

Sei il playmaker Fabrizio Tramontana. Hai giocato sia in Italia che nell’NBA e per questo sei stato soprannominato “L’Eroe dei Due Mondi”. Grazie a te la nazionale italiana di basket si è aggiudicata l’Oro alle olimpiadi di Tokyo del 2020. Oh, al diavolo, magari fosse andata così. Forse è successo in un universo parallelo (e anche il Bronzo sarebbe andato bene!) ma non certo in quello in cui vivi tu. Sappiamo tutti cos’è successo nel 2020: la pandemonia si è manifestata in tutto il mondo e una Terra alternativa si è sovrapposta alla tua. Anche se quelli dell’altra Terra dicono che sia la *nostra* a essersi sovrapposta alla loro, per cui è innegabile e incontrovertibile che ci sia interazione tra due mondi distinti e concreti.

A quanto pare la proliferazione incontrollata di universi alternativi ha portato a una riduzione di... spazio e il medesimo spazio fisico deve essere occupato alternativamente dagli abitanti dell’uno e dall’altro mondo. E così capita che uno parli con un suo amico e questo si trasformi nella sua versione “aliena”, un suo sosia fatto di filamenti chitinosi. È la descrizione migliore dei sosia alternativi. I “demoni”, come sono affettuosamente chiamati, sono molto più agili degli umani, ma meno prestanti fisicamente. Si riesce a comunicare con loro, ma un po’ a fatica.

Ogni persona di un universo concorre all’equilibrio dei mondi, ma ce ne sono alcune come te che non hanno un corrispettivo nell’altro mondo. Poiché queste rarissime persone non concorrono all’equilibrio vengono chiamati “fuori concorso”.

La convivenza non è difficile e per mantenere una parvenza di normalità in entrambi gli universi si continua con le solite cose, ad esempio con una partita di basket.

Nello specifico, oggi si gioca Italia-Francia ma a causa di un ritardo tu, Fabrizio Tramontana (l'Eroe dei Due Mondi!), sei potuto arrivare solo a cinque minuti dalla fine, quando il risultato della partita è 80 a 71 in favore della Francia! Pertanto, potrai giocare solo cinque azioni in attacco ripartendo sempre dal paragrafo **1**. Forti del loro risultato, gli avversari francesi giocheranno principalmente in difesa senza azzardare azioni che possano ritorcersi contro di loro. Ricordati di aggiornare i punteggi a seconda del testo.

Data la sovrapposizione dei due universi, a ogni passaggio di paragrafo dovrai lanciare una moneta per determinare l'identità di ognuno dei personaggi in campo: se esce testa il giocatore o il coach è nella sua versione umana, con croce è un demone. Questo però dovrai farlo *dopo* che avrai deciso quale azione intraprendere, per cui ci sarà sempre una componente di casualità nella partita. Per non tirare troppe monete potrai determinare l'entità dei soli giocatori con cui sai che ti relazionerai. Al paragrafo **1** uno schema semplificherà il tutto.

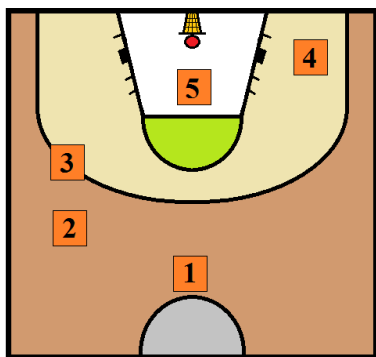
Ricordati che questa è una partita Italia contro Francia, non umani contro demoni! I tuoi compagni di squadra sono sempre loro, sebbene occasionalmente in versione “demoniaca”.

Nel corso del gioco ti verrà richiesto altre volte di lanciare una moneta: per comodità i risultati saranno indicati con “T” per testa e “C” per croce.

Ovviamente essendo un playmaker sei un ottimo palleggiatore e sei agile sia in attacco che in difesa, ma nel tuo caso hai anche una abilità speciale a tua scelta tra Potenza, Tiro, Velocità e Comunicativa.

Comincia la partita all'**1**.

1. (Se hai letto questo paragrafo altre 5 volte vai subito al [20](#))
 Ti trovi oltre la riga di metà campo, in attacco. Cosa vuoi fare?



	T/C (Umano/Demone)
1 - Tramontana (Playmaker)	- sempre Umano -
2 - Lazzari (Guardia)	<input type="checkbox"/>
3 - Chiarvesio (Ala Piccola)	<input type="checkbox"/>
4 - Foschian (Ala Grande)	<input type="checkbox"/>
5 - Marmora (Centro)	<input type="checkbox"/>
Babudro (Coach)	<input type="checkbox"/>

Chiamare uno schema nuovo andando al [13](#); vedere se, dopo avergli fatto passare palla, l'Ala Piccola Chiarvesio riesce a fare canestro all'[8](#); provare con l'Ala Grande Foschian al [21](#); rischiare e passare palla a Lazzari, la Guardia a tre punti, per vedere se riesce a finalizzare al [24](#); farla arrivare invece a chi ha più probabilità di segnare, cioè il Centro Marmora, al [10](#); andare direttamente tu a canestro al [19](#); contrastare il Playmaker avversario che ti marca al [5](#); concentrarti per capire se c'è uno schema che puoi sfruttare nei repentini cambiamenti tra umani e demoni all'[11](#); fare un'azione puramente esplorativa per capire come giocano i Francesi al [15](#).

2. La visione dello striscione ha attivato in te una strana consapevolezza, la piacevole sensazione di poter modificare almeno in parte il destino e quindi l'esito della partita. D'altra parte se la pandemonia ha fatto sì che due mondi si incontrassero facendo alternare le versioni diverse delle stesse

persone, perché non potrebbe essere successo qualcosa del genere con qualche cellula del tuo cervello?

Per farla breve, da adesso potrai per una sola volta modificare l'esito del lancio della moneta come vuoi, trasformando una T in C o viceversa. Vai all'[1](#).

3. Non sai da dove ma ti arriva... un'illuminazione! La prossima volta che lancerai la moneta per determinare se i tuoi giocatori sono umani o demoni puoi vedere il risultato prima di andare al paragrafo di destinazione. Vai all'[1](#).

4. È solo un millesimo di secondo, ma riesci a cogliere una debolezza nell'impostazione dei Francesi e puoi approfittarne per costruire il gioco dell'Italia: se possiedi Tiro o Velocità ottieni 2 punti! Vai all'[1](#).

5. Come detto in apertura, i Francesi stanno giocando più che altro in difesa, forti del risultato che hanno ottenuto finora. La tua iniziativa irrita il tuo omologo d'Oltralpe, che stizzito si avventa verso il canestro italiano con i suoi compagni di squadra!

Determina se l'altro Playmaker è umano o demone: nel primo caso puoi contrastare la sua azione se hai Potenza, nel secondo potrai contenerlo se hai Velocità. Ma se non hai l'abilità giusta, allora la Francia andrà in vantaggio di altri 2 punti!

Vai agli [EVENTI](#) che troverai alla fine del Corto.

6. Non hai fatto il miracolo, ma il coach ti abbraccia lo stesso.

7. Il tuo coach, Babudro, sta gesticolando animatamente con l'arbitro. Questi ha fischiato un fallo al vostro Centro, ma per contatti veniali. È logico che Babudro protesti. Si volta verso di te, come ad aspettare tue istruzioni. Se vuoi comunicare a Babudro di continuare a protestare bisogna che sia umano oppure, se è demone, che tu disponga di Comunicativa. Se lo scenario che vuoi e puoi sviluppare è questo vai al [18](#), altrimenti vai all'[1](#).

8. Da buona Ala Piccola Chiarvesio è alto, prestante ma anche molto dinamico: proprio a causa di queste caratteristiche e all'imprevedibilità del suo ruolo i Francesi lo marcano stretto! Dopo che ha ottenuto palla si dirige sotto canestro, ma due avversari gli si fanno contro; determina col lancio della moneta se sono in forma di umani o demoni: se anche uno solo di loro è un demone (quindi più agile di un umano) e Chiarvesio è umano, allora non riesce a finalizzare, se invece Chiarvesio è un demone *entrambi* gli avversari devono essere demoni per fermare la sua azione. Se questa riesce l'Italia ottiene 2 punti! Ora vai agli [EVENTI](#) in fondo al Corto.

9. Grazie a te l'Italia ha vinto: Babudro ti abbraccia in estasi!

10. Dato il suo ruolo Marmora è ben guardato dalla difesa avversaria: potrà segnare 2 punti solo se è un demone e se il suo marcatore è umano (tira la moneta per determinare la sua natura come fai per i tuoi compagni di squadra). Vai agli [EVENTI](#) alla fine del Corto.

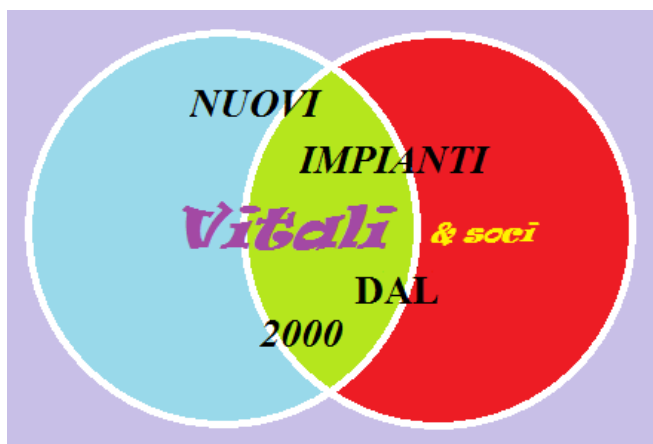
11. Ecco che un Francese diventa un demone... dopo pochi secondi un altro viene sostituito dalla sua versione demoniaca dell'altro mondo... Ma mentre il secondo ritorna presto in forma umano il primo è ancora demone... scruti sia gli avversari che i tuoi compagni ma a quanto pare non c'è proprio nessuno schema nelle "invasioni" dall'altro mondo, hai solo perso tempo! Vai agli [EVENTI](#) alla fine del Corto.

12. Per un breve istante la Francia gira un po' a vuoto, evidentemente sta cercando di riorganizzarsi: e se tu provassi ad approfittare di questo momento per tentare un tiro da 3? Se lo fai vai al [23](#), altrimenti vai all'[1](#).

13. Guardi gli altri e fai i segni convenuti. Questa azione si basa sulla conoscenza dei tuoi compagni di squadra e sulla tua capacità di comunicare rapidamente con loro. Se in questo momento sono tutti umani, allora l'azione va a buon fine: ottenete 2 punti! Ma se anche uno solo è un demone, allora lo schema non viene recepito come dovrebbe. Se possiedi Comunicativa puoi ignorare un demone (in sostanza, se hai ottenuto 3 T e 1 C l'azione va comunque a buon fine e incamerate i 2 punti).

Non solo: mentre la partita andrà avanti prenderai sempre più confidenza con le versioni demoniache dei tuoi compagni: ogni volta che vorrai chiamare un nuovo schema passando per questo paragrafo potrai considerare un demone come umano, cumulativamente. Vai agli [EVENTI](#) in fondo al Corto.

14. Anche nell'infuriare dell'azione la tua attenzione viene rapita da uno striscione che intravedi tra gli spalti. È molto rozzo e forse proprio per questo risalta tra tutti gli altri. Oltre a qualche frase di incitamento per l'Italia l'autore ha ben pensato di farsi pubblicità mettendo il logo e il nome della sua ditta di idraulico.



Quello che ti colpisce in particolare è la simbologia adottata: due cerchi che si incrociano, quasi a voler simboleggiare l'universo degli umani e dei demoni che si sovrappongono.

Nessuno potrà mai azzardarsi a dire che qui non ci sono due mondi diversi che interagiscono tra di loro mentre tu fai la spola tra di loro. Vai all'[1](#).

15. Non ci sono dubbi sul fatto che in questa partita ci siano due mondi diversi e distinti che si fronteggiano, e tu attraversi entrambi influenzando così l'esito di questa avventura. Ne hai conferma prendendoti il tuo tempo per osservare come giocano i Francesi, proprio un altro mondo. Lazzari, Chiarvesio, Foschian e Marmora ti scrutano in maniera interrogativa (che

siano umani o demoni) ma tu hai imparato qualcosa sul gioco degli avversari: se vorrai chiamare uno schema potrai togliere un demone dal risultato (ti sarà tutto chiaro al paragrafo **13**). Vai agli [EVENTI](#) in fondo al Corto. Adesso non puoi più analizzare il gioco degli altri, ovviamente.

16. I Francesi cambiano tattica: stanno costruendo un'azione d'attacco! Questa giravolta vi coglie di sorpresa, ma se entrambe le tue Ali sono in forma di demone (e quindi più veloci) l'azione avversaria non riesce. Altrimenti la Francia guadagna 2 punti! Vai all'[1](#).

17. Hai fatto il miracolo! Babudro si precipita a portarti in trionfo! Ti bacia, addirittura: scopri così che i demoni secernono un liquido caustico che ti squaglia il volto uccidendoti tra atroci sofferenze.

18. Babudro si sbraccia e strepita, l'arbitro è decisamente innervosito, e lo capisci anche nei frangenti in cui la sua versione umana lascia spazio a quella demoniaca. Se inciti il tuo coach a continuare vai al [25](#), sennò vai all'[1](#).

19. Ma sì, proviamo a cogliere i Francesi di sorpresa! Ti smarchi rapidamente e ti fiondi sotto il canestro avversario, ma gli avversari sono ossi duri: puoi finalizzare solo se hai l'abilità Potenza, nel qual caso porti 2 punti all'Italia. Adesso però i Francesi ti marcano ancora più da vicino e non potrai più scegliere questa opzione. Vai agli [EVENTI](#) in fondo al Corto.

20. E così siamo arrivati alla fine della partita. Partita che si è svolta in maniera chiara e inequivocabile in due mondi distinti, dove per “mondo” si intende un luogo reale, per quanto fisicamente sovrapposto allo spazio di un altro mondo.

Hai saputo portare alla vittoria l'Italia? Se avete vinto e il coach Babudro ora è umano vai al [9](#), se avete vinto e adesso Babudro è un demone vai al [17](#), se invece avete perso vai al [6](#) se il coach è umano oppure al [26](#) se è un demone.

21. Ma certo, perché non azzardare un'azione da post basso? Tanto adesso Foschian è in attacco e non deve marcare gli altri o tentare di andare a rimbalzo. Il problema è che ora è lui a essere marcato e deve respingere l'impeto del suo avversario!

Se in questo momento Foschian è umano e il suo marcatore è un demone (determinalo lanciando una moneta come nel caso dei giocatori italiani) allora la tua Ala Grande va a canestro fruttando all'Italia 2 punti! Vai agli [EVENTI](#) alla fine del Corto.

22. Il tipo di gioco avversario ti fa venire in mente di chiamare uno schema classico su cui vi siete allenati a lungo, molto indicato alla circostanza, ma se il resto della squadra è composta da demoni sarà poi così facile metterlo in opera?

Determina come al solito la natura degli altri quattro giocatori italiani: se almeno tre sono umani riuscite a cogliere questa opportunità, ma se possiedi Comunicativa ne bastano due. Se riesci a mettere in atto lo schema, l'Italia guadagna 2 punti! Vai all'[1](#).

23. Se possiedi l'abilità Tiro segni un canestro totalizzando 3 punti, altrimenti no. In ogni caso vai all'[1](#).

24. Cogli tutti di sorpresa: fai passare la palla a Lazzari (poco importa che sia umano o demone) e... lui con un tiro lungo la infila a canestro! Ottimo: con la tua inventiva hai fatto guadagnare 3 punti all'Italia. L'unico problema è che adesso Chiarvesio è il "sorvegliato speciale" della Francia e non potrai più coglierli di sorpresa. Vai agli [EVENTI](#) alla fine del Corto.

25. La sfuriata ha l'effetto voluto, l'arbitro ritorna sulla sua decisione e rinfrancato dalla rivalsa Marmora si scatena sotto canestro: segna 2 punti per l'Italia! Vai all'[1](#).

26. Avete perso ma gli occhi dell'allenatore demone si dimostrano comprensivi e ti abbraccia lo stesso.

27. Cosa diavolo è preso ai Francesi? Sono molto più aggressivi e il loro Centro ti viene a marcare stretto. Per venirne a capo dovrai forzare il loro blocco: se possiedi l'abilità Potenza vai senza problemi all'[1](#), altrimenti vacci lo stesso ma... con un piccolo problema: la prossima azione è persa e in totale potrai farne solo quattro e non più cinque! Se ne avevi già fatte cinque rallegrati di non averne persa nessuna!

EVENTI

Tira tre volte la moneta e vai al relativo paragrafo tra parentesi: TTT ([14](#)), TTC ([7](#)), TCT ([12](#)), TCC ([4](#)), CCC ([27](#)), CTC ([3](#)), CCT ([22](#)), CTT ([16](#))