane e che ti si spiegano di fronte come pagine di un libro di fiabe. Chicago, Omaha, Denver, Salt Lake City, Sacramento, quando arrivi a San Francisco sei quasi dispiaciuto che il viaggio non durasse un po' di più. 

Vai al [28](#).

17

Arrivi all'Embarcadero e non impieghi molto tempo ad identificare la Queen Elizabeth ancorata al molo. Gironzoli attorno alla scaletta d'imbarco cercando un modo di salire a bordo quando un sonoro tonfo coglie di soprassalto i presenti. A pochi metri dalla nave un uomo in divisa annaspa nell'acqua e la faccenda sembra non interessare a nessuno. Appena capisci che non sa nuotare, non perdi un secondo lanciandoti in acqua, riuscendo faticosamente a portarlo in salvo. L'uomo, che ti ringrazia calorosamente, risulta essere il capitano della nave, rimasto, a detta sua, inabile al nuoto a causa di una colite spastica avuta in gioventù.

"Tutto a posto ragazzi! Non mi sono fatto niente, come al solito..." - esclama il capitano ritrovando la sua compostezza per poi rivolgersi a te con fare galante: "E in quanto a te brav'uomo, come posso ripagarti?"

Rimani immobile senza saper cosa dire.

"Ho trovato! Che ne dici di venire con me alle Hawaii? Saresti mio ospite di riguardo."

Ancora incredulo accetti istintivamente l'offerta del singolare capitano e raggiungi in breve i suoi alloggi da dove hai avuto istruzioni di non allontanarti mai, per nessun motivo. I giorni passano e ti rendi conto che, sebbene sembri impossibile, il capitano è molto più abile di te a resistere ai

crampi della fame. L'alimentazione è l'ultima delle sue preoccupazioni e finora non avete messo sotto i denti nemmeno un grammo di cibo, solido o liquido. Il capitano sembra non risentirne affatto; tu hai una fame da lupi **1**. Se non possiedi nulla di commestibile svieni immancabilmente ed il capitano ti butta fuori bordo a metà traversata. Ti risveglierai su una spiaggia accudito da un naufrago stranamente familiare, con il quale trascorrerai i prossimi due anni imparando a dialogare con i cocchi e concludendo in questo modo l'avventura.

Il resto del viaggio trascorre in un costante susseguirsi di feste epocali, l'ultima delle quali in occasione dell'arrivo imminente ad Honolulu. Il capitano, deciso a darti una dimostrazione delle tecniche di navigazione degli antichi sumeri, spegne il GPS e tutte le attrezzature elettroniche proprio quando vi trovate all'entrata del porto. Sono circa le due del mattino ed è buio pesto. Nonostante il suo impegno, le improponibili manovre del capitano si rivelano un fracasso; in breve la nave da crociera si schianta contro gli scogli di fronte al Diamond Head Crater e ti vedi obbligato a tuffarti in acqua per non perdere troppo tempo aspettando i soccorsi. Purtroppo, per riuscire a raggiungere la salvezza devi liberarti del *giaccone da neve*. Cancellalo dal *registro di gioco* **5**.

Vai al **19**.



18

Se possiedi un *flacone di ammoniaca semipieno* versi il contenuto su un angolo della tua maglietta e la avvicini alle narici della donna che si riprende all'istante (cancella il flacone dal *registro di gioco*), altrimenti impieghi parecchi giorni a riportarla alla lucidità  , durante i quali ti procurerai il cibo alla tua solita maniera.

La donna è ora sveglia. Sembra colpita da come ti sei preso cura di lei e si presenta come Olivia Holliver, azionista di maggioranza della Holliver Corporation.

"Chiedimi quello che vuoi e sarò felice di aiutarti!"

"Non voglio altro che arrivare al più presto ad Honolulu!" - rispondi spontaneamente.

"Solo questo? Sarò felice di portarti io stessa con il mio jet privato!"

Mentre siete in volo verso le Hawaii il volto di Olivia s'illumina improvvisamente. "Ogni promessa è debito!" - esclama afferrando il videotelefono. "Pronto, vorrei parlare con il direttore... salve, sono Olivia Holliver... si, quella della Holliver Corporation..."

desidererei acquistare seicento bottiglie di Johnnie Walker Blue Label Anniversary Pack... pronto?... pronto?"  .

Vai al **19**.

19

TAPPA N.3 – KAPIOLANI PARK, HONOLULU, HAWAII

Dopo aver finalmente messo piede ad Honolulu ti dirigi al luogo dell'incontro senza perdere tempo. Non fatichi a trovare il Kapiolani Park e ti addentri nel verde raggiungendo la zona dei campi da gioco, al centro esatto del parco. Sono le quattro e venti del mattino, il tavolo dei giudici è presente come di consueto.

Attorno ad esso ci sono alcuni tifosi e concorrenti, tra loro il tuo vecchio amico Jeoff e Nina Quadrifoglio, intenta a vantarsi dei suoi ultimi impareggiabili colpi di fortuna. Tut-

ti sono presi dal racconto di Nina e nessuno fa caso a te quando ti avvicini ai giudici chiedendo informazioni.

"La prossima tappa è l'Heiwanomorikoen Park di Ota, Tokyo, Giappone." - ti risponde uno di essi con un gran sorriso. Intanto uno dei concorrenti ti si avvicina con in mano una pesante giacca imbottita. Il caldo delle Hawaii lo sta facendo impazzire ed è disposto a cedertela per soli 7 centesimi, oppure per una *bottiglia di vodka agli sgoccioli* e 2 centesimi. Se accetti cancella i centesimi ed eventualmente la bottiglia dal *registro di gioco*, in seguito segna 1 *giacca imbottita* nel *registro di gioco*.

Prima di riprendere il tuo cammino decidi di salutare Jeoff, che non si era accorto della tua presenza incantato dai racconti di Nina. Non è sorpreso di vederti e ti dice che un tuo amico di famiglia, Gustavo Lopiano, si trova ad Honolulu per controllare che tu raggiunga in tempo questa tappa. Stando a quanto riferito da Jeoff, Lopiano alloggia in un hotel sul lungomare e lo ha incaricato di aspettarti accanto ai giudici, pagandolo addirittura con una intera banconota. Lopiano è un allibratore ed immagini che abbia piazzato una scommessa su di te dato il suo strano interesse per la faccenda.

Una volta salutato Jeoff, inizi a vagabondare per Honolulu in cerca di un'ispirazione, senza perdere l'occasione di rovistare in uno stravagante bidone dipinto con un motivo floreale .

Durante il tuo vagabondaggio un venditore di noccioline nativo attira la tua attenzione. Vende deliziose noci di mauna loa tostate artigianalmente, a soli venti centesimi a sacchetto. Se desideri comprarne uno, segna le *noci di mauna loa (pasto)* e cancella 20 centesimi dal *registro di gioco*.

Se possiedi la *chitarra sgangherata* puoi approfittare del continuo fluire di vacanzieri per scucirgli qualche centesimo. In questo caso lancia *Id*: guadagni un ammontare di centesimi pari al risultato ottenuto (segnali nel tuo *registro di gioco*).



La luce del giorno illumina già le strade ed un caldo soffocante inizia a saturare l'aria. Cerchi nei cestini un pezzo di cartone con il quale costruirti un ventaglio e trovi anche un curioso volantino. Vieni a sapere così che tra poche ore avrà inizio un interessante evento all'Ala Wai Golf Course, una competizione con palloni aerostatici durante la quale si cercheranno di battere i record mondiali di velocità nelle varie categorie.

Se desideri recarti all'hotel dove alloggia Gustavo Lopiano, vai al [25](#).

Se vuoi raggiungere l'evento delle mongolfiere, vai al [31](#).

Se preferisci andare al porto, vai al [22](#).

20

Racconti ciò che hai scoperto finora poi scrivi Hoag Spriggle su un pezzettino di carta e lo passi a Kaizawa, che inizia a digitare freneticamente sul suo portatile. Rimani sorpreso nel constatare che la sua mano destra è palesemente deformata, ma questo non sembra limitarlo. Dopo un'intensa mezz'ora di ricerche distoglie lo sguardo dallo schermo e ti fissa con stupore.

"Non esiste alcun Hoag Spriggle in tutto il dannato mondo... e senti questa: tuo padre non è mai stato incarcerato a Regina Coeli!" - mentre dice questo ti mostra una schermata che contiene i dati di ingresso ed uscita di tutti i detenuti del carcere romano – "Inoltre ho controllato e pare che anche quel tale Mbutu abbia piazzato una scommessa su di te... io sento puzza di imbroglio, amico mio!"

Ascolti le parole di Kaizawa cercando di ragionare in fretta. "Hoag Spriggle... vediamo... ma certo! E' l'anagramma di Phileas Grogg! Avrei dovuto riconoscerlo sotto quel ridicolo cappuccio, nel video che mi ha mostrato Mbutu..." - esclami ad un tratto - "Ha organizzato tutto mio padre! Sapeva che avrebbero cercato di toglierlo di mezzo ed ha rigirato la faccenda a suo vantaggio. Utilizzandomi a mia insaputa si è assicurato che la vittoria rimanesse in famiglia,

guadagnandoci pure un bel gruzzolo grazie alla scommessa e senza dover dividere con me il bottino! Che gran figlio di..."

"Se vuoi puoi ancora fargliela pagare..." - risponde Kaizawa - "...basta che produci dei documenti falsi ed impersoni Hoag Spriggle, andando a ritirare la scommessa prima di tuo padre. Se non sbaglio l'agenzia di Lopiano si trova a Roma, giusto? Potresti riuscire a batterlo in velocità..."

Queste parole ti lasciano interdetto e controbatti che non possiedi le risorse per fabbricare tali documenti, ma Kaizawa ti consegna un bigliettino su cui è segnato l'indirizzo di Andrei Vyesaze, un falsario che vive ad Astana al 73 di Kyztuk Street, consigliandoti di parlarne con lui (segna l'indirizzo esatto di Andrei nella sezione *note* del *registro di gioco*).

Prima di salutarti il tuo amico ti dice che, forzando il sistema di prenotazione online di una nota compagnia aerea kazakistana, potrebbe farti avere un biglietto aereo per Astana al prezzo simbolico di dieci centesimi. Se accetti l'offerta segna che possiedi un biglietto aereo per Astana nella sezione *note* e cancella 10 centesimi dal *registro di gioco*.

Torna al **26** riprendendo la lettura dal punto in cui l'hai interrotta.



21

Cancella 8 centesimi dal *registro di gioco*.

Nel sito sono presenti tutti i dati che riguardano i partecipanti e le tappe già superate. Saresti curioso di scoprire a che punto sono gli altri ma il tuo tempo è poco e decidi di concentrarti su di te. Scopri che la tua iscrizione è a tutti gli effetti regolare ma la data ti convince che non sei stato tu ad inoltrarla. Sembrerebbe che ti sei iscritto circa due mesi fa, a Roma, ma in quel periodo eri rimasto temporaneamente cieco a causa di un tramezzino andato a male.

Se vuoi cercare il nome di tuo padre nel sito di Lopian, vai al **32**.

Se hai cambiato idea e pensi sia meglio raggiungere subito l'evento delle mongolfiere **31** oppure il porto **22**, esci subito dall'internet café.

22

Raggiunto il porto inizi a gironzolare finché una colonna di fumo proveniente dal molo non attira la tua attenzione. Avvicinandoti vedi un gruppo di orientali armeggiare attorno al motore di un lussuoso yacht, mentre discutono in maniera animata. Non capisci la loro lingua ma t'intendi di meccanica ed in breve ripari il guasto. Stai per andartene quando un corpulento asiatico vestito in maniera elegante scende dall'imbarcazione per complimentarsi con te. Insiste per sdebitarsi del favore e tu menzioni la gara e la tua prossima destinazione.

"Ho una spedizione ehmm... commerciale in partenza domani per il Giappone" - dice l'uomo mentre accende un sigaro cubano - "purtroppo posso farti sbarcare soltanto a Tateyama... ma confido che a quel punto troverai un altro modo di continuare il tuo viaggio."

Accetti di buon grado l'invito. Il cordiale asiatico ti fa salire sullo yacht e ti conduce al largo, dove un vecchio sottomarino attende in superficie. Vieni fatto accomodare in una

cabina e trascorri pacificamente gli oltre due giorni di viaggio. Sebbene avessi intuito che c'era qualcosa di strano nel fatto che alcuni dei marinai imbracciassero mitragliatori, soltanto verso la fine del tragitto ti rendi conto che in realtà si tratta di trafficanti.

Lancia *Id*. Se ottieni 1 venite catturati dalla guardia costiera giapponese. A nulla serviranno i tuoi strazianti lamenti perché anche tu verrai condannato per traffico internazionale di pinne di squalo, passando i prossimi 8 anni in una strettissima cella nipponica, perdendo in questo modo la competizione e la gioventù.

Sbarchi a Tateyama carico di buone speranze. Con grande difficoltà trovi un passaggio che ti permette di raggiungere Ota tramite il Tokyo Bay Aqualine, una combinazione tra ponte e tunnel sottomarino, grazie al quale la distanza via terra tra Tateyama e Tokyo si accorta di 50 chilometri su 130 .

Vai al [26](#).

23

"Ho deciso di accettare il tuo aiuto!" - dici con fermezza.

Il vagabondo ti risponde con aria visibilmente soddisfatta:

"Cioè, che gran storia, tipo! Vai al porto e cerca Gordon Evans... devi dirgli che ti manda Neil il Rosso!"

Ti affretti a raggiungere il porto ed Evans, dapprima scontroso, si dimostra amichevole quando sente il nome del Rosso. Fortunatamente c'è un ingaggio disponibile su una petroliera diretta a New York; non ti pagheranno un soldo ma avrai vitto ed alloggio in cambio di un duro lavoro nelle cambuse.

Come ti aspettavi i sette giorni di viaggio, durante i quali non hai più visto la luce del sole, si rivelano di una noia inenarrabile. Ciò nonostante raggiungi sano e salvo le coste nel nuovo continente e ben presto sei di nuovo in pista, pronto a dare il tuo piccolo morso alla grande mela .

Vai al [39](#).

24

La fortuna sembra essere con te. Ti afferri saldamente alla parte posteriore del camion e mantieni la presa fino a che non ti senti più le braccia. Una volta al suolo, mentre osservi il camion che si allontana, ti accorgi di trovarsi nella periferia di Parigi. Cercando un riparo per la notte ti trovi presto a litigare per il possesso di un comodo scatolone di cartone con un clochard locale. Il giorno seguente ti rimetti in cammino e dopo una serie di rocambolesche avventure, terminate con uno scomodo viaggio nella stiva bagagli del ferry Calais-Dover, metti piede a Londra per la prima volta. Durante il viaggio avresti dovuto mangiare o bere . Se non lo hai fatto non raggiungerai mai la tua prossima tappa e passerai i prossimi trenta giorni in coma, sul lettino malconcio di un ospedale in uno sperduto comune francese, concludendo la tua avventura ancora prima di iniziare 

Vai al [6](#).

25

Percorri in breve tempo il tragitto che separa il Kapiolani Park dall'hotel di Lopiano, durante il quale noti che un internet café casalingo propone una interessante offerta: 96 centesimi l'ora, tempo minimo 5 minuti. Arrivato all'hotel ti riesce impossibile superare la hall. La receptionist, in modo educato, rifiuta insistentemente di farti passare, finché Gustavo Lopiano non scende personalmente. "Sono felice di vederti! Immagino che hai incontrato Jeoff..."

"Quindi eccoti qui... a controllare che io non perda il carrello d'oro..."

"... e stai andando a meraviglia! Non mi stupisce che tuo padre abbia scommesso 999 Euro su di te!" - risponde l'allibratore assestandoti una poderosa pacca sulla spalla - Ora, se non ti dispiace, devo tornare nella mia camera a concludere alcuni conti urgenti. Ti auguro buona fortuna!"

Detto questo si gira di scatto e si avvia verso le scale, lasciandoti ammutolito.

Se vuoi rincorrerlo per chiedere spiegazioni, vai al 7.

Se preferisci andare all'internet café , vai 13.

Se trovi più saggio raggiungere l'evento delle mongolfiere, vai al 31.

Se senti che è meglio recarti al porto, vai al 22.

26

TAPPA N.4 – HEIWANOMORIKOEN PARK, TOKYO, GIAPPONE

Ti trovi ad Ota, Tokyo, Giappone e tra qualche ora sorgerà il sole. Il vento costiero trasporta un freddo pungente che mette a dura prova la tua tempra. Se non possiedi il *giaccone da neve* o la *giacca imbottita* dovrai consumare una ratione di cibo , altrimenti perdi conoscenza e ti risvegli dopo una settimana, rinchiuso in un manicomio criminale, concludendo in questo modo la tua avventura.

Sebbene per te sia stato più facile trovare l'Heianomori-koen Park che imparare a pronunciare correttamente il suo nome, le sue dimensioni e la scarsa luce notturna ti hanno inizialmente scoraggiato. Ciò nonostante, dopo una breve ricerca scorgi finalmente il tavolino pieghevole della giuria nella zona del parco che costeggia la baia, affianco ad uno scivolo lungo almeno 30 metri. Un gruppo di tifosi è qui riunito ed ognuno di essi ha una parola d'incoraggiamento per te. Tra essi c'è anche Kaizawa Aiko, un ragazzo di razza ainu che hai incontrato su internet e che desiderava conoserti di persona.

Se hai con te la *chitarra sgangherata* puoi esibirti per i presenti. Lancia *1d*. Guadagni un ammontare di *centesimi* pari al risultato ottenuto (segnali nel tuo *registro di gioco*).

Quando ti vede arrivare, uno dei giudici si alza dal suo seggiolino esclamando: "Congratulazioni, hai la stoffa del vero clochard ma non è ancora finita! La tua prossima tappa è Astana, Kazakistan, all'entrata sud del Palace of Peace and Reconciliation!"



Ti allontani con un rassegnato sorriso, stendendoti nell'erba affianco al tuo amico internauta.

Essendo un ottimo pirata informatico, Kaizawa potrebbe aiutarti a risolvere il mistero che circonda la tua inattesa partecipazione alla gara di quest'anno, ma per farlo ha bisogno di dati su cui basare la ricerca. Se sei a conoscenza di un personaggio sospetto, somma 1 per ogni vocale e 2 per ogni consonante che compone il suo nome, poi vai al paragrafo corrispondente (**Esempio:** Ludovico Sempronio = 26).

Ti addormenti sull'erba soffice riposando beatamente fino al mattino  , quando un paio di poliziotti ti intimano di alzarti colpendoti con dolorose pedate. Ancora intorpidito dal sonno e dalle botte ti allontani per setacciare un esotico bidone giapponese .

Se possiedi un biglietto aereo per Astana, il viaggio verso il Kazakistan sarà comodo e breve. In questo caso vola all'**11**, altrimenti continua a leggere.

Lancia *6d* e somma i risultati. Se il totale è pari a 6 vai al **38** altrimenti vai al **35**.





27

Arrivato alla stazione non ti è difficile identificare Dimitri lo spazzino; è intento a riscuotere il "biglietto" da altri disperati come te, disposti a tutto pur di viaggiare in modo economico. Seppur controvoglia, ti separi dai tuoi cari centesimi (cancella 25 centesimi dal *registro di gioco*) e prendi posto nel treno. Ti trovi su un vagone adibito al trasporto di bestiame, dove trascorrerai la prossima settimana accalcato tra una dozzina di buoi e dieci emigranti dei quali arriveranno solo nove. Nonostante tra voi regni un clima di cameratismo, con il passare dei giorni la fame diventa intollerabile. Dopo una sofferta decisione, stabilite che ogni giorno uno a caso tra voi dovrà amputarsi un arto, per sfamare gli altri; fortunatamente la pagliuzza corta non è mai toccata a te, ma peccato che non si possa dire lo stesso per Sergei detto "Il Tronco". Il treno compie il suo lungo percorso attraverso l'Europa toccando Mosca, Berlino ed infine Milano, senza che tu possa vedere altro che l'interno del vagone in cui viaggi. Una volta sbarcato nel capoluogo lombardo, non ti è difficile raggiungere Roma in autostop . Quando passi sul raccordo anulare il tuo cuore inizia a fremere; stai finalmente per concludere la gara!

Vai al [34](#).

Vaghi spaesato da oltre mezz'ora lungo 4th Street, tra la fine della James Lick Freeway e la San Francisco Caltrain Station. Soltanto un colpo di fortuna potrebbe permetterti di superare le 2300 miglia di mare che ti separano da Honolulu, ma decidi comunque di non arrendersi. Mentre mediti sul da farsi approfitti, come di consueto, per perlustrare alcuni bidoni della spazzatura . Mentre setacciavi i rifiuti hai incontrato altri cinque barboni che ti hanno proposto di condividere un hotdog. Anche se quindici centesimi per un sesto di hot-dog sono una vera follia, forse puoi essere interessato all'affare. In tal caso segna 1 *sesto di hot-dog (pasto)* e cancella 15 *centesimi* dal *registro di gioco*.

Se possiedi la *chitarra sgangherata* puoi esibirti. In questo caso lancia *1d*: guadagni un ammontare di *centesimi* pari al risultato ottenuto (segnali nel tuo *registro di gioco*).

Arrivato all'altezza dell'incrocio con Brannan Street noti che un gruppetto di persone bivacca per strada tra la Bank Of America e la Buck Tavern. Hanno un aspetto trasandato e si passano l'un l'altro un vistoso fiasco. In modo istintivo ti avvicini, cogliendo un frammento della loro conversazione: "Se tu fossi davvero miliardaria non staresti qui a bere alcool denaturato..." - dice un uomo sfoderando un sorriso ad un unico dente.

"Qui l'unico denaturato sei tu! Vi do la mia parola che appena possibile farò recapitare fin qui 500 litri di Johnnie Walker Blue Label Anniversary Pack da 3.300 dollari a bottiglia!" - risponde una donna alta ed ossuta con una folta capigliatura arruffata e la voce impastata dall'alcool.

"Certo! Adesso mi verrai anche a dire che ti fai le vacanze in crociera..."

"Vacanze? Io possiedo una compagnia di crociere, razza di scimunito! Proprio oggi parte una mia nave dall'Embarcadero in direzione ad Honolulu..."

Uno dei presenti interviene: "Intendi dire la Queen Elizabeth? Io ci ho lavorato come inserviente e non immaginavo che la proprietaria fosse una senza tetto..."

Quest'ultima esclamazione suscita un improvviso scoppio di risate che finisce per contrariare la donna, chiudendola in un risentito silenzio. A quel punto, con fare disinvolto, ti unisci alla comitiva esclamando: "Le apparenze ingannano!"

Tutti ti squadrano con aria perplessa finché non ti viene passato un fiasco di liquido rosa fluorescente, che fingi di bere per non offendere i tuoi nuovi amici di San Francisco. Sorsa dopo sorsa vedi svanire davanti a te almeno quattro litri di alcool denaturato finché la donna crolla al suolo priva di sensi. I suoi compagni non se ne curano affatto e dal loro sguardo assente sembra quasi che tra loro tutto ciò sia normale.

Se desideri soccorrere la donna, vai al **18**.

Se invece preferisci dirigerti al porto per cercare un modo di salire sulla Queen Elizabeth, vai al **17**.

29

Nonostante la tua ferrea volontà di raggiungere la costa ovest degli Stati Uniti basandoti sulla generosità altrui, il compito si rivela tutt'altro che facile. Oltre all'ostilità degli automobilisti, che vedendo il tuo aspetto tendono più a volerti investire che caricare, il tragitto non può essere compiuto in modo ottimale e sei obbligato a perdere molto tempo. Fortunatamente questo tempo è prezioso per trovare cibo e rifocillarti quando necessario. Dopo una tappa forzata a Washington riprendi la tua rotta passando per Chicago e quindi Omaha, dove incontri un fanatico del Texas Hold'Em che ti trascina con lui a Las Vegas. Dopo una sequela di inenarrabili avventure (quel che succede a Las Vegas, rimane a Las Vegas) riprendi la tua marcia verso occidente e ben presto, grazie al buon cuore di un camionista, metti piede a San Francisco **9**.

Vai al **28**.

30

L'uomo interrompe la sua furia e si volta sorpreso, investendoti le narici con un micidiale effluvio etilico. "Affare fatto vecchio mio! In cambio voglio solo abbastanza soldi da comprarmi un chupito nel mio bar messicano di fiducia... e berrò alla tua salute! Mi hai appena risparmiato 500 dollari di rottamazione!"

Se possiedi una *bottiglia di vodka agli sgoccioli*, si accontenterà di quella e non dovrà sborsare un soldo, altrimenti lancia *3d* sommando 6 al totale. Quello è il numero di *centesimi* che devi cancellare dal *registro di gioco*.

Ora sei il fiero possessore di una Ford Fiesta del 1984 con mezzo pieno di benzina ed il motore completamente in panne. Se possiedi una *chiave inglese arrugginita* puoi, grazie al tuo innato talento per la meccanica, aggiustare il veicolo in breve tempo (cancella la *chiave inglese arrugginita* dal *registro di gioco*), altrimenti perdi tempo  per riuscire nell'impresa.

Una volta aggiustato il rottame ti rimetti in marcia deciso ad attraversare da costa a costa gli Stati Uniti. Grazie alla tua scaltrezza ed alla presenza di un provvidenziale tubo di gomma nel bagagliaio della Fiesta, riesci a rubare la benzina ai veicoli in sosta nelle stazioni di servizio. Riesci anche a mangiare qualcosa durante il viaggio, grazie ad hamburger che ti si è attaccato sotto la scarpa, forse quando eri ancora a New York. Soltanto dopo oltre 4000 Km e 60 ore di guida, arrivi stremato a San Francisco. La povera Fiesta, le cui gomme sono ormai svanite lasciando in evidenza i cerchioni, è giunta vittoriosa al termine del suo viaggio ed esala soddisfatta l'ultimo sbuffo di anidride carbonica. 

Vai al **28**.

31

Una volta raggiunta l'entrata dell'Ala Wai Golf Course cammini lungo la recinzione per parecchie centinaia di metri finché trovi il modo di scavalcarla senza essere notato. Intere famiglie di appassionati occupano la vasta area dedicata all'evento e noti che molte squadre sono già pronte alla partenza, mentre altre stanno ancora gonfiando le loro mongolfiere. Una voce metallica risuona periodicamente negli altoparlanti, fornendo aggiornamenti sullo stato dei preparativi.

"Tra quindici minuti avrà inizio la gara. Si ricorda che l'obiettivo del primo gruppo è quello di battere il record mondiale di velocità sulla tratta Honolulu-Pechino."

Senza esser certo di ciò che stai facendo, approfitti della confusione per infilarti nell'abitacolo di uno degli aerostati, nascondendoti tra le scorte di cibo ed acqua grazie alla copertura offerta da un resistente telo di nylon. Dopo la partenza, trascorri parecchie ore accovacciato tra le vettovaglie quando senti un repentino boato e l'abitacolo prende violentamene a vibrare. Ti ritrovi schiacciato sul tettuccio, avvolto nel telo che ti ha celato finora, mentre precipitate di colpo nell'oceano. Perdi conoscenza nell'impatto ed al tuo risveglio ti trovi a fluttuare nell'oceano sdraiato su ciò che resta dello sfortunato velivolo. Degli altri occupanti non v'è più traccia; il beffardo destino ha voluto che non li vedessi mai in volto. Purtroppo le sofisticate strumentazioni di bordo sono andate distrutte, attrezzi e vettovaglie sono stati ingoiati dalle implacabili acque del Pacifico e ti è rimasto soltanto il telo di nylon e qualche altra cianfrusaglia.

Se possiedi una *chiave inglese arrugginita* puoi costruire una vela utilizzando alcuni rottami ed il tuo fidato telo (cancella la chiave inglese dal *registro di gioco*). Se non puoi farlo procederai più lento . Nelle condizioni in cui ti trovi ti è impossibile trovare cibo e ben presto senti le tue energie venir meno . Se non puoi consumare qualcosa di commestibile non hai scampo; finirai in pasto ai pesci, concludendo in questo modo la tua avventura.



Dopo parecchi giorni passati alla deriva **4** ti trovi ormai in uno stato di costante torpore. Una notte intravedi alcune luci a qualche miglio di distanza; sembra trattarsi di un peschereccio. Se possiedi L'accendino antivento quasi scarico puoi utilizzare la sua unica carica per improvvisare un fuoco segnaletico (cancella l'accendino dal *registro di gioco*). Se lo fai vieni recuperato da alcuni allegri pescatori giapponesi che ti conducono sano e salvo al porto di Tokyo, altrimenti continui a vagare per altri due giorni **2**, prima che ti raccolga una barca della guardia costiera, che ti condurrà in una struttura di accoglienza della capitale giapponese da dove in seguito raggiungerai Ota.

Vai al **26**.

32

Cancella 8 centesimi dal *registro di gioco*.

Digit *Phileas Grogg* nel sito dell'agenzia di scommesse dove lavora Lopiano ma non ottieni alcun risultato.

Resti qualche secondo immobile prima di riprendere la ricerca, sorpreso del fatto che non vi sia riscontro della scommessa effettuata da tuo padre. Scorri la lista completa delle scommesse effettuate da sei mesi a questa parte ma non fai altro che confermare ciò che avevi già tristemente scoperto: tuo padre non ha mai scommesso.

Se vuoi cercare dati sulla tua iscrizione nel sito della gara, vai al **21**.

Se vuoi cercare la cifra scommessa, 999 Euro, nel sito di Lopiano, vai al **10**.

Se hai cambiato idea e pensi sia meglio raggiungere subito l'evento delle mongolfiere **31** oppure il porto **22**, esci subito dall'internet café .

33

Il "bobby", come vengono spesso chiamati i poliziotti di Londra, ti osserva con aria soddisfatta mentre si leva il cappello, liberando i lunghi capelli bisunti. "Le apparenze ingannano, e tu non lo hai dimenticato!" Evidentemente quello che sembrava un poliziotto è in realtà un giudice di gara. "Ora rimettiti in marcia e raggiungi New York, la tua prossima tappa! Dovrai incontrarti con un membro della giuria sotto al ponte di Brooklyn, all'inizio di New Dock Street." Detto questo si rinfila il cappello e riprende la falsa ronda, ignorandoti completamente.

Continua la tua avventura al [36](#).

34

TAPPA FINALE – COLOSSEO, ROMA, ITALIA

Se hai impiegato 36 *giorni* o meno, vai al [40](#), altrimenti continua a leggere.

Dopo un'ultima estenuante corsa, raggiungi affannato il piazzale di fronte al Colosseo. Sono le cinque meno un quarto del mattino ed una discreta folla di tifosi attende attorno al banchetto dei giudici. Quando ti vedono arrivare non sembrano eccessivamente entusiasti; difatti non sei il primo ad essere tornato e conseguenza non sei il vincitore della gara. Ricevi comunque molti complimenti, in fondo sei riuscito a completare il viaggio e non tutti possono vantarsi di averlo fatto. Nonostante la tua ottima performance, non sei riuscito ad accaparrarti il carrello d'oro ed il titolo di Grand Clochard. Una strana inquietudine t'invade quando pensi che non solo non hai vinto, ma non sei nemmeno riuscito a far luce sul mistero che circonda la tua inaspettata partecipazione alla gara e la strana cospirazione che ha visto tuo padre escluso da essa. Purtroppo questi rimpianti ti accompagneranno per sempre, ma ti rincuori pensando che avrai altre occasioni per rifarti. Un giorno, forse, anche tu sarai un Grand Clochard!

35

Senza esser certo di ciò che stai facendo, ti dirigi verso il porto nella speranza di trovare un passaggio per la Cina. Fortunatamente una famiglia di francesi giramondo che vive su una barca a vela si offre gentilmente di condurti fino a Shanghai, in cambio di un aiuto durante la navigazione. Attraversi la Cina in treno evitando più di una volta i controllori ed impieghi un giorno a percorrere la tratta che separa Shanghai da Urumqi. Deciso a non perdere tempo, scegli di rischiare di nuovo prendendo ancora il treno, questa volta da Urumqi ad Almaty, in Kazakistan. Purtroppo sul treno incontri anche uno dei più temibili concorrenti di quest'anno: Hugh "Cartavetro" Kruger, l'ex-lottatore di wrestling dalla barba d'acciaio. Ti fissa con rabbia e pare deciso a grattugiarti come un pezzetto di parmigiano.

Se possiedi un *flacone di ammoniaca semipieno* puoi usarlo per accecare Hugh. Se lo fai il grosso energumeno inciampa perdendo i sensi (cancella il flacone dal *registro di gioco*), altrimenti ti scaraventa fuori dal treno dopo aver ti scorticato con i suoi ispidi peli facciali, obbligandoti a perdere più tempo del previsto .

Le fatiche degli ultimi giorni hanno portato all'ebollizione i tuoi succhi gastrici, costringendoti a consumare un *pasto* . Se non puoi farlo svieni immancabilmente risvegliandoti dopo oltre un mese, concludendo in questo modo la tua avventura. Una volta raggiunta Almaty, in Kazakistan, riesci a riprendere il tuo cammino proseguendo finalmente per Astana a bordo di un camion cisterna che trasporta gas metano .

Vai all'[11](#).

36

Tenti di rimuginare un piano per raggiungere la tua prossima tappa in un tempo ragionevole e senza intaccare ciò che resta del tuo capitale iniziale. Nel frattempo rovisti con

scrupolosità nei bidoni della spazzatura alla ricerca di un qualunque oggetto che possa esserti utile.

Se possiedi la *chitarra sgangherata* puoi cercare di raggranellare qualche spicciolo suonando. In questo caso lancia *Id*: guadagni un ammontare di *centesimi* pari al risultato ottenuto (segnali nel tuo *registro di gioco*).

Lungo le vie trafficate di Londra incontri anche un laidò individuo che ti offre un terzo del suo fish and chips in cambio di nove centesimi. Se accetti la proposta, segna 1 *terzo di fish and chips (pasto)* e cancella 9 *centesimi* dal *registro di gioco*.

Dopo alcune ore di vagabondaggio t'imbatti in un pullman carico di ambientalisti radicali, fermi ad un'astazione di servizio. Ti avvicini con disinvolta in modo da poter sentire i loro discorsi, mentre un vagabondo dai capelli rossi approfitta della confusione per elemosinare qualche spicciolo. Sono eccitati a causa di una missione ecologica che stanno per intraprendere e da quello che ti sembra di capire, sono diretti in Messico. Il loro aspetto si differenzia ben poco dal tuo e potresti confonderti nel gruppo senzatroppe difficoltà. Stai per cedere alla tentazione quando il vagabondo, che ti ha osservato con attenzione dal momento del tuo arrivo, ti fa cenno di avvicinarti. "Concorri per il carrello d'oro..."

Cerchi di negare, ma inutilmente. L'uomo estrae dalla tasca un palmare di ultima generazione e ti mostra un sito internet nel quale appaiono le foto di tutti i partecipanti, compresa la tua.

"Io 'sta gara la seguo tutti gli anni. Tu sei il figlio di quel gran mito di Phileas Grogg! Senti fratello, conosco un tipo che lavora al porto, cioè, si occupa di assumere la ciurma per quelle mega navi che van dappertutto. Lui può farti avere un lavoretto..."

Ti volti per tenere d'occhio il pullman e ti accorgi che gli ultimi membri del gruppo stanno ormai risalendo a bordo. Devi decidere in fretta.

Vuoi provare a confonderti tra gli ambientalisti? Vai al **12**. Preferisci prestare fede alle parole del vagabondo? Vai al **23**.

Imbocchi Kyztuk Street e la percorri fino a raggiungere il numero civico 73. Suoni il campanello ed una voce sfibrata risponde al citofono in russo. Quando fai il nome di Kaizawa si fa un improvviso silenzio, finché un anziano canuto non viene ad aprirti la porta; si tratta di Andrei il falsario.

"Venire avanti Grogg... io sapeva tuo arrivo!" - ti dice mentre ti fa accomodare in quello che sembra più un magazzino che una vera e propria casa – "Documento quasi finito... domani essere tutto fatto!"

Non ti resta altro che sederti ed aspettare pazientemente che Andrei finisca il suo lavoro  . Trascorri venti lunghissime e noiosissime ore in dormiveglia, quando finalmente odi di nuovo la voce sabbiosa del vecchio falsario: "Finito! Ecco documento con tua foto presa da internet... tu ora è Hoag Spriggle!"

"Come posso ripagarti?" - dici istintivamente mentre intaschi il passaporto (segna che possiedi il passaporto falso nella sezione *note* del *registro di gioco*, annotando il numero di documento: 142856A).

"No bisogno... io ho conti in sospeso con disgraziato di tuo padre! Lui frega tutti... ora tu vai e frega lui, con mia benedizione!"

Dopo aver ringraziato Andrei, torna all'**11** e riprendi la lettura da dove l'hai interrotta.



38

Mentre vaghi spaesato per la capitale giapponese un improvviso lampo ti acceca completamente. Tu ancora non lo sai ma stai per diventare il protagonista di quello che viene definito un incontro ravvicinato del quarto tipo. Quando riesci a vedere di nuovo ti trovi all'interno di quella che sembra una nave spaziale, a giudicare dal piatto panorama interstellare che puoi scorgere da un oblò. Alcuni viscidi esseri melmosi stanno conducendo una serie di esperimenti su di te e continueranno a farlo per i prossimi tre giorni, al termine dei quali tornerai sano e salvo sulla terra, con soltanto qualche rotella in meno. Grazie alle loro facoltà telepatiche sanno che desideri raggiungere Astana e per sdebitarsi della tua "cortesia" decidono di teletrasportarti proprio là .

Vai all'[11](#).

39

TAPPA N.2 - BROOKLYN BRIDGE, NEW YORK, STATI UNITI D'AMERICA

Sono ormai passate poco più di tre ore dal tuo arrivo a New York quando imbocchi finalmente New Dock Street. Percorri la strada fino all'East River, sotto al Ponte di Brooklyn, tra un cantiere semi-abbandonato ed il Brooklyn Bridge Park. Se non possiedi il *giaccone da neve* il freddo ha pesantemente minato le tue energie . Nel caso tu non possa rifocillarti perdi i sensi andando in coma profondo per oltre un mese, risvegliandoti in un bordello del Bronx con indosso soltanto una giarrettiera, perdendo in questo modo la gara e forse anche qualcos'altro.

Sono circa le tre del mattino; sei in anticipo di un'ora e decidi di approfittare del tempo a disposizione per setacciare un succulento bidone che si trova dentro al parco, oltre una vistosa rete metallica .

Attorno alle quattro meno un quarto vedi arrivare una limousine bianca, che si ferma a poca distanza da



te,sull'entrata del cantiere. Una straziante musica New Age turba la quiete della notte quando la portiera posteriore si apre di colpo, rivelando il passeggero; Mbutu, detto il Santo, scende con calma dal lussuoso veicolo fissandoti con serietà mentre si rivolge a qualcuno all'interno: "Grazie dell'aiuto, senatore. Le prometto... durante le prossime elezioni il Movimento No-Roof sarà con lei!"

"E' sempre un piacere signor Mbutu... sempre un piacere." - risponde una voce indistinta da dentro l'abitacolo.

La limousine si allontana in retromarcia mentre Mbutu si siede proprio accanto a te.

"Probabilmente non dovrei... ma... che diamine!" - esclama ad un tratto.

Fissi l'uomo cercando di intuire dove ha intenzione di arrivare. Estrae con titubanza un vecchio cellulare da una delle molte tasche che spiccano dalla sua pesante tunica di lino e dopo aver premuto un paio di tasti, te lo porge. Sullo schermo iniziano ad apparire immagini sfocate e scure.

~

Si intravedono delle figure, tra le quali riconosci alcuni amici e perfino un paio di concorrenti della gara di quest'anno. Sembrano riuniti in uno spazio chiuso, anche se si distinguono i rumori di automobili che sfrecciano a gran velocità. La qualità del suono, come quella del video, è realmente pessima ma riesci acogliere le parole di uno dei più rinomati senza tetto del mondo, Jean-Pierre Beaustin, che parla alla folla riunita con il suo inconfondibile accento francese: "Purtroppo Phileas Grogg parteciperà alla gara anche quest'anno e sapete bene cosa significhi questo..."

Nell'agitazione generale una voce emerge con forza sopra a tutte le altre: "Dobbiamo impedire che vi prenda parte, a tutti i costi!"

"Ci penserò io." - La risposta giunge immediata da uno dei presenti, il cui volto è oscurato dal pesante cappuccio che indossa - "Quel pallone gonfiato volerà basso questa volta."

~

Il video finisce di colpo. Anche se vorresti chiedere spiegazioni, conservi un imbarazzante silenzio per i restanti minuti che vi separano dall'arrivo dei giudici. Provi una profonda rabbia al solo pensiero che un manigoldo mascherato abbia messo fuori combattimento tuo padre, il grande Phileas Grogg, ma ti imponi un dignitoso contegno; ora più che mai sei intenzionato a vincere!

Puntuali come sempre, alle quattro in punto i giudici iniziano a montare il consueto tavolino, a pochi metri dalle acque dell'East River. Non sembrano esserci altri concorrenti all'appuntamento, almeno per ora. Ti avvicini al tavolo dei giudici, ansioso di conoscere la prossima tappa.

"Ottimo lavoro clochard! Purtroppo però, la parte difficile deve ancora arrivare... la tua prossima tappa è Honolulu, nelle Isole Hawaii. L'incontro sarà al centro del Kapiolani Park."

Saluti i giudici poi ti volti verso il Santo ma si trova in trance meditativa e sembra essere insofferente al mondo esterno. Ancora confuso dagli ultimi eventi ti avvii sfiduciato lungo Water Street, superando la pizzeria Ignazio's, quando una busta bianca ti passa di fronte sospinta dal vento. A pochi metri da te un uomo ubriaco sta prendendo a calci la propria macchina, un vecchio catorcio accostato ai margini della strada.

Se desideri avvicinarti all'ubriaco, vai al **4**.

Se preferisci inseguire la busta, vai al **16**.

Se vuoi cercare di raggiungere la costa ovest in autostop, vai al **29**.



40

Alle quattro in punto del mattino, sbucando di corsa da dietro un palazzo, giungi al piazzale di fronte al Colosseo. Una discreta folla di tifosi è presente attorno al banchetto dei giudici. Quando ti vedono arrivare un'improvvisa frenesia s'impossessa di loro. Mentre ti avvicini trionfante, la calma della notte viene turbata dalle grida di sostegno ed ammirazione per la tua performance. Dopo aver raggiunto l'arrivo, senza nemmeno rendertene conto, vieni sollevato in aria e trascinato da una parte all'altra del piazzale. Sei il nuovo Grand Clochard, il campione indiscusso di questa edizione e tutti vogliono vederti alzare l'ambito trofeo, che consiste in un modello in scala di un carrello per la spesa, completamente placcato in similoro.

Se possiedi il passaporto falso vai al paragrafo corrispondente alle prime due cifre del numero di documento (Esempio: 405678T = Paragrafo 40), altrimenti continua a leggere.

Provi una inconfondibile gioia nel sapere che soltanto pochi al mondo hanno avuto l'onore di tenere tra le mani il carrello d'oro, ma una strana inquietudine t'invade quando pensi che non sei riuscito a scrivere la parola fine nel mistero che circonda la tua inaspettata partecipazione alla gara e la strana cospirazione che ha visto tuo padre escluso da essa. Purtroppo questo rimpianto ti accompagnerà per sempre ma per ora non te ne fai un cruccio, in fondo hai altro a cui pensare; sei il nuovo Grand Clochard!





**IL TRAMONTO
DEGLI DEI**

REGOLAMENTO

CARATTERISTICHE

Il tuo personaggio ha quattro caratteristiche: **Forza**, **Destrezza**, **Volontà** e **Vita**. Il punteggio di partenza delle prime tre è 5 punti ciascuna, quello di Vita di 10, ma hai a disposizione 8 punti da ridistribuire a piacimento tra tutte e quattro per aumentare i valori, con l'unica limitazione di non attribuirne più di tre alla stessa caratteristica. Le prime tre indicano rispettivamente la tua prestanza atletica, la tua agilità e le tue doti psichiche e morali, mentre la quarta misura la tua energia vitale: se in qualsiasi momento scendesse a zero il personaggio sviene, ponendo così fine alla propria avventura. Quando hai fissato i punteggi da cui vuoi partire, annotali sulla Scheda nelle caselle apposite.

PROVE

Le tue caratteristiche potrebbero essere messe alla prova varie volte nel corso del gioco. Per farlo basta lanciare due normali dadi a sei facce (salvo diverse indicazioni): se ottieni un punteggio uguale o inferiore a quello della caratteristica presa in esame la prova è superata, in caso contrario è fallita.

DOTE

Il personaggio che incarnerai avrà una particolare dote, che rispecchia la sua formazione e le scelte del suo passato. Puoi scegliere una delle seguenti e annotarla nella Scheda.

Voce del Silenzio: sei in perfetta sintonia con le forze della natura e col regno degli spiriti, che rappresentano per te una guida e una protezione dalle forze del male.

Sentiero dell'Ardore: sei un esperto di guerra e tecniche di battaglia, preparato a fronteggiare qualsiasi nemico. Con il tuo coraggio e il tuo carisma hai guadagnato rispetto e apprezzamento.

Scia Lucente: hai appreso le tecniche più efficaci per l'esplorazione di luoghi impervi, sai seguire tracce che molti nemmeno scorgerebbero e hai plasmato il tuo fisico a sopportare condizioni estreme.

OGGETTI

All'inizio della missione hai a disposizione un equipaggiamento limitato. Puoi scegliere solo due dei seguenti oggetti:

COLTELLO

CORDA

CIONDOLO di ALABASTRO

BORRACCIA

CIBO: se lo consumi recuperi 3 punti di Vita.

FIACCOLA

Segna i due oggetti che prendi con te sulla Scheda nella sezione “oggetti”. Nel caso ne trovi altri durante l'avventura potrai conservarli annotandoli allo stesso modo. Puoi conservare un massimo di sei oggetti, esclusi quelli portatori di *Ainu*, che vanno indicati nella casella apposita (basta una crocetta per segnalare un ritrovamento, non importa la tipologia di oggetto) e conteggiati a parte.

ESPLORAZIONE

Il gioco si svolge attraverso l'esplorazione di una serie di luoghi, che troverai indicati nella mappa e potrai visitare una sola volta durante l'avventura, nell'ordine che preferirai. L'esplorazione inizia da uno dei due punti contrassegnati con ♦ (scegli tu liberamente quale). A partire da esso puoi spostarti tra i vari siti soltanto seguendo le strade tracciate, non semplicemente tagliando da una parte all'altra della mappa. Se nel tragitto capiti su uno snodo indicato

con il simbolo **Z** vai immediatamente al paragrafo **20** e segui le indicazioni; nel caso in cui per raggiungere una certa posizione tu sia costretto ad attraversare più di un punto indicato con quel simbolo devi ogni volta passare per il **20**. Nel momento in cui raggiungi il luogo desiderato puoi visitarlo andando al paragrafo indicato al di sotto del simbolo sulla mappa. Quando al termine di un paragrafo trovi l'indicazione “proseguì alla mappa”, torna alla pianta e continua l'esplorazione con le stesse modalità.

TEMPO

Nel corso della tua missione ti verrà più volte indicato il passare del tempo: ogni qual volta ti verrà chiesto di aggiungere un punto al conteggio aggiorna il totale nella casella apposita della Scheda. Se in qualsiasi momento il valore di Tempo dovesse raggiungere 12, o se terminassi l'esplorazione prima dello scadere delle 12 ore, devi proseguire subito al paragrafo **33**.

SCHEMA	
<u>CARATTERISTICHE</u>	
FORZA:	
DESTREZZA:	
INTELLIGENZA:	
VITA iniziale:	attuale:
<u>OGGETTI</u> (max 6)	
1	3
2	4
5	6
<u>DOTE:</u>	
<u>AINU:</u>	
<u>TEMPO</u>	
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
<u>ANNOTAZIONI</u>	

PROLOGO

È del tutto inutile opporsi al mutamento: il tempo della partenza degli Dei è giunto, sono lassù ad osservare i loro discepoli per un'ultima volta, e questa notte se ne andranno, partendo per la loro lontana dimora. Il mondo è cambiato, il volto della terra dei tuoi avi è sfregiato dalle insidie della natura, il popolo soffre sotto il sole un tempo mite, ora ferocie e implacabile. Cosa può aver scatenato l'ira della natura? Perché accade tutto questo? Domande senza risposta, il volto di Koot Hoomi, l'ultima Guida, il solo rimasto tra di voi dell'alta casta sacerdotale, non tradisce alcuna emozione.

“Oggi, nell’equinozio di primavera, giunge la mia ultima giornata nella terra del fiume: stanotte mi unirò ai miei fratelli, e torneremo alla casa celeste.”

Un silenzio di tomba cala nella sala delle udienze. Due anziani scuotono la testa, desolati, la vecchia Kaia scoppia in lacrime.

“Così vuole il destino: il mondo non appartiene più agli Dei, e gli Dei partiranno.”

“E perché si portano via anche voi?” sibila Ophir, puntando il dito contro l’anziana Guida, una mano stretta sul medaglione che stringe al collo. Koot Hoomi non risponde alla provocazione, continuando a fissarlo con un’espressione gelida.

“Non rimarrete soli – continua, – questa notte il popolo avrà un nuovo pastore, un comandante saggio e onesto, che saprà seguire ciò che gli Dei ci hanno insegnato. Ho riflettuto a lungo, e due sono i candidati.”

La Guida chiude un istante gli occhi, levando una mano verso di te, e l’altra proprio verso Ophir. “Siete diversi come il giorno e la notte, ma entrambi avete il carisma e la forza per guidare il popolo. Oggi si deciderà chi di voi ottenerà questo onore.”

Solleva un sassolino da terra, e lo sfrega leggermente: questo inizia a scintillare, e si apre svelando un cuore di fluido lucente. È intriso di *Ainu*, l'energia sconosciuta della natura, che gli Dei hanno insegnato a individuare e sfruttare come potentissima fonte di energia. Pochi sanno scorgerla, e infatti alcuni di coloro che ti circondano guardano Koot Hoomi con perplessità, ma tu sei stato educato come pochi ad ascoltare la natura, e i tuoi occhi non sono velati come i loro.

“L’*Ainu* è ovunque, ci inonda di effluvi vitali, ma dominarlo è proprio solamente di chi è degno. Al calar del sole vi attendo al sito dell’ascensione: chi di voi avrà saputo rivelare più *Ainu* guiderà la cerimonia, attivando la macchina dell’eternità, e sarà il nuovo signore della terra del fiume. Siate leali e ascoltate il potere che scorre dentro di voi. Andate.”

Ophir fa per aggiungere qualcosa, ma alla fine si limita a un inchino e se ne va velocemente, lanciando solo un ultimo sorriso sinistro. Esci anche tu, e alzi lo sguardo al cielo: un falco volteggia tra le nubi, e scompare verso nord. La stella degli Dei ti osserva mentre scendi il sentiero e inizi la tua ricerca. [Proseguì alla mappa.](#)



l'oasi

5



il dio del cielo

18

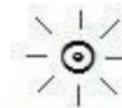


♀



l'ultima dimora

9

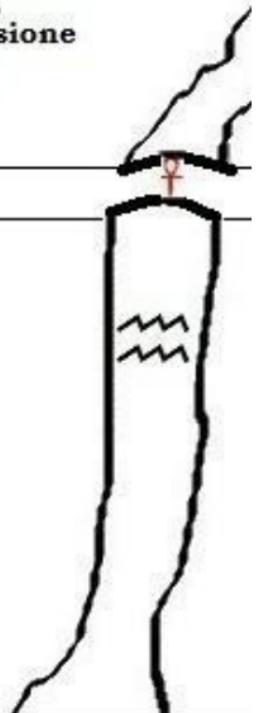


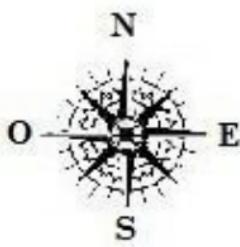
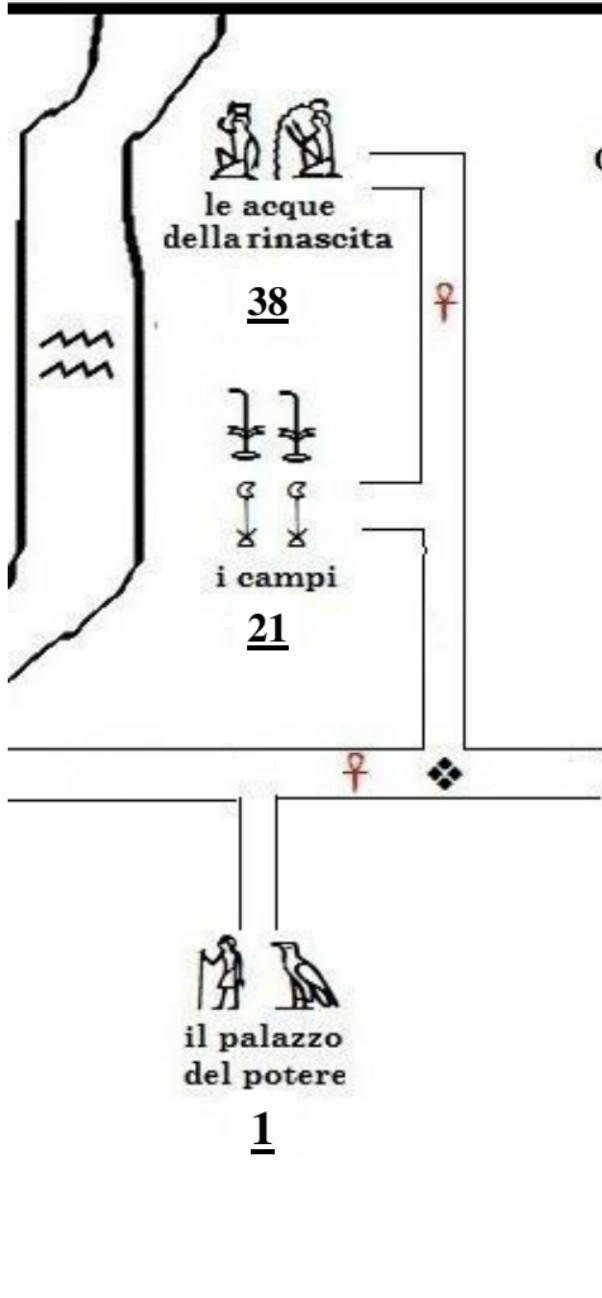
il sito
dell'ascensione

33



♀





1

Desolazione, disperazione, abbandono. È questo che percepisci appena metti piede nel palazzo del potere, un tempo sede degli incontri ufficiali tra gli alti rappresentanti del popolo e gli Dei, il fulcro della Legge e della Giustizia. Solo le più alte cariche, i prescelti del popolo, avevano il diritto di salire ai piani superiori e presenziare agli incontri con le Guide nella sala della Giustizia, e se c'è un luogo permeato di Ainu non può che essere questo, per quanto tu possa sentirti a disagio a intrufolarti qui dentro. Se la tua dote è la *Scia Lucente* effettua immediatamente una prova di Destrezza: se fallisci i servitori all'ingresso percepiscono la tua agitazione come una minaccia, e ti obbligano ad andartene, costringendoti a proseguire alla mappa. Se la tua dote non è la *Scia Lucente*, o superi la prova, continua a leggere.

Una scalinata di granito, leggermente incrinata dalle continue scosse di terremoto, conduce al piano superiore; ai suoi lati sorgono due coppie di statue di soldati armati di lancia, entrambe coperte di polvere. Nessuno ti ferma mentre sali i gradini uno dopo l'altro. Sbuchi in un lungo corridoio occupato solamente da una manciata di servitori del tutto incuranti della tua presenza. Poco più avanti si diparte in un bivio: quale strada condurrà alla sala che cerchi? Puoi procedere nella tua esplorazione sul lato sinistro (15) o alla tua destra (24).

2

Avanzi lentamente, cercando di percepire se ti stai avvicinando o meno all'Ainu, però una strana sensazione si fa largo, come se un'altra forza fosse presente in questo antico luogo... una luce bluastra inizia a baluginare davanti a te, rischiarando le pareti di granito, e prende la forma di un maestoso guerriero dalla testa di sciacallo, che brandisce

una spada arcuata. Uno strillo acuto in una lingua per te incomprensibile ti raggela, e lo spirito si getta all'assalto.

Effettua un test sia per la Volontà che per la Forza, sottraendo 1 se la tua dote è la *Voce del Silenzio* o possiedi un ciondolo di alabastro. Se fallisci entrambi perdi 3 punti di Vita e devi lasciare a gambe levate questo luogo maledetto prima che lo spettro pasteggi con la tua anima: aggiungi 1 al tuo punteggio di Tempo (a meno che tu non sia stato in precedenza al **37**) e proseguì alla mappa. Se fallisci solo una delle due prove, perdi 1 punto di Vita e puoi scegliere se andartene e proseguire alla mappa oppure insistere, ri-tentando la prova, ma per ogni ulteriore fallimento perderai un altro punto di Vita. Se finalmente riesci ad avere la meglio in entrambe, lo spirito si dissolve in una voluta di fumo.

Ancora tremante per lo scontro, cogli un luccichio a terra: si tratta di un cristallo nero, che se desideri puoi conservare con te segnandolo sulla Scheda prima di continuare al **28**.

3

Segui le scale e un lungo corridoio, sbucando nella sala sottostante il dio del cielo. Due statue di leoni sono collocate sui lati opposti: uno ruggisce e allunga una zampa in avanti, l'altro è disteso su un fianco, morto. In mezzo tra le due è collocato un disco di metallo scuro. La vibrazione dell'Ainu è quasi palpabile, sta a te scoprire se da qualche parte è nascosta una fonte della mistica energia naturale e come rivelarla.

Se vuoi puoi toccare la statua del leone vivo (**13**) o quella del leone morto (**26**), altrimenti non ti resta che abbandonare questo luogo e proseguire alla mappa.

4

La statua del Ka è una semplice colonna alta tre metri, in origine levigata e scintillante, oggi incrostata e piena di crepe, sulla cui cima è posato un occhio di pietra rossa. Chissà quanti prima di te si sono raccolti in preghiera ai suoi piedi, invocando la fine dei cataclismi che hanno imposto il mutamento...

Provi a sfiorarne la superficie, ma vieni colpito da una scossa di energia che ti addormenta il braccio: perdi 1 punto di Vita (2 se il punteggio di Tempo è 5 o 6) e anche temporaneamente 1 punto di Forza (lo recupererai quando lascerai questo sito). Un giovane monaco si stacca dal gruppetto e corre in tuo aiuto, convincendoti a sederti, e nonostante le tue resistenze non vuol sentire ragioni. Solo dopo un po' ti lascia andare, donandoti con un sorriso anche una boccetta di olio profumato (se vuoi conservarla segnala sulla Scheda).

Sperando che la lezione non ti costi cara nella tua competizione con Ophir, riprendi l'esplorazione. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo, dopodiché scegli se prendere la via del cortile interno (**32**) o lasciare questo luogo, nel qual caso proseguì alla mappa.

5

Al momento del tuo arrivo, uno sciacallo fugge via nell'erba alta che circonda l'oasi. Isolato dal nucleo del villaggio così come dagli edifici sacri della riva ovest del fiume, questo specchio d'acqua rappresenta la fusione tra l'antico culto della madre terra, che gli avi dei tuoi avi celebravano qui e di cui ancora si serba il ricordo, e quello dei nuovi Dei: esso era infatti la sede del loro recinto sacro, inviolabile per il popolo, aperto alle sole Guide come Koot Hoomi che di qui conducevano gli animali da sacrificare per le festività più

solenni. Ora però è il regno della vegetazione selvaggia, gli animali sacri sono fuggiti da tempo chissà dove, o forse siedono là in alto nel cielo, nella dimora celeste degli Dei in partenza...

Si narra che in questo luogo si manifestino gli spiriti della natura e degli Dei più antichi, i primi giunti dal loro lontanissimo mondo, e che in loro onore sia qui conservato un idolo d'oro massiccio. Non sai se si tratti di semplici voci o di verità, ma devi cercare di scoprire se le dicerie sono collegate alla presenza di tracce di Ainu.

Ti asciughi il sudore sulla fronte. L'afa rende faticoso il respiro, e in questa atmosfera proseguire con la tua ricerca non sarà per niente facile. Se la tua dote è la *Voce del Silenzio* effettua una prova di Forza, togliendo 1 se possiedi una borraccia: in caso di fallimento, il tuo fisico non è preparato a questi sforzi, perdi 2 punti di Vita e devi tornare indietro, proseguendo alla mappa. In caso contrario, continua a leggere.

Ti guardi attorno cercando qualche segno rivelatore, ma nulla attira la tua attenzione. La superficie d'acqua è solo leggermente increspata dalla brezza dell'est, che fa dondolare le piante ad un ritmo ipnotico. Devi concentrarti al meglio, altrimenti questa tappa della tua ricerca si risolverà in un nulla di fatto, e non puoi dare a Ophir un tale vantaggio in questa decisiva sfida. Effettua una prova di Destrezza, sottraendo 2 se il punteggio di Tempo va da 2 a 4 e aggiungendo 2 se va invece da 5 a 8. Hai a disposizione solo due tentativi: se fallisci entrambi, nonostante l'impegno non individui nulla di interessante: perdi 2 punti di Vita. Prima di andartene, se lo desideri, puoi raccogliere un mazzolino di fiori di loto, dopodiché proseguì alla mappa. Se invece hai successo vai al **30**, ma se sei riuscito solo al secondo tentativo perdi 1 punto di Vita per la stanchezza.

6

"Il tuo cuore è puro, la tua mente salda, il tuo braccio forte e risoluto. Che tu possa trovare ciò che cerchi."

Il guardiano si inchina e se ne va, lasciandoti solo. Ti avvicini alla bilancia accarezzandola: la struttura portante è costruita interamente in pietra, solcata solamente da un cristallo circolare in bassorilievo a pochi centimetri dalla sommità. Due piatti vuoti sono in perfetto equilibrio: uno è liscio, e su di esso è miniata l'immagine del sole, l'altro solcato da crepe, e riporta la figura di un serpente. Percepisci chiaramente la presenza dell'energia Ainu, ma come rivelarla?

Se possiedi un coltello o un cristallo nero *e* un ciondolo di alabastro o dei fiori di loto, vai al **31**. In caso contrario, non c'è nulla da fare, e non ti resta che andartene e continuare altrove l'esplorazione: aggiungi 1 al tuo punteggio di Tempo e proseguì alla mappa.

7

Ti ritornano in mente le parole di Koot Hoomi. *Siate leali e ascoltate il potere che scorre dentro di voi.* Ophir non solamente è stato sleale: si è macchiato di crimini orrendi, e non è degno dell'Ainu. Incurante delle sue risate beffarde, chiudi gli occhi e cerchi di indirizzargli contro l'energia Ainu. Senti quasi il suo alito contro di te quando lancia un grido e crolla in ginocchio: si tiene la testa, e ha perduto il pugnale. Lo scalci via, e continui a incalzare, mentre la nebbiolina scintillante vortica attorno ai vostri corpi, ma Ophir si è ripreso, e sta cercando di reagire.

A determinare l'esito di questo scontro sarà la vostra Volontà. Ophir ha 8 punti di Volontà e 8 di Vita. Per scoprire se riesci a sfruttare l'Ainu per indebolirlo devi effettuare una prova di Volontà, sottraendo 1 al risultato del lancio se indossi il medaglione di Ophir. Se hai successo puoi ridurre di 1 il punteggio di Vita del tuo avversario. Dopodiché

segui lo stesso procedimento con la Volontà di Ophir, ma se hai visitato tutti e sette gli altri luoghi o indossi un ciondolo di alabastro puoi aggiungere 1 all'esito di ogni suo lancio: se ha successo perdi 1 punto di Vita.

Il processo continua fino a che uno dei due arriva a 4 punti di Vita: se sei tu, cadi a terra esausto, e Ophir ha vita facile nell'eliminarti e portare a termine il suo terribile piano. Se sei tu a ridurre a 4 la sua Vita, vai al **12**.

8

Cospargi più volte di acqua scintillante la cima del masso. Inizialmente non accade nulla e temi sia solo una perdita di tempo, ma quando un rivolo penetra in una fessura, introducendo una scia di scintille all'interno dello scoglio, odi uno scricchiolio e un pezzo di pietra si stacca, rivelando un cuore minerale pulsante, di colore nero come la notte. Non c'è dubbio che presenti tracce di Ainu: ne raccogli una scaiglia e la tieni stretta in pugno mentre riguadagni l'altra riva.

Lancia un dado per scoprire se accade qualcosa nel ritorno: se esce 1 hai una sfortuna tremenda, perdi il cristallo e sei costretto a tornare a prenderne un altro pezzo, sforzo inutile e tedioso che ti costa 2 punti di Vita. Se esce un risultato di 2 o 3 la corrente fredda ti rende difficili i movimenti, e la fatica del ritorno ti costa 1 punto di Vita; se invece esce un valore da 4 in su non c'è alcun problema, ti senti anzi tonificato dalla nuotata, e recuperi 1 punto di Vita.

Una volta recuperate le tue cose (ricordati di segnare anche il ritrovamento di Ainu sulla Scheda) laci un'ultima occhiata ai pescatori al lavoro, augurandoti che la pesca sia abbondante. Ti risistemi e riprendi il sentiero, pronto a continuare la sfida. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e proseguì alla mappa.

Un brivido freddo ti scorre lungo la schiena mentre osservi il panorama dell'antico cimitero degli Dei, l'ultima dimora dei portatori di saggezza. La sabbia del deserto sta inghiottendo sempre più questa zona della pianura; la vegetazione che ancora circonda le sponde del fiume e la zona a nord, dove si staglia il tempio del dio del cielo, non raggiunge più da tempo questa zona, e pare anzi costeggiarla con un timore del tutto simile al tuo, lasciando il cimitero abbandonato al vento e al silenzio. Se la tua dote è il *Sentiero dell'Ardo-re*, effettua immediatamente una prova di Volontà: se la fallisci devi abbandonare questo sito e proseguire alla mappa, altrimenti continua a leggere.

Il suolo è punteggiato di fori a distanza regolare, ciascuno dei quali conduce a una tomba ormai deserta. Nelle settimane successive alla partenza degli Dei, i pochi sciacalli abbastanza temerari si sono avventati in questo luogo sacro, scoprendo con disappunto che i partenti avevano radunato con sé anche i sarcofagi dei loro compagni deceduti, per riportarli al loro mondo. Eppure senti ancora la forza dell'Ainu nell'aria, anche se si tratta di una scia debolissima...

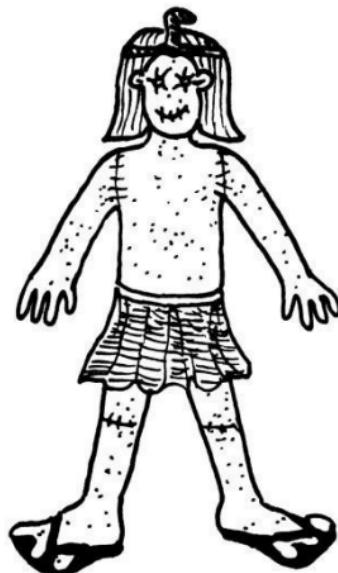
Effettua una prova di Volontà e una di Destrezza, sottraendo 2 al risultato dei dadi se il punteggio di Tempo va da 5 a 8 e aggiungendo 2 se è invece compreso tra 9 e 11. Se fallisci con una delle due, hai a disposizione un altro tentativo, ma se neanche stavolta l'esito è positivo non c'è niente da fare, così come se fallisci al primo tentativo entrambe le prove. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e prosegui alla mappa. Se invece hai successo, al primo tentativo o ritentando una delle due prove, continua a leggere.

Osservando una tomba a una decina di metri di distanza vieni colto da una sensazione indescrivibile: ti pare quasi di sentire il rumore di passi nelle profondità della pietra, sus-

surri che ti invitano ad entrare... Armandoti di tutto il tuo coraggio, scendi la scalinata coperta di sabbia e ti tuffi nell'oscurità. Se non possiedi una fiaccola devi togliere temporaneamente 1 ai tuoi punteggi di Volontà e Destrezza.

Entri in un corridoio spoglio e prosegui per una trentina di passi in discesa, dopodiché il cunicolo si dirama in tre stretti passaggi avvolti dalle tenebre.

Puoi proseguire nel primo (**37**), nel secondo (**2**) o nel terzo (**14**), o in alternativa tornare indietro e proseguire alla mappa, nel qual caso aggiungi prima 1 al punteggio di Tempo.

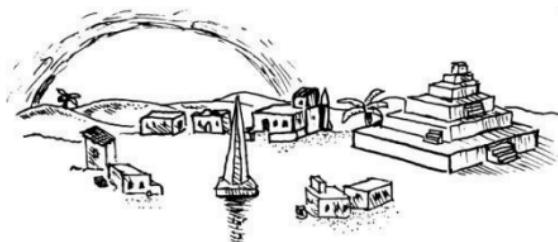


10

D'istinto posì le due zanne sul disco metallico (cancellale dalla Scheda), che inizia a ruotare vorticosamente. Ti ritrai atterrito, mentre nella parete opposta all'ingresso si apre una piccola fessura: inizialmente temi una trappola, ma non accade nulla. Anche il piatto si ferma, e con tua grande sorpresa le zanne sono scomparse. Non ti rimane che scoprire cosa si celi nel vano segreto...

Lancia un dado: aggiungi 1 al risultato se il punteggio di Tempo è 3 o meno, togli 1 se va da 6 a 8, togli 2 se va invece da 9 a 11. Se il risultato finale è 4 o più scopri una piccola scatola di legno: la apri, e inizia ad emettere una dolce melodia, scintillando come uno smeraldo sotto il sole di mezzogiorno, chiara testimonianza della presenza di Ainu, e oltre ad essa rinvieni anche un oggetto comune. Se il totale è invece 3 o meno, trovi solo l'oggetto comune.

Per scoprire di che si tratti, lancia nuovamente il dado: con un esito di 1 o 2 trovi una razione di carne di agnello, un cibo sacro e nutriente che se consumato ti farà recuperare ben 4 punti di Vita; se esce 3 o 4 trovi un ciondolo di alabastro, se il risultato è 5 o 6 c'è una piuma di ibis. Ricorda di annotare quello che hai trovato se vuoi conservarlo, dopodiché aggiungi 1 al tuo punteggio di Tempo e proseguì alla mappa.





11

L'imbarcazione lascia le rive del fiume e si addentra verso la zona che prevedevi: i pescatori sono in fermento, dai loro volti traspare tanta frenesia quanto timore per ciò che potrebbe presagire una pesca sfortunata. Li aiuti a calare le reti, in perfetto silenzio, e attendi con trepidazione, i sensi all'erta alla ricerca della minima scia di Ainu. L'onda di energia psichica ti investe di colpo, in contemporanea con lo strattonone che subisce la rete, facendo ondeggiare pericolosamente la barca. Ti rendi conto che non si tratta di nulla di consueto, basta guardare in volto gli uomini.

Senza pensarci su due volte, ti tuffi: avete catturato un pesce enorme, che si dibatte come una furia. Ha il dorso verdastro, pinne arancioni e una serie di macchie scure sulla coda, che sbatte violentemente contro le maglie della rete. Risali in superficie, prendi tutto il fiato possibile e ti getti nelle profondità del fiume per cercare di tramortirlo.

Effettua una prova di Forza, sottraendo 2 all'esito del lancio se la tua dote è la *Scia Lucente* e 1 se possiedi un coltello o una corda: se fallisci perdi 1 punto di Vita e hai a disposizione solo altri due tentativi, ma stavolta dovrai aggiungere 2 al risultato dei dadi (l'eventuale bonus rimane però valido), e per ogni ulteriore fallimento perdi un altro punto di Vita. In caso di successo vai al **19**, mentre se non riesci neanche al terzo tentativo non ti rimane che desistere e recuperare mestamente la riva per continuare altrove l'esplorazione. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e proseguì alla mappa.

12

Ophir crolla a terra, ansimando. Stai per finirlo, quando appare la sagoma di Koot Hoomi, vestito con una lunga tunica con il cappuccio. Del tutto incurante della vostra disputa e della nube di energia vorticante, si avvicina al sarcofago e si distende al suo interno. Il terreno pulsava alle vibrazioni dell'Ainu.

"Che la macchina dell'eternità sia attivata."

"Noooooooooo!"

Ophir cerca di scagliarsi contro la Guida, ma con uno spintone lo fai cadere a terra a qualche metro di distanza. Di Koot Hoomi scorgi ora solo le braccia, entrambe rivolte al cielo, alla stella degli Dei che col suo disco di luce lo chiama a sé.

Controlla la Scheda: possiedi almeno 4 oggetti impregnati di Ainu? Se è così vai immediatamente al **40**, altrimenti continua a leggere.

Cerchi di capire come agire, ma qualcosa ti colpisce con violenza alla nuca.

"Chi domina l'Ainu domina l'universo..."

Tutto diventa buio. Quando rinvieni è notte fonda. Il sarcofago di granito è cosparso di macchie di sangue rappreso, e la nube di Ainu si è dissolta. Grida di terrore risuonano in lontananza. Guardi in cielo: la stella degli Dei è sempre più grande, un enorme disco fiammeggiante che si avvicina a velocità spaventosa. L'atmosfera diviene incandescente, mentre precipita sulla terra del fiume, ponendo fine a una civiltà millenaria ben più saggia del popolo che ha per decenni allevato. Il tuo corpo viene arso dalle fiamme della stella degli Dei, e in questa morte non c'è nulla di eroico, solo l'urlo senza voce del fallimento.

13

Non appena sfiori la statua accade qualcosa di stupefacente. Le pareti della stanza si dissolvono, e vieni proiettato in un prato che si estende a vista d'occhio, avvolto nella calura; il sole ondeggiava leggermente nel cielo, salendo verso l'alto e scendendo di nuovo ad est, e non c'è alcuna traccia della stella degli Dei... cos'è successo?

Un ruggito. Un leone sbuca dal nulla, avvicinandosi un passo dopo l'altro. Rimani immobile, sperando che la belva abbandoni ogni velleità di attaccarti, ma con un balzo ti si avventa addosso, lasciandoti solo una frazione di secondo per reagire. Effettua una prova di Destrezza e una di Forza, sottraendo per quest'ultima 2 al risultato dei dadi se segui il *Sentiero dell'Ardore* o possiedi un coltello, ma aggiungendo 1 se il punteggio di Tempo va da 2 a 4. Se fallisci entrambe le prove svieni e perdi 3 punti di Vita. Riprendi i sensi ai piedi della statua, spaventato e ferito per l'incontro, ma qui per te non c'è più nulla: ti dispiace lasciare a Ophir un vantaggio del genere nella competizione, ma salvare la pelle è più importante. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e proseguì alla mappa.

Se non superi solamente una qualsiasi delle due prove perdi 1 punto di Vita e hai a disposizione altri due tentativi, ma per ogni ulteriore fallimento perderai un altro punto di Vita. Se neanche questi bastano ad avere successo, svieni (segui le indicazioni al paragrafo precedente). In caso di successo, che accada al primo tentativo o ritentando una prova, colpisci il leone, che si dissolve nel nulla come l'ambiente circostante, e piombi nell'oscurità.

Ti risvegli ai piedi della statua, nel silenzio più totale. Posata sul pavimento c'è una zanna di leone, che prima non avevi notato... chissà quale strana magia è all'opera in questo luogo...

Annota l'oggetto sulla Scheda (solo in questo caso, se possiedi già il numero massimo di oggetti puoi comunque conservarla). Se ora possiedi due zanne di leone vai al **10**, altrimenti puoi studiare la statua del leone morto (**26**).

14

Il passaggio continua a condurti in discesa nelle viscere della terra, finché non spiana in una piccola stanza circolare con un'unica porta d'uscita, sbarrata. Un bacile di pietra smaltata d'oro si erge al centro della stanza, e da un angolo della parete sbuca, per quanto nemmeno tu sappia come sia possibile, un sottile raggio di luce, che lo colpisce irradiando la stanza. Osservando il bacile noti un'immagine un po' scolorita, due sacerdoti in procinto di versare un liquido in un bacile identico a quello al tuo cospetto.

Se possiedi dell'olio profumato puoi usarlo; in alternativa puoi procurarti una ferita, perdendo 1 punto di Vita, e versare un piccolo contributo di sangue per scoprire cosa accade. Se scegli una delle due strade continua a leggere, altrimenti aggiungi 1 al tuo punteggio di Tempo (a meno che tu non sia già stato al **37**) e proseguì alla mappa.

Il liquido viene drenato attraverso un minuscolo forellino e scompare fino all'ultima goccia. Uno scatto secco risuona nella stanza, facendoti sussultare: la porta si muove lentamente di lato, lasciando libero il passaggio. Gli Dei sono stati soddisfatti della tua offerta: vai al **28**.

15

Esplori per un'ora intera le varie stanze del corridoio, gli anfratti più nascosti, seguendo tutta la balconata esterna che dà sullo stupendo giardino pensile, ma non trovi alcuna via di accesso alla sala della Giustizia. Hai sprecato minuti preziosi: aggiungi 1 al punteggio di Tempo. Se non altro, hai trovato un oggetto che magari potrà rendersi utile in futuro.

Lancia un dado: se il risultato è 1 o 2 hai trovato un coltello, se è 3 o 4 è una borraccia. Se infine è 5 o 6 hai trovato un amuleto, che puoi utilizzare in una qualsiasi occasione in

cui metterai alla prova una caratteristica per superare automaticamente il test. Fatto questo, diventerà inservibile e potrai cancellarlo.

Se vuoi proseguire nell'esplorazione vai al **24**, altrimenti [proseguì alla mappa](#).

16

Raggiungi il perimetro del sito, tracciato da cumuli di foglie, fiori e rami d'ulivo, che si estende per decine e decine di metri. Esattamente al centro, sotto la luce pulsante della stella degli Dei, sorge un enorme sarcofago scoperchiato di granito, perfettamente liscio: la macchina dell'eternità. Ophir è lì in piedi, e sta giocherellando con un pugnale insanguinato. Appena ti scorge scoppia in una risata.

"Ce ne hai messo di tempo..."

"Sei un folle! Dov'è Koot Hoomi?"

"Me lo stavo chiedendo pure io. Ci aspetta un viaggetto..."

"Tu non andrai da nessuna parte!"

"Ah no? E chi me lo impedirà? Tu forse? Lo diceva anche Tutmaat poco fa, e anche quei due là - indica verso il confine del sito, dove solo ora noti due carcasse abbandonate oltre i rami - ma non mi pare abbiano avuto fortuna, o sbaglio?"

"Perché tutto questo?"

"Perché? Sei proprio un pivello... non capisci che tutto quello che sta accadendo è colpa loro? È a causa loro se il mondo è cambiato, ed è per questo che se ne vanno, lasciandoci qui a soccombere come insetti!"

"Ma come può essere colpa loro? I terremoti, il clima... neanche gli Dei possono..."

"Non vuoi proprio capire... sei cieco, cieco e sordo come gli altri! E farai la stessa fine!"

Il sarcofago inizia a vibrare, trasmettendo le onde al suolo di pietra. Alzate entrambi lo sguardo al cielo: la luce della



stella degli Dei non è mai stata così forte, la stessa sagoma si è avvicinata, ed è ora un piccolo disco bluastro che scintilla in perfetta sintonia con le vibrazioni. Dal sarcofago emerge anche una nebbiolina densa di energia, da cui sorgono continui lampi: non hai mai visto una tale concentrazione di Ainu in vita tua.

Ophir avanza verso di te minaccioso, devi fermarlo in qualche modo prima che sfrutti l'Ainu e metta in azione la macchina dell'eternità. Puoi provare a fronteggiarlo sul piano psichico, sfruttando l'Ainu che vi circonda (7) oppure basarti sulla forza bruta (36).

17

Fortunatamente l'oggetto si stacca dal masso, e riesci a ri-guadagnare la superficie tenendolo stretto in pugno. Dopo aver ripreso fiato ed esserti un po' asciugato, passi ad osservare il tuo ritrovamento...

Se la tua dote è il *Sentiero dell'Ardore*, l'oggetto che hai trovato è una ciotola d'argento, un po' incrostata dal tempo ma ancora stupenda; sfortunatamente, però, da essa non proviene alcun sentore di presenza di Ainu.

Se la tua dote è la *Voce del Silenzio*, trovi comunque una ciotola d'argento, ma le acque dello stagno rivelano un ulteriore oggetto, un medaglione di legno ricamato, identico a quello che portava al collo Ophir stamattina. Il tuo avversario è già stato qui prima di te! Che la sua ricerca sia stata più fruttuosa?

Infine, se la tua dote è la *Scia Lucente*, all'interno alla ciotola d'argento scopri una pietra luccicante, che emana una tiepida sensazione di tepore: è intrisa di Ainu, non c'è dubbio! Annota il ritrovamento di oggetto Ainu sulla Scheda

Ricordati di segnare la ciotola d'argento sulla Scheda, in caso tu intenda conservarla. Se possiedi una borraccia puoi riempirla con l'acqua dello stagno, e se dovessi usarla prossimamente potrai anche recuperare 1 punto di Vita. Oltre a ciò, puoi raccogliere alcuni frutti, sufficienti a una ratione di cibo (puoi consumarla quando vuoi, recuperando 2 punti di Vita) e un mazzolino di fiori di loto. Quando hai terminato, aggiungi 1 al punteggio di Tempo e proseguì alla mappa.

18

Fin da quando eri piccolo hai sempre nutrito un'adorazione speciale per il monumento del dio del cielo. L'antica statua a forma di leone guarda dritta ad est, là dove oggi, nel giorno dell'equinozio, la sua immagine celeste sorge al mattino alle spalle del sole. La maestosa statua veglia sulla spianata, incurante del mutamento, della sabbia che si avvicina così come della stella degli Dei lassù, immobile. Giace circondata dai palmizi in fiore che prima del mutamento si estendevano molto più a sud, e ora lambiscono soltanto questa zona.

Il cuore del monumento, come ben sai, è la sala iniziativa, il cui ingresso è nascosto abilmente tra la vegetazione. Lo raggiungi, scoprendo una scalinata di pietra che scende nel buio più profondo. Se il tuo punteggio di Tempo attualmente va da 9 a 11 e non possiedi una fiaccola, non puoi continuare l'esplorazione qui e devi proseguire alla mappa. In caso contrario puoi continuare, ma se sei sprovvisto di fiaccola perdi comunque 1 punto di Destrezza e Volontà finché non lascerai il sito. Vai al 3.

19

Con un colpo fortunato hai la meglio sul pesce, che la smette di dimenarsi, permettendo così ai pescatori di recuperarlo. Mentre gli uomini sono intenti a sistemare le reti affianchi il pescatore intento a curarlo, e con una certa sorpresa scoprite nel ventre dell'animale un sasso nero come la notte. Lo pulisci e lo afferri: è caldo al tatto, e guardandolo da vicino percepisci delle piccole scintille luminose... è intriso di Ainu!

Riponi il sasso tra le tue cose (segna il ritrovamento nella casella Ainu della Scheda), e chiedi cortesemente agli uomini che ti riportino a riva. Alcuni mormorano tra sé spazientiti, ma ti sono grati per l'aiuto che hai dato loro, quindi ti aiutano senza protestare. Mentre ti allontani lungo il sentiero, ti salutano con la mano augurandoti buona fortuna e spingono di nuovo l'imbarcazione tra i giunchi, pronti a riprendere il lavoro. Ti senti soddisfatto, ma anche temprato dalla prova: puoi recuperare 1 punto di Vita, se ne hai perso qualcuno finora. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo proseguì alla mappa.

20

Lancia due dadi e consulta il capoverso indicato dal numero estratto. Se questa non è la prima volta che consulti questo paragrafo e lanciando i dadi esce un risultato già ottenuto, rilanciali finché non ne ottieni uno diverso. Se hai già consultato tutte le possibili alternative aggiungi 1 al tuo punteggio di Tempo e proseguì alla mappa.

2: "Spostati, pivello"

La spinta ti fa cadere in mezzo alle sterpaglie, facendoti perdere 1 punto di Vita. La risata di Ophir echeggia nel silenzio, accompagnata dal gracchiare di uccelli.
"Mi stai seguendo?" sbotti, sul punto di assalirlo.

"Forse sei tu che segui me, incapace..."

Prima che tu abbia il tempo di ribattere, ti allunga una mano come per aiutarti a rialzarti, ma quando stai per afferrarla la ritrae, e se ne va lungo la strada in direzione opposta alla tua. Ti alzi e riordini il tuo equipaggiamento ma... un momento, c'è qualcosa che non quadra... Se possiedi due o più oggetti intrisi di Ainu, lancia immediatamente un dado: se il risultato è 1 ne hai perduto uno! In caso tu ne possieda soltanto uno, o nessuno, cancella invece un oggetto comune a tua scelta. Aggiungi 1 al tuo punteggio di Tempo e prosegui alla mappa.

3: Sei perso tra i tuoi pensieri e non fai caso a una pietra sporgente, inciampando. Effettua una prova di Destrezza, se fallisci cadi a terra e perdi 1 punto di Vita, ma se in questo momento sei sul ponte cadi addirittura in acqua, e perdi anche due oggetti a tua scelta. In ogni caso, aggiungi 1 al tuo punteggio di Tempo e prosegui alla mappa.

4: Perché d'improvviso il cielo si è coperto di nuvole scure ed è salito un vento raggelante? Ti sembra quasi che le forze della natura vogliano opporsi al tuo cammino, rendendo tutto più...

"Ho sempre adorato il freddo. Peccato sia qualcosa di raro, dopo il mutamento." Ophir è alle tue spalle, uno sguardo di vittoria sul volto. Alza un braccio, puntando al sito dell'ascensione a nord. "Stasera sarò là, il dominatore dell'Ainu. Il popolo non ha bisogno di un pivello come guida."

Non resisti alla provocazione e parti all'attacco, ma Ophir si scansa e ti colpisce al petto togliendoti il fiato: perdi 2 punti di Vita (solo 1 se segui il *Sentiero dell'Ardore*). Un gruppetto di amici vi separa, e la voce di un anziano vi richiama all'ordine. Non c'è tempo da sprecare in inutili risse: riprendi la strada, mentre Ophir procede in direzione opposta. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e prosegui alla mappa.



5: "Dai, fermati un attimo con gli amici su!"
"Non posso!" cerchi di ribattere, ma non c'è verso: Meren-
qal continua a strattonarti e ti costringe a sederti al tavolo e
prendere un boccale di nettare con lui e un altro paio di al-
levatori. Perché sei voluto proprio passare di qui? Se non
altro, riesci a riprendere fiato per qualche minuto e fare
quattro chiacchiere col tuo amico, e la bevanda si rivela ri-
storante. Recuperi 1 punto di Vita. Sta ancora raccontandoti
dei problemi con le pecore quando sei costretto a salutarlo e
svignartela prima che ti faccia perdere altro tempo prezioso.
Oggi non è decisamente la giornata migliore per rilassar-
si.... Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e proseguì alla
mappa.

6: "Hay, che ci fai qui?" esclami, vedendo passare di soppiatto il vecchio mercante. Si guarda attorno come se fosse inseguito da qualcuno, ma non c'è nessuno che vi stia degnando di uno sguardo, solo semplici passanti.
"Oh... ehm, *preso* delle cose e... non so se fosse il caso, co-
munque..." Svela un piccolo involto ricolmo di paccottiglia
e oggetti vari, e d'un tratto gli si illuminano gli occhi e si lascia andare a un sorriso sdentato.

"Ti serve qualcosa? Se mi dai qualcosa in cambio ti posso cedere uno di questi, quel che vuoi!"

Sei un po' restio ad accettare l'offerta, ma nel mucchio c'è più di un oggetto che ti potrebbe essere utile: una fiaccola, un mazzolino di fiori di loto, una boccetta di incenso e una di olio profumato, un coltello, una borraccia, un velo di lino e persino una piccola spada arcuata. Se vuoi scambiare uno dei tuoi oggetti con uno di questi, annota la sostituzione sulla Scheda, poi proseguì alla mappa.

7: Il profumo di pane fresco ti riempie le narici. Una piccola folla è radunata vicino alla bottega, ma il proprietario la ignora e ti viene incontro, porgendoti una pagnotta ancora calda. Senza attendere alcuna risposta, torna indietro e scompare in mezzo alla gente. Mangiadola recupererai

fino a 3 punti di Vita: se vuoi puoi farlo subito, altrimenti puoi conservarla per dopo annotandola sulla Scheda. proseguì alla mappa.

8: Era forse un grido? Proseguì lungo la via ignorando gli sguardi attoniti dei passanti, quando da un angolo sbuca Ophir, coperto di polvere e con un'espressione di terrore in volto, che scompare non appena ti vede, trasformandosi in fiero disgusto. Vi osservate in silenzio per un lungo momento, finché il tuo rivale compie un inchino beffardo e prosegue per la sua strada. Qualsiasi cosa l'abbia spaventato, non ha intaccato la sua superbia... ma che effetto avrà su di te? Lancia un dado, sottraendo 1 al risultato se sei a ovest del fiume (a meno che tu non possieda la dote *Voce del Silenzio*). Se il risultato finale è 3 o meno perdi temporaneamente 1 punto in una Caratteristica a scelta, che recupererai dopo aver lasciato il prossimo luogo. Aggiungi 1 al tuo punteggio di Tempo e proseguì alla mappa.

9: Sei stanco e accaldato. Guarda caso hai appena raggiunto un gruppo di palme che pare fatto apposta per conciliare il riposo. Se desideri compiere una sosta qui, aggiungi 1 al punteggio di Tempo e lancia un dado: puoi recuperare un quantitativo di punti di Vita pari all'esito del lancio. proseguì alla mappa.

10: Un ibis. Se ne sta lì appollaiato a qualche passo da te, a intingere il becco in una pozzanghera quasi secca. Vi guardate negli occhi, poi vola via, scomparendo nella luce accecante. Che sia un segno propizio? Lancia un dado: se ottieni 5 o 6 aggiungi temporaneamente 1 al tuo punteggio di Volontà. Il bonus durerà finché non avrai visitato due siti. proseguì alla mappa.



11: Stai già pensando alla tua prossima meta quando ti sbuca davanti un cane selvatico, che digrigna i denti in modo molto, molto minaccioso. Se segui la *Scia Lucente* puoi effettuare una prova di Destrezza, che se riesce ti permette di evitare l'animale e continuare tranquillamente per la tua strada, ma se fallisci la prova fa in tempo ad azzannarti prima che scappi, e perdi 2 punti di Vita. Se hai una dote diversa o preferisci non scontrarti con l'animale puoi semplicemente ignorare questo incontro, ma sei costretto a tornare indietro e cambiare strada. Altrimenti, effettua una prova di Forza, sottraendo 2 se la tua dote è il *Sentiero dell'Ardore* o possiedi un coltello: se hai successo riesci a scacciarlo e continuare liberamente. [proseguì alla mappa.](#)

12: "Come procede, Ophir?" il tuo rivale è lì di fronte a te, madido di sudore, con i vestiti laceri e gli occhi fuori dalle orbite. Ha l'aria di chi ha passato dei brutti momenti.
"Non sono affari tuoi!"

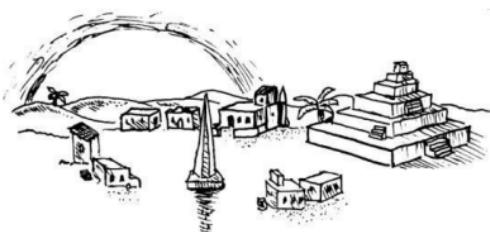
"Io credo di sì. Ad ogni modo, ti auguro buona fortuna..."
Continui sulla tua strada ignorando le sue imprecazioni. Ora ti senti più convinto dei tuoi mezzi: aggiungi 1 al punteggio di una caratteristica a tua scelta. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e [proseguì alla mappa.](#)

21

Dopo il mutamento la terra non offre più i frutti di un tempo, ma questo lembo sulle rive del fiume regala ancora al popolo una speranza per il futuro. Grazie alla coltivazione della terra e alle tecniche che gli Dei hanno insegnato ai tuoi avi, per decine di anni nessuno tra la tua gente ha patito la fame. Ti sei sempre chiesto cosa avesse di speciale questa zona per essere così rigogliosa, forse è il momento di scoprirla. Se il punteggio di Tempo va da 0 a 3, o da 10 a 11, vai al [35](#), altrimenti continua a leggere.

Gli uomini sono faticosamente al lavoro per trarre il meglio dal suolo. Le fronde ondeggianno leggermente alla brezza, meno floride di quando eri un bambino ma comunque un dono del cielo. Ti guardi attorno cercando qualche segnale che ti guidi verso possibili fonti di Ainu, ma è come cercare un ago in un pagliaio, e per quanto ti concentri non riesci a individuare alcuna fonte precisa. Ti sei forse sbagliato? Il gruppo di contadini ti guarda di soppiatto, cercando di non farsi notare: probabilmente non tutti sanno perché sei qui, ma senza dubbio altri ne sono a conoscenza e potrebbero aiutarti. Li raggiungi e cerchi di trarre qualche informazione su segni particolari della zona e sull'energia della terra; sembrano perplessi, ma uno di loro pare più interessato, anche se rimane in silenzio.

Per convincerlo a darti qualche consiglio, effettua una prova di Volontà, sottraendo 1 al risultato dei dadi se segui il *Sentiero dell'Ardore*. Se riesci nell'intento, il contadino ti indica un punto preciso verso nord-est: lo ringrazi e vai subito ad esplorarlo (29). In caso di fallimento, non ti rimane che cercare da solo qualche segnale, ma sotto la calura del sole cocente non è facile: perdi 2 punti di Vita per la fatica, e devi effettuare una prova di Destrezza, aggiungendo 1 al risultato se il punteggio di Tempo è 5 o 6 ma sottraendo 2 se segui la *Scia Lucente* oppure possiedi un velo di lino o una borraccia. Se riesci nel tuo intento individui una zona interessante (29), altrimenti hai solo sprecato tempo ed energie preziose. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e prosegui alla mappa.



22

Lo scintillio che avevi colto proveniva proprio da qui: nell'incavo del masso è incastrato qualcosa, un piccolo oggetto di forma circolare, sprofondato qui sotto chissà quando. Estrarlo non sarà semplice: effettua una prova di Forza, aggiungendo 2 all'esito dei dadi se non hai la dote *Scia Lucente*. Se fallisci perdi 1 punto di Vita, e hai a disposizione solo altri due tentativi, perdendo altri 2 punti di Vita per ogni altro fallimento, dopodiché dovrai tornare in superficie, aggiungere 1 al punteggio di Tempo proseguire alla mappa. Se riesci (al primo tentativo o successivamente), vai al 17.

23

Riponi a riva i tuoi averi e i vestiti, e ti tuffi, ignorando gli sguardi perplessi e gli ammonimenti ironici dei pescatori a non impigliarti nelle reti. Continui per mezz'ora abbondante esplorando il fondale e cercando di entrare in sintonia con le energie della natura, finché non scorgi una scia cristallina, che serpeggia come a formare una sinuosa corrente. Ti conduce sino alla riva opposta, dove termina in corrispondenza di un masso sporgente. Ti chiedi se i tuoi sensi non si stiano ingannando, ma osservando meglio la cima del masso scopri che una zona è incrostata di scintille, e dà quasi impressione di pulsare. Non sei sicuro si tratti di Ainu, ma l'acqua pareva proprio emanare energia, e forse...

Effettua una prova di Destrezza: se possiedi una ciotola d'argento o la tua dote è la *Scia Lucente* sotrai 2 all'esito del lancio, ma se il punteggio di Tempo è 1, 2, 10 o 11 aggiungi 1. Se fallisci non vieni a capo di nulla, stai solo sprestando tempo prezioso, e chissà quanto si sta avvantaggian-
do Ophir finché giochi nell'acqua! Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e proseguì alla mappa. In caso di successo, vai all'8.

24

Gironzoli per una ventina di minuti cercando di inutilmente qualche segno rivelatore, finché ti imbatti in una statua più grande delle altre, un uomo robusto e sorridente che alza la mano in cenno di saluto. Dietro di essa, con tua grande sorpresa, si apre un passaggio nascosto alla vista da dove provenivi, che prosegue in salita. Solo un anziano servitore scosta lo sguardo per guardarti mentre entri di soppiatto, ma si scioglie solamente in un dolce e malinconico sorriso.

Sbuchi dopo qualche passo in una sala illuminata da una fila di candele rossastre. Il pavimento e le pareti sono magnificamente affrescate, e di fronte a te si erge una enorme bilancia di pietra nera, che emana un'aura di sacralità quasi palpabile.

"La bilancia della Giustizia non per occhi indegni..."

Ti volti di scatto: dalla penombra spunta un uomo vestito con un semplice perizoma di lino. Nella mano sinistra ha uno spesso rotolo di papiro, con l'altra regge un bastone finemente levigato.

"So perché sei qui, attendevo il vostro arrivo" esclama, sorridente beffardamente. Ophir ti ha forse preceduto? Stai per chiederglielo ma l'energumeno ti zittisce, puntandoti il bastone al mento.

"Inginocchiatì e dimostrati degno della Giustizia. Lasciati leggere l'anima dalla bilancia..."

Obbedisci, inginocchiandoti a terra, e chiudi gli occhi. Ripercorri con la mente le tappe della tua vita, richiamando a te il coraggio e la determinazione, pregando il sole splendente che gli Dei vogliano ascoltarti...

Effettua una prova di Volontà, togliendo 2 al risultato del lancio di dadi se il punteggio di Tempo è da 5 a 8, e aggiungendo 2 se va da 9 a 11. Se la superi vai al **6**, altrimenti continua a leggere.

Il guardiano scuote la testa.

"Rialzati, non sei degno di consultarla."



Ti rialzi in piedi, ma rimani impassibile al suo cospetto: non hai intenzione di cedere ora che sei qui. L'uomo percepisce i tuoi sentimenti e con una risata si scaglia in avanti, sfiorandoti la spalla col bastone.

"Visto che ci tieni così tanto, dimostrami cosa sai fare!"

Effettua una prova di Forza, sottraendo 2 se possiedi un coltello o se segui il *Sentiero dell'Ardore*: se fallisci perdi 1 punto di Vita e devi ritentare. In caso di ulteriori fallimenti perderai ogni volta 1 punto di Vita in più (quindi 2 il secondo, 3 il terzo e così via), puoi però ritirarti dopo il secondo fallimento, proseguendo alla mappa e aggiungendo 1 al tuo punteggio di Tempo. Se riesci a superare la prova, vai al **6**.

25

Il bimbo si avvicina speranzoso, ma non puoi restituirgli l'oggetto. Cerchi di spiegargli che ti serve, ma è inutile, scoppia a piangere e corre via. Riguardi il braccialetto e...

Lancia un dado: se il risultato non è 6 hai una brutta sorpresa: non c'è alcuna traccia di Ainu nell'oggetto, in questo momento. Ti eri sbagliato poco fa, o è successo qualcosa? Impossibile dirlo. Se vuoi conservarlo segnalo sulla Scheda, ma come oggetto comune. Se il risultato invece è proprio 6 si tratta veramente di un oggetto intriso di Ainu, e come tale va segnato sulla Scheda. In ogni caso, perdi definitivamente 1 punto in una delle caratteristiche a tua scelta. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo, e proseguì alla mappa.

26

Sfiori il dorso del leone di pietra, e avverti un odore molto particolare. Chiudi gli occhi cercando di concentrare i sensi sul profumo, ma quando li riapri ti ritrovi in un luogo sconosciuto, una vallata poco lontana da un villaggio, le cui luci baluginano a est. L'odore è divenuto più acre e denso,

ma ad esso si è unito anche un sussurro inquietante, una voce empia che pare circondarti come un'invisibile minaccia. Senza neanche sapere il perché, ti ritrovi a correre verso il villaggio, l'odore sempre più vicino, la voce sempre più distinta, finché non scorgi un gruppo di piante di felce disposte a semicerchio, e istintivamente corri a rifugiarti lì, tra le loro fronde. Non hai più fiato e il cuore batte all'impazzata per lo sforzo e la paura: perdi 1 punto di Vita.

Effettua una prova di Volontà; se possiedi una boccetta di incenso e vuoi usarla (cancellandola così dalla Scheda), o la tua dote è la *Voce del Silenzio* sotrai 2 all'esito del lancio. Se non superi la prova, gli spiriti ti raggiungono e ti circondano, attaccandoti: perdi 2 punti di Vita. Hai a disposizione un ultimo tentativo (senza più alcun bonus a disposizione a meno che non possiedi e usi un'altra boccetta di incenso, nel qual caso puoi di nuovo sottrarre 2 al risultato dei dadi), ma se fallisci di nuovo perdi altri 2 punti di Vita e svieni, risvegliandoti tremante ai piedi della statua del leone morto. Senza pensarci su due volte, scappi a gambe levate e recupери la superficie, motivato a non tornare mai più a disturbare il sonno del dio del cielo... se Ophir ci tiene, faccia pure quel che ritiene meglio per sé! Aggiungi 1 al punteggio di **Tempo** e proseguì alla mappa.

In caso invece la prova sia stata superata (al primo o secondo tentativo), riesci a contenere la minaccia sovrannaturale e la visione si dissolve. Un attimo dopo ti ritrovi di nuovo nella stanza sotterranea e tra le mani, misteriosamente, stringi una zanna di leone.

Annota sulla Scheda la zanna di leone (solo in questo caso, se possiedi già il massimo di oggetti puoi comunque conservarla senza doverne abbandonare nessuno). Se hai già un'altra zanna di leone vai al **10**, altrimenti puoi passare ad osservare la statua del leone (**13**).

27

In origine, quando i tuoi avi non erano ancora nati, in questo luogo sorgeva solo un cerchio sacro all'aria aperta, ma in seguito, grazie all'insegnamento degli Dei venuti da lontano, questo sito ha visto sorgere il primo edificio in iniziato pietra. È una struttura molto semplice, a base quadrata, orientata sui punti cardinali; al mattino il sole filtra dal portone est, e la sera i raggi del sole morente cadono sul pavimento attraverso le finestre sulla parete opposta. Il tempo ha rivelato varie piccole imperfezioni, che ti fanno seriamente dubitare che la struttura possa sfidare ancora a lungo le insidie della terra e del sole torrido che tutto distrugge, ma il suo indubbio valore simbolico è inalterato, così come il segno del percorso di saggezza che il popolo ha intrapreso grazie agli Dei. Solo i più puri possono accedere al tempio al di fuori delle ceremonie. Effettua una prova di Volontà, sottraendo 2 al risultato del lancio di dadi se segui la *Voce del Silenzio* o possiedi un ciondolo di alabastro: hai a disposizione solo due tentativi, se li fallisci entrambi non puoi entrare e sei costretto a proseguire alla mappa. In caso di successo continua a leggere.

All'interno c'è solo una manciata di giovani sacerdoti dal cranio glabro, che fingono di non curarsi della tua presenza. Passeggi valutando le tue prossime mosse. Al centro del pavimento sorge la statua del Ka, l'anima protettrice, ai cui piedi sono posati una serie di doni; in fondo alla stanza si apre il portico che conduce al cortile interno, dove sorge la tomba del capostipite del tuo popolo.

A te la scelta: puoi investigare la statua del Ka (**4**) oppure uscire nel cortile (**32**).

28

Sei giunto in una stanza rettangolare dalle perfette proporzioni, che emana un'aura di mistero e di antico potere. In fondo, posato a una parete, si erge un enorme sarcofago

laccato d'oro e di pietre preziose, protetto da due statue finemente dipinte, perfettamente intatte.

Come immaginavi il sepolcro è abbandonato, ma ancora sprigiona l'odore degli unguenti per la conservazione del corpo, grazie ai quali il feretro del Dio che ospitava raggiungerà l'immortalità. Dal suo interno proviene una esalazione di viva energia Ainu... si tratta di una testimonianza ancora palpabile o di un relitto ormai perduto? Ti pieghi all'interno del sarcofago e...

Se la tua dote è il *Sentiero dell'ardore*, trovi soltanto un medallione di legno ricamato, che sei sicuro di aver già visto al collo del tuo rivale in questa sfida: non sai dire se l'abbia lasciato apposta per sfidarti o se l'ha perduto per caso, ma una cosa è certa, Ophir ti ha preceduto! Sconsolato, ti guardi attorno in cerca di qualcosa di utile, ma trovi solamente un oggetto comune. Lancia un dado: se ottieni 1 o 2 hai trovato una boccetta di incenso, se esce 3 o 4 un coltello, con un 5 o un 6 una fiaccola.

Se la tua dote è la *Scia Lucente*, il sepolcro è completamente vuoto. Non sai dire se Ophir sia arrivato prima di te o se le tracce di Ainu che hai percepito fossero retaggi di un tempo passato, fatto sta che la ricerca si è rivelata infruttuosa. Nel resto della stanza trovi soltanto un oggetto che può fare al tuo caso: lancia un dado e segui le indicazioni del capoverso precedente.

Se la tua dote è la *Voce del Silenzio*, all'interno del sarcofago trovi uno scarabeo di smeraldo puntellato di deboli striature luminose, cosparse da minuscoli cristalli in movimento. L'oggetto pare quasi emanare calore... l'Ainu vive dentro di lui! Annota che possiedi un oggetto Ainu. Fiero del ritrovamento, ringrazi la buona sorte e ti guardi attorno, trovando un altro oggetto che forse ti sarà utile. Lancia un dado e segui le indicazioni del terzo capoverso.

Se vuoi conservare l'oggetto trovato, ricorda di segnarlo sulla Scheda. Aggiungi 1 al tuo punteggio di Tempo, e puoi recuperare 1 punto di Vita se ne hai perduto qualcuno sinora. Proseguì alla mappa.

29

In mezzo alle messi c'è una piccola radura circolare: le spighe che la circondano paiono leggermente inclinate verso l'interno, a formare una sinuosa corona. Incuriosito dallo strano fenomeno, penetri nella radura e vieni investito da una ventata di energia, tanto che ti pare quasi di sentire vibrare il terreno. Istintivamente ti chini a scavare con le mani, ma sei costretto a ritrarti di scatto: una vipera è emersa dai filari e minaccia di morderti. Effettua una prova di Forza, sottraendo 2 all'esito del lancio se possiedi un coltello. Se fallisci perdi 2 punti di Vita e devi sfuggire alla svelta: aggiungi 1 al punteggio di Tempo e *proseguì alla mappa*. Se la superi continua a leggere.

La vipera scompare tra le spighe. Riprendi a scavare e in poco tempo fai emergere una bambola di legno e stoffa. Gli occhi dell'oggetto luccicano come stelle in una notte tersa, ed emanano una ventata di calore. Hai avuto successo! Annota sulla Scheda il ritrovamento di Ainu, e aggiungi 1 al punteggio di Tempo. *Proseguì alla mappa*.

30

Dopo mezz'ora di ricerche infruttuose sei in procinto di andartene, quando con la coda dell'occhio cogli uno strano bagliore dal fondale dello stagno. Sporgendoti noti sul fondale, pochi metri più in basso, la sagoma di un masso concavo, in parte coperto da alghe, e niente più. Senza pensarci su due volte, ti tuffi in acqua sperando di cuore che si tratti di ciò che cerchi.

Prima di proseguire, lancia un dado. Se ottieni 1 o 2 nell'avventatezza del gesto hai perduto un oggetto: cancella il primo della lista. Con un risultato di 3 o 4 l'acqua fresca si rivela tonificante, facendoti recuperare un punto di Vita, se esce invece un 5 o un 6 l'acqua gelida ti intorpidisce le membra, causandoti una temporanea perdita di 1 punto di Forza finché non lascerai questo luogo. Vai al **22**.

31

L'unica via per dimostrare la tua devozione alla Giustizia è la dimostrazione di saper gestire le forze del Bene e del Male. Estrai i due oggetti e li posi ciascuno su un piatto: nonostante il loro peso sia ben differente, i piatti rimangono in perfetto equilibrio. Attendi qualche istante, speranzoso, finché un debole *clic* risuona nel silenzio: il cristallo sulla sommità è scivolato all'interno, rivelando un incavo. Trepidante, ti lanci a scoprire cosa nasconde...

Se la tua dote è la *Scia Lucente*, nell'incavo scopri un medaglione di legno ricamato, che sei sicuro di aver già visto da qualche parte... ma certo, è identico a quello di Ophir! Il tuo rivale ti ha preceduto, ma perché lasciare un così chiaro segno del suo passaggio? Stai ancora riflettendo quando, in un ultimo controllo della cavità, le tue dita tastano la presenza di un altro oggetto, che estrai prontamente. Lancia un dado: se ottieni 1 o 2 è una piuma di ibis, se esce 3 o 4 è un velo di lino, se il risultato è 5 o 6 si tratta di una boccetta di incenso.

Se la tua dote è la *Voce del Silenzio*, nel varco trovi soltanto un oggetto comune. Lancia un dado e segui le indicazioni indicate nel capoverso precedente.

Se la tua dote è il *Sentiero dell'Ardore*, le tue mani si posano subito su un semplice sassolino. Lo estrai e te lo rigiri tra le mani, percependo immediatamente una ventata di energia: ne sei sicuro, il suo cuore è denso di Ainu. Annota il ritrovamento nella casella Ainu. Oltre ad esso, nell'incavo c'è anche un oggetto comune: per scoprire quale, lancia un dado e segui le indicazioni del secondo capoverso.

Ora che hai completato l'esplorazione, puoi lasciare questo luogo. Ricordati di segnare sulla Scheda gli oggetti trovati e recuperare quelli posati sulla bilancia, se vuoi, poi aggiungi 1 al tuo punteggio di *Tempo* e proseguì alla mappa.

32

Segui il portico ed entri nel cortile all'aria aperta, costeggiando la vasca rituale dalle acque limpide. Una fila di piccole statue a forma di leone costeggia un sentiero sterrato che conduce al tumulo, l'ultima dimora del capostipite del tuo popolo, di cui nessuno più ricorda il nome ma alla cui memoria ancora vengono tributati i massimi onori. Senza che nessuno si opponga al tuo cammino, scendi la scala che conduce alla sala sottostante, accompagnato dal chiarore di candele profumate.

L'anticamera della tomba è l'ultima stanza accessibile. Di fronte a te c'è una statua grezza, dal volto ormai completamente scolorito, mentre la porta d'ingresso alla camera sepolcrale, murata, a protezione del sonno del capostipite. Chiudi gli occhi raccogliendo la concentrazione, cercando di avvertire la forza dell'Ainu. L'atmosfera diviene d'improvviso gelida. Riapri di scatto gli occhi: sei avvolto dalle tenebre più fitte, non vedi assolutamente nulla! Qualcosa ti colpisce una gamba, strappandoti un grido: perdi 1 punto di Vita. Un altro colpo, stavolta alla spalla, fortunatamente di striscio. Una presenza vortica intorno a te, sibilando minacciosamente.

Effettua una duplice prova di Forza, sottraendo 2 dal risultato se possiedi una fiaccola o una piuma di ibis, oppure se il punteggio di Tempo è 1, 2, 10 o 11. Se fallisci entrambe le prove perdi 3 punti di Vita e svieni: quando riprendi i sensi scopri che non c'è nulla più qui per te, hai solo sprecato tempo e energie, dando un vantaggio a Ophir. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e proseguì alla mappa. Se fallisci solo una delle due perdi 1 punto di Vita e puoi ritentare un'ultima volta (senza però più nessun eventuale bonus). In caso di nuovo fallimento, perdi un altro punto di Vita e devi fuggire a gambe levate: aggiungi 1 al punteggio di Tempo e proseguì alla mappa. In caso di successo, vai al **39**.

Puoi accedere al sito dell'ascensione solamente se il punteggio di Tempo è 12 oppure hai già visitato tutti gli altri luoghi: se non è così proseguì alla mappa, altrimenti continua pure a leggere.

Il cielo si è tinto di rosa, e da occidente spuntano le prime costellazioni. Il sole è sceso all'orizzonte salutando per l'ultima volta la stella degli Dei, sempre immobile ad attendere l'ascesa dell'ultima Guida, pronta a sfrecciare verso l'infinito. Sotto la guida di Koot Hoomi è stato allestito un ampio recinto quadrato all'aria aperta, in una zona della pianata protetta dal dio del cielo, che veglia sulla pianura da ovest, e dal fiume della vita che scorre poco lontano da qui, ad est, e nel silenzio pare quasi di sentire le acque che scorrono inesorabilmente. È qui che si deciderà il tuo destino: chi avrà vinto la competizione? Chi sarà il prossimo signore della terra del fiume, il primo della nuova era?

Il silenzio viene rotto da un lamento proveniente dal ciglio della strada. Dai un cespuglio spunta la sagoma di un uomo ferito gravemente. Cerca di rimettersi in piedi, ma crolla in ginocchio; attorno a lui si stende una pozza di sangue. È Tutmaat, uno dei membri più illustri del tuo popolo! Ti chini per aiutarlo, ma l'uomo ti afferra debolmente una mano e scuote la testa.

"Ophir..."

Una rabbia feroce ti pervade. Perché il tuo rivale ha compiuto un gesto così efferato? Dalla ferita sul fianco sgorgano ancora fiotti di sangue scuro, e nonostante i tentativi di tamponarlo il flusso rimane inalterato.

"Lascia stare... dobbiamo fermarlo!"

"Devo chiamare aiuto, qualcuno verrà a..."

"Non c'è tempo! Dobbiamo fermarlo... non possiamo lasciarlo..."

"Non ti preoccupare, non permetterò che un assassino diventi il signore della terra del fiume!"



"Ma non capisci? A lui... non interessa... vuole solo... prendere parte all'ascensione per... eliminarli... vuole sterminare gli Dei... punirli per averci... abbandonati..." reclina leggermente il capo, colto da spasmi dolorosi. Lo inviti a conservare le forze, ma con un ultimo afflato di energia cerca di rialzarsi in piedi.

"Dobbiamo impedire che vi prenda parte, a tutti i costi!" Le forze non lo sorreggono, e crolla tra le tue braccia.

"Ci penserò io..." Ma Tutmaat non ti sente più: la sua anima è volata alla casa celeste, dove albergano i puri di cuore. Il suo sacrificio non rimarrà impunito, ormai non è più in gioco una sfida, ma il destino del tuo popolo e degli Dei! Vai al **16**.

34

Ti chini e porgi il braccialetto al bimbo, che lo afferra e se lo rimette al polso, incurante del suo enorme valore. Con dolcezza, ti fa cenno di sederti e di aspettarlo, e scompare nuovamente. Lo attendi qualche minuto cercando di prendere fiato (recuperi 1 punto di Vita), e finalmente ricompare, con in pugno una bambolina di legno e stoffa, che ti lancia tra le gambe ridendo di gusto. Gli occhi della bambola scintillano come il braccialetto che gli hai restituito, intrisi della stessa forza Ainu. Vorresti chiedergli dove l'ha trovata, ma è scomparso. Sorridendo, ti rialzi in piedi e ti prepari a ripartire.

Segna il nuovo ritrovamento nella casella Ainu della Sche-
da; inoltre, se hai perduto punti di una o più caratteristiche puoi riportarle al punteggio iniziale. Aggiungi 1 al punteg-
gio di Tempo, e proseguì alla mappa.

Durante le ore di massima attività la zona è un brulicare di gente al lavoro, ma in queste fasi della giornata baciare da un sole ancora basso all'orizzonte ci sono soltanto pochi sparuti lavoratori della terra. Un immenso silenzio ricopre i campi e un venticello fruscia tra le fronde accarezzandoti dolcemente.

Cerchi di concentrarti alla ricerca di una scia di energia, ma vieni distratto da una risata. C'è un bambino a pochi passi da te, ti osserva con un sorriso luminoso e ti saluta con la manina. Rispondi al saluto: ride, e poi scappa via tra i filari, quasi a invitarti a seguirlo. Ti lanci tra le spighe al suo inseguimento: orientarsi qui in mezzo non è per niente semplice. Effettua una prova di Destrezza, sottraendo 2 al risultato dei dadi se segui la *Scia Lucente*. Se fallisci perdi 1 punto di vita, ma puoi riprovare. Se però non superi neanche la seconda prova lo perdi definitivamente di vista, e nonostante le ricerche non trovi nulla di interessante: la visita ai campi è stata totalmente inutile. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e proseguì alla mappa. Se hai successo, al primo o al secondo tentativo, continua a leggere.

Insegui il bimbo per qualche minuto, serpeggiando in mezzo alle spighe, finché non passate in una piccola radura che non avevi notato. Il bimbo continua la sua corsa, ma rimani immobile, estasiato dalla sensazione di pace che ti comunica questo piccolo cerchio libero dalle messi. Il terreno stesso pare quasi vibrare; ti chini a terra, e scopri un braccialetto di pietre colorate mezzo sepolto, che vibra come il terreno ed è cosparso da scintille lucenti. Lo stai rigirando tra le mani quando il bimbo ti spunta di nuovo davanti, stavolta imbronciato, e allunga la mano verso di te guardando il tuo ritrovamento.

La scelta non è facile. Puoi dare il braccialetto al bimbo, a costo di perdere una possibile traccia di Ainu (**34**) o tenerlo con te, ignorando il bambino (**25**).

36

Ophir è solo un bieco assassino. Spinto da una furia inarrestabile, cercando di trarre energia dalle scariche della macchina dell'eternità, parti all'attacco.

L'esito di questo scontro è determinato dai vostri punteggi di Forza e Vita. Ophir ha 9 punti di Forza e 8 di Vita. Per colpirlo effettua una prova di Forza, sottraendo 1 all'esito del lancio se possiedi un coltello e 2 se possiedi invece una spada arcuata: in caso di successo togli 1 punto di Vita al tuo avversario. Dopodiché tocca a lui provare a colpirti, con lo stesso procedimento, ma quando effettui una prova della sua Forza puoi aggiungere 2 all'esito del lancio se possiedi il medaglione di Ophir e hai visitato tutti e sette gli altri luoghi. Se ha successo ti toglie 1 punto di Vita, altrimenti ha fallito il colpo.

Il duello si arresta quando uno dei due giunge a 4 punti di Vita: se sei tu a raggiungerli per primo, il tuo avversario ha vita facile a tramortirti e portare a termine il suo triste piano. La tua sfida termina qui, nel più cocente fallimento. Se sei invece tu a ridurre a 4 i suoi punti di Vita, vai al [12](#).

37

Cammini con circospezione. Cerchi di evitare le pareti, temendo trappole nascoste, ma non riesci ad evitare di sbatterci contro con i gomiti: il passaggio è talmente stretto che un uomo di corporatura appena più robusta farebbe fatica a passare. Come è possibile che gli Dei abbiano... un rumore graffiante risuona dal pavimento, e la pietra su cui hai posato il piede si sgretola, facendoti cadere in una buca. Perdi 3 punti di Vita, e se portavi in mano una fiaccola devi lanciare un dado: se il risultato è dispari si spezza, e devi cancellarla.

Imprecando contro la malasorte, ti rialzi in piedi e valuti la situazione: il suolo è appena tre metri più in alto, ma le pa-

reti della buca sono piuttosto regolari e trovare appigli è tutt'altro che semplice. Sul pavimento non c'è niente di particolare, solo un vecchio coltello abbandonato qui da chissà quanto tempo, che puoi conservare. Per risalire puoi utilizzare una corda, se la possiedi, altrimenti devi effettuare una prova di Destrezza, togliendo 2 al risultato del lancio se la tua dote è la *Scia Lucente*, e per ogni fallimento cadrà di nuovo nella buca perdendo un altro punto di Vita. Se riesci a risalire, aggiungi 1 al punteggio di Tempo e scegli se tornare all'esplorazione prendendo uno degli altri due passaggi (al **2** o al **14**) oppure proseguire alla mappa.

38

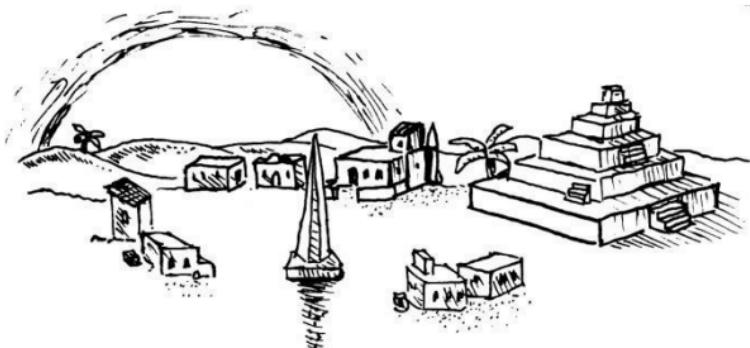
Sulle rive del fiume della vita si compiono ogni anno all'inizio della primavera i rituali della rinascita del sole, che quest'anno si annuncia sempre più bruciante, ma oggi sono tutti intenti all'ascensione di Koot Hoomi. Passano solo un paio di gruppetti di pescatori, intenti a preparare la barca e la rete a strascico per la pesca della rinascita. Si dice che porti fortuna per tutto l'anno qualora si riveli fruttuosa e abbondante, e per qualche misteriosa ragione viene sempre effettuata in un preciso punto del fiume: forse ha a che fare con una presenza più densa di Ainu? Solo indagando puoi scoprirla... sempre che non l'abbia fatto Ophir prima di te, spinto da una simile intuizione...

Qui sulla riva non avverti nulla di speciale, ma forse a contatto diretto con le acque del fiume potrai scoprire una traccia. Le possibilità che ti vengono in mente sono solo due: puoi tuffarti direttamente in acqua (**23**), oppure salire su una delle barche, ma non è così semplice convincere i pescatori. Se scegli quest'ultima opzione effettua sia una prova di Volontà, sottraendo 1 all'esito dei dadi se segui il *Sentiero dell'Ardore*. Se hai successo puoi imbarcarti (**11**); in caso di fallimento non ti rimane altra scelta che tuffarti (**23**).

Come era calata, così la tenebra si dissolve, e la presenza scompare. Sei di nuovo solo nell'anticamera, a osservare la statua senza volto, ma qualcosa forse è cambiato, il corredo votivo ti pare molto più ricco di prima e non può essere un caso... o forse si tratta solo di uno scherzo della tua immaginazione?

Lancia un dado: aggiungi 1 se il punteggio di Tempo è 3 o meno, togli 1 se va da 6 a 8, togli 2 se va da 9 a 11. Se il risultato è 4 o più, tra gli oggetti trovi un guanto di pelle di pecora, apparentemente semplice, ma che vibra leggermente al tatto e emana una gigantesca aura di potere: ne sei sicuro, è intriso di Ainu! Aggiungi un oggetto Ainu sulla Scheda. Se il risultato finale è invece 3 o meno, di Ainu non c'è nessuna traccia, ma trovi comunque un oggetto che può esserti utile. Rilancia il dado: se esce 1 o 2 è una borraccia, che potrai riempire nella vasca rituale, con un 3 o un 4 è una corda, con un 5 o un 6 una ciotola d'argento. Se desideri conservarlo segnalo tra gli oggetti sulla Scheda.

Alla fine dell'indagine risali in superficie, e grazie all'atmosfera salubre del tempio puoi rilassarti un po' e recuperare così 1 punto di Vita. Aggiungi 1 al punteggio di Tempo e prosegui alla mappa.



Non c'è un minuto da perdere. Istintivamente, recuperi gli oggetti pervasi di Ainu che hai trovato durante la giornata e li riponi ai piedi del sarcofago. I tremiti del suolo e le scariche di energia prosciugano tutte le tue forze, ma non desisti e ti concentri per incanalarle all'interno della macchina dell'eternità.

Un fiume di luce blu inonda il sito. Un canale lucente scende dalla stella degli Dei, esattamente sopra di voi, e si spezza a mezz'aria in quattro raggi che colpiscono ciascuno un angolo del perimetro. Il chiarore è accecante, e cancella la vista del paesaggio circostante: chiudi gli occhi, tenendoti stretto al sarcofago, i testimoni dell'Ainu schiacciati tra la pietra e il petto... una forza devastante ti scuote, ti inonda, ti...

Buia e calma è la notte, e senza vento. Il sarcofago è al tuo fianco, e rialzandoti scopri che è vuoto. La terra è tornata in quiete, e in cielo la stella degli Dei è scomparsa, partita per un viaggio da cui forse non tornerà mai più. Con essa è scomparso Koot Hoomi, che come le altre Guide ha raggiunto e gli Dei, accompagnandoli nel viaggio verso il loro lontano mondo. Anche di Ophir non c'è traccia. Gli oggetti che avevi trovato durante la sfida sono ai tuoi piedi, ormai privi di energia Ainu, ma la saggezza di ciò che hai vissuto stanotte ti dà la certezza che l'energia sacra scorrerà ancora nella terra del fiume. Ai tuoi piedi, insieme agli altri oggetti, c'è anche uno scettro di legno duro, finemente decorato, con l'impugnatura ad arco. Tenendolo stretto tra le mani, riparti verso il fiume. Il popolo attende il suo nuovo signore.

[Prosegui all'Epilogo.](#)

EPILOGO

Il giovane spunta da una palma rinsecchita e si dirige a passo sicuro verso il falò. Gli anziani lo attendevano, sapevano che solo uno dei due sarebbe tornato vittorioso, ma quale? Quando i lineamenti del suo volto divengono ben riconoscibili, alcuni non trattengono un gesto di disappunto, ma la maggioranza accorre festosa ad accoglierlo. Il giovane alza al cielo lo scettro, e tutti si inginocchiano al suo cospetto. Li fa rialzare: nei loro volti legge il desiderio di festa, ma questa non è una serata di gioia. Con la morte nel cuore, annuncia ciò che ha compiuto il suo rivale nella sfida, l'assassino scomparso senza lasciare traccia.

* * *

È passata una settimana esatta. I funerali solenni delle vittime di Ophir sono stati celebrati, ed è finalmente il tempo di festeggiare l'avvento della nuova era. Tra i canti e le danze, però, sono molti coloro che alzano gli occhi al cielo, lo sguardo malinconico di chi si sente ancor più solo. L'anziana donna si siede a fianco del suo nuovo signore, e gli accarezza una mano.

“Torneranno?”

“Non lo so. Andremo avanti comunque.”

La donna annuisce. “Sarai un sovrano giusto, figliolo.”

Il giovane sorride, e si avvia verso il fiume, lasciando il popolo a godersi la serata di festa, pieno di domande senza risposta. Una voce lo destà dai suoi pensieri:

“Quale sarà il tuo primo atto da sovrano, mio signore?”

Si volta: è uno degli amici d'infanzia, esperto quanto lui delle vie dell'energia, nonché di matematica e architettura. Rimane in silenzio, pensando a ciò che ha vissuto quel giorno, in quella sfida che si è tramutata in una lotta ben più aspra, e a quegli ultimi istanti, la stella, la luce abbagliante che si spezza e lo acceca... Afferra un ramoscello e disegna

una figura geometrica a punta; l'amico di sempre sorride, e annuisce.

“Costruiremo qualcosa che ricordi ciò che è accaduto stanotte. Un monumento che sfidi l'eternità, in onore della saggezza degli Dei, affinché nessuno dimentichi.”





La sfida degli Immortali

*Grandi son sempre stati i miei poteri magici sin dall'infanzia;
Cambiando col vento, mostro la mia potenza.
Nutrendo la mia natura e coltivando la verità,
Ho vissuto giorni e mesi,
Salvando la mia vita saltando fuori dal ciclo delle rinascite.*

*Una volta ho cercato con sincerità la Via
Scalando la Montagna Terrazza degli Spiriti per cogliere erbe medicinali.
Su quella montagna vive un antico Immortale
Vecchio di centotto mila anni.*

*Ne ho fatto il mio maestro,
Sperando che mi mostrasse una via per l'immortalità.
Egli disse che l'elisir è nel corpo di ciascuno,
Che è perder tempo cercarlo fuori.
Imparai la gran magia dell'immortalità,
Senza la quale difficilmente sarei sopravvissuto.*

*Volgendo dentro il mio sguardo, sedetti e mi calmai la mente,
Mentre il sole e la luna si mescolavano dentro di me.
Trascurando le cose del mondo, ridussi i miei desideri,
E quando i sensi, il corpo, e la mente furono purificati, il mio corpo fu saldo.*

*Riavvolgere gli anni e tornare alla giovinezza è presto fatto;
La strada per l'immortalità e la saggezza non fu lunga.
In tre anni acquisii un corpo magico,
Che non soffriva come uno comune.*

*Vagai per i Dieci Continenti e le Tre Isole,
Gli angoli del mare e i confini del cielo.
Avevo vissuto oltre trecento anni,
Ma non potevo ancora volare sui Nove Cieli.*

*Ebbi un vero tesoro sottomettendo i dragoni del mare:
Un bastone di ferro con fasce d'oro.
Sulla montagna dei Fiori e dei Frutti
Ero il comandante supremo;
Nella Caverna del Sipario d'Acqua
Riunii servitori demoniaci.*

*Il Grande Imperatore di Giada mi inviò un decreto
Con cui mi dava l'alto rango e il titolo di 'Pari del Cielo'.
Più di una volta ho rovinato la Sala della Nebbia Miracolosa,
Ed ho rubato le pesche della Regina Madre diverse volte.*

*Centomila soldati celesti in ranghi serrati
Vennero con lance e spade per fermarmi.
Rimandai i Re celesti lassù sconfitti,
Ferii e misi in fuga Nezha alla testa dei suoi uomini.
Il Vero Signore Erlang, abile nelle trasformazioni,
Lao Tze, Guan-yin e l'Imperatore di Giada
Guardarono mentre venivo sconfitto dalla Porta Sud del Cielo.*

*Con un po' d'aiuto di Lao Tze,
Erlang mi catturò e portò in Cielo.
Fui legato alla Colonna della Punizione dei Demoni,
E fu ordinato a soldati divini di tagliarmi la testa,
Ma sebbene tagliato con spade e battuto con martelli
Non ne fui scalfito.*

*Allora fui colpito col fulmine e bruciato col fuoco.
Poiché ho davvero poteri magici,
Non ne fui impressionato.*

*Allora mi portarono alla fornace di Lao Tze per essere fuso.
I Sei Ding mi arrostirono lentamente col fuoco divino.
Quando fu tempo e la fornace si aprì, ne uscii,
E corsi per il Cielo, con il mio bastone in mano.
Nessuno poté fermarmi dal causar danni ovunque,
E provocai il caos nei trentatré Cieli.*

*Poi il nostro Tathāgata Buddha usò il potere del suo Dharmma
E mi gettò di schiena sotto la Montagna dei Cinque Elementi,
Dove fui schiacciato per cinquecento anni pieni,
Finché Xuan Tsang venne dalla terra dei Tang.*

*Ora mi sono ravveduto e vado ad Ovest
Per scalare la Cima del Tuono e vedere il Buddha.
Chiedi per i Sette Mari, Cielo e Terra:
Scoprirai che sono il più forte mostro mai vissuto.*

Regolamento

La tua storia: In questo racconto-gioco tu sei il mitico **Sun Wukong** (Son Goku in giapponese), eroe di *Viaggio in Occidente*, la scimmia impertinente dotata di straordinari poteri, ingaggiato dalla Bodhisattva Guan-yin per accompagnare il monaco Xuan Tsang in India, a recuperare le Sacre Scritture Buddhiste, dette Tripitaka. Con questo stesso nome Guan-yin ha ribattezzato il monaco.

Con te peregrinano altri compagni, possenti demoni caduti dal Cielo. Il primo a unirsi a te e a Tripitaka è Zhu Bajie (Cho Hakkai in giapponese), detto Porcellino. È uno spirito mezzo uomo e mezzo maiale, alquanto stupido, ma con una forza comparabile solo alla sua fame. Le donne e il sonno (oltre al cibo) sono le sue più grandi passioni. Possiede un rastrello a nove punte come arma, datogli dalla stessa Guan-yin. Sha Wujing (Sha Gojyo in giapponese), detto Sabbioso, è un demone che infestava il Fiume delle Sabbie Mobili ma, dopo essersi convertito alla Grande Fede, ha deciso di accompagnarvi fino in India a cercare le Scritture. Ha i capelli rosso fiamma e gli occhi come due lanterne; porta intorno al collo nove teschi e impugna un enorme pastorale, che ha una lama a mezzaluna da un lato e un'ampia lama a doppia curva, con i tipici anelli metallici da pastorale, dall'altro. Guida il cavallo di Tripitaka, che altro non è se non il figlio del Re Drago dell'Oceano Occidentale, trasformato in cavallo dalla Bodhisattva. In cinque per affrontare il difficile viaggio dalla Cina fino in India, al tempio dello Scoppio di Tuono, dal Buddha Tathāgata, dove si trovano le Sacre Scritture buddhiste. Solo queste sono in grado di liberare i morti dal loro stato di dannazione e di diffondere la pace e la saggezza nella Cina ormai corrotta.

Prima di incontrare Tripitaka eri il demone più egoista e irriverente mai vissuto. Hai messo a soqquadro la Terra e il Cielo, guadagnando poteri immensi, solo Buddha è stato capace di imprigionarti nella Montagna dei Cinque Elementi. Per cinquecento anni hai marcito fra le sbarre di roccia, fino a quando la Bodhisattva ti ha dato l'opportunità di rimediare chiedendoti di accompagnare Tripitaka. Al suo arrivo l'hai chiamato e lui ti ha liberato dal sigillo d'oro che il Buddha ha usato per tenerti prigioniero, e che portava il potente mantra OM MANI PADME HUM. Da quel giorno hai seguito il tuo nuovo maestro, ma siccome ti sei dimostrato subito ribelle e indisciplinato, la Bodhisattva ha donato un particolare cerchietto d'oro al tuo maestro. Questi te lo ha fatto indossare con l'inganno e da quel momento non si è più staccato dalla tua testa. Ogni volta che Tripitaka recita la formula segreta che solo lui, Guan-yin e Buddha sanno, il cerchio si stringe provocandoti un dolore insopportabile. Così è riuscito a domare il tuo carattere difficile e lentamente hai cominciato a comportarti sempre meglio, fino a provare devozione per il tuo maestro e dedizione alla tua missione.

I tuoi numerosi poteri, guadagnati slealmente e usati per tuo mero interesse, li metti ora a disposizione della grande causa del tuo maestro e di Guan-yin. Presto sono arrivati i tuoi compagni di viaggio e adesso, cinque eroi d'indomito coraggio, proseguite verso l'India senza indugio.

Nome: il tuo nome è Scimmiotto-Consapevole-di-vacuità, nome che ti ha dato il tuo primo maestro, Pu Ti Zu Shi. Al tempo dello sconvolgimento che portasti in Terra e in Cielo ti autoprolamasti il Grande Saggio, l'Uguale del Cielo e da allora tutti gli spiriti ti conoscono con quel nome. Da quando segui Tripitaka vieni chiamato semplicemente Scimmiotto.

Aspetto e carattere: sei una scimmia, né più né meno. Di quelle dispettose e irriverenti, ambiziose e arriviste, egocentriche e pungenti. Hai la fronte schiacciata, occhi vivi e duri, testa rotonda, faccia pelosa e niente mento. Ti lusingano i complimenti, cerchi la fama e il potere. Sei astuto e apprendi in fretta; tutti gli spiriti ti temono. Di solito prima attacchi e poi fai domande, ti piace mostrare la tua forza e non vedi l'ora di affrontare un'impresa alla tua altezza. Mangi poco e solo frutta, semi e qualche erba. Adori le pesche, sono il tuo cibo preferito. Quando eri in cielo te ne sei fatto una scorpacciata rubandole agli Immortali. Da quando sei partito con Tripitaka il tuo cuore si è addolcito e il tuo carattere è diventato più disciplinato. Adesso hai a cuore la vera fede e la causa del tuo maestro: andare da Buddha e trovare le Sacre Scritture, i Tre Panieri d'Oro.

Caratteristiche: tu sei un grande guerriero e devi determinare le tue caratteristiche. Sono tre: **Attacco, Difesa e Percezione**. Esse partono da un valore base rispettivamente di **8, 6 e 4**. Le prime due le usi in battaglia, la **Percezione** quando devi valutare bene la situazione e trovare l'intuizione giusta per capire cosa è meglio fare. Sarà il testo a dirti quando dovrai usarla. Possiedi **5** punti da distribuire a piacimento fra queste tre caratteristiche sapendo che più alto è il loro valore e migliore sarai in battaglia: devi distribuire almeno un punto per ciascuna.

Punti Vita: determinano la tua capacità di sopportare le ferite. Quando arrivano a 0 o meno sei morto. Sono molto preziosi e non sarà facile recuperarli durante l'avventura: sii prudente! Il loro valore a inizio avventura ammonta a **20**.



Oggetti speciali: hai una **Mazza** di ferro con dei fermagli d'oro che è magica. Ha la capacità di allungarsi, accorciarsi, ingrandirsi e rimpicciolirsi secondo il tuo volere. È la tua arma per attaccare e difenderti. Quando non la usi in battaglia la tieni dietro l'orecchio, grande come uno spillo. Fa un danno fisso di 3 ai **Punti Vita** degli avversari ad ogni scontro, ma solo se il tuo **Attacco** supera la loro **Difesa** di almeno un punto (quindi il tuo danno minimo, quando lo fai, è di 4 **Punti Vita**). Possiedi la **Trapezio-Nuvola** che ti permette di volare nel cielo a tuo piacimento.

Magia: sei un guerriero ma sei anche un potente mago. La tua permanenza in Cielo ti ha dotato di molti poteri. Ecco qua l'elenco.

1. **Le 72 trasformazioni:** puoi trasformarti in tutto ciò che vuoi. Arte che hai imparato dall'Immortale Pu Ti Zu Shi. Oltre a ciò puoi trasformare ogni pelo del tuo corpo in qualsiasi cosa solamente soffiandoci sopra.

2. **Blocca persone:** con un magico passo di danza puoi bloccare tutte le persone che ti circondano, i quali diventano incapaci di muoversi, parlare, etc. Attenzione! Funziona solo con le menti deboli!

3. **Vento magico:** puoi creare un potente vento disegnando una forma magica per terra e soffiando forte.

4. **Evocare gli spiriti:** puoi evocare gli spiriti del luogo in qualsiasi momento.

5. **Cerchio protettivo:** puoi tracciare un simbolo magico per terra e chiunque vi entri dentro è protetto da qualsiasi spirito, attacco fisico o magico.

6. **Arte oratoria:** non è una vera e propria magia. È semplicemente una grande capacità di tenere discorsi convincenti. Sai sempre cosa dire e cosa rispondere, hai spesso l'ultima parola e aggiri facilmente le menti deboli.

7. **Medicina:** è un incantesimo che ti permette di recuperare TUTTI i tuoi **Punti Vita** all'istante. Puoi usarlo una sola volta durante l'avventura anche in mezzo a un combattimento.

Combattimento: è molto semplice. Si confronta il tuo **Attacco** con la **Difesa** del tuo avversario. Se il tuo **Attacco** è superiore alla **Difesa** hai ferito il nemico. Poi si confronta l'**Attacco** dell'avversario con la tua **Difesa**. Anche lui ti ferisce se l'**Attacco** è più alto della **Difesa**. Attenzione! Puoi ferire ed essere ferito nello stesso scontro! Il danno che produci tu è dato dalla differenza fra il tuo **Attacco** e la **Difesa** dell'avversario a cui si aggiunge il danno fisso della **Mazza** che è 3. Esempio: se tu hai **Attacco 10** e il tuo nemico **Difesa 8** la ferita che gli infliggi sarà **5** dato da **10 – 8 = 2 + 3 = 5**. Per calcolare il danno eventuale che ricevi devi sottrarre all'**Attacco** dell'avversario la tua **Difesa**. Se non ci sono altre indicazioni nel testo, quello è il danno che ricevi. Si va avanti finché uno dei due non muore.



Nome: Sun Wukong (Scimmietto-Consapevole-di-Vacuità)		
Titolo: Il Grande Saggio, l'Uguale del Cielo		
Caratteristiche		
Attacco	Difesa	Percezione
Oggetti: Mazza (+3 al danno) Trapezio-Nuvola		
Magie&Abilità: <ul style="list-style-type: none"> 72 trasformazioni Blocca persone Vento magico Evocare gli spiriti Cerchio protettivo Arte oratoria Medicina 		
Punti Vita		

Prologo

Il viaggio verso Occidente procede tranquillo. Siete in viaggio ormai da diverso tempo, non ricordi quanti inverni sono passati. Numerose avventure solcano il cammino alle vostre spalle e chissà quante altre vi aspettano davanti. Ma da qualche tempo progredite senza intoppi. Oggi è una bella giornata e il terreno morbido vi mette di buon umore. Camminate calmi ammirando il panorama quando d'un tratto un rumore, un chiasso che pare un urlio di centomila voci, vi fa sussultare. Tripitaka, allarmatissimo, tira le redini e girandosi verso di te dice:

«Di dove viene questo rumore così strano?».

«Ha tutta l'aria di una frana» risponde Porcellino.

«Io lo direi un temporale» soggiunge Sabbioso.

«Io giurerei di sentire gente che grida e cavalli che nitriscono» dice Tripitaka.

«Vi sbagliate tutti – intervieni tu ridendo – Aspettatemi qui che vado a dare un'occhiata».

Caro Scimmiotto! Ti sgrulli tutto, fai un balzo fra le nuvole e guardi giù.

Vai al **10**

1

Tracci il simbolo magico in terra appena in tempo per saltarci dentro quando uno dei taoisti recita un incantesimo di evocazione: uno Spirito del Fulmine cade dal cielo dritto dritto sulla tua mazza! Per fortuna lo Spirito si disintegra sul tuo cerchio di protezione, che si dissolve a sua volta. Prendi la mazza e ti scagli sugli avversari.

Maghi taoisti: Attacco 9, Difesa 8, Punti Vita 18

Se vinci vai all'**11**

2

Scendi dalla tua Trapezio-Nuvola e atterri di fronte al monaco. Tripitaka ti dice: «Allora, discepolo? Visto niente?» Racconti tutto quello che hai visto e sentito nel dettaglio. «Tutto questo non ci spiega niente – risponde Tripitaka seccato – Discepolo, perché non ti sei informato meglio? Lo sai che quando ti mando avanti prima che torni voglio che abbia una visione chiara della situazione!» ti rimbrocca il monaco.

«Ma...» insisti cercando di far valere le tue ragioni.

«Niente ma! Non si può credere alle prime cose che si vedono e si sentono! Come si fa a pensare che i taoisti possano avercela coi buddisti. Su, da bravo, andiamo a parlare con quei venerabili preti»

«Maestro!» continuai inutilmente, perché Tripitaka è già partito senza darti più ascolto. Sbuffi irritato: non c'è niente che odi di più dei rimproveri e della sfiducia. Se non avesse quella formula per farti venire il mal di testa l'avresti già preso a mazzate sui denti. Senti Porcellino che sghignazza contento della tua figuraccia.

«Andiamo avanti, vediamo cosa accade» esorta Tripitaka voltandosi. Vi avviate verso il luogo in cui hai visto i taoisti fino a quando non li raggiungete. Non si sono ancora accorti di voi. Mentre gli altri si fermano, Tripitaka ti fa cenno di andare dai due. Vai al **15**

3

Disegni per terra un simbolo magico e ti ci metti dentro, insieme ai tuoi compagni. L'Immortale afferra di nuovo la sua tavoletta, brucia qualche cartiglio magico e batte sull'altare un bel colpo risonante. Immediatamente il cielo si copre di nuvole e nebbia. L'Immortale si curva sulla spada e si scioglie i capelli. Poi brucia altri cartigli e recita altre formule, battendo da capo la sua tavoletta. Il cielo bigio è squarciaato da un lampo e un gran boato lo segue. Urla di giubilo e d'incitamento acclamano Forza di Cervo. Tripitaka ti guarda con occhi spaventati. Un goccia s'infrange contro il tuo cerchio protettivo. Ne seguono altre. Presto scende giù un acquazzone. È fatta, l'Immortale ha raggiunto il suo scopo. All'ultimo segnale la pioggia cessa. Siete rimasti asciutti, ma intorno a voi la pioggia ha infradiciato tutto.

La situazione è delle peggiori. Il re si stropiccia le mani dalla contentezza e dalla finestra urla: «Uccideteli!»

Caro Scimmietto! Adesso è veramente un guaio. Fai un passo magico e gridi: «Alt!». La grande maggioranza dei presenti, voi esclusi, rimane paralizzata dal tuo incantesimo. Ma ci sono ancora dei magonzoli taoisti che sono riusciti ad eludere la tua magia, compresi gli Immortali, che ne approfittano per infrangere il tuo cerchio protettivo. Senza por tempo in mezzo, prima che qualcuno si renda conto di quello che sta succedendo, insieme agli altri, ti precipiti in una corsa furibonda il più lontano possibile. Riuscite a seminare i più, ma la vostra presenza in questo regno vi mette in serio pericolo. Siete costretti ad andarvene, uscendo dai confini, sulla strada da cui siete venuti. Dovrete aggirare tutto il regno, perdendo molti giorni di cammino. Tripitaka è infuriato con te per tutto quello che hai combinato e non ti rivolge la parola. Tu, sconsolato, trascini i piedi mogio mogio. Pensi ai cinquecento buddisti a cui avevi promesso la salvezza, deludendoli e sapendo che spetterà loro un'atroce morte. Non sei fatto per i fallimenti, ma questa velleità da eroe ti fa sempre cacciare in situazioni difficili. Forse la prossima volta ci pensi due volte prima di lanciarti in que-



ste sfide e mettere a repentaglio la preziosa missione del tuo maestro. Eppure il tuo arrivo in questo regno era stato preceduto dai messaggi dei Sei Guardiani e dei Difensori della Religione...



4

Sali in cielo e lanci uno stentoreo OM. Gli spiriti del luogo ti appaiono, inginocchiandosi.

«Grande Saggio, ci hai chiamati?» ti dicono in coro.

«Sì, ho dei problemi con questi tre Immortali. Mi dovete aiutare ad affrontarli»

«Questi Immortali sono molto potenti, conoscono le formule per soggiogarci» rispondono loro.

«Razza di vigliacchi! Volete forse assaggiare la mia mazza?» t'inalberi.

«No no, grande Saggio. Volevamo solo dirti che loro non sembrano ciò che sono. Secondo me ti conviene tornare al tempio. E affrontarli domattina in una sfida che li sappia smascherare davanti agli occhi di tutti» rispondono.

«Idioti come pensi che riesca a fuggire nelle condizioni in cui sono?» imprechi contro gli spiriti.

«Grande Saggio, ci pensiamo noi. Ma se decidi di combattere contro di loro, noi non possiamo aiutarti» concludono loro. Che fai?

Torni al tempio insieme ai tuoi compagni, mentre gli spiriti vi aiutano nella fuga vai al **17**

Se decidi di combattere i tre Immortali usando le **72 trasformazioni**, vai al **26**

Se usi **Blocca persone**, vai al **12**

Se usi **Cerchio protettivo**, vai al **23**

5

Subito vedi che ci sono degli elementali del vento che trattengono la tua testa.

«Che diavolo state facendo?» gridi loro.

«L'Immortale Forza di Tigre ci ha evocato, non possiamo resistere alla sua magia» rispondono loro.

«Lasciate subito andare la mia testa, o vi riempio di mazze!» li minacci.

«Non sei nella posizione di minacciare, stavolta, Grande Saggio. La magia dell'Immortale è valida e potente» ti dicono di rimando. Caro Scimmiotto! Stavolta sei nelle peste sul serio. La tua testa non ne vuol sapere di tornare. Presto dal tuo collo comincia a gocciolare il sangue. Il gocciolio diventa un rivolo e il rivolo una cascata. Sprizzi sangue ovunque quasi tu non avessi altro nel tuo corpo. Ma quando finisce sei morto e stecchito. La tua anima viene presa da Yama, Dio della Morte, a cui sei sfuggito per tanti secoli. Egli ghigna felice mentre ti porta nel Regno Infero.

6

Grazie alla tua sovrannaturale dote d'intuizione ricevi 3 messaggi dal Libro dei Mutamenti (I Ching):

«Nella foresta ruggisce violenta
davanti a nulla lei si spaventa
ma col vento maestrale
lei cessa ogni male»

«Per il suo palco lo temono tutti
il ventre riempie di ricchi frutti
che uno svelto rapace
prenderà senza pace»

«Zoccolo duro e tenace davvero
indomitamente affronta il sentiero
con l'amico alleato
loscamente attratto»

Come tutti i messaggi del Libro dei Mutamenti sono anche questi ermetici, ma senti che se riesci a decifrarli ti torneranno molto utili nella sfida contro i tre Immortali.

Vai al **21** e fai le tue scelte.

Sarebbe imprudente andarsene, e ancor peggio attaccare i taoisti. Usi la tua **Arte Oratoria** per porre a tuo vantaggio la situazione. «O che gran disgrazia – dici scappando in lacrime – mi è davvero doloroso ciò che mi dite».

«O bella, e perché?» rispondono loro.

«Devo dirvi che io giro il mondo anche per ritrovare un parente perduto. Ho uno zio che da giovane si è fatto prete buddista. Quando c'è stata la carestia, se n'è andato lontano a far la questua e d'allora nessuno l'ha più visto. È molto probabile che sia qui e non riesca a ritornare»

«Facilissimo – dicono loro – vuol dire che noi ci sediamo qui e tu vai al dirupo a fare il lavoro per noi. Su quest'elenco ci sono cinquecento nomi. Non devi far altro che guardare l'elenco e vedere se sono tutti presenti. Se poi trovi tuo zio, visto e considerato che sei un taoista come noi, lo libereremo con gioia»

Li ringrazi di cuore e ti avvii verso il dirupo, battendo il tuo tamburo strada facendo. Quando arrivi, i preti si buttano ginocchioni e picchiando la fronte a terra gridano: «Pietà, padre! Nessuno di noi è stato pigro, e di cinquecento che siamo nessuno si è assentato né ha smesso di tirare il carro»

Fai cenno di rialzarsi e dici: «Non avete niente da temere da me. Sono solo un umile questuante straniero. Per favore, ditemi perché siete ridotti in queste condizioni»

«Il re di questo paese – dice uno di loro – ha rinnegato la vera Legge, e accorda il suo favore a questi maestri eretici e alla loro cricca. I tre Immortali, dopo essersi accaparrata la fiducia del re facendo cadere la pioggia, l'hanno persuaso a distruggerci; così i nostri templi sono stati abbattuti, e i passaporti tolti per impedirci di tornare a casa. E non ci hanno neppure permesso di lavorare per il nostro sostentamento; ci hanno dato agli Immortali come servi, come schiavi!»

«Questi taoisti – interrompi tu – devono avere certamente qualche arte fuori del comune, sennò, non sarebbero mai riusciti a conquistarsi il cuore del re»

«Hai proprio ragione. Questi immortali sanno anche fare la pietra filosofale, cadono in trance, trasformano l'acqua in olio e le pietre in oro. E adesso hanno costruito un tempio dedicato alla Trinità taoista, dove tutto il giorno e tutta la notte recitano scritture e celebrano riti per conservare la giovinezza del re; e senza dubbio questo lusinga molto sua maestà. Così ci usano come schiavi, ci danno tre volte al giorno un po' d'acqua dove hanno bollito il riso più scadente, ci fanno dormire all'aperto ai piedi di questo dirupo. Siamo disperati! Molti di noi si sono suicidati, altri sono morti di strapazzi. A noi la morte non ci vuole. Ma c'è ancora una speranza. Nei sogni ci appaiono degli spiriti, giacché i Sei Guardiani e i Difensori della Religione vegliano su di noi, che ci dicono che dobbiamo tener duro ancora per un poco, nonostante i nostri tormenti. Perché dicono che presto verrà un pellegrino che sta andando in India a prendere le scritture. Con lui c'è un discepolo, un certo Grande Saggio, l'Uguale del Cielo, che ha dei grandi poteri magici e li usa per vendicare i torti degli oppressi. Lui annienterà i taoisti e riporterà in grazia i seguaci dello zen»

Ora cominci davvero a sentirti un pezzo grosso! Non è una bazzecola avere gli spiriti che preannunciano il tuo arrivo.

Ti sgrulli tutto e riprendi la tua vera forma.

«Il Grande Saggio!» gridano in coro i buddisti, buttandosi ginocchioni ai tuoi piedi.

«Perdonaci se non ti abbiamo riconosciuto nel tuo travestimento! Ti scongiuriamo, vieni subito in città con noi, smaschera gli impostori e rendi alla giustizia quel che le spetta!»

Preso dall'euforia della tua fama dici:

«Aspettatemi qua, ci penso io a liberarvi!»

«Se intendi avere a che fare con i due taoisti, ti consiglio di avvolgerti in un **Cerchio protettivo** perché sono capaci di evocare uno spirito terribile che ti uccide sul colpo!» ti dice uno di loro.

Sempre più determinato, vai dai due taoisti, non certo con buone intenzioni. Vai al **15**

8

L'Immortale senza grandi fatiche compie la sua impresa, gettandoti uno sguardo di trionfo.

«Bene – dice il re informato da tutto l'accaduto – la prova è finita alla pari. Siccome i buddisti si sono rivelati degni avversarsi, direi che è il caso di firmare i loro passaporti e lasciarli andare»

Finalmente siete liberi e procedete rapidamente fuori da quel paese, non si sa mai che il re ci ripensasse su. Mentre Porcellino fischieta allegramente e Tripitaka si stiracchia sul suo cavallo, un sapore amaro accompagna il tuo cammino. Non ti va giù di non essere riuscito a battere quei tre furfanti e soprattutto di non aver liberato i buddisti che tanto in te confidavano. Sconsolato, trascini i piedi e pensi a quei poveri cinquecento buddisti a cui avevi promesso la salvezza, deludendoli e sapendo che spetterà loro un'atroce morte. Preghi per loro, pensando che hai fatto quello che potevi. Ma qualcosa ti dice che arresti potuto salvarli. D'altronde il tuo arrivo in questo regno era stato preceduto dai messaggi dei Sei Guardiani e dei Difensori della Religione...

9

Fai il passo magico e gridi: «Alt!». Purtroppo il tuo incantesimo non ha effetto, questi due hanno poteri magici difensivi. Non ti resta altro che attaccarli con la mazza.

Vai al **36**





10

Ti avvicini al luogo del fracasso ma non vedi niente. Una città circondata da un dirupo si trova sotto di te, ma i vapori che l'attorniano sono tutti di buon auspicio. A un tratto i tuoi occhi cadono su un alto dirupo sabbioso fuori dalla città: una gran folla di preti buddisti tira un carro stracolmo di tegole, mattoni, legname, terra e via dicendo. Il dirupo cade quasi a picco, ma c'è un sentierino stretto che s'inerpica su, tra due pareti ripide. I buddisti gridano in coro il nome del Bodhisattva della Forza a ogni strattone. Come diamine possano farcela a tirare il carro su per quel sentiero, è roba che sfida l'immaginazione. Mentre stai cercando di capire come mai dei preti buddisti si danno a imprese impossibili ecco che le porte della città si aprono per lasciar passare due giovani taoisti. Subito, appena i buddisti li vedono, con evidente angoscia raddoppiano i loro sforzi, dando strattoni disperati al carro. La situazione si fa complicata, che fai?

Torni dai tuoi compagni, vai al [2](#)

Scendi per capire meglio, vai al [30](#)

11

«Che cosa hai fatto!» gridano i buddisti, lasciando i carri e prostermandosi da te.

«Hai ucciso i favoriti del re!» dice uno di loro. Non si aspettava che tu lo facessi davvero.

«Adesso diranno che li abbiamo ammazzati noi. Devi venire subito in città e confessare il tuo delitto» aggiunge un altro.

«Smettetela di far baccano – intervieni stizzito – io sono il Grande Saggio, l'Uguale del Cielo! Sono qua per salvarvi. Venite con me!»

Andate al dirupo e con la magia issi i carri fino alla cima e li scaraventi nel burrone. Poi dici loro di fuggire e di stare nascosti finché un bando del re non permette ai buddisti di tornare liberi in città. Non fai a tempo a finire di parlare che arrivano Tripitaka e i tuoi compagni che erano rimasti indietro.

«Scimmiotto – grida il monaco – che cosa sta succedendo? Raccontaci tutto nel dettaglio perché noi non ci abbiamo capito niente»

Chiami i preti buddisti e chiedi a loro di spiegare velocemente tutta la questione. Questi in due parole dicono che anni or sono ci fu una siccità che nessuna preghiera e nessun sacrificio sapeva placare. Apparvero allora tre Immortali: Forza di Tigre, Forza di Cervo e Forza d'Ariete. Sono maghi potenti che sanno chiamare il vento e far cadere la pioggia con un semplice gesto della mano. Sanno anche trasformare l'acqua in olio e le pietre in oro. Così vinsero la siccità e s'ingraziarono i favori del re; lo persuasero a mettersi contro i buddisti, fino a che non distrussero i loro templi, li ridussero in schiavitù, tolsero loro i passaporti. Molti buddisti morirono di stenti, altri si suicidaron, questi rimasti in vita sono protetti dai Sei Guardiani e i Difensori della Religione, che hanno detto loro che sarebbe venuto presto un pellegrino che sta andando in India a prendere le scritture. Con lui c'è un discepolo, un certo Grande Saggio, l'Uguale del Cielo, che ha dei grandi poteri magici e li usa per

vendicare i torti degli oppressi. Lui annienterà i taoisti e riporterà in grazia i seguaci dello zen.

Come sempre a sentire queste cose l'orgoglio ti sale fino alla radice dei capelli. Sei proprio diventato un pezzo grosso! Non è una bazzecola avere gli spiriti che preannunciano il tuo arrivo.

«Fratelli, come avete visto sono io il Grande Saggio» dici a loro. Ma Tripitaka comincia a frignare come al suo solito.

«Che guaio – esclama il monaco – e ora che faremo?»

«Il nostro tempio – intervengono i buddisti – non l'hanno distrutto, perché c'è quella statua dell'antenato del re che ordinò di costruirlo. Possiamo andare tutti là per adesso»

Così vi dirigete al tempio buddista e quando arrivate è il tramonto. Venite accolti e sistemati in delle celle. Cenate e andate a dormire. Giunge la seconda veglia e ancora non riesci ad addormentarti, tanto il cervello ti brulica di progetti per l'indomani. A un certo punto senti non lontano il suono delle conchiglie. Ti vesti senza far rumore, balzi sulla tua Trapezio-Nuvola, guardi più da vicino e vedi che i taoisti celebrano nel loro grande tempio una funzione di supplica alla Stella Polare. Davanti alla porta c'è un'iscrizione ricamata su seta gialla: *Vento e pioggia a tempo debito; al nostro signore diecimila anni di regno felice!* Spiccano fra tutti tre venerabili taoisti in alti paramenti sacramentali, e capisci che sono gli Immortali Forza di Tigre, Forza di Cervo e Forza d'Ariete. Davanti a loro sta schierata una folla di circa ottocento fedeli: c'è chi batte il tamburo e il gong, chi offre incenso, chi confessa i propri peccati. Che fai?

Torni al tempio e cerchi di dormire aspettando domani, vai al **33**

Scendi e cerchi di capire qualcosa dei reali poteri di questi Immortali, vai al **40**

Vai a chiamare i tuoi compagni per farti dare una mano, vai al **18**

12

Fai un passo magico e gridi: «Alt!». Centinaia di taoisti rimangono immobilizzati, mentre quelli dotati di poteri magici cominciano a recitare delle formule. La vostra situazione non è migliorata di molto. Devi darti da fare in fretta!

Usi una delle **72 trasformazioni**, vai al **26**

Usi **Cerchio protettivo**, vai al **23**

Usi **Evocare gli spiriti**, vai al **4**

13

Recitando un incantesimo tracci sul terreno una figura magica. Poi, standoci dentro, cacci il fiato con tutta la tua forza. Immediatamente si leva un gran vento che rovescia i vasi da fiori e le lampade a piede e manda in frantumi gli ex-voto che stanno appesi ai muri. Nel tempio si fece di colpo buio pesto. I taoisti perdono la testa dalla paura.

«Devo pregare i fedeli di andarsene – dice l'Immortale Forza di Tigre – il vento cadrà certamente, e domattina reciteremo le poche scritture che mancano per raggiungere il numero prescritto»

Tutti se ne vanno e finalmente potete scivolare dentro il tempio. Subito quel bestione di Porcellino comincia a rimpinzarsi. Gli molli una bella botta sulle dita. Porcellino ritira svelto la mano e dando un passo indietro dice:

«E che diamine! Non ho avuto manco il tempo di assaporare un boccone e lui già comincia a darmele»

«Impara l'educazione – rispondi tu – mettiamoci a sedere e divertiamoci come si deve»

«Questa è bella – dice Porcellino – se dobbiamo sederci e stare come si deve quando sgraffigniamo uno spuntino, che diavolo dovremmo fare se fossimo invitati?»

«Chi sono quei Bodhisattva lassù» domandi.

«Se non riconosci la Trinità taoista vorrei proprio sapere quali dei riconosci» risponde Porcellino.

«Come si chiamano?» continui.

«Quello in mezzo è il Grande Primordiale, quello a sinistra è il Signore del Tesoro Sacro, e quello a destra è Lao Tze» dice il tuo compagno.

«Prendiamo il loro posto, così mangeremo come si deve, e comodi per giunta» affermi risoluto.

Il profumo delle offerte mette addosso a Porcellino un gran smania di cominciare a mangiare e, arrampicatosi sull'altare, con una gran sventola del grugno fa ruzzolare la statua di Lao Tze, dicendo:

«È un bel pezzo che te ne stai seduta qua, vecchio mio. Ora è la volta di Porcellino»

Intanto ti siedi al posto del Grande Immortale e Sabbioso a quello del Signore del Tesoro Sacro, dopo aver tolto di mezzo le statue. Porcellino appena seduto afferra un budino enorme e comincia a ingozzarsi.

«Non così in fretta!» gridi.

«Senti fratello – risponde seccato Porcellino – adesso ci siamo seduti ed è tempo di cominciare»

«Se lasciamo quelle statue là in terra, da un momento all'altro può capitare qualche monaco taoista per fare le pulizie e come niente ci inciampa. Allora capirà che c'è qualcosa che non va. Sarà meglio nasconderle in qualche posto» affermi.

«Io qui dentro non mi ci raccapezzo, dove diavolo le ficco?» ti dice il tuo compagno.

«Quando siamo entrati ho visto una porticina sulla destra. A giudicare dall'odore che ne usciva, direi che deve essere un posto di trasmigrazione metabolica. Faresti bene a metterle là» rispondi.

Quel bestione di Porcellino ha una forza straordinaria e si carica le tre statue sulle spalle e le porta via. Quando arriva alla porticina, la spalanca con un calcio e, manco a dirlo, è proprio una latrina.

«Che espressioni meravigliose sa pescare quel diavolo d'uno Scimmiotto! Riesce a trovare un gran titolo taoista perfino a un cesso!» e ride fragorosamente.

Finito di ridere li scaraventa dentro. Si sente un gran tonfo ma Porcellino non è abbastanza svelto a tirarsi indietro e si



ritrova tutta la tunica inzaccherata. Il bestione non se ne cura e si mette al posto si Lao Tze. Tutto gongolante comincia a servirsi: budini, pasticci, gnocchi di riso, torte... un po' per volta fa piazza pulita. Tu mangi appena qualche frutto, tanto per tenere a freno gli altri, perché non gusti mai i cibi cotti. Le offerte spariscono in un batter d'occhio come una nuvola spazzata dall'uragano, e quando non resta più niente da mangiare, invece di andarvene, vi mettete tutti e tre a chiacchierare e a scherzare, intanto che digerite. Ma chi se lo sarebbe mai immaginato? Un piccolo taoista entra nel tempio a cercare la campanella, per non essere sgridato l'indomani dal maestro. Quando sente parlare e ridere, in tutto quel buio, si spaventa così tanto da rimanere più morto che vivo. Corre fuori, inciampando nei resti delle offerte che avete sbafato, gridando di terrore.

Poco dopo entrano i tre Immortali seguiti da un codazzo di fedeli. Caro Scimmiotto! La situazione si fa difficile, che fai?

Sei hai 6 o più di **Percezione**, vai al [22](#)
Se vuoi rimanere ad affrontarli, vai al [35](#)
Se vuoi fuggire, vai al [17](#)

14

Strappi un pelo e senza farti vedere ci soffi sopra. Questo si trasforma in una campanella tale e quale quella degli altri accoliti. La muovi a tempo e biascichi delle parole cercando di cantare come loro. Passano diverse ore e finalmente la cerimonia finisce. Sali sulla tua Trapezio-Nuvola e ti dirigi al tempio buddista.

Vai al [33](#)

15

«Maestri, vi riverisco con umiltà» dici con fare di scherno ai taoisti, mentre ti avvicini. Questi si girano di sorpresa e uno di loro grida:

«Buddisti? Che ci fate in libertà?»

«Osate sfidarci così dopo essere scappati?» aggiunge l'altro.

«Ve ne pentirete!» riprende il primo.

Questo tira fuori una frusta mentre il secondo comincia a recitare una formula magica. Caro Scimmiotto! È il momento di combattere e far vedere a questi due di che pasta sei fatto.

Se usi la **Mazza** in un combattimento corpo a corpo, vai al **36**

Se vuoi usare la magia, decidi che poteri usare.

Le 72 trasformazioni vai al **28**

Blocca persone vai al **9**

Cerchio protettivo vai all'**1**

16

Con un ultimo violento colpo spacchi la testa dell'Immortale, imbrattando di sangue tutto il pavimento. Immediatamente il cadavere si trasforma in una tigre bruna. Non hai tempo di farti domande, intervieni subito per aiutare i tuoi compagni, che sono in grave difficoltà. Soccorri Sabbioso un attimo prima che soccomba dai colpi di Forza d'Ariete, e ingaggi un combattimento con l'Immortale. Sabbioso ha così il tempo di riprendersi; afferra il suo pastorale e colpisce con forza l'Immortale. In breve lo mettete al tappeto. Sabbioso affonda la lama a forma di mezzaluna nel collo del nemico, staccandogli la testa. Presto questa diventa una testa d'ariete, seguita dal corpo che subisce la stessa sorte. Vi recate da Porcellino, che si difende alla mala peggio col suo rastrello, e in tre vi sbarazzate velocemente di Forza di Cervo. Come volevasi dimostrare, anche questo cadavere si trasforma, diventando un cervo bianco.

«O che stregoneria è mai questa?» impreca Porcellino.

«Non so cosa bene cosa significhi, ma la faccenda mi puzza» rispondi.

Purtroppo il vostro tafferuglio ha attirato l'attenzione del re e delle sue guardie. Queste hanno con loro il vostro maestro, incatenato. Questi, non vedendovi al tempio, vi è venuto a cercare ed è stato arrestato dalle guardie, in quanto buddista. Nel momento in cui è stato portato dal re, sua



maestà veniva informata della vostra battaglia, così si è recato da voi portandosi dietro Tripitaka. La situazione è delle peggiori. Il re, vedendo che avete ucciso i suoi prediletti, va su tutte le furie e grida, col viso tutto rosso dalla rabbia: «Uccideteli!»

Caro Scimmietto! Adesso è veramente un guaio. Fai un passo magico e gridi: «Alt!». La grande maggioranza dei presenti, voi esclusi, rimane paralizzata dal tuo incantesimo. Ma ci sono ancora dei magonzoli taoisti che sono riusciti ad eludere la tua magia. Senza por tempo in mezzo, liberi il tuo maestro dalle grinfie delle guardie ormai inermi. Con un preciso colpo di mazza rompi le sue manette e, chiamando gli altri, ti precipiti in una corsa furibonda il più lontano possibile. Riuscite a seminare i più, ma la vostra presenza in questo regno vi mette in serio pericolo. Siete costretti ad andarvene, uscendo dai confini, sulla strada da cui siete venuti. Dovrete aggirare tutto il regno, perdendo molti giorni di cammino. Tripitaka è infuriato con te per tutto quello che hai combinato e non ti rivolge la parola. Tu, sconsolato, trascini i piedi mogio mogio. Pensi ai cinquecento buddisti a cui avevi promesso la salvezza, deludendoli e sapendo che spetterà loro un'atroce morte. Non sei fatto per i fallimenti, ma questa velleità da eroe ti fa sempre cacciare in situazioni difficili. Forse la prossima volta ci pensi due volte prima di lanciarti in queste sfide e mettere a repentaglio la preziosa missione del tuo maestro. Eppure il tuo arrivo in questo regno era stato preceduto dai messaggi dei Sei Guardiani e dei Difensori della Religione...

17

Salì al volo sulla tua Trapezio-Nuvola, portandoti dietro Porcellino e Sabbioso, mentre i taoisti incespicano senza riuscire a fermarvi in nessun modo. In un batter d'occhio tornate al tempio buddista. Vi infilate a letto, stando ben attenti a non svegliare Tripitaka. Un attimo dopo il monaco si alza: «È ora, andiamo tutti a corte a farci mettere in regola i passaporti» non pare essersi accorto di nulla.

Preparate i vostri bagagli come se nulla fosse, e vi recate alla corte. Il re vi accoglie malvolentieri, ma sapendo che T'ang, il regno da cui venite, è molto potente, acconsente a esaminare i vostri passaporti. Mugugna qualche parola me è costretto ad ammettere che i vostri documenti sono perfettamente in regola. È pronto a concedervi il visto quando nella sala entrano i tre Immortali, seguiti dai un codazzo di fedeli, e non degnano il re neanche di un cenno del capo. Il re chiede loro: «A che devo l'onore di questa visita?»

«Questi farabutti – dice Forza di Tigre – hanno ammazzato due nostri discepoli, liberato cinquecento preti buddisti che lavoravano per noi e fracassato i nostri carri. Stanotte, poi, sono penetrati nel nostro tempio, hanno buttato giù le tre statue sacre e hanno mangiato tutte le offerte. Noi naturalmente abbiamo creduto che le Divinità fossero scese dal Cielo e si fossero degnate di accettare le offerte, e ci è parsa una buona occasione per chiedere un po' d'acqua santa per il bene di Vostra Maestà. Allora queste canaglie hanno cercato di giocarci dandoci la loro urina. Noi non ci siamo cascati e stavamo proprio per acciuffarli, quando se la sono data a gambe. E adesso eccoli qua!»

Il re non ci vede più dalla rabbia ed è deciso a giustiziарvi tutti, seduta stante.

Caro Scimmietto! La situazione è delle peggiori! Che fai?
Fai un tentativo disperato usando la tua **Arte oratoria**, vai al **34**

Se combatti, decidi quale tecnica usare. Se usi le **72 trasformazioni**, vai al **26**

Se usi **Blocca persone**, vai al **12**

Se usi **Cerchio protettivo**, vai al **23**

Attenzione! Se nei paragrafi successivi ti viene data la possibilità di usare **Evocare gli spiriti**, tu ignorala. Misteriosamente questi non ti rispondono e non puoi avvalerti di questa capacità, ma solamente durante questo combattimento.

18

“Un filo solo non fa una corda, una mano sola non fa un applauso” dice un vecchio proverbio. Così torni al tempio buddista e trovi Porcellino e Sabbioso che dormono l’uno addosso all’altro.

«Perché non dormi?» ti chiede Sabbioso quando lo svegli.

«Alzati e vieni con me – rispondi – andiamo tutti a una festa piena di leccornie!»

Porcellino, sentendoti nel dormiveglia parlare di mangiare, esclama: «Fratello, non vorrai mica escludermi?»

«Se vi piace l’idea di mettere qualcosa sotto i denti – dici – non fate tanto baccano e venite con me»

Si vestono in un baleno e ti seguono. Appena arrivate alla luce delle torce, Porcellino si fa prendere dalla smania del mangiare, e si sarebbe buttato nel mezzo alla folla se Sabbioso non l’avesse bloccato. «Non avere fretta – lo rimbotti – aspetta che se ne vadano i fedeli, poi andremo a servirci»

«Ma quelli pregano da seccarsi la lingua» si lamenta.

In effetti la cerimonia sembra proprio andare per le lunghe. Che fai?

Aspetti caparbio, vai al **38**

Usi **Vento magico**, per far spegnere le luci, sperando che se ne vadano, vai al **13**

Usi una delle **72 trasformazioni** per spaventarli, rischiando un combattimento contro i tre Immortali, vai al **26**

19

Recitando un incantesimo tracci sul terreno una figura magica. Poi, standoci dentro, cacci il fiato con tutta la tua forza. Si alza un gran vento, che si scontra con la prima folata evocata dall’Immortale. Uno scroscio di applausi sale dalla folla, convinti che il vento l’abbia generato Forza di Cervo! L’Immortale afferra di nuovo la sua tavoletta, brucia qualche cartiglio magico e batte sull’altare un bel colpo risonante. Immediatamente il cielo si copre di nuvole e nebbia. L’Immortale si curva sulla spada e si scioglie i capelli. Poi

brucia altri cartigli e recita altre formule, battendo da capo la sua tavoletta. Il cielo bigio è squarciato da un lampo e un gran boato lo segue. Urla di giubilo e d'incitamento acclamano Forza di Cervo. Sei in pieno panico, invece di contrastare l'Immortale lo hai aiutato col tuo vento magico! Porcellino si batte la mano sulla fronte, brontolando qualcosa, Tripitaka ti guarda con occhi spaventati. Ormai non puoi più fare nulla per fermarlo. Un goccia ti inumidisce il naso. Ne seguono altre. Presto scende giù un acquazzone. È fatta, l'Immortale ha raggiunto il suo scopo. All'ultimo segnale la pioggia cessa. Siete bagnati fradici, tristi come un gattino abbandonato dalla mamma alle intemperie.

La situazione è delle peggiori. Il re si stropiccia le mani dalla contentezza e dalla finestra urla: «Uccideteli!»

Caro Scimmiotto! Adesso è veramente un guaio. Fai un passo magico e gridi: «Alt!». La grande maggioranza dei presenti, voi esclusi, rimane paralizzata dal tuo incantesimo. Ma ci sono ancora dei magonzoli taoisti che sono riusciti ad eludere la tua magia, compresi gli Immortali. Senza por tempo in mezzo, prima che qualcuno si renda conto di quello che sta succedendo, insieme agli altri, ti precipiti in una corsa furibonda il più lontano possibile. Riuscite a seminare i più, ma la vostra presenza in questo regno vi mette in serio pericolo. Siete costretti ad andarvene, uscendo dai confini, sulla strada da cui siete venuti. Dovrete aggirare tutto il regno, perdendo molti giorni di cammino. Tripitaka è infuriato con te per tutto quello che hai combinato e non ti rivolge la parola. Tu, sconsolato, trascini i piedi mogio mogio. Pensi ai cinquecento buddisti a cui avevi promesso la salvezza, deludendoli e sapendo che spetterà loro un'atroce morte. Non sei fatto per i fallimenti, ma questa velleità da eroe ti fa sempre cacciare in situazioni difficili. Forse la prossima volta ci pensi due volte prima di lanciarti in queste sfide e mettere a repentaglio la preziosa missione del tuo maestro. Eppure il tuo arrivo in questo regno era stato preceduto dai messaggi dei Sei Guardiani e dei Difensori della Religione...

20

Ti strappi un pelo, ci soffi sopra con un fiato magico e gridi: «Trasformazione!» lanciandolo nel calderone. Quando è dentro diventa un alligatore delle fogne, pronto a sbranare l'Immortale. Ma Forza d'Ariete è rapido a saltare fuori e in quel momento l'alligatore comincia a bollire nell'olio. Ti guarda storto sebbene non abbia prove, ma quel che è peggio è che ha superato la sfida.

«Bene – dice il re informato da tutto l'accaduto – la prova è finita alla pari. Siccome i buddisti si sono rivelati degni avversarsi, direi che è il caso di firmare i loro passaporti e lasciarli andare»

Finalmente siete liberi e procedete rapidamente fuori da quel paese, non si sa mai che il re ci ripensasse su. Mentre Porcellino fischieta allegramente e Tripitaka si stiracchia sul suo cavallo, un sapore amaro accompagna il tuo cammino. Non ti va giù di non essere riuscito a battere quei tre furfanti e soprattutto di non aver liberato i buddisti che tanto in te confidavano. Sconsolato, trascini i piedi e pensi a quei poveri cinquecento buddisti a cui avevi promesso la salvezza, deludendoli e sapendo che spetterà loro un'atroce morte. Preghi per loro, pensando che hai fatto quello che potevi. Ma qualcosa ti dice che arresti potuto salvarli. D'altronde il tuo arrivo in questo regno era stato preceduto dai messaggi dei Sei Guardiani e dei Difensori della Religione...

21

Senza perderti d'animo gridi dai precordi: «Cresci!» e subito da dentro spunta un'altra testa che prende il posto di quella vecchia. Il boia e i soldati restano di sasso, l'ufficiale addetto all'esecuzione corre dal re ad annunciarigli che ti è ricresciuta una nuova testa.

«È più bravo di quanto pensassimo» sussurra Porcellino.

«Beh, visto che ha 72 trasformazioni, sarà che ha pure 72 teste!» risponde Sabbioso.

Tripitaka, quando torni da lui, esclama: «Mio caro discepolo, quanto devi aver sofferto!»

«Non ho sofferto neanche un po'!» rispondi orgoglioso.

«Adesso tocca a Forza di Tigre» dici al re.

L'Immortale si assoggetta allo stesso esperimento. Quando la sua testa rotola a terra lontano da lui, anche dal suo tronco esce una voce che dice:

«Testa, torna indietro!»

Caro Scimmietto, questo Immortale sa il fatto suo. Puoi intervenire per far fallire la sua prova, ma devi essere svelto!

Se hai 7 a **Percezione** vai al **6**

Se preferisci **Vento magico**, vai al **37**

Se usi le **72 trasformazioni**, vai al **27**

Se invece vuoi gareggiare sportivamente lasciandolo fare, vai all'**8**



Pizzichi Sabbioso con una mano e Porcellino con l'altra. Loro capiscono subito cosa significa e tutt'e due s'immobilizzano come statue, mentre i tre Immortali vengono avanti scrutando di qua e di là.

«Qui devono esserci stati dei bricconi – dice l'Immortale Forza di Tigre – hanno mangiato tutte le offerte»

«Si direbbe ce questa sia opera di comuni mortali – dice Forza di Cervo – hanno sputato i noccioli e le bucce della frutta. È strano che non si veda nessuno»

«Io invece penso – dice Forza d'Ariete – che tutto quel nostro pregare e recitare scritture abbia commosso tanto profondamente i Tre Spiriti Benedetti, che loro si sono degnati di venire giù e di accettare le nostre offerte. Non è escluso che si aggirino qui intorno sulle loro gru, e sarebbe una buona idea approfittare della loro presenza. Io dire di pregarli che ci diano un po' d'acqua santa e di elisir. A corte ci faremmo una gran reputazione, se potessimo usarli a beneficio del re»

«Ottima idea!» dice Forza di Tigre.

E fatti venire alcuni discepoli, li mette a recitare le scritture intanto che lui, in alti paramenti, balla la danza della Stella-tuffatrice, supplicando la Trinità di concedere ai suoi devoti fedeli un po' d'elisir e d'acqua santa, per far vivere per sempre il re.

«Fratello – ti sussurra Porcellino – questo pasticcio potevamo risparmiarcelo. Appena finito di mangiare saremmo dovuti scappare come lepri. Come diavolo facciamo a esaudire le loro preghiere?»

Gli dai un pizzico e, usando la tua arte oratoria, cominci a parlare con voce squillante e solenne: «Figlioli miei – i taoisti tremano di sacro orrore nel sentire che il dio si degna di rispondere – veniamo direttamente da un Banchetto di Pesche in Cielo e, sebbene non abbiamo granché con noi, vedrò se mi riesce di darvi un po' di acqua santa, per favorire la vostra longevità»

«T'imploriamo di farlo» dicono i fedeli prosternandosi.

«E sia – dici – ma abbiamo bisogno di qualche cosa dove metterla»

L'Immortale Forza di Tigre corre fuori e ricompare subito portando a due mani un enorme vaso di terracotta. Forza di Cervo porta un vaso da giardino e lo mette sull'altare. Forza d'Ariete toglie i fiori da un portafiori e lo mette tra gli altri due.

«E adesso uscite, chiudete i battenti e aspettate fuori – intimi – perché a nessuno è consentito di assistere ai nostri sacri misteri»

Quando tutti se ne sono andati ti alzi, tiri fuori la pelle di tigre, e urini nel vaso di fiori.

«Fratello – esclama Porcellino esilarato – di spassi rari, da quando ti ho conosciuto, ce ne siamo presi parecchi, ma questo li batte tutti!»

E quel bestione, tirandosi su il vestito, molla una cateratta tale da far sembrare un ruscelletto le Cascate Lu Liang. Rimasto alle prese con quella grossa giara, Sabbioso se la cava alla bell'e meglio riempiendola per metà. Poi vi rassettate e tornate a sedere tutti composti.

«Piccoli – gridi – venite pure a prendervi la vostra acqua santa»

I taoisti rientrano, tutti grati e reverenti.

«Porta una tazza – dice Forza di Tigre a un discepolo – che voglio proprio assaggiarla»

Ma appena ne assapora il contenuto, storce la bocca.

«È buona?» domanda Forza di Cervo.

«Per il mio gusto è fin troppo saporita» risponde Forza di Tigre.

«Fammela assaggiare... sa di urina di porco!» dice dubbiioso Forza di Cervo, quando si porta la tazza alle labbra.

Porcellino non riesce più a trattenersi e scoppia in una risata sguaiata. I tre Immortali capiscono di essere stati burlati e vanno su tutte le furie.

Caro Scimmiotto! È venuto il momento di prendere una decisione! Se pensi che sia meglio tagliare la corda, vai al **17**
Se vuoi rimanere a combattere, vai al **35**

23

Disegni rapidamente un cerchio magico e ti ci infili dentro, seguito da Porcellino e da Sabbioso. I i fedeli taoisti provano a lanciarvi di tutto, sassi, bastoni, forconi, ma rimbalzano sul muro magico da te creato. Si fanno avanti gli Immortali, supportati da altri magonzoli taoisti, e recitando una cantilena infrangono la tua protezione magica. Caro Scimmietto, cosa fai?

Usi una delle **72 trasformazioni**, vai al [26](#)

Usi **Blocca persone**, vai al [12](#)

Usi **Evocare gli spiriti**, vai al [4](#)

24

Ti sgrulli tutto e ti trasformi in un mago taoista questuante. Al braccio sinistro porti una corba, nella mano destra tieni un piccolo tamburo e cantando inni taoisti ti avvii verso i due preti.

«Maestri, vi riverisco con umiltà» dici inchinandoti.

«Di dove vieni» ti domandano loro.

«Il vostro discepolo vaga il mondo come una nuvola. I quattro punti cardinali sono casa sua. È venuto qui a raccogliere sottoscrizioni per opere pie. Ditemi, in quali quartieri di questa vostra città si ama la Via, in quali strade si stimano gli uomini degni? Perché vorrei andare a elemosinare un po' di cena»

«Signore – rispondono loro – ci meraviglia molto sentirti parlare così umilmente. È chiaro che tu ignori come stanno le cose da queste parti. Nella nostra città, non solo tutti i funzionari e gli ufficiali amano la Via, e tutti i ricchi mercanti e commercianti stimano i suoi accoliti, al punto che non c'è uomo né donna, giovane o vecchio, che non s'inchiavi davanti a noi chiedendoci il privilegio di provvedere al nostro sostentamento. La singolarità di questo paese è che persino il re è un devoto sostenitore del taoismo. Questo paese si chiama Lenta Carreggiata, e il re è nostro parente»

«Sarà un prete taoista che è diventato re» intervieni tu.

«No no. Vent'anni fa, qui c'è stata una carestia. La corte, il popolo, tutti si purificavano e pregavano fervidamente perché piovesse, ma le loro preghiere non erano esaudite. Proprio quando tutto pareva perduto, sul più bello vennero dal firmamento tre Immortali che ci salvarono. Oggi sono i nostri maestri, e noi siamo i loro discepoli. Il capo è l'Immortale Forza di Tigre, gli altri due sono l'Immortale Forza di Cervo e l'Immortale Forza d'Ariete»

«Che poteri magici hanno?» chiedi curioso.

«Sanno chiamare il vento e far cadere la pioggia con un semplice gesto della mano. Puntano un dito, e l'acqua diventa olio; perforano le pietre e le trasformano in oro, con la stessa disinvoltura con cui tu ti giri nel letto. Quindi non c'è da stupirsi che il re e i ministri si siano gettati ai loro piedi e siano proni a trattare tutti noi taoisti come parenti. È stato un piacere, ma adesso dobbiamo andare a sbrigare un certo affare. Per ogni bisogno chiedi pure in città non ti sarà rifiutato niente».

«Chi si è ritirato dal mondo, non ha più nessun vincolo. Com'è che dite di dover sbrigare un certo affare?» insisti, per trattenerli ancora.

«Quei tipi laggiù – dice uno dei due indicando i buddisti – lavorano per noi. Adesso dobbiamo andare a far l'appello, casomai qualcuno avesse tagliato la corda».

«Ma dovete sbagliarvi – rispondi stupito – quelli sono buddisti, ma sono preti proprio come noi. Con che diritto li costringiamo a lavorare e li chiamiamo all'appello?»

«Ma tu non capisci – rispondo in coro i due – quando c'è stata quella grande siccità, i buddisti hanno pregato Buddha e i taoisti la Stella Polare. I buddisti hanno fatto un fiasco clamoroso; tutto il loro pregare e recitare Scritture non è servito a un bel niente. Ma al momento cruciale sono comparsi i nostri maestri, e subito è venuta la pioggia, e il popolo supplicante è stato salvo. E allora, dal momento che i buddisti si erano dimostrati dei grandi impostori, i nostri maestri hanno voluto che si distruggessero i loro templi e le



loro immagini e che si togliesse il passaporto a tutti quanti, così non potevano scappare a casa loro. Poi ce li hanno dati come schiavi da far lavorare per noi. Sono loro che ci accendono il fuoco, spazzano per terra, fanno da guardaportoni. Dietro al nostro tempio c'è una costruzione che non è ancora finita; e allora li abbiamo messi a trasportare tegole, mattoni e tronchi su quel dirupo. Però c'era la paura che se la squagliassero, o che tirassero quel carro con troppa fiacca. Così ci hanno mandati a vedere che cosa succedeva».

La situazione si fa difficile. In questo paese i buddisti sono schiavi, reietti. La Vera Fede è calpestata in nome della V.i.a. Invece di vivere in armonia, una sopprime l'altra. I tuoi fratelli buddisti se la stanno vedendo brutta!

Che decidi di fare?

Se la tua percezione è 6 o più, vai al [7](#)

Se vuoi attaccare i perfidi taoisti vai al [36](#)

Se vuoi tornare dai tuoi compagni e riferire tutto, riprendi la tua forma e vai al [2](#)



Ti strappi un pelo ci soffi sopra con fiato magico e sussurri: «Trasformazione!» e lo fai diventare un falco rapace. Questo sfodera gli artigli e, adunghiando gli intestini dell'Immortale, se li porta via chissà dove per divorarseli con tutto comodo. Forza di Cervo si abbatte quasi subito contro il palo. Il boia accorre e trovano il corpo morto di un cervo bianco.

«Pare che il mio povero fratello sia morto – dice Forza d'Ariete – ma che questo sia il suo cadavere è impossibile. Questi impostori ci hanno giocato un tiro perfido, e io voglio la rivincita!»

L'immortale fa subito preparare un calderone pieno di olio. Sotto di questo viene posta una gran quantità di legna e quando l'olio comincia a bollire Forza d'Ariete ti invita a entrarvi.

«Ti ringrazio del gentile pensiero – rispondi – è un pezzo che non prendo un bagno, e la pelle cominciava ad irritarmisi. È proprio quello che mi ci vuole»

Entri nel calderone, dopo esserti spogliato, e cominci a guizzare nell'olio bollente come fossi un delfino di mare. Quando ti sei ben ripulito esci e il boia ti porge l'asciugamano. Dopo che ti sei risistemato, inviti Forza di Cervo a fare altrettanto.

L'immortale s'avvicina al calderone e, svestitosi come hai fatto tu, vi entra e comincia a prendere il bagno. Lo vedi perfettamente a suo agio! Dici ai fuochisti di aggiungere legna e questi ti obbediscono. Ma l'Immortale non ne risente affatto. Ti avvicini al calderone di soppiatto e ci metti dentro un dito. Stupefatto, scopri che l'olio è decisamente freddo. Caro Scimmiotto, pure questo Immortale sa il fatto suo. Puoi intervenire per far fallire la sua prova, ma devi essere astuto!

Se vuoi usare **Evocare gli spiriti**, vai al [32](#)

Se preferisci le **72 trasformazioni** vai al [20](#)

Se invece vuoi gareggiare sportivamente lasciandolo fare, vai all'[8](#)

26

Ti sgrulli tutto e ti trasformi in un mostro disumano con sette teste e cento braccia, alto più di dieci metri. Ruggisci come dieci leoni e i taoisti scappano spaventati. Come ti vedono se la fanno addosso: chi piange disperato buttandosi a terra, chi scappa terrorizzato, chi grida aiuto e chiamando i tre Immortali. Questi ti si parano davanti per nulla intimoriti. Recitano strane formule agitando le braccia e un globo di luce parte da loro e ti colpisce in pieno petto. Vieni scaraventato al suolo, ma invece di far tremare la terra, ti ritrovvi nella tua forma originaria.

«Buddisti!» esclama uno dei tre.

«Come osate sfidarci?» continua il secondo.

«Per questo pagherete!» ingiunge il terzo.

I tre si preparano alla battaglia. Caro Scimmietto! È giunto il momento di affrontare questi tre Immortali. I tuoi compagni ti aiutano a risollevarti e si mettono ai tuoi fianchi.

«Un Immortale a testa!» gridi concitato.

«Tu prendi quello al centro – ti dice Porcellino – io quello a destra e Sabbioso quello a sinistra»

Non hai tempo per le magie, devi attaccare con la tua mazza.

Immortale Forza di Tigre: Attacco 11, Difesa 9, Punti Vita 20

Se vinci rimanendo in vita vai al [16](#)

27

Ti strappi un pelo, ci soffi sopra con un fiato magico e gridi: «Trasformazione!». Il pelo diventa un cane nero che cerca di avventarsi sulla testa dell'Immortale. Ma questo è stato più svelto di te e la sua testa s'è riattaccata al collo. Appena vede il cane, si fa dare l'ascia dal boia e taglia in due la povera bestia, che sparisce all'istante.

«Bene – dice il re informato da tutto l'accaduto – la prova è finita alla pari. Siccome i buddisti si sono rivelati degni av-

versarsi, direi che è il caso di firmare i loro passaporti e lasciarli andare»

Finalmente siete liberi e procedete rapidamente fuori da quel paese, non si sa mai che il re ci ripensasse su. Mentre Porcellino fischieta allegramente e Tripitaka si stiracchia sul suo cavallo, un sapore amaro accompagna il tuo cammino. Non ti va giù di non essere riuscito a battere quei tre furfanti e soprattutto di non aver liberato i buddisti che tanto in te confidavano. Sconsolato, trascini i piedi e pensi a quei poveri cinquecento buddisti a cui avevi promesso la salvezza, deludendoli e sapendo che spetterà loro un'atroce morte. Preghi per loro, pensando che hai fatto quello che potevi. Ma qualcosa ti dice che avresti potuto salvarli. D'altronde il tuo arrivo in questo regno era stato preceduto dai messaggi dei Sei Guardiani e dei Difensori della Religione...

28

Ti trasformi in un essere con tre teste e sei braccia, moltiplichì anche le mazze e ne impugni sei, che ruoti come tanti arcolai, spiccando salti in mezzo a due taoisti. Sfortunatamente uno di questi due recita un incantesimo di evocazione: uno Spirito del Fulmine cade dal cielo dritto dritto sulla tua mazza! Perdi 2 **Punti vita**. Fai in tempo a riprenderti e a parare la frustata del taoista.

Maghi taoisti e Spirito del Fulmine: Attacco 9, Difesa 8, Punti Vita 18

A ogni scontro perdi 2 **Punti Vita** a causa dello Spirito del Fulmine, anche se tecnicamente non vieni mai colpito!

Aggiungi 1 punto al tuo **Attacco** per la tua trasformazione.
Se li uccidi vai all'**11**

Gridi uno stentoreo OM ed evochi le deità del luogo. Queste si prostrano a te dicendo: «Grande Saggio, cosa ci comandi di fare?»

«Questo Immortale deve essere eliminato o la nostra posizione rischia di essere compromessa» rispondi risoluto.

«Grande Saggio, questi Immortali sono protetti e non possiamo interferire su di loro» dicono umilmente in coro.

«Se non obbedirete assaggerete la violenza della mia mazza!» insisti.

«Grande Saggio, trattieni la tua ira! Tu sei stato in Cielo e conosci le gerarchie. Purtroppo noi abbiamo le mani legate contro di loro e sai che non è colpa nostra. Ti prego di non farci del male, ma noi non possiamo proprio intervenire» gemono le deità.

Purtroppo sai che hanno ragione e le congedi stizzito. Non hai più tempo per cercare altre soluzioni perché ormai l'Immortale ha richiuso il suo ventre superando la prova illeso.

«Bene – dice il re informato da tutto l'accaduto – la prova è finita alla pari. Siccome i buddisti si sono rivelati degni avversarsi, direi che è il caso di firmare i loro passaporti e lasciarli andare»

Finalmente siete liberi e procedete rapidamente fuori da quel paese, non si sa mai che il re ci ripensasse su. Mentre Porcellino fischieta allegramente e Tripitaka si stiracchia sul suo cavallo, un sapore amaro accompagna il tuo cammino. Non ti va giù di non essere riuscito a battere quei tre furfanti e soprattutto di non aver liberato i buddisti che tanto in te confidavano. Sconsolato, trascini i piedi e pensi a quei poveri cinquecento buddisti a cui avevi promesso la salvezza, deludendoli e sapendo che spetterà loro un'atroce morte. Preghi per loro, pensando che hai fatto quello che potevi. Ma qualcosa ti dice che arresti potuto salvarli. D'altronde il tuo arrivo in questo regno era stato preceduto dai messaggi dei Sei Guardiani e dei Difensori della Religione...

30

Abbassi la tua Trapezio-Nuvola e scendi alle spalle dei taoisti, che non ti hanno visto. Devi agire in fretta!

Usi una delle **72 trasformazioni** per cambiare il tuo aspetto in quello di un mago taoista questuante, e poter carpire delle informazioni? Vai al **24**

Ti presenti ai taoisti così come sei? Vai al **15**

Li attacchi? Vai al **36**



31

Fai per soffiare ma ti ricordi troppo tardi che non hai la testa. Un errore che ti costa caro! Stavolta sei nelle peste sul serio. La tua testa non ne vuol sapere di tornare. Presto dal tuo collo comincia a gocciolare il sangue. Il gocciole diventa un rivolo e il rivolo una cascata. Sprizzi sangue ovunque come se non avessi altro nel tuo corpo. E quando finisce sei morto e stecchito. La tua anima viene presa da Yama, Dio della Morte, a cui sei sfuggito per tanti secoli. Egli ghigna felice mentre ti porta nel Regno Infero.

Sospetti che un drago ghiaccio si nasconde nel calderone di olio, così balzi in aria e gridi uno stentoreo OM, che fa accorrere il Re Drago dell'Oceano Settentrionale.

«Dimmi un po' – lo apostrofi – lurido verme, ghiozzo scaglioso che non sei altro, che ti arrischi di aiutare questo taoista lasciando che un drago ghiaccio si nasconde nella caldaia? Voi farlo diventare un eroe e vedermi sconfitto?»

«Grande Saggio, tu non capisci – si schermisce il Drago – questo essere, a forza di pratiche di continenza, è riuscito a liberarsi dalla sua forma originaria; ma gli unici poteri magici che ha acquistati sono i Cinque Sistemi del Tuono. Oltre questi, ha imparato soltanto dei trucchetti meschini che col vero taoismo non hanno niente a che fare. Prendendosi questo draghi ghiaccio come famulo, è stato in grado di fare ogni specie di trucchi per tutto il mondo. Ma te, Grande Saggio, non ti si deve ingannare. Richiamo subito quel drago ghiaccio, e ti garantisco che l'Immortale finisce bollito, ossa, pelle e tutto quanto»

«Spicciati a richiamarlo – dici – o ti buschi una buona bastonatura»

Allora il Re Drago, trasformatosi in un turbine di vento magico, si avventa sul calderone, e afferrato il drago ghiaccio, se lo porta via nell'Oceano Settentrionale. Quando torni giù dal cielo raggiungi i tuoi compagni e dopo un po' vedete che l'Immortale si dibatte e si torce. Cerca disperatamente di uscire dal calderone, ma ogni sforzo è vano e in breve non c'è più niente da fare.

«Maestà – annuncia l'ufficiale addetto – il terzo Immortale è spirato»

Il re, affranto dalla disperazione, piange calde lacrime e batte i pugni sul tavolo. Cala la sera e il re piange ancora come una fontana.

«Come puoi essere tanto cieco? – dici al re – Non hai visto, dal cadavere, che il primo Immortale era soltanto una tigre? Ed è venuto fuori che il secondo non era che un cervo. E se fai ripescare dal calderone le ossa del terzo, scoprirai che

era soltanto un ariete, e non c'è pericolo che il suo scheletro si possa confondere con quello di un essere umano. Erano tre belve stregate, che sono venuto qui col proposito di distruggerti; ma visto che avevi ancora molto ascendente non hanno avuto il coraggio di usarti violenza. Tra un anno o due, quando il tuo ascendente avesse cominciato a declinare, ti avrebbero ucciso e si sarebbero appropriati dei tuoi fiumi e i tuoi monti. Buon per te che siamo venuti in tempo a salvarti da questi mostri. Perché diamine li piangi? Su, sbrigati a darci i passaporti, e lasciaci andare per la nostra strada»

Il re, nel sentire le tue parole, comincia a riprendersi, e subito dopo gli si avvicinano i suoi ufficiali.

«Maestà, è incontestabile che in fondo al calderone abbiamo trovato le ossa di un ariete. Bisogna accettare per vere le parole di questo santo buddista»

«Devo confessare – dice il re – che gli sono molto grato. Ma si è fatto tardi. Tu, mio primo ministro, invita questi preti a passare la notte nel Tempio dello Stagno della Conoscenza. Domattina presto prepara la torre orientale del palazzo e di' ai miei servi di imbandire un banchetto vegetariano, che possa ripagarli della loro grande impresa»

La mattina dopo a corte il re ordina di promulgare un rescritto che richiami in città tutti i buddisti e di affiggerlo a tutte e quattro le porte e in ogni strada. Poi Tripitaka, tu e i tuoi compagni venite invitati nella torre orientale e intrattenuti al banchetto.

Finito il banchetto e messi in regola i passaporti, il re e la regina, con tutte le dame di corte e i funzionari miliari e civili, accompagnano Tripitaka, te e i vostri compagni alle porte del palazzo. E che cosa trovate, se non una folla di preti buddisti inginocchiati sul margine della strada, che gridano:

«Grande Saggio, Padre, noi siamo quei preti che lavoravano da schiavi al dirupo di sabbia. Appena abbiamo sentito che avevi distrutto i demoni ed eri riuscito a liberarci, e per



giunta il re aveva emanato un bando per richiamare tutti i buddisti, siamo venuti subito a ringraziarti»

«Quanti siete?» domandi loro.

«Padre – ti rispondono loro – di cinquecento che eravamo, non ne manca neppure mezzo»

«Sono stato io a liberare questi preti – dici con tono solenne – sono stato io a distruggere i carri, io a uccidere i due sorveglianti. Ora questo flagello è stato eliminato e voi vedete coi vostri occhi che il buddismo è la vera strada. Non seguite mai più dottrine false, e non seguite neppure partiti avventati; sappiate che le Tre Religioni sono una sola. Onorate i preti, onorate anche i taoisti e coltivate le vostre facoltà umane. Fate in modo che questi monti e questi fiumi siano al sicuro per sempre»

Il re fa un inchino, professando la più profonda gratitudine e poi vi accompagna per un bel pezzo oltre le mura di cinta della città.

Vai all'[Epilogo](#)





33

Scendi dalla Trapezio-Nuvola e ti rimetti a dormire. Nessuno si è accorto della tua uscita. Ci metti del tempo ma alla fine riesci ad assopirti. Vieni svegliato da urla e clamore di bastoni. Una folla di taoisti è penetrata con forza nel tempio, capeggiata dai tre venerabili Immortali. I tuoi compagni sono già in piedi e Sabbioso è precipitato nella tua cella per svegliarti. Sei ancora stordito dal poco sonno e dal brusco risveglio, quando urla di dolore riempiono l'aria. Stanno massacrando i buddisti!

«Morte agli assassini!» gridano i taoisti.

«Prendiamo il Grande Saggio!» aggiunge una voce. Sanno di te!

Fai per prendere la mazza quando i tre Immortali recitano un potente incantesimo di trasmutazione verso di te. Rispondi con un contro-incantesimo, ma non abbastanza in fretta. Una gabbia di pietra costruita con la roccia della Montagna dei Cinque Elementi, la stessa che ti tenne confinato per cinquecento anni, t'imprigiona. Sabbioso e Porcellino lottano furiosamente per difendere Tripitaka ma soccombono a causa del numero dei taoisti e delle tremende magie degli Immortali. Il tuo maestro implora il tuo nome, ma tu non puoi fare nulla per aiutarlo. Viene trucidato senza pietà. Ti prendono e ti lanciano nell'abisso più profondo dell'Oceano Orientale, dove marcirai per tutta l'eternità.

La tua avventura si conclude tragicamente.

Usi la tua arte oratoria al meglio che puoi:

«Maestà, trattieni i fulmini della tua collera e ascolta quello che abbiamo da dire noi preti. Che prove hanno che quei due taoisti li abbiamo uccisi noi? E se anche ci identificheremo, avresti il diritto di arrestare due di noi e di farli pagare con la vita; ma gli altri dovresti lasciarli andare per la loro strada. Quanto ai carri fracassati, non è un delitto che comporti la pena capitale, e se anche potete addebitarcelo, basterebbe che portaste davanti ai giudici uno solo di noi. Quanto alla profanazione del tempio, è chiaro che l'accusa è una montatura. Come avremmo fatto, al buio, a trovare la strada per andare al tempio? E se l'abbiamo profanato, perché non ci hanno arrestato subito, invece di venire di punto in bianco ad accusarci qui? Lo sai meglio di me che capita da per tutto e tutti i giorni di prendere una persona per un'altra. Come fai a essere sicuro che siamo noi i veri colpevoli? Io consiglierei vostra maestà di fare un'indagine esauriente»

Sei fortunato! Il re non brilla per la perspicacia neppure nei suoi momenti migliori, e quando sente questo tuo discorso non sa più che pesci pigliare. Sta cercando di decidere a che partito attenersi, quando un eunuco annuncia che una folla di anziani del villaggio chiedono di pregare perché piova, visto che è tutta la primavera che non scende un goccio d'acqua. Il re prende la palla al balzo, e vi dice:

«Bene, voi siete venuti da una terra lontana e avete attaccato i taoisti e le loro istituzioni. Dovrei trattarvi severamente, ma invece voglio offrirvi ancora una possibilità. Farete con gli Immortali una gara a far piovere. Se vincerete, vi perdonerò, firmerò i vostri passaporti e vi lascerò andare. Ma se perderete, vi faccio giustiziare seduta stante»

Scoppi a ridere e dici:

«Non so gli altri, ma io, se si tratta di pregare, ti garantisco che posso vantarmi di sapere il fatto mio»

Allora i taoisti costruiscono un altare e il re va ad affacciarsi a una finestra del piano di sopra del suo palazzo per assi-

stere alla cerimonia. Finiti i preparativi vengono chiamati gli Immortali per cominciare. Forza di Cervo annuncia:

«Io fisserò lo sguardo su questa tavola magica e darò un grido. Al primo grido si leverà il vento. Al secondo grido, si raduneranno le nuvole.. Al terzo scoppierà il tuono e al quarto comincerà a piovere. Griderò un'ultima volta e la pioggia cesserà»

L'altare che hanno costruito è alto circa nove metri. Ai due lati sono disposte le bandiere delle ventotto case lunari. Gli incensieri, da cui si levano spirali di fumo, stanno su una lunga tavola, fiancheggiata da torce sfavillanti. Ogni bracciere ha accanto una targa di metallo col nome di uno spirito-tuono, e ai piedi della tavola ci sono cinque grandi bacini pieni di salice a cui è attaccata una targhetta con inciso il diagramma magico di ognuno dei Signori del Tuono. Dietro l'altare si vedono scritte taoiste, tratte dai libri sacri. Ci sono anche un'infinità di statue che rappresentano le divinità soggette ai diagrammi magici, e insieme le immagini delle divinità locali e degli spiriti protettori. L'Immortale sale rapido sull'altare, dove un accolito gli porge una carta gialla, tutta piena di diagrammi, e una spada. Impugnata la spada, recita certe formule e brucia un diagramma. Allora parecchi taoisti si fanno avanti portando delle immagini e un testo scritto, che bruciano. Dalla tavoletta che l'Immortale tiene in mano si leva un suono stridulo e, immediatamente, su in alto, parte una raffica di vento.

«Accidempoli – mormora Porcellino – la tavoletta ha suonato, e lui è riuscito addirittura a fare levare un colpo di vento!»

Caro Scimmiotto! Forse è venuto il momento di fare qualcosa.

Vuoi cercare di interferire usando **Vento magico**, vai al **19**

Se pensi siano meglio il **Cerchio protettivo**, vai al **3**

Se invece vuoi **Evocare gli spiriti**, vai al **39**

35

«Buddisti!» esclamano i tre Immortali quando vi vedono.
«Come osano profanare il nostro sacro tempio con la loro presenza! Uccideteli!» grida un'altra voce.
«A morte! A morte!» rispondo in coro i fedeli.
Caro Scimmiotto! La situazione non è certo delle migliori. I tre Immortali coordinano l'attacco, urlando e muovendo le braccia in gesti ampi e concitati. Che fai?
Usi una delle **72 trasformazioni**, vai al **26**
Usi **Blocca persone**, vai al **12**
Usi **Evocare gli spiriti**, vai al **4**

36

Prendi l'ago dietro l'orecchio e questo diventa una grossa mazza di ferro. Salti addosso ai due taoisti, mentre uno di questi due recita un incantesimo di evocazione: uno Spirito del Fulmine cade dal cielo dritto dritto sulla tua mazza!
Perdi 2 **Punti Vita**. Fai in tempo a riprenderti e a parare la frustata del taoista.

Maghi taoisti e Spirito del Fulmine: Attacco 9, Difesa 8, Punti Vita 18

A ogni scontro perdi 3 **Punti Vita** a causa dello Spirito del Fulmine, anche se tecnicamente non vieni mai colpito!

Se li uccidi rimanendo in vita vai all'**11**

37

Subito cacci un soffio potente che alza un vento poderoso. Questo spinge via la testa fino a buttarla nel fossato reale. Tre volte l'Immortale grida: «Testa, torna indietro!», ma la testa non compare. Lui non è capace a farsene crescere un'altra come te. Il sangue comincia a sgorgare dal tronco, Forza di Tigre vacilla e poi cade bocconi nella polvere. L'ufficiale addetto all'esecuzione accorre sul luogo, poi torna dal re e annuncia:

«Maestà, dove è caduto l'Immortale adesso non c'è che una tigra bruna decapitata»

Il re fissa lo sguardo sugli altri due Immortali e diventa pallido come un morto.

«Non c'è dubbio che mio fratello è spirato – dice Forza di Cervo – ma escludo nel modo più assoluto che questa tigre bruna abbia niente da spartire con lui. Non è che un'illusione creata da questi impostori. Non bisogna lasciarli partire se prima non mi sono misurato con loro nello squarcia ventre»

«Mi va proprio a fagiolo – rispondi tu – in linea di massima io non mangio roba cucinata; ma qualche giorno fa un ospite molto cortese mi ha spinto ad assaggiare alcune paste, e da allora mi sento un dolorino dentro. Deve essere che quelle paste sono andate a male, e stavo giusto per chiedere a Vostra Maestà se mi prestava il suo coltello per aprirmi la pancia, tirar fuori le budella e darci una buona pulita. Non voglio avere seccature in viaggio»

Gli aiutanti del boia ti afferrano e tu chiedi loro che ti lascino libere le mani per pulirti gli intestini. Il re acconsente e ti legano a un palo. Ti squarciano il ventre e tu calmo calmo tiri fuori gli intestini e, dopo averli manipolati per un po', te li rimetti dentro, ansa dopo ansa, esattamente al loro posto. Poi ti soffi sul ventre con fiato magico e lo squarcio si chiude.

«Ora tocca a me» dice Forza di Cervo.

Anche lui si fa legare al palo, ma lasciandosi le mani libere e il boia gli squarcia il ventre. Per non essere da meno di te, comincia a rimestare tra i suoi intestini. Caro Scimmiotto, anche questo Immortale sa il fatto suo. Puoi intervenire per far fallire la sua prova, ma devi essere accorto!

Se preferisci **Evocare gli spiriti**, vai al **29**

Se usi le **72 trasformazioni**, vai al **25**

Se invece vuoi gareggiare sportivamente lasciandolo fare, vai all'**8**

38

Attendete ancora, ma dopo poco i tuoi amici si appisolano. Porcellino ronfa di gusto sdraiato sui gradini antistanti il tempio. Sabbioso dorme in piedi, con la fronte appoggiata al muro, e un sorriso beato sul volto. Mentre la tua mente sta pensando a come possa il tuo compagno dormire in una posizione tanto scomoda, le tue palpebre calano decise. D'un tratto un urlo sconquassa il tuo sonno:

«Buddisti!»

Tutti escono e si voltano verso di voi. Salti in piedi di soprassalto, anche Sabbioso si sveglia, mentre Porcellino continua a russare.

«Come osano profanare il nostro sacro tempio con la loro presenza! Uccideteli!» grida un'altra voce.

«A morte! A morte!» rispondo in coro i fedeli.

Caro Scimmiotto! La situazione non è certo delle migliori. Cerchi di scuoterti per svegliarti bene, mentre Sabbioso sta prendendo a calci Porcellino, che finalmente si sveglia. Quando la tua mente diventa lucida e i fedeli vi sono quasi addosso, fai un passo magico e gridi: «Alt!». Centinaia di taoisti rimangono immobilizzati, mentre quelli dotati di poteri magici cominciano a recitare delle formule. I tre Immortali coordinano l'attacco, urlando e muovendo le braccia in gesti ampi e concitati. Che fai?

Usi una delle **72 trasformazioni**, vai al [26](#)

Usi **Cerchio protettivo**, vai al [23](#)

Usi **Evocare gli spiriti**, vai al [4](#)



Balzi in area e gridi: «Chi è che ha l'incarico di occuparsi del vento, qui?»

Subito compare la Vecchia Donna del Vento col suo otre stretto tra le braccia, mentre Sun Erlang tiene a forza la corda che ne chiude l'imboccatura, e s'inginocchiano a terra tutti e due.

«Io sto proteggendo Tripitaka nel suo viaggio in India – dici – e stiamo facendo con gli Immortali di qui una gara a far piovere. Perché aiutate loro invece che noi? Se richiamate il vento, ve la caverete con poco. Ma se ne resta in giro tanto così da far tremare i baffi di quei taoisti, ne buscherete venti di questa mazza ferrata»

«Nonoseremmo mai» dice la Vecchia Donna. E immediatamente il vento cade.

«Devono scendere di lì, quei taoisti – grida senza riuscire a tenersi Porcellino – non c'è un alito di vento. Che ci lascino subito il posto!»

L'Immortale afferra di nuovo la sua tavoletta, brucia qualche cartiglio magico e batte sull'altare un bel colpo risonante. Immediatamente il cielo si copre di nuvole e nebbia.

«Chi ha l'incarico di occuparsi delle nuvole?» gridi guardando in su.

Il Nuvolista e il Nebbiaiolo ti compaiono davanti e s'inchingano fino a terra. Appena spieghi la situazione, loro rischiarano il cielo e non vi lasciano né un cirro né un batuffolo di nebbia.

«Lo hai turlupinato il tuo re! E la tua magia son tutte frottole. Tu te ne stai là a rigirarti fra le mani la tua tavoletta, e in cielo non c'è manco una nuvola» urla Porcellino beffardo.

Profondamente turbato, l'Immortale si curva sulla spada e si scioglie i capelli. Poi brucia altri cartigli e recita altre formule, battendo da capo la sua tavoletta. Come solo risulta-to, dopo uno o due minuti, compaiono in cielo il Dio Tuono e la Madre dei Fulmini, che ti fanno un inchino.

«Come mai siete venuti qui?» domandi.



«La magia di questo Immortale – rispondono loro – è perfettamente regolare e valida. Le formule che ha bruciate sono arrivate all'Imperatore di Giada, e lui ci ha ordinato di venire a fare un temporale»

«Al temporale ci sto – dici tu – a condizione che scoppi quando fa comodo a me. Ma dovete rimandarlo un poco»

Ti fanno un inchino di assenso, e non si sente un tuono, non un guizza un lampo.

L'Immortale, in preda al panico, seguita a bruciare cartigli, a recitare formule, e a battere e ribattere sulla sua tavoletta. Non succede niente.

«Ora è il turno mio – dici alle divinità – non brucerò scritte magiche e non batterò tavolette. Conto sull'aiuto di voi due divinità. Mi propongo di dirigere le operazioni con la mia mazza. Quando l'alzo dritta, dovete mandare una raffica di vento. La seconda volta che l'alzo dritta mandatemi le nuvole, e la terza i tuoni e i fulmini. La quarta volta la pioggia e la quinta fate cessare il temporale»

Con la coda fra le gambe l'Immortale lascia l'altare e va a raggiungere il re nella stanza di sopra. Per giustificarsi dice al re:

«Oggi i draghi della pioggia non sono in casa»

«Non dargli retta – interrompi tu – sono in casa tutti quanti. Il guaio è che il tuo Immortale non ha nessun vero potere se di loro. Noi buddisti li metteremo subito al lavoro. Sta' a vedere!»

Chiami Tripitaka e gli dici di mettersi a pregare recitando le scritture, al resto pensi tu. Così il monaco sale sull'altare, si siede e in un grande raccoglimento si mette a recitare mentalmente il Sutra del Cuore. Quando finisce di recitare, tu tiri fuori la tua mazza e, accrescendone le proporzioni, l'alzi verso il cielo. La Vecchia Donna del Vento porta subito l'otre, Erlang ne scioglie la corda dell'imboccatura, e con un gran boato il vento si scaglia fuori. Per tutta la città è una gragnola di tegole, un rovinio di mattoni, un turbinare di sabbia e sassi. Nel colmo di questa tempesta, alzi un'altra volta il bastone e il cielo si copre di nuvoloni così neri che

tutta la città diventa buia. Alzi daccapo il bastone e scoppi di tuono assordanti fanno tremare la terra. Paiono centomila carri che passano tutti insieme.

Alzo di nuovo il bastone e viene giù un acquazzone tale che pare come se dal cielo si rovesci all'improvviso tutto il Fiume Giallo. Dura dal mattino presto fino a mezzogiorno. La città diventa un'immensa palude, quando il re ti manda a dire:

«Basta con la pioggia! Se ne viene ancora, rovinerà le messi e staremo peggio di prima»

Subito alzi la mazza e in un istante la tempesta cessa del tutto e in cielo non si vede una nuvola. Il re non sta nella pelle dalla gioia:

«Neppure in nostri Immortali possono far smettere la pioggia tutto d'un colpo!»

Il re annuncia che sarebbe subito tornato a palazzo per occuparsi dei vostri passaporti.

«Vostra Maestà, voglia scusarmi – interviene l'Immortale Forza di Cervo – ma sono stato io a far cadere la pioggia e non i buddisti»

«Ma se hai detto un momento fa che i draghi non erano in casa – protesta il re – e che perciò non era possibile far piovere!»

«Evidentemente c'è stata qualche piccola difficoltà a stabilire il contatto con i funzionari addetti al vento, alle nuvole, al tuono e alla pioggia – si schermisce l'Immortale – i draghi non oserebbero trascurare i nostri ordini in nessun caso. Quando i buddisti si sono avvicinati all'altare, ormai il contatto c'era e tutto si è svolto secondo le nostre prescrizioni»

Il re non ci capisce più niente e mentre sta ancora rimuginando tra sé questa pretesa, Forza di Tigre interviene:

«In fondo questa è stata un'impresa da nulla, una bazzecola e non vale la pena di litigarcene il merito. "Al carpentiere buon legno, allo scacchista avversario degno" dice il proverbio. Ti confesso che ci farebbe molto piacere di sfidare questa gente a misurarsi con noi in qualcuno dei trucchetti che abbiamo imparato da giovani»



«Che genere di arti sono?» vuole sapere il re.

«A me possono mozzare il capo e io sono capace di rimettermelo sul collo» dice Forza di Tigre.

«A me possono strappare il cuore e io so ritornar sano» dice Forza di Cervo.

«Io invece posso prendere il bagno nell'olio bollente» concluse Forza di Ariete.

«Ma mi pare che questo comporti dei rischi terribili!» esclama il re allarmato.

«Son cose in cui ce la caviamo egregiamente» ribatte Forza di Tigre.

«Insistiamo perché sia fatta quest'ultima prova» dicono in coro i tre.

«Che bellezza – gridi – un lavoro come piace a me!»

Tripitaka, Sabbioso e Porcellino ti guardano esterrefatti, pensando che tu sia impazzito. Ti prendono da parte per parlarti:

«Vuoi forse morire e lasciarci tutti nelle peste?» ti domanda il bestione di Porcellino.

«Discepolo, se stai facendo il doppio gioco, non è questo il momento! Loro fanno sul serio, non possiamo rischiare la tua vita così. Ricordati che siamo ancora lontani dall'India e dal Tempio dello Scoppio di Tuono, dove ci aspetta il Buddha Tathāgata con i rotoli delle Sacre Scritture. Non posso permettertelo. Per il vincolo della Sacra Obbedienza trova un'altra soluzione»

Sbuffi seccato. Possibile che in tutti questi anni non si sono resi conto dei tuoi poteri? Questo Tripitaka non ha mai fiducia in te, se non fosse per quella formula del mal di testa te ne saresti già andato da un pezzo. Ma tu brami di vedere Buddha e questo ti fa dimenticare ogni difficoltà, che come sempre viene dai compagni, raramente dai nemici.

«Non ti preoccupare, vedrai che sarà un gioco da ragazzi» dici con tono tranquillizzante.

«Lo spero per te, altrimenti puoi scordarti la ricompensa» ti apostrofa Porcellino.

«Ricompensa? Ma quale ricompensa? Un monaco non compie il suo dovere per denaro o ricchezze di sorta!» rispondi secco.

«Ha ragione tuo fratello – ribatte Tripitaka – la ricompensa che tutti agogniamo: vedere Buddha»

Gli occhi del tuo maestro, così profondi, avvampano di speranza. Raramente lo vedi così. Sei toccato nell'intimo del tuo essere. Non puoi deluderlo, la missione è la sua stessa vita. Sarà pure una testa dura, ma non hai mai visto un uomo così dedito al suo dovere. Un senso di ammirazione, che difficilmente provi verso le altre creature, si diffonde dal petto fino alla cima della testa. Sorridi e aggiungi:

«Lasciate fare a me, so quello che faccio!»

Detto questo ti presenti ai tre Immortali:

«Sono pronto!» dici risoluto.

«Bene – dice Forza di Tigre – cominceremo con il taglio della testa»

I taoisti preparano il luogo dell'esecuzione, e fanno schierare tremila soldati della Guardia. Appena arrivi nel suddetto posto, il boia ti afferra, ti lega con le corde e ti porta sopra un piccolo monticello. Alla parola: «Dai!» si sente un sibilo e la tua testa rotola per terra: il boia, con un calcio, la fa ruzzolare come un melone trenta o quaranta passi più in là. Dal tuo tronco non esce una goccia di sangue; una voce che ti scaturisce dai precordi grida:

«Testa, torna indietro!» è un giochetto che facevi tanti anni fa.

Ma stranamente la tua testa non si muove. C'è qualcosa che non va. Per quanto tu gridi ancora «Testa, vieni qui!» questa non si muove di un millimetro. Ci deve essere lo zampino degli Immortali! Caro Scimmiotto, devi decidere cosa fare.

Usi le **72 trasformazioni**, vai al [21](#)

Lanci uno stentoreo OM per **Evocare gli spiriti**, vai al [5](#)

Provi con **Vento magico**, vai al [31](#)

40

Abbassi la tua nuvola e, usando le 72 trasformazioni, ti tramuti in un accolito taoista. Ti immetti nella gran confusione, cercando di avvicinarti ai tre Immortali. Non è facile, perché una folla di ottocento fedeli riempie il tempio. Finalmente arrivi alle prime e osservi i tre Immortali. Non stanno facendo niente di speciale, si limitano recitare le scritture, bruciare incenso, cartigli e offrire alla Trinità taoista delle offerte di cibo succulento. Ti prudono le mani ma non sei nella posizione migliore per attaccare i tre. Devi stare molto attento a come ti muovi, perché potrebbero scoprirti da un momento all'altro.

D'un tratto tutti cominciano a cantare la medesima preghiera. Farfugli qualcosa sperando che nessuno si accorga di te, ma i tuoi vicini cominciano a guardarti male. Poi i fedeli estraggono una piccola campanella dal loro abito e la suonano a tempo. Preso dal panico fai finta di cercare in tasca. Che fai?

Ti defili, sperando che nessuno se ne accorga, e chiami i tuoi compagni vai al **18**

Usi le **72 trasformazioni**, vai al **14**



Epilogo

Camminate ormai da molti giorni, ed è già autunno, quando una sera tardi Tripitaka tira le redini e dice:

«Discepolo, dove ci fermeremo stanotte?»

«Maestro – rispondi – queste son domande che può fare la gente comune e non dei pellegrini come noi»

«Che differenza c'è?» dice Tripitaka.

«A quest'ora – proclami – gli uomini comuni se ne stanno nei loro letti morbidi, sotto le coperte calde, tenendo tra le braccia i figli o le mogli, riparati e comodi come garba a te. Ma noi pellegrini, come potremmo aspettarci qualcosa del genere? Al lume della luna o delle stelle, noi dobbiamo andare avanti, cenando con un piatto di vento e sfidando la rugiada, finché dura la strada»

Rincuorati dalle tue belle parole, i tuoi compagni riprendono il passo verso la meta lontana, l'India di Buddha.





REGOLAMENTO

In questo breve librogioco, ambientato negli anni '60, ti chiami Guy Seccafieno e provieni da una famiglia italo-americana del New Jersey. Sin da piccolo tuo padre per proteggerti ti ha portato dallo chef Munaro, cuoco di un prestigioso ristorante di Mulberry Street a New York, affinché tu potessi apprendere le antiche arti alimentari originarie della Comunità Montana della Laga.

Nei periodi estivi ti sei cimentato in varie dispute e competizioni mangerecce ottenendo, nel tempo, ottimi risultati ed una certa fama. Ti sei iscritto alla Universidad de Tortoredo, a Grenada, ma ora hai fatto ritorno negli USA, all'Università di Raguse, unica che ha accettato di tenere buoni tutti gli esami da te sostenuti.

In questa breve avventura sarai protagonista di una competizione molto particolare, con avversari di livello, e per vincere dovrà fare appello a tutte le tue facoltà.

Nota: *le salsicce utilizzate in queste competizioni non sono le classiche salsicce di cui abitualmente ci cibiamo, sono più che altro dei wurstel, come quelli serviti negli hotdog. In questo racconto viene comunque mantenuto il termine "salsiccia" per mantenere il nome ormai comune di questa competizione mangereccia.*

Per prima cosa ti servono un paio di dadi per determinare tre importanti caratteristiche:

INGURGITARE

Tale caratteristica determina la tua capacità di mangiare, masticare e ingoiare qualsiasi tipo di cibo.

Per calcolare il punteggio iniziale lancia i due dadi e aggiungi 6, poi riporta il risultato sul Menu di Guerra. A questo valore potrai aggiungere un punteggio bonus dato dalla tua tecnica, come ti verrà spiegato fra poco.

TRACANNARE

Tale caratteristica determina la tua capacità di bere rapidamente ed in grandi quantità

Per calcolare il punteggio iniziale lancia i due dadi e aggiungi 6, poi riporta il risultato sul Menu di Guerra. A questo valore potrai aggiungere un punteggio bonus dato dalla tua tecnica, come ti verrà spiegato fra poco

SAZIETA'

Tale punteggio è estremamente importante, perché mangiare e bere a lungo andare possono abbassare le difese e influire la tua resistenza. Un alto valore di Sazietà di permetterà di arrivare al termine della gara ancora cosciente.

Al punteggio iniziale di 40 aggiungi il lancio di due dadi. Anche qui potrai incrementare il risultato con i bonus.

LA SCUOLA DELLA LAGA

Il tuo maestro, lo chef Nitto Munaro detto *u Licantrupu*, ti ha addestrato alle antiche tecniche della scuola della Laga. Nel corso degli anni, oltre ad una formazione di base, ti sei specializzato in una tecnica particolare. Ogni tecnica prevede dei punteggi bonus con cui incrementare le caratteristiche base.

Di seguito puoi leggere le peculiarità di ogni tecnica e scegliere quella a te più gradita. Una volta fatta la scelta puoi riportare sul tuo Menu di Guerra i punteggi bonus.

Tecnica	Ingurgitare	Tracannare	Sazietà
del Germano Reale	-	+5	+1
dello Struzzo Massai	+5	-	+1
del Maiale Pancia a Tazza	+2	+2	+2
dell'Ippopotamo Siculo-Maltese	+1	+1	+4

IN GARA

In questo paragrafo troverai descritto il procedimento per affrontare gli avversari nelle competizioni di birra e salsiccia.

Ogni avversario è dotato delle tue medesime caratteristiche: Ingurgitare, Tracannare e Sazietà.

La sfida si articola in sei turni di dieci minuti l'uno, per ogni turno di gara dovrai procedere come segue:

1. Lancia due dadi e aggiungi il tuo punteggio di Ingurgitare, il risultato è il numero di salsicce che hai mangiato nel turno. Segna il punteggio nel registro.
2. Lancia due dadi e aggiungi il tuo punteggio di Tracannare, il risultato è il numero di pinte che hai bevuto nel turno. Segna il punteggio nel registro.
3. Ora devi determinare la nuova Sazietà: somma il numero di salsicce mangiate e di pinte bevute nel turno, *se* il risultato è superiore al punteggio di Sazietà, sottrai il lancio di un dado: il risultato sarà il tuo nuovo punteggio di Sazietà. Aggiorna il registro.
4. Effettua la medesima operazione per i tuoi avversari e aggiorna il registro con i loro punteggi.
5. Riprendi per ogni turno successivo dal punto 1 fino al termine del sesto turno.
6. Vince che rimane in piedi, quindi se la Sazietà degli altri giunge a 0, oppure chi ha ottenuto il punteggio più alto tra cibo e bevande.

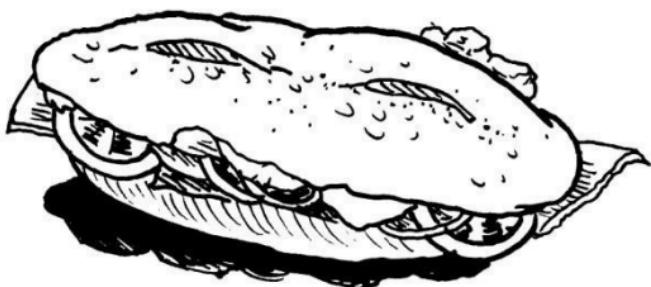
MENU DI GUERRA

	Ingurgitare	Tracannare	Sazietà
Guy Seccafieno			
Tecnica:	<i>Bonus:</i>	<i>Bonus:</i>	<i>Bonus:</i>
Valore attuale			

I COMPAGNI

Nel corso del breve racconto dovrai scegliere dei compagni da portare con te, puoi segnare nella tabella sottostante i loro nomi.

I tuoi compagni:



I TUOI AVVERSARI

Nella tabella sottostante puoi riportare i punteggi degli avversari che affronterai in gara e per modificarli nel corso della stessa. Troverai nel paragrafo corrispondente le istruzioni per calcolare i valori iniziali da inserire.

Avversari:	Ingurgitare	Tracannare	Sazietà
Billy Milano			
Akira Takasaki			
Yolande Schimier			

REGISTRO DI GARA				
Turno	Guy	Billy	Akira	Yolande
1	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
2	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
3	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
4	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
5	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
6	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
finale	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:

Ora puoi cominciare la lettura al paragrafo **di prologo..**

PROLOGO

Il Campus della Raguse University è in fermento, sono i primi anni sessanta e le varie confraternite si sfidano nelle competizioni più originali per stabilire quale di loro è la migliore.

Sei stato da poco trasferito dalla Universidad de Tortoreto di Grenada e non sei abituato a questo trambusto, per i cortili e le vie del Campus vedi giovani con la divisa dell'università correre da una parte all'altra, mentre gli ingressi delle confraternite, sulla cui sommità è riportato l'emblema in lettere greche che le contraddistingue, sono affollati e in subbuglio. Noti anche parecchie ragazze che partecipano alla baraonda, circondate da quelli che definisci "maschi alfa in contesa".

Ti fermi davanti all'edificio di una delle confraternite e riconosci il biglietto che ti è stato dato: *Ro Iota Omega Tau*, è quella giusta.

Ti fai largo tra la calca e riesci ad entrare nella hall di ingresso, senti alcuni ragazzi gridare, altri che si disperano con le mani nei capelli.

Un giovane sbarbato dai capelli rossi e le lentiggini ti passa accanto e lo prendi un braccio: "Chi è che gestisce questo posto? Mi hanno assegnato una stanza."

"Un nuovo arrivato, eh? Beh, sei capitato in un brutto momento. Domani c'è la gara di Birra e Salsiccia e il nostro campione è ko. Siamo disperati." Poi ti lascia e lo vedi correre nel soggiorno.

Lo segui nella sala dove gli studenti più anziani della confraternita sono riuniti attorno ad un divano: qui un ragazzo dal volto pallido è disteso in stato comatoso.

"Miko si è bevuto un litro di Martini col tabasco per scommessa!" esclama uno dei ragazzi.

"Disgraziato! Il giorno prima della Gara!" fa eco uno con un berretto con le corna di alce.

"E' stata Betty Davis," dice un biondo dai capelli impomatati "quella sta insieme al capo dei Sigma Omega Delta."

"Allora è stata una trappola... siamo fregati."

"Ragazzi! Ragazzi!" d'un tratto entra nella sala un ragazzo piccolino ed occhialuto tutto ansimante.

"Che c'è Willy?" gli domanda quello "Qui siamo messi male."

"Aspetta a dirlo, non sai chi ho visto al Sigma Omega Delta."

"Chi?"

"Billy Milano..."

D'improvviso cala il silenzio, i giovani si guardano ancora più disperati di prima.

"Basta, è la fine, domani ci ammazzeranno." un ragazzo col ciuffo a banana si lascia cadere sulla poltrona.

"Ma non lo avevano cacciato dall'università?" domanda il biondo.

"Ho sentito che il right takler della squadra di football si è rotto i legamenti del ginocchio destro," gli risponde quello col ciuffo a banana "Avranno trovato il modo di reintegrarlo per farlo giocare."

"Non ci posso credere," sospira quello col berretto con le corna "U Carcamannu...quello pesa centoquaranta chili. Speravo che quest'anno fosse quello giusto..."

"Ma perché lo chiamano così?" domanda Willy.

"Perché quando in campo un energumeno di centoquaranta chili ti salta addosso ha la tendenza a calcare un po' troppo la mano, non so se mi spiego."

A questo punto ti fai avanti.

I ragazzi alzano la testa squadrando: "E tu chi saresti?"

"E' uno nuovo," dice il ragazzo dai capelli rossi che hai incontrato prima "E' appena arrivato."

"Mi chiamo Guy Seccafieno, vengo dalla Universidad de Tortoredo, Grenada."

"Oddio!" il ragazzo con il cappello cornuto spalanca gli occhi "Non è possibile! Tu sei il Guy Seccafieno che alla Fiera del pomodoro di Little Italy ha mangiato una pizza margherita grande quanto un tavolo da biliardo a nove buche!"

"Ci ho impiegato quattro ore ma ne è valsa la pena."

"Lo stesso Guy Seccafieno che alla Festa dell'Unità di Dallas ha mangiato un chilo di Chili a sonagli del deserto di Chihuahua e poi ha bevuto un fusto da quindici litri di birra pilsner a bassa fermentazione?"

"Quel chili mette molta sete in effetti."

"Lo stesso Guy Seccafieno che al Roadhouse Titty Twister sulla Route 66 ha mangiato una costata di bisonte grande quanto la portiera di una macchina?"

"Ehi, sì, l'ho digerita dopo due giorni."

"E' il cielo che ti manda."

"In realtà è il rettore Simmons, la vostra è l'unica università che ha accettato il mio trasferimento tenendomi buoni tutti gli esami."

Passato il momentaneo stupore per la tua comparsa, il ragazzo biondo guarda gli altri: "U Carcamannu resta un osso duro per la gara di domani."

"Dobbiamo impedire che vi prenda parte, a tutti i costi!" esclama il ragazzo col ciuffo a banana.

"Ci penserò io." rispondi con sicurezza.

"Cos'hai in mente?"

"Credo di poter battere questo Carcamannu ma...perché non prendere delle precauzioni? Eliminarlo non mi sembra una buona idea però possiamo fare in modo che abbia qualche difficoltà."

"Cosa facciamo?" domanda il ragazzo con il cappello cornuto.

"Intanto ditemi i vostri nomi, continuo ad associarvi alla vostra capigliatura e la cosa mi irrita."

Scopri così che il ragazzo dal cappello con le corna si chiama Mark Reale, ed è il capo della confraternita. Il biondo impomatato è Tommy, il suo braccio destro. Poi c'è ciuffo a banana, Glenn; Willy, l'occhialuto, e Ritchie, il pel di carota.

"Bene, ora ditemi un po' di questa gara."

Vai all'**1** per sentire i dettagli.



1

La Gara della "Birra e Salsiccia" è una competizione classica del campus, ed essendo l'ultima sfida della stagione spesso è quella fondamentale per il prestigio della Confraternita, sia per chi si vuole confermare sia per chi vuole rischiarsi.

La gara è semplice: i partecipanti hanno un'ora di tempo per mangiare più salsicce e bere più birra degli altri.

Quest'anno però sembra che la competizione sarà decisamente ardua.

"Non c'è solo *U Carcamannu* a partecipare," dice Mark "ci sono almeno altri due studenti da non sottovalutare: Akira Takasakiy, studente giapponese della Hokuto University di Tokio. E' qui come ospite straniero, e fa parte della Kappa Epsilon Nu. Ha vinto diverse competizioni in Giappone, a vederlo non si direbbe ma ha una tecnica particolare di mordere ed ingoiare rapidamente che fa davvero paura."

"Poi c'è Yolande Schmier. Una ragazza che per pagarsi gli studi fa la camionista e che ha stabilito il record di bevuta di un litro di birra in soli tre secondi e tre quarti. Gli altri non ci preoccupano."

"A maggior ragione dobbiamo intervenire," dici "Birra e salsicce di domani dove sono?"

"Sono custodite nella residenza dei Tutor," ti spiega Tommy "è una sorta di zona neutrale."

"Bene, c'è una dispensa in questo campus?"

"Quella della mensa," interviene Willy "ma è chiusa."

"Entreremo questa notte." affermi.

"Ci sono i guardiani in giro, se ci prendono..."

"Non ci faremo prendere. Andiamo alla dispensa, prendiamo alcune cose, entriamo in casa dei Tutor e sabotiamo birra e salsiccia dei nostri avversari più temuti."

"Sembra non sia la prima volta che fai una cosa simile." dice Ritchie.

"No, non è la prima volta. Ora al lavoro, ci servono indumenti scuri, passamontagna, delle torce elettriche e degli arnesi da scasso."

"Ci penso io." vedi Glenn alzarsi in piedi e di scattare fuori dalla sala.

In pochi minuti metti i tuoi nuovi compagni a conoscenza del piano:

"Dobbiamo entrare nella dispensa e prendere un po' di ingredienti particolari come tabasco, salsa di chili e crema di rafano." spieghi "Poi entriamo nella casa dei Tutor e sabotiamo fusti e barili di salsicce delle confraternite dei nostri tre avversari."

"Non sarà facile," dice Mark "tra le guardie del campus, i Tutor e gli altri ragazzi in giro..."

"Non possiamo andare tutti," prosegui "oltre a me solo un altro paio di voi, è più sicuro."

Tutti sono d'accordo con te, ora devi scegliere i tuoi due compagni.

Willy è il classico nerd, secchione ed intelligente, ma pauroso e goffo.

Tommy è il latin lover della confraternita, pensa solo alle ragazze, ma ha una buona conoscenza di tutto il campus essendo il braccio destro di Mark.

Mark conosce praticamente tutto e tutti, sono dieci anni che è qui parcheggiato.

Glenn, oltre ad essere un seguace di Elvis viene da un'infanzia tribolata, è stato anche al riformatorio per furto e violazione della proprietà privata, un poco di buono ma che può sempre tornare utile.

Ritchie è il classico bravo ragazzo dalla faccia acqua e saponata, praticamente insospettabile di alcunché.

Puoi scegliere due compagni, annotali sul registro e poi vai al **22**

2

Potete provare a forzare la serratura con un paio di arnesi che vi siete portati dietro ma nessuno di voi è davvero pratico come scassinatore.

Lancia due dadi, se ottieni 7 o più riesci ad aprire la porta e poi entrare al **19**, altrimenti vai al **27** visto che non c'è altro modo di entrare nella dispensa.

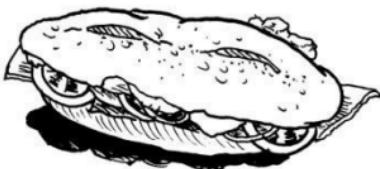
Se Willy è con te puoi aggiungere un punto al lancio di dadi.

3

Potete provare a forzare la serratura con un paio di arnesi che vi siete portati dietro ma nessuno di voi è davvero pratico come scassinatore.

Lancia due dadi, se ottieni 8 o più riesci ad aprire la porta e poi entrare al **13**, altrimenti devi rinunciare al tuo raid notturno e fare mestamente ritorno alla base (**30**) visto che non c'è altro modo di entrare.

Se Willy è con te puoi aggiungere un punto al lancio di dadi.



4

Correte a perdifiato nei corridoi della mensa rischiando di cadere ad ogni curva, ma riuscite a raggiungere un'uscita prima che le guardie vi prendano.

Ora che la prima parte della missione è riuscita potete dirigervi verso la casa dei Tutor.

Vai al **38**

5

Vi fermate ad aiutare Willy e le guardie vi raggiungono.

"Ci penso io." dice Ritchie levandosi il passamontagna.

Stenti a crederlo ma vedi Ritchie andare in contro alle due guardie, le saluta, parla con loro, poi li vedi ridere assieme, una delle guardie dà una pacca sulla spalla al tuo compagno e poi lo lascia andare.

Ritchie torna verso di voi: "Tutto a posto, ho detto che stiamo facendo una caccia al tesoro e che abbiamo trovato aperto."

"E ti hanno creduto?" domandi sorpreso, Ritchie alza le spalle, evidentemente la sua fama di bravo ragazzo insospettabile vi è stata d'aiuto.

Ora potete uscire di qui e proseguire verso la casa dei Tutor.

Vai al **38**

6

"Non c'è una seconda entrata?" domandi, ma i tuoi compagni alzano le spalle "Proviamo a cercare."

Lancia due dadi, se ottieni 6 o più vai al **18**

Altrimenti vai al **27**

Se Tommy è con te puoi aggiungere un punto al lancio di dadi.



Come altri tavolini nella sala anche questo è dotato di una teca di vetro che impedisce di raggiungere il fusto e le sal-sicce. C'è un lucchetto a combinazione numerica sopra il quale i Tutor hanno appiccicato con del nastro adesivo un foglietto con le seguenti istruzioni:

6 = 3
8 = 4
10 = 5
12 = 6
137 = X

Se sai come risolvere l'enigma recati al paragrafo corrispondente.

Altrimenti non puoi aprire la teca senza rompere il vetro e farvi scoprire.

Puoi quindi scegliere tra le seguenti possibilità:

Portarti al tavolino dei Sigma Omega Delta, la confraternita di Billy Milano vai al [23](#)

Portarti al tavolino dei Kappa Epsilon Nu, la Confraternita di Akira Takasaki vai al [37](#)

O uscire di qui se hai finito, al [30](#)

"Ragazzi, si mette male." bofonchia un impaurito Willy.

Vi togliete i passamontagna prima di passare per veri ladri, le guardie vi riconoscono e abbassano le armi ma sono costretti a portarvi nel loro ufficio, dove redigono un verbale che l'indomani finirà sulla scrivania del rettore.

Probabilmente per voi ci sarà solo un richiamo che non precluderà la gara, ma ora dovrai vedertela con i tuoi avversari ad armi pari.

Vau al [30](#)

9

"Che significa?" domandi guardando perplesso il biglietto.
"Si tratta di un numero fattoriale," dice Willy "un numero seguito dal punto esclamativo sta a significare che quel numero va moltiplicato per tutti i numeri che lo precedono, in questo caso $4 \times 3 \times 2 \times 1$, ovvero..."

"24" rispondi.

"Bravo."

"Grazie."

Manipoli il lucchetto portando sul numero 24 la combinazione e lo apri.

Prendi i vostri ingredienti e in meno di un minuto contamini birra e salsicce con il tuo preparato di chili, peperoncino e salsa di rafano.

Ora puoi:

Portarti al tavolino dei Sigma Omega Delta, la confraternita di Billy Milano vai al **23**

Portarti al tavolino dei Beta Epsilon Epsilon Ro, la Confraternita di Iolande vai al **7**

O uscire di qui se hai finito, al **30**

10

"Ora ricordo." dice Tommy mentre dà un calcio contro una piastrella del muro adiacente la porta. La piastrella si stacca e scoprite un vano con dentro una chiave.

"E' la chiave di riserva della cuoca." dice mentre apre la porta.

Ora che siete dentro accendete le torce e vi dirigete verso la dispensa all'**11**

11

Avanzate con cautela nei bui corridoi e locali della mensa, la dispensa si trova dietro la cucina ma la porta è chiusa a chiave.

Se c'è Glenn tra i tuoi compagni vai al **39**
Altrimenti vai al **2**

12

"Ci penso io." Glenn tira fuori i suoi arnesi di scasso e si avvicina di soppiatto alla porta d'ingresso. Lo vedete armezzare per un minuto e poi sentite la serratura della porta scattare. Il vostro compagno vi fa cenno di raggiungerlo per con attenzione apre la porta.

"Ottimo lavoro, Glenn." ti complimenti "Ora entriamo."

Vai al **13**

13

C'è piuttosto silenzio nella casa, per vostra fortuna i Tutor vanno a letto presto la sera, oppure rimangono chiusi nelle stanze fino a tardi per correggere i test o preparare le lezioni, ad ogni se fate attenzione dovreste riuscire a non farvi scoprire.

Raggiungete il soggiorno che si trova in fondo al corridoio di ingresso, entrate e vi chiudete la porta alle spalle.

Facendo luce con le torce elettriche illuminate la stanza: ci sono dieci tavolini, su ogni tavolino c'è un fusto di birra da 15 litri e un sacco trasparente di salsicce immerse in una specie di salamoia. Attaccato ad ogni ripiano c'è un foglio che riporta il nome della Confraternita: dieci tavolini per dieci Confraternite ma non solo...ti sembra strano che sia stato tutto così facile e i Tutor non abbiano preso alcuna precauzione. Avvicinandoti di rende meglio conto della situazione: sembra che ogni tavolino sia provvisto di una

trappola o di una protezione di vetro chiusa con lucchetto a combinazione numerica, evidentemente i Tutor si sono sbizzarriti con le loro conoscenze di scienza, fisica e chimica per inventarsi delle trappole e degli enigmi, per vanificare tentativi di sabotaggio da parte delle confraternite.

Se inizi dal tavolino dei Sigma Omega Delta, la confraternita di Billy Milano vai al 23

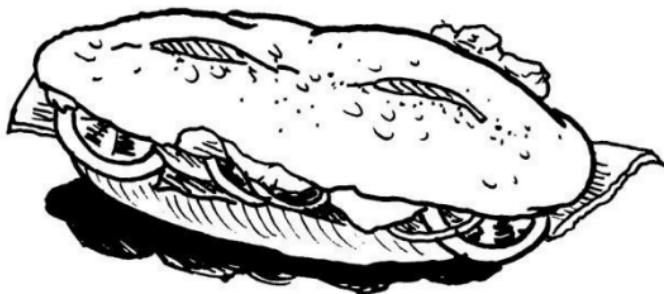
Se inizi dal tavolino dei Kappa Epsilon Nu, la confraternita di Akira Takasaki vai al 37

Se inizi dal tavolino dei Beta Epsilon Epsilon Ro, al confraternita di Iolande vai al 7

14

Un errore di valutazione fa scattare la trappola: improvvisamente la damigiana in alto ruota e comincia a versare del liquido rosso (che scoprirai essere del Barbera d'Alba) verso di voi.

Se sei padrone della Tecnica del Germano Reale vai al 25
Altrimenti 33



15

I ragazzi sono tutti nella sala della casa, demoralizzati, abbattuti, seduti chi sul pavimento, chi su poltrone o divani, chi in piedi davanti alla finestra con lo sguardo basso. La gara di domani è troppo importante per questi ragazzi e l'idea di poterla perdere per il forfait di Miko e la presenza di questo Carcamannu li ha decisamente scoraggiati.

Nel silenzio irreale fa la sua comparsa improvvisa uno dei confratelli più anziani, uno grassoccio e dai capelli a spazzola, che cerca di spronare i suoi compagni:

-Ehi, e noi ce ne stiamo qui con le mani in mano?!!- grida dal centro della sala.

-Perché, secondo te, Bluto, che cosa dovremmo fare?- gli risponde Glenn.

-La guerra è già finita amico, e i Sigma l'hanno vinta.- gli fa eco Tommy.

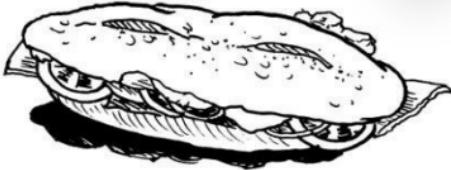
-Cosa?!- esclama Bluto -È finita?! Hai detto "finita"?! Non finisce proprio niente se non l'abbiamo deciso noi! È forse finita quando i tedeschi hanno bombardato Pearl Harbor? Col cazzo che è finita!-

-I...tedeschi?!!- bofonchia Tommy a Mark che gli sta vicino.

-Lascialo perdere, è partito.- gli risponde questi.

-E qui non finisce!- continua Bluto -perché quando il gioco si fa duro...i duri cominciano a giocare! Chi viene con me?! Su! Coraggio, andiamo! Eeehhhhh!- Bluto si lancia fuori dalla sala ma nessuno lo segue.





16

Manipoli il lucchetto portando sul numero 16 (il numero delle lettere che compongono la parola centrotrentasette, nel caso avessi barato) la combinazione e lo apri.

Prendi i vostri ingredienti e in meno di un minuto contamini birra e salsicce con il tuo preparato di chili, peperoncino e salsa di rafano.

Ora puoi:

Portarti al tavolino dei Sigma Omega Delta, la confraternita di Billy Milano vai al [23](#)

Portarti al tavolino dei Kappa Epsilon Nu, la Confraternita di Akira Takasaki vai al [37](#)

O uscire di qui se hai finito, al [30](#)

17

Stravolto dallo sforzo svieni con la faccia nel piatto. Quando ti riprendi scopri di essere steso sullo stesso divano in cui avevi trovato Miko in stato comatoso. Attorno a te ci sono Mike e gli altri, con musi lunghi e decisamente delusi. Ti tiri su, ancora stordito: "Avanti, ragazzi, era solo una stupida gara." dici.

"Già," risponde Mike "peccato che chi ha vinto ha deciso che nella festa di questa sera tutta la nostra Confraternita dovrà passare nel tunnel del calcio in culo."

Abbassi gli occhi, questa sconfitta resterà una macchia indelebile nella tua carriera di divoratore di cibo.

18

Vi muovete furtivamente nel cortile della mensa strisciando da un cespuglio ad un altro, vi acquattate a terra al passaggio di una delle vetture dei guardiani per poi scattare verso il retro dell'edificio. Da qui discendete una scala di servizio dove trovate la porta nel seminterrato, ora però dovete trovare il modo di aprirla.

Se Glenn è nel tuo gruppo per lui forzare la serratura sarà un gioco da ragazzi (sembra che non sia la prima volta che entra di nascosta nella mensa), e potete entrare all'[11](#).

Se invece c'è Tommy vai al [10](#)

Altrimenti dovete provare a forzare la serratura con un paio di arnesi che vi siete portati dietro ma nessuno di voi è davvero pratico come scassinatore.

Lancia due dadi, se ottieni 7 o più riesci ad aprire la porta e poi entrare all'[11](#), altrimenti vai al [27](#).

Se Willy è con te puoi aggiungere un punto al lancio di dadi.

19

"Cosa dobbiamo cercare?" ti domandano i tuoi due compagni.

"Salsa di rafano, chili e tabasco." rispondi mentre cominciate a controllare gli scaffali.

"D'accordo, però alla svelta, non vorrei che i guardiani si accorgessero di qualcosa."

Nel giro di un quarto d'ora trovate tutto quello che vi serve, lo mettete in una borsa ed uscite di qui.

Avete fatto pochi passi verso l'uscita quando vedete da lontano la luce di una torcia: è uno dei guardiani del campus!

"Presto, via!" esclami cambiando direzione.

Se Willy è con te vai al [31](#)

Altrimenti vai al [4](#)

20

"In effetti ho un po' di sete, datemi l'acqua."

I ragazzi ridacchiano mentre ti porgono la bottiglia, stai per prenderla quando il capo banda la ritira: "Eh no, ti devi mettere in ginocchio e con le mani dietro la schiena, poi alzi la testa e apri la bocca. Ci penseremo noi a dissetarti."

Alzi le spalle e fai come dicono. Spalanchi la bocca e quello comincia a versarti dell'acqua gasatissima giù per il gar-garozzo.

Lancia due dadi.

Se possiedi la tecnica del Germano Reale aggiungi 5.

Se hai la Tecnica del Maiale Pancia a Tazza aggiungi 2

Se hai quella dell'Ippopotamo Siculo-Maltese aggiungi 1.

Se il risultato è 8 o più vai al **35** altrimenti vai al **29**.

21

"Aspettatemi qui, ho un'idea." vedete Tommy levarsi il passamontagna ed allontanarsi, lo vedete girare l'angolo e avvicinarsi alla casa di una delle Confraternite femminili.

Aspettate dietro i cespugli per cinque minuti, poi d'improvviso ricompare alle vostre spalle.

"Ok, tutto a posto." dice sicuro.

"Che vuoi dire?" domandi.

"State a guardare."

Passa un minuto e vede qualcuno avvicinarsi all'ingresso della casa dei Tutor, sono due ragazze con in mano dei libri, timidamente suonano al campanello mentre si sistemano i capelli. Quando uno dei Tutor va ad aprire la porta rimane sorpreso e saluta un po' imbarazzato. Vedi le due ragazze sorridere, dire qualcosa e fare un po' di moine.

Il Tutor apre la porta e le fa entrare, poi una delle ragazze invece di chiudere la porta la accosta solamente, così ora potete entrare in azione.

"Ottimo lavoro, Tommy." ti complimenti "Ora andiamo."

Vai al **13**

22

Per muovervi dovete attendere le ventitre, quando il campus entra in regime di "coprifuoco", e per le vie possono circolare solo le guardie.

Il piano è semplice: prima penetrare nella dispensa della mensa e recuperare alcuni ingredienti, poi entrare di nascosto nella casa dei Tutor e sabotare le birre e le salsicce delle altre confraternite, quindi fare ritorno a casa.

La mensa si trova giusto dietro l'edificio scolastico, ma la porta a vetri d'ingresso dà direttamente su una delle vie principali e se dovesse passare qualcuno dei guardiani verreste certamente visti.

Se con te c'è Mark vai al **34**
Altrimenti vai al **6**

23

A differenza degli altri tavolini che sono protetti da una vetrina, qui invece sia il fusto che il sacco di salsicce sono appoggiati su due sottili piatti di bilancia, dei sottili fili di nylon sono collegati con una damigiana appesa al soffitto, una variazione improvvisa del peso potrebbe far scattare la trappola.

Tiri fuori quanto avete preso dalla dispensa e ti tieni pronto ad agire.

Lancia due dadi:

Se ottieni 8 o più vai al **32**
Altrimenti vai al **14**

24

Manipoli il lucchetto portando sul numero 24 (risultato del 4 moltiplicato per i numeri che lo precedono, nel caso avessi barato) la combinazione e lo apri.

Prendi i vostri ingredienti e in meno di un minuto contamini birra e salsicce con il tuo preparato di chili, peperoncino e salsa di rafano.

Ora puoi:

Portarti al tavolino dei Sigma Omega Delta, la confraternita di Billy Milano vai al 23

Portarti al tavolino dei Beta Epsilon Epsilon Ro, la Confraternita di Iolande vai al 7

O uscire di qui se hai finito, al 30

25

In un attimo sgombri la mente, ti concentri e spalanchi la bocca: sotto gli occhi stupefatti dei tuoi compagni riesci a inghiottire tutto il vino rosso che sgorga dalla piccola damigiana.

Bevi cinque litri di vino dando mostra della tua tecnica sopraffina ma soprattutto evitando che il vino si riservasse ovunque facendovi scoprire. Ora potete contaminare birra e salsicce con il tuo preparato di chili, peperoncino e salsa di rafano.

Portarti al tavolino dei Kappa Epsilon Nu, la Confraternita di Akira Takasaki vai al 37

Portarti al tavolino dei Beta Epsilon Epsilon Ro, la Confraternita di Iolande vai al 7

O uscire di qui se hai finito, al 30

26

Davanti allo sguardo allibito dei Sigma inghiotti tutti i rognoni crudi senza alcun problema. Ti rialzi e ti pulisci la bocca: "Avevo proprio fame, quel baracchino messicano alla stazione era stato un po' tirato con le dosi... Allora, faccio parte della famiglia? Almeno in prova, intendo."

"Sì, certo, amico, entra pure." il capo gruppo risponde sommessamente, ancora colpito dalla tua performance, erano tutti pronti a prenderti in giro e a vederti rotolare in terra ed invece ci sono rimasti male.

Entri nella casa dove è in corso una festa: balli scatenati e Jerry Lee Lewis a tutto volume.

Ti fai indicare la stanza con il cucinotto e la raggiungi attraversando un corridoio.

Il cucinotto si trova in una saletta con le luci spente ma ti rendi subito conto c'è dentro una coppietta a farsi gli affari suoi. Sono seduti su di un divanetto posto davanti ad una finestra dove entra della tenue luce lunare, lui sta parlando mentre lei ti sembra gli stia facendo un "lavoro di mano".

Ti acquatti per passare dietro allo schienale del divano e raggiungere lo sportello del cucinotto dove, immagini, ci sia la piccola dispensa. Senza volere senti le loro parole.

Il ragazzo parla del suo futuro, della laurea, del lavoro di prestigio presso lo studio di suo padre, della famiglia che avranno, dei loro figli che saranno vincenti come il padre, quando la ragazza timidamente si lascia scappare: "George, ma quanto ti manca ancora?" e lui "Continua piccola, ne ho per tutta la sera."

Mentre lei sbuffa tu continui camminando carponi, raggiungi il mobiletto, lo apri, prendi qualche vasetto di chili e peperoncino e poi torni indietro lasciando i tuoi piccioncini in amore.

Lasci la casa dei Sigma e torni dai tuoi compagni mostrando con orgoglio la refurtiva, vieni accolto con abbracci e pacche sulle spalle: "E ora alla casa dei Tutor." Esclami.

Vai al **38**.

Pare non ci sia modo di entrare nella mensa senza rompere qualche vetro. "Possibile che non ci sia nessun altro in questo campus a cui rubare del chili?" domandi seccato.

"Beh, se non sbaglio la Confraternita dei Sigma Omega Delta ha poco tempo fa installato in una stanza un cucinotto abusivo con una piccola dispensa." risponde uno dei tuoi compagni "Ma non ci faranno mai entrare, e tentare di entrare di nascosto è impossibile."

"Uhm..." rifletti "però a me ancora non hanno visto. Potrei spacciarmi per un nuovo iscritto che vuole fare domanda alla loro Confraternita e con la scusa intrufolarmi."

"Ti sottoporranno a qualcuna delle loro terrificanti prove."

"Non è un problema. Avanti, andiamo." Ti fai indicare la casa dei Sigma Omega Delta, ti levi il maglione nero ed il passamontagna, dopo di che ti avvicini all'ingresso dell'edificio da dove proviene della musica rockabilly e dove vedi alcuni giovani dai capelli impomatati intenti a cacciare in gola ad un povero malcapitato dell'acqua minerale gasata, con terrificanti effetti sul suo stomaco.

"Ehi, chi sei tu?" di domanda uno mentre la giovane matricola va a vomitare dietro ad un cespuglio.

"Salve, vorrei far parte del vostro gruppo, ho sentito che siete i più brillanti del campus." rispondi con un sorriso finto.

"Da dove arrivi?"

"Grenada, sono arrivato stasera."

"Beh, ti hanno informato bene," continua quello che pare il capo del gruppo "ma non tutti possono diventare dei Sigma Omega Delta. Ad esempio quel poveraccio che sta rimettendo dietro il cespuglio non lo sarà mai."

"Lo vedo."

"La prova di stasera è bere un litro di minerale gasata tutta d'un fiato oppure un vasetto da mezzo chilo di rognoni di narvalo in salamoia piccante. Allora, cosa scegli?"

Se tenti la sfida dell'acqua gasata vai al **20**

Se invece provi i (bleah) rognoni vai al **36**

28

Sembra che tu abbia sopravvalutato la tua tecnica, infatti dopo qualche etto di rognoni inghiottiti senti lo stomaco ribellarsi, anche per via della lauta cena di un'ora prima al baracchino messicano della stazione, e d'improvviso rigetti tutto quanto sul prato, mentre i Sigma Omega Delta si prendono gioco di te.

Appena ti riprendi torni mestamente alla casa dei Ro Iota Omega Tau, non solo, domani alla gara avrai un malus di -1 su tutti i tuoi bonus per lo sforzo a cui hai sottoposto lo stomaco.

Vai al [30](#)

29

Sembra che tu abbia sopravvalutato la tua tecnica, infatti dopo poco più di mezzo litro d'acqua inghiottita senti il gas salirti dallo stomaco con la lauta cena di un'ora prima al baracchino messicano della stazione, e d'improvviso rigetti tutto quanto sul prato, mentre i Sigma Omega Delta si prendono gioco di te.

Appena ti riprendi torni mestamente alla casa dei Ro Iota Omega Tau, non solo, domani alla gara avrai un malus di -1 su tutti i tuoi bonus per lo sforzo a cui hai sottoposto lo stomaco.

Vai al [30](#)



30

Soddisfatto o meno, a seconda del risultato ottenuto nella missione notturna, vai a letto esausto, ma pronto alla sfida di domani, ti addormenti subito e in un batter d'occhio suona la sveglia della casa.

È una bella giornata primaverile, il campus è in fermento per la gara che si svolgerà tra poco nel cortile dell'istituto. È stato noleggiato un palco sopra il quale sono stati portati dieci tavolini, ognuno riportante il nome di una confraternita, con il fusto di birra ed il sacco delle salsicce.

C'è molta attesa, tutti i favori del pronostico sono per Billy Milano, u Carcamannu, come lo chiamano i suoi compagni di squadra, ma ci sono anche altri validi avversari. Per chi ancora non ha saputo del tuo arrivo sei una sorpresa, la defezione di Miko, certamente studiata dai Sigma Omega Tau, era stata considerata un abbandono dei RIOT.

A mezzogiorno il cortile è pieno di studenti, a lato del palco ci sono un paio di tavoli con tre Tutor che faranno da giuria in caso di controversie. Uno degli studenti più anziani prende un microfono e presenta gara e partecipanti. Finalmente viene il tuo turno e puoi salire sul palco tra applausi ed ovazioni dei tuoi confratelli.

Siete tutti e dieci in riga sul palco, davanti al pubblico, alla tua destra c'è Billy, un vero mostro: alto quasi due metri, la stazza di un elefante obeso, completamente calco, privo di collo e già madido come un'anguilla (e manda pure un odore fetido di capodoglio morto di tre settimane); Billy si gira e ti sorride ridacchiando con un grugnito.

Vi sedete al vostro posto, ormai tutto è pronto, e quando il presentatore dà il via partite.

Dei tuoi nove avversari devi solo occuparti di Billy, Iolande ed Akira, gli altri non reggeranno venti minuti.



Questi i punteggi delle caratteristiche dei tuoi avversari:

	Ingurgitare	Tracannare	Sazietà
Billy	18	16	48
Akira	17	15	42
Iolande	15	18	40

Se hai sabotato birra e salsicce di Billy sotrai 3 dal suo punteggio di Ingurgitare, 2 da Tracannare e 1 da Sazietà.

Se hai sabotato birra e salsicce di Akira sotrai 1 dal suo punteggio di Ingurgitare, 2 da Tracannare e 3 da Sazietà.

Se hai sabotato birra e salsicce di Iolande sotrai 2 dal suo punteggio di Ingurgitare, 3 da Tracannare e 1 da Sazietà.

Ora segui le regole che puoi ritrovare all'inizio del libro per giocare la gara, utilizza la tabella seguente per tenere il conteggio ed in bocca al lupo.

REGISTRO DI GARA				
Turno	Guy	Billy	Akira	Yolande
1	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
2	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
3	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
4	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
5	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
6	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
finale	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:

Se vinci vai al **40**

Altrimenti vai al **17**

In caso di parità prosegui con turni ad oltranza fino a quando uno dei contendenti prevarrà.

31

Scattate verso l'uscita ma d'improvviso dietro di te Willy inciampa e cade: "Ragazzi, aspettatemi!"

Prendere uno di voi è come prendere tutti, e Willy inoltre non è certo il tipo impavido da non parlare pressato dalle guardie.

Se il suo tuo secondo compagno è Ritchie e non siete ancora stati beccati dalle guardie vai al **5**

Altrimenti vai al **8**

32

Facendo attenzione riesci a contaminare birra e salsicce con il tuo preparato di chili, peperoncino e salsa di rafano senza far scattare la trappola. Ottimo lavoro.

Ora puoi:

Portarti al tavolino dei Kappa Epsilon Nu, la Confraternita di Akira Takasaki vai al **37**

Portarti al tavolino dei Beta Epsilon Epsilon Ro, la Confraternita di Iolande vai al **7**

O uscire di qui se hai finito, al **30**

33

Vieni investito dal vino rosso che si riversa sul tavolino e sul pavimento.

Esclami diverse ingiurie mentre sentite dei rumori sopra di voi, dovete andarvene subito di qui.

In tutta fretta lasciate il soggiorno dei Tutor e la casa, facendo ritorno alla casa dei Ro Iota Omega Tau.

Vai al **30**

34

"Conosco un'entrata di servizio," dice il tuo compagno "molto ben nascosta. Seguitemi."

Vi muovete furtivamente nel cortile della mensa strisciando da un cespuglio ad un altro, vi acquattate a terra al passaggio di una delle vetture dei guardiani per poi scattare verso il retro dell'edificio.

Da qui discendete una scala di servizio che conduce ad una porta nel seminterrato, vedi Mark dare un calcio contro una piastrella del muro adiacente la porta. La piastrella si stacca e scoprite un vano con dentro una chiave.

"E' la chiave di riserva della cuoca." dice mentre apre la porta.

Ora che siete dentro accendete le torce e vi dirigete verso la dispensa all'11

35

Davanti allo sguardo allibito dei Sigma Omega Tau inghiotti tutto d'un fiato il litro di acqua gasata senza alcun problema. Ti rialzi e ti asciughi la bocca: "Avevo proprio sete, quel baracchino messicano alla stazione aveva esagerato con la senape di Digione e mi è venuta una bella arsura. Allora, faccio parte della famiglia? Almeno in prova, intendo."

"Sì, certo, amico, entra pure." il capo gruppo risponde sommessamente, ancora colpito dalla tua performance, erano tutti pronti a prenderti in giro e a vederti rotolare in terra ed invece ci sono rimasti male.

Entri nella casa dove è in corso una festa con balli scatenati con la musica di Jerry Lee Lewis, ti fai indicare il cucinotto e lo raggiungi attraversando un corridoio. Il cucinotto si trova in una stanza con le luci spente ma ti rendi subito conto c'è dentro una coppietta a farsi gli affari suoi. Sono seduti su di un divanetto posto davanti ad una finestra dove entra della tenue luce lunare, lui sta parlando mentre, con la testa

sulla sua spalla, ti sembra gli stia facendo un "lavoro di mano". Ti acquatti per passare dietro allo schienale del divano e raggiungere lo sportello del cucinotto dove, immagini, ci sia la piccola dispensa.

Senza volere senti le loro parole. Il ragazzo parla del suo futuro, della laurea, del lavoro di prestigio presso lo studio di suo padre, della famiglia che avranno, dei loro figli che saranno vincenti come il padre, quando la ragazza timidamente si lascia scappare: "George, ma quanto ti manca ancora?" e lui "Continua piccola, ne ho per tutta la sera."

Mentre lei sbuffa tu continui camminando carponi, raggiungi il mobiletto, lo apri, prendi qualche vasetto di chili e peperoncino e poi torni indietro lasciando i tuoi piccioncini in amore. Lasci la casa dei Sigma e torni dai tuoi compagni mostrando con orgoglio la refurtiva, vieni accolto con abbracci e pacche sulle spalle: "E ora alla casa dei Tutor." E scommetti.

"E ora alla casa dei Tutor."

Vai al **38**.

36

"In effetti ho un po' di fame, e i rognoni sono una leccornia" I ragazzi ridacchiano mentre ti porgono una ciotola con dentro almeno un chilo di rognoni crudi. Stai per prenderla quando il capo banda la ritira: "Eh no, ti devi mettere in ginocchio e con le mani dietro la schiena, poi alzi la testa e apri la bocca. Ci penseremo noi a darti da mangiare."

Alzi le spalle e fai come dicono.

Spalanchi la bocca e quello comincia a cacciarti giù per la gola un rognone dietro l'altro.

Lancia due dadi.

Se possiedi la Tecnica dello Struzzo Masai aggiungi 5.

Se hai la Tecnica del Maiale Pancia a Tazza aggiungi 2

Con la Tecnica dell'Ippopotamo Siculo-Maltese aggiungi 1.

Se il risultato è 8 o più vai al **26** altrimenti vai al **28**.

Questo tavolino è dotato di una vetrina da museo che impedisce di raggiungere il fusto e le salsicce. Noti però sul davanti un lucchetto a combinazione numerica, appiccicato c'è un foglietto che riporta semplicemente: " 4! ".

Se sai cosa significa recati al paragrafo corrispondente.

Se non lo sai ma c'è Willy con te vai al 9

Altrimenti non puoi aprire la teca senza rompere il vetro e farvi scoprire.

Puoi scegliere ora tra le seguenti possibilità:

Portarti al tavolino dei Sigma Omega Delta, la confraternita di Billy Milano vai al 23

Portarti al tavolino dei Beta Epsilon Epsilon Ro, la Confraternita di Iolande vai al 7

O uscire di qui se hai finito, al 30



38

La casa dei Tutor è proprio di fronte all'edificio scolastico, ha un bel giardino illuminato e assorta nel silenzio (a differenza delle case delle Confraternite).

I Tutor sono gli assistenti dei professori, alcuni di loro hanno solo pochi anni più di voi, non sono studenti ma non sono ancora professori di ruolo; hanno un buon rapporto con gli studenti di regola, ma devono essere spesso intransigenti e severi per non screditarsi agli occhi dei professori anziani o del rettore.

Godendo comunque della fiducia di tutti sono stati chiamati a giudici imparziali e a tenere nella loro casa le birre e le salsicce della gara. Ogni Confraternita ha provveduto all'acquisto di birra e salsiccia, poi tutti gli alimenti sono stati mischiati di modo che nessuno potesse barare con birra annacquata o salsicce "light", ovviamente nessuno ha previsto che qualcuno potesse introdursi la notte prima della gara per alterare birre e salsicce delle Confraternite avversarie. L'ingresso della casa è chiuso a chiave ma non dovrebbe essere difficile entrare in qualche modo.

Se tra i tuoi compagni c'è Glenn vai al **12**

Se c'è Tommy vai al **21**

Altrimenti vai al **3**

39

"Lasciate fare a me." il giovane estrae di tasca alcuni arnesi da scasso e si mette ad armeggiare con la serratura finché non udite un "click", Glenn spinge la porta e questa si apre. "Ecco fatto."

Senza perdere altro tempo entrate dentro.

Vai al **19**

40

Allo scadere dei sessanta minuti viene suonata la campana di fine gara, in un tripudio di applausi ed acclamazioni di alzi in piedi agitando le braccia in segno di vittoria. I tuoi avversari sono tutti ko, lo stesso Carcamannu è svenuto con la faccia nel piatto (e se qualcuno non lo sposterà entro pochi minuti c'è il rischio che ci rimanga secco).

Tutta la Confraternita sale sul palco ad abbracciarti e a portarti in trionfo ma prima, come vincitore della gara, è tuo diritto decidere la grande festa che si terrà questa sera in tutto il campus.

Mark ti porta il microfono alla bocca: "Avanti Guy, che festa vuoi per stasera?"

Guardi tutti i giovani del campus davanti a te (e soprattutto le ragazze), alzi il braccio e urli: "Toga! Toga! Toga!"

In un attimo tutto il campus ti fa eco mentre vieni portato tra la folla, e in attesa del gran toga party viene sparata musica a tutto volume scatenando una danza di vittoria con canti a squarcia gola:



*Louie Louie, oh no
Me gotta go
Aye-yi-yi-yi, I said
Louie Louie, oh baby
Me gotta go*

*Fine little girl waits for me
Catch a ship across the sea
Sail that ship about, all alone
Never know if I make it home*

*Louie Louie, oh no
Me gotta go
Aye-yi-yi-yi, I said
Louie Louie, oh baby
Me gotta go*

*Three nights and days I sail the sea
Think of girl, constantly
On that ship, I dream she's there
I smell the rose in her hair.*

*Louie Louie, oh no
Me gotta go
Aye-yi-yi-yi, I said
Louie Louie, oh baby
Me gotta go*

Okay, let's give it to 'em, right now!

GUITAR SOLO

*See Jamaica, the moon above
It won't be long, me see me love
Take her in my arms again
Tell her I'll never leave again*

*Louie Louie, oh no
Me gotta go
Aye-yi-yi-yi, I said
Louie Louie, oh baby
Me gotta go*

*Let's take it on outa here now
Let's go!!*





FI'A'ZA
E il venditore di tappeti

Gentile Avventore di questo mio piccolo tugurio nel più vasto dei Mercati d'Oriente:

è con Sommo Onore e Piacere che mi appresto a narrarti di una storia a me molto cara; per vari motivi... Non per ultimo, la lontananza temporale dell'evento di cui narra, e la voglia di ricordarmi, e anche d'immaginare, per quante bocche arabe essa sia passata prima di giungere alle tue pulitissime orecchie, che spero tanto la mia lingua comprendano. E se non lo fanno, spero allora che il fumo del mio narghilè, il cui profumo spero tu percepisca, anche se lontano, s'assottigli e diradi fino a disvelare la storia in sé, che a quel punto sarebbe anche priva delle mie difetture di narratore -non poche, per la verità, non avendo altri obblighi, in qualità di mercante, se non quello di mercanteggiare, per l'appunto.

Ed è forse per questo, che ora ne sento il vivo desiderio: raccontare, è un po' come donarsi gratuitamente, un donarsi che riesce molto bene a farti scordare, per il breve lasso di tempo concesso a questo antico esercizio, il mondo dell'economia nel quale sono immerso da mane a sera, e ch'è poi quello che maggiormente gravita intorno alle nostre povere orbite; in linea di massima, direi che raffranchi il narratore molto meglio di quanto non riesca a raffrancare l'ascoltatore per il più delle volte, specie poi se giovane al par di voi.

Non è con spirito di profittatore e affabulatore, pertanto, che m'accingo a raccontare la storia di uno dei miei più bei Tappeti: se solo vedeste il tugurio in cui scrivo tutto rat-trappito e annichilito, capireste bene che ne ho molti, e che a nulla gioverebbe una propaganda del genere, per un vecchio e logoro tappeto tutto impolverato, gettato in chissà quale tipo d'anfratto, o su, in chissà quale mensola... Ne parlo perché ho paura di morire senza che la storia tramandata da mio padre, tramandatagli dal padre, e dal padre del padre, possa conoscere nuovi ascoltatori e depositari della verità.

Cercherò di mettere insieme tutte le informazioni che sono pervenute a me in questi miei lunghi anni di vita, fermo restando che la storia è molto antica, tanto quanto il Tappeto, e che molti frammenti della stessa possono essere andati irrimediabilmente perduti.

Dunque abbiate la bontà di seguirmi, e, se possibile, incrociate le gambe come faccio io, così, e fumate in santa pace da questo rinfrescante beccuccio al sapore della menta... In questo modo non lamenterete urgenze improcrastinabili come fanno tutti i turisti che provengono dal lontano Occidente, e più volentieri rimarrete ad ascoltarmi, vivendo la storia di Fì'a'za come fosse la vostra storia.

Fì'a'za è appunto l'eroe di cui essa parla, ma a dire il vero, non è proprio la cosa migliore, partire da lui: bisogna infatti ripercorrere i fatti per come si presentarono al giovane ladro dell'Oriente, che più e più volte mise sottosopra una Città al solo suo passaggio, tanta l'astuzia, la scaltrezza e la rapidità di mano! Ma di questo potranno senz'altro parlare altre cronache. Dunque: si parla di secoli a noi molto lontani, giovane Ascoltatore, tanto lontani che dire quanto ci porterebbe via troppo tempo.

Comunque, non era ancora il momento per Gesù, Figlio di Allah, di venire al mondo, e non era nemmeno il momento più giusto per rubare senza correre il rischio d'un taglio netto della mano -*rischio che correte ancora adesso, se mette-te il naso fuori del mio negozio, beninteso!*

Fì'a'za di rischi simili ne aveva corsi sin troppi, e anche di corse, ne aveva corse sin troppe; tanto che quando seppe d'una gara di bellezza per le più belle figlie di Califfi e Māragià, non poté fare a meno di farsi spazio tra la folla per saperne qualcosa di più, e per *rubare con lo sguardo* senza correre il rischio d'incorrere in una sanzione.

Perché s'indisse una gara di tal sorta? E' presto detto: i ricchi figli di Principi, in quegl'anni, erano davvero pochi; mentre al contrario, molte, e a volte sorelle, e gemelle, erano le figlie di nobili proprietari di cammelli e palazzi. Poi-ché ognuna di loro aveva ben diritto di credere di essere la

più bella di tutte le ricche coetanee, e poiché i ricchi Principi non vedevano l'ora di sapere se fosse vero, e di dire finalmente la propria senza impedimenti di sorta, la gara fu una soluzione ben accolta da tutte le parti e da tutte le parti in causa. Tanto che per il solenne giorno della tanto attesa Gara di Bellezza, tutta Teranìm era in subbuglio: *ricchi, nobili, affaristi vari, mercanti* (eh già: *c'era di certo qualche mio lontanissimo parente, lì in mezzo!*), e persino mendici, stracciati e ubriaconi dalle più svariate capacità di reggere l'alcool, erano lì presenti a godersi l'evento.

E l'evento ebbe inizio: baldacchini tutti tempestati di gemme preziose, e tutti d'oro massello, si presentarono all'insindacabile verdetto dei pochi Principi radunati per una doverosa risposta alle proprie irrefrenabili e pur nobili pulsioni mascoline -e, ovviamente, alle stesse donne garegianti e corrispettivi genitori.

Chi si esibiva in voluttuose danze in onore del proprio femmineo ventre, e di anche le più seducenti che Oriente conosca, chi con un velo puntava sul mistero che il proprio sguardo infondeva all'osservatore, chi dimostrava una spiccata sensibilità di cuciniera improvvisando degli squisissimi manicaretti per i tre soli Principi da corteggiare...

I Principi meditavano, sudavano e appuntavano.

Da come i padri delle fanciulle meditavano, sudavano e infilzavano con lo sguardo, c'era da credere che l'orgoglio genitoriale non fosse affatto minore rispetto a quello nutrito dalle belle gareggianti, tanto che i nobili Principi erano - quasi- costretti a dei sorrisetti di circostanza, e a doverosi inchini per tranquillizzarli e tranquillizzarsi.

Non è questa una premessa di poco conto, per una storia del genere: perché dovette giungere il tempo, o caro Ascoltatore di queste mie povere eredità sulla Terra, che tutto il pubblico insieme ai tre Principi dovette assistere alla bellezza più fulgida e algida che ci fosse, e che tutte le altre adombrò... Un boato di stupore si dissipò a tappeto ovunque, e i tre giudici e rivali si scambiarono occhiate furtive per sape-

re se gl'occhi dell'altro erano tanto buoni quanto i propri: *lo erano, ahinoi...*

Da qui la vendetta dei ricchi padri, orgogliosi ovviamente della vera ricchezza dei propri genitali: *si doveva eliminare quella perla rara dell'Oriente...!*

Eliminare? Mai e poi mai, l'avrebbero fatto i tre giudici. Mai e poi mai, si sarebbe potuto attentare alla loro imparzialità. Mai e poi mai, avrebbero i tre Principi potuto sposare le loro figliocce avendo saputo di padri tanto meschini da arrivare a uccidere, pur di saperle felici e maritate...

Si giunse a un compromesso; *quale?* Farla *sparire*...

Eh già, perché s'era ormai giunti alla semifinale:

“Dobbiamo impedire che vi prenda parte, a tutti i costi!” disse un babbo.

“Ci penserò io” rispose un altro nababbo.

Ovviamente questo doveva risultare come un incidente, e al contempo, doveva essere un incidente ben visibile, per non dare a intendere che l'avessero uccisa così come i sospetti su di loro avrebbero voluto.

Si pagò l'Alchemico più esperto di tutto l'Oriente, e lo si pagò tanto bene ch'egli e la sua Magia riuscirono nell'Impossibile: sgravando la colpa sul sole del tramonto, di un certo giorno di un certo anno, la sparizione della bella fu manifesta agl'occhi di tutti i presenti... *che mai poterono sospettare ch'ella sarebbe stata per sempre prigioniera delle trame d'un antico Tappeto!*

Proprio così: uno di quelli pervenuti ai miei lontani avi, e qui rimasto per molte vite.

Io spero che voi Occidentali già sappiate che ogni Tappeto Orientale sia ricco di *trame*... nel senso di *storie*, pure: non perché ogni Tappeto ha la sua storia, questo va da sé; ma perché ogni Tappeto *rappresenta* una storia, e la narra. A coloro che sono in grado d'intenderla, si capisce...

Tuttavia, la trama in cui era finita questa nobile Principessa era molto semplice: tanti quadrati messi uno affianco all'altro, allineati a mo di rombi. Nessuno avrebbe potuto sospettare che la bella Principessa fosse preda d'un antico

Tappeto, né che i rombi o quadrati che fossero, fossero in realtà dei palazzi suntuosissimi... Era stata rapita nella città più fantastica e improbabile di quel bizzarro Oriente.

E poiché l'ossuto Alchemico aveva comunque paura che voce potesse giungere, a qualche astuto orecchio, di tanto in tanto si faceva vivo in quella città e le cambiava di posto, portandola da questo a quel palazzo (poco importava, erano tutti identici).

E così, mentre s'indiceva la gara per la più bella fra le figlie di Califfo e Maragià, e in quella si temporeggiava con lente esclusioni per non arrivare ad un vero sodalizio, sottobanco un'altra gara s'indisse: *fra coloro il cui coraggio e la cui intrepidezza superavano il possibile... Ricuperare la più bella donna del Concorso di Bellezza, la meritevole vincitrice del suddetto!*

Io non dirò se Fi'a'za, dopo aver ricevuto notizia del nascendimento della bella in un Tappeto, e dopo averlo trovato, riuscì a riuscire, nell'impresa e dal Tappeto stesso, né se fu lui o altri, a sposare la giovane e prigioniera fanciulla. Ma v'illustrerò quello strano mondo *di trame sottili* così come mi fu descritto da ragazzo, aggiungendo varie informazioni che via-via negl'anni sono riuscito a raccogliere, anche e soprattutto grazie al Tappeto in mio possesso.

Ecco dunque la Città di Amàrti, in ogni suo dettaglio. Sii tu, Ascoltatore, Colui che, come fece in passato Fi'a'za, la corre e percorre in lungo e in largo per arrivare all'ambito Premio. *Certo:* lo avevano profumatamente pagato, per far questo... *ma chissà che anche lui non se ne fosse segretamente innamorato...!*

Esplora pure i quaranta palazzi che egli aveva a disposizione per capire ove fosse la donna, nell'ordine che preferisci e senza scordarti che la Magia di cui godette per compiere l'impresa (una fiala tracannata tutto d'un fiato) non gli permetteva di sostarvi per più di una clessidra -*venti minuti*. Gareggia con chi vuoi e con quanti vuoi.

1-Fi'a'za entrò in un palazzo molto sontuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agli angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da descendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

2-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agl'angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto. Nella tasca di uno di questi trovò un biglietto con su scritto: "*Ti cedo volentieri la mia corda*".

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

3-Fi'a'za entrò in un palazzo molto sontuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agli angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. In uno di questi trovò una piccola chiave. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da descendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

4-Fi'aza entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agl'angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico. Sopra uno di questi un cobra allargava le sue ali pronto a scattare con la testa.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degluomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'aza, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

5-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agli angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da descendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto - dietro il quale formicolava un enorme scorpione nero- a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

6-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con

l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala. Quattro turiboli erano appesi agli angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio: la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto. Proprio servendosi della corda di uno di quelli, Fia'za riuscì a sforzare e tirar giù la fiala che ravvisò in alto, in parte nascosta dal muretto che la sorreggeva: riuscì a non romperla e a leggervi, pur se in antico arabo, 'antidoto contro il morso di serpente, bere tutto d'un sorso'.

Fia'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

7-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agli angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto - dietro il quale si nascondeva un antico papiro ravvoltolato - a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

8-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con

l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala. Quattro turiboli erano appesi agli angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio: la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico. Sopra uno di questi un cobra allargava le sue ali pronto a scattare con la testa. Coraggiosamente si fece avanti, poiché il suo tappeto era l'unico che non avesse ancora sollevato per capire cosa nascondesse; ma il serpente fu più rapido, e lo morse: senza un serio antidoto, sarebbe morto non appena messo il naso fuori di lì... Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fia'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

9-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agli angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico. Sopra uno di questi un cobra allargava le sue ali pronto a scattare con la testa. Coraggiosamente si fece avanti, poiché il suo tappeto era l'unico che non avesse ancora sollevato per capire cosa nascondesse; ma il serpente fu più rapido, e lo morse: senza un serio antidoto, sarebbe morto non appena messo il naso fuori di lì... Fortunatamente lì sotto trovò una vecchia pergamena, che intascò.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi

corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

10-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agl'angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogatε nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Sotto una fila di questi cuscini di raso riconobbe le lunghe spire d'un lungo serpente dalla piccola testa cuneiforme, più delicato, lento ed elegante di qualsiasi altro avesse visto in passato; i rombi neri che presentava sul dorso bianco erano sinistri e affascinanti, e per un momento a Fi'a'za balenò la strana idea che quel delicato e prudente serpente potesse rispondere al nome della Principessa: avendo egli trovato in precedenza un vecchio papiro ravvoltolato (e solo perché avendolo trovato), sospettò che le antiche formule rappresentatevi potessero essere un incantesimo di liberazione, e così le ripeté a voce alta, sortendo l'effetto sperato: il serpente divenne una giovane fanciulla tutta nuda e prostrata ai suoi piedi, sui comodi divani, e su quelli continuò a

muoversi sinuosamente per invitarlo a cedere... A Fi'a'za attrasse quel netto contrasto tra le rosee, piccole labbra e la carnagione molto scura, ma fu proprio grazie a un simile dettaglio, che si riebbe immediatamente: voleva fargli perdere tempo, era chiaro, perché la Principessa era bianca come il latte...

Quando così pensò, la donna tornò serpente.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...



11-Fi'aza entrò in un palazzo molto sontuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agl'angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. In uno di questi trovò una pillola contro la pazzia, come recitava la targhetta del turibolo dal quale la ebbe. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio: la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'aza, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

12-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agli angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. In uno di questi trovò una pillola contro la pazzia, come recitava la targhetta del turibolo dal quale la ebbe. La ingoiò subito perché stava letteralmente impazzendo. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio: la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da descendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

13-Fi'aza entrò in un palazzo molto sontuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agl'angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano; sotto uno di questi trovò una parrucca bionda), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degluomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'aza, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

14-Fi'aza entrò in un palazzo molto sontuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente

con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala. Quattro turiboli erano appesi agl'angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogata nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio: la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da descendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato figurava una donna con vesti discinte che rizzò il busto appena lo sentì entrare: così comprese che l'Alchemico aveva furbescamente corrotto o catturato qualche donnaccia di borgo per confondere gli eventuali avventori, se mai vi fossero stati. Ebbe un bel dire, per evitare le sue smancerie, mentre continuava la cerca e usciva...

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

15-Fi'aza entrò in un palazzo molto sontuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agl'angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto. Nella bocca di uno di questi trovò un cartoccio con su scritto: "*La stanza è sei per sei*".

Fi'aza, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

16-Fi'a'za entrò in un palazzo molto sontuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agli angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola -dietro il quale trovò un elisir di lunga vita- giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

17-Fi'aza entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agl'angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola -dietro il quale trovò un elisir d'eterna bellezza- giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'aza, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

18-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agli angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da descendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola -dietro il quale trovò un filtro d'amore- giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

19-Fi'aza entrò in un palazzo molto sontuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala. In una nicchia esterna trovò un piccolo scrigno, e grazie ad una piccola chiave rinvenuta in precedenza (e solo grazie ad essa) lo aprì: dentro non c'era niente, ma pensò che un simile oggetto potesse tornargli utile, un giorno, e lo intascò...

Quattro turiboli erano appesi agli angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio: la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'aza, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

20-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agli angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Inalò meglio uno dei quattro fumi, e in questo modo si rese immune allo sguardo della Medusa. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio: la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da descendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

21-Fi'azza entrò in un palazzo molto sontuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agl'angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Legato alle catene di uno di questi, era una medusa di mare che guardava paciosa e inespressiva l'ignoto avventore di quei luoghi dispersi. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'azza, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

22-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agli angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove dopo averlo riconosciuto e visto fuggire: di certo il misterioso Alchemico che l'avvisava di stare lontano dalle sue effettive capacità...

23-Fi'aza entrò in un palazzo molto sontuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agl'angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio, dopo aver raccolto una chiave da terra:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'aza, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

24-Fi'a'za entrò in un palazzo molto sontuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agli angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Uno di quei fumi lo rese immune al veleno dello scorpione. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da descendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

25-Fi'aza entrò in un palazzo molto sontuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agl'angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Tramestando in uno di questi fu punto da uno scorpione: senza una seria immunità al suo veleno, avrebbe potuto campare giusto il tempo d'un'altra indagine in un altro palazzo. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'aza, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

26-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agli angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da descendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico. Una donna giaceva fra i cuscini, e quando, mostrando la sua nudità, solleticò un ditino nell'aria per invitarlo a proseguire, gli fu chiaro che era solo una benemerita perdita di tempo, la sua...

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

27-Fi'aza entrò in un palazzo molto sontuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agl'angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Fi'aza schiarì nuovamente la voce, e, recitando le tiriterie scritte su una vecchia pergamena rinvenuta (e potendolo fare solo per questo motivo), fece di colpo cessare quella musica ipnotica che lo stava portando all'ammattimento più completo: di fronte a sé comparve l'irato e accigliato Alchimico orientale, che dignignò i denti e sparì...

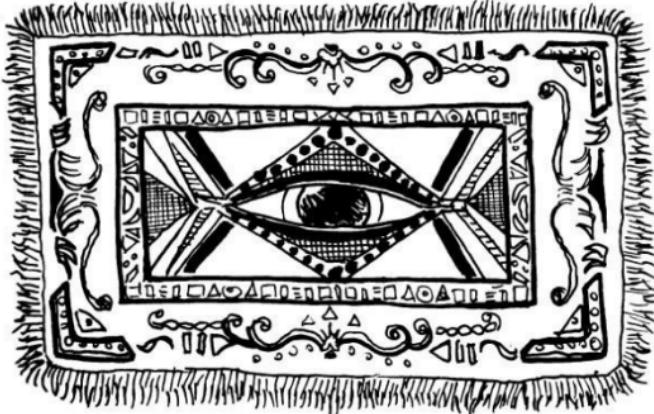
Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchimico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'aza, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte



lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...



28-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agli angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogate nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Fia'za schiarì nuovamente la voce, e, recitando le tiriterie scritte su una vecchia pergamena rinvenuta (e potendolo fare solo per questo motivo), fece di colpo cessare quella musica ipnotica che lo stava portando all'ammattimento più completo: di fronte a sé comparve l'irato e accigliato Alchemico orientale, che dignignò i denti e sparì... ma stavolta lo riconobbe, perché non era sparito, ma più piccolo, e anche se questo significò contrarre il veleno, per così morire tempo d'una nuova sala da perlustrare, schiacciò quello schifosissimo scorpione nero sotto i suoi stessi talloni.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fia'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...



29-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala. Quattro turiboli erano appesi agl'angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio: la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da descendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico. Sotto uno di questi tappeti trovò una donna, ma morta...

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

30-Fi'a'za entrò in un palazzo molto sontuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala. Quattro turiboli erano appesi agl'angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogatε nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio: la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico. Al centro, uno scrigno taceva come per lasciarsi aprire, e solo perché avendo trovato una chiave per terra (solo e soltanto per questo), vi riuscì: dentro non c'era niente, a parte uno scorpione nero che scappò verso l'angolo opposto di quella sua piccola stanzetta... Allora Fi'a'za si rese conto che lo scrigno era fatto a imitazione del palazzo, o il palazzo dello scrigno. Ciò però non toglieva che la sua urgenza si faceva sempre più impellente, attimo dopo attimo...

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi



corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

31-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala. Quattro turboli erano appesi agli angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogatrici nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio: la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero

insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

32-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala. Quattro turiboli erano appesi agl'angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogatε nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio: la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico. Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano -e dove miriadi di formicolanti scorpioni, gli parve d'intravvedere- lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

33-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agli angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da descendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto. Nella bocca di uno di questi trovò un cartoccio con su scritto: "*Cerca la stanza in cui un impiccato nasconde un cartoccio in bocca, un cartoccio nel quale figura un indizio molto importante*".

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

34-Fi'aza entrò in un palazzo molto sontuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agl'angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali, dietro i quali giaceva una donna nuda e dormiente) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'aza, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

35-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agl'angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da descendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto. Per la precisione, tre uomini e una donna. La quale a un certo punto sbarrò gl'occhi, sorrise e disse: "*Non la troverai mai, mai, mai!*" esplodendo in fragorose e assordanti risate...

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

36-Fi'aza entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agl'angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali, sui quali si trovava la principessa) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza. La donna-medusa che trovò sdraiata sui cuscini, d'un pallore mortale -e forse per questo ancor più bella- delirava per via delle serpi che le crebbero in testa... e che lo ferirono quando se ne interessò.

Solo grazie a un antidoto contro il veleno del serpente (e davvero solo grazie ad esso), scoprì che la donna altri non era che una pazza, oltre che un'orrenda semifera dal cuore profondamente mutato; solo poiché immunizzato al suo sguardo pietrificante, poté proseguire...

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.



Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...



37-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agl'angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogatε nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

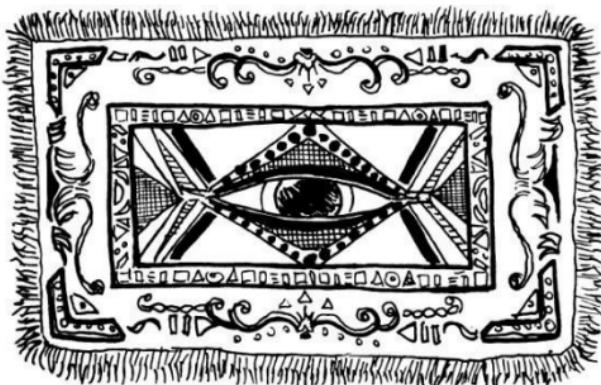
la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da descendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti

per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico. Su questi, un tavolino con tazze di tè.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fia'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...



38-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agli angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da descendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico. Su questi, un tavolino con tazze d'infuso.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

39-Fi'aza entrò in un palazzo molto sontuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

Quattro turiboli erano appesi agl'angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da discendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico. Su questi, un tavolino con tazze di tisana.

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degluomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'aza, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse chissà dove...

40-Fi'a'za entrò in un palazzo molto suntuoso, di forma perfettamente cubica. L'interno combaciava perfettamente con l'esterno, sviluppandosi in un'unica sala.

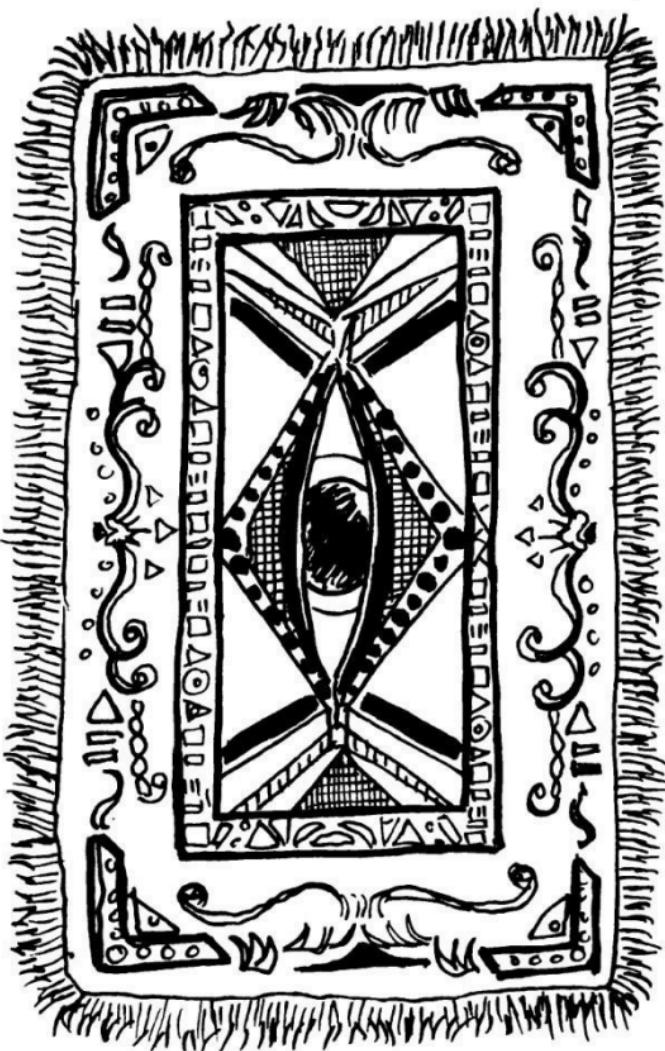
Quattro turiboli erano appesi agli angoli (riempiti da quarti di colonna aggettanti), fumigando strane essenze drogati nell'aria greve e corrotta. Diede un colpo di tosse per schiarirsi le idee e la voce, e subito si mise in cerca di qualche utile indizio:

la sala al centro sprofondava in un piccolo quadrato, alto quanto il gradino da descendere per entrarvi, e lì molti cuscini di raso di vari colori (blu notte, viola, giallo deserto, a motivi quadrati o romboidali) erano sparsi qua e là, lasciando intendere che in tempi passati o presenti fossero serviti per ristorare le schiene d'invitati e convitati che non si vedevano; sembrava come se la sala fosse stata lasciata rapidamente a seguito d'un grande spavento collettivo, o come se qualcuno l'avesse messa interamente a soqquadro per trovarvi qualcosa d'improcrastinabile urgenza.

Al centro del quadrato v'erano sparsi molti tappeti, uno sopra l'altro, e anche questi non avevano un ordine apparente; gli parve fossero uno più grande dell'altro (o più piccolo, man mano che s'accentravano), e anche così profondamente somiglianti a quello in cui era finito bevendo la fiala del misterioso Alchemico. Fiala che ora volgeva al suo termine...

Sempre ai lati, pendevano da quattro corde di stoffa degl'uomini impiccati, immobili come se da molto tempo avessero perduto ogni moto.

Fi'a'za, dopo aver perlustrato in lungo e in largo, concluse che la sala era vuota, e che le sue ricerche avrebbero dovuto proseguire altrove, chissà in quale: uscì, e di nuovo i lunghi corridoi a volta, intarsiati di mosaici blu notte, ove alte lampade, uguali a lontane stelle, figuravano, lo accolsero insieme alla solita, ipnotica musica d'un lontano e misterioso suonatore di piffero, che lo spinse, stavolta, chissà dove...





* *Questo racconto è stato squalificato poiché l'autore, in fase di votazioni, si è lasciato sfuggire la propria identità, contravvenendo al punto 15 del Bando*

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 **Sca-gnozzo** 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 disdegnerai 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 “Bueno”: 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 da 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 fini-

to. 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 figuri 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?

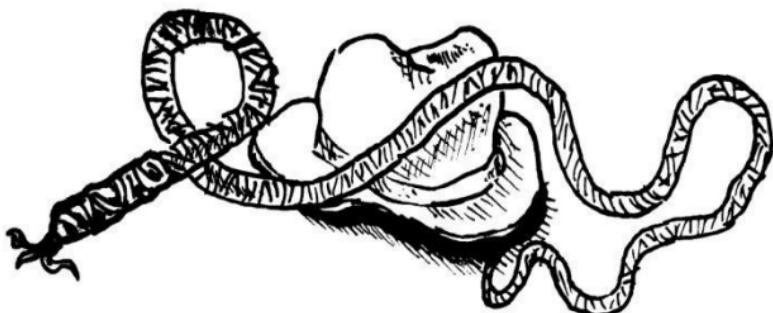
- A)** Ogni giorno ti vede con una donna diversa: gli hai detto chiaramente che per te sono solo oggetti, da usare e poi gettare;
- B)** Sei sposato con due figli che stravedono per “Zio Murdock”;
- C)** Sei stato sposato ben due volte, con due ricche ereditiere. In entrambi i casi le tue mogli sono 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!

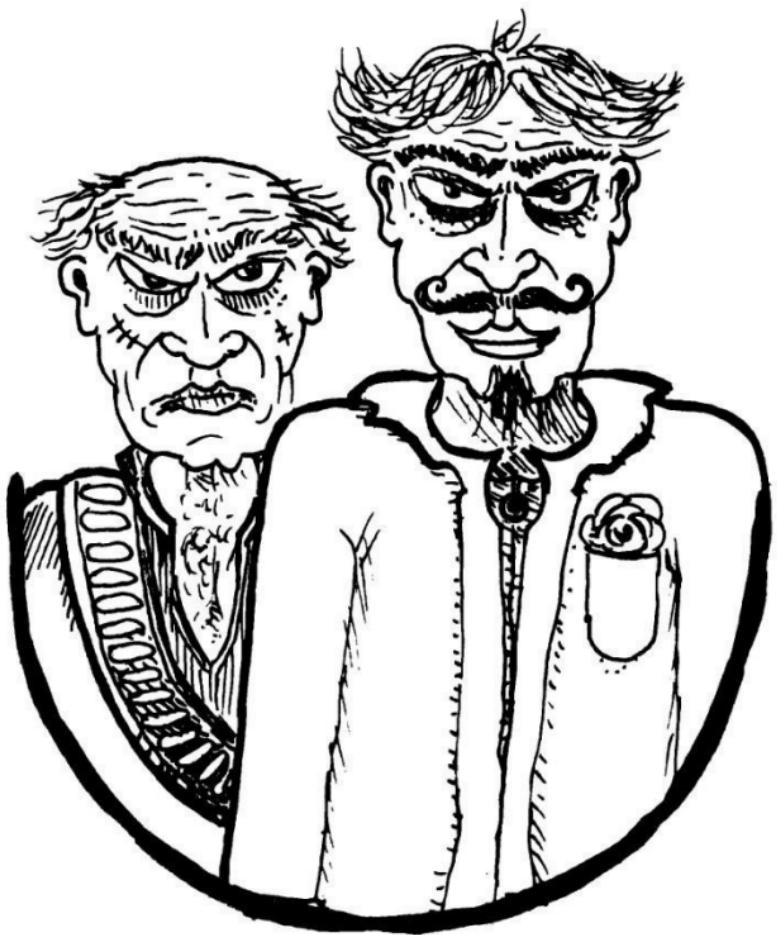


CARTA D'IDENTITÀ

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 diverto 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 Blake!» 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 instantanee 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...»

1

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 Jibòia! 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 fuori-strada 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 trovarsi 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,



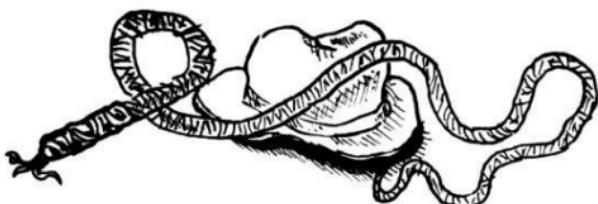
ti scorre placidamente innanzi. Senti gli occhi dei tuoi sgherri puntati su di te e quindi decidi di prendere in mano la situazione.

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 all'**11**.



2

Pian piano, senza farti notare dai tuoi Scagnozzi, perdi volontariamente terreno in modo da trovarsi 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 tirapiedi 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. Rabbrividisci 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 guardingo e girate ancora parecchie volte, ma non accade altro d'inatteso. 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 arrostire 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 scomparrendo 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 convinto: non dice nulla, ma la sua espressione vale più di mille parole. Risentito da una tale mancanza di fiducia 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, sei 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!» urli 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, lui ricambia lo sguardo. Con una gesto fulmineo gli punti contro la pistola e spari... ma lo manchi. Anche lui fa altrettanto ma riesci miracolosamente a schivare il colpo. Murdock 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, 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 verifichi la distanza esatta. Questa volta la direzione scelta è stata perfetta: ad occhio e croce ancora un paio d'ore di cammino e dovreste 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.

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

Murdock 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. 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 attorno e noti che la vegetazione è meno fitta che in precedenza. Questo perché il terreno qui è più roccioso e a nord sale 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 tranquillizzati. 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 ammucchiato ogni genere di reperto Inca che tu possa immaginare: vasi antichi, statuette raffiguranti divinità ormai dimenticate, scetri 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 vo-

ce, 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 massaggianno 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: chiama Murdock a te e assieme cercate d'intrappolare Jones.

Controlla le tue Caratteristiche: se hai ancora 5 o più Sca-gnozzi, 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**.



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 dignignando 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 annuisce

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.

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

9

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. Punti la pistola verso di lui e spari tre colpi in rapida successione, non per colpirlo, ma per tagliargli la via di fuga. Stava 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 un'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: 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 sparerò al tuo amato professore!» urli 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 inspiri 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 esamini 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 riuscirti 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!

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 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 corpo allenato reagisce comunque: ti getti a terra tuffandoti in avanti per 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 e senza dire nulla prosegui la marcia. Dopo alcune altre svolte a sinistra le ragnatele davanti a te sono già state strappate da qualcuno. Hai raggiunto il punto dove è sbucato Jones! «La resa dei conti è vicina!» pensi.

Sotrai 1 Punto Vita al totale. Se hai la parola in codice **KILLER**, vai al **19**. Se hai la parola **JAILOR**, vai al **27**. Se 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 divorzi 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 scorpacciata, ma diminisci 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 per correre 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 arrostire 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 rac cogliere 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 finiscono 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 ceremonie 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.

«Noooooo!» 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 singhizzante, 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. Annuiisci 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.

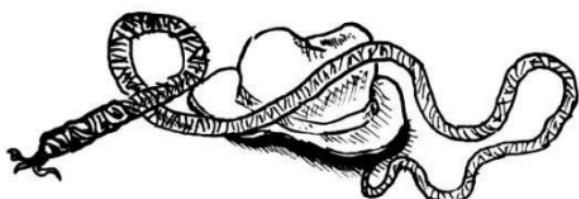
Aggiungi 2 punti alla Cattiveria, tenendo conto del fatto che, in questo caso, puoi superare i 10 punti senza perdere la partita. Sei perciò riuscito nella tua impresa! Ora vai all'[Appendice II – Obiettivi](#) e segui le istruzioni riportate per tenere traccia degli Obiettivi portati a termine!

Sei incuriosito da questo inusuale promontorio, decidi quindi di salire verso l'alto per capire se sbuca 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 darcì 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 risparmierà 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 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**.

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 ammucchiato 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 è 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 tenendo 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 tirapièdi e questa volta la mira dell'animale è precisa. Un fiotto 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.

Sotrai 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 arrostire 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 benevoli, 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 tenendo l'orecchio «Perlomeno un suo dialetto... dovrei riuscire a parlarlo, anche se è da anni che non lo faccio...» Gli lancia 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 si, 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

22

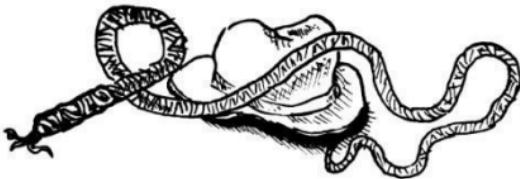
Sai che una mossa sbagliata, in un momento come questo, può essere fatale. Harrison è alle corde ma, più di una volta in passato ti è sembrato di averlo ormai battuto per poi scoprire in realtà di essere rimasto con un pugno di mosche in mano.

«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 sieidi in attesa.

Preoccupato per l'esito della missione cerchi di tranquillizzarti chiacchierando con Murdock e come al solito il discorso verde 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 intravvedere 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 di fatti 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 imperterrita 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, indichi 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 refolo 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 continue a camminare spediti: senti che il momento di incontrare la tua nemesis 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**.

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!» sbraitì 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 tirapiedi «Guardate! Sono Dick e ho paura di bagnarci!» Non sai se ammazzare questo cretino o no ma, complice il sollevo, 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 è 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 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**.

27

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 ammucchiato 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 sbuca 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?» Ridisommessamente 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 gli Scagnozzi sghignazzano, 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 agli sgherri di sparare, 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, vai al **31**.

Altrimenti, vai al **38**.

Non hai certo intenzione di rischiare la vita, soprattutto per salvare quella di uno Scagnozzo qualunque: la tua incolmità 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 sparì 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 frappone fra il proiettile e il proprio bersaglio. Il felino si arresta per un attimo, spaventato dal rumore dell'arma, un grido lacrante 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 trattieni. 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 ammucchiando 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.

Diminuisci 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 muovervi 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 sferra 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.

Diminisci di 2 il numero di Scagnozzi. Se scegli di premere il grilletto e quindi uccidere finalmente il tuo più acerri-mo 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. Or-



dini 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 ammiri 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 slargo. 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 compagnia. 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 pensierino 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 inconsulto.

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, sbraitì 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!

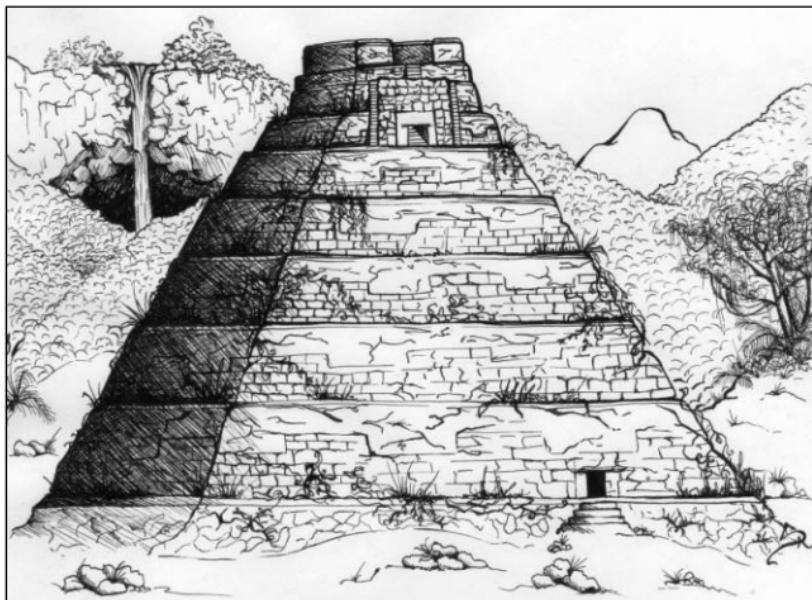
«Toglietevi di dosso e calpestateli, signorine!» gridi adirato mentre butti un pipistrello a terra e lo schiacci col tallone. Finalmente i tuoi Scagnozzi seguono i tuoi consigli e ben presto la piccola battaglia finisce. Il suolo è ricoperto di minuscole carcasse di pipistrello, ormai irriconoscibili, 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 sentita.

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](#).



Par.35: Un'imponente costruzione, più precisamente una piramide, si staglia sulla cima di una collina stranamente scarsa di vegetazione.

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 tralascia 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**.

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 consulta 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 tirapiedi 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 tirapiedi, 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 all'**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**.

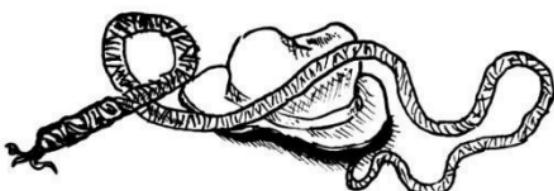


Non puoi uccidere a sangue freddo una persona disarmata, tantomeno una donna, anche se si tratta di Clara Soft. «Bene, bene, bene...» esordisci togliendo il bavaglio dalla bocca della donna «abbiamo un'ospite... si metta pure comoda signorina Soft!» gli Scagnozzi attorno a voi scoppiano in una risata 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 trovarsi 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 sgualdrina!» 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 improperi 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 chiavi in disparte Murdock e inizi a spiegargli che voi due dovrete 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 si 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 assaliate 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 da 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 BLAKE, 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
-----------	-----------

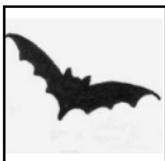


HAWKEYE

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 CHIACCIA

Finisci il racconto con 9 o più Sca-gnozzi

Ottenuto?

SI	NO
-----------	-----------



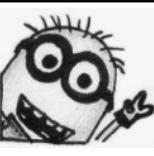
OH CAPITANO! MIO CAPITANO!

Finisci il racconto con almeno 8 punti Rispetto

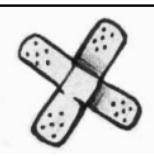
Ottenuto?

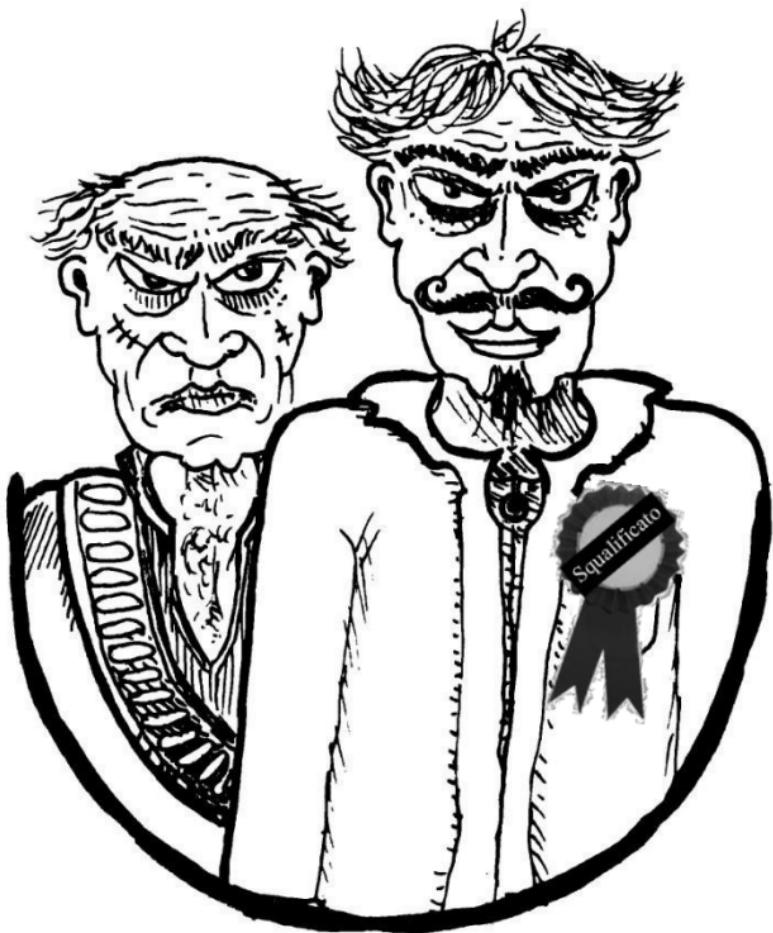
SI	NO
-----------	-----------

	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 solo 2 Punti Vita	Ottenuto? SI NO





* *Questo racconto è stato presentato fuori concorso, essendo stato scritto da Davide "Apologeta" Bonvicini, uno dei tre giudici del Concorso.*



VIATICO

Personaggi e fatti di questo racconto non esistono realmente, a quanto mi è dato sapere.

I personaggi e i fatti di questo racconto possono offendere la sensibilità comune.

La lettura è sconsigliata a chi tiene più alla sensibilità comune che ai personaggi e ai fatti.

Dong. Via il tappo della confezione. *Dong.* Ne rimarranno ancora quattro, forse cinque, non si capisce mai. *Dong.* Il tubetto capovolto, il rassicurante peso di una pastiglia. *Dong.* Il colore giallastro, perfetto nel sole di primavera. *Dong.* L'effluvio di spezie d'oriente che conforta le narici. *Dong.* La mano che schiaffeggia la bocca, e il viatico è già fra le labbra. *Dong.* I primi granuli si sciolgono: il suo inconfondibile gusto dolceamaro. *Dong.* A occhi chiusi il rimbombo della campana si ascolta meglio. *Dong.* Azione lenta, effetto massimo, una sola, piccola controindicazione. *Dong.* Inghiotti la pastiglia, e il tepore che si sprigiona in gola ti dice *Dong* che per altre ventiquattr'ore vivrai ancora. *Dong.*

Sempre a occhi chiusi, ti siedi sul divano, incroci le mani dietro la testa, allunghi i piedi e ti senti immortale.

Toc. Toc toc, toc.

Spalanchi le palpebre. Un colpo di troppo per “gufi in arrivo”. Con un ritmo diverso, poteva essere uno del giro, ma così... Forse uno scocciatore qualunque? Estrai la Beretta dal cuscino di mezzo e ti fai allo spioncino.

Sconosciuta. Disarmata. Rasata. Sulla trentina. Magrissima. Canottiera stinta. Le manca l'anulare sinistro. Jeans. Sandali. Brutta.

«Chi è?»

«Il pinguino spicca il volo.»

«Abbattilo.»

«Troppo elegante.»

Passi l'arma nella sinistra e apri la porta blindata. «Mettici più sicurezza nella voce», le dici. Fai un cenno col capo, invitandola ad entrare. «Hai esitato su *spicca*. E devi bussare più veloce fra il primo e il secondo colpo.»

Alza le spalle ed entra nella sala senza guardarti. «Ariel me l'ha spiegato solo stamattina. Non mi interessava neanche.» Fatica a parlare, come se avesse una caramella in bocca.

«Cosa vuole?»

Sposta il telecomando e si siede in poltrona. Ti pianta addosso gli occhi castani. «Te.»

«Lo so. Ma cosa vuole?»

Accavalla le gambe. «Lahore.»

Aggrotti le ciglia e scuoti il capo. «Niente da fare. Ariel sa che non lo tradirei mai.»

Annuisce. «Me l'aveva detto: *vedrai che non sarà d'accordo.*» Si sistema meglio sulla poltrona. «Va beh», dice. Poi la bocca le si torce e tira fuori la lingua arrotolata. Un sibilo. Una zanzara nel collo. I tuoi muscoli si rilassano, e senti giusto il rumore della pistola che ti cade dalla mano prima di crollare sul parquet polveroso.

16:00

{Liana batte i denti dietro le sbarre; sembra una di quelle Shpagin che usavi in Armenia, che ogni dieci colpi si inceppavano. Lo Sciacallo, di fianco a te, si tormenta i baffi biondi. Ariel ride forte, poi proclama: «I tre prescelti rimangono in due. Il terzo», punta l'indice verso Liana, «ha imparato il prezzo del tradimento!}

«Fatemi uscire», grida il tuo compagno. Protende le mani dalla cella verso Ariel. Tremano. «Il viatico, è ora che lo prenda, pietà... dammelo, sarò fedele, uno schiavo, ma

dammelo!»

Contrae le dita a scatti, poi si fa indietro e si aggrappa alle sbarre. Sposta lo sguardo in basso sulle piastrelle grigie.

«Vedo i vermi!», urla Liana. Un rivolo di bava gli cola dall'angolo della bocca. Grida e pesto i piedi. Sul pavimento non c'è nulla. Ariel esclama: «Nella testa, ce li hai, i vermi!», e ride. «È tutto nella testa!», ripete, mentre lo Sciacallo si gratta il mento.

«I vermi!», esclama ancora, con la voce rotta. Il movimento dei piedi è frenetico, una danza sui carboni ardenti. «Salgono dal pavimento... Dio... Dio!» Corre per la cella, sbatte il capo contro la parete opposta, cade, urla, si rialza, torna alle sbarre, prova ad arrampicarsi. Grida e si calcia le caviglie, poi alza gli occhi verso di te. «I morti... Hanno le facce... dei morti», dice con un filo di voce.



Un altro urlo; crolla in ginocchio. Prende a pugni le piastrelle. Il sangue sprizza dalle nocche. Si artiglia la gola, tossisce, si sdraiata, tossisce ancora. «Dio...», gracchia. Poi rimane immobile.}

«Hai riposato abbastanza.»

Sei seduto, i polsi legati al termosifone, le caviglie alla seggiola. Cavi elettrici. Brutta faccenda. Era meglio se ti svegliava prima, prima che sognassi ancora... ricordi.

Lei è davanti a te, in piedi. «Volevo essere sicura che tu mi ascoltassi», si giustifica.

Alzi gli occhi. «Fukibari?», le chiedi, la voce un po' impastata.

«Ultimo modello.» Piega la bocca in un sorriso. «C'è una protezione sulla punta che si rompe all'impatto.»

«Per non avvelenarti quando lo tieni...»

«Bravo.»

«Ma le tossine...»

«Va' ad Aceh anche tu, così l'impari», ti interrompe. «Mi ascolti o esco e ti lascio qui?»

«Ti sto ascoltando.» Agiti i polsi. «Puoi togliermi questa roba.»

«Non sono nata ieri. Taci, poi ti libererò.» Si siede a terra a gambe incrociate. «Ariel vuole Lahore morto. Una faccenda di soldi... tanti soldi. Mi ha parlato solo di un incontro con altri pezzi grossi, senza dettagli; conoscendolo, penso siano armi. Voi porci massoni ci sguazzate, con quella roba.»

«Mai stato massone, e neanche Lahore.»

Sorride ancora. «Però i signori con squadra e compasso ti pagano bene e ti riempiono di pastiglioni, eh? Non sputare dove mangi. Comunque sì, Lahore è un cane sciolto. E tu sei l'accalappiacani.»

«E tu cosa c'entri? Ariel non poteva mandare un altro dei nostri?»

Si alza e si avvicina alla finestra, dandoti le spalle. Un manichino anoressico, altro che la tua Viky. Studia qualcosa lì

fuori, forse il campanile, poi gratta via lo sporco dalla maniglia, si volta e si guarda le dita con espressione schifata.
«Io Lahore neanche lo conosco; ma Ariel mi pagherà... mi pagherà bene.»

«Liberami.»

«Ti sei convinto a farlo fuori?»

«No», rispondi. «Non ha senso. Dì ad Ariel che lo faccia qualcun altro.»

«Lo faremo noi due: verrò io con te. Ucciso Lahore, andremo insieme da Ariel. A me i soldi, a te il viatico.»

Viatico?

Rimani in silenzio. Lei si avvicina e si piega verso di te. Sotto la canottiera non porta il reggiseno, ma le servirebbe a poco. Ha una tasca interna, però. Un coltello.

«Mentre dormivi», ti spiega a bassa voce, i lineamenti rilassati, «ho preso tutto quello che avevi in casa: la confezione sul tavolino, le tre che avevi in bagno dentro allo sciacquone, le quattro nel doppiofondo del comodino e anche le due nell'incavo della Bibbia che hai in libreria.»

Un blocco di ghiaccio nei polmoni.

«Non mi interessava tenerlo per me, ho giurato di non trafficare mai con le droghe, e io rispetto sempre i giuramenti.» Si rialza e inizia a giocare con la sveglia. «L'inceneritore è in capo al mondo: tempo di andare, bruciare, tornare, telefonare ad Ariel per aggiornarlo sugli sviluppi... E sono qui solo adesso.»

Il ghiaccio scivola verso la bocca dello stomaco. «Inceneritore...», mormori.

«Ecco perché non mi ammazzerai.» Alza le spalle. «Fra neanche venti ore sarai morto. Se non vieni con me, ti lascio qui;

{fatemi uscire}

e se ti libero e mi fai fuori, da solo non ce la farai mai. Ariel non ti darà nient'altro, finché Lahore è ancora vivo.» Un raglio asinino che voleva essere una risata. «Se ami le competizioni, questa è una bella gara. Sei con me?»

Non hai scelta. Scuoti le braccia. «Taglia, bastarda», sibili.



Un movimento elegante e il coltello è fra le sue mani. A scatto, un bell'arnese. Si inginocchia e ti libera le caviglie. Poi si rimette in piedi e si spazzola le ginocchia. «Puoi anche pulirci qua dentro, ogni tanto», aggiunge.

Le guardi l'anulare che non c'è. «Cos'hai fatto al dito?» «Questo», e alza il medio, «è l'unico dito che ti deve interessare.» La lama recide anche le tue manette improvvise. «Allora, dove si va?»

Odi le collaborazioni. Se rifiuti il suo aiuto e vuoi fare tutto da solo, vai alle **16:15**.

Se accetti di lavorare con lei, devi decidere da dove iniziare. Puoi contattare il rabbino Zorrel oppure Panderberg, un magnaccia che ha una galleria d'arte qui vicino: sono due contatti del tuo vecchio giro, sicuramente più informati di te su Lahore. Se opti per Zorrel, vai alle **17:00**, se scegli Panderberg recati invece alle **16:30**. In alternativa, puoi andare alla villa in campagna di Lahore (**18:00**): non ci stava spesso, però, e rischi solo di perdere del tempo.

16:15

Ti massaggi i polsi e muovi le dita. «Quindi tu sei venuta qui, ma non hai idea di dove trovare Lahore», le dici.

Rotea gli occhi e sbuffa. «Sono venuta qui proprio perché non ho idea di dove trovare Lahore, imbecille!» Rimette il coltello in seno e si avvia alla porta. «Allora, cosa vuoi fare?»

«Dov'è la pistola? Io non ho i tuoi trucchetti da portare con me.»

«Guarda che anch'io preferisco la pistola», risponde, «ma mica mi aprivi se spianavo la Colt. La tua è sulla mensola a destra.» Alzi gli occhi: la 92 si trova a fianco di una sacchettino di patatine. «Metterla lì era una delle due assicurazioni perché tu non facessi una sciocchezza, una volta libero», ti spiega.

«Hai poca fiducia nelle persone», osservi. Controlli che ci siano i proiettili, richiudi il caricatore e le pianti una pallottola nell'occhio sinistro.

Sei sempre stato svelto, ma da quando prendi il viatico tutto è migliorato. Sensibilità, coordinazione, velocità. Sostieni il suo corpo prima che cada a terra e lo adagi dolcemente. I vostri visi sono neanche a una decina di centimetri: chissà come si chiamava.

Uno scatto improvviso, la sua bocca che si avvicina come per un bacio. Un'altra puntura di zanzara, stavolta alla guancia. Urli di rabbia e ti accasci su quella pancia piatta: *una delle due assicurazioni...*

C'è odore di marmellata al sole. Spalanchi gli occhi nel buio. Ti metti sulle ginocchia e ti prende un capogiro. Hai qualcosa davanti, non capisci cos'è... Il tuo cervello pulsava e ripete un solo pensiero.

{il viatico}

Camminando carponi cerchi lo stipite della porta, poi risali con le mani e cerchi a tastoni l'interruttore. Un boato di luce ti investe: passa qualche secondo e apri due fessure, il minimo per vedere una donna con mezza faccia che dorme in un lago di sangue. Ti sfreghi la guancia, ti avvicini e rac cogli la pistola.

Toc, toc toc, toc.

Giorno di visite. Dallo spioncino vedi prima un naso devastato dalla coca, poi una bocca con un brutto tic, quindi un mento imberbe, da ragazzino. «Vipera», lo saluti, apprendo la porta.

«Il capo vuole vederti», dice in fretta. «Ha detto che aspettava notizie da oggi, ma... oh!» Si accorge che non sei solo in casa.

«Fai pulizia, giovane. Io vado da Ariel.» Quando sei sul pianerottolo aggiungi: «E tirati dietro la porta quando hai finito.»

Vai alle **23:00**.

16:30

La donna squadra le colonne all'entrata del palazzo. «Roba di lusso», dice.

«Non ho mai capito se fa più soldi con le donne o con i quadri», rispondi.

«Voi uomini ne capite poco di entrambi. Facile fregarvi. Entriamo?»

Fai giusto un passo, poi le chiedi: «Ma tu, un nome ce l'hai?»

Scrolla le spalle. «A Sumatra ero *Cangak laut*, l'airone.»

«Scomodo.»

«Mh?»

«Se ti devo chiamare con due nomi, fanno in tempo a spararti.»

Scuote il capo. «Là non avevano bisogno di avvisarmi. Comunque, se ti torna più comodo, *Kuntul* è quasi un sinonimo.»

«*Kuntul*», ripeti. Le guardi il cranio rasato. Femminile come lei.

Un mastodontico corridoio affrescato porta a una scrivania in legno massiccio. Una bionda dai vestiti intonati alle pareti vi accoglie con il sorriso preconfezionato che l'ha fatta assumere. «Desiderano?»

Leggi il cartellino appuntato al petto e rispondi: «Dana, dica a Panderberg che a Salisburgo faceva freddo.»

La ragazza aggrotta le ciglia. Non le lasci il tempo di replicare. «Non ci sono problemi, lui capirà.»

Dana preme tre tasti in successione e fa come le hai detto. Ascolta la risposta, lo stupore negli occhi. «Ha detto che arriva subito, potete sedervi nel salottino.»

Giusto il tempo di accomodarvi su due poltrone in plastica rossa, in una stanza piccola e senza finestre, e il padrone di casa fa il suo ingresso. La vestaglia in seta non nasconde i chili che ha messo su in questi anni, ma la chioma è sempre lunga, corvina e curatissima. Nemmeno ti saluta. «Ho onorato il mio debito quando non ti ho consegnato a Lahore, traditore, quindi non ti devo niente. Se sono qui è solo

perché, invecchiando, si diventa più buoni», aggiunge, strizzando l'occhio a Kuntul.

«*Arbiter elegantiarum*», lo apostrofi. Ride di gusto. Gli è sempre piaciuto. «Metti via il passato. Io ho chiuso con Ariel da un po', se hai sentito.»

«Un po' poco, visto che La Fiaba è roba di due mesi fa», risponde. Ha estratto un pettine d'argento e si alliscia i capelli.

«La Fiaba era roba dello Sciacallo», ribatti. «Ascolta, con Ariel erano solo affari. Con Lahore c'era amicizia... È per questo», prendi Kuntul per un braccio, «che vorrei riportargli sua figlia.»

Sgrana gli occhi contornati di mascara. «Sua figlia? Ma Lahore non ne ha dei figli!»

Scuoti il capo. «Sei stato giovane anche tu, Pan», rispondi. «Ti sarà capitato, magari per sbaglio, di andare con una donna...»

«Ho studiato a Ginevra ma io sono di Kiev, signor Panderberg.» La donna segue le tue indicazioni e prende la parola solo ora. «Ho giurato di ritrovarlo prima che la malattia mi consumi, e io rispetto sempre i giuramenti. Mi aiuti, signore.»

Il gallerista misura la stanza a piccoli passi. I conti gli tornano. Lahore vi parlava sempre di Kiev, e specificava sempre per quale rivolta c'era andato. Non sai quanti anni abbia Kuntul, ma ne dimostra il numero esatto. Panderberg si ferma e allarga le braccia. «Ascolta, non so se mi state fregando», dice. «Quello furbo è Lahore, vedetevela con lui: adesso sta quasi sempre nella villa.»

«Niente fregature, Pan. E complimenti per come mandi avanti Des Moines.»

Risate. Strette di mano veloci. Devi scegliere se passare anche da Zorrel (**18:15**) o dirigerti subito a casa di Lahore (**19:15**).

17:00

Zorrel vive in una via periferica. Ci sono quattro posti macchina davanti a casa sua, in uno spiazzo dove troneggia un cartellone pubblicitario. La donna nuda, sdraiata su un lettino da spiaggia, ti dà le spalle. Solo il suo capo è girato, gli occhi azzurri ti fissano e un fumetto le attribuisce la frase *Fatti avanti, fammi avanti*. Stretta fra le natiche c'è la scritta *§beach.pleasure*. Kuntul parcheggia la Jeep proprio sotto le gambe della modella.

«*Kuntul* non mi pare arabo», avevi osservato, dopo averle chiesto il suo nome, fermi a un semaforo. Non ci voleva venire, dal rabbino: ti aveva detto che negli anni scorsi aveva lavorato a Nabatieh e che lì aveva imparato a odiare gli ebrei.

Aveva sbuffato. «Ovvio. È indonesiano. Prima ero a Banda Aceh, e mi sono portata dietro il nome.»

«Che significa?»

«“I curiosi campano poco”, significa», ti aveva risposto, chiudendo la discussione.

Serrata la macchina, lasciate passare due signore di mezza età in bicicletta, attraversate la strada e vi fermate al 1842. «Sei sicuro che sia questo?», chiede. Dalla casa vicina arrivano le risate di una bimba, più in là un tosaerba muggisce monotono.

«No. Una volta stava qui, ma è da un pezzo che non ci sentiamo. Sai, con Lahore non è stato un addio indolore.»

Lei alza le spalle e suona il campanello. Nessuna risposta. Ti avvicini al cancello e lo spingi: si apre senza problemi. Le fai cenno di seguirti, percorri il vialetto attorniato di rose e orchidee e giungi fino alla porta di casa, una villetta dal tetto spiovente e con gli scuri verniciati di azzurro. Dal piano superiore, da una finestra aperta, sentite una risata soffocata, il fragore di un mobile che cade, poi un'altra risata. Vi guardate interdetti. La porta non è chiusa a chiave: entrate in un soggiorno fragrante d'incenso, pieno di soprammobili in ulivo e con il pavimento nascosto dai tappeti. La tua compagna passa un dito sulla cassapanca alla sua sinistra.

«Neanche un granello di polvere», osserva. «E dire che è uno sporco sionista.»

Estrai la pistola e sali le due rampe. Il legno scricchiola sotto i tuoi passi. Un'altra risata soffocata, un singhiozzo. La stanza è quella proprio di fronte a voi: spalanchi la porta e vedi una libreria ribaltata, volumi sparsi per tutta la biblioteca e il rabbino inginocchiato su un tappeto. Zorrel ha il viso rigato dalle lacrime, la bocca aperta e il fiato corto; in una mano tiene un libro e con l'altra si batte il petto, appena sotto la lunga barba. Vi degna giusto di uno sguardo prima di scoppiare in una nuova risata.

«Zorrel!», lo chiami. «Che hai?»

è uno solo. Fratelli, dovevamo capirlo prima...», poi una nuova risata lo scuote. La donna sbuffa.

«Ascolta», gli dici, «non ho tempo per chiederti cos'hai per la testa. Stiamo cercando Lahore.»

Zorrel alza l'indice e vi ammonisce: «Il tuo volto, Signore, io cerco. Non negarmi...»

«All'inferno!», esclami. Ti fai avanti e lo prendi per il bavero. Lo sollevi e lo sbatti contro il muro; la barba nera ti punge il braccio. «Dimmi... dove... è... Lahore!», gli reciti.

Ti guarda e fa segno di no col capo. «Penitenza, io voglio, non sacrificio, dice il Signore», risponde. Nella sua voce c'è affanno, ma dietro gli occhiali d'oro regna la tranquillità. Ripete il tuo nome, due volte, deglutisce e proclama: «*Shemà, Israel!* Tu sei il mio Dio, in Te mi rifugio. Mia roccia e mio canto... *uhf!*» Il tuo pugno nello stomaco lo fa cadere in ginocchio. Ansima e fissa le trame del tappeto. Lo lasci, ti volti e ti avvii all'uscita. Fai un cenno a Kuntul. «È andato. Vieni via, stiamo solo perdendo tempo.»

La donna gli si avvicina. «Parassita», lo insulta. «Inutili parassiti, tu e la tua razza.»

Zorrel rovescia il capo all'indietro, chiude gli occhi, sorride e con tono ora pacato proclama: «La Sapienza non entra in un'anima abituata al male, né dimora in un uomo schiavo del peccato. Poiché lo Spirito...»

Kuntul lo sgozza. Fiotti di sangue volano sulla barba, sul muro giallo, sul libro a terra. La donna strappa una pergamena dalla parete e pulisce la lama. «Allora, qual è la prossima tappa?»

Se vuoi provare dal gallerista Panderberg vai alle **17:30**, se preferisci recarti fuori città alla villa di Lahore vai alle **19:15**.

17:30

«Signore, lo prendi, per piacere.»

Forestiera. Passa i cinquanta. Ha l'accento francese, i capelli unti e una malformazione al piede destro, gonfio in una scarpa ortopedica e inclinato quasi di novanta gradi verso il suo fratello sano. Ti sta porgendo un volantino che recita *Concerto di Maggio – in onore di Maria*. Seguono quattro nomi a te sconosciuti.

«Non mi interessa. Vattene», le rispondi senza guardarla in faccia. Kuntul sta facendo il giro dell'isolato, cercando un altro ingresso: quello principale chiudeva mezz'ora fa.

La signora accartoccia le labbra, poi sospira forte. «Lo fa per la Madonna», insiste.

«Per la Madonna, non lo farò!», rispondi. Poi le prendi il volantino, lo appallottoli e lo getti in strada. Rimane a bocca aperta.

«Il suo dio dovrebbe guarirle quello schifo di piede, piuttosto», aggiunge Kuntul, appena tornata.

«Niente?», le chiedi, anche se la risposta l'ha già scolpita in viso.

La signora balbetta: «No... Maria no... è la mamma di Dio... non è Dio, lei.»

«Macché», risponde Kuntul. «Bei contatti che avevi. Un ebreo e uno che non c'è. Cosa vuoi fare?»

«E poi io prego sempre che la Madonna mi porta in Cielo...»

«Mi viene in mente solo la villa, ma non so se ci abita ancora.»

«Se mi guarisce sono più contenta ma non importa...»

Kuntul la spinge; la donna cade sul marciapiede, i volantini si sparpagliano. «I preti pigliano tutti», ti spiega. «I professori ai protestanti, i mistici agli ortodossi e ai cattolici la feccia.» La signora inizia a riunire i foglietti senza rialzarsi.

«E se provassimo a sentire da De Wond?», chiede Kuntul.

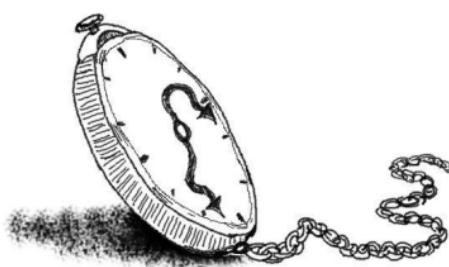
Guardi un paio di secondi la donna a terra, poi rispondi: «Con quel nazista ci intendiamo poco. Come fai a conoscerlo? E poi, cosa ne sa lui di Lahore?»

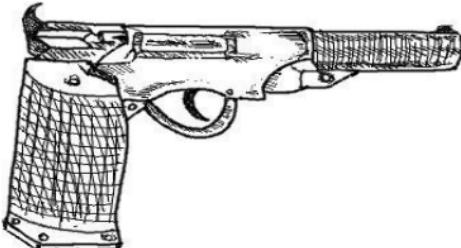
Alza le spalle. «Tutti i cani sciolti parlano la stessa lingua. E lo conosco perché un mese fa gli ho sparato.»

«E adesso siete amici?»

«Non ho amici. Ho solo stima per chi mi sopravvive», spiega. La signora ha finito di ammucchiare i volantini; li prende sottobraccio, punta il piede sinistro a terra e prova a rialzarsi. Kuntul le offre una mano. La donna sorride, si aggrappa, contrae il viso in una smorfia per lo sforzo. È quasi in piedi quando la tua compagna la lascia andare. Grida appena mentre sbatte il mento sul marciapiede. I fogli si sparpagliano ancora.

Se vuoi andare alla villa di Lahore vai alle **20:30**; se preferisci recarti da De Wond, vai alle **21:00**.





18:00

La Jeep della tua compagna sale veloce lungo la strada che le hai indicato. Tante auto in rientro nella direzione opposta, nessuna dalla vostra. Meglio così. Avete incontrato già abbastanza traffico per uscire dalla città: il tempo non gioca per voi.

«Ariel ti ha parlato di me», rompi il silenzio. «Posso sapere qualcosa di te?»

«No.»

Alla tua destra, oltre il guardrail, quaranta metri di scarpata vi separano dalle onde serali di un mare che il meteo diceva poco mosso e che all'orizzonte si fonde con un cielo popolato da una nuvola solitaria, forata dalla scia di un aereo.

«I tuoi non t'hanno dato un nome?», le chiedi.

«I tuoi non t'hanno insegnato a tacere?»

«Se ti devo chiamare?»

«Non mi devi chiamare», risponde. Preme forte sul freno. Dopo l'ennesima curva, due ciclisti arrancano a zig zag. Nell'altra corsia la fila è ininterrotta, impossibile sorpassare.

«Tanto non abbiamo fretta», osservi. Spingi verso l'alto l'aletta parasole e sospiri forte.

La donna tiene gli occhi fissi sui due davanti e rallenta fin quasi a fermarsi. «Sai qual è la cosa migliore dei fuoristrada?», chiede.

«No.»

«I rollbar», risponde. Preme a tavoletta, investendo i due. Il primo è sbalzato oltre il guardrail insieme alla bicicletta, il secondo rotola sull'asfalto. La Jeep sobbalza forte, mentre gli passa sopra. «Comunque, all'estero mi chiamavano *Kuntul*.»

«Il turco per “pilota”? »

«“L'airone”. Indonesiano. La casa è quella?» A trecento metri si scorge una villa quasi a picco sulla scogliera.

Indichi un viottolo che inizia a metà di un breve rettifilo.

«Sì, ecco l'accesso.»

Lo imboccate. Sembra che nessuno sia passato di recente.

«Nascondi la macchina in mezzo agli alberi», le consigli.

Mugugna un assenso e si infila nel boschetto di pini. Scendete dall'auto e vi avvicinate alla villa, tenendovi coperti.

Accucciati dietro una siepe, studiate la situazione. Il prato inglese che ricordavi c'è ancora, così come la grande vetrata che dà sulla sala del pianoforte. La villa è deserta, e la mancanza di gorilla ti rende inquieto. Kuntul se ne accorge.

«Qui non c'è nessuno. Stiamo perdendo tempo.» I rami si agitano soffici nel vento. «Ascolta», continua, «conosco chi potrebbe saperne qualcosa.»

«Più di Panderberg, più del rabbino?», scuoti il capo. «Non credo.»

«De Wond.»

La Fiaba. «Il nazista? No, grazie. Ci siamo pestati i piedi già una volta.»

«Fai come ti pare. I miei soldi aspettano, le tue pilloline no.»

{è ora che lo prenda}

Se vuoi aspettare ancora un po', vai alle **19:15**. Se preferisci tornare in città, vai alle **20:30** se vuoi provare con uno dei tuoi contatti oppure alle **21:00** se segui il consiglio di Kuntul.

18:15

«Speriamo che gli sia successo qualcosa di grave», dice Kuntul.

In biblioteca le scaffalature sono ribaltate, le pergamene gettate a terra insieme a decine e decine di libri, molti dei quali hanno pagine strappate. Kuntul ne raccatta uno e squadra la copertina. Fa una smorfia, lo lascia cadere e si sfrega la mano sui jeans. Non capisci: il cancello del civico 1842 era spalancato, così come la porta di casa. E non c'è alcuna traccia di Zorrel, sebbene tutte le altre stanze siano in perfetto ordine.

«Qualcuno è arrivato prima di noi», le dici. «Possibile che Lahore immagini qualcosa?»

«Ariel me l'avrebbe detto.» Si fa alla finestra e la chiude. «Forse dovremmo chiedere a De Wond», aggiunge.

«Non mi piace quel nazista», tagli corto. Poi le domandi: «E lui cosa vuoi che ne sappia?»

«È uno che lavora da solo, con tutti gli svantaggi e i vantaggi del caso», ti spiega. Si avvia giù per le scale e tu la segui. «Quando ci sono incontri grossi il novanta per cento delle volte lui ha informazioni *precise*. Invece che raccontare balle a quell'invertito del tuo...» Si arresta e sfodera il coltello. Anche tu hai visto qualcosa muoversi nel vialetto, appena fuori dalla porta.

Il coniglio ora salta sulla soglia, si ferma e annusa. Quattro bastoncini d'incenso, immersi in un vasetto appoggiato sopra una cassapanca, sembrano di suo gradimento. Vi guarda e fa un altro, piccolo balzo. Vi avvicinate e lui non scappa. Con un movimento rapido, Kuntul lo prende per le orecchie e lo solleva. Lui arriccia ancora il naso e fa una specie di ringhio.

«Lascialo stare», le dici.

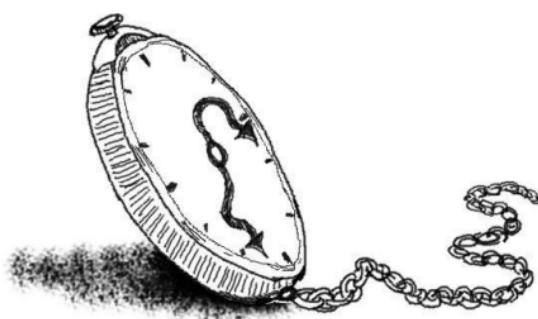
«Odio gli animali», risponde. Accosta il coltello al collo del coniglio, che si dimena. «Gli animali sono sempre innocenti», continua. Sposta l'arma sulla pancia. «Da piccola avevo paura dei cattivi, dei colpevoli.» Raddrizza la punta; il coniglio emette un fischio acuto. «Ma dal giorno che ho ucci-

so un innocente», e immerge il coltello nel ventre tenero, «non ho più avuto paura di uccidere i colpevoli.» Strappa fuori la lama squarciandolo fino al collo. «Tutti dovrebbero uccidere un innocente, per iniziare a vivere bene.» Butta l'animale fuori dalla porta: atterra come uno scoiattolo volante sul prato ben falciano. Kuntul pulisce il coltello in una tenda e se lo rimette in seno, tu guardi i pezzi di visceri sparsi sul tappeto e ti gratti il capo. Uscite insieme.

Siete quasi al cancello quando udite una vocetta. «Ciuffo! Ciuffo, dove sei? Ciuffo, dai... Vieni qui!» E dalla siepe sbucano due trecce castane, poi la faccia ansimante di una bambina, poi le braccia. Vi vede, fa passare anche le gambe dal buco e si rialza sui piedi nudi. «Avete visto il mio Ciuffo?», chiede, dondolando le mani. Ha un braccialetto di perline rosse su entrambi i polsi. Piega la testa. «Io glielo dico di non uscire, ma già due volte è scappato dal buco. L'avete visto?» Poi drizza il capo, spalanca gli occhi: si è ricordata di una cosa importante. «Ah, Ciuffo è il mio coniglio. È un coniglio bianco.»

Kuntul sorride e le risponde: «Stai tranquilla, è proprio lì.» Le indica la macchia bianca dall'altra parte del prato. La bambina strilla di gioia, e mentre corre verso Ciuffo voi uscite dal cancello.

Puoi scegliere di incontrare De Wond (vai alle 21:00) oppure recarti alla villa di Lahore (20:30).



19:15

Il viale che conduce alla villa di Lahore rimane deserto. Non avete mosso il fuoristrada, dopo averlo nascosto nel bosco, e siete stati fermi dietro la siepe di bosso. Seduti, pensando ai fatti vostri, senza parlare.

«Perché ti fai?», rompe il silenzio.

«Perché così sono...», ti umetti le labbra, «sono davvero... io. Sensi più sviluppati, facoltà di analisi, velocità...»

«No», ti interrompe, «voglio dire, come puoi accettare una morte rimandata ogni giorno?»

«È questo il punto», spieghi. «Sono così padrone di me stesso da poter scegliere se vivere o morire.»

Ride. «Non sei tu il padrone: basta che Ariel ti tagli i viventi...»

«Non lo farà», controbatti. Le guance ti avvampano: che stupido. «Cioè, quello che intendo...»

«Non lavorerei mai per chi non posso tradire», dice. Poi il *chow-chow* delle pale di un elicottero copre il cinguettio degli uccelli.

Ti acquatti ancor di più ed estrai la pistola. Kuntul corre alla macchina, poi torna al tuo fianco: ha un'enorme Python in mano. Da nord si avvicina un vecchio EC135; atterra dal lato opposto della villa, poi spegne i motori.

«Ci spostiamo?», chiede.

«Aspetta.»

Passa qualche minuto, infine si accendono le luci del salone. Estrai il binocolo: la grande vetrata ti permette di osservare Lahore che entra e si accende una sigaretta. Arriva un uomo anziano che non conosci, che guarda fuori verso il giardino, poi altri due, altrettanto ignoti ma più giovani. Si siedono tutti a un tavolo. Sorridono. Sorridi anche tu: puoi leggere le labbra.

Lahore: «Sì, eravamo a Roma». Uno dei due giovani, quello che ti dà le spalle, risponde qualcosa e fa un movimento con il braccio. Gli altri ridono.

Anziano: «Italiani!», e batte le mani. «Cosa sarebbero senza la mafia!»

Lahore: "Piuttosto, riesce ad arrivare in tempo?".

Anziano: "Domani?"

Giovane: "Finché vuoi. L'incontro non è per le dieci?"

Lahore: "E..." Un nome che non capisci. Molte "a", comunque.

Parla l'uomo di spalle. Gli altri scuotono il capo.

Lahore: "No, non è il caso. Mettiamo i soldi di sotto, dove non ci sono uscite. Piuttosto..." Kuntul ti strattona. Sposti il binocolo dagli occhi: ti sta indicando un uomo che cammina nel prato scrutandosi intorno. Le fai cenno di tacere e aspetti. Il mastino è sulla quarantina, con i capelli rossi che spuntano dal basco nero, un mare di lentiggini sulle guance e un MP5 fra le mani. Quando esce dal vostro campo visivo, torni a puntare il binocolo verso la sala, giusto in tempo per vedere i quattro che ne escono. Se vuoi aspettare qui e valutare un piano d'attacco, vai alle **20:20**. Se per te è sufficiente conoscere l'orario dell'incontro e parlarne con Ariel, dovete andarvene dalla villa lasciando qui l'automobile, altrimenti sarete scoperti: vai alle **01:00**.

20:20

«Quante persone porta l'elicottero?», ti chiede.

«Sette, più il pilota.»

«Tolta la sentinella, rimangono al massimo altri due gorilla. Fattibile.»

«Fattibile, non sicuro.»

«Di sicuro c'è che un'occasione così non ci ricapita.»

Dietro di voi, fra gli alberi, un urlo, poi due sventagliate di mitra. Acciaio su acciaio, vetri rotti. «La Jeep», mormora Kuntul.

Il rosso corre verso la casa, grida ancora ed entra dalla porta. Luci che si accendono. Motori che si avviano.

Forse è troppo tardi, ma dovete agire. Se vi dividete, tu puoi avvicinarti dalla parte della scogliera (vai alle **20:40**) oppure dalla porta principale (vai alle **20:50**). Se fate irruzione insieme, vai invece alle **20:45**.

20:30

«Ma questa carriola non può andare più forte?»

«Ma tu riesci a tacere?»

Il sole sta scomparendo nel mare. È passato un sacco di tempo, e di tempo

{i vermi}

tu ne hai poco.

Sorpassate la cisterna del latte che vi rallentava ormai da un paio di chilometri. Percorrete un breve rettilineo, poi una semicurva cieca in piena accelerazione. La strada presenta un altro tornante verso sinistra; all'esterno si trova un vecchio rustico, casa e stalla a formare una L sbilancia. Lo stanno aggiustando, ci sono tre sul tetto con... «Attenta!»

«Cosa...» Una pioggia d'acciaio si abbatte sulla macchina, che sbanda a destra. Alcune gocce cadono sul parabrezza che si increspa come uno stagno. Fra le ragnatele nel vetro intravedi la parete della casa che corre verso di voi. La cintura ti abbraccia forte, il fiato se ne va, il seggiolino ti dà una pacca sulla schiena. Kuntul estrae un revolver da sotto il volante, si sporge e spara dal finestrino. Ti accucci e apri la portiera. Altri colpi, uno frantuma lo specchietto, un altro si conficca nell'imbottitura del sedile. Centimetri. Due sono in casa dietro alla finestra del primo piano. Altri spari arrivano dal tetto della stalla, alla vostra destra. Sei senza protezione. Senti la donna mugugnare, ma non hai tempo per lei. Fai fuoco verso la stalla, due volte. Uno cade in avanti. Ne rimangono due. Quello che hai preso precipita tre metri davanti a te. Spari per coprirti e corri verso la costruzione, sotto lo spiovente. Sei esposto ai due dalle finestre... No, non si vedono più. Kuntul ti raggiunge. È ferita a un braccio, ma non sembra grave. Rumori di tegole: i due sul tetto stanno scendendo, da qualche parte. Ora sono tutti in casa.

«Dividiamoci», propone.

«A posto il braccio? Li hai beccati gli altri due?»

«Uno. È rimasto quello con la P99. Il gomito è a posto.»

«Anche uno di questi ha una Walther, l'altro ha un fucile ma non so che razza sia.» Fai un respiro profondo, ascolti i

rantoli dell'uomo morente davanti a voi. «Dividerci come?», chiedi.

Alza le spalle. «Io entro dalla porta principale, tu giri dietro alla costruzione e trovi un altro ingresso.»

«Hai molta fiducia in te. Perché non entriamo tutti e due dalla porta?»

«Troppoo stretto.» Fa una smorfia che somiglia a un sorriso.

«Ma dai, decidi pure tu, visto che io ho troppa fiducia in me.»

Se vi dividete, puoi fare come ha suggerito Kuntul (vai alle

20:40) o puoi entrare tu dalla porta principale (vai alle **20:50**). Se decidi di fare irruzione insieme, vai alle **20:45**.

20:40

Ti muovi finché puoi dietro gli alberi, ma gli ultimi venti passi sono senza copertura. A destra non c'è alcuna protezione sul limitare della scogliera: chi vuole può fare un tuffo di cinquanta, sessanta metri. Respiri e ti lanci verso la porta. Posi le dita sulla maniglia e scruti oltre il vetro smerigliato. Ombre immobili e indistinguibili. Giri il pomello e una scarica di mitra ti crivella il braccio destro. Cadi indietro, la pistola ti scivola dalla mano che non controlli più. Un'altra gragnuola appena sopra di te. Ti rialzi, ti volti, scappi. L'ultima raffica ti falcia le gambe. Cadi a faccia avanti sulla ghiaia.

«Ti porto i saluti di Lahore», dice una voce dietro di te. «Ha detto che l'hai deluso ancora.»

«Guarda, guarda, il nostro vecchio amico». Un altro uomo. «Lahore ci aveva detto “curatevi di lui”, ma stai un po' *debi-li-ta-to*, o no? Sai che ci facciamo, che ti fa bene? Ti curiamo noi, sì... Ci facciamo la *ta-las-so-te-ra-pi-a*.» Risate vicine. «Ecco qui», dice il primo. Ti sollevano dalle ascelle, ti portano alla scogliera. «Guarisci, che paghiamo noi!» E ti gettano giù. Il cielo rosso nel tramonto. Il garrito stanco dei gabbiani. La durezza del pelo dell'acqua. Il mare che ti entra nei polmoni. ■■■

20:45

Uno sguardo d'intesa. Un calcio alla porta. I due dentro vi aspettavano e iniziano la musica.

Entri e ti accucci sulla sinistra. Uno, due, tre colpi, sparati a semicerchio, mentre una 9mm ti accarezza la scarpa e un'altra ti fischia sull'orecchio e il colpo di fucile è più alto e il boato della Python lo sovrasta e un urlo è l'unico rumore umano. Quello col fucile adesso ha una rosa rossa nella guancia, lascia l'arma e si stringe il volto. L'altro fa fuoco verso Kuntul. Ci vuole il tuo quarto colpo per spacciarlo. Kuntul si appoggia con la schiena al muro, e mentre scivola pianta una .357 nel cadavere di quello della Walter. Quinto colpo e finisci l'uomo agonizzante. La tua compagna è a terra. Dall'arcata entra il terzo gorilla: grida, e il suo MP5 vomita una raffica che fa esplodere vetri e sussultare il corpo della donna. Stupido. Sesto colpo, alla mano sinistra. Urla di dolore, stavolta, vorrebbe sparare ancora, ma il settimo colpo gli perfora la pancia. L'ottavo è di sicurezza, al cuore. Ti massaggi le orecchie doloranti. Controlli le altre stanze al pianterreno: libero. Passi al primo piano: libero. Torni di sotto, e senza pestare le pozze di sangue verifichi che siano tutti morti. Apri il lavandino, bevi a collo e ti rinfreschi un po'. È ora di chiarirsi con Ariel. Esci e accosti la porta crivellata di colpi. La Jeep è inservibile, con due gomme a terra e il parabrezza devastato. Torni in strada, fai un mezzo chilometro a piedi fino a uno slargo, ti siedi su un paracarro attorniato da lattine vuote e aspetti. Cala la sera, il cielo è terso, la temperatura gradevole: è la bella stagione.

I fanali del Volvo rischiarano il tuo spiazzo: un ideogramma illuminato rende ben visibile il camionista mentre frena e accosta. Sali i due scalini, richiudi la portiera e guardi l'uomo: gli occhi a mandorla sono incastonati in una faccia grassa e sorridente, impreziosita da un anello al naso e incorniciata da una zazzera di capelli ossigenati. Dietro di voi, un enorme telo dove una donna vestita solo con un cappello della polizia sta seduta a gambe aperte su uno sga-

bello nero: vi squadra arcigna, e il manganello nella destra porta la scritta *fancy-cops*.

«Di solito non carico», ti accoglie, «c'è troppa brutta gente in giro.» I freni sbloccati sibilano e il camion riparte. «Ma oggi son troppo contento: in tangenziale ho trovato una negra che m'ha tolto vent'anni. Le negre puzzano: ma quando le butti sui sedili... *etto*, ti fan vedere il Paradiso. Bisogna dire al Papa che vada con una negra, solo dopo può parlare di Paradiso. Dove ti scarico?»

Vai alle **23:00**.

20:50

Raccogli un sasso, ti avvicini, lo lanci verso la finestra e apri la porta con un calcio. I colpi si dividono fra il vetro rotto e l'ingresso. Ti stringi allo stipite, spari un colpo alla cieca, getti un'occhiata all'interno. Due. MAG-7 e P99. Accucciato dietro al divano e in piedi vicino all'attaccapanni. Fai fuoco a sinistra e a destra, a sinistra quello del fucile urla e lo lascia cadere, a destra l'altro continua a sparare. Corri dentro e scarti a destra e fulmini l'uomo con la Walther. Rumore di mitra e rivoltella in una stanza vicina. Scavalchi il corpo e arrivi dal suo compagno: cerca di portare avanti l'astina e respira forte e veloce e la tua 9mm gli sparge il cervello sulla tenda blu. Un altro colpo di Colt, là in fondo. Torni indietro e controlli che l'altro sia morto. Sì, è morto. Dall'arcata spunta Kuntul. Perde sangue dal braccio sinistro, ma è la ferita di prima.

«Pulito», le dici.

«Anche dietro e sopra», risponde. «Ma niente Lahore.»

«Questo pidocchio», e sputi sul il cadavere che hai davanti, «questo doveva essere Lahore, e avremmo finito.»

«Torniamo da Ariel.»

Non sai cosa ribattere e segui Kuntul mentre esce. Andate a controllare il fuoristrada: inservibile. Vi avviate a piedi lungo il vialetto, poi sull'asfalto ancora caldo della strada, nell'aria pulita del giorno che muore. Vai alle **01:00**.

21:00

Fermate la Jeep davanti a un palazzo ottocentesco che sorge a filo della strada. Kuntul toglie una favolosa Python dal vano sotto il volante e se la infila nell'elastico dei pantaloni. Scendete e vi avvicinate al portone in ferro battuto. È lei a suonare.

«Sì?», gracchia una voce dal vecchio citofono.

«Vendo enciclopedie», risponde la tua compagna.

Un battente si sblocca, l'eco riverbera nella galleria che porta a una corte interna. La donna cammina sicura verso le scale di destra: la segui lungo le rampe in granito. Nel pianerottolo fra il primo e il secondo piano guardi dalla finestra in strada.

«Ehi», la chiami.

«Mh?»

Indichi la macchina. Un poliziotto sta controllando l'interno dell'auto con una torcia, l'altro gufo sta parlando alla radio.

«Sosta vietata, probabilmente», sogghigni.

Sospira. «L'avevo presa solo una settimana fa...»

«Quanto è costata?»

«Una .357 in testa a un negoziante. Ho buttato via la foto di famiglia, il rosario e il gattino di peluche ed era chiavi in mano.»

Arrivate alla porta dell'appartamento, dove la lucida pelata del maggiordomo vi accoglie con un inchino. «Vi aspetta in sala», proclama con accento nordico, poi vi precede a passo marziale in un corridoio pieno di ritratti di generali e nobili. La stanza in cui entrate è in penombra, ma la sagoma di un uomo dalle spalle massicce è nitida contro la finestra.

«*Mein Zeug*, femmina. Dov'è la mia roba?» C'è una vena stridula nella voce possente.

«L'avrai domani», risponde.

«La voglio... adesso!» Si volta, ci sono fiamme fredde negli occhi celesti. Il biondo ha già lasciato i capelli pettinati con cura ed è rimasto solo nella barba. Fa un cenno verso di te. «Chi è il tuo *Freund*, femmina?»

«Sono quello che ha organizzato La Fiaba», rispondi. «I tuoi ragazzi li ho fatti fuori io.»

Sorride, si passa la lingua sui denti e annuisce. «Bel lavoro, *Teufel*, un gran bel lavoro. La prima volta che Ariel mi fréga davvero. Sarà l'ultima.» Si volta verso Kuntul e ripete: «Femmina, la mia roba!»

«Tu dimmi dove si troverà Lahore, quando, con chi e perché, e domani avrai la tua roba», risponde lei. Increspa le labbra e aggiunge: «Ma, visto che non sei una donna e non puoi ricordarti tante cose, mi basta sapere il posto e l'orario.»

De Wond dignifica i denti. «*Hündin!*», sibila. «Pornodive, lesbiche e terroriste: ecco gli unici risultati di due secoli di femminismo. E l'ultima categoria – la tua – è l'unica che non accetto. Marco!»

Marco è trenta centimetri e sessanta chili più di Kuntul. Un braccio intorno al collo, le gambe a bloccare quelle della donna. Tu non ti intrometti. Lei si divincola, lo morde, poi De Wond le dà uno schiaffo. Kuntul si arrende e si lascia legare le mani; Marco la disarma e la conduce fuori.

«Lahore si incontrerà alla vecchia tipografia domani alle dieci», ti dice il padrone di casa. «C'è in ballo una partita di bombe armene. Non so chi siano i venditori, non so quanti siano i soldi.» La lingua accarezza ancora i denti. «A me non costa nulla dirtelo. Ho visto come hai risolto La Fiaba: mi piacerebbe che lavorassi per me, qualche volta.»

«Perché no?», concedi.

«Adesso vattene, voglio interrogare questa femmina come so fare io.»

«Ho bisogno di lei per domani.»

«Se puoi aspettare un po' te la ridò come nuova. Ma fossi in te la lascerei perdere.»

Se decidi di abbandonare Kuntul, puoi dirigerti da Ariel (vai alle **23:00**). In caso contrario, aspetti in questa stanza per quasi tre ore; dopo una lauta cena e un po' di relax davanti alla TV, la donna infine ti raggiunge, pallida e malferma sulle gambe. «Andiamo», biascica. Vai alle **01:00**.

23:00

«Dovevate essere in due», osserva Ariel. Era stato silenzioso per tutto il pasto, ma prima o poi doveva parlare. Fra un boccone e l'altro gli spieghi tutto quello che è successo oggi. Lui sospira. «Eh, allora lavorerai da solo.»

«Lo sai che lo preferisco», rispondi. Aiutandoti con il pane, raccogli il sugo della carne. «Perché me l'hai mandata?»

«Perché quello di Lahore deve essere un lavoro pulito. Niente guerre, non posso rischiare azioni aperte con lui... Eppure da solo è difficile riuscirci, è difficile anche per te. Lei, eh, lei aveva una motivazione forte per farlo fuori.»

{hanno le facce dei morti}

«Forte come la mia?», domandi, con gli occhi fissi nei suoi. Sostiene il tuo sguardo e risponde: «Se non avessi le remore di un benpensante, avresti ammazzato Lahore senza bisogno di... eh, di questo incentivo.» Fa un tiro con il sigaro. «Ti ho detto di Nabatieh, l'anno scorso?» Scuoti il capo. «Gli israeliani si erano rotti, dopo le autobombe di Tel Aviv e Gaza», spiega. «E quando un distinto signore si è presentato da loro dicendo "Bene, ho uno dei miei in mezzo al gruppo dei terroristi", non hanno badato a spese. Hanno avuto la posizione del campo e con un bel bombardamento ne hanno fatti fuori quasi duecento, eh. Da quel che mi ha detto, si sono salvati in tre.»

Bevi due sorsate e appoggi il bicchiere. «E una era lei», dici.

Ariel annuisce. «Ha lasciato Israele ed è tornata qui in città dopo non so quanti anni in giro per il mondo. Ha incontrato De Wond, ha lavorato un po' per lui fra alti e bassi... Eh, adesso era un basso e così le ho dato un lavoro anch'io.» Un'altra boccata dal Cohiba. «Indovina chi era il distinto signore che aveva piazzato il suo uomo a Nabatieh?», ti chiede.

Ovvio. «Lahore.»

«Già. A sapere la sua storia prima, non le avrei offerto tutti quei soldi: voleva vendicarsi... La rabbia non le mancava.»

«E lo Sciacallo?» chiedi. «Se devo lavorare con qualcuno, dammi lui come per La Fiaba.» Trattieni il fiato.

Un cenno di diniego. «È a Palermo da ieri mattina, lui segue un altro piano. Eh, devo cautelarmi se tu fallissi con Lahore...»

La voce di Max: «Caffè?»

«Sì», rispondi. Guardi Ariel, le dita grassocce intorno al sigaro, la pappagorgia grinzosa, il grottesco riporto. Non ti piace, ma

{dammelo!}

il capo è lui. «Allora, quali informazioni abbiamo sull'incontro?», chiedi.

«I venditori dovrebbero essere i pasdaran...»

«L'Iran con Lahore!», sbotti. «Non c'è più religione!»

«Ce n'è sempre troppa. Comunque, pasdaran o no, siamo sicuri solo dell'orario, le dieci di domattina, e del posto, la vecchia tipografia». Neanche un quarto d'ora da casa tua.

Arriva Max con una tazzina di caffè e con il bricco dello zucchero. Ne mescoli un cucchiaino. Ariel prosegue: «Non so quanti uomini ci siano, né a che punto siano le trattative... Eh, una bella gatta da pelare, insomma.»

Lo assaggi: è bollente. «Non preoccuparti», rispondi, «sarà un gioco da ragazzi.»

«Lo spero per te, altrimenti puoi scordarti la ricompensa.» Ride, si alza, le gambe barcollano sotto il suo peso. «Vatti a riposare, ché domani è una giornata impegnativa.» Fa un cenno di saluto ed esce. Tu finisci il caffè con calma e prendi la porta opposta. Percorri il corridoio, svolti, ancora qualche passo, poi ti trovi davanti una porta in mogano che non è quella d'uscita. Ti guardi attorno: sovrappensiero, prima hai girato a destra invece che a sinistra. Il battente è socchiuso, sbirci dentro. Ti si mozza il fiato.

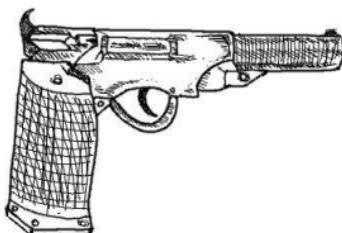
Viatico. In questo ripostiglio, c'è un cartone pieno dei tubetti che ogni giorno ti donano un altro giorno. Viatico. Almeno cento confezioni... Solo un foglio in plastica trasparente, con ancora un pezzo di etichetta in arabo, copre la



scatola. Viatico. Non resisti: strappi la plastica e te la infili in tasca.

Un cane che si arma. Un revolver, di quelli grossi. «Stai ai miei patti», dice Ariel alle tue spalle. «Uccidilo e lo avrai. Vattene».

Se alzi le mani, mormori una scusa e ti allontani dalla casa, lasciando qui il viatico, vai alle **02:00**. Se ti giri e gli spari, vai alle **01:45**. Se ti giri a mani alzate, controlli la situazione e reagisci, vai alle **01:30**.



01:00

«Ce ne avete messo di tempo, eh», vi apostrofa Ariel a mezza voce. Il sigaro aggrappato al suo labbro rischia di cadere sulla poltrona; il tuo capo lo risistema e vi scruta nella penombra della sala.

Kuntul alza le spalle, tu rispondi: «Eravamo senza macchina, e quella vecchia non voleva prestarcela...»

«Avete cenato?»

È la tua compagna a rispondere: «Dacci da mangiare delle informazioni.»

«Bella squadra che siete!» Ariel si schiaffeggia l'enorme coscia e ride. «Vi mando in giro per scovare i dettagli su Lahore, anzi, per farlo fuori, e dopo mezza giornata non sapete niente... e lui è ancora vivo.» Apri la bocca per contrabbattere, ma lui prosegue: «Dieci, vecchia tipografia, e i venditori,» guarda Kuntul, «eh, i venditori dovrebbero essere i tuoi amici iraniani.»

«Non ho amici», taglia corto lei. La vecchia tipografia: comodo, è vicinissima a casa tua.

«Adesso avete tutte le informazioni che ho anch'io. Se potessi, manderei un'intera squadra a stinarlo; ma non posso...» Abbassa la voce. «Perché non mi fido di tutti i miei.» Un altro tiro al Cohiba, poi prosegue con tono normale. «Lo so, la difficoltà è preoccupante, ma dovreste farcela.»

La tua compagna ribatte stizzita: «*Preoccupante?* Non *preoccuparti*, sarà un gioco da ragazzi.»

«Lo spero per te, altrimenti puoi scordarti la ricompensa.» Accenna col capo a una valigia posata nell'angolo. Kuntul aspetta qualche secondo, si alza, la va ad aprire. Non ti sei mosso, ma da dove sei vedi bene i fasci di banconote; la donna annuisce e torna a sedere. Ariel ti fissa e sogghigna: «E tu non dimenticarti quello che solo io posso darti! Max, il pacco di oggi!»

L'uomo entra in sala con un grosso cartone. Sbuffa e l'appoggia su un basso tavolino pieno di riviste. La scatola è di sbieco, coperta solo da un foglio di plastica con un'etichetta bianca, in arabo. Ariel appoggia il sigaro sul posacenere e con un cenno ti invita ad aprirla. Strappi la pellicola e te la infili in tasca. Guardi dentro e il cuore martella come se volesse uscire e buttarsi fra le confezioni di viatico. Quante saranno? Cento, duecento?

«E adesso che siete ben stimolati, andate a letto, se volete andateci insieme: l'importante è che Lahore domani sia morto.»

Kuntul si alza e punta la Python su Ariel. Max estrae una colossale Desert Eagle verso di lei. Tu hai la Beretta diretta verso Max. Non è passato neanche un secondo.

Ariel guarda la donna, respira piano. «Cosa stai facendo?» Butta un'occhiata a Max per dirgli *aspetta*.

«Non mi fido, vecchio», risponde lei. «Facciamo che mi dai un anticipo per il lavoro di domani, o me lo prendo da sola.»

Puoi cercare di far ragionare Kuntul (vai alle **01:40**), minacciare Ariel (vai alle **02:15**) oppure sparare a Max (vai alle **01:50**).

01:30

Ariel è davanti a te, la Desert Eagle spianata. Quattro passi dietro di lui, Max, con lo stesso cannone in mano: ne avranno comprata un'intera partita, e non te ne hanno mai data una. Bastardi.

«Lo sai che non voglio spararti, non costringermi. Vattene», ripete Ariel. Ansima, sarà arrivato di corsa.

Annusici e avanzi nel corridoio. Passi accanto al tuo capo, annusi il suo sudore. Ha abbassato l'arma. Max lo imita, dopo che gli sei sfilato a fianco, ma ha ancora il colpo in canna. Estrai la pistola e gli pianti una pallottola al cuore, lui fa giusto in tempo a sparare una .44 a terra, poi metti sotto tiro Ariel che non ha avuto il tempo di caricare. «Il viatico, adesso, o t'ammazzo», gli dici.

Congiunge le mani. «Io, io vi ho salvato dalla droga», mormora, con gli occhi bassi. «Vi stavate bruciando e vi ho salvati. Due anni fa, eh, sareste morti due anni fa. Ma ero vecchio, senza figli, e vi ho adottato, amato e...»

«Liana l'hai fatto crepare, e per un porcata senza urgenza vuoi far crepare anche me.» Sputi verso di lui. «Bel padre che sei.»

«Selezione naturale. Lo Sciacallo è l'unico che ha meritato la mia fiducia, solo a lui rivelerò il perché del viatico. Liana era debole, tu... stupido.» Un fragore nella testa, un concerto di luci. Cadi faccia a terra e guardi il tuo sangue sparso sul pavimento. ■■■

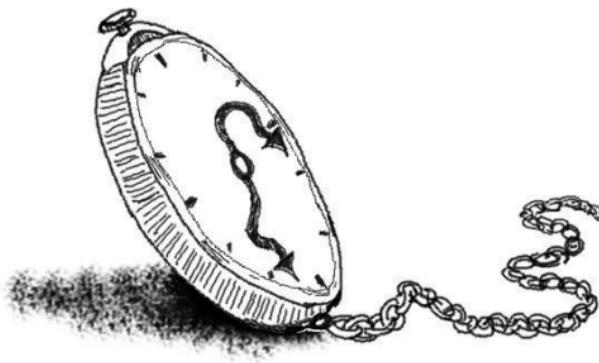
01:40

Kuntul non è ancora convinta, però abbassa l'arma. Uno sguardo di Ariel, il colpo di Max: la donna cade a terra, il foro della .44 nel petto. Il rimbombo dello sparo nella stanza ti brucia i timpani. «Almeno tu vai a fare ciò che devi», sibila Ariel.

Puoi fare come ti ha detto (vai alle 02:00) oppure sparare a Max (vai alle 01:45).

01:45

Alzi la Beretta. Un istante prima di fare fuoco ti si mozza il fiato: una pallottola allo stomaco. Guardi a destra: c'è un altro mastino che non avevi considerato. Stupido, da vergognarsene. Una diga nella testa cede e tu anneghi nel rosso.



01:50

La 9mm gli trapassa il cranio. Max cade a terra con un movimento soffice. «Ehi», dice Ariel. «Bene», dice Kuntul, e gli spara. L'uomo si affloscia sulla sedia, il capo reclinato, il doppio mento che ora sembra triplo.

Qualcosa ti si rompe dentro. «Cosa hai fatto!», urli. «È l'unico che me lo trovi!»

«Lì ne hai abbastanza, no?», replica tranquilla. Va a prendere la sua valigetta.

Cento confezioni, dodici pastiglie. Quattro anni, no, tre... quanti? E poi? «Ma morirò, un giorno!», protesti.

«Che acuto filosofo», osserva lei, mentre va verso la porta, la Colt nella destra, i soldi nella sinistra.

La rincorri. «Aspetta, aspetta!» Le stringi il braccio magro. Lei si ferma, si volta e ti spara al petto. ■■■

02:00

Sei già in strada, avvolto dalla calma freschezza della notte, ma il battito è ancora irregolare. Rivedi Ariel che ride, la scatola col viatico... Ormai è andata. Lahore. Domattina. Nient'altro.

Non hai nessuna voglia di dormire, anche se ne hai bisogno. Ti incammini verso casa: la strada è lunga, puoi pensare con calma.

{vedo i vermi!}

No, niente pensieri. Scacci i ricordi e ti concentri su un battimani che senti ancora lontano; svolti a destra, lungo una secondaria poco trafficata. Il brusio aumenta e ora riconosci un canto ritmato. Nella piazzetta ben illuminata ci sono trenta, quaranta persone che si tengono per mano, in cerchio, e altrettante o forse più che battono le mani. Quelli al centro, mentre fanno il loro girotondo, mugolano una ninna sempre uguale: *Gesù ti aspetta / Vieni insieme a noi / Vieni verso di Lui / Non stare da solo*. Una giovane sudamericana ti nota, smette di cadenzare il canto e ti si avvicina. «Hai sentito?» Annuisci. «Allora, *vieni insieme a noi, non stare da solo*», ti dice. Gli occhi d'ebano sono sereni e sulla bocca ha dipinto un sorriso da pubblicità. Sorridi anche tu: tutti i sorrisi sono contagiosi, come gli sbadigli. Le rispondi: «Hai ragione, stanotte non voglio stare da solo.»

Il bordello è vicino a casa tua, dalla parte opposta rispetto alla vecchia tipografia. Sali la scala in marmo e ti fai riconoscere al videocitofono. La porta si apre con delicatezza: la oltrepassi e raggiungi la reception. Lasci la tua carta di credito a Susanna, le fai l'occhiolino e ti avvii verso l'ultima porta a sinistra del corridoio. I passi sono smorzati dai tappeti rosa marcati *Des Moines*.

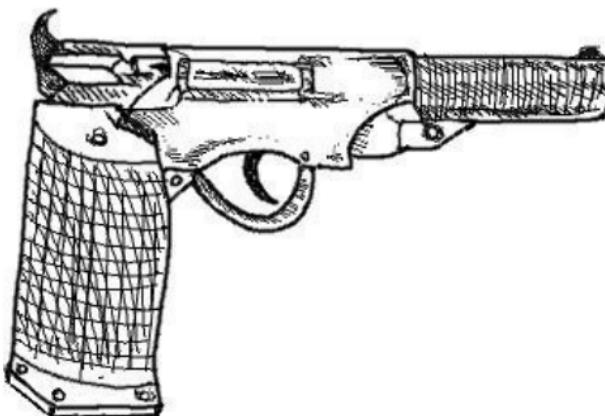
Chiusa.

Una fitta alla bocca dello stomaco. Torni al bancone, giochi con un biglietto da visita. «Ne avrà per molto?», chiedi. «Non saprei.» Susanna allarga le braccia e piega appena il capo. «È un cliente nuovo. Ma se vuole provare...»

La interrompi. «Mi siedo qui, grazie.» Non hai mai tradito la tua Viky con un'altra. Ti appoggi su una sedia troppo imbottita, circa a metà del corridoio. Alle tue spalle c'è la stanza di Pamela: anche la sua porta è chiusa, e si sente il perché... Devono proprio migliorare l'insonorizzazione. Davanti a te, invece, Sherazad è libera. Non è abbastanza formosa ma ha gusto nei vestiti: il completino bianco sembra fatto apposta per la sua carnagione levantina. Sta leggendo un libro, non si è accorta di te.

Hai camminato molto, e il caldo che c'è qui dentro fa salire tutta la stanchezza della giornata... E domani c'è in ballo la tua vita.

Se torni a casa a dormire vai alle **09:30**. Se aspetti Viky, procedi alle **03:30**. Se hai fretta ed entri da Sherazad, vai alle **03:00**.



02:15

Forse è più efficace la ferocia di Kuntul delle tue parole, chissà. Comunque, Ariel deglutisce due volte poi sbotta: «Va bene, come vuoi tu. Puoi prendere un...» Ci ripensa. «Due mazzi di banconote adesso, il resto a lavoro finito. Max, giù.»

L'uomo abbassa l'arma, Kuntul fa lo stesso, tu chiudi il balletto. La donna raccoglie i soldi, una mazzetta per mano, e si avvia all'uscita. Tu accenni un saluto ad Ariel e la segui.

«Non sapevo ne esistessero», le dici, uscendo dalla banca. «Sono comodissime per le ditte che lavorano con l'estero», ti spiega con una smorfia sulla bocca. «E per i veri professionisti.»

Questo quartiere ha una bella vita notturna di suo, figurarsi il sabato notte. Incrociate un gruppetto di ragazzine che escono da un locale. Ridono e si richiudono le cerniere sul petto; solo una, quella grassa, fatica a contenere il seno nel vestito: le altre la prendono in giro. Sono invidiose dell'amica più sviluppata, impazienti di crescere e di poter esporre merce più attraente.

«Non ho sonno», ammetti.

«Se mi vuoi accompagnare ho un lavoretto da finire», risponde. «È anche vicino a casa tua.»

«Che lavoretto?»

«Una cosa rapida e pulita che potrei fare anche domani pomeriggio, ma nemmeno io ho sonno. Ce l'hai un silenziatore?»

«Un SWR speciale. Più lungo e più scomodo dei soliti, ma porta via altri otto decibel coi proiettili da 147 grani.»

Apre la portiera dell'auto. «Allora andiamo.»

«Sì, però a piedi. Non mi piace girare con un cadavere nel baule.»

Sbuffa. «Ma chi vuoi che ci guardi!» Poi indica l'insegna del pub. «Piuttosto, se prima ci bagnassimo un attimo le tonsille?»

Se vuoi fermarti nel locale, vai alle **04:00**. Se la accompagni per il suo *lavoretto* puoi insistere per andare a piedi (vai alle **04:30**) oppure accontentarla e prendere la macchina (vai alle **05:30**). In alternativa, puoi tornare a casa tua per riposarti un po', mentre se la sbriga da sola (vai alle **09:00**).

03:00

«Ciao.»

«Ciao.»

Ti chiudi la porta alle spalle. Lei chiude il libro. La guardi. Ti guarda.

«Come ti chiami?», ti chiede. Posa il volume sul comodino. È un tascabile con un usignolo in copertina.

«Non mi piacciono quelle che parlano», rispondi.

Ride. «Sai, se il mio nome qui è Sherazad devo pur parlare, raccontare storie. Fa parte del gioco, no?»

Il suo nome... *qui*? «Perché, tu non ti chiami Sherazad?», chiedi.

Ride ancora. «Secondo te! Il mio vero nome è Fatima, come la figlia del Profeta.»

Ti senti a disagio. «Anche le altre, allora...»

«Ma certo!» Con tono da maestrina, spiega: «Pamela si chiama Letizia, Dorothy si chiama Olivia e via così.»

«Ma... e Viky?»

Ride un'altra volta. «Ci sei già stato, eh, da Gianna!» *Gianna!* «Ti piacciono le bionde, dì, sono le europee che ti piacciono?»

«Taci un po'.» Non passi neanche in bagno; ti butti sul letto e ti togli le scarpe senza slacciarle. Gianna. Ti senti come quando al cinema incontri quelli che dicono *peccato che alla fine muore*. La tua Viky non può essere una Gianna qualunque.

Lei ti accarezza i capelli, ti passa l'indice attorno agli occhi disegnandoti un "8" orizzontale. «Sei stanco.»

Non rispondi. Lei prosegue: «Ti parlo di me, se vuoi.» Adesso ti sta massaggiando il collo, piano.



«Taci. Non mi piacciono quelle... Oh, fa' come ti pare.»

«Allora ecco la mia storia: sono nata nel Sinai, in mezzo al deserto, ai sassi, ai serpenti.» Le sue dita sono dietro il tuo orecchio. «C'è sempre caldo, là. La terra è dura e gli uomini sono come la terra. Ero piccola e avevo le mie pecore da badare. Sei pecore, avevo. Poi una è morta, ne abbiamo prese due e dopo erano sette...»

Apri gli occhi. La stanza è nera, con un unico filo di luce sulla moquette rossa. Lo segui fino alla porta. Il maleducato rumore di uno sciacquone, poi l'uscio si apre e vedi la finestrella del bagno piena di sole. Fatima richiude piano e la camera torna tutta buia. Il letto cigola appena sotto di lei. Una fragranza di fiori ti abbraccia.

Ti strappi il lenzuolo di dosso e balzi in piedi. Lei urla e accende il lampadario.

«Cos'hai?», ti chiede.

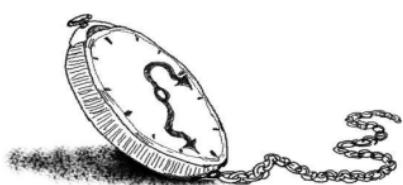
Sbatti le palpebre morse dalla luce. «Che ore sono?», domandi. Infili i piedi nelle scarpe, ma sono ancora allacciate.

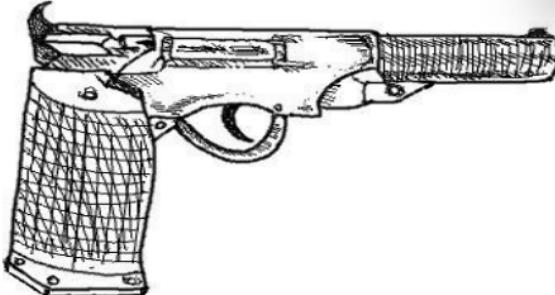
«Cosa mi hai fatto?» Allenti le stringhe.

Adesso ride. «Non abbiamo fatto niente, hai dormito come un sasso... Eri bello, eri stanco e io ti ho lasciato lì.» Si stringe al petto le gambe. «Sarà per un'altra volta, dai. Mi piaci.»

Insultarla, picchiarla, ucciderla. Ecco cosa merita... ma non ne hai tempo. Esci dalla camera senza salutare e corri a riprendere la carta di credito. Sbatti la porta. Sei arrabbiato perché sei davvero riposato.

Vai alle **09:30**.





03:30

Lo scruti mentre esce e passa nel corridoio. Sessant'anni, capelli tinti, il vestito buono come a Natale in famiglia. Avrà sparato le sue ultime cartucce con qualche preparato di *§pharmegastore*. La tua Viky. La odi un po', poi la torni ad amare e ti avvicini.

Lei si sta guardando allo specchio, ritocca il fondotinta. Stasera ha il babydoll verde: sì, va bene, si sposerà anche con il biondo naturale, ma il tuo preferito è quello nero. Bussi. Si gira e ti sorride. Fai due passi nella camera e la aspetti. Si alza, si avvicina e ti bacia il mento come lei solo sa. Ti prende per mano con la sinistra e con la destra chiude la porta.

Mentre te ne vai, pensi che forse oggi pomeriggio sarai morto, che è stata l'ultima volta. Stanca com'è, ti fa ciao con le dita. Guardi le sue valli e le sue colline abbandonate sul letto e le spedisci un bacio.

Dove la trovi una che tace prima, durante e dopo? Impagabile. Ritiri la carta di credito da Susanna ed esci.

Vai alle **09:30**.

04:00

Vi riceve il suono sensuale di un sax. C'è un nano calvo in perizoma, in fondo al locale: appollaiato su uno sgabello, soffia nello strumento e tiene il tempo battendo insieme i piedi. Vi sedete a un tavolino di legno chiaro. Sulle tovagliette davanti a voi ci sono un mezzo hamburger mangiucchiato e due bicchieri di birra vuoti; il posacenere è pieno di gusci di noccioline. Una coppia di africani esce dal locale a braccetto. Una cameriera sta spazzando l'altra saletta, la sua collega si avvicina col *tip-tap* dei tacchi sul parquet. La sua divisa è un grembiule rosso orlato di giallo, allacciato dietro al collo e ai fianchi, che le arriva appena sopra il ginocchio. «Vi lascio i menù», dice atona. Il trucco non riesce a coprire le occhiaie e la ricrescita è bianca sotto i capelli castani. Mentre torna verso la cassa, le guardi i nei sulla schiena, la cellulite, i peli delle gambe.

Kuntul ridacchia. «Ti sei innamorato?», chiede. «Sei proprio affamato se ti basta una sguattera mezza nuda.»

«Ce l'ho già una donna», rispondi. Prendi il foglio plastificato e scorri la lista degli analcolici. «È bella, è bionda, ha un buon lavoro.» Forse un tè, per tenerti sveglio. «Parla poco e si comporta bene.» Sì, un tè. Appoggi il menù. Kuntul sta guardando il suo. «E tu?», le chiedi.

«Mh?»

Quattro studenti ubriachi si spintonano e ridono e arrivati all'uscita tirano la maniglia invece di spingerla. «Non ti interessano gli uomini?», le domandi.

«Quando sono pieni di soldi e messi in orizzontale», risponde senza alzare gli occhi. «In orizzontale, con la gola squarciata.»

Scuoti il capo. Il nano riprende fiato e attacca un nuovo pezzo. La cameriera spruzza il detersivo su un panno blu, si stacca dal bancone e vi passa di fianco. Pulisce il tavolino dietro al vostro e fa per tornare alla cassa. La sculacci sulla natica burrosa. Si volta e chiede: «Avete scelto?»

Kuntul ti anticipa. «Due Porto, grazie.»

«No, per me un tè freddo.»

«Un Porto e un tè?»

«No, due Porto e un tè», ribatte Kuntul.

«Due Porto e un tè», ripete la cameriera. Un urlo dal fondo della sala distrae il nano, che sbaglia una nota e si impappina. Nel silenzio una coppia ride forte e lo insulta; lui tira su col naso, borbotta qualcosa e ricomincia.

«Ma voi mussulmani non siete allergici all'alcol?», le chiedi.

«Non sono mussulmana. Cristiani ed ebrei si possono ammazzare anche senza esserlo. E poi nessuna religione ha senso, figurarsi una per soli uomini e che vieta di bere.» Si gratta il mento. «Tu piuttosto, sei malato? Come fai a bere tè in un posto del genere?»

Sorridi. «Viatico», rispondi.

«Mh?»

«Le droghe le ho passate tutte. Da piccolo gli sbiffi, poi ho cambiato compagnia e ho giocato con la zerozero. Poi pensavo di aver trovato l'ultima delle risposte...» Ti arrotoli la manica. Ti guarda il braccio. «Lavoravo già con Ariel, e quando mi ha proposto qualcosa di più forte dello zucchero di canna, beh, non gli credevo. Eppure ho iniziato col viatico e ho smesso di colpo con l'ero, anche con le sigarette, anche con l'alcol. Non mi serve altro. E neanche una crisi d'astinenza, eh. Stessa cosa per Liana e per lo Sciacallo, e anche loro due erano messi come me, o peggio. Sostituisce, supera qualsiasi altra droga... Non hai più bisogno di altro, puoi credermi. È...», stringi il pugno, ad afferrare un aggettivo che non trovi, «beh, è fenomenale.»

«Tutte le dipendenze sono solo nella testa.»

«Ecco». La cameriera vi posa davanti due calici, la lattina e il conto. Kuntul si avvicina il vino e ne tracanna un bicchiere in tre sorsate. Guarda il vetro controluce, lo appoggia sul legno graffiato e rutta.

Apri la lattina. «Amo uscire con le donne di classe», osservi.



Forse il suo lavoretto non era così importante, forse vale la pena raccontare i propri delitti a un collega, forse aveva solo sete. Comunque, fuori albeggia. Le fai cenno che è ora di andare; lei scrolla le spalle e ondeggiava appena quando si alza. Guida senza problemi fino a casa tua. Le dai appuntamento alle nove, la guardi partire poi sali e ti vai a stendere un po'. Che strana notte.

Vai alle **09:15**.

04:30

Camminate veloci e silenziosi nel dedalo di viuzze del centro, evitando i rivoli lasciati dai barboni a marcare il territorio.

Fra i giardini di Piazza della Scienza c'è un bronzo di Galileo posato su un rialzo in cemento alto un metro; di fianco alla statua, un uomo con lunghi capelli candidi sta parlando a una cinquantina di persone. Guardi Kuntul, lei scrolla le spalle: vi avvicinate.

«... fratelli, come vi avevo annunciato. Allora, alzate le mani!» Il vecchio spalanca le braccia, imitato dalla folla, e prosegue: «Sì, alzate le mani, chiedete insieme me che dalle stelle ci raccolgano tutti, che ci raccolgano stanotte. Siamo gli eletti di Gaia!»

«Gaia!», ripetono. Per la maggior parte sono sopra i settant'anni, ma c'è anche una dozzina di bambini; il coro non è ben sincronizzato e alcuni *Gaia* suonano fuori tempo. Spintonate una vecchia con una ridicola crocchia in testa e vi fate più avanti.

«Angeli, scendete dalle stelle!», continua l'uomo sul rialzo.

«Venite a raccogliere gli eletti di Gaia!»

E la folla: «Gaia!»

«L'umanità non vede più le stelle perché ha inventato i lampioni, fratelli. Ma perché gli angeli delle stelle ci vengano a prendere, noi dobbiamo vedere le stelle. E gli angeli verranno e ci prenderanno con loro. Ora, torniamo a vedere le stelle! Bambini di Gaia!»

«Gaia!», ripetono i vecchi. I bambini invece strillano felici, si separano, corrono verso i lampioni e si tolgono le fionde dalle tasche. Raccolgono i sassi delle aiuole e li lanciano verso le lampade, ma la mira è quella che è: appena due luci si spengono. Raccolgono altre pietre in un vociare eccitato. Gli anziani li guardano inebetiti, qualcuno abbassa le mani, stanco. Una bambina bionda, che era rimasta con loro, si avvicina alla statua. «Nonno!», chiama. «Nonno, dai, smettila e torniamo a casa... Ho sonno!»

Il vecchio fa una smorfia, tentenna il capo, stringe i pugni e le dà un calcio in bocca. La bimba cade e urla. «Stirpe del demonio!», grida il nonno. «Rimani a morire qui con i tuoi genitori, ma io mi salverò. Io sono un eletto di Gaia!»

«Gaia!» ripete la folla. Un altro lampioncino si spegne, accompagnato da un grido di esultanza nella baraonda. Galileo adesso ha la nuca in penombra. La bambina si rialza e corre via. Vi passa a fianco, piena di sangue nel viso. La segui con gli occhi nel suo zigzag, poi li vedi. Strattoni il braccio spigoloso di Kuntul. «Via!», le ordini.

Le macchine della polizia sono parcheggiate a fari spenti nelle tre uscite della piazza. I gufi scendono, poi accendono le sirene. I vecchi tremano e si guardano attorno spaesati. I bambini scappano verso di loro. Il predicatore urla e nessuno lo ascolta. Prima che vi notino, vi infilate in un androne.

È estenuante. I poliziotti identificano i presenti uno ad uno, fanno telefonate, ammanettano il vecchio dai capelli bianchi, ricevono alcuni genitori che riprendono i bambini, danno bevande calde agli anziani. I minuti diventano ore e voi non avete via d'uscita: sulla piazza gli agenti sono a neanche dieci metri da voi, e il portone interno, che dà sulle scale degli appartamenti, è robusto e chiuso. E nessun inquilino che esca a portare fuori il cane. È giorno fatto quando tutto si risolve e potete andarvene.

«Gli angeli non arrivano mai quando servono», dice Kuntul. Scuoti il capo.

Vai alle **09:15**.

05:30

Entri nella penombra dell'androne e inciampi su qualcosa di grosso e puzzolente. Ti rialzi e prendi a calci il barbone ubriaco. «Lascia stare», ti dice Kuntul, «apri qui, piuttosto». Tu sputi sull'uomo, poi dai una spallata alla futile porta a vetri che si rompe senza problemi. Salite le scale odorose di ammoniaca e umidità; al terzo piano c'è l'interno M: un campanello con due nomi qualunque, una porticina di legno come usavano cinquanta, sessant'anni fa, uno zerbino con due gatti sorridenti. La donna estrae il coltello. «Dammi la tua carta di credito», sussurra. Obbedisci. Lei fa il solito vecchio movimento e la serratura scatta.

L'ingresso è un piccolo corridoio su cui si aprono due porte a destra, due a sinistra e una in fondo. Dalla prima a sinistra proviene la fredda luce di un neon e una risata soffocata. Kuntul sembra interdetta, poi scrolla le spalle, si avvicina allo stipite e si accuccia per guardare dentro. Un altro sbuffo divertito. Estrai la 92 e avviti il silenziatore, poi ti sporgi sopra di lei.

I due vi danno le spalle, appoggiati al tavolo della cucina. Un uomo alto e dinoccolato sta facendo il solletico ai fianchi generosi di una mora bassa in vestaglia. Lei mugola. «Smettila, dai... Manuel si torna a svegliare.»

«Vabbè e noi lo torniamo a metter a letto. Che problema c'hai?» Passa sotto le ascelle. Lei ride, stringe le braccia carnose e si divincola. L'uomo in pigiama l'abbraccia e continua: «È ora che diamo a Manuel 'sto famoso fratellino.»

«Ma ti sembra il momento?» La donna ha il fiato corto. «Guarda che... cioè, guarda che ore sono!»

«Ormai che siamo svegli... E poi è colpa tua: se eri meno bella mica ti sposavo.» Le infila le mani sotto la vestaglia. La donna guaisce di piacere. Lui continua: «Eddai, che così festeggiamo l'anniversario due volte...»

Hai fretta. Spari due colpi nella schiena all'uomo, che si accascia portandosi dietro la donna, ribaltata su di lui. Entri nella stanza e la freddi. Neanche parla, non ha capito niente.

Un'altra 9mm per lui, una per lei, giusto per sicurezza. Il sangue si mescola sulle piastrelle sbreccate, i corpi riversi uno sull'altro a formare una carne sola.

Kuntul prende una sportina di plastica rosa appoggiata sul davanzale e la svuota sul tavolo. Cadono due pacchetti di biscotti, un ciuccio e una scatola di salviette. «L'ho buttata nella borsa del passeggino quando ho visto arrivare gli uomini di De Wond», ti spiega. «I piccioncini neanche ci hanno fatto caso. Comunque, la sportina era uguale a questa: dobbiamo trovarla in giro.»

Sviti il SWR e rinfoderi la Beretta. «Una scheda di memoria?» Inarchi le sopracciglia. «È piccola, la scheda... Va beh: io guardo la stanza a sinistra e quella in fondo, tu prendi la parte destra.»

Inizi dal bagno. Vecchio ma pulito, l'esatto opposto del tuo. Neanche un sacchetto in giro. Passi nell'altra stanza e accendi la luce: un letto matrimoniale disfatto, libri cornici e medicine sul comò, un guardaroba in finto mogano. Vedi Kuntul passare nel corridoio e aprire l'ultima porta. A fianco dell'armadio c'è il passeggino: nella reticella è appoggiata una borsa come quella della cucina. Senti la tua compagna che accende l'interruttore. Frughi nella sportina: fra un fazzoletto di carta usato e un peluche senti la sagoma della memoria. Poi un rumore che non identifichi.

Metti in tasca la scheda ed estrai la pistola. Passi nell'altra stanza.

Kuntul è in ginocchio, le mani strette sul grembo, gli occhi chiusi verso il soffitto e la bocca aperta. Da come la muove, sembra che voglia gridare: ma nemmeno un suono esce dalle labbra. Sul lettino azzurro dorme un bambino di un paio d'anni. È sdraiato su un fianco, le coperte alzate fino al mento non nascondono l'espressione curiosa che tutti i down portano sul viso. «Ma cosa fai?», le chiedi. La scrolli: nessuna reazione. «Andiamo, l'ho trovata», insisti. Lei chiude la bocca e apre gli occhi pieni di lacrime. Ti guarda, scuote il capo, apre ancora la bocca senza parlare. Poi si rialza, va alla finestra e solleva la tapparella: la luce



dell'alba sveglia Manuel che inizia a piangere. La donna apre la maniglia, prende il coltello e la pistola, li solleva sopra il capo e li getta di sotto. Si toglie canottiera, calzoni e sandali e fa la stessa cosa. Sulla pelle risaltano le smagliature di chi ha perso troppo peso in troppo poco tempo. Poi questo scheletro in mutandine bianche va verso il letto e prende in braccio il bimbo frignante.

Ti fai alla finestra e guardi giù, verso i cassonetti dove quella splendida Python è affogata in un oceano di contenitori in plastica.

Kuntul stringe il bambino ai seni avvizziti, gli accarezza la schiena, lo culla. Piange e sorride.

«Non ho bisogno di te», le dici. Esci dall'appartamento chiudendoti alle spalle due cadaveri, un mongoloide e una squilibrata.

Vai alle [09:30](#).

09:00

Non c'è.

Doveva essere qui prima delle nove, ma in strada con te c'è solo un bastardo a chiazze nere. Incosciente com'è, scodinzola spensierato. L'avranno fatta fuori. Lahore, Ariel, qualcuno che non conosci. Facciamo tutti la stessa fine, è il nostro mestiere.

Il vento porta un opuscolo lacerato contro la tua gamba. Lo raccogli: un signore con la barba bionda parla dalla cima di un monte, sotto il titolo *Il più grande uomo che sia mai esistito*. Lo strappo ha tagliato il riferimento: rimane giusto §watc... Non hai tempo per gli uomini del passato: sono i vivi quelli di cui bisogna preoccuparsi, mica i morti.

Ti avvii verso la vecchia tipografia con il cane che piroetta al tuo fianco. Al verde attraversi l'incrocio, poi ti volti. Lui è rimasto dalla parte opposta della strada. Ti fissa con la lingua fuori: sembra infelice, adesso. Fa dietrofront e si allontana.

Vai alle [09:30](#).

09:15

Entrare dalla finestra è stato facile, trovare la sala con il tavolo della riunione ancora di più. La stanza al primo piano ha tre uscite: una conduce nel seminterrato, dove si trovano ancora i macchinari, un'altra dà su un corridoio che porta all'ala degli uffici, mentre la terza, quella della stanzetta dei contatori, sembra fatta apposta per voi. In piedi dietro ai vetri smerigliati, pensi che stamattina va tutto a gonfie vele. Certo, non avete vie d'uscita e l'unica strategia è gettarvi fuori e sparare a tutto quello che si muove. Se prima non ricontrollano l'edificio. Se non avete sbagliato stanza. Se le informazioni erano giuste.

Per passare il tempo esamini i caricatori; ne passi uno a Kuntul, che lo prende con la sinistra e lo fa scivolare: sei lesto ad afferrarlo al volo. Ti guarda con aria colpevole. Tu scuoti il capo: «Mi sa che morirò senza sapere cos'hai fatto al dito», osservi.

Sorride. «Ero piccola, andavo ancora a scuola: giurai che non mi sarei mai tolta l'anello dal dito. E quando l'ho lasciato, ché non gli andava bene una mia scelta, allora... io rispetto sempre i giuramenti.» Si passa la mano sulla pancia. «Io sono mia», mormora. Poi scrolla le spalle. «Dopo ho cambiato vita: succedono tante cose, in dieci anni. E adesso taci.»

Compaiono due ombre sfocate. Un'altra, che dà ordini e si allontana: Lahore. Ancora due ombre: un totale di quattro gorilla. Passano dieci minuti ed entra un gruppetto. Saluti in inglese maccheronico, poi prende la parola un interprete. Rumore di sedie. Ora di entrare in azione. Guardi gli occhi iniettati di sangue di Kuntul; lei annuisce, spalanca la porta e attacca la sinfonia.

Se rimani fermo nella tua posizione, vai alle **10:40**. Se corri verso l'uscita per i piani inferiori vai alle **11:00**. Se vai dritto verso Lahore, interessandoti solo a lui, vai alle **11:05**.

09:30

Le scale antincendio sono una benedizione. Gli infissi traballanti anche. Figurarsi un solaio in legno proprio sopra la stanza della riunione. Questa mattina tutto è benedizione.

Il ripostiglio in cui ti trovi è pieno di scope in saggina consumate, sedie rotte e fiocchi di lanugine. Puntellandoti sulle assi con gomiti e ginocchia appoggi gli occhi al suolo: fra due listelli c'è una fessura sufficiente per vedere la scena sotto di te.

I primi ad arrivare sono quattro scimmioni; hanno un UZI, una Beretta come la tua e due P99. Controllano la sala, si soffermano sul tavolo e sullo stanzino dei contatori, guardano dalla finestra. Poi due si piazzano sulla porta d'accesso, che conduce al corridoio e alle scale, e altri due portano altrettante valigie dalla parte opposta, oltre un uscio dove scorgi solo alcuni scalini in ferro. Tornano e sistemano otto sedie attorno al tavolo; infine arriva anche Lahore, insieme a un bianco dall'aria malaticcia e a due mediorientali in giacca e cravatta.

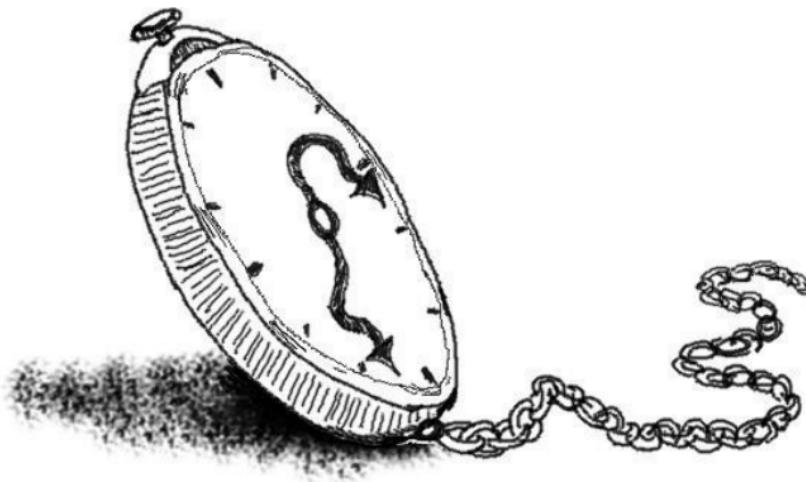
Se lo uccidi da qui, hai buone possibilità di scappare. Discrete, almeno. Sposti il peso sul gomito sinistro, estrai la pistola e l'asse cede di schianto. Cadi tre metri più sotto, esattamente dietro all'ometto. Lahore sta già scappando, i venditori si sono appena alzati in piedi, i mastini hanno tirato fuori le armi. Tu fai fuoco fra la nube di polvere: cadono uno scimmione, il bianco, un altro gorilla. Spari ancora, ma gli altri sono ormai nel corridoio oltre la porta. Sei solo in mezzo alla stanza, fra bossoli e calcinacci.

Se ti avvicini alla porta del corridoio per continuare la sparatoria da qui, vai alle **10:50**; se preferisci rifugiarti dietro l'altra porta vai alle **10:45**. Se invece ti getti dalla finestra per raggiungere il piazzale, vai alle **10:55**.

10:40

Ne fate fuori tre prima che i gorilla reagiscano. Le tue 9mm e le loro si confondono. Una pioggia di cristalli in testa, qualcosa che ti si abbatte sulle gambe, i timpani violentati dalle esplosioni, la visione fugace di due scimmioni con Lahore e altri due personaggi verso il corridoio. Poi un momento di calma. Guardi in basso e vedi Kuntul sdraiata in un letto di vetri e bossoli. Le appoggi due dita sul collo, poi cambi il caricatore. Urla dal corridoio.

Se vuoi trincerarti nella stanza delle copiatrici vai alle **10:45**; se cerchi di uccidere i mastini stando sulla porta vai alle **10:50**; se invece ti lanci dalla finestra per ritornare verso l'ingresso principale, vai alle **10:55**.



10:45

Subito dietro la porta c'è una dozzina di scalini di ferro che portano alle vecchie macchine di stampa: nessuna possibilità di fare fuoco dalla soglia stando coperti. Scendi, ti voltì, spari due volte verso l'apertura, corri dietro una gigantesca rotativa. Sputi la polvere che ti graffia il palato. Poi senti una risata e una porta che si chiude. Rumore di mobili spostati.

Respiri forte: odore di inchiostro nell'aria stantia. La stanza non ha altre uscite e non ci sono finestre. Sali verso la porta, provi ad aprirla: sbarrata. La spingi con tutto il tuo peso: immobile. Fai fuoco verso la serratura; al terzo colpo salta, ma l'uscio non si sposta di un millimetro. Spingi ancora, scendi qualche gradino e spari fino a esaurire il caricatore.

Torni di sotto. Qualcosa deve pur esserci, qualcosa deve farti uscire da qui. Controlli dappertutto. Solo macchine, polvere, diluente, fogli mangiati dai topi, due valigie nuove. Le apri: sono stipate di mazzette da cento dollari. No, niente che ti interessi. Non c'è niente per evitare di

{fatemi uscire}

aspettare qui il mezzogiorno. E hai la pistola scarica.

Prendi un bottiglione, ti siedi sull'ultimo scalino, sviti il tappo. La zaffata di ammoniaca ti brucia le sopracciglia e ti fa sentire leggero. Vuoti il liquido sul pavimento, ripensi a ieri, a stanotte, a quella donna. Spacchi il vetro sulla griglia metallica e passi il collo rotto prima lungo il braccio sinistro, poi lungo quello destro, poi sul polso sinistro, poi lo stringi fra le ginocchia, poi ci strisci sopra il polso destro. Devi fare in tempo prima che arrivi mezzogiorno. Ci vuole pazienza... Appoggi la testa alla parete... Maledetto diluente, brucia come l'inferno... Il vetro era sporco, il liquido fa male... Ma il vetro porta via il sangue... Sì, il sangue se ne va... La forza è nel sangue... L'uomo è sangue... Il sangue è vita... Sangue... Vita... ■■■

10:50

Con la guancia incollata al legno tarlato butti un'occhiata nel corridoio. C'è uno scimmione, in fondo, che ti esplode contro tre pallottole. L'ultima ti morde la caviglia destra di rimbalzo. Urli, rispondi al fuoco e lo prendi alla testa. Zop-pichi fra le pareti marroncine fino alle scale. Guardi giù: c'è un'ombra che si muove, vicino all'uscita. Ti mordi le labbra e scendi le rampe: ad ogni gradino una fitta ti risale fino alla pancia. Sei in fondo: annaspi ed esci dal portone principale. Una Mercedes bianca dai vetri oscurati è quasi fuori dal cancello spalancato.

Spari alle gomme, ma i primi due colpi sono imprecisi e al terzo la macchina è già in strada. Continui a fare fuoco verso il cancello, come se le 9mm potessero curvare e raggiungere il tuo uomo, che si sta allontanando insieme a

{salgono dal pavimento}

quella piccola speranza che ti eri concesso il lusso di coltivare.

Rilassi il dito che ancora aspettava sul grilletto. Controlli il caricatore: c'è l'ultima pallottola. È rimasta per te. Respiri forte, chiudi gli occhi, hai un capogiro. Fai qualche passo indietro, poi appoggi la 92 sulla tempia destra.

Urli: la canna è rovente. Stacchi l'arma dalla testa, fai altri due passi indietro, rotei le braccia per salvare l'equilibrio ma ti ritrovi in dieci centimetri d'acqua. Sei inciampato nel basso bordo di una fontana spenta da anni. Guardi il cielo azzurro e alzi la Beretta fradicia. Sorridi, lasci cadere la pistola e ti allontani gocciolante. Fra un'ora sarai morto e vuoi fare una cosa nuova.

Vai alle **11:30**.

10:55

I sacchi di carta da macero, dopo anni, aspettano ancora di essere portati via. Ci atterri in cima e rotoli sull'asfalto caldo. La caviglia destra si storce: stringi i denti e zoppichi fino alla doppia porta principale, scardinata e socchiusa. Crepitio di stivali veloci: aspetti che il primo scimmione metta fuori il naso per ucciderlo. Stramazza sulla soglia, dietro urlano. Coperto dallo stipite, spari alla cieca. Ti fai avanti ed esplodi ancora due colpi. C'è un mediorientale riverso in fondo al corridoio: non ti interessa. Corri come puoi e raggiungi le rampe; getti uno sguardo in alto: sono quasi in cima. Spari tre volte nella tromba delle scale. Non rispondono al fuoco; vedi la porta che si spalanca lassù, senti un richiamo poi un motore che si mette in moto.

Trascinandoti il piede, fai gradini uno alla volta. Senti le pale girano sempre più veloci. Sbuchi infine sul tetto, una piana distesa di cemento spazzata dalla brezza: l'elicottero è già in volo. Spari verso il serbatoio, lo manchi, provi ancora. Troppo lontano. Lo fissi finché non scompare. Dai condomini vicini c'è gente che si affaccia, senti grida smorzate dal vento leggero. Ridi, fai un girotondo e ridi ancora perché è una bella giornata per ricevere la morte. Ma non la aspetterai, no,

{salgono dal pavimento}

sei un uomo e le andrai incontro. Appoggi la spalla sinistra a un freddo serbatoio d'aria compressa, tieni la Beretta rovente a pochi centimetri dalla tempia, tremi appena, guardi una nuvola a forma di colomba ed esplodi il colpo.

Anche i migliori sbagliano. L'acqua piovana che ha riempito il cilindro d'acciaio in anni d'inattività corre felice dal foro del proiettile, ti lava il sangue sulla fronte e ti cola dentro la maglia. Sorridi. C'è una cosa che in vita tua non hai mai fatto. C'è tempo, ma devi tornare in strada. Lasci la 92 sotto il getto della nuova fontana e zoppichi verso le scale.

Vai alle **11:30**.

11:00

Spari e corri e spari e ti abbassi e spari ancora. Due medio-orientali sono riversi sul tavolo; Lahore sta scappando con due mastini dalla parte opposta; un gorilla è a terra e si tiene gli intestini; l'altro è piegato su un ginocchio straziato ma la sua Walther riesce a fare fuoco un'ultima volta. Le zanne di una 9mm ti mordono il polpaccio sinistro: gridi, spari, cadi e rotoli fino alla porta. È Kuntul a finire l'uomo; tu controlli la ferita alla gamba. Brutta, ma si cammina.

«Scappano!», esclama la donna. «Muoviti!»

Corre dalla parte opposta, verso il corridoio. Arranchi come puoi dietro di lei. Espplode altri tre colpi, poi si ferma dietro uno stipite per evitare il fuoco di sbarramento. Ricarica. «Vai avanti!», ti dice.

«Fatti ammazzare tu!», le gridi di rimando.

Ti guarda come se fossi uno scarafaggio, fa una smorfia e salta avanti, urla e spara. Tre 9mm le fioccano vicine, poi uno strillo maschile. Kuntul si rialza e corre avanti. La segui nel corridoio ma è troppo veloce per te. Scendi le scale da solo, esci dalla porta principale e la trovi lì che ti aspetta, nel piazzale popolato da sacchi di immondizia e da una fontana piena d'acqua morta. «Buona strategia, lasciarli scappare verso le macchine. Stai tranquillo che sarà l'ultima volta che darò retta a un uomo.» Annuisce. «Ma avrò Lahore. Ho giurato che l'avrei ucciso, e io rispetto sempre i giuramenti.»

Boccheggi. Lahore è fuggito, e con lui

{il viatico, è ora che lo prenda}

svanisce ogni tua speranza.

«Addio, drogato» ti dice Kuntul. Si avvia verso la strada.

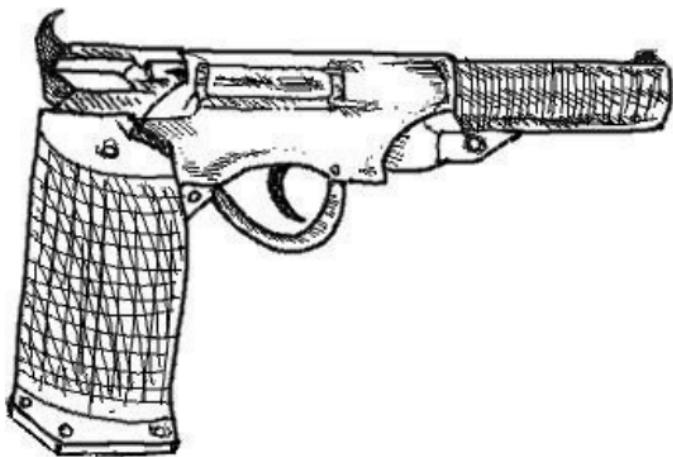
«È quel che ti meriti.»

Guardi la sua ombra magra sull'asfalto, poi il vento ti spazza una ventata di polvere negli occhi. La visione si offusca e chiudi le palpebre. «Aiutami!», le gridi. «Non lasciarmi da solo!»

Dopo un minuto ti sembra di sentire un rumore di passi. Riapri gli occhi: nessuno. Tiri su col naso, batti i denti,



guardi la Beretta. *Il suicidio è una cosa da codardi*, ha detto una volta lo Sciacallo. Ti metti la canna in bocca: è ancora tiepida. Sì, nulla è vigliacco come scappare dalla vita. Ma la tua vita era il viatico. Un gioco di parole, l'ultima risata prima di fare fuoco. ■■■



11:05

Lahore è neanche a due metri da te. Ti guarda, lo guardi, scuote il capo, lo fulmini al cuore. Ce l'hai fatta!
Poi una raffica di mitra ti riempie di campane la testa. ■■■

11:30

«Signora.»

La donna alza lo sguardo dalla carta che tiene in mano, interdetta.

«Ascolti.» Una fitta dalla caviglia. «Dio...» Come iniziare? Tossisci. «Io, io non credo in Dio. Non appartengo a questa... questi idioti che cercano Dio. Se Dio c'è, deve essere lui a cercare me, non io lui, o no? Mi serve un Dio che mi cerca, no uno da trovare su un libro, che a leggere m'annoia, che io i libri ci nascondo dentro la droga. Voglio un Dio che venga qui», tiri su col naso, «cioè proprio qua di

persona, in questo porco mondo... che guardi come è ridotto, che l'ha creato lui, che faccia qualcosa. O no?»

«No...», inizia la signora. Ma non la lasci parlare. «Mi ascolti. Quando si muore si pensa, cioè, prima di morire... Insomma, ho bisogno di qualcuno. Mi servono solo due parole, no un discorso importante. L'etica, il... la morale, vanno bene per le brave persone. Io no, io sono un uomo di sangue, ho bisogno di un Dio fatto di sangue...» Pieghi il capo. «Sa, me ne intendo di sangue.»

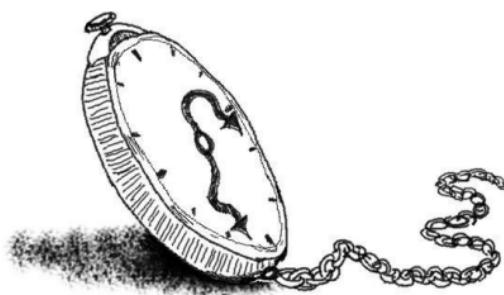
«No...», riprova lei. La prendi per un braccio e continui: «Signora, va bene, lei sarà religiosa, nessuno è perfetto, mi dica solo che *mi perdona*. Per favore, signora, che sto morendo. Due parole. Solo due parole. Mi dica queste due parole e mi lasci morire tranquillo.» Le lasci la manica, sorridi, annuisci. «“La perdonano”, due parole. Sì? “La... perdonano!” Due parole... la prego!»

«*No entiendo*», riesce finalmente a dire la donna. Agita la piantina turistica, spazientita. «*Estoy perdida, me pueden ayudar?*», ti chiede, indicando un punto che non ti chini a controllare.

Scuoti il capo. «*Estoy perdido tambien*», mormori, la dolcezza del sapore amaro delle lacrime in gola.

Infilo le mani in tasca. Hai ancora in tasca l'etichetta del viatico che hai preso da Ariel. Ti balena un'idea folle.

Se hai incontrato un bambino di nome Manuel, vai alle **11:40**. Se hai incontrato una donna di nome Fatima, vai alle **11:50**. Altrimenti, vai alle **12:00**.



11:40

Deglutisci. Vuoi morire sapendo.

Zoppichi verso il condominio scrostato, ti trascini fino all'interno M. Esausto, suoni il campanello: nessuna risposta. È andata via! Bussi e gridi: «Aprimi, sono io!» E l'uscio si socchiude, e un occhio che conosci ti esamina. Poi Kuntul ti apre la porta.

Ha ancora in braccio il bambino: sembra tranquillo. Lei ha un foulard sul capo e si è rivestita con una gonna e una camicetta della donna morta. Ci balla dentro. Getti un occhio un cucina: pulito, chissà dove sono i corpi.

Ansimi e le porgi l'etichetta con la dita che tremano. «Voglio sapere cosa mi ha ucciso. Questo è arabo, tu lo sai, vero?» Lei annuisce, poi si indica la gola con la destra e scuote il capo. Apre la bocca, ma non dice nulla. Picchi il pugno sul tavolo, fai un verso poi spalanchi tutti i cassetti finché non trovi un blocco note e una matita mangiacchiata. Glieli butti davanti e ringhi: «Scrivi, cagna! Se non vuoi... non puoi parlare, scrivi, bastarda, scrivi!»

Si siede al tavolo con il bambino nella sinistra e inizia. Il movimento della mano fa spostare il foglio. Lo tieni fermo tu.

RITA, c'è scritto in stampatello. «Cosa vuol dire?», le chiedi.

IL MIO NOME, aggiunge lei. «Ma che mi frega!», gridi. «Traduci l'etichetta, che sto morendo! Traducila tutta, sbrigati!» Manuel scoppia in lacrime. Tu leggi a rovescio mentre scrive. *MONASTERO DEI PADRI CARMELITANI DI SAL-AR-MANATH*. Seguono indirizzo e telefono. È arrivata in fondo alla pagina: la strappi e la getti a terra. Continua nell'altro foglio. Apri la bocca. Quando ha finito giri il blocco, rileggi, strappi il pezzo di carta, rileggi ancora. Lei si alza e tu ti siedi al suo posto. Rileggi e non ci credi.

Rita prende una padella e mette a cuocere due bistecche, prepara la pappa per Manuel, apparecchia. Ascolti i dodici *Dong* del campanile: per la prima volta in due anni non li accompagni con il viatico. Poi la carne è pronta, e mangi

senza appoggiare mai il foglio sul tavolo. Quando avete finito, lei si alza, sparcchia, prende il bambino e lo porta di là. Ti alzi in piedi, esci in balcone e guardi la strada inondata di luce. Pensi a Lahore, allo Sciacallo, a Liana... ad Ariel, soprattutto. Non sai se ridere o piangere. Se era una barzelletta, non l'hai capita. Magari devi nasconderti, scappare... Ma c'è tempo. Basta questo a metterti tranquillo. Non hai mai avuto così tanto tempo in vita tua. E poi oggi è domenica.

Rileggi l'ultima volta, prima che le tue dita lascino la presa e il foglio sia portato via dal vento.

INGREDIENTI: ZUCCHERO, GELATINA ALIMENTARE, PROPOLI, TIMO, ZENZERO. PROVATE ANCHE IL NOSTRO SCIROPPO E IN POCHI GIORNI LA VOSTRA TOSSE SARÀ SOLO UN RICORDO! 

11:50

Un'etichetta in arabo... Des Moines è sempre aperto, ma se lei è già andata via, non saprai mai. Due ragazzi guardano la tua corsa sciancata sul marciapiede e ridono di te.

Il portone ci mette un sacco di tempo ad aprirsi. Butti la carta di credito sul bancone senza salutare; vai alla porta di Sherazad.

Chiusa.

La spalanchi. Il rumore delicato della doccia. La camera è disabitata e luminosa, sul comodino il libro con a fianco... Corri verso il tubetto, fai saltare fuori una pastiglia e con la mano tremante la butti in bocca. È lui! Ti siedi sul letto, lo assapori e ascolti i *Dong* del campanile. Hai ancora tempo, c'è ancora un giorno per te. I denti battono ancora: li stringi. Cosa ci fa il viatico qui?

Devi sapere: entri in bagno e apri la cabina. Lei urla e si piega in due stringendo le braccia al petto. Poi ti riconosce, chiude il getto, si rialza e si fa guardare. «Insomma! Se è chiuso, stai fuori.» Con i capelli gocciolanti ride e ti passa le dita umide sulla guancia. «Sono contenta che ti piaccio, ma torna stanotte, dai.»



Le porgi l'etichetta. «Dimmi solo cosa c'è scritto qui.» Fa il broncio. «Allora non ti piaccio, uffa.» Ti sposta con la mano bagnata, si infila l'accappatoio giallo senza allacciarlo, si strofina i capelli e torna in camera. Le segui, ancora con il foglio in mano. Si sdraia, si allunga verso il comodino, prende la confezione e se la rovescia in bocca. Una pastiglia cade fra le sue labbra. «*No!*», urli.

«Ma cos'hai? Ne vuoi anche tu?» E ti passa il tubetto. «Ne ho presa una anche ieri mattina: sono buonissime per la gola.»

Per la gola! Se solo sapesse che adesso è condannata a morte, come te. Prendi la confezione, ricontralli: inconfondibile. Guardi le curve delicate che sbucano dall'accappatoio, gli occhi furbi, la chioma sparsa sul cuscino. «Dove l'hai trovata?», chiedi.

«L'ha persa un ragazzo, due giorni fa. Gliela volevo ridare, ma lui era già andato via. Un tipo strano, con un gran tatuaggio di un drago sulla schiena e due brutte cicatrici a X sulla pancia.» *Lo Sciacallo!* «Non molto bello, neanche troppo gentile. Tu», si mette a sedere e ti accarezza il braccio, «tu sei tutto un altro.»

«Dimmi cosa c'è scritto», le ripeti. Fa ancora il broncio, però stavolta prende l'etichetta e la studia. «Toh!», esclama. «È l'indirizzo di un monastero di cristiani, in Egitto... So qual è, è vicino a dove sono nata. Poi c'era scritto qualcosa anche sotto, ma è strappato. Devi stare più attento alle cose importanti.»

Una fitta alla caviglia. La massaggi, ti mordi il labbro. Forse è solo una copertura, magari l'indirizzo è falso. Eppure è l'unica possibilità. «Sapresti arrivarcì?», chiedi.

Lei ride. «Ma è facilissimo! Portami con te», ti accarezza il collo, «e ti ci guido io.»

Nel tubetto ci sono otto, nove pastiglie: non si capisce mai. Se viene con te, le deve prendere anche lei... sarebbero solo quattro giorni. La guardi, scuoti il capo, sorridi. «Ragazza, asciugati quei capelli. Abbiamo un sacco di cose da fare insieme.»

12:00

La Bibbia. *Dong.* Forse non ha guardato nella Bibbia. Hai il respiro corto mentre sbatti la porta di casa e corri verso la libreria. *Dong.* Butti per terra i volumi, raccogli la Bibbia scavata e la apri. Vuota. *Dong.*

{*salgono dal pavimento*}

La stanza si muove. Un terremoto. Cadi in ginocchio. Il muro inizia a crepare. *Dong.* Si aprono due, quattro, dieci buchi. Anche dietro di te: la parete della camera rivela ora un accesso a una stretta galleria che si perde nell'oscurità. *Dong.* Un sibilo.

{*vedo i vermi*}

Da un pertugio esce un serpente rosso. La testa è enorme, il corpo lungo, viscido, spropositato, ha occupato mezzo soggiorno e ancora non è uscito tutto. Urli e ti infili nella galleria. *Dong.* Corri nel buio, il sibilo alle tue spalle,

{*hanno le facce dei morti*}

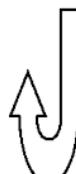
poi sbatti il capo e devi procedere chinato. Il sibilo è più vicino. La volta del passaggio continua ad abbassarsi, ora avanzi a quattro zampe. Il sibilo. *Dong.* Il sibilo. Fatichi a muoverti, gridi. Il sibilo. Ti trascini ancora avanti ma le spalle si incastrano. Il sibilo. Spingi, ruoti, spingi: nulla, sei immobilizzato.

{*pietà*}

Il sibilo. *Dong.* Il sibilo. Urli. Qualcosa ti colpisce la scarpa destra, poi penetra nel tuo piede. *Dong.* Urli ancora. Il serpente risale dentro la tua gamba, lo senti nella pancia, nello stomaco. Non respiri più. *Dong.* È nei polmoni, in gola, in bocca.

{*è tutto nella testa*}

E nel buio assoluto vedi la testa rossa sbucare dalle tue labbra per dieci, venti, cinquanta centimetri. *Dong.* Sei sempre in apnea. La testa si volta, ti fissa, e attacca. *Dong.* ■■■



Le raccolte dei racconti scritti dagli appassionati dei racconti a bivi



i Corti
di LGL

IL LIBRO DEI CORTI 2008

1

Il Concorso dei Corti prende il via nel 2008 proponendo ai partecipanti tre incipit a cui ispirarsi per scrivere i loro racconti.

IL LIBRO DEI CORTI 2009/2010

2

Nel 2009/2010 i partecipanti possono scegliere tra i temi luna, caccia e vendetta e tra i generi letterari Gotico, Fantascienza e Steampunk.

IL LIBRO DEI CORTI 2011

3

Nel 2011 sono state proposte per la prima volta tre illustrazioni per ispirare i partecipanti.

IL LIBRO DEI CORTI 2012

4

Nel 2012 gli Organizzatori proposero tre dialoghi da inserire nel tema “gara” intesa come sfida di qualsiasi genere.

IL LIBRO DEI CORTI 2013

5

Nel 2013 è stato scelto il tema unico Magnamund, il mondo di Lupo Solitario.

IL LIBRO DEI CORTI 2014

6

Il 2014 è l'anno della tripla possibilità di scelta tra un animale, un italiano e un personaggio svantaggiato.

IL LIBRO DEI CORTI 2015

7

Nel 2015 è stato proposto di nuovo un tema unico: una locanda nella nebbia con l'elemento fantastico obbligatorio.

IL LIBRO DEI CORTI 2016

8

Nel 2016 compare per la prima volta il tema libero.

IL LIBRO DEI CORTI 2017

9

Nel 2017 i partecipanti possono scegliere tra i protagonisti nerd, robot e cattivo e tra gli eventi invasione, apocalisse e scoperta dell'Europa.

IL LIBRO
DEI CORTI 2012

4

lgl

i corti
di lgl

librogame'sLAND

libri NOSTRI