

**10**

# Spy x Witch



Concorso 2024



*I corti di Librogame's Land*

# SPY x WITCH

L'asfalto è gelido sotto la tua schiena. Abbassi lo sguardo sul tuo stomaco: il sangue esce copioso dallo squarcio. Non li ha fermati avere davanti una ragazzina. Ti hanno accoltellata comunque.

«Aiuto...» rantoli. Ma il vicolo è lontano dalle strade trafficate e immerso nell'oscurità. Nessuno verrà a salvarti.

L'aria si fa di colpo calda e puzzolente di zolfo. Dal buio emerge un uomo vestito con un completo rosso. Vorresti sibilargli una richiesta d'aiuto, ma non ci riesci.

*Con me non ce n'è bisogno.*

Ti ha parlato! Ti ha parlato nella tua mente!

*Possiamo comunicare così. Sono venuto per farti una proposta molto particolare.*

*Ho... ho capito chi sei. Tu vuoi la mia anima.*

*No, non commerciamo più in anime. Quello che ti proponiamo è salvarti la vita... in cambio di sessantasei missioni per noi.*

*Missioni?*

*Sì, di spionaggio. Recupero di informazioni e oggetti, soprattutto. Il Grande Gioco Segreto viene portato avanti come qualsiasi altra guerra tra nazioni.*

*Spionaggio, io?*

*Tu sottovaluti i tuoi talenti. Inoltre, hai una discreta inclinazione alla magia, che noi possiamo addestrare.*

Tossisci e sputi sangue. Che razza di situazione! E dire che volevi solo racimolare un portafogli o due per non morire di fame.

*Allora, vuoi firmare? Sessantasei missioni e sarai viva e libera.*

Annisci con la testa. L'uomo sorride ed estrae dalla tasca della giacca una pergamena arrotolata.

*Brava ragazza. Metti il pollice qui. Sarà l'inizio di una splendida collaborazione.*

\*\*\*

Apri gli occhi. La luce dell'alba illumina la tua suite all'ultimo piano del Re Sole di Parigi. Ti siedi ai bordi del letto e la tua mano corre al cilindretto sul comodino. Ti versi le pasticche nel palmo e le ingolfi senza acqua. Oggi non puoi permetterti di fallire.

Perché oggi è il grande giorno, quello della tua sessantaseiesima missione. In questi ultimi quattordici anni, sette di addestramento e sette di servizio, hai recuperato oggetti e informazioni da luoghi di cui i comuni mortali non sospettano nemmeno l'esistenza. Ne hai viste di cose. Ne hai fatte di cose.

Ingolfi un'altra pasticca. Oggi ti aspetta l'Occultum: il treno ad alta velocità che, combinando magia e tecnologia, da Lisbona alla punta orientale della Siberia, percorre quasi tutte le più importanti fermate del mondo occulto. Il mezzo per ogni potere segreto che voglia spostarsi in fretta e con discrezione.

Oggi porta un carico molto speciale: una valigetta, da Parigi fino ad Arcangelo in Russia. Quella valigetta deve finire nelle mani dell'Altra Parte, così ti hanno ordinato nel tuo ultimo sabba. Lì ti hanno fornito anche una lieve traccia magica, l'unico indizio che hai per individuarla, e la ferrea indicazione di non aprirla.

Sarà ben protetta e il tempo è poco. Non sarà uno scherzo prenderla dal treno in corsa, ma se c'è qualcuno che può riuscirci, quella sei tu.

Ti siedi sul letto a gambe incrociate e inizi la tua meditazione mattutina. Devi pur raccogliere le energie magiche per la giornata. Oggi ti aspetta un finale col botto.

## REGOLAMENTO

Il testo è diviso in paragrafi numerati. Inizia a leggere dal numero **1**, ma poi non leggerli in ordine. Saranno le scelte che compirai alla fine di ogni paragrafo a indicarti il prossimo da leggere.

Sei brava con le armi, con le arti marziali e con la magia, ma il tempo è contro di te. Inizi con 3 punti Tempo, che rappresentano le fermate del treno e dunque quanto ti resta prima che giunga a destinazione. Azioni come combattere o fare magie potrebbero consumare Tempo.

Se il Tempo arriva a 0, vai subito al **34**.

Inoltre, sei tosta e addestrata, ma ci sono pericoli per cui anche tu rischi di farti male. Perciò hai 3 punti Resistenza. Danni gravi te li faranno scendere.

Se la Resistenza arriva a 0, vai subito al **35**.

Ora sei pronta. Cerca di compiere la tua missione e, se ci riesci, di collezionare quanti più **FINALI** possibili!

## **FINALI**

- DALLA RUSSIA CON AMORE
- SI VIVE SOLO DUE VOLTE
- IL DOMANI NON MUORE MAI
- AL SERVIZIO SEGRETO DI SUA MAESTÀ
- VIVI E LASCIA MORIRE
- IL MONDO NON BASTA

### **1**

Ti stiracchi nella tua poltrona di prima classe. Il treno è partito da meno di un minuto, ma già gli edifici di Parigi sfrecciano via fuori dal finestrino. L'assistente di viaggio si avvicina al tuo posto.

«Desidera qualcosa, signorina?»

«Un vodka Martini. Agitato, non mescolato.»

Non dovresti bere alcol con le tue pasticche, ma a volte... chi se ne frega.

Ti senti a disagio senza le tue armi e i tuoi gadget, ma sarebbero state subito individuate all'imbarco dai rilevatori magici e fisici. Dovrai fare affidamento solo sulla magia.

L'assistente di viaggio poggia il vodka Martini sul tuo tavolino. Stai per prendere il bicchiere, quando ti squilla il telefono. Non sei una novellina: in pochissimi hanno il numero che ti porti in missione. Deve essere un superiore. Estrai il telefono e controlli: no, non è così. Utente sconosciuto.

Ti si drizzano subito le antenne. Attraverso il telefono, un mago ostile potrebbe tentare di maledirti. Ma potrebbe anche essere una chiamata fondamentale.

Rispondi al telefono (vai al **14**) oppure no (vai al **16**)?

## 2

Il riflesso s'irrigidisce nel tuo abbraccio. «Questo... non era previsto.» E con ciò scivola via dalle tue braccia per tornare nello specchio, ma stavolta come tuo riflesso esatto.

Certe reliquie magiche sono cristalline. Era ovvio che lo avresti neutralizzato con un atto di riflessione. Peccato, chissà che conversazioni interessanti avreste potuto avere.

Infili una mano nello specchio e prendi la valigetta. Vai al **23**.

## 3

Pronunci la formula del fulmine scarlatto della magia del sangue e da te si sprigiona un'esplosione che li fa cadere tutti a terra morti.

Te ne sei liberata senza perdere tempo e senza lasciarci le penne, ma questo sforzo si è ripercosso sulla tua vitalità. Perdi 2 Resistenza. Vai al **9**.

## 4

Se non ci sei già stata, vai nella torre con la foresta (**28**), quella con la biblioteca (**33**) o quella con lo specchio (**7**)?

## 5

Con un incantesimo diventi invisibile e nascondi le tue tracce magiche e fisiche, ma cammini lo stesso con prudenza, perché temi che avvicinandoti troppo ai golem verrai individuata comunque.

Devi studiare con attenzione il loro percorso per trovare le aperture in cui muoverti. È evidente che la loro ronda è stata studiata per non lasciarne alcuna. Ma tu sei nata per questo e con pazienza, anche troppa per i tuoi gusti, riesci a scivolare tra le loro maglie.

Perdi 2 Tempo. Vai al **18**.

## 6

Con la tua magia intessi dei cloni illusori. Ci impieghi tempo e cura e devi aggiungerci anche parte della tua essenza vitale, affinché possano replicare non solo il tuo aspetto, ma anche il tuo odore e la tua traccia aurica, così da ingannare i sensi magici dei golem. Perdi 1 Tempo e 1 Resistenza. Manovri i cloni a distanza, attirando l'attenzione di tutti e tre i golem lontano dall'alcova.

Vai al **18**.

## 7

Entri nella stanza buia e ti avvicini allo specchio. Dentro c'è qualcosa che nella stanza non c'è: la valigetta! Proprio lei, cubica e di pelle nera. Ma anche il tuo riflesso è diverso: solleva la mano per salutarti. Non segue i tuoi movimenti!

Il tuo riflesso fa un passo avanti ed esce dallo specchio. Con sgomento realizzi di avere davanti la difesa definitiva, una che replica

in tutto e per tutto l'aspirante ladro. Sul suo volto, il tuo volto, compare un sorriso maligno.

«Oh cielo! Ho sacrificato tutto per paura della morte, ma ora avrei preferito morire quel giorno!»

E solleva la mano, luminosa di magia, pronta a colpirti. Devi decidere in fretta!

Attacchi il clone (**15**), rompi lo specchio (**31**) o resti immobile (**20**)?

## 8

Setacci di nuovo la foresta in lungo e in largo, ma non trovi luogo dove possa essere la valigetta. Perdi 1 Tempo. Vai al **4**.

## 9

Cerchi un luogo nella foresta dove potrebbe essere nascosta la valigetta. Perdi 1 Tempo. Alla fine trovi solo una radura con un albero al centro, dai frutti rossi e carnosì. Ora che li guardi, nasce in te la fortissima tentazione di mangiarli. Mangi i frutti (**11**), continui a cercare nella foresta (**8**) o cerchi la valigetta altrove (**4**)?

## 10

Percorri il treno da cima a fondo in cerca di una traccia magica compatibile, ma non la trovi. Dannazione. Devono aver previsto l'apertura solo a destinazione. Perdi 1 Tempo.

Torni alla cassaforte. La scassini (**17**) o la forzi (**27**)?

## 11

Sono dolci e rinvigorenti. Recuperi tutta la Resistenza. Continui a cercare la valigetta nella foresta (8) o la cerchi altrove (4)?

## 12

Prendi la valigetta, esci dalla cassaforte e ti infili nel primo bagno disponibile. Il bagno dell'Occultum, come tutto sul treno, è impeccabile. Estrai il Graal e lo riempì d'acqua del rubinetto. Un gesto così prosaico, per un artefatto così inestimabile.

«Alla salute.»

Porti il calice alle labbra e bevi. Con ogni sorsata, ti senti placare una sete molto più profonda di quella di acqua: ti senti effondere ogni cellula di uno spirito nuovo. Sorge dal tuo cuore un gran desiderio di lasciarti alle spalle le cose vecchie, e ti basta volerlo, ed è fatto. Ti senti purificata, risorta. Quello che prima ti sembrava così importante e di così grande consolazione, ora ti appare del tutto privo di valore rispetto alla grazia ritrovata, una qualità così inestimabile da valere ogni sacrificio pur di mantenerla.

E ogni sacrificio d'ora in poi sei disposta a fare. Perché nel tuo cuore soffia già la chiamata dello spirito, che ti spinge verso il tuo nuovo compito: mettere al servizio le tue grandi doti di strega e di spia per diventare la Custode del Graal.

Aspetti la prossima fermata e scendi con la valigetta. Respiri. L'aria adesso ha un sapore nuovo.

Hai ottenuto uno dei **FINALI: IL MONDO NON BASTA.**

## 13

Aspetti la prossima fermata del treno e scendi con la valigetta. Ti allontani dalla stazione e fai perdere le tue tracce come solo tu sai fare.

Qualche ora più tardi, sei nell'ambasciata della Luce più vicina, che ha come copertura un ristorante di alta classe. Ti siedi davanti a un uomo anziano vestito di bianco e poggi la valigetta sul tavolo.

«Ho deciso... di consegnarla a voi.»

«Grazie. Ci ha resto un grande servizio e ha fatto la scelta più sag-  
gia. Anche per lei. C'è un posto, tra di noi, dove i suoi talenti non  
andranno sprecati, ma saranno finalmente volti al bene. Non tema,  
ci occuperemo noi del suo precedente contratto.»

Deglutisci. Dopotutto, è una forma di libertà. Chissà perché non ci  
hai pensato prima. Forse perché non credevi di avere una scelta.  
Ok, forse dovrà cambiare un po' i tuoi metodi. Forse dovrà dire  
addio a certi piaceri. Ma forse, da adesso in poi avrai un po' più di  
pace.

Hai ottenuto uno dei **FINALI: AL SERVIZIO SEGRETO DI SUA MAESTÀ**.

## 14

«Pronto.»

«Andiamo al sodo. Parlo per conto della Luce. Le chiediamo di  
consegnare la valigetta a noi.»

«Perché mai dovrei tradire la mia parte proprio ora?»

«Si svegli. Pensa che dopo tutto quello che hanno investito in lei, la lasceranno andare? Che proprio loro terranno fede alla parola data? No, loro fanno un gran parlare di libertà, ma vogliono la sua schiavitù. Si è mai chiesta perché non hanno voluto la sua anima quattordici anni fa? Perché dopo tutti questi anni di servizio, lei è diventata già loro!»

Il sorriso ti muore sulle labbra. Nessuno aveva espresso con tanta precisione le tue paure. Deglutisci.

«Se anche li tradissi, non smetterebbero mai di cercarmi.»

«Per questo non le chiediamo soltanto la valigetta, ma anche di unirsi a noi. Lavorando per il bene superiore, troverà la sua vera libertà. Le offriamo la redenzione. Venga nel nostro consolato più vicino. Fino ad allora, mi raccomando, non apra la valigetta.»

La comunicazione s'interrompe.

Il cuore ti batte forte. La proposta ha il suo perché. Ma se tu l'accettassi, dovresti dire addio a qualunque possibilità di liberarti con l'Altra Parte... e anche alla tua vita di adesso. Perché da quello che sai, la Luce richiede ai suoi agenti ben più... rigore.

Da adesso puoi decidere di fare il doppio gioco. Se ti trovi in un paragrafo che inizia con “Finalmente la valigetta è nelle tue mani” puoi sottrarre 10 a quel paragrafo per compiere la scelta di consegnarla alla Luce. Vai al **16**.

## 15

Scagli un dardo incantato alla massima potenza contro il clone, ma questi anticipa la tua mossa con un contro-incantesimo eseguito alla perfezione. Cosa potevi aspettarti, da chi ha la tua stessa abilità e ti conosce meglio di te stessa? L'onda dell'energia di ritorno ti travolge. Vai al **35**.

## 16

Infili il cellulare in tasca e ti scoli il vodka Martini. È ora di mettersi al lavoro. Ti concentri per individuare la traccia magica della valigetta. È nella carrozza in fondo al treno, in una delle casseforti per il deposito valori.

Con studiata nonchalance, arrivi fin davanti alla cassaforte, alta quanto una persona. Qui le cose si fanno complicate. È chiusa con una particolare serratura magica... una di quelle toste. Dopotutto siamo sull'Occultum.

Vuoi cercare di scassinarla (**17**), forzarla (**27**) o cercare sul treno la traccia magica della chiave (**10**)?

## 17

Lavori con perizia sulle serrature magiche, finché non le fai scattare tutte. È un lavoro lungo e faticoso. Perdi 1 Tempo. Quando hai finito, ti asciughi il sudore dalla fronte e apri la cassaforte.

Vai al **19**.

## 18

Raggiungi l'alcova e apri lo scrigno. Dentro non c'è la valigetta, ma un libriccino. Lo prendi e inizi a sfogliarlo. Riconosci subito il suo contenuto: è un Libro dei Veri Nomi, con i veri nomi di molti demoni, angeli e altri sovrannaturali. Non sarà la valigetta, ma ha comunque grande valore, perché i veri nomi forniscono potere sul nominato. Uno solo di questi giustificherebbe una delle tue missioni. E forse anche la vita di un agente.

Esci dalla biblioteca. Vai al 4.

## 19

Apri la cassaforte. L'interno è affetto da un incantesimo di distorsione spaziale: è molto più grande del fuori. Dentro c'è nientemeno che un arcipelago di tre isolette, sotto un caldo Sole artificiale, collegate da ponti. Su ognuna c'è una torre. Percepisci che la valigetta è qui, ma a causa degli incantesimi difensivi non sai dove.

Chiudi gli occhi ed estendi i tuoi sensi magici per vedere cosa c'è dentro ogni torre. Anche il loro interno è più grande del fuori.

Nella prima c'è una foresta con alberi magici, dalle corteccce e dai frutti dei colori dell'arcobaleno.

Nella seconda c'è una sorta di biblioteca, con alti scaffali pieni di libri, percorse da tre grandi golem di cristallo. In fondo, in un'alcova, c'è uno scrigno.

La terza è solo una stanza buia con al centro uno specchio alto quanto una persona.

Ora, dove è più probabile che sia nascosta la valigetta? Vai al 4.

## 20

Il riflesso abbassa la mano e aggrotta le sopracciglia. «Che cosa? Non mi attacchi? Questo non lo avevo previsto.»

La spingi nello specchio ora che è distratta (30) o la abbracci e ammetti che ha ragione su di te (2)?

## 21

La tua volontà cede per un attimo, e perdi il controllo sul tuo corpo. I muscoli si muovono da soli e ti fanno tornare dai satiri, che hanno tutti alla bocca dei flauti traversi. Sono loro la fonte della musica! L'invisibilità regge, ma sei costretta a ballare sulle loro note. Ma non ti fai fregare così facilmente. Mentre loro suonano e ti cercano in giro, reciti a mente i sette mantra della difesa mentale, finché non spezzi il loro controllo e riprendi il dominio dei tuoi muscoli. Perdi 1 Tempo. Vai al 9.

## 22

Fai scattare la serratura e sollevi il coperchio. All'interno c'è una semplice coppa di legno, dall'apparenza molto antica, ma non rovinata. Può essere solo una cosa: il Santo Graal, la coppa che prima ha ospitato il vino nell'Ultima Cena e poi il sangue di Gesù sotto la Croce. Un'ondata di commozione ti assale e lacrime ti scendono giù dagli occhi. Ora capisci perché tanti cavalieri hanno intrapreso cerche di decenni e rischiato la vita pur di trovarlo: perché questo oggetto è la Grazia di Dio materializzata, il simbolo che Egli vuole bene agli esseri umani, l'oggetto che può garantire la redenzione anche all'anima più nera... come la tua.

Di una cosa sei certa: ormai non puoi, per nessuna ragione, consegnarlo all’Altra Parte. Potresti consegnarlo alla Luce, sua legittima proprietaria, ma a quel punto dovresti anche metterti al loro servizio, per sfuggire ai demoni. Oppure potresti fuggire con il Graal e usare i suoi poteri per ottenere la tua redenzione.

Però... se lo userai per redimerti, non puoi sapere dove il tuo spirito ti condurrà in seguito. Forse a una vita di preghiera, estasi e penitenza come Maria Maddalena. Dovresti abbandonare tutto ciò che hai conosciuto in questi anni: missioni al cardiopalma, alberghi di lusso, ristoranti stellati, uomini a volontà, bellezza e potere. Rinunciare a questo potrebbe essere troppo. Forse, al servizio della Luce, potresti continuare a fare la tua vita da spia, solo, dalla parte giusta.

Allora, fuggi via con il Graal per trovare la tua redenzione (**12**) o lo consegni alla Luce (**13**)?

## 23

Finalmente la valigetta è nelle tue mani. Qui sono riposte tutte le tue speranze. La sfiori, e una lieve scossa ti risale lungo il tuo braccio, segno di un grande potere magico. Ti hanno detto di non aprirla, ma adesso che ce l’hai davanti, la tentazione è forte.

Apri la valigetta (**22**) o la consegni all’Altra Parte (**25**)?

## 24

Esci da dietro lo scaffale e scagli un dardo incantato contro il primo golem. Gli rimbalza addosso senza alcun effetto. Qui serviranno i tuoi incantesimi più potenti.

Il golem carica contro di te. Reciti le formule segrete della magia del sangue e gli scagli contro un fulmine rosso, che stavolta lo fa esplodere in mille pezzi. Gli altri due golem accorrono e li distruggi allo stesso modo.

Hai vinto senza perdere tempo, ma questo uso della magia ha tassato di molto le tue energie. Perdi 2 Resistenza.

Vai al **18**.

## 25

Aspetti la prossima fermata del treno e scendi con la valigetta. Subito compare dall'ombra di una colonna un uomo in giacca rossa. La sua traccia magica è inconfondibile. Ti avvicini.

«Ecco la valigetta. Ho compiuto la mia sessantaseiesima missione, adesso sono libera.»

L'uomo la prende e sorride. «Non proprio. C'è stata una piccola variazione. Le missioni da compiere ora sono seicentosessantasei.»

«Cosa?»

«Nulla di illegale, rientrava nelle clausole scritte in piccolo. Spero che per la fretta non abbia dimenticato di leggerle.»

Ti hanno fregata! Una vita intera non basta per compiere tutte quelle missioni!

«Ma... non vi ho servita bene in questi anni?»

«Proprio per questo, siamo molto lieti che la nostra collaborazione continui. Siamo convinti che, dopo la delusione iniziale, anche lei vedrà i vantaggi di lavorare per noi: alberghi di lusso, ristoranti stellati, tutti gli uomini che desidera, bellezza e giovinezza, una vita eccitante, e molto di più. Chi può volere di meglio? E nella sua condizione, quali sono le sue alternative? Farsi monaca?»

Se hai un Libro dei Veri Nomi, vai al **26**. Altrimenti, vai al **32**.

## 26

Estrai il Libro dei Veri Nomi. «Aspetti a cantare vittoria. Guardi cosa ho trovato sul treno...»

Il demone strabuzza gli occhi. «Me lo dia subito, avrà grandi ricompens—»

Sollevi la mano illuminata da un incantesimo pronto al lancio. «No. Voglio la mia libertà. Allora, e solo allora, potrete avere questo libriccino.»

Il demone, tremante di rabbia, estrae dalla tasca una pergamena arrotolata. La apre e te la mostra. È proprio il contratto. Scommetti che lo teneva con sé per mostrarti le clausole con cui ti avrebbe fregata!

Lo strappa. Tu sorridi e gli porgi il Libro dei Veri Nomi. «È sempre un piacere fare affari con voi.»

Il demone ringhia e gira i tacchi per scomparire tra le ombre così com'è venuto.

Espiri tutta l'aria che hai nei polmoni. Hai giocato il tutto per tutto, ma stavolta l'asso ce l'avevi tu. E al diavolo, letteralmente, le minacce di quel demone.

Inspiri. L'aria ha un sapore diverso. Sapore di libertà. Chissà cosa farai adesso? Certo, a parte il giogo dei demoni, la vita da spia non era male. Forse potresti continuare come mercenaria. Sia come sia, il tuo destino ora è nelle tue mani.

Hai ottenuto uno dei **FINALI: VIVI E LASCIA MORIRE.**

## 27

Non hai tempo. Con un potente flusso di energia fai saltare la serratura, ma scatta una trappola-contraccolpo che ti investe con un dardo incantato. Sollevi uno scudo magico e assorbi buona parte del colpo, ma perdi comunque 1 Resistenza.

Almeno il tuo attacco è stato così potente da far saltare anche l'allarme. Non dovresti aver attirato attenzioni indesiderate. Vai al **19**.

## 28

Entri nella foresta. Subito da dietro gli alberi salta fuori una ventina di satiri armati di spade e verge dalle punte crepitanti di magia. Ti circondano. Li combatti (**3**) o lanci un incantesimo d'invisibilità e cerchi di dileguarti (**29**)?

## 29

Ti allontani dai satiri che si guardano intorno per cercarti. Quando sei ormai lontana, una musica intrigante giunge alle tue orecchie. Dove c'è musica c'è qualcuno. E dove c'è qualcuno potrebbe esserci la valigetta.

Segui la musica (21) o resisti al suo richiamo (9)?

## 30

Il riflesso schiva la tua spinta e ti immobilizza con un incantesimo. «Ti conosco meglio di te stessa, pensavi che non lo avrei previsto?» Ridacchia, poi ti spara un singolo, potente dardo incantato.

Vai al 35.

## 31

Lo specchio va in frantumi con un tintinnare di frammenti sul pavimento. Il clone solleva un sopracciglio. «E ora come pensi di recuperare la valigetta?»

Non avresti saputo dirlo meglio. La consapevolezza dell'errore fatale ti svuota di ogni volontà di combattere e il clone ti colpisce con un singolo, potente dardo incantato. Vai al 35.

## 32

L'uomo scompare tra le ombre così com'è venuto.

Stringi i denti. Purtroppo ha ragione. Oggi ti hanno fregata e tu dovrà continuare a servirli. Non hanno nemmeno tutti i torti sui vantaggi. Ma, nonostante tutto, preferiresti avere la tua libertà. Sì, oggi ti hanno fregata, ma non è detto che domani tu non trovi un modo per liberarti.

Hai ottenuto uno dei **FINALI: IL DOMANI NON MUORE MAI.**

## 33

Entri nella biblioteca. Subito ti nascondi dietro uno scaffale per evitare i tre golem di cristallo che pattugliano i corridoi.

Cerchi di raggiungere l'alcova affrontando i golem (24), distraendoli (6) o muovendoti con furtività (5)?

## 34

Sul posto si riversa un fiume di uomini in giacca e cravatta che imbracciano mitragliatori, tutti puntati contro di te. Nelle retrovie, dei maghi in tunica bianca tracciano in aria segni arcani per neutralizzare qualunque magia nelle vicinanze.

Il tuo stomaco sprofonda. Ci hai messo troppo. Il treno è arrivato a destinazione e ora sono troppi anche per te. Verrai catturata e la tua parte disconoscerà la tua esistenza. Verrai torturata finché non avrai rivelato anche l'ultima informazione in tuo possesso.

In due parole, hai fallito.

Hai ottenuto uno dei **FINALI: DALLA RUSSIA CON AMORE.**

## 35

L'ultimo colpo è troppo anche per te. Cadi all'indietro e il sangue ti riempie la bocca col suo sapore metallico.

Come quella fredda sera di quattordici anni fa, abbassi lo sguardo sul tuo stomaco e anche oggi ci trovi uno squarcio da cui zampilla sangue. Ma stavolta non ci sarà nessun diavolo, o angelo, o potere ultraterreno a salvarti. Ti viene da ridere all'ironia di tutto questo, ed è con una risata, soffocata nel sangue, che te ne vai.

Hai ottenuto uno dei **FINALI: SI VIVE SOLO DUE VOLTE.**