

6

Scacco Matto



Concorso 2024



I corti di Librogame's Land

Introduzione

12 giugno 1581

La guerra tra il Bianco e il Nero per il controllo delle terre di confine infuria da due interminabili anni. I boschi sono di fondamentale importanza strategica ed economica e nessuno dei due regni vuole privarsene.

Molto sangue è stato versato in quei boschi e molti dei tuoi compagni sono caduti in battaglia. Chi per ferite da arma bianca, chi per ferite da arma da fuoco.

Ti senti responsabile.

*Ti sei arruolato come **spia** proprio per evitare che ciò accadesse, aiutando il tuo Generale a prevedere le azioni del nemico. Ottenere informazioni e riportarle in tempo però non è cosa semplice. Hai rischiato di farti scoprire in più di una occasione ma te la sei sempre cavata, in un modo o nell'altro.*

Le prossime mosse saranno decisive.

In questa storia a bivi il protagonista sei TU!

Di tanto in tanto compariranno delle parole in **grassetto**. Ricordartele, perché ti serviranno nel corso della storia.

Quando sei pronto, vai a **1**

1

Ti trovi nell'accampamento del Bianco, a un giorno di viaggio da una delle città presidiate dal Nero. Sei stato chiamato in una delle tende del comando e sei in attesa del Comandante dell'Esercito Bianco. Non sai il motivo della tua convocazione.

Come spia ti sei spesso intrufolato tra le linee nemiche in cerca di informazioni. Quando torni alla base, fai sempre rapporto al Generale della tua fazione, l'unico a sapere veramente chi sei.

Scegli la tua fazione:

Bianco
42

Nero
19

2

Raggiungi una zona limitrofa dell'accampamento sincerandoti che nessuno ti stesse inseguendo, fino alla zona del magazzino e delle stalle.

Nel magazzino sai esserci sia sacchi di polvere da sparo che olio combustibile. Ti accorgi però che molto del materiale è stato spostato, presumibilmente in vista dell'assedio, e il rimanente è sorvegliato da guardie armate.

Se vuoi creare un diversivo con quel materiale, dovrà trovare delle ottime scuse per ingannare le guardie.

Ordini di spostare il materiale rimanente, vai a **22**

Fingi di dover verificare il magazzino, vai a **43**

Raggiungi le stalle e rubi un cavallo, vai a **40**

3

Fornisci un nome falso e mostri delle pergamene in cui dimostrti il tuo coinvolgimento in alcune missioni del Bianco.

Sembra funzionare: il Comandante comincia a visionarle e ti chiede qualche ora per verificare. Intanto sei libero di andare.

Mentre esci, un soldato arriva tutto trafelato alla tenda gridando di avere una missiva urgente per il Comandante.

Vai a **14**

4

Argomenti che ci sia una talpa nel Bianco e sia necessario passare al setaccio la truppa.

Se sei un **agente sopravvissuto**, vai a **45**

Altrimenti, vai a **18**

5

Le guardie estraggono le loro pergamene e ti mostrano i conteggi di inventario. Osservi come già dopo i primi spostamenti, i conti non tornavano. All'improvviso qualcuno vi strappa il foglio dalle mani.

Il Comandante ti urla qualcosa che non riesci a capire. Vieni afferrato da altre guardie che ti spingono fuori dalla rimessa.

Vai a **49**

6

Mentre entri nel bosco, verifichi di avere ancora con te le importanti pergamene da consegnare al Generale Nero.

Con tuo sconcerto, ti accorgi di non averle più: ti saranno cadute durante la fuga. Blocchi di colpo la cavalcatura e ti fermi a riflettere.

Tornare indietro a riprenderle o tornare in patria senza?

Mentre senti avvicinarsi i cavalieri, ti rendi conto di essere un **Disertore Nero** e che in modo o nell'altro è giunta la tua fine.

7

Gli occhi di tutti sono puntati su di te, ma non riesci a proferire parola. Balbetti qualcosa, ma il Comandante approfitta della tua incertezza. Estraе delle carte dalla sua giubba, le stesse che gli avevi consegnato e che confermi essere tue di fronte al Generale.

Tra queste però c'è anche una di troppo che non sapevi di avere, consegnata forse distrattamente al Comandante, e... Un pezzo degli scacchi.

Sei stato incastrato.

Se sei un **agente sopravvissuto**, vai a **21**

Altrimenti, vai a **12**

8

Il Generale è agitato e discute animatamente con il Comandante. Quest'ultimo si girà verso di te lanciandoti uno sguardo gelido. Estraе la spada e ti si getta addosso.

Scappi, vai a **11**
Lo affronti, vai a **44**

9

Raggiungi la tenda del Generale. Si percepiscono agitazione e sospetto nell'aria.

Ti fermi vicino alla tenda. Senti dei vociare all'interno.
Se sei un **agente infiltrato**, origlia la conversazione, vai a **36**

Entri senza fare troppi complimenti, vai a **8**
Cerchi una guardia per farti annunciare, vai a **37**

10

Il Generale furioso ti accusa di star esagerando, ma ti permette di continuare solo se hai delle prove ad avvalorare le tue accuse contro il Comandante.

Sei certo che il Comandante è una spia, vai a **34**

Altrimenti il tuo bluff è stato smascherato.

Accusi un soldato, vai a **4**
Ti rimangi quanto detto, vai a **7**

11

Ti volti per uscire, ma le guardie all'ingresso fanno scudo. Sei in trappola. Il Comandante ti punta l'arma alla schiena. Ti paralizzi.

Il Comandante ti afferra e ti immobilizza. Si volta verso il Generale e chiama all'attentato, imputandoti come sospettato del sabotaggio interno.

Il Generale Bianco ti dà l'opportunità di rispondere all'accusa.

Vai a **31**

12

Sei stato scoperto e sei **Prigioniero** del Bianco.

Vieni rinchiuso in una gabbia interrata.

Nonostante avessi lavorato contro di lui, il Generale Bianco ha apprezzato il tuo lavoro. Ti propone di diventare un suo agente, offrendoti denaro e prestigio oltre a quello che potessi mai immaginare.

In attesa di una tua replica, consegna la chiave della cella al Comandante.

Vieni lasciato in quel buco, incerto se uscirai un giorno o se ci marcirai a vita.

13

Ti sfilì verso l'ingresso della tenda, dove una guardia ti saluta.

Hai delle informazioni utili per il Generale e chiedi udienza. La guardia ti fa cenno di aspettare. Mentre attendi, rifletti su quanto appena ascoltato: l'accampamento è a rischio esplosione!

Attendi di entrare, vai a **37**

Ti dai alla fuga, vai a **40**

14

L'accampamento del Bianco è formato da molte tende e ci sono soldati che marcianno, pattugliano e che si riposano. Da qualche giorno sai che si sta pianificando di assediare il Nero e l'atmosfera è quella della calma prima della tempesta.

Sei in possesso di nuove informazioni che non hai ancora avuto occasione di vedere ma sai che potrebbero essere determinanti per l'esito dell'imminente scontro. Sei anche stato incredibilmente scaltro a non fornirle al Comandante. Sei però indeciso sul da farsi.

Osservando la truppa attorno a te, noti esserci dell'agitazione nell'accampamento. Si vocifera esserci un impostore. Ti senti tutti gli occhi addosso. Che ti abbiano scoperto?

Raggiungi la tenda del Generale, vai a **9**

Raggiungi la tua tenda, vai a **35**

Approfitti della confusione per scappare, vai a **2**

15

Sei l'agente infiltrato "Cavallo"

Ti aggiri nell'accampamento del Bianco ma nessuno si ricorda come e quando sei sceso in battaglia. Il Comandante non ha proprio idea di chi tu sia.

Quando ti raggiunge nella tenda del comando, comincia a porgerti diverse domande.

Fingi collaborazione, vai a **20**
Cerchi di depistarla, vai a **3**

16

Il tentativo di restare nascosto è goffo e inciampi contro la tenda. Le guardie allertate corrono verso di te.

Il Generale e il Comandante sopraggiungono con le armi impugnate.

Vai a **12**

17

Consegni al Generale la missiva con i **piani segreti**.

Sfili inoltre dalle tasche del Comandante, il pezzo degli scacchi della regina, inchiodandolo definitivamente.

Vai a **50**

18

Non vuoi tradire un agente Nero e racconti di aver tenuto d'occhio un soldato dell'esercito che settimane fa sembra si fosse volontariamente infortunato per essere congedato.

Il Comandante ti lancia uno sguardo di intesa e aggiunge che il soldato in questione si faceva chiamare "**Regina**".

Se sai chi è "**Regina**" vai a **27**

Altrimenti, vai a **39**

19

Come spia del Nero, qual è il tuo modus operandi?

Ti muovi nell'ombra, vai a **15**

Cerchi di ottenere la fiducia del nemico, vai a **30**

20

Rispondi ad ogni domanda del Comandante con delle mezze verità. La sua espressione tradisce attimi di rassicurazione con altri di dubbio.

Per essere più convincente, gli fornisci anche qualche documento in tuo possesso a dimostrazione delle tue parole. Sembra funzionare.

Continui con il tuo eloquio vai a **53**

Aspetti la sua reazione, vai a **49**

21

Hai fallito e vieni condannato come **Traditore**.

La cosa peggiore che una spia possa fare è svelare la sua identità o rivelare informazioni confidenziali. Non si può mai sapere chi si ha davanti e, anche se alleato o amico, i segreti devono restare tali.

Hai perso la fiducia del Generale Bianco.

Il Comandante ti conduce in una gabbia infilata nel terreno. Chiude la cella a chiave e se ne va, lasciandoti marcire lì dentro.

Ti aggrappi all'unica speranza che quella chiave non venga mai buttata.

22

Le guardie non ti hanno mai visto prima e non sanno se agire o no. Spazientito estrai una pergamena dicendo di avere ordini precisi ma qualcuno da dietro di te li strappa di mano.

È il Comandante. E la pergamena che hai estratto è quella in cui giuri fedeltà come spia alla tua fazione.

Se sei un **agente sopravvissuto**, vai a **21**

Altrimenti, vai a **12**

23

Sdraiato a terra noti esserci un oggetto tra le guardie e il Comandante. Un pezzo degli scacchi. Una "**Regina**".

Il Comandante appena se ne accorge lo afferra, se lo infila in tasca per poi uscire dalla tenda ordinando di liberarti.

Vai a **26**

24

"**Regina**" ti osserva con gli occhi sbarrati. Si aspetta qualcosa. Non capendo distogli lo sguardo.

In quel preciso momento ti si gela il sangue nelle vene e un brutto presentimento.

Vai a **39**

25

Abbandoni l'idea della fuga: a momenti il Comandante sarà sicuramente in questa area e ti scoprirà.

Ripensi a quello che hanno detto. Qualcuno ha fatto sparire del materiale esplosivo dal magazzino.

Torni alla tua tenda per riflettere sul da farsi.

Vai a **35**

26

Esci dalla tenda pensando che il Nero è solito dare nomi in codice alle sue spie. Nomi come i pezzi degli scacchi.

Assorto nei pensieri, vai verso la tenda del Generale **9**

27

L'**agente doppio "Regina"**, Comandante delle truppe di Bianco, fa il tuo gioco e descrive la cattiva condotta e l'assenteismo del soldato. La storiella ora appare più credibile.

Il Generale vi ascolta in silenzio. Poi vi zittisce e pretende delle prove: nessuno può parlar male delle sue truppe. Vuole fatti.

Se hai con te i **piani segreti**, vai a **48**

Altrimenti lasci parlare il Comandante, vai a **24**

28

Il Comandante è molto irascibile e alle sue domande rispondi in modo di irritarlo il più possibile.

Non ci vuole molto e ti colpisce, facendoti cadere dalla sedia. Le guardie presenti cercano di fermare il Comandante non accorgendosi che le legature si sono allentate e potresti provare a fuggire.

Resti nella tenda, vai a **23**

Ne approfitti e scappi, vai a **44**

29

Il report è veloce da leggere e descrive il bilancio di morti e feriti delle due fazioni. C'è stato anche del malcontento e molti si sono auto inflitti ferite per scappare dal fronte.

Segue anche una lista di nomi di alcuni soldati "traditori".

Vuoi leggere un'altra pergamena?

Logistica, vai a **47**

Amministrazione, vai a **33**

Esci dalla tenda, vai a **52**

30

Sei l'**agente doppio "Scacco"**.

Il Comandante ti ha già visto e avete collaborato in diverse missioni, ma la situazione gli sta suggendo di mano e alcune informazioni su di te vacillano.

Resti vago alle sue domande, vai a **20**

Gli fornisci dei documenti per rassicurarlo, vai a **49**

31

Hai dei sospetti su qualcuno?

Il Comandante, vai a **10**

Un soldato, vai a **4**

Nessuno, vai a **7**

32

Il Generale Nero è fiero di te, sei esattamente il **Doppiogiochista** che desiderava tu fossi!

Complimenti!

Insieme agli altri agenti infiltrati che sei riuscito a individuare sei riuscito a ingannare il Bianco e ottenere la sua fiducia.

La trappola scatterà alle prime luci dell'alba.

L'assedio verrà evitato, Bianco sarà disorientato e Nero potrà sicuramente avvantaggiarsene.

Se sei sempre stato l'**agente doppio "Scacco"**, chapeau!

33

Il report è dettagliato con nomi e numeri. È un resoconto puntuale di tutte le spese di guerra sostenute da entrambe le fazioni. Quando arrivi in fondo, resti in un po' spiazzato.

Rileggi cercando messaggi nascosti. Quando cominci a fare i primi collegamenti, una voce ti intima di uscire. Il Comandante è venuto ad arrestarti.

Esci della tenda e segui il Comandante, vai a **49**

Tenti la fuga, vai a **44**

34

Racconti al Generale che hai scoperto che il Comandante è al servizio del nemico sotto il nome in codice di "**Regina**".

Il Generale ti ascolta con attenzione, ma è solo la tua parola.

Se non hai i **piani segreti**, resti interdetto, vai a **7**

Altrimenti,

Se sei un **agente sopravvissuto**, consegna il traditore, vai a **17**
Tradisci il tuo alleato, vai a **46**

35

Entri nella tua tenda e ritrovi un po' di calma.

Ti siedi sulla branda e assicurandoti di non avere gente intorno, estrai dalla tasca segreta della giubba alcune pergamene ricevute che non avevi visionato.

Non sembrano riportare grandi notizie. Da una occhiata veloce le tre pergamene in tuo possesso riguardano ambiti diversi.

Quale vuoi leggere?

Medicina, vai a **29**

Logistica, vai a **47**

Amministrazione, vai a **33**

36

Il Generale e il Comandante stanno discutendo animatamente su un possibile attacco nemico all'accampamento a causa di una talpa. Si teme anche una esplosione di ordigni nascosti.

Un paio di guardie ti passa vicino.

Resti nascosto, vai a **16**

Ti sposti, vai a **13**

37

Dopo un paio di minuti la discussione termina. Entri e vedi il Generale cupo in volto mentre il Comandante invece ti osserva severamente.

Dici loro di portare informazioni importanti e che potrebbero risolvere la situazione all'accampamento.

Il Generale ti squadra. Ordina al Comandante di disarmarti prima di farti avvicinare.

Fai un occhiolino al Comandante e alzi le braccia per facilitargli il compito. Al termine, il Generale ti ordina di parlare.

Vai a **31**

38

Un attimo prima di entrare nel bosco, getti a terra tutte le pergamene che tenevi celate. Hai ancora a cuore il successo di Bianco e speri che i tuoi inseguitori si fermino a raccoglierle.

Ti lanci nel bosco galoppando più forte che puoi: d'ora in avanti sei un **Disertore Bianco** e non puoi fare altro che fuggire.

39

Il Comandante scoppia a ridere e ordina ai suoi uomini di catturarti. Ti accusa di essere "**Regina**"!

Ti vuole incastrare.

Vai a **7**

40

Raggiungi le stalle ma qui una guardia ti intima di fermarti. Ormai però la decisione l'hai presa.

Ci sono diversi scudieri a strigliare i cavalli. Urli loro qualcosa per spaventarli. Sfrutti il momento per salire in groppa al primo imbrigliato e lo inciti al galoppo verso il bosco.

Dietro di te, dei cavalieri si sono gettati al tuo inseguimento.

Se sei un **agente sopravvissuto**, vai a **38**
Altrimenti, vai a **6**

41

I **piani segreti** non citano nessun "**Torre**", bensì "**Regina**" e i piani di come distruggere l'accampamento.

Ti giri verso il Comandante in cerca di uno sguardo di intesa, ma quello che vedi è solo il suo solito ghigno.

Se sai chi è "**Regina**", vai a **34**

Altrimenti, vai a **39**

42

Sei l'**agente sopravvissuto "Gambetto"**.

Il Comandante ha cominciato a notarti e, arrivato alla tenda, comincia a porti qualche domanda.

Nel Bianco non ci sono segreti, vai a **21**

Sei collaborativo ma cauto, vai a **3**

Non ti fidi e fai resistenza, vai a **20**

43

Le guardie sono interdette ma particolarmente loquaci.

Del materiale è sparito dal magazzino e la voce si è già sparsa. Si teme un sabotaggio e hanno appena richiesto nuovi ordini al Comandante.

Chiedi maggiori dettagli, vai a **5**

Ti congedi, vai a **25**

44

Scatti ma vieni immediatamente colpito. Sbilanciato, inciampi e rotoli a terra. Le pergamene che tenevi celate ti si sfilano dalla giubba raggiungendo i piedi del Comandante.

Il Comandante le afferra e si mette a sfogliarle.

Se sei un **agente sopravvissuto**, vai a **21**
Altrimenti, vai a **12**

45

Il Comandante inaspettatamente ti asseconda e fa il nome di "**Torre**", alias di un soldato congedato settimane fa per le gravi ferite subite. Qualcosa però non ti torna.

Il Generale non si accontenta delle vostre parole, vuole fatti.

Se hai con te i **piani segreti**, vai a **41**
Altrimenti lasci parlare il Comandante, vai a **39**

46

Quando cerchi nella giubba i **piani segreti**, non li trovi.
Pensi?! Quando?!!?

Il Comandante ridacchia e ti chiede di finire la pantomima. Nelle sue mani regge la pergamena che non trovavi. Te l'ha sfilata quando ti aveva intercettato sull'uscio della tenda!

Vai a **39**

47

Sfogli il documento e dopo pochi paragrafi viene descritto un piano di sabotaggio dell'accampamento di Bianco.

Sfruttando lo spostamento del materiale esplosivo, l'**agente "Regina"** avrebbe nascosto alcune casse in determinati punti dell'accampamento e li avrebbe innescati al momento opportuno.

L'informazione è di cruciale importanza per le sorti della guerra, ma altrettanto spaventosa: dell'esplosivo è sepolto attorno a te!

Sei in possesso dei **piani segreti**.

Senti dei passi. Ti sporgi a veder fuori.

Vai a **52**

48

Porgi al Generale la missiva dei **piani segreti** in cui sono descritti i piani che **"Regina"** avrebbe compiuto per distruggere l'accampamento e far fallire l'assedio.

Il Generale ordina immediatamente al Comandante di istituire una squadra per individuare gli ordigni. Il Comandante replica di occuparsene immediatamente assieme a te.

Vai a **32**

49

Sei alla tenda del comando e il Comandante ordina di legarti. Due guardie sopraggiungono e ti mettono su una sedia, bloccandoti con delle corde.

Il Comandante con i documenti che gli hai fornito in mano, gira intorno a te. Ti accusa di cospirazione e temi di essere stato scoperto.

Sputi il rospo

(se sei un **agente sopravvissuto**, vai a **21**, altrimenti, vai a **12**)

Resti in silenzio, vai a **51**

Cerchi di tenergli testa, vai a **28**

50

Il Generale Bianco è fiero di te: sei l'**Alleato** che sperava.

Complimenti!

Sei riuscito a smascherare le trame di un agente del Nero all'interno del vostro accampamento e le tue ulteriori indagini hanno smascherato altri agenti in incognito e ritrovato la refurtiva.

Ora il tuo esercito può partire per l'assedio.

51

Il Comandante ti tartassa di domande usando sia le buone sia le cattive, ma non ribatti alle sue accuse. Spazientito, abbandona la tenda.

Dopo qualche minuto entrano le guardie a liberarti e noti che una di queste ha agganciato alla sua cinta un pezzo degli scacchi. Una "**Torre**".

Vai a **26**

52

In lontananza vedi il Comandante che si sta avvicinando a passo svelto scortato da delle guardie. Riconosci immediatamente le sue intenzioni: sta venendo a prenderti.

Esci furtivamente per raggiungere il Generale, vai a **9**

Vai incontro al Comandante a mani alzate, vai a **49**

Preso dal panico, tenti la fuga, vai a **40**

53

Il tuo troppo parlare lo confonde e lo irrita. Ti ordina di stare zitto mentre visiona le tue pergamene. Niente da fare, in quel momento un cadetto entra nella tenda e gli consegna una missiva urgente.

Vieni congedato, ma riprenderete la conversazione in seguito.

Vai a **14**