

FALKENSTEIN

Ciò che stai per leggere è un racconto a bivi in cui sarai *tu* a decidere come proseguirà la storia, saltando di volta in volta a un paragrafo diverso. I rimandi tra un paragrafo e l'altro saranno spesso visibili, ma in alcuni casi dovrai dedurli utilizzando i Codici che avrai annotato durante la lettura o altri mezzi (continua a leggere per scoprire come utilizzarli). Se stai leggendo la versione “digitale” del racconto, sarà sufficiente tener premuto il tasto CTRL e cliccare sui rimandi; nel caso tu debba spostarti in altri modi, basterà inserire nel comando “trova” il simbolo # seguito dal numero del paragrafo a cui vuoi arrivare. Attenzione: i paragrafi formati da una cifra sola necessitano di uno 0 davanti e ricorda sempre di **segnare il numero del paragrafo da cui provieni** prima di tentare uno spostamento. Nel caso commettessi un errore, rischieresti di dover ricominciare da capo! Durante la lettura avrai bisogno di un foglio, di una matita, di una gomma e di due dadi a sei facce, o uno solo da tirare più volte; ti verrà spiegato tra non molto come e perché utilizzarli. Comincia a leggere dal Prologo che segue, e benvenuto/a nel mondo di Falkenstein!

(*n.d.a* A dispetto di ciò che possiate pensare, il Conte di Falkenstein non è un “tributo” a Victor Frankenstein, bensì un personaggio realmente vissuto - o quasi - con una storia davvero curiosa alle spalle, che vi invito ad approfondire, specie per quanto riguarda il suo castello. A volte la realtà sa essere più sorprendente di un romanzo d'avventura!)

PROLOGO

Quello non era un bel momento per la Francia e lui lo sapeva. Troppi venti di guerra soffiavano sulla capitale e presto avrebbe piovuto. E forte anche. Un bell'acquazzone estivo. Troppi equilibri erano giunti al punto massimo di tensione, dopodiché avrebbero incominciato (alcuni) a rompersi o (altri) a tornare al punto di partenza. Piccole fazioni si stavano accapigliando fra di loro nell'irritazione e con l'istigazione di fazioni più grosse, come bambini che lottano indisponendo gli adulti con i loro schiamazzi. Le grandi tempeste spesso si annunciano da una lieve brezza, gli aveva detto una volta qualcuno, ma adesso non importava più né chi né quando, perché lui non avrebbe fatto niente. Non avrebbe agitato le acque, né le avrebbe rimescolate o intorbidite, nossignore. Quella volta lui sarebbe rimasto a guardare. Il Conte di Falkenstein sarebbe rimasto a guardare. Proprio così. Il braccio, le orecchie, i maligni dicevano anche il cervello dell'Imperatore Giuseppe II si era preso una pausa da tutto e da tutti. Nostalgia? Stanchezza? L'Imperatore era ormai prossimo alla morte. Il fratello avrebbe preso il suo posto, spingendo ancora oltre il settore bellico. "Assolutismo illuminato", lo chiamavano. Per Falkenstein era solo spreco di una tecnologia rivoluzionaria. Negli ultimi trent'anni tutto era cambiato, soprattutto nei campi, grazie alla potenza degli automi alimentati a ... "Carbone!" dite voi. "No, carissimi" vi risponderebbe il Conte. Il carbone ha un impatto ambientale troppo elevato, oltre a essere nocivo per la salute dei minatori, specie dopo i disastri provocati dagli inglesi a metà '700. No, il futuro per Falkenstein erano sempre state le *molle*. La cinetica. La forza

umana unita a quella delle macchine. E il tempo gli aveva dato ragione. La *Federtechnik* si era rapidamente espansa dal Regno di Prussia all'Austria e al Sacro Romano Impero. E da lì in Francia, come dimostrato dai colossi armati di falce che mietevano il grano intorno, avvolti nell'oscurità della notte. Bastava una robusta carica alle molle e un buon foglio di programmazione per farli lavorare da soli; da qui il nome *automi*, anche se i locali avevano preso a chiamarli *méca*, da *mécanique*, visto il loro costante vizio di francesizzare tutto. Un altro spicchio, questa volta di sorriso, gli affiora all'angolo destro della bocca. Era un nome che certamente si adattava agli esperimenti come Vogler. Quanti sviluppi avrebbe potuto portare una tecnologia simile, se la smania di potere non si fosse messa di traverso... L'aria della notte estiva era fresca. Vogler marciava con passo spedito, emettendo un pigro fruscio. L'alba avrebbe fatto capolino fra tre ore circa. Avrebbero camminato in silenzio ancora un po', fino ad arrivare nella grande città di primo mattino. Perché lì? Inizialmente il Conte aveva pensato di ritirarsi nelle campagne romane o nelle lande prussiane, poi qualcosa lo aveva attratto verso quei territori in cui era già stato una volta. E l'istinto aveva pizzicato. "Tuttavia non farò niente, non questa volta. E, se mi cade qualche goccia di pioggia addosso, me la scrollerò e andrò altrove. Voglio stare in pace". Si preannunciava una mattina umida e nuvolosa e forse avrebbe piovuto. Ma lui non si sarebbe bagnato. Vai al [01](#).

#01

“Stéphanie! Dai, Stéphanie! Un bacio, uno solo! Non ti chiedo altro, dai! Che male ti fa?”

Ti nascondi dietro alla giara, impedendo a Jules di baciarti. È tardi, il pozzo è lontano e la cuoca si arrabbierà se non ha l'acqua per cucinare. Una giornata come tante per te, giovane massaia dei ceti bassi, eppure sei già abbastanza nervosa senza che ci si metta di mezzo Jules. Ieri le guardie e la popolazione cittadina hanno dato fuoco a quaranta ingressi per protesta. Il vento si porta ancora addosso l'odore di affumicato e l'ultima cosa che desideri è essere coinvolta in qualche guerriglia. Trotterelli con i tuoi zoccoli accanto a Herle, l'automa alto tre spanne più di te compagno nei lavori di fatica. La sua figura tondeggiante ti infonde sicurezza, nonostante sia poco più che un cassone mobile; di certo meglio dei muscoli e la testa vuota di Jules.

“Ti aiuto io” girella intorno lui. “Così farai prima! Altro che quell'ammasso di ferraglia. Ora puoi darmi un bacio...”

“Jules, smettila!” Jules si rabbuia. Afferra Herle e lo spinge violentemente, facendone cadere a terra due in un colpo solo: vaso e automa. “Ti ho chiesto solo un bacio. E poi a che ti serve l'acqua? Non vedi che sta succedendo?”

“Devo andare a prendere l'acqua” protesti ancora, cocciuta.

“Zut! Voi donne non capite niente! Beh, non importa. Non mi vuoi dare un bacio? Mi prendo tutto, tutto!”

Non hai neanche il tempo di urlare che il pericolo è già passato. Tremante riapri gli occhi; chi ti sta davanti è un figuro alto, dai capelli neri e lunghi baffi arricciati. Siede su un *méca* come se fosse un desco, fissandoti con fredda curiosità. Jules è accasciato inerte tra le braccia della macchina.

“È solo svenuto” precisa il figuro con un forte accento straniero. “Coraggio, prendi le tue cose e vattene.”

“G-grazie, signore” bofonchi. Lui ti guarda un istante: piccola, castana e sporca. Chissà cosa pensa di te. Poi volta la sua strana cavalcatura e torna da dove è venuto, muovendosi a una velocità impensabile per un automa. Intontita, abbandoni Jules a terra e corri a recuperare Herle e la giara, controllando che non abbiano subito danni. Ricarichi le molle del *méca* e lo fai ripartire in direzione del pozzo; puoi finalmente recuperare l'acqua e tornare alle cucine dell'Hôtel des Invalides. Vai al [44](#).

#02

Ha funzionato: grazie ai galleggianti riesci a guardare il fiume senza subire danni. Se hai il Codice L, sottrai 20 al suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [17](#).

#03

Con la coda dell'occhio noti che lo scontro vi ha condotto vicino alla Senna. Potresti sfruttare l'occasione per fuggire; ma chi può dire se Herle sia in grado di galleggiare? Se vuoi gettarti nel fiume con sprezzo del pericolo, vai al [115](#). Se preferisci restare sulla terraferma e combattere, vai al [65](#).

#04

Uno degli uomini fa cenno agli altri di controllare l'intruso, poi torna ai suoi pensieri. Un commilitone purtroppo non è altrettanto svogliato: nota la tua presenza un attimo prima che Herle si lanci in corsa. Il proiettile attraversa da parte a parte la carrozzeria, mancandoti per un soffio: perdi 2 punti di Resistenza.

Afferri le cinghie e tiri con tutta la tua forza, riuscendo quasi a spiccare un balzo. Sei all'interno: gli uomini sono tutti morti schiacciati. Provi un moto di pietà per loro, la stessa che non hanno avuto per Sandrine. “E che non avrebbero avuto per me, probabilmente.” Segna il Codice G54 e vai al [114](#).

#05

Decisa a chiarire una volta per tutte il ruolo degli uomini armati, scivoli fuori da Herle quel tanto che basta da farti notare senza perdere del tutto la sua protezione. È un bene, visto che Herle subisce una raffica di colpi (perdi 1 punto di Resistenza). Ti richiudi dentro urlando. Non sei più tanto sicura di voler sapere; anzi, trovi più allettante fuggire da qui il prima possibile. Afferri le cinghie e prima che i moschettieri possano ricaricare Herle sta correndo via. Vai al [74](#)

#06

Herle percorre il porticato cauto, mentre tenti di rilevare tracce di avversari. Nondimeno non trovi nessuno. Puoi spostarti al cortile interno (al [53](#)), alla cappella (al [18](#)) o verso le stanze laterali (al [88](#)), oppure tornare indietro (al [30](#)).

#07

Ce l'hai fatta! Ce l'hai fatta! Herle si muove! Lento, impacciato, ma si muove e segue la direzione che imponi attraverso le cinghie. E non è tutto. Falkenstein ha trasformato l'automa sotto aspetti che non puoi ancora immaginare. Una cosa è certa: non sei più indifesa. Chiudi il portello, scoprendo di poter guardare fuori grazie a una lastra di vetro. Le braccia di Herle si aggrap-

pano ai bordi dell'apertura e vi trascinano fuori dalla chiesa; all'inferno, metaforicamente parlando. Da adesso in poi inizierà una vera e propria corsa contro il tempo per fuggire da Parigi. Comincia segnando il tuo primo Codice: lancia un dado e aumenta il Codice J del risultato ottenuto (ossia segna il numero accanto alla lettera, visto che non hai alcun Codice J al momento). Dopodiché vai al [17](#).

#08 P

C'è qualcosa sotto alla cupola! Sfruttando le nuove capacità di Herle ti arrampichi fino in cima, scoprendo che si tratta di un rotolo forato di programmazione per automi. Chi può averlo lasciato in un posto del genere? Ciò che conta è che si tratta del Pezzo 1, e che equipaggiarlo renderà i movimenti di Herle molto più rapidi: potrai tirare due dadi ogni volta che dovrai calcolare la sua Tensione, anche se ciò ovviamente aumenterà il rischio di ottenere almeno un 1, con le conseguenze del caso. Restare appesi vi renderebbe un bersaglio privilegiato per eventuali avversari: meglio scendere e tornare al [30](#).

#09

Non sei mesa bene: il Ragno ha tessuto la sua tela su di te e ormai conosce benissimo le tue mosse. Non hai modo di vincere lo scontro, a prescindere dalla tua Tensione. Perdi 2 punti di Resistenza e vai al [31](#).

#10

Segna il Codice L40. Dopodiché lancia un dado e somma il tuo Codice J al risultato: se il totale è 8 o più, vai al [14](#). Altrimenti

vai al [77](#).

#11

La via per gli Champs-de-Mars è sbarrata da un cordone di soldati. Non hai modo di fuggire passando di qui, a meno che tu non riesca a forzare il blocco. Se vuoi provarci, vai al [12](#). Se vuoi tornare indietro vai al [77](#), ma prima dovrai fare un test di Movimento tirando due dadi: se fallisci Herle viene colpito da alcuni proiettili (perdi 2 punti di Resistenza).

#12

Herle corre verso la Senna, braccato dai soldati in rotta: per qualche motivo lo credono un nemico e non sono disposti a sentire ragioni. Presto il corso del fiume vi sbarra il passo; sarebbe da folli gettarsi in acqua, per cui decidi di costeggiarlo, aumentando l'andatura. Fai un test di Movimento con due dadi: se fallisci, perdi 2 punti di Resistenza e subisci 1 Ferita mentre tenti disperatamente di lasciarti alle spalle i soldati. Segui il corso del fiume fino a essere fuori pericolo. Vai al [17](#).

#13

Lo scontro tra Herle e l'avversario è durissimo. Senti le tue mani spellarsi sotto alle cinghie, ma è nulla in confronto alla pressione che sta subendo il portello: riuscirà a reggere? La Tensione del Ragno è pari a 10 più il lancio di due dadi. Se la tua è uguale o superiore, hai vinto lo scontro e riesci a evitare danni (aumenta di 1 il Codice H). Se è inferiore perdi 2 punti di Resistenza. Se hai il Codice F aggiungi 11 al suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [03](#).

#14

Se hai il Codice K, somma 20 al suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [98](#).

#15

Grazie agli specchi intravedi una ragazza passare dietro a Herle. La tua tensione si scioglie in un sorriso. Vai al [36](#).

#16 P

Esatto, la sala che stai cercando è proprio qui sotto. La collana è in realtà una chiave per aprire la porta segreta: conduce a un laboratorio! Da quel che vedi è pieno di ammenicoli: chiavi, serrature, gingilli e piccola falegnameria. Dunque è vero che il Re aveva la passione per la manodopera! Tra i vari oggetti trovi un sistema di galleggianti per automi: è il Pezzo 6 e ti permetterà di navigare sulle acque oltre che assorbire eventuali colpi. Con questo Pezzo equipaggiato quando troverai la parola “*acqua*” nel testo (tranne qui) potrai sottrarre 10 al numero del paragrafo per proseguire, anche se il testo non dirà nulla a riguardo. Inoltre potrai sottrarre 2 punti al lancio dei dadi ogni volta che sosterrai un test di Resistenza. Altri potenziamenti nel laboratorio costituiranno il Pezzo 9: ti permetterà di ignorare un tiro fallimentare a tua scelta quando dovrai calcolare la Tensione di Herle, rifacendo il relativo lancio. Chi l'avrebbe detto che Luigi XVI si diletta con i *méca*? Torna al [94](#).

#17 P

Aumenta il Codice J di 1 punto. Fumo si leva dalla Ile du Pa-

lais. La Senna è alla tua sinistra, la strada per l'abbazia di Saint-Germain-des-Prés è ostruita dalle macerie; non puoi evitare di pensare che l'assalitore meccanico sia il responsabile. Puoi tentare di fuggire da Parigi seguendo il corso del fiume (al [12](#)), oppure tornare all'Hôtel e attraversare Champ-de-Mars (al [10](#)). O ancora raggiungere Pont Royal e andare a nord (al [67](#)), ammesso che ci sia ancora un ponte da attraversare.

#18

Dalla porta vedi uscire un flebile chiarore e un forte odore di ceri e incenso. Decidi di dare un'occhiata; dietro l'altare c'è un bellissimo affresco raffigurante una spirale di nuvole che trasporta angeli, santi e te – con l'immaginazione – fino ai cieli che si perdono in un punto del tetto. Soddisfatta dalla splendida vista, aumenta di 1 il Codice J e torna al [30](#).

#19

Di nuovo clangore e un vibrare di metallo ti riempie la testa, come il rintocco di una campana. Una botta mica da ridere; la Tensione del Ragno è pari a 20 più il lancio di quattro dadi. Se quella di Herle è uguale o superiore, vai al [89](#). Altrimenti perdi 4 punti di Resistenza e vai al [31](#).

#20

Se hai il Codice A, somma 38 al suo numero per proseguire. Le voci degli uomini in fuga non sono abbastanza forti da superare il cigolio di Herle e le sue giunture. Per questo non comprendi che stanno fuggendo da una pericolosa battaglia. Te ne accorgi all'altezza degli Champs-Élysées, quando il crollo di

una casa ti costringe a deviare il percorso. Dalle macerie emerge un *méca* con le braccia a forma di falce. Quelle di Herle si alzano in uno spontaneo gesto difensivo, ma che rivela la tua presenza al suo interno. Puoi abbandonare in corsa la zona (al [95](#)), oppure restare ed eventualmente affrontare il *méca* (al [97](#)).

#21

L'avversario intuisce la tua prossima mossa, ma è troppo tardi; le sue stesse braccia calano sul portellone, oscurando la visuale al pilota. “Copri gli occhi al cavallo e lo porterai dove vuoi!” urli divertita, ricordando un detto di tuo padre. Il *méca* sussulta. Forse chi è all'interno ha avvertito la tua voce? Ma non resterà nel sacco a lungo. Una delle quattro gambe si solleva e colpisce il ginocchio di Herle, mettendo a rischio il vostro equilibrio. Vai al [107](#).

#22

Il Ragno punta nella tua direzione, sbuffando fumo nero. Sembra che si stia preparando a caricare; se è così, dovrai dar fondo alla Tensione di Herle per non essere abbattuta. Calcolala, poi tira un dado. Se fai 6 vai al [38](#). Con un altro numero, al [13](#).

#23

Lanci un urlo, seguito uno schianto di vetri rotti, e poi avverti il vuoto sotto i piedi. Il colpo ha sfonda parte del vetro di protezione di Herle e le schegge ti feriscono il volto (perdi 2 punti di Resistenza e guadagni 1 Ferita). Ansimando afferra la cinghia di equilibrio e la rimetti al suo posto, poi bilanci i pesi. Annaspi in attesa che il meccanismo si rimetta in moto, giusto il tempo

di vedere il nemico scomparire in una nuvola di fumo acre. I segni che lascia sul terreno sono irregolari: anche lui deve aver subito ingenti danni. Vai al [82](#).

#24

Arrivate tardi: gli austriaci hanno preso la Bastiglia. Enormi *méca* stanno emergendo dall'edificio, che si rivela essere un deposito segreto di armi speciali. Era quello il loro obiettivo! I soldati francesi provano a far fuoco, ma presto devono fare i conti con la dura realtà. “Non ce la possiamo fare!” impreca Armand. “Ritirata!!” Cominciate a disperdervi. Un paio di guardie crollano accanto a te. Guadagni un angolo di fuga, ma presto vieni bloccata da lui: il solito, maledetto Ragno meccanico. “Adesso ti schiaccio!” sibili scoccia.

Tira due dadi aggiungendo il Codice H al risultato, se lo possiedi. Con un numero compreso tra 2 e 4 vai al [34](#), con 5-8 al [22](#), con 9 al [54](#), con 10 al [47](#), e con 11 o più al [79](#).

#25

Un gruppo di nuvole oscura il cielo, salvo lasciar filtrare un piccolo raggio di sole che si riflette sul portello, rimandando un bagliore curioso. E un'ombra. Hai visto un movimento alle tue spalle, ma devi sbrigarti se vuoi cogliere in flagrante l'intruso. Apri il portellone e cerchi di arrestare la marcia; fai un test di Movimento o Resistenza (a tua scelta) con due dadi per fermarti. Se il test riesce, vai al [108](#). Se fallisce, vai al [46](#).

#26

Ti senti come una madre apprensiva che segue la figlia fuori a

giocare. Tilda geme di gioia mentre gira l'angolo, infilandosi dentro a una stanza che non hai mai visto. Nel frattempo si è fatta paonazza e con gli occhi strabuzzati. “Muori!” gorgoglia, afferrandoti il cranio. Reagisci con un pugno ed un calcio, riuscendo a liberarti. Tilda si gira, sorridente e imbrattata di sangue. Aggiungiamo uno zoccolo in mano e il quadro è completo. “Muori” ripete di nuovo, e attacca. Puoi tentare di colpirla ancora (al [51](#)) o limitarti a evitare l'attacco (al [102](#)).

#27

Puoi usare i rottami per rinforzare le difese: sono il Pezzo 7, che permette di aumentare la Resistenza di 4 punti se equipaggiato. Saggi con il piede di Herle la tenuta del simbolo e ottieni in risposta un suono cavo: forse c'è qualcosa qui sotto. Se pensi di sapere cosa si nasconde nel pavimento, vai al paragrafo corrispondente. Altrimenti torna al [94](#).

#28

Sputando sangue e polvere, risali tra le macerie e raggiungi a fatica la superficie. Ti trovi in mezzo a *méca* gargantueschi che si danno battaglia avvolti in nuvole di fumo nero. In altre circostanze saresti rimasta paralizzata dal terrore, ma adesso il tuo istinto di vita è troppo forte per accettar domande; corri verso dove hai lasciato Herle senza guardare indietro. Tira un dado, aggiungendo il tuo numero di Ferite: se il risultato è maggiore di 4, ne subisci un'altra. Infine ritrovi il tuo *méca*, miracolosamente scampato a tutte le intemperie. Segna i Codici A81 e D11, poi vai al [67](#).

#29 P

Questo padiglione chiamato “Sala della Sapienza” sembra piuttosto un museo. Trovi soprattutto statue e quadri, disseminati ogni due passi. Un dipinto in particolare attira la tua attenzione, forse perché è esattamente al centro. Lo esami e trovi un'incisione sulla cornice: TU SIN... Il resto è illeggibile. Aumenta di 1 il Codice J e vai al [94](#).

#30 P

L'Hôtel è deserto. I francesi lo avevano preso d'assalto solo perché alla ricerca di armi; non avendo trovato le munizioni, si sono diretti altrove. Se hai il Codice B, aggiungi 60 al suo numero per proseguire. Altrimenti scegli se esplorare il porticato (al [06](#)), il cortile interno (al [53](#)), la cappella (al [18](#)) o le stanze laterali (al [88](#)). Se vuoi andartene da qui, lascia l'Hôtel e decidi se proseguire verso ovest (al [11](#)) o verso est (al [17](#)).

#31

Ostinato come certe partiture musicali che suonano a corte, il Ragno rimonta. Tira due dadi aggiungendo il Codice H al risultato, se lo possiedi. Con 2-4 vai al [34](#), con 5-8 al [22](#), con 9 al [54](#), con 10 al [47](#), e con 11 o più al [79](#).

#32 P

All'orizzonte si profila un manipolo di guardie reali. Fai mettere Herle in posa, pronta ad affrontarli. Li conti mentalmente, soffermandoti sui loro volti e... riconosci uno di loro. “Armand!” strilli disperata. Lui fa segno agli altri di fermarsi. “Stéphanie! Che ci fai dentro a Herle?!” “È troppo lungo da

spiegare. Che sta succedendo?” “Gli austriaci hanno ingannato i sanculotti e sfruttato il loro aiuto per invadere la città” spiega lui prima di sputare a terra. “La città occidentale è persa, ma la strada a est adesso è sgombra; ci dirigiamo alla Bastiglia. Pare che lì sia nascosta un'arma che potrebbe ribaltare le sorti dello scontro.” “Vengo con voi.” Lui fa un sorriso da *come ti pare*. “In marcia, allora. Chissà se il buon vecchio Herle può esserci utile in battaglia!” Segna il Codice F20 e vai al [24](#).

#33

Segna il Codice L37. Dopodiché lancia un dado e somma il tuo Codice J al risultato: se il totale è 8 o più, segna il Codice C60 e vai al [14](#). Altrimenti vai al [74](#).

#34

Il Ragno si immobilizza sul posto, sibilando come la bestia che sembra. Sta aspettando che tu lo colpisca? Nel qual caso non lo farai attendere a lungo. Calcola la Tensione di Herle, poi tira un dado. Se fai 1, 2, 3 o 4, vai al [38](#). Se fai 5 o 6 vai al [13](#).

#35

Senti vibrare e cigolare tutt'intorno mentre Herle colpisce ancora, seguendo il tuo braccio. La Tensione del Ragno è pari a 10 più il lancio di quattro dadi. Se la tua è uguale o superiore, vai al [89](#). Altrimenti perdi 3 punti di Resistenza e vai al [31](#).

#36

La ragazza è piccola quanto te, ha i capelli biondi e mastica un filo d'erba, un tic che la rende facilmente riconoscibile. Si chia-

ma Tilda e non hai nulla da temere da lei. Cosa che non si può dire del suo rapporto con Herle; forse crede che il *méca* ti abbia rigurgitato. “Santa Vergine!” impreca sbalordita, correndoti incontro. “Madonna, Dio e tutti i santi! Il diavolo ti ha espulso!” “Smettila di imprecare, Tilda” le dici. “Herle non mi ha mangiata. Lascia che ti spieghi.” Cerchi di riassumere per sommi capi ciò che ti è accaduto finora. Gli occhi di Tilda restano inchiodati su Herle. Non riconoscerebbe neanche la Madonna che tanto invoca. “Tilda!” la scuoti. “Si può sapere che è successo? Perché hanno ucciso Sandrine? Perché Parigi è sotto attacco?” La contadina ora è sorridente e radiosa: “È ascesa al cielo” mormora. “E si è bagnata in un mare di stelle...” “E' impazzita” comprendi. Come darle torto? La ragazza sguscia tra le tue mani e sgattaiola via, cinguettando con una voce morbida e divertita: “Vieni con me, Stéphanie! Ti porterò in un nascondiglio! Lì il mostro di ferro non potrà mangiarti!”. Segna il Codice B36. Puoi seguire la folle (vai al [26](#)), o tornare indietro e ignorarla (vai al [30](#)).

#37

Se sei qui perché hai ottenuto un 1, ricorda di dimezzare il risultato che hai ottenuto ai dadi. In ogni caso, ora calcola la Tensione del nemico tirando un dado e aggiungendo 4 punti. Se il tuo totale è uguale o superiore, vai al [104](#). Se il tuo totale è inferiore, vai al [23](#).

#38

Il Ragno scarta all'ultimo istante, facendo uno sgambetto a Herle mentre lo supera in corsa. Era una finta! La sua Tensione è

pari a 3 più il lancio di un dado. Se la tua è uguale, o superiore di non più di 10 punti, riesci comunque a colpirlo (aumenta di 1 il Codice H). Altrimenti è Herle a essere colpito: perdi 2 punti di Resistenza. Se hai il Codice F, aggiungi 11 al suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [03](#).

#39

Nonostante il vetro, il tuo occhio critico riesce a intravedere una crepa dalla forma intrigante: sembra quasi una serratura.

Se hai il Codice E, somma i suoi numeri tra loro fino a ottenere uno di una sola cifra, poi aggiungi 39 per proseguire.

Altrimenti inserisci un punteruolo nel foro e scopri che lo è davvero; il portale si scosta rivelando nuovi cunicoli. Avverti voci accalorate all'interno: “C'è un rumore! Andate a verificare!” Ed ecco che compaiono alcuni soldati reali, armati di tutto punto. “È un automa! Che assurdità è mai questa?” “Sparate!”. Sei sotto il fuoco incrociato dei loro moschetti.

Se vuoi rispondere all'aggressione, vai al [78](#). Se vuoi segnalare la tua presenza, vai al [57](#).

#40

La luce del sole è più forte, mezzodì si sta avvicinando. Ti alzi in piedi osservando il luogo; sembra una piccola chiesa. Le tue narici captano un aroma appetitoso. *Gurgle!*

“Direi che hai fame” ti apostrofa l'uomo, porgendo qualcosa che può essere coniglio, ma che sicuramente è molto appetitoso, almeno a sentire dall'odore. *Gurgle!* E anche dallo stomaco.

“Signore, posso sapere il suo nome?” articoli tra un morso e l'altro. Lui sorride da sotto i baffi: “Puoi chiamarmi Falken-

stein. E ora posso farti io una domanda?” Allude a Herle, ancora sul suo automa. “Da dove arriva?”

“È un ricordo di mio padre” rispondi. “Lui... ehm... faceva il bottegaio. Ogni tanto veniva pagato con oggetti stravaganti. Herle fu uno di questi e lui lo donò a me, per aiutarmi nelle faccende di casa.” L'uomo annuisce. “Capisco. L'ha rubato.”

Per poco non ti strozzi con il coniglio: “Signore, ma come...?”

“Non c'è bisogno di giustificarsi. È una buona macchina e ti sarà utile. Sei stata tu a programmarlo?” Smetti di masticare e annuisci. “Dunque non sei solo una massaia.”

Annuisce ancora: “E' una passione che ho nutrito sin da bambina. Tuttavia non sta bene che una donna armeggi con i *méca*, per cui la prego di non farlo sapere in giro.”

Falkenstein scoppia a ridere; anche se il suo modo di sghignazzare è freddo come il suo aspetto: “Che sciocchi problemi; come se ci fosse qualcosa di male nel dilettarsi con gli automi. E comunque tra poco qui non ci sarà più nessuno con cui parlare. Dobbiamo andarcene da Parigi; *devi* andartene, e in fretta.”

Poi si immobilizza sul posto e alza i baffi al cielo. Tu avverti il rumore prima ancora di vedere l'intruso. Un altro automa è su di voi e una sua fredda propaggine ti stringe per il collo, tenendoti sospesa come una bambola. Falkenstein ruggisce qualcosa nella sua lingua madre. A quel punto, e solo a quel punto, il tuo cervello ha il buon senso di spegnersi. Vai al [72](#).

#41 P

Aumenta di 1 punto il Codice J. Raggiunta la fine del condotto segreto, tu e Herle emergete in una stanza sotterranea dall'alone blu scuro. Puoi entrare nella stanza (vai al [94](#)) o tornare indie-

tro (vai al [59](#)).

#42

Ti eri aspettata una strenua resistenza, invece dopo una rapida corsa sei già dentro al palazzo senza aver subito danni. L'ingresso è sgombro di persone o cose, ad eccezione di un moschetto spezzato e di un cappello svolazzante nell'aria. “Non guardare indietro” dici ad alta voce. Poi ripensi a Sandrine. Segna il Codice G54 e vai al [114](#).

#43

Cerchi di colpire dove dovrebbero esserci gli ingranaggi di equilibrio; il fumo tuttavia è più presente sul retro e rende difficile anche solo vedere. Spunta una fornace tra le coltri e infine comprendi: questo *méca* è alimentato a carbone! Fai un test di Movimento con due dadi (e sottraendo al risultato il tuo numero di Ferite). Se riesce, vai al [81](#). Se fallisce, al [86](#).

#44

Falkenstein non si prende il disturbo di passare per le vie cittadine. Può far sfoggio di una cavalcatura d'eccezione, no? Decide di osservare il mattino levarsi dai tetti. Tensione, fame, miseria... La paura e la sopportazione avevano raggiunto il limite. “Parigi, o cara” pensa. “Bella fogna che sei.”

Adesso però ha bisogno di un nascondiglio adatto a lui. Dunque dove...? Il Conte nota una cupola poco più avanti. “Lì andrà bene”. Fa appena in tempo a vedere il marasma di francesi che prendono d'assalto la struttura. Sotto, la fiumana esplode nella rivoluzione di luglio: il quattordici del mese. Vai al [84](#).

#45 P

Segna il Codice B23. Le tue mani ora stringono il punteruolo. In un batter d'occhi Tilda è a terra, con la bocca orlata di rosso. “Non c'era modo di evitarlo” pensi, mentre aspetti che il suo corpo si irrigidisca. La ragazza ti ha condotto in un magazzino segreto: è un deposito di armi e pezzi di *méca*. Il punteruolo faceva parte di questi: puoi installarne alcuni su Herle, se vuoi. Sono il Pezzo 2 e ti permetteranno di abbattere più facilmente i muri se lo equipaggerai. Ogni volta che troverai la parola “*muro*” nel testo (a parte qui) potrai sottrarre 20 al numero del paragrafo per proseguire, anche se il testo non ti dirà nulla a riguardo. Inoltre potrai aggiungere 2 punti al dado ogni volta che calcolerai la Tensione di Herle: un 1 tuttavia conterà ancora come un fallimento. C'è anche il Pezzo 8, delle lastre che aumenteranno la Resistenza di Herle di 4 punti se equipaggiate. Chiudi il corpo senza vita di Tilda nel magazzino, concedendole un ultimo saluto. Poi risali su Herle e vai al [18](#).

#46

Non riesci ad attivare il meccanismo di frenata prima di scendere, col risultato di ruzzolare a terra mentre Herle prosegue la sua corsa. Stringi i denti per calmare il dolore, anche se ti sei solo sbucciata un ginocchio. Ed è a quel punto che la vedi, nascosta dietro a una colonna. Vai al [36](#).

#47

A ogni passo l'avversario ti è addosso, incurante della battaglia in corso. Calcola la Tensione di Herle, poi tira un dado, aggiun-

gendo il Codice H se lo possiedi. Se fai un numero compreso tra 1 e 7, vai al [35](#). Se fai 8, vai al [73](#). Se fai 9 o più, vai al [09](#).

#48 P

Fai curvare Herle e giri su te stessa: ci sono rottami e macerie ovunque, perfino sopra i tombini. “Ma certo, le fogne!” esclamami. La massa di Herle non attraverserà bene l'apertura, ma lì sotto potresti essere al sicuro. Puoi provare a scendere nelle fogne a bordo di Herle (vai al [56](#)), proseguire da sola nel sotto-suolo (al [55](#)) oppure correre in superficie verso ovest (al [101](#)).

#49 P

Vincendo la ritrosia e tappandoti il naso, riesci a superare il rivo di scolo e a raggiungere una zona ricca di rottami. Tra questi trovi alcuni uncini (Pezzo 3) e delle lastre di metallo (Pezzo 8). Se equipaggi gli uncini su Herle, potranno essere utilizzati per arrampicarsi tutte le volte che troverai la parola “*tetto*” nel testo (tranne qui), sottraendo 10 al paragrafo in cui ti trovi e andando a quello corrispondente, anche se il testo non dirà nulla a riguardo. Inoltre potrai usarli come arma e ignorare un tiro fallimentare a tua scelta quando dovrai calcolare la Tensione, rifacendo il relativo lancio. Le lastre invece aumentano la Resistenza di 4 punti se equipaggiate. Se usi subito gli uncini per raggiungere il tombino sul soffitto, equipaggia il Pezzo 3 e vai al [67](#). Altrimenti torna indietro e vai al [90](#).

#50 P

C'è qualcuno! Puoi giurarci. Hai sentito un rumore di zoccoli simili ai tuoi. Apri il portellone di Herle e scendi di corsa, ma

invano. Chiunque sia l'avversario è incredibilmente bravo a nascondersi! Ma non te ne andrai di qui finché non lo avrai trovato. Puoi spostarti verso il porticato (al [63](#)), la cappella (al [18](#)) o verso le stanze laterali (al [88](#)).

#51

Ti avventi sulla pastorella, ma un istante dopo sei tu a indietreggiare. Tilda regge in mano un grosso punteruolo che nascondeva sotto gli abiti. È l'imbeccata finale: afferri il suo braccio e le stringi i polsi. Il panico cresce nei suoi occhi; le ginocchia cedono mentre la spingi indietro. Si piega, si abbassa e mormora una sola parola: perdono. Se vuoi lasciare la presa, vai al [61](#). Altrimenti al [45](#).

#52

Ti rialzi e fai per allontanarti, ma Tilda corre rapida verso di te. Riesci a inclinati di lato e piantarle un gomito tra le costole: rispetto a Jules questa ragazzina non è niente! Lo zoccolo le cade di mano, insieme a un grosso punteruolo. La furia balena negli occhi della donna: voleva ucciderti con quello. Le sue mani scattano per recuperarlo. Vuoi anticipare la mossa (al [45](#)) o tenti di farla ragionare (al [61](#))?

#53

In alto un gruppo di nuvole oscura il cielo, passando dal grigio sporco al grigio tenue che si sparge verso altri banchi. Ci sono luci e ombre in bilico nel cortile che fanno sembrare Herle una strana apparizione. Puoi spostarti verso il porticato (al [06](#)), la cappella (al [18](#)) o verso le stanze laterali (al [88](#)), oppure tornare

indietro (al [30](#)).

#54

Ti accorgi che il Ragno porta su di sé i segni di tutti i colpi che gli hai inflitto, ma lo conosci abbastanza per sapere che non si fermerà. Calcola la Tensione di Herle, poi tira un dado e aggiungi il Codice H, se lo possiedi. Se fai 1, 2, 3, 4 o 5, vai al [73](#). Se fai 6, 7 o 8 vai al [35](#). Se fai 9 o più, vai al [09](#).

#55 P

Il sistema fognario parigino si estende per una ventina di chilometri sotto il suolo: potrai guadagnare tempo prezioso muovendoti qui dentro. Se sei a bordo di Herle, dovrai stare attenta a non restare incastrata negli archi in muratura. Se sei a piedi, l'odore ripugnante dei rivoli neri ti rivolta lo stomaco. Puoi percorrere il tunnel alla destra (al [59](#)) o alla sinistra (al [90](#)) di dove sei entrata. Purtroppo hai perso l'orientamento e non sai in che direzione vadano i due corridoi: dovrai muoverti alla cieca.

#56

Se hai il Codice D, somma i suoi numeri tra loro fino a ottenerne uno di una sola cifra, poi aggiungi 53 per proseguire. Altrimenti Herle non passerà facilmente attraverso un varco così piccolo. Segna il Codice D65, poi fai un test di Resistenza con due dadi (se hai la Parte 2 equipaggiata sottrai 2 punti). Se il test fallisce, perdi 1 punto di Resistenza. In ogni caso, vai al [55](#).

#57

Prorompi in un'espressione tipicamente francese, così forte da

sovrastare gli spari. Di colpo senti ordinare il cessate il fuoco e di farti riconoscere. E lì hai un sobbalzo: hai già sentito quella voce. È il Re. “Vostra Maestà?!” esclami incredula, sollevando il portellone di Herle. È proprio lui, il faccione bianco e tondo è inconfondibile, anche se gli abiti farebbero pensare a un fuggiasco. “Una giovane francese in un *méca*?” ribatte lui. “Qui c'è l'orma del mio amico Falkenstein, non è così?” Ti avvicini: “Sì, Maestà! Lei lo conosce? Oh, ma questa è l'Apocalisse, Maestà! Lei deve fuggire al più presto!”

“Non è l'Apocalisse, mia cara” replica lui, contrito. “È un'invasione. E quel che mi duole di più è che dietro c'è una persona molto vicina a me e al Conte. Tuttavia non è ancora tutto perduto; chissà che non sia proprio tu a risollevare le sorti della Francia.” “Io?” “Sì, tu. Prosegui lungo il tunnel e cerca la Sala della Virtù. Ma non è tutto. Avrai bisogno di questa.”

Ciò che ti porge segna il tuo colpo di grazia; la famosa o famigerata collana di diamanti. “Un milione e seicentomila livre...” mormori. Il Re però scuote la testa benignamente sconsolato. “A me è costata molto di più; il mio regno. Ora va'.”

Obbedisci. Segna il Codice E56 e vai al [41](#).

#58

Non ha più niente da fare qui. Tutto ciò che avevi non esiste più, o forse non l'hai mai avuto. Senti che non ami Parigi; anzi, nemmeno la Francia. “Abbiamo perso tempo ad abbattere le mura, senza capire che l'unico vero ostacolo siamo noi.” Sorridi amara. Ora che la prigioniera è crollata hai un intero continente da esplorare. “Libertà.” Assapori la parola. Ma in che direzione? Subito dopo i cigolii di Herle bisbigliano una risposta al-

trettanto dolce: “Vienna.” Vai all'[Appendice V](#).

#59 P

Acqua, acqua sporca ovunque. “Poteva andarmi peggio” cerchi di rassicurarti, minimizzando l'odore. Sempre meglio che saltare in aria per qualche esplosione. Era un topo quello? Sciocchezze. Però se uscirai viva da qui giuri di lavarti a fondo. Passi oltre un'arcata e ti ritrovi a costeggiare un muro umido e gocciolante. L'odore di marcio non andrà mai via. Vai al [70](#).

#60

Se hai il Codice E, sottrai a 72 il suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [94](#).

#61

“Tilda, smettila! Sono io, Stéphanie!!” Lei si paralizza. “Va tutto bene. Rilassati” continui, tendendo la mano. Il punteruolo la ferisce, poi saetta al tuo volto. Subisci 2 Ferite. Mentre l'eco di una risata isterica muore nell'aria, afferri le braccia di Tilda e le spingi lontano dalla tua faccia. Vai al [45](#).

#62

Gli uomini sono vestiti come quelli che hanno ucciso Sandrine, la cuoca. Chiunque siano, è meglio non fidarsi di loro. Fai un test di Resistenza, tirando due dadi: se riesce vai al [42](#). Se fallisce vai al [04](#).

#63

Herle percorre il porticato cauto, mentre tenti di rilevare traccia

di avversari. Nondimeno non trovi nessuno. Puoi spostarti al cortile interno (al [53](#)), alla cappella (al [18](#)) o verso le stanze laterali (al [88](#)), oppure tornare indietro (al [50](#)).

#64

Le condutture fognarie in questo punto sono crollate e un percorso obbligato, l'unico rimasto intatto, ti conduce presto all'esterno. Qui ritrovi Herle, se l'hai lasciato in superficie; da adesso in poi potrai usare di nuovo le sue abilità. Vai al [67](#).

#65

Schegge, polvere e rombi ti sconsigliassano vista, mani e udito, ma non senti più dolore. Nonostante tutto né tu né Herle siete disposti a cedere. Fai un test di Resistenza con due dadi: se fallisci, perdi 4 punti di Resistenza. Alla fine accade l'impensabile: il tuo ultimo colpo spinge il Ragno contro una ringhiera, che cede sotto al suo peso. Vai al [117](#).

#66

Pedali più forte che puoi, ma il Ragno individua la posizione di Herle, emergendo dal terreno e afferrandovi ancora. Fai un test di Movimento con due dadi: se fallisce, perdi 2 punti di Resistenza. Poi tira un dado aggiungendo il tuo Codice H, se lo possiedi. Se fai 1 o 2 vai al [34](#). Se fai 3 o più vai al [22](#).

#67 P

Aumenta il Codice J di 1 punto. Odore di fumo tanto acre quanto ributtante ti giunge alle narici. Piccoli uomini affaccendati superano Herle correndo sul ponte a destra e a sinistra.

Nessuno fa caso a un *méca* impazzito, che dalle campagne deve essersi spostato per errore in città. Tanto meglio. Puoi spostarti a ovest (al [110](#)) o a est, verso il palazzo reale (al [33](#)).

#68

Lasci andare il freno e cozzi contro l'avversario. Le scintille si propagano mentre i due *méca* sfregano uno sull'altro. Fai un test di Resistenza, aggiungendo al risultato di due dadi il tuo numero di Ferite. Se riesce, vai al [81](#). Se fallisce, vai al [86](#).

#69

Se hai il codice G, aggiungi 60 al suo numero per proseguire. C'è una truppa davanti all'ingresso del palazzo, uomini vestiti con calzoncini lunghi e cappelli decorati. Per entrare dovrai affrontarli (vai al [62](#)) oppure uscire da Herle e tentare un approccio pacifico (vai al [100](#)), o ancora tornare indietro al [74](#).

#70

Se hai il codice D, aggiungi 53 al suo numero per proseguire. Altrimenti il soffitto crolla senza preavviso sopra la tua testa. Devi affidarti al fato: tira due dadi. Se il risultato è dispari, una pietra ti ferisce a un braccio, causando una brutta contusione: subisci 2 Ferite. Se il risultato è pari, riesci a evitare tutte le macerie. In ogni caso, vai al [28](#).

#71

Non c'è modo di controllare i movimenti di Herle. Sei troppo debole o forse qualcosa ti sfugge. Fatto sta che il *méca* sbanda fino a crollare al suolo, intrappolandoti al suo interno e strito-

landoti tra le lamiere. Ironia della sorte, ciò che per anni è stato il tuo aiuto nei campi oggi si è rivelato la tua tomba (ma puoi ricominciare a leggere dal paragrafo [01](#) e tentare ancora!).

#72

Quando riprendi i sensi avverti sotto di te il freddo della pietra. Sei ancora nella chiesa. Falkenstein è ancora nella chiesa, ma l'aggressore non più. È fuggito sfondando una parete. Il Conte è ferito gravemente, eppure non si preoccupa del suo stato di salute e sta armeggiando con Herle. “Signore! Che cosa...?”

“*Ruhe!*” esplode lui, intimando di tacere. “Non ho tempo.”

“Ma lei è ferito!” “Lo so, stolta! Loro sono qui. Rivoluzione, rivoluzione... era tutto così ovvio! Come ho fatto a non capirlo, io, che ho vissuto di complotti? Ah, *ich bin alt, alt, alt!*”

Si alza in piedi, traballante. Ha divelto la parte anteriore di Herle, lasciandola sospesa e inserendo tra gli ingranaggi... una grossa sedia? Delle cinghie? E cosa sono quelle cose piatte?

“Pedali” interviene Falkenstein, come se ti avesse letto nel pensiero. “Si chiamano pedali. Devi sederti sul seggio, legare il timone – le cinghie, queste – a entrambe le braccia e mettere i piedi sui pedali. Poi spingi come se fosse un fuso. Così potrai controllare il movimento dell'automa stando al suo interno.”

Fai per aprir bocca, ma l'uomo non accetta interruzioni: “Ora non ho tempo per spiegarti tutto. Sai dove si trova Pavia?” I tuoi occhi rispondono per te. “Ovviamente no, che sciocco. Probabilmente non sei mai uscita dalla Francia. Ascolta, raggiungi Limoges il prima possibile, da lì spostati a Vienna e chiedi del dottor Brambilla all'ospedale. Ti porterà in Italia.”

“Signore, io non capisco...” È la tua ultima interruzione.

“Non devi capire. Devi solo salvarti. Ci vedremo là. Stai attenta, carissima. Ciò che sta accadendo non è come sembra.”

Si arrampica su quel che resta del suo *méca*, afferra le cinghie e ancora una volta si allontana. Resti così sola nella chiesetta – non del tutto, se contiamo Herle. Dunque adesso il tuo automa è in grado di muoversi in una direzione da te scelta? Sembra troppo assurdo per essere vero, ma tanto vale provarci. Ti arrampichi fino al sedile aiutandoti con una panca, appoggi gli zoccoli ai *pedali* e provi a spingere. Girano! E non solo! C'è un piccolo foglio attaccato a una delle cinghie, alla tua sinistra. Ti conviene leggerlo subito: lo troverai in fondo al libro sotto [Appendice I](#) e ti spiegherà molte cose.

Dopodiché dovrai fare un test di Movimento tirando due dadi. Se riesci nell'impresa entro tre tentativi, vai al [07](#). Se non ce la fai, o non hai idea di cosa sia, vai al [71](#).

#73

Leggiadro, il nemico scarta e tenta di colpirti lateralmente. La sua Tensione è pari a 3 più il lancio di due dadi. Se la tua è uguale o superiore di non più di 10 punti, riesci a colpirlo: vai al [89](#). Altrimenti perdi 3 punti di Resistenza e vai al [31](#).

#74

Se hai il Codice C, aggiungi 39 al suo numero per proseguire. Altrimenti vai al [85](#).

#75 P

Cerchi di arrampicarti oltre le macerie con gli uncini, ma i resti di edifici e *méca* distrutti impediscono a Herle di passare: im-

piegheresti ore a rimuoverli tutti. Puoi però approfittarne per recuperare qualche parte di ricambio: insieme formeranno il Pezzo 4, che ti permetterà di effettuare un ritiro di dadi ogni volta che dovrai sostenere un test di Movimento o Resistenza. Torna al [85](#).

#76

Hai sentito un rumore! C'è qualcuno! È silenzioso come un felino ma non abbastanza da sfuggire ai tuoi nervi tesissimi. Il non avere attorno il guscio protettivo di Herle ti fa sentire improvvisamente nuda. Se vuoi tornare di corsa a bordo del *méca*, vai al [80](#). Se rimani immobile, al [108](#).

#77 P

La strada per l'Hôtel è ancora familiare nella sua diversità: il selciato irregolare calpestato, le botteghe sprangate... In quel punto Herle si incagliava sempre quando andavate al pozzo. Sembra passato un secolo. Adesso però devi scegliere che direzione prendere. Puoi rifugiarti nell'Hôtel (vai al [30](#)) o continuare verso Champ-de-Mars (vai al [11](#)).

#78

È finita. Sei fuori pericolo. Gli spari non ti hanno ferita nel corpo, quanto nello spirito. Il rosso che macchia le braccia di Herle oscura il tuo cuore: erano francesi, come te. E li hai uccisi a sangue freddo. Cosa stai diventando? Subisci 1 Ferita psicologica mentre ti allontani; poi segna il Codice E65 e prosegui al [41](#).

#79

Il Ragno sta sputando fumo in ogni dove, alzandosi sulle quattro gambe e puntando il suo cannone verso di voi. L'attacco è imminente e devi prepararti. Calcola la Tensione di Herle, poi tira un dado aggiungendo il Codice H, se lo possiedi. Se fai 9, vai al [09](#). Con qualsiasi altro numero vai al [19](#).

#80

A parte il ritmico *clack* dei tuoi zoccoli e qualche lamento del vento non ci sono altri rumori; ma sarebbe assurdo rischiare quando hai un'armatura semovente a proteggerti. Chiudi il portellone con uno schianto e ricominci a pedalare per caricare le molle. Poi ti sposti verso il porticato (al [63](#)), il cortile (al [25](#)) o la cappella (al [18](#)) oppure torni indietro (al [30](#)).

#81

Sferri un colpo e riesci a far rotolare sul dorso l'assalitore, che agita le sue propaggini nel tentativo di rialzarsi.

Non è stato niente di così clamoroso: anche se pilotati i buoni vecchi automi mantengono i consueti punti deboli. Subito dopo un'esplosione colpisce fortuitamente la tartaruga a terra. Lo stupore dura un attimo: sta piovendo fuoco dal cielo! Devi trovare un riparo al più presto, ma dove?

Segna il Codice A10 e vai al [48](#).

#82 P

Segna il Codice K83 e riduci di 4 punti il Codice J, fino a un minimo di 2. Sorpresa oltre ogni dire, ti chiedi da dove sia uscito un *méca* del genere e perché ti abbia attaccato. “È forse un

tuo parente, Herle?” domandi ironica. Chissà, forse è davvero qualcosa uscito dalla sua stessa fabbrica, anche se non hai mai visto automi emettere fumi del genere. Sul terreno sono rimaste alcune parti di metallo, cadute durante lo scontro. Tra di essi trovi il Pezzo 2, che ti permetterà di abbattere più facilmente i muri. Se lo equipaggerai, ogni volta che troverai la parola “*muro*” nel testo (a parte qui) potrai sottrarre 20 al numero del paragrafo per proseguire, anche se il testo non dirà nulla a riguardo. Inoltre potrai aggiungere 2 punti al dado ogni volta che calcolerai la Tensione di Herle: un 1 tuttavia conterà ancora come un fallimento. Per proseguire, aggiungi 37 al tuo Codice L. Se non lo possiedi, non dovresti trovarti qui!

#83 P

Passi accanto all'entrata del magazzino, imponendoti di non aprirla; il guscio di Herle non può proteggerti dai sensi di colpa. Puoi esplorare la cappella (vai al [18](#)) o lasciare l'Hôtel (vai al [11](#) se ti dirigi a ovest e al [17](#) se vai verso est).

#84

“Lì andrà bene” pensi, serrando terrorizzata la porta alle tue spalle. Il senso ti pizzica; sta passando qualcuno fuori. Avverti un rumore di... sbuffi. Un automa! È vicino. Troppo vicino. E infine accade: con un colpo distrugge la porta, pronto a stanare l'assalitore. Che però si rivela essere un'innocua ragazza.

“Che ci fai qui?!” chiede l'uomo dai lunghi baffi. Sembra che le vostre strade siano destinate a incrociarsi ancora.

“Sono impazziti! Sono impazziti tutti!” gridi in preda al panico.

“Sono entrati e... mio Dio! Hanno ucciso la cuoca, io stavo

portando l'acqua e così... così, io..." Non riesci a terminare, scoppiando a piangere. Un attimo prima stavi caracollando insieme a... "Herle!" sbotti, ripensando al tuo amico di ferro. L'uomo indica il suo carico: "Se parli dell'automa, l'ho preso io. Andiamo via. Voglio farti qualche domanda." Vai al [40](#).

#85 P

Segna il Codice L37. Ti trovi di fronte a Palais du Louvre, la vecchia residenza reale. A nord e a est la strada è sbarrata da una colossale quantità di macerie. Sul tetto del palazzo sventola una bandiera ormai bruciata; sembra proprio che per il Regno di Francia il tempo sia finito. Se vuoi entrare nel cortile del palazzo, vai al [69](#). Altrimenti puoi lasciare la zona e andare a ovest (al [67](#)) o a sud, verso la Senna (al [12](#)).

#86

La tua manovra fallisce e Herle cade a terra insieme all'avversario. Perdi 2 punti di Resistenza. Intravedi il pilota che digri-gna dietro a un vetro come il tuo, ma non comprendi le sue parole. Senti solo un fischio provenire dal cielo. Fai un test di Movimento con un dado. Se riesce vai al [81](#), altrimenti al [113](#).

#87

Afferri un braccio del *méca* e cominci a stratonare; ma l'avversario non ha intenzione di starsene con le quattro gambe in mano! Cerca di localizzare la tua posizione e sferra un attacco alla cieca, ma con successo. Senti il portellone di Herle vibrare e la tua presa sulle cinghie allentarsi: perdi 2 punti di Resistenza. Con un rantolo di fatica fai allontanare Herle dal nemico e

cerchi di recuperare l'equilibrio. Vai al [107](#).

#88

Girare a bordo di Herle per stanze così piccole rischia di farti fare fin troppo fracasso e attirare l'attenzione. Se vuoi scendere dal *méca* e proseguire a piedi, vai al [76](#). Altrimenti puoi spostarti verso il porticato (al [06](#)) o la cappella (al [18](#)), oppure tornare indietro (al [30](#)).

#89

Urli d'incoraggiamento con tutta la forza che hai in corpo, come se Herle potesse sentirti. E forse è proprio così: con un affondo degno del miglior moschettiere il tuo *méca* riesce a colpire l'odioso aracnide e a farlo crollare a terra. Esulti, incurante del dolore; ma sarete abbastanza rapidi da infliggere il colpo di grazia? Fai un test di Movimento tirando un dado, e sottraendo al risultato il tuo numero di Ferite. Se riesce, vai al [111](#). Se fallisce, il Ragno riesce a rialzarsi: vai al [31](#).

#90 P

Un muro crepato e pericolante ti sbarra il passo. Non c'è modo di proseguire oltre. Aumenta di 1 il Codice J e prendi l'altro corridoio, al [59](#).

#91 P

Questa è la “Sala della Conoscenza”, recita una targhetta. Peccato che a te ricordi più un *boudoir*. Noti tende, arazzi, mobili da toeletta e suppellettili vari. Non manca neanche il sentore ciavettuolo e fuori posto di cipria. Nel mare di ciarpame spicca

una statua, posta esattamente al centro della sala. Sulla sua fronte è stato scritto qualcosa: DIO STA... il resto è illeggibile. Aumenta di 1 il Codice J e vai al [94](#).

#92

Ti pieghi il più possibile, colpendo un ginocchio del *méca* mentre lo superi in corsa. Fai un test di Movimento con due dadi. Se riesce vai al [81](#). Se fallisce, al [86](#).

#93

Gli specchi ti hanno permesso di notare in anticipo che qualcosa non andava e sei riuscita a schivare l'attacco. Torna al [103](#), ma senza subire perdite di Resistenza.

#94 P

Vi trovate in un ampio salone sotterraneo completamente spoglio. Al centro è intarsiato un simbolo rotondo, sopra cui sono stati ammucchiati dei rottami. Ai lati opposti della sala vi sono due grossi padiglioni.

Puoi esaminare il padiglione a destra (al [91](#)), quello a sinistra (al [29](#)) o il simbolo al centro (al [27](#)). Dietro, una rampa di scale sembra portare in superficie (al [74](#)).

#95

Fai un test di Movimento tirando un dado. Se riesce, vai al [67](#). Se fallisce, vai al [113](#).

#96 P

Tilda sembra scomparsa nel nulla. Puoi esplorare la cappella

(vai al [18](#)) o lasciare l'Hôtel e proseguire verso ovest (al [11](#)) o verso est (al [17](#)).

#97

Chiunque stia distruggendo Parigi a bordo di un *méca* non si farà cogliere di sorpresa da un attacco di Herle; per cui prendi il tuo tempo e attendi la mossa dell'avversario, che non tarda ad arrivare. Eviti il colpo con un passo indietro: il pilota è più impacciato di te e contando che non hai mai pilotato prima d'oggi questo la dice lunga sulla sua abilità. L'unico problema sono le vampate di fumo che escono dalla creatura meccanica; penetrano fin nel tuo abitacolo e ti fanno tossire a più riprese. Come reagirai alla minaccia? Puoi puntare dritto contro il portello del *méca* (al [68](#)), tentare di colpirlo le gambe (al [92](#)) o sul retro, dove dovrebbero essere gli ingranaggi di equilibrio (al [43](#)).

#98

Fai appena in tempo a muovere un passo quando avverti una rasoziata nel vento. Ti scansi d'istinto e Herle evita un colpo d'arma da fuoco. L'aria puzza di zolfo. “Chi c'è?!” urli. Infine lo vedi: è un *méca* simile a Herle, ma avvolto in fumo pungente. Ha quattro gambe, una specie di cannone montato su una spalla e ti sta studiando. Sembra un enorme ragno. “Signor Falkenstein?” tenti, ma se si tratta del Conte deve essere impazzito; spara un altro colpo dal cannone, che sfiora la corazza di Herle senza provocare danni. Poi un sibilo metallico si leva dalla creatura, l'inizio della danza di avvicinamento. Puoi attaccare per prima (al [112](#)) o aspettare la sua mossa (al [106](#)).

#99

I fori nel terreno provocati dallo scontro hanno rivelato delle scale che scendono in profondità. Puoi scoprire dove portano (vai al [94](#)) o restare in superficie (vai al [85](#)).

#100

Segui con lo sguardo gli uomini mentre si avvicinano a Herle, guardinghi. Sono vestiti come quelli che hanno ucciso Sandrine, la cuoca. Non sai se a causa del portellone che ti protegge, ma non riesci a capire nulla di ciò che dicono. Non sembrano del posto, non sembrano neppure francesi a dirla tutta. Apri il portellone per segnalare la tua presenza (al [05](#)) o resti immobile e speri che non vi notino (al [04](#))?

#101

La zona occidentale è persa, ridotta a null'altro che un campo di battaglia. Per tornare indietro fai un test di Movimento tirando due dadi (e sottraendo al risultato il tuo numero di Ferite): se fallisci, perdi 4 punti di Resistenza. Poi vai al [67](#).

#102

La crudele innocenza della pastorella ha un che di inquietante. Colpisci ancora nel tentativo di “disarmarla” ma lei si afferra al tuo vestito e tira verso il basso. Il filo d'erba cade sul tuo volto, e avete entrambe perso uno zoccolo. Vuoi usare l'altro per colpirla (al [51](#)) o cerchi di scappare (al [52](#))?

#103

Le tue narici, prima dell'udito, ti segnalano una presenza sgra-

dita: il Ragno meccanico è di nuovo sulle tue tracce. Non lo senti arrivare ma non è un problema; il suo odore lo renderebbe individuabile a metri di distanza. Se non che non riesci proprio a vederlo. Che strano... Un rumore ti scuote appena in tempo. È sotto di te, nel sottosuolo, e ti ha individuato!! Ma com'è possibile? Il terreno si solleva alle tue spalle e qualcosa afferra Herle in un abbraccio a zavorra: perdi 2 punti di Resistenza. “Cosa vuoi da me?” esplode a pieni polmoni, ma ancora una volta non ottieni risposta. Il Ragno si è inabissato e non c'è più modo di individuarlo. Puoi tentare una fuga disperata (al [66](#)) colpire il suolo per stanarlo (al [120](#)) o restare ferma e aspettare che riemerge (al [109](#)).

#104

Colpisci i pedali con violenza; il vapore del tuo alito si mischia all'aria compressa e appanna per un secondo il vetro. Puoi percepire la tensione massima che le tue braccia possono reggere, tuttavia funziona! Riesci ad allontanare l'avversario, riprendendo terreno. Ancora poco, e... le quattro gambe del *méca* cedono, facendolo ruzzolare. Veloce come il ragno che sembra si aggrappa a un ostacolo e tenta di rimettersi in piedi, traballando: deve aver subito danni al sistema di equilibrio.

“Chi sei? Cosa vuoi da me?!” esclami più forte che puoi, ma del caduto non c'è più traccia; è scomparso avvolto nel suo stesso fumo. Aumenta di 1 il Codice H e vai al [82](#).

#105

Grazie alla protezione anfibia Herle riesce a galleggiare senza problemi. Ti liberi dalla presa del Ragno con pochi colpi, e lo

guardi allontanarsi nella Senna. Vai al [117](#).

#106

Carichi le molle di Herle e tieni sollevato il freno, senza perdere d'occhio il cannone. L'avversario ti sorprende con una carica, colpendo a pugni il portellone di Herle. Digrigni denti e lasci il freno, determinata a non cedere. Fai un test di Resistenza con due dadi. Se riesce vai al [21](#). Se fallisce, al [87](#).

#107

L'aggressore sta spingendo in avanti. Lo scontro durerà poco, perché lui ha quattro gambe e i meccanismi di Herle non sono tarati per retrocedere. Non riesci a vedere nulla; il fumo ti opprime, le ginocchia dolgono come non mai mentre tenti di pedalare in avanti. “Forza, Herle” sussulti a denti stretti. “Non mollare proprio adesso!” Calcola la Tensione di Herle. Quando decidi di fermarti, o ottieni un 1, vai al [37](#).

#108

Niente. Nessun suono. Possibile ti sia sbagliata? Guardi ancora intorno, con dentro il gatto vivo della speranza di non trovare un nemico, giusto per restare in tema di felini. “Forse sto impazzendo. Tu che ne pensi, Herle?” Gli ingranaggi del *méca* ronzano sommessamente mentre risali a bordo. Aumenta di 1 il Codice J. Vuoi esplorare il porticato (al [06](#)), il cortile (al [53](#)), la cappella (al [18](#)), oppure tornare indietro (al [30](#))?

#109

Hai avuto un'intuizione: non potendo vedere attraverso il terre-

no, il Ragno sfruttava la vibrazione dei passi di Herle per individuarti! L'attacco successivo manca il bersaglio. Tira un dado aggiungendo il Codice H, se lo possiedi. Se fai 1, 2 o 3 vai al [34](#). Se fai 4, 5 o 6 vai al [22](#).

#110

Segna il Codice L11. Dopodiché lancia un dado e somma il tuo Codice J al risultato: se il totale è 10 o più, segna il Codice A10 e vai al [14](#). Altrimenti vai al [20](#).

#111

Il braccio di Herle affonda nel portellone del Ragno; vorresti ridurlo in briciole, ma sei decisa a scoprire chi sia il tuo carnefice e quasi non credi ai tuoi occhi. La tuta da lavoro, le ferite e la fuliggine non riescono a mascherare il suo detestabile aspetto: “*Sacre Bleu! L'Austrichienne!*” esclami. Maria Antonietta! Solo lei avrebbe potuto gettare il Regno di Francia in pasto all'Austria! Herle sta per riserarle il destino che merita, ma i *méca* austriaci vi circondano. La Regina tuttavia li ferma con un imperioso ordine, poi si rivolge a te: “Chiunque tu sia... Hai dimostrato grande abilità.” Sorride, l'infame. “Non voglio tu muoia qui. Unisciti a me! Rinnega questa terra che tanto odio ci ha donato! Marcia col mio esercito e comanda le mie armate!” Come può proporti qualcosa del genere?! “Meglio la morte!” pensi. Ma è davvero così? Il ricordo di tuo padre trascinato via dalle guardie ti stringe il cuore. Poi tua madre, sola e malata... Il peso delle cinghie di Herle ti sveglia e ti fa ricordare che non sei sola. Puoi ancora salvarti. Se accetti la proposta della Regina, vai al [116](#). Se rifiuti, ti permetterà di andare al [58](#): no-

nostante ciò che la storia dirà di lei, è una donna di parola.

#112

Impacciata come non mai comandi a Herle di affondare un fendente, ma l'avversario lo para mostrando riflessi fulminei. Allora giochi il tutto per tutto: afferri un braccio e cerchi di strapparla via con un movimento a spirale. Fai un test di Movimento con due dadi. Se riesce vai al [21](#). Se fallisce, al [87](#).

#113

Un'improvvisa esplosione ferisce i tuoi occhi. Perdi 2 punti di Resistenza e subisci 1 Ferita; ciononostante sei ancora viva e non resterai qui, sotto le bombe. Pedali a più non posso fino a che i suoni della battaglia si fanno distanti. Vai al [67](#).

#114 P

Sei dentro alla residenza, che non contiene più nulla a parte tende strappate, tele squarciate e grossi pezzi di vetro frantumati. Però ti viene un'idea: potresti installarne qualcuno su Herle per avere una visione migliore (Pezzo 5). Con questo Pezzo equipaggiato quando troverai la parola “*spalle*” nel testo (tranne qui) potrai sottrarre 10 al numero del paragrafo per proseguire, anche se il testo non dirà nulla a riguardo. Inoltre potrai aggiungere 1 punto ogni volta che sosterrai un test di Movimento. Lascia il palazzo e vai al [74](#).

#115

L'acqua sommerge in fretta l'abitacolo, mentre Herle si inabissa stretto al Ragno. Puoi ancora respirare ma sei bagnata fradicia,

e pedalare in queste condizioni non è semplice. Fai un test di Movimento con due dadi; se fallisci, perdi 6 punti di Resistenza. Aggrappandoti alla riva, riesci a riemergere a fatica quel tanto da non incagliarvi sul fondale. Il Ragno non è altrettanto abile, e si allontana nella Senna. Vai al [117](#).

#116

A un tuo cenno i *méca* si levano in uno stormo di guerra, pronti a marciare. Tu sei in testa alla squadra, la prima comandante donna dell'esercito austriaco, almeno ufficialmente. Obiettivo: Vienna. Eppure hai spazio per un pensiero: “*Pardon*, Falkenstein. Prima o poi ci rincontreremo.” Ma da amici o nemici? Solo la Storia lo rivelerà. Vai all'[Appendice V](#).

#117 P

Segna il Codice K12 e riduci di 2 punti il Codice J, fino a un minimo di 4. Il Ragno si allontana nella Senna sbuffando: il suo motore a carbone si è spento! Tornata sul luogo dello scontro, capisci come sia accaduto: l'avversario ha perso un sistema di galleggianti (Pezzo 6) che avrebbe dovuto proteggerlo in casi come questo. Quando troverai la parola “*acqua*” nel testo (tranne qui) con questo Pezzo equipaggiato potrai sottrarre 10 al numero del paragrafo per proseguire, anche se il testo non dirà nulla a riguardo. Inoltre potrai sottrarre 2 punti al lancio dei dadi ogni volta che sosterrai un test di Resistenza. Per proseguire, aggiungi 37 al tuo Codice L. Se non hai il Codice L, non dovresti trovarti in questo paragrafo!

#118

Senza preavviso il soffitto crolla sulla vostra testa, seppellendovi nella polvere. Se non fossi stata a bordo di Herle a quest'ora saresti di certo morta! Fai un test di Resistenza tirando tre dadi: se fallisci, perdi 1 punto di Resistenza. Segna il Codice D11 e usa le braccia di Herle per districarti tra le macerie; presto la luce filtra nel buio, riempiendo i tuoi polmoni. Vai al [67](#).

#119

Dopo aver rischiato la pelle a quel modo per un po' starai lontana dagli Champs-Élysées. Torna indietro e vai al [67](#).

#120

Sollevi e abbassi ritmicamente le braccia di Herle, invano. Troppo tardi comprendi che i tuoi colpi hanno l'unico effetto di renderti individuabile; Herle vieni colpito duramente da uno sperone che spunta dal terreno. Fai un test di Resistenza con due dadi: se fallisce, perdi 2 punti di Resistenza. Poi tira un dado aggiungendo il Codice H, se lo possiedi. Se fai 1 o 2 vai al [34](#). Se fai 3 o più vai al [22](#).

#APPENDICE I: Regole

- 1) Se sei giunto/a qui dal paragrafo 72 devi calcolare la Resistenza iniziale di Herle. Scegli un numero compreso tra 5 e 9: potrai segnarlo nel registro apposito che troverai nelle prossime pagine, sotto [Appendice II](#). Da adesso in poi capiterà più volte che Herle venga danneggiato, perdendo punti Resistenza. Quando il suo punteggio scenda a 0 o meno, dovrai prendere nota del paragrafo da cui provieni e andare all'Appendice IV in fondo al libro. Non andarci ora, mi raccomando!
- 2) Un punteggio alto renderà Herle resistente ai colpi ma più lento a muoversi. Nel corso della lettura ti verrà chiesto di effettuare test di Resistenza o Movimento: in entrambi i casi dovrai tirare un certo numero di dadi, sommarli tra loro e confrontare il risultato con il punteggio di Resistenza attuale di Herle. Per passare un test di Resistenza dovrai ottenere un numero **uguale o inferiore** al suo punteggio attuale; per passare un test di Movimento **un numero uguale o superiore**. Puoi scegliere sin d'ora se manovrare un *méca* resistente ma lento oppure uno più fragile e scattante; entrambe le scelte avranno pro e contro, specie se non ti comporterai di conseguenza.
- 3) Nel corso della lettura Stéphanie, il tuo alter ego, potrebbe subire delle Ferite. Ogni Ferita, fisica o psicologica (è indifferente) fa aumentare il relativo punteggio di 1; non c'è limite al numero di Ferite che Stéphanie può subire, ma un numero troppo elevato potrebbe rendere impossibile superare certi test.
- 4) Noterai che nel registro è presente anche un layout di Herle fatto a quadretti. Nel riquadro in grassetto potrai disegnare i vari **Pezzi** che raccoglierai nel corso della lettura. Quando tro-

verai un Pezzo, potrai cerchiarlo nell'Appendice III e scrivere accanto i suoi effetti, o il numero del paragrafo in cui l'hai trovato. **Non puoi portare con te più di un Pezzo per tipo** (perciò se tornerai nel paragrafo in cui ne hai raccolto uno non potrai ottenerne un secondo), ma puoi equipaggiarne quanti ne vuoi, se riesci a farli stare su Herle. Un Pezzo si considera **equipaggiato** se la sua forma è disegnata nel riquadro del layout senza sovrapporsi a un altro Pezzo o uscire anche solo in parte dai bordi. A parte questo, i Pezzi possono essere girati e ribaltati a piacere. Puoi equipaggiare – o rimuovere – i Pezzi in tutti i paragrafi caratterizzati dalla lettera P dopo il numero. Tuttavia non potrai rimuovere un Pezzo se questo dovesse portare a 0 o meno la Resistenza di Herle (potrai però spostare i Pezzi in questione senza rimuoverli).

5) Da adesso in poi ti verrà indicato quando segnare i Codici, composti da una lettera e da un numero a una o più cifre. In alcune occasioni il testo ti chiederà se “hai” o meno un determinato Codice; se stai usando il registro di gioco predisposto, sappi che un Codice si considera posseduto solo se la relativa lettera ha un numero segnato a fianco. Dovrai quindi prendere come riferimento il numero che hai segnato e seguire le indicazioni del testo per ottenerne un altro, che sarà il paragrafo a cui dovrai recarti per proseguire la lettura. Per ogni lettera possono esistere uno, due o addirittura tre numeri, ossia altrettanti Codici. Pertanto non avrai mai modo di sapere quante opzioni il testo ti stia in concreto presentando (né tanto meno “sbirciare” gli effetti di un'azione di straforo!). Nel caso ti venisse ordinato di segnare un Codice che già possiedi, il nuovo Codice sovrascrive il precedente, salvo che il testo indichi di aumentarlo o

diminuirlo di un certo numero di punti. Se devi aumentare di X un Codice che non possiedi, dove X è qualsiasi numero, limitati a segnare X accanto alla relativa lettera. (es.: se ti viene detto di aumentare il Codice N di 2 e non hai segnato alcun Codice N, segna il Codice N2).

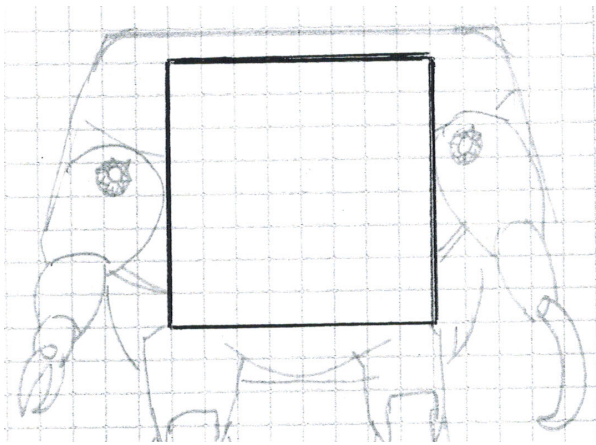
6) Ci saranno occasioni in cui dovrai portare i meccanismi di Herle ai loro limiti. Quando il testo ti chiederà di calcolare la *Tensione* di Herle dovrai tirare quante volte vuoi un dado, sommando di volta in volta il risultato. Puoi fermarti quando ritieni o quando avrai ottenuto un 1 (a meno che non si tratti del primo lancio. In tal caso, ritira il dado finché non ottieni un numero diverso), il che vorrà dire che hai sottoposto Herle a una tensione eccessiva: in tal caso ferma i lanci e dimezza il risultato che hai ottenuto fino ad allora (compreso l'ultimo lancio), arrotondando per eccesso. Comunque tu lo raggiunga, il risultato finale sarà la Tensione di Herle, che potrai segnare nel registro e confrontare al paragrafo successivo con l'avversario.

7) A volte potrai scegliere di uscire da Herle, muovendoti sulle tue gambe: in questo stato non potrai mai usare i poteri dei Pezzi che hai equipaggiato, a prescindere da ciò che dice il testo.

8) Se ritorni in un paragrafo che hai già visitato, ricorda di applicare nuovamente tutto ciò che viene ordinato dal testo (Codici, perdita di Resistenza e test compresi). L'unica eccezione sono i Pezzi: ricorda che non puoi possederne più di uno per tipo, a prescindere da quali tu abbia equipaggiato e quali tu stia semplicemente trasportando.

#APPENDICE II: Registro

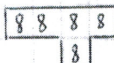
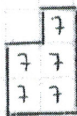
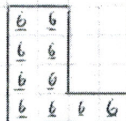
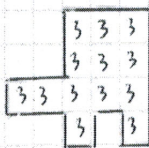
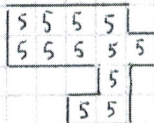
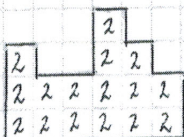
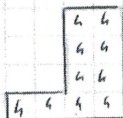
RESISTENZA: iniziale =	TENSIONE	FERITE
	ULTIMO PARAGRAFO	



CODICI

A	B
C	D
E	F
G	H
I	J
K	L

#APPENDICE III: Pezzi



#APPENDICE IV: Rottami

Se stai leggendo queste righe significa che Herle è stato ridotto a 0 o meno punti di Resistenza, diventando un cumulo di rottami. Tuttavia non disperare: grazie alle tue capacità potrebbe tornare a muoversi. Tira un dado, aggiungendo il Codice I, se lo possiedi; se ottieni un risultato inferiore o uguale a 4, la tua stoica volontà ha permesso a Herle di ripartire! Ottieni immediatamente 4 punti di Resistenza, poi aumenta di 1 il Codice I e vai al paragrafo associato qua sotto a quello da cui provieni:

04: al 114	05: al 74	09: al 31	11: al 17
12: al 17	19: al 31	23: al 82	35: al 31
56: al 55	65: al 117	101: al 67	115: al 117

Se il paragrafo da cui provieni non è presente, se non l'hai segnato o se hai ottenuto un risultato maggiore di 4 ai dadi, ciò significa che alla sconfitta di Herle è seguita la tua, per mano di un avversario o di un pericolo inevitabile. Cancella tutto ciò che hai annotato nella lettura in corso (tra cui Pezzi, Codici e punteggi vari) ad eccezione della sola Resistenza iniziale e riparti dal paragrafo [07](#) per tentare ancora (magari cercando qualche bel Pezzo nascosto... lo sai che alcuni possono essere ottenuti prima di quel che pensi?). Se desideri ricalcolare anche la Resistenza iniziale, cancellala insieme alle altre note e riparti dal [01](#). Buona fortuna, Stéphanie e Herle!

APPENDICE V: Epilogo

Congratulazioni! Hai raggiunto la fine di questo racconto; ma quanto sei stato/a effettivamente abile e quanto è dipeso dalla fortuna ai dadi? Per saperlo, calcola il tuo punteggio. Somma il numero di Pezzi che hai raccolto durante la lettura in corso (da 2 a 9, visto che i doppioni non valgono e che due Pezzi sono impossibili da mancare) e aggiungi a questo numero il tuo Codice H (a meno che non sia superiore a 4: in tal caso, somma 4 e basta. Eventuali punti in più sono persi). Dopodiché sottrai al risultato la tua Resistenza iniziale, il tuo numero di Ferite e il Codice I (senza limiti). Se hai ottenuto un punteggio superiore allo 0, complimenti! E se hai ottenuto almeno 5, ciò significa che non hai più nulla da fare qui: l'esercito austriaco ti aspetta alla guida di un *méca* da combattimento! O forse preferisci esplorare l'Europa in totale libertà? Come si dice spesso nei racconti di questo tipo: il protagonista sei *tu*. Fai la tua scelta! (Se invece hai ottenuto meno di 0, che ne dici di ritentare e provare a ottenere un punteggio più alto? Cancella tutto ciò che hai annotato nella lettura in corso e vai subito al [01](#) per tornare nel mondo di Falkenstein!)