

2

IL LIBRO DEI CORTI 09/10

lgl

i corti
di lgl

LGL COMMUNITY



I Corti di lgl

2° concorso di narrativa a brevi 2009/2010

libri NOSTRI

libri **NOSTRI**

Prima edizione: settembre 2010

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

I Corti di LGL nasce da un'idea di Giovanni "GPET" Pettinotti e Alberto "SevenLegion".

2010, Librogame’s Land – www.librogame.net
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan
Copertina stampabile a cura di Lucky
Impaginazione a cura di Dirk06

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

IL LIBRO DEI CORTI 09/10

2° CONCORSO DI NARRATIVA A BIVI
DI LIBROGAME'S LAND

librogame'S LAND

www.librogame.net

INDICE

INDICE	6
REGOLAMENTO DEL CONCORSO	8
RISULTATI VOTAZIONI	13
LA NOTTE DI YIG	15
L'ORRENDA DISCESA DI BEOWULF	61
COLLECTOR'S ITEM	101
LA LETTERA	149
GOLEM	195
FARO D'ARGENTO	219
IO STO IN CRISI.....	295

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

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

Si concorre secondo le modalità descritte dal seguente regolamento.

Partecipazione al concorso

1. Può partecipare chiunque, con un numero a piacere di racconti. Alla classifica finale può accedere un solo racconto per partecipante. In caso si partecipi con più racconti, sarà automaticamente inserito in classifica quello con più alto punteggio.
2. I racconti devono essere originali e non devono violare alcun diritto d'autore. Non sono ammesse le “fan-fiction” con ambientazioni protette da copyright (es: “Guerre Stellari”, “il Signore degli Anelli” etc..).
3. I racconti, scritti con carattere “Times New Roman” corpo 10, possono essere lunghi al massimo 18 pagine e avere un massimo complessivo di 40 paragrafi di gioco. I racconti possono essere presentati come file DOC o RTF.
4. Il regolamento di gioco, se presente, dovrà essere ospitato in 1 singola pagina extra, all'inizio del

racconto, e dovrà avere la stessa formattazione grafica di questo. Tale regolamento dovrà essere completo e pienamente comprensibile ad un generico lettore. Non è ammesso rimandare a regolamenti di giochi già esistenti né usare terminologie o abbreviazioni specialistiche. Verrà valutata dai giudici anche l'originalità e la funzionalità del regolamento ideato.

5. Il racconto potrà avere un Prologo e un Epilogo, ciascuno di massimo mezza pagina, separata dai paragrafi del racconto e diversa dai paragrafo 1-40. Gli eventuali Prologo ed Epilogo dovranno avere la stessa formattazione grafica del racconto.

6. Temi di questa edizione del concorso sono i seguenti “la Luna, la Caccia, la Vendetta” e tutta la trama dovrà essere declinata in base a uno di questi argomenti e deve ricadere in uno di questi generi letterari: Gotico, Fantascienza e Steampunk. Ogni racconto può avere il titolo, lo stile e l'ambientazione che l'autore ritenga opportune, nel rispetto dei punti 2 e 9 di questo regolamento, purché al centro della trama sia ben evidente uno dei “Temi” e dei “Generi” in concorso e questi risultino un aspetto connotante della vicenda elaborata. L'attinenza della storia al Tema e al Genere scelto verrà tenuta in conto nel giudizio finale.

7. Si considera il sito Librogame's Land come titolare del concorso e arena ufficiale della competizione. Tutti i partecipanti e coloro che intendono leggere e votare i racconti in concorso dovranno

fare riferimento unicamente a questo sito per ricevere le istruzioni sulle procedure di voto ed esprimere i propri giudizi. Durante l'intero svolgimento del concorso, i partecipanti non possono divulgare informazioni sulla propria opera né discuterne con gli altri utenti sul forum. I lavori pervenuti saranno valutati e votati in forma anonima. Librogame's Land rimane costantemente a disposizione per tutti gli interessati come punto di discussione e chiarimento delle dinamiche del concorso.

Consegna dei lavori

8. I racconti devono essere inviati al coordinatore del concorso, all'indirizzo corti@librogame.net entro la mezzanotte del 31/12/2009. L'inoltro sarà seguito da conferma di ricezione dell'opera e il coordinatore manterrà, anche con gli altri giudici, l'assoluto riserbo sull'identità degli scrittori.

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

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

Racconti fuori concorso

9 bis. Tutti i lavori giudicati non adatti al concorso in base al punto 9, oppure sotto ad un livello di attinenza minima al tema, oppure scritti da uno dei componenti della giuria verranno considerati “fuori concorso”.

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

Votazione e pubblicazione

10. La giuria è costituita da 3 giudici nominati dallo Staff del sito, che valuteranno i racconti per il loro aspetto ludico e per quello narrativo. Oltre al voto della giuria, i racconti verranno sottoposti a votazione popolare, aperta a tutti gli utenti del forum. Alla scadenza del termine per l'invio del racconto, la giuria pubblicherà sul forum la scaletta dei racconti da votare, sorteggiati casualmente, e renderà nota la data in cui il relativo racconto potrà essere letto e votato. Ogni racconto sarà per tanto pubblicato in forma anonima sul forum per 7 giorni e sarà possibile a tutti gli utenti votarlo e commentarlo.

11. Al termine della settimana, tutti i voti degli utenti, espressi in scala 1-10, verranno conteggiati e verrà fatta la media matematica. Il voto popolare

così ottenuto farà media con i 3 voti espressi dai giudici e il risultato, che rappresenta il voto finale, del racconto, verrà reso pubblico e circostanziato sul forum.

11 bis. Anche l'autore può votare il proprio racconto, ma dovrà mantenere l'anonimato e limitare la discussione sulla propria opera, pena la possibile esclusione dal concorso.

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

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

Premiazione

14. La premiazione del vincitore del concorso e la consegna del premio verranno realizzate pubblicamente durante la manifestazione Lucca Comics and Games 2010, secondo modalità che verranno fissate e comunicate per tempo. Qualora non si potesse realizzare in tale contesto per problemi tecnici, il premio sarà comunque inviato al vincitore.

RISULTATI VOTAZIONI

Elenco delle Opere presentate al concorso, con le date di votazione per la Giuria Popolare e il voto finale espresso:

GOLEM

Autore: Stefano “Skarntaskai” Morandi

Periodo di votazione: dal 15 marzo al 21 marzo

Voto: 6,384

LA NOTTE DI YIG

Autore: Federico “Kingfede” Righi

Periodo di votazione: dal 22 marzo al 28 marzo

Voto: 8,166

COLLECTOR’S ITEM

Autore: Efrem “Ego” Orizzonte

Periodo di votazione: dal 29 marzo al 4 aprile

Voto: 6,572

FARO D’ARGENTO

Autore: Jonny “Firebead_elvenhair” Fontana

Periodo di votazione: dal 5 aprile all’11 aprile

Voto: 5,3

IO STO IN CRISI

Autore: “Regolamentocacca”

Periodo di votazione: dal 12 aprile al 18 aprile

Voto: 3,132

LA LETTERA

Autori: Dario Arzilli & Andrea Falaschi

Periodo di votazione: dal 19 aprile al 25 aprile

Voto: 6,568

L'ORRENDA DISCESA DI BEOWULF

Autore: Gabriele "Jegriva" Riva

Periodo di votazione: dal 26 aprile al 2 maggio

Voto: 7,454

LA NOTTE DI YIG

Federico “Kingfede” Righi

REGOLAMENTO

Caratteristiche

Per determinare il valore delle tue caratteristiche ti servono due dadi a sei facce.

Potenza: Lancia un dado e aggiungi 3. Annota il totale nella casella “Potenza” del Registro.

Difesa: Lancia un dado e aggiungi 3. Annota il risultato nella casella “Difesa”.

Danno: Lancia un dado e dividi il risultato a metà, arrotondando per eccesso. Segna il risultato nella casella “Danno”.

Energia: Lancia un dado e aggiungi 12 al risultato. Annota il totale nella casella “Energia” del Registro.

Per correggere ulteriormente i punteggi hai ancora 4 punti da ridistribuire a piacere fra le caratteristiche; in ogni caso Potenza e Difesa non possono superare i 9 punti e il Danno ha come punteggio massimo 4.

Personaggio

In questo racconto-game puoi scegliere se interpretare l'*Eletto della Luce* o l'*Eletto delle Tenebre*. Ciascuno dei due ha tatuato sul petto il simbolo dell'essenza a cui ha votato la sua vita: nel caso dell'Eletto della Luce è la Luna Piena, per l'Eletto delle Tenebre la Luna Nuova. Questo simbolo magico fornisce all'Eletto due dei cinque poteri specifici per il suo ruolo, di cui può servirsi al massimo una volta per combattimento (salvo diverse indicazioni), o all'inizio del duello o alla fine di un

qualsiasi scontro, e che avranno effetto se, tirando un dado, otterrai un punteggio da 3 a 6. Compila le tue scelte e annota ruolo e poteri nel Registro.

Eletto della Luce

Sanità: puoi recuperare 1 punto di Energia per ogni nuovo paragrafo visitato, fino a un massimo di 6.

Fluido Mistico: puoi ridurre di 1 punto ogni danno subito contro demoni, spiriti o creature non morte.

Aura Eterea: Aggiungi 1 al tuo punteggio di Difesa per la durata di un combattimento. Costa 1 punto di Energia.

Lampo Divino: Sottrai 2 alla Difesa e alla Potenza del tuo Avversario per i prossimi 4 scontri. Costa 1 punto di Energia.

Vita: Una sola volta per avventura, se vieni ucciso puoi sacrificare 1 punto di Potenza e Difesa e ritornare in vita con un punteggio di Energia pari a 10 nel momento esatto in cui hai perso la vita. In caso di combattimento, esso riprenderà da dove eri rimasto; i punteggi di Danno ed Eclissi rimangono inalterati, così come l'equipaggiamento.

Eletto delle Tenebre

Devastazione: una sola volta per duello, puoi infliggere al tuo avversario una perdita di Energia pari al tuo punteggio di Danno. Costa 2 punti di Energia.

Scudo della Distruzione: Fino al termine del duello, alla fine di ogni scontro in cui subisci danno

lancia un dado: se ottieni 6 il tuo avversario subisce una pari perdita di Energia.

Terrore: il tuo avversario perde 1 punto di Potenza e Difesa per tutto il combattimento. Costa 1 punto di Energia.

Morso del Vampiro: una sola volta per duello, puoi lanciare un dado: se esce un numero tra 3 e 6 guadagni 3 punti di Energia, e il tuo avversario ne perde altrettanti.

Morte: Una sola volta per avventura, puoi uccidere all'istante un avversario al costo di 4 punti di Energia.

Combattimento

Ogni combattimento è diviso in scontri. Ecco le regole per determinare il risultato di ogni scontro:

- 1) Lancia un dado per te e uno per il tuo avversario; chi ottiene il risultato più alto attacca per primo.
- 2) Sottrai il punteggio di Difesa del difensore da quello di Potenza dell'attaccante per determinare il Rapporto di Forza (ad esempio, se l'attaccante ha Potenza 7 e l'avversario Difesa 5, il Rapporto è 2; in caso di punteggi invertiti sarebbe invece -2).
- 3) Aggiungi 7 al Rapporto di Forza (ad esempio, se il Rapporto di Forza era -1 ottieni 6).
- 4) Lancia due dadi: se il risultato è uguale o inferiore al punteggio determinato al punto 3, il colpo è andato a segno: sottrai alla Energia del difensore il punteggio di Danno di chi ha attaccato. In caso contrario l'attacco è fallito.

- 5) Se il difensore è morto, il combattimento è terminato; altrimenti, torna al punto 1, invertendo i ruoli dei contendenti.

Punteggio di Eclissi

Il punteggio di Eclissi determinerà il progresso della tua avventura. All'inizio esso è pari a 0; ogni volta che ti viene detto di aggiungere un punto, ricordati di annotarlo nell'apposita casella del Registro.

Cifra Magica

Al centro del tatuaggio impresso sulla tua pelle è presente un simbolo numerico; per scoprire quale, lancia un dado. Annota il risultato nella casella "Cifra Magica" del Registro.

REGISTRO

CARATTERISTICHE	
POTENZA	DIFESA
DANNO	ENERGIA Iniziale: Attuale:
PERSONAGGIO	
RUOLO:	CIFRA MAGICA:
POTERI SPECIALI	
1) _____	
2) _____	
OGGETTI	ECLISSI

PROLOGO

L'astro del serpente, la stella messaggera, è ricomparsa all'orizzonte in una notte di agosto e la sua luce, mentre si leva giorno dopo giorno sull'orizzonte, è sempre più brillante. Le antiche popolazioni asiatiche lo consideravano un segno di pace e prosperità e attendevano con ansia anno dopo anno, compiendo sacrifici nelle notti di luna nuova e bruciando essenze per propiziare il suo ritorno nei cieli. Tuttavia, gli indios dell'America centrale impallidivano alla sua apparizione, nascondendosi nelle loro case finché la sua luce brillava nel cielo sopra di loro, illuminando i maestosi templi di granito e le statue di giada dei loro dei. Yig, la stella del serpente, la dimora celeste del dio del male, protettore dei rettili, divoratore delle anime perdute, distruttore dell'universo. Gli antichi culti di Yig, in ogni parte del mondo, sono sempre stati legati strettamente alla luna, come se i due corpi celesti fossero legati da un invisibile vincolo, i due poli della stessa enorme fonte di energia...

Pochi resoconti di questi antichi riti sono rimasti al giorno d'oggi, e giacciono nascosti in biblioteche sconosciute ai più, conservati gelosamente dai loro proprietari. Questi antichi codici sono gli unici custodi della memoria del passato, le sole testimonianze del ruolo della stella messaggera: "Nella notte del serpente, Yig si congiungerà a Selene nel talamo del Nulla Eterno all'apice del suo regno, e il frutto che nascerà dal connubio celeste segnerà il destino dell'uomo".

La Notte di Yig è giunta, dopo secoli di attesa: il solstizio d'inverno è arrivato, e a mezzanotte la luna scomparirà nel cono d'ombra della Terra, nell'esatto istante in cui il disco lunare andrà a coprire la luce della stella del serpente. Le forze terrestri, lunari e stellari unite per celebrare l'avvento di una nuova era, pronte ad aprire le porte a chi sarà degno di squarciare il velo della conoscenza.

La luna è tua protettrice: hai dedicato alla Selene dell'antico mito la tua vita e la tua missione, e ora sei giunto fin qui, alle pendici della collina di Whyland, dove gli antichi abitanti di questa terra hanno costruito uno dei più antichi luoghi di culto dell'umanità: il cerchio di Maathstone, l'antico tempio della luna. Sarà qui che il potere della Notte di Yig si concentrerà con maggior vigore.

La notte è calata da poco; la tenue luce della luna piena illumina il tuo cammino verso la collina. Questa notte, il destino dell'uomo diverrà il tuo destino.

1

La luce del disco Lunare, velata da una coltre di nubi, illumina debolmente il sentiero ai piedi della collina di Whyland. Arresti il cammino per un istante, cercando di ricostruire mentalmente l'immagine dei monti e dei crateri sulla sua superficie, un paesaggio che dall'alba dei tempi ha attratto la fantasia di migliaia di menti, ma un bagliore improvviso, un guizzo di luce azzurra, distoglie la tua attenzione. Il vento notturno ha allontanato le nubi e Yig, la stella del serpente, emerge dalle tenebre, emanando scintille di luce tremolante nella notte oscura e ricordandoti il motivo per cui sei giunto fin qui, dopo lunghe peregrinazioni e intere giornate di studio nelle biblioteche di mezzo mondo. Per un brevissimo istante, la luce della stella e della Luna sembrano quasi colpirti il petto; porti istintivamente una mano al cuore, sul quale è inciso il simbolo a cui hai votato la tua vita, la tua ricerca, il tuo destino che si compirà stanotte.

Riprendi il cammino lungo la strada di campagna che esce da Whyland e porta verso le pendici della collina sulla quale sorgono le rovine megalitiche del cerchio di Maathstone. Le ultime abitazioni della cittadina non sono altro che ombre all'orizzonte, e la tua unica compagnia sono rimaste le fronde degli alberi, che stormiscono sotto l'impulso sferzante del vento sempre più impetuoso. Ma ecco emergere dall'oscurità anche la sagoma della antica chiesa dell'Immacolata, la cui costruzione risale al quattordicesimo secolo;

un tempo era l'orgoglio di questa comunità di campagna, ora si trova in stato di abbandono. Dei fregi sulla facciata frontale non rimangono che resti sgretolati, erosi dalle intemperie e dallo scorrere incessante del tempo.

Alla tua sinistra si trova il cancello d'ingresso al cimitero del paese, ultima dimora delle anime di questo tetro luogo. L'imbocco del sentiero verso la collina è poco distante e sembra quasi invitarti a raggiungerlo, ma potresti ancora avere tempo per una breve sosta prima della partenza.

Se hai intenzione di entrare nella antica chiesa, vai al **23**; se vuoi provare ad esplorare il cimitero, vai al **19**. Se scegli di continuare il tuo cammino senza deviazioni, prosegui al **10**.

2

Svolti a sinistra e prosegui il tuo cammino. Questo ramo del sentiero è molto più inclinato del tratto precedente, e procedere diventa sempre più faticoso. Quando raggiungi un tornante verso destra sei costretto e fermarti per qualche minuto a riprendere fiato; mentre siedi su un tronco posato sul ciglio del sentiero qualcosa attira la tua attenzione: un movimento improvviso all'interno degli arbusti a solo qualche metro di distanza. Ti alzi lentamente, cercando di cogliere ogni minimo segno di vita, ma tutto tace. Un timore si insinua improvvisamente dentro di te: forse qualcuno ti sta seguendo nell'ombra, pronto a ostacolare la tua

missione...

Se hai intenzione di indagare, vai al **21**, altrimenti continua la tua missione al **35**.

3

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Eclissi.

Raggiungi lo stagno, ffermandoti sul ciglio dell'acqua. Una strana atmosfera di quiete irreale avvolge questo luogo, come se si trovasse sospeso nel tempo. La superficie dello specchio d'acqua è leggermente increspata e ricoperta da lievi bolle, come se una fonte sotterranea soffiasse nelle sue profondità.

"Benvenuto nel regno del silenzio."

Ti volti di scatto. Una splendida fanciulla è seduta a pochi metri di distanza, i piedi immersi nel lago e lo sguardo rivolto alla coltre di nubi che ricoprono il cielo notturno, là dove si nasconde l'ombra del disco Lunare; quando si volta a guardarti noti che il suo sguardo è pieno di tristezza e malinconia.

"Questo luogo non è la tua meta... ma forse qui c'è qualcosa che ti potrà aiutare a compiere il tuo destino."

Allunga un braccio verso la pozza d'acqua, e al centro dello stagno spunta improvvisamente un

vortice scintillante; l'acqua inizia a roteare con una velocità sempre maggiore, ma con tua grande sorpresa noti che non fa alcun rumore. Con un rapido cenno ti invita ad avvicinarti e guardare all'interno del turbine.

"Chi sei?"

"Non ha importanza. Se sei degno, il silenzio ti riconoscerà e ti indicherà il cammino".

Se vuoi rischiare e assecondare la misteriosa fanciulla, vai all' **11**, altrimenti allontanati da questo luogo e torna al sentiero andando al **20**.

4

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Eclissi.

Spingi il portone ed entri nella cappella; immediatamente un intenso profumo di incenso ti riempie le narici, cancellando il denso odore di umidità dell'aria notturna. Ti guardi attorno nella penombra della sala, illuminata solamente da alcune piccole candele poste sulle pareti. La cappella è composta da un'unica stanza di forma quadrata, e su tre lati sono disposte file di lapidi di marmo bianco; su ciascuna di esse è scolpito in bassorilievo il volto del proprietario, sormontato dalle date di nascita e morte. Passeggiando lungo le pareti, scorgi uno dopo l'altro il viso di un'anziana signora, un uomo dall'aria severa e arcigna, una giovane fanciulla e un neonato, morto appena una settimana dopo la nascita, durante

l'epidemia di polmonite di inizio secolo.

Esattamente al centro della parete di fronte all'ingresso si trova una lapide diversa dalle altre: è completamente nera, e ha una strana forma ottagonale. Su di essa incisa una sola data, il 16 luglio 1862, e al centro è dipinta un simbolo simile alla croce di David, ma dalle forme arrotondate. Ti avvicini per osservarlo meglio, ma improvvisamente qualcosa ti spinge ad allontanarti. Fievoli sussurri di voci lontane si fanno largo nella tua mente... avverti un improvviso bruciore al petto; il simbolo della Luna sta pulsando lentamente, come se avvertisse una forza arcana nello spazio circostante.

Arretri verso l'uscita, pronto a lasciare questo luogo, ma all'improvviso una fiammata spunta dall'arcano simbolo della lapide nera, e un grido si leva nell'aria mentre una sagoma si materializza lentamente davanti a te...

Se la tua Cifra Magica è dispari ti trovi di fronte un'anima perduta:

ANIMA PERDUTA:

Pot 6 Dif 5 Energia 6 Danno 2

Alla fine di ogni scontro in cui subisci danno, lancia un dado: se il risultato è 1 o 2, perdi un altro punto di energia a causa della morsa glaciale dello Spettro.

Se la Cifra Magica è pari, il tuo avversario è un Ghoul:

GHOUL: Pot 7 Dif 4 Energia 6 Danno 2

Il Ghoul è un avversario molto lento, ma dotato di un'arma molto particolare: l'odore pestilenziale. Per ogni colpo che riesci a mandare a segno, devi sottrarre 1 anche alla tua Energia.

Se non vuoi affrontare il tuo avversario, puoi fuggire dalla porta della cappella, ma subirai una perdita di 2 punti di Energia. Alla fine del combattimento puoi scegliere se visitare anche la chiesa, andando al **23**, oppure proseguire il tuo cammino verso il cerchio di Maathstone continuando al **10**.

5

Il cammino si fa sempre più erto e insidioso, ma il pensiero di essere vicino alla meta ti spinge avanti con passo incessante. Procedi senza sosta, cercando di ignorare la tensione crescente; le nubi nel cielo si fanno sempre più dense, ma nella spessa coltre che ricopre la volta celeste si apre uno squarcio in corrispondenza di Yig. Svolti a un ultimo tornante e raggiungi un bivio oltre il quale il sentiero si allarga e ricomincia a spianare. La vegetazione si fa sempre più fitta, e i rami nodosi delle antiche querce stagliano ombre minacciose sul tuo cammino, come se stessero cercando di ghermirti, di trascinarti in un tetro abisso di

disperazione. La notte è sempre più buia, ma le pietre millenarie sono lì, davanti a te, a pochi passi di distanza. Raccogli tutte le tue forze, dimenticando le fatiche del viaggio, e ti sembra quasi che una nuova ondata di energia si riversi dentro di te, sospingendoti alla meta.

Puoi recuperare 4 punti di Energia, senza però superare il valore iniziale. Vai al **30**.

6

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Eclissi.

Lasci il centro del cerchio megalitico e ti avvicini a passo risoluto al margine della struttura. Ti fermi di fronte a uno spirito sorridente e un demone dagli occhi infuocati: temi che stiano per attaccarti, ma con tua sorpresa si scansano di lato, lasciandoti passare.

Superi lentamente le anime silenziose e raggiungi le rovine dell'altare della Luna. L'ombra si è fermata ai suoi piedi, ed è intenta ad osservare il cielo oscuro.

"Credi di essere abbastanza forte?"

Non rispondi. Cerchi di scorgere i lineamenti dello spirito, ma nell'oscurità riesci solo a percepire gli occhi e l'ombra delle braccia.

"Non sei l'unico a cercare la gloria, a voler

controllare il destino dell'umanità. Anche chi non appartiene più a questo livello di esistenza questa notte ha la facoltà di agire sulla materia e ottenere il potere. Se gli dei lo vorranno, sarò qui ad accoglierli..."

"Le profezie non parlano di questo..."

"Le profezie sono solo la voce di un vagabondo errante nel deserto... quanta strada devono percorrere per giungere alle orecchie di chi sa intenderle, quanti uomini dovranno prima fraintenderne il senso... Io aspetterò qui, non mi importa cosa abbiano scelto gli altri."

Se decidi di tornare nel cerchio megalitico lasciando sola l'ombra, vai al **14**. Se intendi invece sfidare l'ombra, preparati a combattere! Se la tua Cifra Magica è 1, 2 o 5 hai di fronte lo spirito di uno Stregone:

STREGONE: Pot 6 Dif 6 Energia 9 Danno 2

Se invece la tua Cifra Magica corrisponde a 3, 4 o 6 il tuo avversario è un antico Cavaliere:

CAVALIERE: Pot 7 Dif 6 Energia 7 Danno 3

Ogni volta che subisci danno lancia un dado: se fai 5 o 6 devi sottrarre un ulteriore punto di Energia a causa della morsa glaciale dello spirito. Puoi abbandonare in ogni momento il combattimento, ma se lo farai subirai un colpo dal tuo avversario, perdendo 2 punti di Energia. Se vinci il combattimento o fuggi continua al **14**.

7

Il sentiero in questo tratto è stretto e dissestato e ciò rende faticoso il cammino, ma non ti fermi nemmeno un istante a riprendere fiato per non perdere tempo. Gli alberi ti stringono come in una morsa soffocante, impedendoti di vedere il cielo, ma una luce leggermente rossastra filtra dai rami; cerchi con lo sguardo l'immagine del disco Lunare, ma non riesci a individuarlo.

Giungi finalmente a una svolta verso destra, dove il sentiero si unisce a un'altra stradina proveniente dal lato opposto della collina. Non appena il tuo sguardo si posa sulle antiche pietre megalitiche del cerchio di Maathstone, che giacciono poco più avanti e sembrano quasi aspettarti, nel tuo cuore si riversa un'ondata di calore e di nuove energie, che ti spinge alla meta finale del tuo viaggio.

Recuperi 4 punti di Energia, senza superare il valore iniziale. Vai al **30**.

8

Aggiungi 1 al tuo punteggio attuale di Eclissi.

Alzi una mano e la posi sul volto di pietra della fanciulla, e con grande sorpresa scopri che è caldo. Arretri di scatto e torni sul sentiero, ma prima che ti allontani accade qualcosa di ancora più incredibile: gli occhi della fanciulla diventano improvvisamente infuocati, e un arco di fiamme spunta dal nulla a poca distanza, tra te e il

sentiero. Un empia voce risuona nell'aria, sussurrandoti di varcare la soglia dell'inferno...

Se sei l'Eletto della Luce, vai al **15**; se invece sei l'Eletto delle Tenebre continua al **17**.

9

Rimani impassibile a pochi metri dal pentacolo, pronto a fronteggiare qualunque cosa stia per emergere dalle sue profondità, sprezzante dei pericoli che si nascondono nella bruma oscura che lo avvolge. Meno di un minuto dopo un altro boato scuote le profondità della collina, facendoti sobbalzare, e una forma gigantesca emerge dalla stella a cinque punte, ululando alla Luna nel cielo:

Aggiungi 2 alla tua Cifra Magica: se il risultato è 3, 7 o 8 hai di fronte un Demone:

DEMONE: Pot 8 Dif 5 Energia 8 Danno 3

Se il totale è invece 4, 5 o 6 devi affrontare uno Spirito celeste:

SPIRITO: Pot 5 Dif 7 Energia 10 Danno 2

Per i primi due scontri puoi sottrarre 1 sia alla Potenza che al Danno del tuo nemico, dopodiché i punteggi torneranno quelli indicati. Puoi decidere di fuggire in qualsiasi momento, ma in tal caso il tuo avversario ti colpirà e subirai una perdita di Energia pari al punteggio di Danno dell'avversario.

Se vinci il duello puoi proseguire la tua missione al 7.

10

Prosegui lungo la strada e raggiungi l'imbocco del sentiero che porta alle pendici della collina. Pochi metri più avanti, sul ciglio destro del sentiero è collocata una pietra miliare con incisa una scritta in metallo che luccica debolmente sotto i raggi Lunari. Alzi uno sguardo al cielo: il disco Lunare appare già leggermente velato, e una luce rossastra inizia a fare capolino sulla sua superficie; Yig rimane ancora celata dalle nubi, come se cercasse di nascondersi dal tuo sguardo.

Avanzi passo dopo passo ancora per qualche decina di metri, circondato solamente dall'oscurità notturna e dallo stormire delle fronde degli alberi, finché raggiungi il primo tornante verso destra, oltre il quale il cammino prosegue verso il cerchio di Maathstone. All'improvviso odi qualcosa che ti fa sobbalzare: un debole guaito e un rumore secco, come una pietra che cade pesantemente su una coltre di sabbia. Il suono sembra provenire da oltre la fila di alberi sul lato interno del sentiero: ti avventuri con circospezione nel fogliame e scopri che poco distante si trova l'ingresso di una piccola caverna, dall'interno della quale proviene la debole luce di una fiaccola. Concentrandoti, ti pare di udire il suono sibilante di una litania sconosciuta...

Se vuoi avventurarti nella caverna vai al **28**,

mentre se preferisci continuare verso le pendici della collina vai al **16**.

11

Ti avvicini cautamente al vortice, sporgendoti in avanti per scrutare al suo interno, ma non riesci a scorgere nulla, se non una massa di piccole scintille rotanti che ti ricordano uno sciame di lucciole. La ragazza si alza in piedi e ti allunga un braccio, continuando a fissarti intensamente:

"Se vuoi scoprire cosa ti riserva il destino, devi lasciarti guidare..."

Senti il freddo palmo della sua mano nella tua, mentre la ragazza si addentra nelle acque increspate del laghetto, camminando lentamente verso il vortice scintillante e trascinandoti dolcemente con sé.

Se sei l'Eletto delle Tenebre, vai al **39**, se invece sei l'Eletto della Luce vai al **26**.

12

Osservi negli occhi il tuo assalitore, che ti risponde con uno sguardo carico d'odio. Si tratta di un giovane alto e robusto, avvolto in un lungo mantello che lambisce il terreno; nella mano destra brandisce un coltello dalla lama arcuata.

"Chi sei?"

L'uomo sogghigna fra sé, accarezzando il pugnale.

"Sono quello che non hai avuto il coraggio di diventare!"

Con un gesto fulmineo lancia il mantello in aria, rimanendo a petto nudo: sul suo cuore è tatuato il simbolo oscuro della Luna nuova. L'atmosfera intorno a te si fa improvvisamente gelida. Prima che tu abbia il tempo di reagire, il tuo avversario si lancia contro di te con indicibile furia, pronto ad eliminarti:

ELETTO DELLE TENEBRE:

Pot 8 Dif 7 Energia 12 Danno 4

L'Eletto è in grado di utilizzare due poteri della Luna nuova: per sapere quali devi lanciare un dado e confrontare i risultati con questa tabella:

- 1: Devastazione
- 2: Scudo della Distruzione
- 3: Terrore
- 4: Morso del Vampiro
- 5-6: rilancia il dado.

Potrà servirsene al termine di un qualsiasi scontro in cui subirà danno, fino all'eventuale esaurimento degli utilizzi massimi previsti dal potere in questione; per sapere se lo fa effettivamente, lancia un dado al termine dello scontro: se ottieni 3 o 4 utilizzerà il primo dei due, se esce 5 o 6 il secondo sorteggiato; per sapere se hanno effetto

devi seguire le stesse modalità valide per i tuoi poteri. Di fronte all' Eletto delle Tenebre il potere Vita ha efficacia limitata e, se usato, ti farà risorgere con soli 5 punti di Energia. Se vinci il duello vai al **38**.

13

Ti senti come se torrenti di fuoco si riversassero dentro di te e ti bruciassero dall'interno. Una sequenza ininterrotta di immagini di morte, dolore, miseria e disperazione ti anebbia la mente, trascinandoti in un lungo, interminabile delirio... ma improvvisamente tutto finisce, e cadi a terra urtando violentemente contro il terreno... ma non avverti nessun dolore.

Ti rialzi di scatto: il cielo sta assumendo tinte rossastre, che si irradiano istante dopo istante dalla porzione di cielo in cui si trova la Luna fino a raggiungere l'orizzonte in ogni direzione. Il tuo corpo emana un'aura dello stesso colore, come se fosse pervaso da una forza sconosciuta. Alzi le braccia al cielo, e un fulmine ti colpisce in pieno, riversando ondate di energia nel tuo corpo. Una pioggia di fiamme inizia a cadere sulla collina di Whyland, incendiando le cime degli alberi e avvolgendo le rovine dell'antico tempio della Luna. Il cielo sta celebrando la tua vittoria e l'avvento di una nuova era, dominata dalle forze oscure; attorno a te le ombre degli antichi guerrieri del bene sono scomparse, ed è rimasto solo il semicerchio dei demoni a tributarti i giusti onori.

Risate malvagie avvolgono il cerchio di Maathstone. La notte di Yig volge al termine con il coronamento della tua missione, ma la fine delle tue ricerche non è che l'inizio di un nuovo percorso che ti porterà a diffondere il verbo del male in ogni luogo. Il tuo sogno si è avverato: è iniziata l'era della Luna nuova.

14

La notte di Yig sta giungendo al suo culmine: l'aria vibra di energia, e le ombre oscure ondeggiando senza proferire parola, come se fossero mosse da una brezza delicata. Cerchi di trovare dentro di te la forza e la sicurezza necessarie per aprire la tua mente e ricevere gli influssi celesti. Il tatuaggio della Luna sta di nuovo pulsando al ritmo del tuo battito cardiaco: ricordi le tue sofferenze, le lunghe ore trascorse cercando la tua via, il lungo cammino percorso per realizzare il tuo destino, e ora sei qui, nel luogo in cui tutto dovrà finire, alla fine del viaggio...

Rimani per lunghi minuti in piedi al centro del tempio preistorico, ma tutto tace. Perché non sta accadendo nulla?

Se il tuo punteggio di Eclissi è uguale o inferiore a 4 vai al **34**; nel caso in cui esso sia superiore vai al **25**.

15

Qualcosa di estremamente malvagio è all'opera in questo luogo: gli influssi della notte di Yig devono avere scatenato un'ondata di malvagità che va oltre a ciò che hai sperimentato nel corso degli anni di preparazione alla missione. Malvagie risa continuano ad echeggiare nella tua mente, deridendoti per l'inutilità di ciò che vuoi ottenere, ma devi resistere con tutte le tue forze... Chiudi gli occhi e scappi in direzione del sentiero: una vampa di fuoco si leva dal magico portale e ti colpisce a una gamba, strappandoti un lamento di dolore, ma non ti fermi finché la radura non scompare dietro la coltre di vegetazione. Un ultimo sussurro risuona nella notte: *fallirai...*

Perdi 2 punti di Energia. Vai al **5**.

16

Continui lungo il percorso, che si fa sempre più stretto e accidentato. Più ti avvicini alla sommità della collina, più silenziosa si fa l'atmosfera intorno a te, come se gli animali notturni provassero un segreto timore per ciò che si cela sulle pendici del colle. Anche la vegetazione si fa meno regolare, lasciando ampi spazi vuoti ai lati del sentiero. Dopo qualche minuto raggiungi una biforcazione: sul lato sinistro il sentiero si inerpica lungo il fianco della collina, mentre il lato destro scende leggermente fino a una brusca svolta poco più avanti, per poi perdersi nel buio.

Se scegli di proseguire verso sinistra, vai al **2**, se invece hai intenzione di continuare lungo il ramo di destra vai al **33**.

17

Gli influssi della notte di Yig stanno finalmente venendo alla luce... quale miglior segnale per la riuscita della tua missione? Le porte del male si stanno spalancando di fronte a te, spingendoti verso la gloria dell'eternità, e nulla potrà fermarti! Ti soffermi ancora un attimo a osservare l'arco di fiamme che si è aperto di fronte a te: senti che qualcosa dentro di te ti spinge a varcarlo e catturarne l'essenza per diventare ancora più potente, ma potrebbe essere rischioso. Il simbolo della Luna Nera sembra pulsare sul tuo petto, come se fosse attirato dal magico portale... senza attendere un istante di più, avanzi a testa alta verso l'arco di fuoco e lo oltrepassi.

Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Potenza e Difesa. Se il totale è uguale o superiore a 16 vai al **29**, altrimenti sottrai 3 dal tuo attuale punteggio di Energia; se sei ancora vivo, continua la tua missione al **5**.

18

La corrente ti stringe sempre più strettamente, togliendoti il fiato, ma improvvisamente cessa e ti lascia cadere sull'erba umida con un tonfo sordo, facendoti sbattere la testa contro il bordo di una

pietra megalitica.

Quando riprendi i sensi è già spuntata l'alba. Un venticello fresco accarezza le cime degli alberi in lontananza, e dal cielo comincia a cadere qualche fiocco di neve. Un piccolo passero scende in volo, si posa poco distante e inizia a scavare col becco nel terreno umido alla ricerca di qualche insetto. Ti alzi lentamente, raccogli un sasso e lo scagli con tutte le forze contro l'uccello, del quale non resta che una misera palla di piume e sangue. La tua missione è fallita, ma il male non è scomparso dalla faccia della Terra: qualcuno prima o poi saprà farsi trovare pronto e diffonderlo in tutta la sua potenza...

19

Apri il cancello ed entri nel cimitero di Whyland, immerso nel silenzio e nell'oscurità. Attraversi lentamente il sentiero sterrato al centro del camposanto, a cui lati sorgono file di lapidi di marmo e granito, gran parte delle quali in pessimo stato. Una di esse, a pochi passi dall'ingresso, giace abbandonata sull'erba, e molte altre sono percorse da lunghe crepe.

All'improvviso, odi un debole sussurro alle tue spalle. Ti volti di scatto, guardandoti attorno, ma non c'è nessuno; ciò nonostante, hai la chiara sensazione di essere osservato. Un passo dopo l'altro, procedi lungo il selciato cercando di cogliere eventuali movimenti sospetti, ma pare

non esserci nulla di pericoloso... ma allora, perché continui ad avvertire questa sensazione di terrore, disperazione e desolazione?

In fondo al sentiero, ai piedi della collina, sorgono alcune cappelle di pietra, ultima dimora dei rappresentanti delle ricche e antiche famiglie nobiliari della campagna circostante. Le più vicine mostrano lo stesso stato di abbandono delle comuni lapidi della parte esterna del cimitero, ma l'ultima ha qualcosa di diverso, che ti spinge ad osservarla con più cura. L'entrata è a forma di arco a tutto sesto, e dalla cima pende la statua di bronzo di un angelo con le braccia aperte, che sembra volerti invitare ad entrare. Due alti vasi colmi di candidi fiori profumati occupano i lati dell'ingresso, e le pareti di marmo scuro sembrano riflettere sotto i pochi raggi di Luna che filtrano dalle nuvole notturne. Avanzi fino al portone di quercia, e vi posi istintivamente sopra una mano: il legno emana una distinta sensazione di calore. Come è possibile?

Se vuoi entrare nella cappella, vai al **4**; in alternativa, puoi visitare la chiesa dell' Immacolata al **23** o procedere verso le pendici della collina, andando al **10**.

20

Dopo il primo tratto in leggera discesa, ora il sentiero sale rapidamente verso la sommità della collina, costringendoti a rallentare il passo e a

procedere con estrema cautela per evitare di scivolare a terra. Dopo qualche minuto il percorso svolta nuovamente a sinistra. Non appena varchi il tornante di fermi di scatto: da poco oltre le siepi circostanti provengono misteriose luci rosse come gli occhi del demonio. Avanzi di un passo, tenendoti più vicino possibile al lato opposto del sentiero, ma all'improvviso si ode un boato e un vento impetuoso si alza sulle colline, spingendoti in direzione del bosco.

Se vuoi esplorare questa zona, vai al **27**, altrimenti procedi al **7**.

21

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Eclissi.

Non hai intenzione di rischiare che qualcuno comprometta la tua missione, non ora che sei così vicino alla meta... Mentre ti addentri nel sottobosco, la luce della Luna si fa improvvisamente più vivida, spingendoti ad alzare lo sguardo: il cono d'ombra sul disco Lunare si fa sempre più ampio. Fai appena in tempo ad abbassare lo sguardo quando un enorme artiglio cala su di te, graffiandoti al petto e scagliandoti a terra. Perdi 1 punto di Energia. Ti rialzi in fretta e furia per difendere la tua vita:

Controlla la tua Cifra Magica: se è 1, 2 o 3 hai di fronte un Licantropo:

LICANTROPO:

Pot 7 Dif 6 Energia 6 Danno 4

Se invece la tua Cifra Magica è 4, 5 o 6 stai per affrontare un Orso:

ORSO: Pot 8 Dif 4 Energia 8 Danno 3

Dato che sei stato colto di sorpresa, il primo colpo spetta al tuo avversario, qualunque esso sia. Se vinci il combattimento procedi al **35**.

22

Ti rialzi carico di rabbia: chi ha osato interferire nei tuoi progetti? Di fronte a te si trova un giovane di bell'aspetto col capo rasato, avvolto in una lunga tunica che sembra quasi scintillare nel buio che vi avvolge; l'uomo irradia un forte senso di pace e serenità, ma sul suo volto è dipinta anche una grande forza d'animo.

"Chi sei?"

"Colui che ripristinerà l'equilibrio."

"Cosa significa?"

Un debole sorriso si dipinge sulle sue labbra. Con un gesto fulmineo il giovane afferra la tunica e apre uno strappo sul davanti: sul suo cuore è inciso il simbolo della Luna piena, che pulsa ritmicamente al suo respiro. Improvvisamente avverti una fitta al petto, come se il tuo tatuaggio rispondesse alla presenza del suo gemello. Senza

indugiare un solo istante di più, balzi verso il tuo aggressore, pronto a combattere fino alla morte per portare a compimento la tua missione:

ELETTO DELLA LUCE:

Pot 7 Dif 8 Energia 12 Danno 3

L'Eletto della Luce è in grado di avvalersi di due poteri della Luna piena. Per sapere quali lancia un dado e consulta la tabella successiva:

- 1: Sanità
- 2: Aura Eterea
- 3: Lampo Divino
- 4: Vita
- 5-6: rilancia il dado.

Se possiede Sanità aggiungi 4 alla sua Energia iniziale, e se ha il potere della Vita potrà lanciarlo in caso di morte, e se avrà successo risorgerà con Energia pari a 5. Si potrà avvalere una sola volta degli altri due poteri alla fine di ogni scontro in cui subirà danno; per sapere se lo fa, al termine di ogni scontro in cui lo colpisci lancia un dado: se ottieni 3 o 4 lancerà il primo dei due, se invece esce 5 o 6 il secondo. Le modalità per sapere se il lancio ha effetto sono le stesse valide per i tuoi poteri. Contro l'Eletto della Luce il potere della Morte ha efficacia limitata: anche in caso in cui dovessi lanciarlo con successo il tuo avversario non morirà, ma perderà 5 punti di Energia. Se riesci a vincere questo difficilissimo duello vai al **36**.

23

Aggiungi 1 al punteggio di Eclissi.

Raggiungi lentamente il sagrato della chiesa dell'Immacolata, immersa nella foschia notturna. Ti guardi attorno, immaginando la massa di gente che si accalcava in questo luogo qualche decennio fa, prima che l'edificio cadesse in rovina. Il portone non è chiuso a chiave; probabilmente qui dentro non è rimasto più nulla da rubare, o forse i responsabili del sito ritengono che l'aura di santità del luogo sia sufficiente ad allontanare i malintenzionati. L'unico oggetto degno di nota è una boccetta di incenso posata vicino all'acquasantiera: la porti alle narici, e scopri che contiene ancora qualche goccia del prezioso liquido. Segna sul Registro la boccetta di incenso: se la lancerai contro una creatura malvagia o un non-morto il tuo avversario perderà immediatamente 5 punti di Energia.

Varchi l'ingresso ed entri. I tuoi passi echeggiano nel silenzio della chiesa mentre avanzi verso la navata centrale. Quando arrivi al centro del corridoio ti sembra di percepire un improvviso abbassamento della temperatura, come se nell'antica chiesa fosse improvvisamente calato l'inverno più gelido; nello stesso momento, una sottilissima scia luminosa inizia a prendere forma davanti ai tuoi occhi, prolungandosi fino ai piedi dell'altare maggiore. Ti avvicini con circospezione alla struttura, mentre le scintille luccicanti si addensano in una spirale che sovrasta l'altare, e un

bisbiglio incomprensibile rimbomba nelle tue orecchie...

Se intendi provare a distruggere l'altare, vai al **31**; se preferisci andartene vai al **10**.

24

Così come era iniziato, il fenomeno svanisce in un battito di ciglia. Rimani avvolto da una opprimente cappa di silenzio. Una a una, le ombre che ti circondano si dissolvono nell'oscurità, lasciandoti solo nel cerchio di antiche pietre ad ascoltare il battito forsennato del tuo cuore. Solo uno, un demone alato con viso felino, indugia qualche istante più a lungo: sul suo volto si dipinge una risata malvagia, e poi scompare come i suoi compagni. Ti lasci scivolare a terra, e resti lì seduto per un tempo che ti sembra infinito, mentre in lontananza il cielo comincia a schiarirsi di nuovo. La tua missione è fallita.

25

Attendi a lungo in silenzio, ad occhi chiusi, concentrato su ciò che hai atteso per una vita... ma non accade nulla. Il silenzio continua a regnare sovrano e ricoprire il cerchio di Maathstone come una fredda coltre di neve. Non sapresti dire se sia maggiore la rabbia o la desolazione per ciò che sta accadendo...

Quando riapri le palpebre scopri di essere solo: le

ombre sono scomparse... o forse non ci sono mai state. Forse è stato tutto quanto un frutto della tua immaginazione, il parto della tua smania di potere, della volontà di dare corpo a una realtà che non esiste, a qualcosa che va ben al di là delle tue capacità. Porti una mano al petto, sul tatuaggio che simboleggia tutti i lunghi anni che hai sprecato inseguendo un sogno irrealizzabile, che si è trasformato in un incubo.

Mentre il disco Lunare inizia a rifare capolino nel cielo oscuro, e un debolissimo chiarore comincia a spuntare ad est, ti accasci a terra, posandoti su una delle antichissime pietre che uomini come te hanno eretto migliaia di anni fa per rendere omaggio alle stesse forze che hai appellato tu stanotte, e dalle quali hanno ottenuto la stessa risposta che hai avuto tu stanotte: il silenzio.

26

"Hai nel cuore la forza e l'onore necessari. Fatti coraggio e lasciati guidare..."

Hai combattuto per anni per saper distinguere tra bene e male, dedicando la tua vita al servizio del primo perché l'oscurità venga dissipata dalla saggezza di Dio, e non hai dubbi che la ragazza sia uno spirito benigno, mandato fin qui per aiutarti nella tua missione. Sorridi alla fanciulla e ti lasci guidare verso il centro dello stagno.

Lancia un dado e aggiungi al risultato il tuo

punteggio di Difesa: se il risultato è uguale o superiore a 10 vai al **32**; se è inferiore hai fallito la prova e puoi andartene da questo luogo. Continua al **20**.

27

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Eclissi.

Ti inoltri nel sottobosco per scoprire la fonte delle misteriose luci, mentre il vento continua a soffiare impetuoso e scuotere le fronde degli alberi facendo volare le foglie da ogni parte, e scopri qualcosa che non ti aspettavi: a pochi metri di distanza le piante lasciano improvvisamente posto a una radura di forma circolare, al centro della quale è disegnato un enorme pentacolo fiammeggiante. Una sorta di densa bruma aleggia al suo interno, e si sta addensando in modo minaccioso.

Se vuoi rimanere qui e scoprire cosa stia per accadere vai al **9**, altrimenti fuggi via al **7**.

28

Aggiungi 1 al punteggio attuale di Eclissi.

Ti inoltri lentamente nella caverna, muovendoti lungo la parete. Il cunicolo si inoltra nella montagna per una decina di metri, e poi si allarga in una piccola grotta di forma circolare. Sulla parete di fronte a te si proietta l'ombra di un uomo incappucciato, seduto a terra e intento a recitare

una sconosciuta formula. Sembra un monaco, ma non conosci nessun ordine che porti una tunica come la sua, nera con una striscia verticale scarlatta. Ai suoi piedi si spande una pozzanghera di sangue scuro, dalla quale si leva una nuvola di fumo rossastro, e poco distante giace il cadavere di un cerbiatto con la gola tagliata: la luce della fiaccola si riflette nei suoi occhi sbarrati rivolti verso di te.

Se vuoi provare a fermare il rito attaccando il monaco vai al **37**, altrimenti esci dalla grotta e continua la tua missione al **16**.

29

Le fiamme ti circondano completamente. Per un attimo temi che sia giunta la tua fine, ma ben presto ti accorgi che il fuoco non ti sta bruciando: salve fiammeggianti ti ruotano attorno vorticosamente e il tatuaggio sul tuo petto sembra vibrare all'unisono con la loro danza. All'improvviso un'immagine compare nella tua mente. Un uomo in piedi su una scogliera, circondato da enormi pietre verticali, e nel cielo brilla un astro nero. La tua vittoria... il dominio delle tenebre sulla Terra...

Così com'era comparsa, l'immagine si dissolve. Quando riapri gli occhi sei di nuovo solo nella radura: la statua della giovane suicida è di nuovo impassibile nella sua maschera di eterna disperazione. Puoi tornare alla tua missione con

una nuova, grandiosa speranza di vittoria.

Puoi aggiungere 1 o al tuo punteggio di Potenza o a quello di Difesa. Vai al **5**.

30

I tuoi passi echeggiano sul selciato che conduce al centro del cerchio di Maathstone. Gli antichissimi megaliti sembrano fremere alla tua presenza, come se ti osservassero nel silenzio e nell'oscurità della notte. La cappa di nubi ricopre ancora in larga parte la volta celeste, ma le luci rossastre che fanno breccia nel buio ti fanno capire che il momento della congiunzione astrale è ormai molto vicino. Cerchi di individuare la stella del serpente, ma non vi riesci. Il buio non è mai stato così opprimente.

D'improvviso qualcosa coglie la tua attenzione. Decine di occhi si illuminano attorno a te: silenziose figure diafane avanzano verso di te, ma si fermano in corrispondenza della fila esterna di pietre megalitiche, formando a loro volta un cerchio. Alla tua sinistra cogli la sagoma minacciosa di creature oscure, demoni dei più profondi abissi dell'inferno, spiriti vaganti e anime malvage; alla tua destra sono invece schierate le anime sorridenti di antichi condottieri del passato. Nel tuo cuore, comprendi che sono giunti a questo luogo per assistere alla battaglia finale e rendere omaggio al nuovo mondo che prenderà inizio al termine di questa notte.

All'improvviso le ombre iniziano a muoversi all'unisono in cerchio; rimani impassibile, attendendo le loro mosse, ma le figure si tengono a debita distanza, senza mai varcare il confine segnato dai megaliti. Dopo alcuni lunghissimi istanti un'ombra si stacca dalle loro fila e si dirige in lontananza, verso il lato opposto del crinale della collina, dove sorgono le rovine dell'antico altare del tempio della Luna. Vorresti raggiungerla, ma non appena compi un primo passo nella sua direzione le ombre stringono ancora di più il cerchio in modo minaccioso.

Se vuoi ignorare l'evento e attendere al centro del cerchio di Maathstone procedi al **14**; se preferisci invece seguire l'ombra vai al **6**.

31

Esiti per un istante, incerto sul da farsi, ma alla fine prendi la tua decisione: afferra un pesante candelabro di metallo e lo abbatti con tutte le tue forze contro l'altare di pietra, incrinandone la superficie. Mentre continui a colpire la struttura, il vortice scintillante si affievolisce progressivamente, e nel momento in cui la tavola di marmo si spezza a metà, crollando sul pavimento, emette un ultimo lampo scintillante e scompare, così come il sussurro che avevi udito poco fa, ma d'un tratto il pavimento inizia a tremare, rovesciando i sedili abbandonati e facendoti cadere a terra. Ti rialzi a fatica e fuggi in fretta e furia dal portone principale,

abbandonando questo misterioso luogo.

Continua la tua avventura al **10**.

32

Chiudi gli occhi e ti lasci guidare nel vortice. Un torrente di luci multicolori scaturisce nella tua mente e la inonda come un fiume in piena allorché lo sciame di scintille roteanti viene a contatto con la tua pelle, fondendosi ad essa in una sensazione di tiepido calore. La mano della fanciulla rimane stretta tra le tue dita mentre comincia a farsi largo nella tua mente una visione celestiale: una scogliera sull'oceano, un sole abbagliante nel cielo terso, l'alone della Luna piena a poca distanza ad emergere nel chiarore sfavillante del mezzogiorno, il profumo inebriante dei fiori primaverili nell'aria... e un'atmosfera di serena, gioiosa pace.

Riapri le palpebre. Sei solo, in piedi al centro del piccolo laghetto, che ora è immerso nel più profondo silenzio. Ti senti fortificato da questa bellissima visione, pronto ad affrontare le insidie che ti si porranno innanzi affinché il bene possa trionfare, ma non riesci a nascondere il timore che si tratti solo di una triste illusione. C'è solo un modo per scoprirlo: tornare al sentiero e raggiungere il cerchio di Maathstone prima dell'eclissi.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Difesa o di Danno. Vai al **20**.

33

La stretta via prosegue leggermente in discesa per qualche decina di metri, facendoti pensare in un primo momento di aver sbagliato strada, ma ben presto torna ad inerparsi lungo il crinale della collina. In corrispondenza di una svolta verso sinistra, oltre la quale il sentiero inizia improvvisamente a salire con maggiore pendenza, la vegetazione lascia un ampio varco lungo il ciglio della strada: nella quiete notturna fa capolino il debole gocciolio di una fonte d'acqua. Lasci il sentiero e ti inoltri di qualche passo nel bosco, scoprendo che a poca distanza, oltre la prima fila di alberi, si trova un piccolo stagno.

Se vuoi fare una sosta in questo luogo, vai al **3**, altrimenti al **20**.

34

Attendi in silenzio aspettando che accada qualcosa... e d'un tratto si alza un vento impetuoso che scuote gli alberi e solleva un polverone. Il cerchio di Maathstone viene avvolto da una densa nuvola, oltre la quale riesci a scorgere ancora gli occhi impalpabili delle ombre che attorniano l'antichissimo tempio della Luna.

Dalla tempesta emergono tre raggi di luce, uno azzurro, uno bianco e uno rosso, che saettano nel buio e ti colpiscono al cuore, fondendosi in una cascata di scintille multicolori. Nella tua mente echeggiano mille voci lontane, che ti sospingono

verso l'eternità... ma accade qualcosa d'imprevisto. D'un tratto avverti un colpo al torace e voli all'indietro, andando a sbattere contro un megalito con una forza tale da farlo dondolare pericolosamente. Perdi 2 punti di Energia. Ti rialzi di slancio, ignorando le fitte di dolore, pronto ad affrontare il tuo assalitore.

Se sei l'Eletto della Luce vai al **12**, se invece sei l'Eletto delle Tenebre vai al **22**.

35

Riprendi fiato e torni alla tua missione, riprendendo il tuo cammino. Dopo qualche minuto raggiungi uno spiazzo erboso al centro del quale è collocato un piedistallo di pietra, su cui è posata una statua che raffigura una giovane donna col capo chino e un'espressione piena di tristezza. Solo ora ricordi a cosa è legato questo piccolo monumento: fu costruito un centinaio di anni fa da un nobile di campagna alla morte della figlia Matilda, suicidatasi a causa di una tragica storia d'amore con un ammiraglio della marina imperiale morto durante una battaglia nelle colonie d'oltremare. La giovane, distrutta dal dolore, era fuggita qui nel bosco e si era impiccata a un'albero, tenendo stretto tra le braccia il ciondolo che il giovane soldato le aveva regalato prima di partire. Anche il padre, reso folle dalla perdita dell'amata figlia, morì tragicamente solo pochi mesi dopo, e si dice che la sua anima ancora vaghi per questi boschi, cercando disperatamente

di ritrovare la pace.

Il volto di pietra è liscio e levigato, e trasuda tutta la mestizia che albergava nel cuore della sfortunata Matilda: l'artista che l'ha scolpito è riuscito a realizzare un autentico capolavoro. Stai per andartene, quando improvvisamente ti pare di cogliere un guizzo nello sguardo della statua, come se i suoi occhi seguissero i tuoi movimenti. Qualcosa ti spinge ad avvicinarti alla statua...

Se vuoi cercare di capire cosa stia succedendo vai all' **8**; se preferisci fuggire continua al **5**.

36

L' Eletto della Luce giace morto ai tuoi piedi. Ora che il suo cuore ha smesso di battere il suo sguardo non emana più quella orribile aura di serenità e sicurezza nei propri valori: tutto ciò che vedi è un enorme abisso di terrore.

D'un tratto un tuono rompe il silenzio e un lampo cade a poca distanza, frantumando uno dei megaliti più imponenti. Senza avere alcuna possibilità di reagire ti trovi sbalzato in aria come un fucello; attendi l'impatto col terreno, ma una forza ti tiene bloccato a mezz'aria, impedendoti di muoverti. Una corrente impetuosa ti attraversa, sondando i recessi più nascosti del tuo animo; nella tua mente si fa largo l'immagine di un mondo senza vita, arido, buio, grigio... due occhi fiammeggianti dominano un abisso di fuoco...

Lancia un dado e somma il risultato al tuo attuale punteggio di Potenza. Apporta poi al valore ottenuto le seguenti modifiche:

- se hai distrutto l'altare della chiesa aggiungi 2
- se hai superato la prova del portale di fiamme aggiungi 2
- se hai sconfitto l'Anima Perduta, l'Orso, lo Spirito celeste o il Cavaliere aggiungi 1 per ciascun duello vinto.
- se sei stato al laghetto toglì 1
- se hai ucciso il Monaco toglì 2

Se il totale finale è uguale o superiore a 16 vai al **13**, altrimenti al **18**.

37

Il monaco sembra totalmente assorto. Lo osservi in silenzio mentre abbassa il cappuccio, posa la mano destra nella pozza di sangue e se la passa sulla nuca, disegnando strane figure. Ti rendi conto che è il momento giusto per sfruttare al meglio l'effetto sorpresa: ti lanci sul losco figuro per fermare qualsiasi cosa sia in atto in questo luogo.

MONACO: Pot 5 Dif 6 Energia 9 Danno 2

Dato che il Monaco è stato colto di sorpresa hai il vantaggio del primo attacco e puoi togliere 1 al suo punteggio di Difesa per il primo scontro. Se vinci il duello puoi raccogliere il coltello arcuato del

monaco: è difficile da maneggiare, e se vuoi usarlo perderai 1 punto di Potenza, ma potrai aggiungere 1 al tuo punteggio di Danno. Vai al **16**.

38

Sferri un colpo mortale all'Eletto delle Tenebre, che crolla al suolo privo di vita, gli occhi sbarrati rivolti verso la coltre di nubi che ricopre il cielo là dove si staglia il cono d'ombra della Terra sulla Luna, dietro la quale si nasconde ora la stella del serpente, messaggera del cambiamento, del passaggio a una nuova era.

Il cerchio di spiriti, che era rimasto impassibile durante l'intero duello, inizia a mormorare una litania le cui parole ti giungono vaghe e indistinte, come gli echi di un sogno mattutino interrotto da un brusco risveglio. Un cono di luce ti colpisce, e avverti nel tuo profondo la presenza di qualcosa che va al di là della comprensione umana, che sta indagando il tuo animo per comprendere se sei degno di essere il suo ricettacolo...

Lancia un dado e somma al risultato il tuo punteggio di Difesa. Apporta poi al risultato le seguenti modifiche:

- se hai ucciso il Monaco aggiungi 2.
- se hai superato la prova al laghetto aggiungi 2
- se hai eliminato il Ghoul, il Lupo Mannaro, il Demone o lo Stregone aggiungi 1 (per ciascun avversario)

- se ha distrutto l'Altare della chiesa toglì 2
- se ti sei avvicinato al portale di fiamme toglì 1.

Se il totale finale è uguale o superiore a 14 vai al **40**, altrimenti al **24**.

39

Dietro il dolce sorriso della fanciulla si nasconde la più terribile minaccia per la tua missione, ne sei convinto: non puoi rischiare di mandare tutto a repentaglio proprio ora! Con un gesto fulmineo lasci la mano della ragazza e torni sulla superficie del laghetto, scuotendo la testa; quando ti volti per scoprire la sua reazione ti accorgi che il vortice è scomparso, portandosi la giovane con sé. Improvvisamente ti senti debole, come se le tue forze fossero svanite d'un tratto: cadi in ginocchio tenendoti la testa fra le mani, e ti accasci nell'erba. Rinviene pochi istanti dopo e ti rialzi lentamente; le acque del laghetto sono ora completamente immobili come la superficie di uno specchio argentato, e sei di nuovo solo. Chissà, forse si è trattato solo di un sogno ad occhi aperti. Gli influssi della Luna e Yig si fanno sempre più potenti: è tempo di tornare alla missione.

Vai al **20**.

40

Tutto diventa più chiaro e limpido: la realtà circostante ti svela un lato che non avevi mai

conosciuto, come se nella tua mente si fosse aperto un terzo occhio, come recitano gli antichi filosofi orientali. Dimentichi le fatiche, gli affanni, le sofferenze, la paura e il dolore che hanno costellato le tue ricerche, i lunghi anni nell'attesa di portare a termine la missione, di farti trovare pronto al cospetto del trascendente e farti suo tramite nel mondo. Un coro di voci angeliche risuona nella tua mente, il loro canto come premio per la tua vittoria...

Apri gli occhi. È di nuovo giorno e sei disteso a terra vicino alle rovine dell'altare dell'antico tempio megalitico, ricoperto da un sottile strato di nevischio. Un sole abbagliante illumina il cielo attraverso una cappa di nuvole bianche, e uno stupendo profumo ti riempie le narici. Ti rialzi lentamente e passeggi per molto tempo qua e là vicino alle antiche pietre, la mente piena di domande e alla ricerca di risposte. Lanci uno sguardo al cielo, là dove a mezzanotte si trovava la Luna durante l'eclissi: densi fiocchi di neve iniziano a scendere sul cerchio di Maathstone, trasformando in pochi minuti il manto erboso in una distesa bianca. Per un attimo ti sembra di veder guizzare nel cielo i lineamenti di una giovane donna e lo scintillio di due splendidi occhi azzurri colmi di gioia, ma è solo un istante e tutto svanisce.

Mentre sei assorto a riflettere su quanto accaduto la notte precedente, appare in cielo una candida colomba, che si libra dolcemente nell'aria, vola in

cerchio attorno a te e poi si allontana, scomparendo all'orizzonte. Il miracolo della notte di Yig è avvenuto. La stella del serpente è stata il nunzio, la Luna il fulcro del potere che ti è stato donato; la terra sarà lo sterminato regno in cui avrai il compito di cambiare il destino dell'uomo. Mormorando una preghiera al cielo, riprendi la strada del ritorno.

L'ORRENDA DISCESA

DI BEOWULF

Gabriele "Jegriva" Riva



Il tuo cavallo cammina nella neve, diretto verso la laguna. La luce della luna si riflette sul manto nevoso e crea un pallido candore su ogni superficie. Gli zoccoli non fanno rumore, solo un quasi impercettibile fruscio, come di foglie che cadono. Unfrid ti segue sul suo destriero; è stato l'unico ad avere il coraggio di accompagnarti. La cosa ti ha parecchio sorpreso, dato che solo due giorni fa, ubriaco, ti attaccò con le sue dure e menzognere parole, sicuramente dettate dall'invidia. Ti rinfacciava una tua bravata, in cui un tuo amico perse la vita; non fu colpa tua, ma di chi accettò la sfida, rispondesti. Riuscisti a rimmetterlo a sedere, e sembra aver capito la lezione. Forse ora l'invidia è stata scacciata dall'ammirazione, chi può saperlo. Fatto sta, ti sta seguendo, carico come un mulo di armature, armi e attrezzi del mestiere. In fondo dev'essere un bravo ragazzo.

Tu sei Beowulf, "orso". Detesti il tuo nome, l'orso è un animale stupido, che farebbe di tutto pur di mangiare; però, è pur sempre il nome che ti hanno dato i tuoi genitori, e di conseguenza ti ci sei acquietato.

Sei un principe, ma non di questa terra che calpesti da giorni. Tuo zio è Hygelac, re dei Geati. Forse un giorno tu stesso sarai re, ma in questo momento ciò non ha alcuna importanza. Eri alla corte di tuo zio, in Svezia, quando hai sentito la notizia che un mostro terribile, Grendel, era penetrato nella reggia di un re danese, e aveva

compiuto una vera strage. Qualcuno direbbe che fu cattiva sorte; storie, la sorte non esiste. Tutto deriva dalle nostre azioni. I Danesi sono gente superba, e non hanno mandato alcuna richiesta di aiuto. Ciononostante, hai deciso di attraversare i flutti del mare pur di affrontare questa bestia. Quando sei arrivato, sei stato persino minacciato da una guardia costiera: pensava che foste venuti per attaccar battaglia coi Danesi. Valle a capire, queste genti. Hai sempre odiato i prepotenti, e i prepotenti orgogliosi sono i peggiori di tutti. Sei stato accolto con diffidenza persino dal re, Hrothgar: metteva in dubbio i tuoi propositi, nella stessa stanza che poco tempo prima aveva visto decine di cadaveri, e ancora in quel momento potevi respirare il puzzo di sangue e sudore, sotto la cappa di vino e legna bruciata. Probabilmente ti credeva un esule.

Chi vi ha chiesto di venire qui, ti chiedeva Hrothgar. Nessuno, rispondevi tu. Ovviamente lui e la sua corte non capivano, ma per te il motivo era ovvio e naturale. Un uomo non è giudicato da ciò che è, da come nasce, dalle virtù che in sorte gli sono toccate, ma solo dalle sue imprese. Ma i Danesi sono gente superba, non concepiscono questo tipo di etica.

-Cosa vi fa pensare di poter sconfiggere quel demone, che ha fatto macello dei miei migliori guerrieri?- vi chiese Hrothgar.

Avevi una voglia pazzesca di rispondere che tu eri più furbo, ma ti mordesti la lingua; invece

rispondesti all'1.

1

Non sei nato lucente fra lucenti, forte tra i forti. Non sei figlio di un dio o di un demone, né hai mai posseduto un'arma magica. Tutt'altro: quando eri bambino eri piuttosto goffo e gracile, e i tuoi coetanei non perdevano occasione per umiliarti. Tuttavia tuo padre ti ha insegnato che la vita è un elenco di ostacoli da superare. Nella tua lingua c'è una parola, *heimskr*, che indica quella particolare stupidità di chi non s'è mai allontanato da casa. Ebbene, ogni Geata ha imparato, a volte a proprie spese, che tu sei l'ultimo che si oserebbe tacciare di *heimskr*.

Non sei particolarmente fiero dell'essere un principe, la nobiltà è spesso solo una patina molto sottile: sei al contrario quasi vanitoso di ciò che hai appreso e di ciò che hai conseguito.

-Cosa vi fa pensare di poter sconfiggere quel demonio?-

La domanda di Hrothgar non era inopportuna, in effetti quali sono i tuoi talenti?

Inizi l'avventura con 15 punti di Resistenza, né più, né meno. Quando questi arrivano a 0, sei morto. Inoltre hai 5 punti da spendere nelle seguenti abilità (senza poterne spendere più di 3 per singola abilità):

Sopravvivenza di Skadi

Ovvero, l'insieme di abilità e talenti necessari per affrontare la natura e le sue intemperie, la conoscenza del territorio, la rimembranza di quell'istinto primordiale che gli animali hanno per diritto di nascita, e che l'uomo può solamente conquistare dopo un lungo apprendistato. La bravura nel nuoto o nell'arrampicata derivano da questa abilità.

Astio di Thor

Ovvero la capacità di combattere, brandire un'arma, di saper usare con agilità e forza un'arma in battaglia o in duello, o anche solo le nude mani; la conoscenza pratica e teorica della nobile Arte di ritorcere all'avversario ciò che lui augura a noi.

Astuzia di Odino

Ovvero, la capacità di usare a fini pratici la tua mente; i Geati se ne fanno poco di sterili nozioni accademiche, quello che i Geati apprezzano è l'applicazione dell'intelligenza a fini pratici, quella perizia artigiana con cui operano i grandi guerrieri.

Questo rispondesti a Hrothgar. Vai al **33**.

2

Percorrendo la galleria, capti il fruscio di sabbia che cade nel vuoto. Orienti i tuoi sensi alla ricerca di una veloce spiegazione, e alla fine capisci l'origine del suono: i tuoi passi. Lungo il tratto che

stai esplorando, corre in basso a destra una lunga fessura, come un taglio nelle caviglie della parete. Muovendoti, sposti il sottile strato di sabbia che copre la pietra calcarea, e questa precipita nella ferita. Con un piede, calci un sassolino dentro il buco. Dal tempo che impiega a toccare il fondo, e dal suono che emette, evinci si tratti di una stanza non troppo profonda, piuttosto larga e con alcune strutture che frastagliano l'eco.

Ti abbassi e ispezioni la spaccatura: sembra essere troppo stretta perché tu possa passarci sdraiato. Non di molto, ma a meno di strapparti la prigione degli organi, devi rassegnarti a cercare un'altra apertura.

Se la tua *Astuzia* è 3, vai al **15**.
Altrimenti continua a leggere.

Concludi l'esplorazione del corridoio. Ci sono due passaggi tra cui puoi scegliere: uno più vicino all'ingresso, e uno più lontano. Riesci però a sentire l'odore del sangue di Grendel provenire dal primo.

Se scegli il primo tunnel, vai al **18**.
Se scegli il secondo, vai al **19**

3

I cavalli procedono nel freddo stellato della notte, e il terreno si fa sempre più paludoso e putrescente. A quest'ora e in questo luogo neppure gli uccelli s'avventurano.

-Non manca molto- avverte Unfrid da dietro.
Ma cosa successe dopo l'incontro con Hrothgar ?

Molte chiacchiere, la maggior parte a vuoto, alternando lodi e diffidenza. Qualcuno suggerì che avresti dovuto combattere corpo a corpo, senza armi. Era l'idea più idiota che avevi sentito da quando eri sbarcato, e la concorrenza non mancava.

Fatto sta che il re si fece convincere a lasciarti dormire nell'atrio della sua meravigliosa reggia, Heorot, in attesa della bestia, con gli altri guerrieri rimasti.

Ovviamente non dormivi per davvero: più che tenere un occhio aperto, tagliasti corto e li tenesti aperti entrambi.

Ma dove dormisti, vicino alla porta o più in fondo, di fronte al camino?

Se dormisti in prossimità della porta, vai al **27**, se invece eri davanti al camino vai al **4**. Se la tua *Astuzia* è 2 o più, vai al **17**.

4

Dopo qualche ora, Grendel arrivò.

La porta era stata già divelta diverse volte, e oramai non poteva più essere considerata una difesa o un ostacolo. Per l'Orco fu difficile entrare quanto lo è per un bambino scostare una tenda. Ti aspettavi un animale che si gettasse a capofitto sfondando i muri, ma Grendel ti sorprese per la sua capacità di entrare senza emettere alcun

suono. Probabilmente se ti fossi davvero addormentato, non ti saresti svegliato.

Tuttavia, l'apertura della porta permise al vento di entrare nella stanza, e le fiamme del camino tremarono, scosse dall'aria gelida. Ti alzasti di scatto, e in pochi istanti eri in posizione con scudo e spada. Grendel staccò di netto la testa ad un guerriero che ancora dormiva, e poi ti osservò per un breve istante, con quegli occhi simili a tizzoni d'inferno. Osservò te, fra tutti.

Si gettò contro gli altri con un'agilità insospettabile per un essere così grosso, usando un tavolo per mettere fuori gioco un gruppetto vicino a te. Lo scansasti a fatica, ma non rimanesti ferito. Ragionasti che era meglio osservare brevemente i suoi movimenti per capire meglio dove colpirlo. Vai al **8**.

5

Osservi Hrunting, che ancora dorme dentro il fodero. Rifletti che, se non ti è offerto un modo sicuro per superare il baratro infernale, te ne aprirai uno.

Noti una stalagmite molto alta alla tua destra: potrebbe essere abbastanza grossa da poter cadere fino alla sponda di fronte, come il tronco di un albero. Estrai Hrunting. L'afferri col entrambe le mani e ti posizioni dietro la stalagmite. Questa grotta maledetta perderà un dente, oggi.

Se il tuo *Astio* è meno di 2, purtroppo riesci a solo a far crollare la stalagmite sopra la tua testa, fracassandola. Tranquillo, nemmeno gli dei hanno gli occhi per vedere fin qui sotto; nessuno saprà della tua morte ignobile.

Se il tuo *Astio* è 2, fai cadere la colonna di pietra lontano dal burrone; gli sforzi che impieghi per farlo rotolare in una posizione utile, ti costano 4 punti di Resistenza.

Se il tuo *Astio* è 3, riesci a far cadere il pilastro della terra in modo perpendicolare al burrone, fino a farlo appoggiare violentemente sul bordo antistante. Sei riuscito a creare un ponte decisamente più solido di quello di madre natura.

Se sei ancora vivo, vai all'**Epilogo**.

6

Ti trovi di fronte all'ambiente più vasto che tu abbia visto da quando ti sei tuffato in quell'acqua salmastra. Ciò che risalta di questa enorme parte della grotta è lo strapiombo che l'attraversa da destra a sinistra: non ne scorgi il fondo, da cui salgono folate di caldi gas malefici e un calore insopportabile. E' abbastanza caldo da poterti ferire: usare la Corda, se ce l'hai, è fuori questione. Tuttavia, c'è un sottile ponte che collega la tua sponda al crostone di fronte, un sottile arco naturale di pietra che pare sia l'ultima vestigia della pavimentazione sopra questa bocca dell'inferno, e ora potrebbe fungere da ponte.

Il passaggio è uno... a quanto pare.

Intendi superare il ponte sfruttando il tuo intuito e? Vai al **11**.

Se invece vuoi crearti da solo un ponte migliore, vai al **5**.

Oppure vai al **25** se vuoi provare a saltare il fosso.

7

Dall'ingresso si dipana un basso corridoio di cui non riesci a scorgere la fine, più per il nero velo che avvolge i tuoi occhi che per la lunghezza del tratto.

Avanzi lentamente nella galleria, che percepisci essere in lieve discesa, tastando accuratamente il terreno per non inciampare; ma per quanto i tuoi occhi possano abituarsi, l'oscurità è densa e fitta.

Dopo una decina di yarde, i tuoi sensi avvertono del movimento. Qualcosa di molto grosso. No, non è una cosa grosse, ma tante cose piccole... il rumore è quello di tante piccole creature!

Ora riesci a scorgere decine di piccole e lucide salamandre bianche come perle e con occhi cremisi: ti si avvicinano ratte e strette come un'unica massa pallida, come certi pesci dell'oceano. I tuoi pochi dubbi sulle loro intenzioni si frantumano quando il branco è vicino a sufficienza per lasciarti scorgere le bocche: sproporzionate, gigantesche per quei corpicini, e con una splendida fila di zanne appuntite. Nessun animale ha buone intenzione con gli intrusi nella

propria tana.

Il gruppo è troppo numeroso perché tu possa schivarlo o saltarlo...

Sfoderi la spada e provi a immaginare quanto tempo ci vorrà prima di massacrarle tutte.

Se hai con te la Polvere di Egwylac, vai al **16**.

Se la somma del tuo *Astio* e della tua *Sopravvivenza* è 4 o più, riesci grazie alla tua esperienza ad abbattere tutto il branco senza subire grosse ferite; altrimenti, impieghi ben 3 punti di Resistenza prima di aver spazzato via anche l'ultima salamandra luminescente. In entrambi i casi, procedi al **2**.

8

Avevi optato per un'armatura leggera, per riuscire ad aggirarti con superiore maestria negli interni della reggia. In effetti la tua agilità ti era tornata utile, ma i colpi li avresti sentiti. Un avversario umano ti avrebbe fatto sentire dolore. Grendel ti faceva ingoiare la bile. Fin la gabbia delle ossa aveva sentito l'urto contro lo spigolo.

Quindi meglio non farsi colpire.

Dopo esser finito contro il tavolo, tutti i guerrieri nell'atrio s'erano ormai destati, e già alcuni si lanciavano con cieco ardore contro il Nemico. Molto stupidamente, dato che questo riusciva con i suoi artigli a spezzarli in due come aghi di pino. Tuttavia, l'involontario sacrificio di questi stupidi coraggiosi ti permise di progettare la prossima

mossa.

Era meglio attaccarlo dall'alto al **30**,
dal basso al **9**,

o provare preventivamente a colpirlo da lontano
con qualcosa al **38**?

Se la tua *Astuzia* sommata al tuo *Astio* è 4 o più,
vai all' **33**.

9

Stringesti ben salda nelle mani la lama dei tuoi avi.
In un attimo, correvi verso Grendel che respingeva
con facilità i disperati assalti delle ultime guardie
danesi, lasciandoti alle spalle il rassicurante
scoppiettare del camino. Ma a pochi passi dal
bersaglio, ti lasciasti scivolare basso a fianco del
Mostro, puntando dritto con la spada al polpaccio.

Se il tuo *Astio* è 2 o più ai al **26**.

Altrimenti, vai al **34**.

10

L'ascia volteggiò per la manciata di metri che ti
separava dal Mostro, ma il tiro era troppo lento e
mirato al volto per poterlo sorprendere. Difatti,
Grendel sollevò da terra un Danese, come un
bambino afferra un balocco, e lo usò come scudo
umano per parare il tuo lancio, rendendoti
incolpevole causa del grande viaggio di quel
guerriero. Intanto afferrò la spada di uno dei
Danesi morti che lo circondavano e te la rigettò

indietro, in un tiro di traiettoria simmetrica al tuo ma di violenza dieci volte maggiore.

La spada roteava orizzontalmente, quindi il tuo istinto fu di gettarti a terra, sollevando di scatto le ginocchia e lasciando che il peso del tuo corpo cadesse sul pavimento, la tecnica più veloce per ridurre di scatto la propria altezza da terra; di solito si usa per evitare gli attacchi degli animali. Purtroppo non fosti così rapido: probabilmente il lancio avrebbe infilzato nel fegato la maggioranza dei guerrieri che conosci, ma non riuscisti a evitare un lungo taglio sull'avambraccio.

Perdesti 4 punti di Resistenza, meno il punteggio della tua *Sopravvivenza*.

Grendel ora avanzava verso di te, imponente e terrificante come una tempesta in pieno mare.

Se rotolasti a lato con una capriola bassa per cercare di colpirlo alle gambe, vai al **34**.

Se invece ti rialzasti, vai al **36**.

11

Il ponte di pietra è sottile, ma come ogni struttura ha dei punti deboli e dei punti forti. Se riesci a posare il tuo peso solo nei posti strutturalmente solidi, potresti riuscire a oltrepassarlo.

Ti avvicini fino all'inizio dell'arco: sembra forte quanto la furbizia dei Danesi. Cominci a posare i piedi sullo stretto passaggio, che è tuttavia sufficientemente largo da ripararti dalle folate bollenti che risalgono dalla gola. Devi identificare al volo quali sono i punti sicuri del ponte,

altrimenti crollerebbe tutto quanto.

Se la tua *Astuzia* è 1, sbagli quasi subito, e il ponte si sbriciola. Con te sopra. Tranquillo, sarà una morte dolorosa ma rapida.

Se la tua *Astuzia* è 2, sei a un passo dalla fine quando calpesti una zona portante. Il ponte crolla, ma con un balzo riesci ad aggrapparti a fatica sul costone... con enormi sforzi, riesci a spingerti sulle braccia fino a metterti in salvo dall'altra parte, ma perdi 4 punti di Resistenza.

Se la tua *Astuzia* è 3, riesci a superare indenne l'arco.

Se sei ancora vivo, vai all'**Epilogo**.

12

Saldo sui tuoi piedi, ravvisasti negli occhi alieni di Grendel un odio così tenace, viscerale e primitivo, che forse solo una creatura dotata di intelletto può nutrire. Gli animali combattono per *sopravvivenza*, voi due combattevatte per scelta. In quella lussureggiante reggia, svuotata dai suoi abitanti, tu e lui eravate due ospiti che vivevano del più primordiale istinto della natura: lo scontro. In un attimo, avvertisti come la premonizione che quello sarebbe stato l'ultimo attacco, che avrebbe lasciato un solo visitatore a vedere la luce del sole filtrare in quella sala.

Ti posizionasti nella posizione di difesa più solida che conoscevi.

Non chiudesti gli occhi, ma gli eventi si svolsero in maniera così frammentaria e rapida, che fatichi ancora a rammentarli con precisione.

Ricordi la forte vibrazione dell'arma propagarsi sulle tue spalle. Il fiato nei tuoi polmoni che si esaurì nello sforzo che compisti. Ricordi le tue braccia trovare una resistenza, per poi sentirla sparire come il metallo rimbombava sul pavimento. Un urlo lancinante di un avversario dilaniato. Il suo braccio mozzato di netto dal busto far compagnia ai resti dei tanti Danesi che compirono quella notte il Grande Viaggio.

Avevi più o meno consapevolmente infilzato il punto più ferito di Grendel, e con una certa rotazione dei gomiti che molti Geati conoscono ma che pochi padroneggiano, avevi reciso ogni tendine e muscolo che teneva attaccato l'arto.

Grendel ruggì emettendo un suono che sembrava affondare nell'infinito. Dimostrando una volta di più una certa accortezza, capì che non avrebbe potuto in nessun modo guadagnarsi la propria *sopravvivenza* rimanendo a combattere, e quindi fuggì per quella porta che più volte aveva spalancato.

Tu non possedevi le forze quasi per restare vivo, figuriamoci per inseguirlo nel buio e nel freddo. Il tuo corpo ancora doveva sgonfiarsi dell'ardore, impetuoso e rapido ti batteva il cuore e ti si riempivano i polmoni. Ma nella tua mente si figurò un pensiero saldo e rassicurante.

Avevi sconfitto Grendel. Vai al **20**.

13

Rotolandoti a sinistra ti sottraesti rapido all'impatto del suo mostruoso piede. Il colpo fece vibrare la pavimentazione, che emise un mormorio di agonia.

Vai al **12**.

14

(TUM!)

Questo è il rumore delle tue costole che si spezzano. Mentre scendevi, hai affidato il tuo peso ad un appiglio troppo liscio, e ti sei sfracellato al suolo. Ti sei rotto diverse ossa, e forse hai anche qualche ferita interna, di quelle da cui non si può guarire.

Perdi 11 punti di Resistenza.

Se non sei morto, hai delle Bende e vuoi usarle, ciascuna ti può far recuperare solo 1 punto di Resistenza, data la natura delle ferite.

Se la tua anima è ancora legata al tuo corpo, e non ai ridenti banchetti del Valhalla, vai al **6**.

15

Tuttavia ti accorgi di un particolare importante. Questa non è sabbia normale. Anzi, non è nemmeno *sabbia*. Non la sabbia che si trova normalmente in giro. Nella stanza da cui sei sbucato dal tunnel sottomarino, c'era solida pietra

sotto i tuoi piedi. Anche qualche sassolino, certo, ma non c'era questo tipo di sabbia. Che poi, ripeti nella tua testa, non è sabbia.

In realtà, questi granelli sono più cristallini e colorati della sabbia di mare; questi granelli infatti sono *corindone*, un materiale estremamente duro. Se lo sfregassi contro una spada, questa si righerebbe. Ma forse non Hrunting che porti ora. La tua mente di colpo ha un'illuminazione: sai come allargare la fessura.

Cominci a posare con delicatezza una manciata di corindone sulla lama di Hrunting, e poi sfreghi il suo nobile metallo sulla roccia che incornicia l'apertura. Non è un lavoro divertente, ma nel giro di una decina di minuti, hai smussato gli spigoli che non ti permettevano di passare nella stanza più in basso. Purtroppo, la fatica ti è costata 1 punto di Resistenza, ma è un prezzo ragionevole.

Ti sdrai praticamente per terra, e sgusci nella ferita in basso. Il tuo corpo cade nel vuoto per circa cinque o sei piedi, ma quando ti rialzi, ti trovi di fronte ad uno spettacolo impressionante. Vai al **6**.

16

Ti ricordi del commento che Unfrid ti ha dato di questa misteriosa polvere, di cui nemmeno lui conosceva i dettagli. "Repellente". Repellente? Ha detto "Non so, ma è repellente", oppure "Non lo so, è *un* repellente" ?

Diamine, non ricordi... non hai mai avuto la memoria delle parole.

In ogni caso, se esiste un momento per testarne l'efficacia, è questo! Qualunque cosa gli dei abbiano posto sul tuo fato, sarà stata una tua decisione, e non un frutto del caso beffardo!

Le salamandre fameliche si avvicinano inesorabili. Afferra il sacchetto, lo apri e lo rovesci sopra di te. Ne scende una pesante polvere verdognola, che ti imbratta i capelli, le spalle, il viso. Ha un odore acido, pestilenziale.

Con le mani te la sfreggi su qualsiasi parte del corpo che riesci a raggiungere prima che le salamandre possano avventarsi su di te.

Ma quando il pallido branco ti arriva ai piedi, senti gli esseri scivolarti intorno alle caviglie, come rugiada sulle foglie: per una volta nella vita, Unfrid ha avuto ragione. Niente male per un Danese.

Passa quasi un minuto prima che l'ultima salamandra ti superi, ti giri e le osservi proseguire per la sala di ingresso. Vai al **2**.

17

Dormire vicino alla porta non era una buona idea. Non appena il Mostro fosse entrato, avresti avuto poco tempo per approntarti allo scontro, probabilmente sacrificando il primo colpo. Meglio sdraiarsi vicino al camino.

Se dormisti in prossimità della porta, vai al **27**, se invece eri davanti al camino vai al **4**.

18

Nel momento in cui attraversi il passaggio ed entri in questa nuova porzione della grotta, sei colpito dall'acre puzzo di carne in putrefazione. Sei vicino a Grendel, e le sempre più numerose tracce di sangue non fanno che confermarlo.

Tuttavia, scopri che il Mostro non è il solo che dimora in queste gallerie: in un angolo scorgi un essere dall'apparenza anfibia che dorme sul fianco. Ha una forma a barile, con la vita molto più larga del resto del busto, e la faccia piatta e dai lineamenti alieni. Potrebbe essere un animale notturno, ma rifletti che hai completamente perso il senso del tempo, e ignori se è notte o giorno.

Ad ogni modo non puoi rischiare di scontrarti con quest'essere da sveglio, devi cercare di trafiggerlo ora alla gola, con un solo preciso affondo.

Se la somma del tuo *Astio* e della tua *Astuzia* è 4, riesci a ucciderlo senza che abbia il tempo di difendersi e colpirti.

Altrimenti, il mostro anfibio avverte i tuoi ultimi passi e, prima di d'esser massacrato, riesci con una zampata a ferirti il braccio: perdi così 5 punti di Resistenza.

Dopo esserti così assicurato di aver ristretto il cerchio degli ospiti sgraditi in terra di Danimarca, prosegui nella discesa nel cuore della terra, al **6**.

19

Arrivi in un antro della grotta molto più ampio del passaggio che hai attraversato. La prima cosa che colpisce i tuoi occhi è l'insieme di sfiatatoi e geysir che dipingono di fumo giallastro l'aria del posto. Ritmicamente, queste bocche di roccia sfiatano rabbiosi sbuffi di aria venefica. Dalla tua posizione vedi dipartire alla tua sinistra un costone che porta ad un'apertura sita più in alto rispetto a te: dalle correnti d'aria si direbbe che porta verso l'entrata della grotta; invece, attraverso la nebbia serpentina, in fondo alla sala vedi una breccia che pare puntare verso il basso, verso il cuore di questa roccia.

Se vuoi andare verso l'apertura in alto, vai al **28**.
Se invece hai il coraggio di attraversare la sala dei soffioni, vai al **21**.

20

Intermezzo

Il vento s'è alzato, e ora la neve comincia aspra a scalfire il tuo viso. Il tuo elmo, nonostante abbia subito i peggiori fendenti del metallo, non ti ripara da dei miseri fiocchi.

La notte è gelida, di solito nessuno viaggia a quest'ora o con questo tempo. Ma il tuo ammonimento al consiglio dei Danesi è stato inequivocabile: bisogna finire Grendel *ora*, quando esiste ancora la certezza del vantaggio. Con il braccio di Grendel come trofeo, nemmeno re Hrothgar in persona avrebbe potuto smuovere

l'ammirazione e la gratitudine che la sua corte provava verso di te. Hrunting ti ha riferito che c'è stata persino una grande festa in tuo onore: non hai potuto assistervi in quanto hai approfittato della giornata per riposare e medicarti; in tal modo, hai recuperato fino a 4 punti di Resistenza.

I passi felpati degli zoccoli scandiscono la strada che porta alla lugubre laguna. Hrothgar ha detto che alcuni abitanti delle campagne hanno visto, nelle prime ore dell'alba, un mostro vagabondo aggirarsi vicino ad una palude a poche ore di viaggio dalla reggia, e aveva già mandato dei cacciatori ad accertarsene. Il tuo istinto parla chiaro: Grendel.

Ferito nel corpo, cerca di portare lo scontro sul suo terreno. Spera di sfruttare un terreno di scontro a te alieno.

Ce l'ha un onore da ferire, Grendel?

La laguna è infine dinnanzi a te. L'acqua salmastra emette vapori e fuochi fatui.

-E' qui che i cacciatori hanno visto svanire il mostro.- ti dice sommessamente Unfrid. Il freddo è pungente, e la neve affilata. Scende dal cavallo e scaricando gli attrezzi continua: -Non sappiamo se c'è una caverna sotterranea...-

Ma è l'unica possibilità. Le tracce scompaiono nelle acque nere, e hai incontrato i cacciatori che inseguivano il Mostro Vagabondo: uomini in gamba seppur Danesi, lo avrebbero inseguito in capo alla barba di Loki, se ci si fosse spinto; se avesse solo attraversato la laguna, se ne sarebbero

accorti.

Devi immergerti nell'acqua, e pregare gli dei che ci sia effettivamente una caverna laggiù, raggiungibile solo dallo specchio velenoso.

Unfrid ha finito di scaricare il cavallo, e ti mostra quello che ti sei portato dietro, nella possibilità che potesse tornarti utile. Il coltello ricurvo è una scelta obbligata: potresti non avere il tempo e lo spazio per brandire la spada.

Con queste correnti, puoi portare con te solo altri 2 Oggetti. Con ulteriore peso, rimarresti vittima dei flutti fatali. A te la scelta:

una Fune (purtroppo le sue dimensioni contano come 2 Oggetti)

2 Bende (se ne usi una, recuperi 3 punti di Resistenza; ciascuna conta come un oggetto)

un sacchetto di Polvere di Egwylac ("*Che cos'è?*" "*Non so, repellente...*")

un Pezzetto d'Aglio

una Vescica di maiale piena d'aria

una Freccia con la punta d'Argento

un Balsamo Lenitivo

un Orecchino Rosso

e infine un Acciarino

Dopo aver scelto ciò che ti occorre, Unfrid ti porge un oggetto che teneva separato dagli altri; è ancora avvolto nel cuoio, ma la forma lunga e l'evidente peso suggeriscono ai tuoi pensieri di cosa possa trattarsi. Da quella prigionia d'oggetti, Unfrid libera la più bella spada che tu abbia mai visto. La

lama emana dei riflessi azzurrini, l'elsa è d'oro rossiccio, riccamente decorata di rune per tutta la sua lunghezza.

-Questa è Hrunting, ed è un omaggio di Hrothgar.-
Te la porge e noti che è perfettamente bilanciata e maneggevole. Decisamente un regalo gradito.

Ringrazi Unfrid per averti accompagnato, lo congedi, e ti getti nella laguna lugubre, mentre lui accende un fuoco e si prepara ad aspettarti.

Da qui in poi, sarà solo il tuo arbitrio a aiutarti.

Nuoti al **40**.

21

Avanzi a grandi passi attraverso la distesa di geysir: cerchi di passare su quelli che hanno appena emesso il loro soffio, ma in realtà non esiste un metodo per capire quale sarà la prossima bocca a soffiare.

Hai già superato la maggior parte dei soffiatori, quando il geysir esattamente di fronte a te sprigiona una violenta raffica di gas rovente, che investe in pieno il tuo petto. Perdi 7 punti di Resistenza: puoi recuperare 1 punto se la tua *Sopravvivenza* è 2 o più, dato che identifichi dei funghi in grado di lenire il dolore ustionante alla pelle. Se hai il Balsamo Lenitivo, puoi recuperare 2 punti (quindi 3 punti in tutto, se inoltre la tua *Sopravvivenza* è 2)

Alla fine, giungi al termine di questa discesa

infernale, e vai al **18**.

22

In un attimo, Grendel sollevò il ginocchio destro, pronto a spappolarti con la sua sterminata gamba.

Ti rotolasti alla tua destra al **39** o alla tua sinistra al **13**?

23

Riaffiori!

Le tue braccia fuoriescono dall'acqua e s'aggrappano istintivamente alla pietra per aiutare il resto del corpo a uscire. Hai faticato molto, e una volta all'asciutto, ti sdrai per terra a riprendere fiato, mentre nella tua mente accecata si fa largo una massa di spezzate immagini.

Il tempo di normalizzare il fiato; di dar modo ai muscoli di distendersi. Solo gli stupidi non lasciano tempo al proprio corpo di riposare. Anche il fabbro sa che il martello più resistente può rovinarsi se lo si usa troppo.

Sei in uno stanzotto. Davvero, un buco largo giusto qualche piede. Grendel di sicuro non passa da qui quando fa ritorno a casa. Le pareti dell'antro sono rivestite da un sottile strato di muschio, che emana una fiavole luce giallognola. Intorno a te, nessuna traccia di mostri o pericoli. Davanti a te, c'è un passaggio che porta ad un'altra camera.

Non potendo e volendo tornare indietro, entra nella prossima camera al **19**.

24

Entrando, compi pochi passi prima di notare che il terreno termina letteralmente sotto i tuoi piedi, aprendo un oscuro baratro. Di fronte a te una parete rugosa e impenetrabile, e fra lei e te, il vuoto. Un abisso che prosegue verso il basso per una distanza indefinibile.

Devi capire fin dove arriva: prendi un sassolino da terra, e lo lasci cadere.

(*toc!*)

Il fondo è solido, niente acqua... e dall'intervallo di tempo, desumi che il burrone scende per circa dieci - quindici yarde.

Ma chi ti obbliga a scendere verso l'ignoto? Semplice. Sulla parete di fronte a te, vedi distintamente segni di artigli e sangue. Grendel stavolta è passato di qui: questa è la via più breve per il suo covo.

Se hai una Fune, o se la tua *Sopravvivenza* è 3, vai al **6**.

Se non hai una Fune, e la tua *Sopravvivenza* è 2 o meno, ma vuoi comunque provare a scendere, vai al **14**.

Oppure puoi tornare nell'ingresso e scegliere l'altro passaggio, al **7**.

25

Il ponte di pietra non è abbastanza solido da sopportare il tuo peso. Il tuo istinto ti suggerisce di fare affidamento solo sulle tue abilità, senza che elementi esterni possano variare il risultato. Devi saltare.

Il baratro è largo otto o nove yarde: il salto è difficile, ma non impossibile.

Ti volti e torni indietro fino alla parete, così da guadagnarti terreno sufficiente per una rincorsa. Un bel respiro, e scatti. Una falcata. Due falcate. Tre falcate. Stacco.

Ora sei a mezz'aria sopra il bollente cuore della terra.

Se la tua *Sopravvivenza* è meno di 2, il tuo salto è troppo corto, e finisci dritto nel burrone. Il calore ti uccide ancor prima di sfracellarti sul fondo.

Se la tua *Sopravvivenza* è 2, riesci ad aggrapparti a fatica sul crostone... con enormi sforzi, riesci a spingerti sulle braccia fino a metterti in salvo dall'altra parte, ma perdi 4 punti di Resistenza.

Se la tua *Sopravvivenza* è 3, il tuo balzo è poderoso, e raggiungi senza fatica la sponda avversa.

Se sei ancora vivo, vai all' **Epilogo**.

26

Gli occhi di Grendel s'accorsero del tuo slancio un istante troppo tardi: il tuo impeto fu tale che la lama fu sospinta dentro il titanico muscolo,

forzando il Figlio di Caino a un inumano grido mentre zampillavano schizzi di sangue. Tu scivolasti dietro di lui, purtroppo disarmato. Ma al tuo fianco notasti una spada di fianco a un Danese squartato. L'afferrasti senza pensarci due volte.

Tuttavia la ferita non rallentò Grendel, ne alimentò anzi il furore. Rialzandoti, ti rendesti conto di essere l'ultimo sopravvissuto della stanza. E anche Grendel se ne accorse.

Le pareti e il pavimento disseminati di cadaveri, la bella reggia di re Hrothgar odorava come la tana di un orso feroce.

Ma ora Grendel stava avanzando verso di te. Gli corresti incontro al **36**, o lo aspettasti al **12** ?

27

Dopo qualche ora, Grendel arrivò.

La porta era stata già divelta diverse volte, e oramai non poteva più essere considerata una difesa o un ostacolo. Per l'Orco fu difficile entrare quanto lo è per un bambino scostare una tenda. Ti aspettavi un animale che si gettasse a capofitto sfondando i muri, ma Grendel ti sorprese per la sua capacità di entrare senza emettere alcun suono. Probabilmente se ti fossi davvero addormentato, non ti saresti svegliato.

Non appena entrato nella casa, però, fu per lui questione di poco scegliere la preda più vicina. Facesti in tempo solo ad alzarti di scatto ed afferrare l'elsa della tua spada che il tuo avversario

ti aveva già rifilato un calcio terribile, che ti costò ben 5 punti di Resistenza. Bastardo.

Il calcio ti mandò contro un tavolo, ma riuscisti a cadere bene, senza compromettere il tuo rialzo. Vai all' **8**.

28

Sbuchi in un lungo tunnel, abbastanza stretto e col soffitto abbastanza basso. Dalla tua posizione la galleria è in salita, e in fondo vedi della luce, e avverti un'umidità maggiore: probabilmente di là si arriva all'uscita dell'altra diramazione subacquea. Non ti servirebbe a nulla andare di là.. Grendel è in fondo, nelle profondità della terra, ne sei sicuro.

Sei a circa metà tunnel quando alla tua destra si apre l'ingresso per un'ulteriore stanza della grotta.

Se vuoi entrare, vai al **18**.

Oppure puoi tornare indietro, nella stanza dei gas, al **19**

29

Hrothgar si toglie la maschera, e tu noti con orrore che in realtà si tratta del Malvagio Re Scheletro, il tuo peggior nemico!

Afferri la spada con entrambe le mani e fracassi un colpo violentissimo contro il cranio di Hrothgar. Il povero re non può far altro che rispondere con uno stiletto, mirando al tuo torace. Tu riesci a

scansarlo, ma ecco che una delle guardie danesi estrae un fucile mitragliatore, e spara all'impazzata alla tua schiena. Ovviamente non sa che tu sei invulnerabile, e quindi fai in tempo a girarti e ucciderlo con un super-soffio.

Quindi ogni guardia del palazzo ti si avventa contro, ma i tuoi mitici superpoteri sono troppo per i loro miseri cannoni laser. Dopo averli sconfitti tutti, ti levi l'armatura mostrando la tua tutina blu con la "B" rossa sul petto; con il tuo sguardo laser apri una breccia nel tetto della reggia, e ti liberi in volo, pronto ancora una volta a salvare il mondo.

30

Mentre Grendel era distratto, salisti sul tavolo contro cui avevi appena incidentato, con due rapidi passi lo percorresti in lunghezza fino a spiccare un balzo a due piedi, spada tratta verso l'Abominio. Non urlasti, era meglio cercare di sfruttare quel minimo di sorpresa in cui potevi sperare.

Se il tuo *Astio* è 3, vai al **26**, altrimenti vai al **34**.

31

Ad un tratto noti che esiste una corrente discendente in un punto vicino alle pareti dell'isolotto. Allora capisci come fa il Mostro a "scompare" ogni volta, e a non farsi trovare ogni volta che è cacciato: una grotta.

Una grotta con un accesso subacqueo.

La terra dei Geati è disseminata di laghi, ce ne sono più di quanti una persona non erudita possa ricordarne. Ti è capitato di scoprire a volte delle grotte subacquee che sfociano poi all'asciutto, sopra il livello dell'acqua. I ladri e i criminali non le usano, troppo perigliose e difficili da raggiungere con tesori e refurtiva. Ma gli uomini fuori norma e i mostri sembrano amarle. Grendel è un mostro. E tu sei un uomo fuori norma. Pare che il vostro scontro sia parte dell'inarrestabile corso degli eventi, ordito in concerto dagli dei e dai mortali.

Ad ogni modo, spesso a queste grotte si accede tramite delle correnti favorevoli che aiutano nel lungo percorso sott'acqua. E tu sei proprio in mezzo alla tipica "corrente d'accesso". Devi solo prendere una bella boccata d'aria, tuffarti sotto la superficie dei flutti, e cercare di non perdere l'orientamento.

Ti immergi!

Anche in profondità, l'acqua è sempre calda come vapore: tuttavia, s'è fatta sufficientemente limpida per permetterti di vedere dove stai nuotando. La corrente punta in un'apertura nel crostone roccioso dell'isola, una ferita nel fianco del gigante. L'entrata della grotta.

Con ampie bracciate entri nel tunnel che ne diparte: punta in alto, ma è molto stretto e le pareti sono spezzate e frastagliate. Fatichi per rimanere al centro della corrente e non urtare le

taglienti pareti. Sei come un tronco che si dipana nelle rapide di un fiume. Speriamo almeno di essere più agili di lui.

Se la tua *Sopravvivenza* è 2, controlli i tuoi movimenti con maestria fino alla superficie.

Se hai con te la Vescica, puoi usarla per saziare la tua sete d'aria abbastanza per poter seguire il flusso con calma.

Se la tua *Sopravvivenza* è 1, e non hai la Vescica con te, la tua urgenza di risalire in superficie inficia la tua abilità nel nuoto: gratti il fianco su una stalattite appuntita, e perdi 4 punti di Resistenza.

Attento! La galleria si biforca! Devi decidere rapidamente quale dei due tunnel prendere, e senza alcun riferimento sull'avvedutezza della tua scelta.

Se scegli il tunnel più a destra, vai al **37**.

Se scegli invece quello più a sinistra, vai al **23**.

32

L'ascia lo colpì alla spalla sinistra, procurandogli non ferite rilevanti, ma quel dolore necessario per dare a te il tempo di pensare alla prossima manovra.

Vai al **9**.

33

Più l'albero è grosso, più rumore fa quando il taglialegna lo abbatte. Attaccandolo dal basso potresti fargli perdere l'equilibrio, e magari assestargli qualche fendente in un punto vitale. Attaccarlo dall'alto significa esporsi alle sue smisurate braccia. Colpirlo da lontano non sarebbe servito: eri troppo lontano.

Ma tu lo attaccasti dall'alto al **30**, dal basso al **9**, o da lontano al **38**?

34

La manovra era troppo rischiosa, e tu forse avevi fatto un passo di troppo prima del grande slancio, fatto sta che Grendel ebbe tutto il tempo di respingerti schiacciandoti a terra con un'artigliata della mano destra, come un orso che si libera di un cane da caccia. Ti proiettò prima che tu potessi scalfirlo in qualche modo e l'impatto con le assi del pavimento della reggia di Hrothgar ti causarono la perdita di 2 punti di Resistenza.

Eri temporaneamente alla totale mercé del nemico e la paura s'impossessò di te. Era una reazione normale. Il guerriero senza paura esiste solo nelle leggende dei cantastorie. Anzi, in un anfratto del tuo cuore realizzasti che in quell'istante stavi provando ciò che tanti avversari hanno provato a causa tua. In un certo senso, tu e Grendel eravate uguali.

Ma non era momento di tali astratte riflessioni:

non avvertivi alcun suono o movimento al di fuori di voi due, segnale che probabilmente eri l'ultimo sopravvissuto del gruppo che aveva sfidato Grendel. Il mostro ti fulminò col suo sguardo, e in un attimo percepisti le sue intenzioni: eri a terra, con la tua spada lontana qualche braccio, a sinistra del nemico e pericolosamente vicino ai suoi piedi.

Vai al **22**.

35

Non capisci davvero come approdare sull'isola: le pareti sono lisce e scoscese, e dopo aver nuotatoci intorno per una buona mezz'ora, scopri con orrore che non esistono nemmeno spiagge.

Per la fatica perdi 3 punto di Resistenza.

Vai al **31**

36

Raccogliesti tutte le tue forze, sollevasti l'arma dei tuoi padri e ti gettasti a tua volta contro l'Abominio!

Il tuo ardore però non era destinato ad altrettanta ricompensa; la forza e la massa fisica di Grendel era nettamente superiore alla tua, e nonostante fosse la tua spada ad impattare, non assorbì il colpo.

In un attimo, fosti travolto a terra, perdendo 2 punti di Resistenza. Vai al **22**.

37

Riaffiori!

Le tue braccia fuoriescono dall'acqua e s'aggrappano istintivamente alla pietra per aiutare il resto del corpo a uscire. Hai faticato molto, e una volta all'asciutto, ti sdrai per terra a riprendere fiato, mentre nella tua mente accecata si fa largo una massa di spezzate immagini.

Il tempo di normalizzare il fiato; di dar modo ai muscoli di distendersi. Solo gli stupidi non lasciano tempo al proprio corpo di riposare. Anche il fabbro sa che il martello più resistente può rovinarsi se lo si usa troppo.

Appena ti sei ripreso, puoi guardarti intorno e osservare finalmente dove sei capitato: il tunnel d'acqua spunta nel pavimento roccioso come un pozzo, praticamente perpendicolare al terreno. Ti trovi in una vera e propria grotta; le pareti sono lisce, forse modellate dall'erosione dell'acqua, probabilmente un tempo più alta di quanto sia adesso, o forse cesellate da mani non umane. Non si sentono rumori, se non i limpidi echi di gocce che cadono ritmicamente dalle stalattiti. Il soffitto è molto alto, e la fioca luce che esce di riflesso dall'acqua non ti permette di osservarlo bene. In effetti le dimensioni della grotta sono titaniche: da fuori l'isolotto non traspariva questo lavoro di Giganti.

Da questo ingresso enorme vedi due aperture: una sul lato destro, e una di fronte a te. Per terra noti delle tracce dirigersi verso il passaggio dritto davanti a te: non sono fresche, ma potrebbero

appartenere a Grendel.

Dai un'occhiata al tuo equipaggiamento: tutto sembra in ordine, ma se ti sei portato dietro un Acciarino, questo si è bagnato e ora è inutilizzabile. Che cosa volevi fare con un *acciarino* in una grotta *subacquea*?
Ora è il momento di scovare Grendel.

Se vuoi andare verso l'apertura a destra, vai al **24**.
Se invece preferisci l'apertura che hai davanti, vai al **7**.

38

Vedesti un'ascia decorativa appesa al muro dietro di te. L'afferrasti e la scagliasti con forza e precisione verso il mostro, ancora temporaneamente distratto dagli assalti degli altri guerrieri.

Se il tuo *Astio* è 2 o più, vai al **32**, altrimenti vai al **10**.

39

Rotolandoti a destra andasti contro la sua gamba sinistra, ponendo prematura fine al tuo tentativo di evasione. Grendel non riuscì a schiacciarti in pieno, ma il suo attacco centrò il tuo braccio sinistro, infliggendoti una ferita che ti tolse 3 Punti di Resistenza. Gli assestasti un rapido fendente sull'inguine, giusto per procurargli un po' di

dolore, distraendolo dalla tua veloce fuga da quella perigliosa posizione.

Il Mostro urlò di rabbia e in effetti la tua evasione riuscì precisamente come avevi pianificato.

Vai al **12**.

40

Ti fai largo a bracciate nell'acqua sanguigna e torbida: calda, un calore quasi innaturale e alieno. Persino la luna si nasconde dietro le nuvole, quasi sentendosi in colpa per avervi guidato fino a questo maledetto specchio d'acqua.

Intravedi quella che sembra essere un'isola: un ammasso di roccia che fuoriesce dalla superficie dell'acqua come un pugno. Grendel non ha branchie, e se c'è un posto asciutto in cui può rifugiarsi, è quello.

Il flusso dei tuoi pensieri e il monotono ritmo delle bracciate è però interrotto da uno dei padroni del lago, pronto ad assaltare un invasore: un massiccio serpente marino, terrore dei natanti e dei pescatori.

T'accorgi del movimento di una massa nell'acqua, ma non puoi ripararti dal colpo di frusta che la coda dell'enorme animale ti sferra; un attimo per girarsi in acqua, ed eccolo pronto a attaccare frontalmente, veloce come un falco in picchiata. Quando ti è addosso, riesci ad afferrarlo al collo, e affondi più volte il tuo coltello nelle sue scaglie,

fino a che, ferito e spaventato, il serpente si rifugia nelle profondità acquatiche dove dimora.

Hai perso 4 punti di Resistenza meno il totale del tuo *Astio*.

Al fine arrivi in prossimità dell'isola.

Se la somma della tua *Astuzia* e della tua *Sopravvivenza* è 2 o meno, vai al **35**.

Se invece è 3 o più, vai al **31**.

EPILOGO

Giungi al fine alla tana di Grendel, la dimora del Mostro. Oltre quello strapiombo arrivi a una sala ancora più grande di quella precedente: in alto varie aperture lasciano entrare raggi di sole che strabordano la loro luce in tutta la grotta. Forse, se ti fossi arrampicato fino alle cime dell'isolotto, saresti potuto entrare direttamente da una di quelle finestre naturali. Ai lati, vicino alle pareti, innumerevoli scheletri di animali e mostri osservano la scena centrale: Grendel giace riverso sulla schiena. Ti avvicini con la Hrunting in pugno, ma puoi solo constatare che il tuo Avversario ha lasciato il regno dei vivi da diverse ore. Forse era già morto ancor prima che tu ti accomiatassi da Unfrid, chi lo sa. Passi qualche minuto ad osservare in silenzio il corpo.

Nella grotta il silenzio è assoluto. Forse sei l'ultima cosa viva rimasta lì dentro.

Uscisti arrampicandoti con facilità su una parete fino a passare attraverso uno dei lucernai: la salita sembrava quasi predisposta per te. Era una fortuna, ti si rivoltava lo stomaco al solo pensiero di tornare indietro per la via dell'andata.

Una volta fuori, ti ritrovasti a capo dell'isolotto; la morte del grande Grendel sembrava aver messo il lutto a ogni altro abitante della laguna, e quindi non incontrasti alcun ostacolo nuotando fino alla riva.

Unfrid si stava esercitando con la spada, quando raggiungesti l'improvvisato accampamento. Era

passata un'ora dall'alba e il sole colorava il cielo con dita rosate.

-Allora? Sei riuscito a sconfiggere il Mostro?- ti chiese appena ti vide arrivare.

Annuisti.

-E come hai fatto?- era ansioso di conoscere lo svolgimento di questa, a suo dire, tenzone fra Titani.

Rispondesti che il conflitto non si era rinnovato. Il più delle volte, alla smania di gloria non corrisponde il successo, e spesso al successo non corrisponde la gloria. Ma tu non cercavi la mera fama dei virtuosi, il saluto dei potenti e la riverenza dei semplici. La gente non lo capisce mai, non l'ha mai capito, perché lo fai.

Unfrid non lo capiva, e i Danesi non lo avrebbero capito. A loro bastava un mostro di meno, non un eroe in più.

COLLECTOR'S ITEM

Ego

Anno 2XXX. Da molti anni, ormai, l'uomo vive oltre i confini della Terra*¹. Scarseggiando le materie prime, la tecnologia si è evoluta in modo da limitare al massimo la produzione di beni materiali, cosicché libri, dischi, benzina, pannolini ecc. esistono ormai soltanto nelle case di chi li ha ereditati dagli antenati ~~seacciati~~ giunti dal pianeta madre.

Tu sei un discendente di quegli ~~esiliati~~ emigrati. In casa tua possiedi un autentico tesoro: tuo nonno, buonanima, era un appassionato di vecchissimi 'librogame', particolari romanzi 'a bivi', e ne ha lasciato in eredità alla famiglia una collezione pressoché completa. Eccetto (e si dice che lui per questo spegnesse ogni giorno una candela in chiesa) uno, uno di quelli piccolini, di una serie speciale. L'immagine della copertina è stata tramandata fino a te, e tu, amando particolarmente quei vecchi libri di tuo nonno che te li fece conoscere quand'eri piccino, ti sei impuntato a finire la sua famosa collezione, per te ma anche per lui, dovessi frugare tutto lo spazio colonizzato.

¹* Solo gli italiani, in realtà. Esiliati dalla Terra nel 2YXX per non più tollerabile eccesso di cazzonaggine, hanno in brevissimo tempo trovato il modo di colonizzare gran parte del Sistema Solare (una conquista che la propaganda definì "meglio del ponte sullo Stretto"). Sulla Terra, lo spazio precedentemente occupato dall'Italia è diventato una regione della Romania, non senza scontentare qualcuno**

** Francesi, albanesi, libici e marocchini, per esempio, non sono troppo d'accordo.

Appunto a questo scopo ti trovi oggi a bazzicare tra le bancarelle del mercato della cintura degli a-steroidi, dove c'è sempre qualcuno che cerca di disfarsi degli ingombrantissimi cimeli del passato, che pochi ormai sanno più usare (quasi nessuno, per esempio, trova il tasto d'accensione dei libri). Ed ecco che, ad un tratto, sotto una pila di altre carabattole e vecchie copie di Penthouse... no. Non può essere... sembra... ma può? Ti avvicini... lo prendi delicatamente...

SSSSSSSSIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII! È lui! È lui! È *Sfida di coppa*! Il libro mancante! Mascherando la tua emozione con una strabiliante faccia da poker, rischiando la paresi, chiedi il prezzo al bancarellista... coooooome? Solo un berlusca? Ma... ma... qui siamo oltre il miracolo!

Lo compri. Ti apparti in un vicolo deserto, per gioire senza far sospettare che hai fatto un affare unico e irripetibile. Lo tasti. Lo rimiri sotto la luce. Cazzo, è proprio in condizioni *da edicola*! (lo sai perché ti è stato detto. Le edicole non esistono più da mo'.) Ed è tuo! Tuo! Per una pippa di tabacco! Aaaaaaaa ha ha ha ha ha ha ha!!!!!!.....

...aaaaaaaahia!

Il dolore alla nuca dura solo un istante, ma prima di sprofondare nell'incoscienza vedi fuggire chi ti ha colpito: un uomo... uno solo... **uno**...

uno

L'adrenalina che il fortunato ritrovamento ti ha liberato in corpo ti permette di riprenderti nel giro di un minuto. Ti metti a sedere. Il bernoccolo pulsa e farà male per un po', ma non hai troppo tempo di farci caso: il libro è sparito! Rubato! Ciulato a mano armata, alle spalle! Ma chi può mai averti visto... o anche solo aver voluto... pensato...

Poi vedi un bigliettino a terra, accanto a te. Si direbbe un biglietto da visita. Lo guardi:



Ma cosa significa?... Un muso di ratto con... cos'è... un'aureola?!

Un ratto... un'aureola...

!

Di colpo capisci tutto. Questo bigliettino, questo simbolo, è il marchio della peggior persona in cui ti potessi imbattere in un mercatino. Si tratta di Santo Panteganus, bieco ed avido commerciante di I-Bey, noto per la vendita a prezzi scandalosi di antichi libri che si procura a mucchi tramite mezzi sconosciuti. Ricordi bene di avergli visto vendere

anche alcuni librogame, visibilmente in condizioni mediocri se non proprio pessime, spacciandoli per OTTIMI. Una volta vendeva anche il libro che hai comprato poco fa, ma nemmeno la memoria di tuo nonno avrebbe potuto indurti a sganciare mille berlusca* per un libro chiaramente masticato e rigurgitato da un cane, per quanto raro e ricercato sia.

E ora hai scoperto, subendolo in prima persona, uno dei metodi con cui questo farabutto riesce a procurarsi le rarità che lo rendono milionario!

Fortunatamente per te, l'arroganza del tizio è tale che non si è nemmeno premurato di non lasciare tracce. L'asteroide è sabbioso, e il Santo, a quanto vedi, ha una suola inconfondibile (c'è il suo simboletto anche lì). Se gli ti metti alle costole subito, di corsa, forse potresti ribeccarlo, riprenderti il maltolto e perché no, liberare la galassia da questo spudorato grassatore.

Che cosa farai? Inseguì Santo Panteganus per cantargliene (e suonargliene) **quattro**, oppure, disperando di poterlo ormai raggiungere, torni a casa e affoghi il tuo dolore fisico e spirituale in una sbronza colossale che ti farà probabilmente morire di cirrosi acuta a soli **ventisette** anni?

**Al cambio, *troppi* euro.

due

... marciavano comp...

Ma che canzoncina di merda, perché ce l'hai in testa proprio adesso? E come fa a starti nella testa, col male che ti fa? E poi perché hai 'sto mal di capa assurdo? Cosa ti è succ...

La memoria ti torna un attimo prima che risuoni la voce.

“Ah, cazzo, te stai a sveja”? Che ppalle.”

Apri gli occhi. C'è poca luce, ma è sufficiente per capire che sei in un garage. Su una sedia di metallo. Dal male che ti fanno i polsi, devi avere le mani legate. E anche le caviglie, adesso che ti ci concentri. E davanti a te c'è un uomo... che hai già visto, giureresti. Ma non sei sicuro, nella penombra.

“Queo stronzo nun me pagherà mai abbastanza pe' 'sto ffavore. Me sa che er libro m'o rivendo io.”

Il libro! “Il libro!,” esclami, e la tua stessa voce ti trapano il cervello. Abbassi il tono. “Dov'è? L'incidente... Ahia!” Pure un ceffone, adesso!

“E statte muto, cojone. Incidente 'n par de cazzi, spiasce solo che non te sei crepato lì subito, che non t'avrei dovuto portà vvìa. Ma quello te vole vivo, capito? Che così controlla dde persona che sei morto sur serio, dupo il lavoro che tte vvo' fa'.”

Il discorso non ti piace granché, ma non hai voglia di beccarti un altro ceffone solo per farlo notare.

“Ah, ma io nun ne vojo sape’ nniente. Il favore je ho fatto pijandoti. Mo’ me pijo il libro alla facciazza sua, e se tte dà la colpa a tte nun me po’ ffrega’ dde meno.” Da sopra un tavolo lo vedi prendere *Sfida di coppa*, il TUO *Sfida di coppa*, e infilarselo in tasca. “Che io sono uno onesto e senzibile, non lo vojo vede’ ‘r zangue, che mme fa ‘mpressione. Sciao, bbello, salutami ar Topaccio e pur’a’Ddio, se scopri che cc’è, và. Saluti cari!” Apre la saracinesca del garage, e la luce ti ferisce gli occhi assuefatti alla penombra. Si gira un’ultima volta a guardarti, e in quell’attimo, pur tra le lacrime, riesci a vederlo bene in faccia. Poi richiude l’ingresso, ma ormai sai di chi si trattava: è Gelox, un altro famoso truffatore online, il cui identikit è stato diffuso da un eroico acquirente che, spogliato di un intero stipendio mensile nell’acquisto di un oggetto mai pervenutogli, è riuscito pazientemente a farsi strada tra gli indirizzi di amici e i numeri di PostePay fornitigli da Gelox nella transazione, e alla fine l’ha rintracciato e fotografato. Non che questo abbia fermato le attività di Gelox, visto che poi a quell’acquirente è mancato il coraggio di finire il lavoro o anche solo di farsi restituire i soldi... ma almeno qualcun altro può farlo.

Purtroppo pare che il bastardo sia in combutta con il ‘Santo’, probabilmente in cambio di qualche favoruccio... anche se la combutta sembra avere i suoi lati oscuri per i suoi stessi membri. Comun-

que adesso non importa: Panteganus sta venendo qui, a cercare il tuo libro (che ritiene suo) e chi gliel'ha rubato (cioè il suo vero proprietario, in realtà). E pare che abbia le peggiori intenzioni.

In qualche modo devi liberarti. Il garage, salvo la sedia su cui stai e il tavolo su cui ora non c'è niente, è vuoto, ma la sedia non è fissata a terra, perciò puoi muoverti almeno un po'. Chissà se hai in qualcosa in tasca che ti può aiutare? Con cautela, cercando di non ammazzarti, ti reclini all'indietro finché non superi il punto d'equilibrio e cadi sulla schiena. Dopo aver ripreso fiato, armeggi ancora un po' per voltarti di lato. Dalla tasca rivolta verso terra rotola fuori una moneta. Pur in questa situazione delicata, non riesci a trattenerti dal vedere su che faccia è caduta. Chiamala scaramanzia.

Se è uscita la testa, forse riuscirai a cavartela. Infatti dalla stessa tasca cade fuori anche il leggendario coltellino multiuso che tuo zio ti regalò quand'eri troppo piccolo per usarlo: ha **sedici** accessori, e ce n'è ben più di uno che fa al caso tuo.

Se però è uscita croce, potrebbe essere un presagio: il coltellino è andato perduto nell'incidente con Gelox, e non puoi far altro che aspettare che arrivi qualcuno, e non accadrà prima di altre **sei** ore.

tre

Al fragore dei vetri infranti i due uomini nella stanza si voltano di scatto, in tempo per vederti ri-

cadere in piedi, a braccia spiegate, come al rallentatore, nero giustiziere contro la luce che entra dalla finestra fracassata, come un Goldrake che erompe da dietro una cascata di cristalli.

Ma non sei così figo, e purtroppo sei solo contro due tremendi avversari: un bandito che sai disposto a qualunque trucco da una parte, un palese squilibrato dall'altra. Su quale dei due ti scaglierai sfruttando l'effetto sorpresa, correndo il rischio di lasciare le spalle esposte all'altro?

Se attacchi Santo Panteganus, è la prova del **nove**. Se ti lanci sull'inquietante Koala, speri che non ci vorranno **trentacinque** colpi per stenderlo.

quattro

Dopo una breve corsa svolti un angolo con un'inchiodata di tacchi e ti ritrovi nel parcheggio. Proprio in quel momento un uomo sta saltando a bordo della sua astromobile^{**}, una FIAS Marella color guano di piccione. Lo vedi appoggiare qualcosa sul cruscotto: è il libro, il *tuo* libro! Per fortuna anche tu avevi parcheggiato qui. Pochi secondo

^{**} Le astromobili possono viaggiare sia sui corpi celesti che nello spazio aperto. L'ibrido fra veicolo terrestre e spaziale fu inventato per evitare alla gente di dover pagare il bollo su due mezzi.

§ Le curvilinee sono autostrade che sfruttano la curvatura dello spazio per abbreviare le distanze. Chiaramente, nello spazio aperto, il concetto di "tangenziale" non ha alcun significato.

dopo il suo decollo, salti a bordo della tua Lapo Sport (dello stesso colore della sua Marella, ma non è il colore di fabbrica), metti in moto, e parti all'inseguimento!

S.P. ha imboccato la curvilinea[§] in direzione di Marte. La sua vettura è riconoscibilissima: il colore è troppo orrendo perché qualcun altro possa avere la tracotanza di sfoggiarlo, perciò non dovresti avere alcun problema a seguirlo anche a una certa distanza. Dunque gli stai alle calcagna senza farti notare per un po', finché la curvilinea non raggiunge lo svincolo per Deimos; a questo punto vedi che il farabutto prosegue dritto verso Marte. Ora la sua destinazione può essere una sola, quindi devi decidere come agire per rimpadronirti del maltolto. Vuoi continuare a seguirlo di nascosto per poi agire una volta sul pianeta? In questo caso dovrai sopportare ancora **undici** minuti di questo angoscioso tallonamento.

In caso contrario, visto il poco traffico, potresti affiancarlo e tentare di riprenderti ciò che è tuo subito, visto che il ribaldo è talmente sicuro di sé che sta viaggiando coi finestrini abbassati. Se è questo che decidi di fare, porta a **venticinque** leghe orarie la tua velocità e lanciati all'assalto!

cinque

Il garage si apre su un cortile circondato da un alto muro di cemento. Ti vai a nascondere dietro dei sacchi e rimani in attesa.

Dopo un'infinità, dal tuo nascondiglio vedi S.P. ar-

rivare davanti al cancello. Lo spinge, entra nel cortile, si richiude il cancello alle spalle e si dirige alla porta del garage. Ha un manganello in una mano, e un coltello alla cintura. Mentre armeggia con la porta del garage tu gli arrivi di soppiatto alle spalle e gli punti la lama del tuo coltellino contro la schiena.

“Alza le mani, stronzo,” gli dici, e la tua voce ti spaventa un po’.

Era talmente sicuro di sé che per la sorpresa non riesce neanche a reagire: il manganello gli cade di mano, e tu rapidissimo gli sfilì il suo coltello dalla cintura. Impugnando l’una e l’altra lama, gli dici: “Va bene, adesso voltati.”

Lui si volta. Gli vedi una furia a malapena repressa negli occhi e sul viso, ma qui il vantaggio è tutto tuo, e lui non gioca se non ha il vantaggio. “Adesso sentimi bene,” gli dici, sempre con quel tono gelido che non è tuo. “Il tuo amichetto si è portato via il libro che mi avevi già fregato tu. Io lo rivoglio, ma non so dove andarlo a cercare, quindi adesso tu mi porti da lui senza fare storie. Tanto lo so che vuoi dirgli due paroline anche tu. E io voglio quel maledetto libro: se vuoi dopo ti do anche dei soldi per levarti dai coglioni, non mi interessa, ma voglio che mi porti dal tuo socio. In due ce lo riprendiamo di sicuro. Non me ne frega niente di ammazzarti, ma se non mi aiuti...” E il tuo tono completa molto chiaramente la frase.

Il 'Santo' non è per niente soddisfatto della piega che hanno preso le cose, ma sembra rassegnarsi all'accordo. Fa un cenno d'assenso con la testa e poi, rinunciando a qualsiasi controffensiva, ti conduce alla sua macchina. Partite dunque all'inseguimento di Gelox, lui alla guida e tu che lo tieni d'occhio coi coltelli in mano, per un viaggio che vi vedrà insieme per **trentasei** minuti.

sei

Sollevi di scatto la testa, risvegliato dal rumore della saracinesca del garage che si alza. La lama di luce che entra nell'ambiente finora buio ti ferisce un po' gli occhi, ma mentre si amplia sempre di più vedi delinearsi una silhouette umana sullo sfondo dell'atmosfera rossastra di Marte.

Santo Panteganus entra nel garage e accende la luce. Non è sorpreso di vederti lì legato alla sedia, ma sembra *decisamente* sorpreso di non vedere il suo compagno di merende. E poi, da sorpreso che era, diventa nettamente incazzato.

In una mano ha un manganello, con l'altra si sfilava di tasca un coltello a scatto, che raddoppia di lunghezza alla minima pressione del suo pollice sul pulsante. È così furioso che non sembra capace di decidere quale delle due armi usare per sfogarsi su di te della doppia fregatura subìta. Ti si avvicina. Ti guarda dall'alto in basso; col manganello ti molla un colpo brutale allo stomaco, e mentre ti pieghi in due dal dolore, una mazzata fortissima in testa.

Stordito e quasi accecato dal dolore, percepisci che le tue corde vengono tagliate. Il Pantegano ti strappa la sedia da sotto le chiappe, facendoti cadere a terra, e poi comincia a prenderti a calci, urlando. Devi cercare di reagire!

Se vuoi tentare di negoziare, che cosa gli dirai? Decidi di invocare pietà, visto che ormai nemmeno tu hai più quello stramaledetto libro, e chiedergli di lasciarti andare? Se è così, allora implora pure: ti ci vorranno **diciassette** parole. Oppure potresti proporgli un'alleanza contro Gelox: in fondo, per quel che ne sa il 'Santo', anche tu avresti potuto comprare *Sfida di coppa* per rivenderlo a peso d'oro, e se gli proponi di dividere gli utili... al massimo puoi sempre fatterlo più tardi, una volta recuperato il libro. Se fai così, muoviti perché sono già **ventotto** secondi che lui è entrato e non sai se riuscirà a non ammazzarti ancora per molto.

Ma magari starai giustamente pensando che ti sei veramente rotto di prenderle, e che se questi tizi sono disposti a tanto per un dannato libretto, allora sei autorizzato a trattarli nello stesso modo; e se devi lasciarti alle spalle una scia di sangue, tanto vale che parta da qui. E allora forza, sfodera tutti i **trentatré** colpi che conosci e spaccagli il culo!

sette

Seguendo S.P. per due o tre viuzze, ti ritrovi nel bel mezzo di una bolgia rutilante di persone di ogni età e di bancarelle cariche di ogni sorta di cian-

frusaglie, da salvadanai con le fattezze di Zio Pape-
rone a dozzine di fotografie di perfetti sconosciuti,
riesumate da soffitte chiuse probabilmente da de-
cenni, a giochi e giocattoli di cui ormai più nessu-
no ricorda usi e regolamenti, a elettrodomestici
che non funzionerebbero più neanche se non fos-
sero incrostati di ruggine e lerciume che potrebbe
interessare una mezza decina di laureati delle di-
scipline più diverse... ecc. Non sei qui per compra-
re, che cazzo. E la tua brevissima distrazione ti ha
già fatto perdere terreno sul 'Santo': probabilmen-
te si era accorto che lo seguivi, e ti ha portato in
mezzo a questo bailamme apposta.

Ciononostante riusciresti ancora a stargli dietro;
se non che, mentre costeggi il muro di una delle
vie del mercatino dell'antiquariato per non venire
travolto dal cuore del flusso umano, vieni abbran-
cato per il braccio da una mano sconosciuta che si
sporge dall'ingresso di un negozio.

L'odore pungente ti fa capire prima ancora dello
sguardo che si tratta di una libreria antiquaria. A
tenerti per il braccio, con una forza francamente
un po' eccessiva, è una giovane donna che sorride
come uno squalo. Tipico sorriso da venditrice na-
ta, certo, però un po' più squaloide del solito...

“Ti piacciono i libri, vero?” ti chiede col tono di chi
sa già tutto e ha in serbo un vaso di dolore per chi
dice di no.

Colpito dalla domanda che non ti aspettavi e anco-

ra stordito per l'inatteso risvolto della situazione, balbetti... "Be'... sì... senta, ma, appunto, io stavo giusto cercando di... un..."

"... librogame, vero? Ne ho tantissimi sul retro," ti dice e ti sembra che abbia aperto un rubinetto che le fa scorrere il miele nella voce.

In un lampo di lucidità, fai correre gli occhi ai prezzi appesi agli scaffali. Non sembra un negozio caro. Va be', ci avresti rimesso un berlusca e un bel po' di tempo, ma magari invece di inseguire ancora il miserabile che ti ha derubato, potresti fare un altro affarone qui dentro e chiudere la questione, chissà?

Che dici? Sei ancora in tempo per riprendere la tua preda in mezzo alla folla, se esci subito da qui. Se fai così, guarda che hai già perso **ventisei** secondi. Se invece la pigrizia e la speranza hanno il sopravvento sulla tua adrenalina, *tenta la fortuna* nel retrobottega di questa curiosa libreria al numero **quindici** della via.

otto

Incorniciato da una cascata di vetri scintillanti, il volto distorto dall'ira in una maschera demoniaca, piombi nel salotto profumato di gelsomino e come una belva sanguinaria ti getti sulla valigetta poggiata sul tavolo...

Sotto gli sguardi stupefatti e sconvolti dei due a-

stanti la afferrì, e senza degnarli di un'occhiata fuggì nel corridoio!

Infilò la porta d'ingresso ed escì nel vialetto del giardino!

Ce l'hai fatta! Hai il tuo libro e sei libero di godertelo!

Libero!

E proprio in quel momento, dai magnifici eucalipti che adornano il giardino, i **tre** koala di guardia della magione ti piombano addosso e ti fanno a pezzi.

La tua collezione finisce qui.

nove

Panteganus è troppo scioccato dal tuo spettacolare ingresso per organizzare una resistenza. Ti basta un solo, terribile pugno per farlo crollare al suolo privo di conoscenza.

Purtroppo non sai che il misterioso Koala è in realtà un ricchissimo boss della mala, tra le cui innumerevoli attività c'è il finanziamento di esperimenti illegali di ingegneria genetica. Il koala che gli sta abbarbicato sulla schiena non è affatto un peluche, ma il più perfezionato esemplare dei suoi laboratori, la più spettacolare macchina per uccidere mai creata dall'ingegno umano. Prima ancora

che tu possa voltarti ad affrontare il suo padrone, la bestia ti è addosso e in un chirurgico turbinio di zampe, zanne e artigli divide il tuo corpo in **tredici** nettissimi pezzi.

La tua collezione termina tragicamente qui.

dieci

Mulinando le braccia ad una velocità che nemmeno Kenshiro, afferrì e lanciò ogni libro che ti trovi attorno, muovendoti lungo gli scaffali del magazzino per avere una costante riserva di munizioni. La tua avversaria non usa quei pugnali solo per scena: li maneggia con la stessa rapidità a te consentita solo dalla forza della disperazione, ma per quanto lei scansi, infilzi, affetti e sminuzzi carta con la furia e lo spostamento d'aria di un turbine tropicale, la raffica di volumi di cui la subissi non le permette di avvicinarsi a te. In breve lo spazio che vi separa rutila di coriandoli, ed è sempre più difficile per te prendere accuratamente la mira... ma, di converso, la 'libraia' capisce che potrebbe non riuscire ad intercettare un tuo tiro ben mirato, ed è costretta a fermarsi un attimo per lasciar depositare la nube di cellulosa. Hai pochi secondi per agire. Con lo sguardo diretto davanti a te, fisso sul bersaglio che intravedi a malapena, dietro la schiena con la mano senti un librone bello grosso; lo afferrì saldamente, porti il braccio in avanti e con un ultimo potente sforzo scagli il tomo sulla donna...

Getta due dadi. Se fai 1, il libro, volume numero **tredici** dell'Enciclopedia Treccani, ti tradisce: col suo movimento sposta la carta svolazzante dando alla tua assassina una perfetta visuale del suo bersaglio, e un istante più tardi crolla al suolo, inzuppando del tuo sangue i libri circostanti. La tua collezione e tutte le tue speranze di completarla finiscono qui.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, il Trattato Completo di Depilazione Femminile si scava un tunnel nell'aerosol cartaceo e colpisce la troiona in piena fronte, facendola cadere sulla schiena mentre le sue armi gemelle le cadono di mano in terra con un soddisfacente acciottolìo. Rapido come una faina corri da lei e la mandi nel Mondo dei Sogni con un'edizione rilegata dell'*Interpretazione dei Medesimi* dritta sull'occipite. Ringraziando mentalmente l'antico editore per quest'assurda edizione da **trentaduemila** lire, freggi il telecomando alla baldracca, ti infili i suoi pugnali alla cintura, esci dalla stanza e premi il pulsante che la terrà chiusa nel suo bel magazzino per il tempo necessario a sparire.

undici

Marte si fa sempre più grande, finché non riesci più a vederlo come sfera nello spazio e la visuale dall'abitacolo è completamente occupata dalla grande distesa rossa punteggiata di città. Santo Panteganus si incanala nell'uscita finale: ha deciso di toccare il suolo a Mediasetia, cittadina di fighet-

ti del cazzo che evadono più della Banda Bassotti ma proprio per questo possono permettersi un eccellente servizio di “sorveglianti” anti-fisco. Ancora non sei stato abbattuto, quindi è verosimile che in qualche modo ti abbiano già identificato come soggetto innocuo. Niente da dire, dei veri professionisti.

Il Santo arriva a destinazione, e anche tu fermi il tuo mezzo nella stessa area, uscendo poco dopo di lui nell’atmosfera artificiale del pianeta. Ma dove ti trovi, esattamente? Se hai segnato la parola *Incubo*, sei atterrato (anche se questa non è la Terra) nella circoscrizione **trentuno**. In caso contrario, la freccia “Voi siete qui” sulla mappa appesa nel parcheggio ti informa che ti trovi attualmente nella circoscrizione **sette**.

dodici

Lo sguardo di folle terrore di Gelox ti scuote l’anima così profondamente che ti risvegli dalla tua stessa paura. Afferra il libro, ritorni fuori e, appellandoti alla tua buona stella, risalti verso l’astromobile di Panteganus. Appena sei di nuovo al sicuro nell’abitacolo, il tuo ‘socio’ rallenta, preme un pulsante e dalla macchina parte un tremendo laser che fa esplodere la vettura di Gelox in un’apocalisse di fiamme, luce e calore.

Hai capito l’antifona. Il ‘Santo’ è disposto a tutto pur di avere ciò che vuole: non riuscirai mai a fregarlo. Se non fai il furbo non avrà nessun interesse a ucciderti, ma se vorrai ancora quella copia di

Sfida di coppa gliela dovrai pagare cara, e il salasso più pesante lo subirà il tuo orgoglio. Se non intendi scendere a patti con questa canaglia, sei libero di rifiutare i suoi 'affari', ma dovrai rinunciare al libro; e chissà quando ti capiterà di trovarne un'altra copia.

La scelta spetta a te. Ma comunque tu scelga, sei vivo.

tredici

Pensavi che collezionare fosse un gioco, un passatempo; ma ahimé, come vedi, per qualcuno è qualcosa di più. Potevi scoprirlo anche senza arrivare qui, ma ti è andata male; purtroppo, certe lezioni non sono gratis.

Comunque sei ancora fortunato, perché in questo caso puoi ritentare e trasformare la tua brutta avventura in un successo (e anche questa è una cosa che può accadere più spesso di quanto non si creda). I cattivi hanno molti assi nella manica, ma il loro problema è che se li devono *creare*, che devono fare un sacco di fatica per essere pronti a tutto: tu, invece, hai diritto a bilanciare le cose grazie a una pura e semplice botta di culo, anche perché se sei arrivato qui devi aver avuto una bella sfiga. Quindi forza, rimettiti in piedi e ritenta: alla fine ne resterà soltanto **uno**.

E sarai tu!

quattordici

Al piano superiore della villa ci sono molte meno stanze che sotto: trovi un bagno, una stanza per gli ospiti, una sala insonorizzata con un enorme impianto audio-video che ti fa sorgere più di un dubbio sulla sua legalità, e poi ti rimane un'ultima porta.

Entri in una piccola cameretta, con un letto di dimensioni da adulto ma rivestito di una trapunta raffigurante un tenerissimo koala col cucciolo in spalla che mangiucchia un rametto di eucalipto. Ci sono peluche dappertutto, koala naturalmente, ma anche molti altri animali. Pile di fumetti. Giocattoli. Fotografie del padrone di casa da bambino, coi suoi genitori (umani, noti con un certo sollievo). Sembra proprio che il tipo non abbia del tutto superato la sua infanzia.

Stai cominciando a intenerirti quando la visione dello scaffale sopra la piccola scrivania, a destra della porta, risveglia tutti i tuoi maschi istinti. Sopra quello scaffale *c'è tutta la stramaledetta collezione completa dei librogame!*

Non ti puoi sbagliare: ce l'hai anche tu, te ne manca solo uno. E anche a lui, a giudicare dalla compravendita che stava per portare a termine, tanto disperato da rivolgersi al Pantegano. Colto da un attacco di empatia, fai scorrere lo sguardo sulla fila di libri dalle costine colorate...

No. Non può essere.

Quello è *Sfida di coppa*. E... anche il libro accanto è *Sfida di coppa*! E anche quello accanto al secondo!

Ma 'sto grandissimo mentecatto! È talmente fuori di melone che si stava comprando una *quarta* copia di quel libro che tu stai cercando da anni e anni!

Ogni sentimento di cameratismo sopito, prendi una copia del libro, quella tenuta meglio: immacolata, probabilmente mai aperta. La *tua* copia, quella che ti spetta di diritto, che se non fosse per il padrone di questa casa avresti forse potuto trovare molto tempo fa. Messala al sicuro nella tasca del giubbotto, ormai privo di un motivo per inseguire Santo Panteganus ma più che mai furioso verso di lui e i suoi compagni di merende, tiri fuori l'accendino e appicchi il fuoco al primo libro della fila. La carta è vecchia e asciutta, e il rogo si espande in brevissimo tempo.

Senza perdere un solo altro istante corri di sotto, trascini Koala ancora svenuto nel viottolo del giardino e poi te la dai a gambe prima che le fiamme attirino l'attenzione di qualcuno. In pochi minuti sei sulla tua macchina, diretto verso casa.

La tua collezione è finita. Ora puoi goderti il meritato riposo.

quindici

La ragazza ti conduce sul retro, in un ampio magazzino pieno di scaffali popolati da centinaia e centinaia di libri di ogni epoca della stampa. E lì, su uno degli scaffali appoggiati al muro, c'è davvero una grossa collezione di librogame!

“Ecco qui,” dice lei con quella vocetta dolce ma velata di un nonsoché di aggressivo. “Quale vuoi? Ho la collezione completa!” E sorride di nuovo.

“Vorrei...”. Deglutisci. “Vorrei *Sfida di coppa*.”

“Ma certo,” ribatte lei, sempre sorridendo. “Costa duemila berlusca”.

Sbolk! Duemila berlusca? Questa è fuori! Nemmeno il Pantegano ha mai chiesto tanto! E comunque, *duemila* berlusca tutti insieme non li hai nemmeno mai visti. Perciò cominci: “No, senta, ma sta scherzando! Ma non li vale neanche se...”

“Molto bene,” ti interrompe lei, e il suo sorriso si trasforma in un ghigno orribile. Dalla tasca tira fuori un telecomando e preme un pulsante: senti la porta del magazzino chiudersi sbattendo. Poi lo scaffale appoggiato alla parete ruota su se stesso, scomparendo al di là del muro ed esponendo una panoplia di armi da taglio da cui la ragazza, muovendosi ora con una velocità impensabile, prende due pugnali. E poi ti attacca!

Balzi all'indietro e istintivamente pensi alla fuga,

ma poi ti ricordi che la porta è bloccata, e l'unico mezzo che conosci per aprirla ce l'ha questa puttana psicopatica. Devi difenderti in qualche modo! Ma come?

Puoi prendere tutti i libri che hai a portata di braccio e lanciarglieli contro... **dieci**, cento o mille, prima o poi dovrai pur riuscire a colpirla!

Oppure puoi rovesciarle addosso un intero scaffale; c'è giusto quello col numero **diciannove** che è bello alto e così pieno di tomi che già traballa di suo.

sedici

Dunque, vediamo un po': questo... no, questo è il cavatappi. E sul lato opposto... no, l'apribottiglie. Ma 'sto coso lo usano gli scout? Bravi ragazzi, see-ee... alcolizzati di merda!

Passi in rassegna gli accessori: limetta per le unghie, tagliacarte, lente d'ingrandimento... spatolina (a che serve??)... cucchiaino da gelato (ma te lo vedi uno a mangiarsi il gelato con 'sta roba?), seghetto (troppo rischioso da usare sulle corde, se si incastra e ti cade è la fine), calendario perpetuo... decrittatore portatile... oh, ma dove caz – ah, eccola finalmente, la maledetta lama!

Imprecando contro gli svizzeri, ti dedichi l e n t a m e n t e a tagliare le corde che ti stringono i polsi, senza riuscire a smettere di pensare che queste cose funzionano solo nei fumetti. Ma finalmente, dopo qualche interminabile minuto, senti le ultime

fibre cedere e la tensione ai polsi molla di colpo: hai le mani libere! A questo punto il resto è un giochetto: ti basta chinarti, armeggiare un attimo, e zacc!, ecco sciolti anche i piedi.

Bene, e ora che si fa? Il libro ormai ce l'ha Gelox, quindi potresti andare a cercare direttamente lui: in questo caso non perdere altro tempo, che già per liberarti ti son serviti **venti** minuti. Ma il bastardo è pericoloso, l'ha dimostrato fin troppo bene, e tu sei solo; però sai anche che Santo Panteganus sta venendo qui, e chissà, magari sarà abbastanza incazzato con Gelox da accettare un'alleanza temporanea con te... se riesci a disarmarlo per primo. Se pensi che il rischio valga i suoi potenziali vantaggi, allora nasconditi come meglio puoi e preparati ad aspettare altre **cinque** lunghissime ore che arrivi il maledetto che ti ha ficcato in questo pasticcio.

diciassette

L'ultima cosa che ricordi prima che le tenebre ti inghiottano è il lampo di un lungo coltello a scatto, anche tu sei una vittima di Santo Panteganus, depravato collezionista: l'assassino che ti ha appena tagliato la gola.

La tua vita e la tua collezione finiscono tragicamente qui, nel garage di Via Dimenticata da Dio numero **tredici**.

diciotto

All'improvviso il vicolo è illuminato dai fari di un'astromobile. Semiaccecato dalla luce, riesci solo a distinguere quattro sagome che scendono dal veicolo. Poi una di loro parla, e riconosci la voce, anche se l'avevi solo sentita urlare: è Santo Panteganus. Purtroppo sapeva benissimo dove trovare Gelox, e non si è sbagliato pensando che l'avresti inseguito anche tu. Lo avete ingannato, picchiato e derubato di un libro e della macchina: non potreste ottenere pietà con tutte le promesse e le lacrime del mondo. Fedele al suo nomignolo, il 'Santo' decide di essere misericordioso e di rinunciare ad una lunga tortura: urla semplicemente "Fuoco!", e **tredici** raffiche di mitragliatore al plasma falciano te e Gelox sul selciato di questo vicolo senza uscita. La tua collezione è finita.

diciannove

Evitando di striscio una coltellata alla schiena, corri intorno allo scaffale carico di libri e con tutta la forza che hai in corpo ti ci butti contro per farlo cadere...

Getta due dadi. Se fai **tredici**, purtroppo sono quelli i quintali complessivi che stavi cercando di spostare: troppi anche per la forza della tua disperazione. L'impalcatura non perde il suo precario equilibrio, e un attimo dopo la tua misteriosa avversaria affonda il braccio attraverso lo spazio tra due libri e il suo pugnale ti trafigge in pieno petto, tingendo di vermiglio la pelle delle rilegature. La

tua collezione finisce in questo magazzino.

Se i dadi ti danno un risultato diverso, l'urto ti rimbalza all'indietro mentre la scaffalatura si inclina dalla parte opposta con un cigolio terrificante e poi si schianta al suolo con tutto il fragore della sua slavina di carta, a cui si uniscono brevemente un urlo agghiacciante e un orrendo schiocco di ossa frantumate.

Te ne stai lì, ansante, orripilato, col cuore che batte un tamburo di guerra e gli occhi mezzi fuori dalle orbite per la paura e l'orrore, mentre l'eco dello schianto si esaurisce tra le mura del magazzino. Quando infine il silenzio che è calato ti suona ancora più assordante del battito del tuo cuore, riesci a smuoverti. Da sotto la sgangherata montagna di libri caduti sta scorrendo un rivoletto rossastro; a pochi centimetri, la vista del telecomando della porta ti dà un eccellente sprone a non assistere ulteriormente allo spettacolo. Premi il pulsante, esci nel negozio lasciandoti alle spalle il magazzino dei **trentadue** scaffali e ti richiudi alle spalle la porta.

venti

Esci dal garage in un cortilaccio circondato da un muro di cemento grezzo. Il cancello, inaspettatamente, è aperto: si vede che Gelox l'ha lasciato così per Panteganus, e del resto la via non dev'essere molto trafficata, visto che, come apprendi dalla targa all'angolo, l'han chiamata Via Dimenticata da Dio.

La sicumera di Gelox ti suggerisce anche che debba essere un tipo piuttosto noto nella zona, e in effetti non ti sbagli. La bibita che ti servono al Bar Der Quartiere, se la bevessi, ti costringerebbe di sicuro ad usare anche il bagno del locale, e non vuoi nemmeno immaginare come possa essere; ma sei talmente pesto e malmesso, dopo tutto quello che ti è successo oggi, che nessuno si fa venire il dubbio che tu non sia dei loro, e ti dicono più che volentieri dove trovare il tuo “amico”. Approfit-tando di un attimo di distrazione del barista, scambi il tuo bicchiere con quello vuoto del cliente sbronzissimo e strafatto riverso sul bancone accanto a te, paghi e ti rimetti in caccia. Anche senza un’astromobile, per arrivare alla discoteca ‘I **quaranta** ladroni’ ti basta una passeggiata.

ventuno

Il contatto dei vostri occhi è bruscamente spezzato da un urto violentissimo che scuote l’intera astromobile. Santo Panteganus ha deciso che il libro non gli interessa più: lo avete fatto arrabbiare, e in questo momento gli interessa solo la vendetta. E sai già che non è il tipo che adotta mezze misure. Gelox ha perso il controllo, e un secondo terribile urto vi scaraventa entrambi sull’invisibile distorsione spazio-temporale che circonda la curvilinea, un portale verso dimensioni che nessun uomo ha mai potuto sognare, ma che purtroppo tu stai per conoscere di persona.

La tua collezione finisce qui.

ventidue

Arrivi al domicilio di Santo Panteganus. Sul campanello c'è il suo vero nome, ma a questo punto non ti interessa: per quel che ti riguarda, quel nome tra poco potrebbe appartenere a un necrologio. Scavalchi il cancello, attraversi il giardinetto e infili in una finestra lasciata incautamente aperta.

Il 'Santo', placido come un Budda, sta guardando una trasmissione sull'enorme TV che si è comprato con i profitti delle sue aste milionarie. Al tuo ingresso balza in piedi e afferra la prima cosa che gli capita sottomano...

Hai i pugnali di Elektra? Allora sappi che sono lunghi dodici centimetri ciascuno, in totale **ventiquattro**. Se non li hai, sei disarmato contro il tuo avversario **trentasettenne**.

ventiquattro

Qualunque sia l'arma che Panteganus vuole usare contro di te, non gliene lascerai il tempo. Guidato da quell'istinto che sorregge l'uomo in momenti come questo, lanci i pugnali come nemmeno la stessa Elektra avrebbe saputo fare. Entrambi trovano il bersaglio: uno in testa, uno nel cuore. Il 'Santo' cade a terra di schianto senza neanche un lamento, e con lui la prima cosa che si era ritrovato in mano: un croissant fresco di forno.

In tutta fretta esplori la casa e trovi *Sfida di coppa* appoggiato sul tavolino del salotto. Con questo i

tui librogame sono **centottantadue**, e la tua collezione è completa.

venticinque

Pesti l'acceleratore come hai pestato mille volte da bambino il piede del tuo odioso cuginetto (e come continui a pestarglielo tuttora ogni volta che lo vedi; la parentela esige i suoi rituali). La distanza tra la tua vettura e quella del maledetto Pantegano si assottiglia... poi si riduce visibilmente... poi gli sei attaccato al culo... e finalmente gli sei di fianco! Da dietro il finestrino già abbassato gli restituisci con gioia selvaggia il suo dito medio alzato: povero miserabile pezzettino di merda, pensa che tu voglia sorpassarlo. Invece, trasformando la sua smorfia d'arroganza guidatoria in quella di una lupa che scopre l'orsa accanto ai suoi cuccioli, ti sporgi mezzo fuori dal finestrino e allunghi la mano verso il tuo libro, ingenuamente adagiato sul sedile del passeggero. Lo tocchi; lo afferrì tra due dita; ritiri il braccio: è tuo!

Santo Panteganus, ora con in viso l'espressione di uno che ha in culo una supposta al pepe verde, lancia un urlo animalesco e si prepara a girare tutto il volante nella tua direzione. Ma proprio in quel momento risuonano le trombe del giudizio: l'astroTIR che vi è alle spalle chiede strada, e la ottiene urtando senza ulteriori cerimonie la vettura del tuo nemico, che sbanda paurosamente e si pianta in mezzo alla strada dopo tre o quattro giri su se stessa e un orrendo stridìo di freni.

Mai più felice in vita tua di macchiarti di omissione di soccorso, spingi il pedale a tavoletta e schizzi via a velocità non consentite finché la FIAS Marel-la non scompaia alla tua vista.

Ce l'hai fatta! Ce l'hai fatta! *Sfida di coppa* è di nuovo nelle tue mani! Anche se fremiti di gioia (e della strizza che le trombe del TIR hanno dato anche a te), cerchi di contenerti per riuscire a guidare finché non sarai al sicuro. Superato il casello, però, l'emozione si fa incontenibile: non puoi fare a meno di lanciare continue occhiate al libro che hai sul cruscotto, alla copertina plastificata che luccica riflettendo l'illuminazione stradale, alla banda bianchissima formata dal bordo inferiore delle pagine intonse. E così non ti accorgi della vettura che emerge da quella strada laterale proprio mentre ci passi accanto: tutto quello che senti è lo schianto della lamiera alla tua destra...

Getta un dado. Se sei così sfigato da fare 7, questo sarà il tuo venerdì **treddici**, e la tua collezione finisce qui. Altrimenti sopravvivi all'impatto, ma ti gira la testa e vedi **quarantaquattro**

ventisei

Senza nemmeno salutare ti giri di scatto e sbatti una musata tremenda contro la porta elettronica, che si è misteriosamente bloccata.

Abbacinato dalle stelle che ti danzano davanti agli occhi in un caleidoscopio di costellazioni note solo

nelle più remote galassie del dolore, ti senti affer-
rare la mano. Una brusca trazione ti separa dal
suolo. E poi stai volando.

Recuperi la vista appena in tempo per vedere la
destinazione del tuo volo: oltre la porta del retro-
bottega, su un mucchio di libri. L'atterraggio è più
morbido del previsto, ma non proprio da manuale.

Ti stai rimettendo in piedi quando la donna entra
nel magazzino, tira fuori un telecomando e preme
un pulsante che fa sbarrare di scatto l'uscita. Poi
tira fuori da sotto la gonna due pugnali, e ti si lan-
cia addosso!

Nella nebbia del terrore la tua mano, senza il tuo
controllo cosciente, trova un librazzo spesso come
il bicipite di un culturista. Lo stringi con entrambe
le mani, tendi le braccia in avanti e chiudi gli oc-
chi, preparandoti al buio definitivo...

Strunk!

Un urlo di rabbia, e qualcosa ti scuote le braccia.
Riapri gli occhi e vedi la punta del pugnale che af-
fiora dalla copertina anteriore del libro che ancora
stringi tremando. Fai appena in tempo a notare
che il tomo che ti ha salvato la pelle è una Bibbia, e
poi, sempre urlando come una tarantolata, la don-
na con un fluido movimento laterale del braccio te
lo strappa di mano e lo scaglia via dalla lama del
coltello. E adesso come ti difenderai?

Puoi prendere tutti i libri che hai a portata di braccio e usarli come proiettili... **dieci**, cento o mille, prima o poi qualcosa le faranno.

Oppure puoi fare che rovesciarle addosso un intero scaffale; c'è giusto quello col numero **diciannove** che è bello alto e così pieno di tomi che già traballa per conto suo.

ventisette

Torni a casa. Apri il frigo, tiri fuori tutta la riserva di birra, la versi in tutti i bicchieri che trovi e cominci a mandarli giù uno dietro l'altro. Poi ti viene in mente che se bevi a garganella puoi sbronzarti meglio e non dovrai neanche lavare i bicchieri dopo. Con una bottiglia in mano e il suo collo in bocca, scendi in cantina e pigli su tutta la riserva di vini buoni. Sono tanti, quindi tanto vale farseli tutti qui sotto. In breve sei ciucco perso, cominci a dare del tu al cavatappi e a raccontargli storielle sconce sulla lavatrice, quella povera zoccola, sempre lì nell'angolo ad aspettare che qualcuno le riempia il buco. Poi una voce ti redarguisce; ti giri, e vedi due copie di tuo nonno che ti osservano con sguardo triste. "Mi dispiace, nonno... nonni?, mi dispiace," biascichi. "Ce l'avevo... era lui... finalmente... ma poi... poi quel bastardo...." e gli vomiti sulle scarpe. I tuoi due nonni si riunificano, poi quello rimasto ti guarda, e senza preavviso ti molla uno scappellotto sulla nuca di quelli da nonno, che devi camminare con uno specchietto in mano per una settimana se no non vedi dove vai. Diiiiio, che mal di testa... malissimo... e questa voce...

“Uè, pirla! Tirte sù, cazzo fai lì per terra?”

Apri gli occhi. Un barbone bruttissimo, avvinazzato quanto te, ti sta guardando dall’alto.

Ti metti a sedere. Ma cosa...? Sei di nuovo nel viciletto dove il Pantegano ti aveva steso. Sei svenuto di nuovo! Fottuto bernoccolo, il dolore e lo stordimento ti hanno rimesso KO per qualche altro minuto. Doppia mente incazzato, inquietato dal sogno di tuo nonno, ansioso di allontanarti da questo barbone che presto farà la fine che stavi sognando per te, ti lanci alla *reconquista* del tuo degno tesoro di famiglia. Pigliati un’aspirina, segnati la parola *Incubo* e mettiti a correre come se avessi **quattro** gambe.

ventotto

“Aaaaasssss... petta!” rantoli.

Lui ti dà un altro calcio.

Sei furioso! “ASPETTA, CAZZOOOOH!!!” gridi.

Si ferma. Suda come un maiale, respira rantolando ed è visibilmente pronto a uccidere, ma sembra averti dato la chance.

“Senti, il libro se l’è fregato lui,” dici, pulendoti la bocca dal sangue col dorso della mano. “Sono incazzato anch’io, cosa ti credi? Se la pianta di mas-

sacrarmi vengo con te e ti aiuto a ribeccarlo, che dici? In due non ce lo facciamo scappare, tu di sicuro sai dove trovarlo. Ti va? Sul libro possiamo anche metterci d'accordo, facciamo a metà, magari ti lascio qualcosa in più... guarda, se vuoi te lo compro poi io direttamente, non mi interessa. Però lo rivoglio. E voglio beccare quello stronzo del tuo amichetto. Allora?"

Ti fissa per un attimo, ancora con quello sguardo animalesco, e poi finalmente sembra ricomporsi. Senza dire una parola si volta, si incammina verso la porta d'uscita e ti guarda come per dire: "Andiamo?". Nei suoi occhi hai visto benissimo che non ha nessuna intenzione di contrattare con te, ma per adesso un alleato gli fa comodo... e forse, se ti va bene, ti crede davvero così scemo da non aver pensato tu stesso di fregarlo. Del resto te l'ha già fatta una volta, quindi si sente di sicuro molto più forte di te. Stai in campana e percorri con lui i **trentasei** chilometri che vi separano da Gelox.

trenta

Panteganus non ha scelta. Mentre tu reggi il volante dal sedile del passeggero, apre la portiera, prende lo slancio e si getta sull'auto di Gelox. Tu prendi il suo posto alla guida del mezzo.

Il 'Santo' sta correndo un rischio spaventoso: le invisibili pareti che circondano le curvilinee sono delle alterazioni dello spazio-tempo, al cui interno vengono formate queste strade che permettono il

viaggio spaziale in tempi a misura d'uomo. Chiunque abbia avuto un incidente su una curvilinea e ne abbia toccato i confini è scomparso nel nulla.

Ma il tuo 'socio' è un irrimediabile figlio di puttana, e anche in questo frangente persegue il suo interesse con una freddezza magistrale. Aggrappato con una mano al tettuccio del veicolo di un Gelox ormai sconvolto dal terrore, con l'altra mano colpisce il finestrino del passeggero e lo manda in frantumi. Gelox è troppo confuso e troppo vigliacco per distogliere lo sguardo dalla guida a questa velocità, e nemmeno allunga il braccio per impedire a S.P. di riprendersi *Sfida di coppa*.

Proprio in quel momento, sulla strada altrimenti deserta si profila un astroTIR... e giureresti che è lo stesso di stamattina, pensi con uno strano senso di fatalità. Affiancato strettamente da te, a questa velocità, Gelox non ha alcun modo di evitare l'impatto: e un attimo prima del terribile schianto, Santo Panteganus salta via dal tettuccio dell'altra macchina e si lancia verso la sua, guidata da te. Ma la velocità gli ha impedito di calcolare bene la forza e la distanza, e manca il tettuccio: riesce ad afferrarsi con la mano libera al bordo inferiore del tuo finestrino aperto, e ti lascia cadere il libro in grembo per liberare l'altra mano, con cui si aggrappa disperatamente

Ma tu avevi già preso la tua decisione nel momento in cui, giocoforza, accettasti di agire con lui. Tenendo il volante con la destra, con la sinistra solle-

vi uno dei due coltelli che hai e glielo conficchi in una mano, facendogli mollare la presa all'istante.

“Oh, ma che cazzo fai?!!!” urla di dolore e di rabbia.

“Puppamelo, stronzone,” dici semplicemente, e gli pianti il secondo coltello nell'altra mano. Il ‘Santo’ perde la presa e vola via nella strada interplanetaria, scomparendo alla vista pochi istanti dopo. Qualunque cosa ci sia nelle dimensioni al di là di questo spazio e di questo tempo, lui sta per scoprirlo.

E tu sei vittorioso. Hai il libro che cercavi da tanti anni, hai una macchina nuova, e hai liberato il sistema solare da due esemplari di feccia che non avrebbero mai dovuto contaminarlo. Fai ritorno a casa alle prime luci dell'alba, e nel bagliore del sole nascente posi *Sfida di coppa* sul tuo scaffale, al suo posto d'onore nella collezione di librogame che fu di tuo nonno e che oggi, per la gioia tua e, chissà, forse anche sua, hai finalmente completato.

trentuno

Il breve ritardo che hai accumulato nell'inseguirlo ha fatto sì che il Pantegano non si accorgesse di averti alle calcagna. È quindi con la massima tranquillità del mondo, propria di chi sa di aver compiuto alla perfezione il suo misfatto quotidiano, che si incammina in questo tranquillo quartiere di villette fischiando come il più sereno dei cuor-

contenti, con una valigetta che pende e ballonzola placida sorretta dalla sua mano sinistra. Il tuo libro dev'essere sicuramente lì dentro! Si direbbe che il maledetto abbia già un acquirente.

Con aria indifferente, lasciandogli una certa distanza e nascondendoti di tanto in tanto dietro qualche angolo, segui la tua preda e il tuo trofeo fino ad una delle villette. Dall'altra parte della strada, alla fermata del bus, rimani ad osservarlo mentre suona il campanello di una villetta circondata da un giardino pieno di eucalipti (?). Il cancello si apre: S.P. attraversa il vialetto e scompare dietro la porta d'ingresso della casa.

Attraversi la strada in un guizzo isterico e leggi il nome sul campanello.

Lo rileggi, ma prima ti dai un pizzicotto.

No, niente: sei sveglio e su quel campanello c'è veramente scritto 'Koala'.

Perplesso come neppure il popolo a cui appartieni era mai riuscito a renderti prima d'ora, ti intrufoli nel giardino, camminando curvo come un gorilla, e ti metti a gettare rapide sbirciate dentro le finestre del pianterreno. E finalmente trovi quella del salotto, occupato. Seduti uno di fronte all'altro, a separarli un tavolino con sopra due tazze di tè e la valigetta, ci sono Santo Panteganus e... ommioddio! Su quella poltrona c'è un uomo che indossa un costume da koala! In casa! In pieno giorno! Ha

perfino il cappuccio che riproduce il muso di un koala, e... no, no, non può essere! *Il cucciolo di koala finto attaccato alla schiena!*

La follia della situazione contagia il tuo cervello già minato dall'ansia dell'inseguimento e dalla randellata che hai preso. Le corde del tuo autocontrollo si spezzano, e con una breve rincorsa ti lanci a mo' di uomo vitruviano contro la vetrata della finestra, sfondandola come un angelo vendicatore...

Ma una volta all'interno, che cosa farai? Preferisci attuare la classica tecnica SOAVE ("Scatta Obnubilante, Arraffa Valigetta ed Esci"), oppure affronterai a viso aperto l'odioso Santo Panteganus e l'inquietante Koala? La prima strategia ti richiederebbe circa **otto** secondi, ma la più difficile alternativa potrebbe portarti a liberare l'universo da queste due (**tre**, contando il koala posticcio) minacce.

trentadue

Frugando nei cassetti del bancone della libreria trovi un diario-agenda elettronico. Si accende senza chiederti alcuna password, e ti dà questo messaggio di benvenuto: "Ciao Elektra, buona giornata!".

Esaminando le annotazioni di oggi trovi subito quello che sospettavi di trovare: "Mi ha appena chiamato Pante ♥ Gli serve un piccolo favore, e se

faccio tutto bene stasera mi invita a cena ♥ ... e poi magari... ♥♥♥”

Ma lurida troia di una puttana bagascia! Un piccolo favore, eh? Beeeene, nonavrà la sua cenetta... e farai in modo che non ce l'abbia neanche qualcun altro. Una breve scorsa sotto la 'P' nella sezione agenda del pad ti porta all'indirizzo del Pantegano. Non è neppure troppo distante da qui, soltanto **ventidue** minuti a piedi.

trentatré

Guidato più dalla rabbia che dalla vista, afferrì con entrambe le mani il piede che ti sta per affondare nel fianco e lo torcì con violenza. Panteganus urla di dolore e di sorpresa, e cade a terra; il manganello gli sfugge di mano e rotola alla tua portata. Lo prendi, rotoli verso il tuo avversario e gli sferrì una randellata dritto sulle palle, cavandogli un grido molto più forte del primo e togliendogli ogni chance di rialzarsi prima di te. Da in piedi è tutto decisamente più chiaro e più facile: il tuo colpo successivo lo prende al naso, e quello dopo ancora gli si abbatte sulla nuca, facendolo crollare riverso a terra in una piccola e disordinata pozza di sangue. Respira ancora, ma se sei fortunato potrebbe averne per un po'. Senza perdere un secondo gli frughi nelle tasche del giubbotto e trovi le chiavi della sua astromobile: corri fuori, attraversi senza neanche vederli il cortile esterno e il suo cancello, e raggiungi la macchina parcheggiata subito fuori. È quella giusta: sali a bordo, e una volta al posto di

guida ti rendi conto che hai ancora stretto in mano il manganello. Lo lasci sul sedile del passeggero e frughi nel cruscotto, dove trovi un'agenda elettronica con una serie di contatti: tra questi, con tua sommo sollievo, c'è anche quello di Gelox. Metti in moto e lo raggiungi alla discoteca 'I **quaranta** ladroni'.

trentaquattro

Gelox cade a terra contro il muro antistante la porta. Tu mantieni l'equilibrio, e sei armato: il tuo coltellino multiuso ti ha già salvato una volta quest'oggi, e sembra proprio che di questo passo diventerà il tuo migliore amico.

Gelox non ha bisogno che tu dica nulla per sapere che cosa vuoi da lui. A differenza del suo degno socio non è disposto a tutto, e non ha niente per difendersi. Infilà la mano nella tasca interna del giubbotto e tira fuori *Sfida di coppa*; senza dire una parola, te lo porge. Si è tutto stropicciato, ma avrai tempo di recriminare più tardi; adesso la tua lunga caccia è conclusa.

Con il libro in una mano e il coltello nell'altra, cammini all'indietro verso l'imboccatura del vicolo, senza distogliere lo sguardo dall'uomo seduto in terra con le spalle appoggiate al muro. Una volta in strada, ti volti e ti metti a correre. Dopo aver messo un po' di strada tra te e la discoteca vai alla stazione di Mediasetia e organizzi il tuo viaggio verso casa.

Questa orribile giornata è finita, e così anche la tua collezione di librogame. Ma quel libro che stamattina trovasti intonso e immacolato è ora vittima della tua stessa furia: ce l'hai, è tuo per sempre, puoi leggerlo quante volte vuoi, ma la carta non tornerà più come prima, e così non hai una copia migliore di quella mangiucchiata che Santo Panteganus mise in vendita qualche tempo fa. Ti accontenterai? Oppure pensi che né tu né tuo nonno sarete soddisfatti finché sul tuo scaffale non ci sarà la benedetta copia *da edicola*? Mentre viaggi verso casa nel buio della notte, la scelta spetta solo a te...

trentacinque

Il disturbante individuo non oppone la minima resistenza al tuo primo pugno in faccia, unica parte non coperta dall'assurdo costume. Si porta al volto le mani ricoperte di peluche grigio, che subito si macchiano del sangue che gli sprizza dal naso fraccassato. Con un altro pugno, questa volta allo stomaco, gli fai sobbalzare il cappuccio che ricade in alto e in avanti e va a coprirgli gli occhi. Accecato e dolorante, Koala inciampa sul tavolino e capitombola in avanti, andando a schiantarsi contro una vetrinetta piena di libri e altri oggetti rari. Si accascia al suolo in un fragore di vetri e tazzine di porcellana cinese. Un soprammobile particolarmente grosso gli cade in testa e lo mette KO.

Mentre stai pensando che solo quello stupido cappuccio l'ha salvato da un gravissimo trauma cranico, senti sbattere una porta alle tue spalle. Mentre

ti volti di scatto i tuoi occhi registrano la sparizione della valigetta dal tavolino, e un attimo dopo realizzi che Santo Panteganus non è più nella stanza. Corri alla finestra giusto in tempo per vederlo salire su un taxi e sparire oltre l'angolo della casa.

Per un attimo sei assalito dalla disperazione: e adesso come lo riprenderai?

Poi ti coglie un'intuizione disperata: se Koala e Panteganus sono in contatto, da qualche parte in questa casa dev'esserci il suo recapito!

Dove lo cercherai? Se qui al pianterreno, dovrai esplorare le **trentotto** stanze che lo compongono. Se pensi invece che sia più probabile trovare le informazioni che cerchi al piano di sopra, sali pure i **quattordici** gradini che ti ci porteranno. Ma fai in fretta: il padrone di casa potrebbe svegliarsi in qualsiasi momento!

trentasei

È scesa la notte. S.P. parcheggia la sua astromobile davanti a una villetta uguale a tante altre, lungo una via elegante e silenziosa. Senza una parola scendete dalla macchina e, dopo esservi accertati che non ci sia nessuno, scavalcate il cancello. Percorso un breve vialetto, arrivate alla porta. Lui suona il campanello.

Proprio in quell'istante, dal box sul retro esce rombando una macchina blu elettrico. È Gelox!

Sapeva che lo scherzetto che ha giocato a Panteganus gli sarebbe costato la perdita dei buoni rapporti col socio, e se la sta filando a tutto gas. Siete arrivati appena in tempo prima che sparisse.

Non è più tempo di esitare o di discutere sulle vostre reciproche posizioni. In un lampo siete di nuovo a bordo, e Panteganus dà tutta manetta all'inseguimento dell'ex collega. Quello però ha un certo vantaggio, e vi ritrovate a inseguirlo sulla curvilinea, praticamente deserta a quest'ora di notte. Gelox ha *Sfida di coppa* appoggiato sul cruscotto e sta guidando come se fuggisse da un'esplosione atomica. Il 'Santo' però non è da meno, e qualche istante dopo lo affianca. Ma ora come agirete?

Se hai due coltelli, il tuo e quello del Pantegano, puoi costringerlo a salire in corsa sulla macchina di Gelox mentre tu starai alla guida. Se puoi e vuoi fare così, prendi il volante e mantieni le attuali **trenta** leghe orarie di velocità.

Se non hai un coltello, non puoi intimidire Panteganus, che si aspetta che sia tu a fare qualcosa. Dovrai quindi essere tu a saltare sulla macchina in corsa di Gelox, che guiderà a **trentanove** leghe orarie.

trentasette

La mano del Pantegano, alla cieca, si infila giusta giusta nel tostapane fotonico che teneva pronto per la merenda. C'è una forte luce che avvolge il

tuo nemico come un'aura, e uno ZAPP! breve e secco come una TV che si spegne... e quando la luce svanisce, del 'Santo' rimane solo una macchia circolare sul pavimento.

Non sei interessato ai dettagli dei cortocircuiti che il meccanismo fotonico del tostapane provoca a contatto con la pelle delle pantegane. Tu sei qui per un libro, e lo trovi sul tavolino del salotto. Con questo la tua collezione, finalmente, è completa: **centottantadue** volumi.

trentotto

Per fortuna quelle stanze non le devi frugare tutte. Il padrone di casa è talmente svanito che ti basta aprire il suo computer, in bella vista e per nulla protetto, per scoprire in pochi minuti dove trovare Santo Panteganus. Ora non può più nascondersi... vai a raggiungerlo a casa sua, in Via Grattoni numero **ventidue**.

trentanove

Panteganus affianca da vicino la macchina di Gellox. Apri la portiera, tiri il più profondo respiro della tua vita e salti verso la vettura della vostra preda.

Atterri scompostamente sul tettuccio, e mentre l'energia cinetica ti trascina via stringi le mani ad artiglio, trovando miracolosamente i bordi della carrozzeria. Senza nemmeno credere a quello che

stai facendo, senza poterci pensare per paura di rendertene conto, ti sporgi in giù dal lato del passeggero e con un braccio apri la portiera. Gelox è talmente incredulo e terrorizzato che nemmeno si oppone mentre, senza fiato, scivoli giù dal tettuccio e ti intrufoli nell'abitacolo, dove *Sfida di coppa* giace sul cruscotto. Gelox ti guarda. Tu lo guardi.

Ognuno di noi ha un numero fortunato. Se il tuo è per caso il **tredici**, è il momento di andarlo a visitare di persona; ma prima leggi che cosa succederà nei prossimi **ventuno** secondi. Ma se la tua buona stella ha un qualsiasi altro numero di punte, per esempio **dodici**, allora prepara una preghierina per lei.

quaranta

Quando arrivi a destinazione il sole è ormai tramontato su Marte. La disco è più affollata di una carogna in estate e ha più o meno lo stesso odore, ma oggi ne hai passate di peggio. Ti fai strada tra i putridi adolescenti che si dimenano in una danza incoerente spezzettata dalle luci stroboscopiche, sforzando gli occhi alla ricerca del bastardo che ti ha distrutto la macchina e ti ha abbandonato a un criminale ancora più pericoloso di lui. E alla fine, tra i vapori del ghiaccio secco e dei feromoni, scorgi Gelox, appoggiato a un'uscita di sicurezza, che limona durissimo con un troione da sbarco.

Solo quando ormai gli sei sopra ti vede, ma è troppo tardi per lui: gli arrivi addosso di corsa, spin-

gendolo contro il maniglione antipanico, e insieme rovinate fuori dal locale nel vicolo retrostante.

Sei venuto qui in macchina? Se sì, ci hai messo solo **diciotto** minuti. Altrimenti ce ne hai impiegati **trentaquattro**.

quarantaquattro

gatti in fila per sei col resto di **due...**

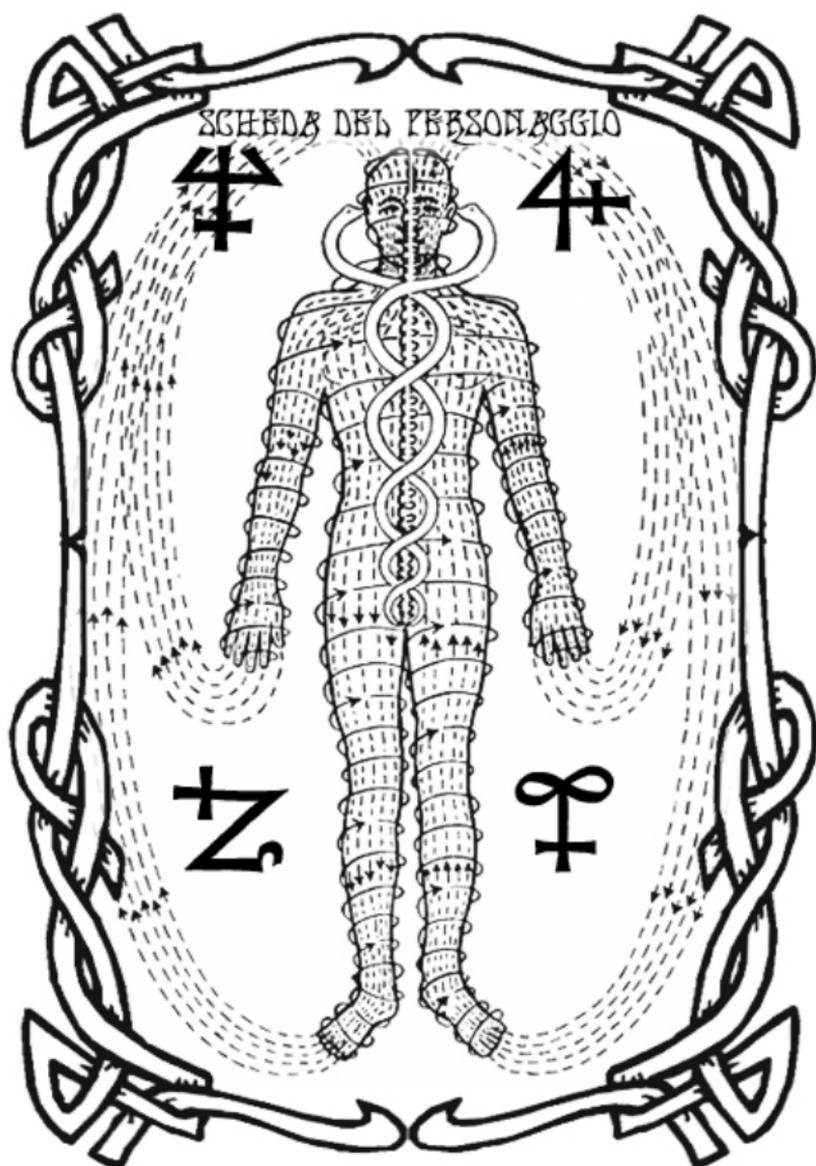
centottantadue

La collezione completa dei librogame, suddivisa su due file sovrapposte, ti sorride dallo scaffale della tua libreria come una chiostra di brillantissimi denti. Per completarla hai dovuto affrontare un'esperienza molto più terribile delle mirabolanti avventure raccontate da quei volumetti per ragazzini... e ogni tanto, pur nella gioia della vittoria, la vista della raccolta completa ti suscita un po' d'inquietudine e di malinconia. Anche così tanto tempo dopo la stesura di questi libri, l'universo in cui vivi è ancora pieno di persone ben peggiori di qualunque demone, di qualunque Signore delle Tenebre che le tue letture ti abbiano fatto affrontare. Chissà, forse anche la tua avventura meriterebbe di essere raccontata così.

Ma queste cose le pensi solo ogni tanto. La maggior parte delle volte, dalla foto sullo scaffale accanto ai librogame anche tuo nonno ti sorride, e tu con lui, e i vostri libri con voi, e senti che quei tre sorrisi saprebbero scacciare qualsiasi tenebra.

LA LETTERA

Dario Arzilli & Andrea Falaschi





Prologo - 1927

Nel mondo dei “comuni mortali” hai un nome ed un cognome, conosciuto da pochi. Nel mondo in cui sei uno dei migliori e dei più rispettati, ti fai chiamare Frater Adler. Sei uno dei massimi esperti di scienze occulte, e credi fermamente che la continua ricerca e la curiosità intellettuale siano le migliori strade per percorrere il cammino dell'uomo verso un futuro di costante crescita spirituale.

E' in una fredda mattina invernale che ricevi un inaspettato pacchetto dal tuo vecchio compagno di studi, conosciuto nell'ambiente col nome di Frater Lucius.

Il pacchetto è piccolo, all'apparenza confezionato frettolosamente, e soppesandolo sembra non contenere alcunché.

Salutato cortesemente ma con distacco il postino, scendi le scale e ti rifugi nel tuo studio, dove apri il pacchetto, curioso di sapere cosa possa mai contenere.

Una lettera.

Una piccola, breve, brevissima lettera, vergata a mano, con grafia che tradisce una certa urgenza.

“Ho bisogno del tuo aiuto. Ho scoperto qualcosa di veramente gross
e sono in grave pericolo. Raggiungimi il prima possibile, adesso abito in via Crovaleft 23”

“Strano” pensi, “Lucius non è mai stato tipo da aver paura di qualcosa”. Ricordi con una certa nostalgia delle vostre prime esperienze nel campo dell’occulto e Lucius non aveva mai dimostrato di impressionarsi particolarmente, nemmeno quando le circostanze lo avrebbero giustificato. Tu, piuttosto, prima di diventare esperto e più avvezzo a maneggiare energie oscure, ne avevi profondo timore e rispetto.

Insieme alla lettera ci sono un paio di strani occhiali dalle lenti multiple. Li riconosci subito: sono occhiali che permettono la lettura di messaggi scritti con un particolare inchiostro magico, invisibile a occhio nudo (segna nel tuo inventario *Occhiali Magici*).

Non impieghi troppo a deciderti: il cammino non è molto, ma il fattore tempo, mai come in questo caso, ti pare da non sottovalutare. E poi, dentro di te, sai benissimo che quel “qualcosa di veramente grosso” scoperto da Lucius potrebbe rivelarsi, oltre che una minaccia da temere, anche una nuova sfida di conoscenza da vincere.

Vai al paragrafo **1**.

1

Arrivi in via Crovaleff e non hai bisogno di guardare il numero civico per capire quale sia l'abitazione di Lucius, un'energia oscura domina sull'intero edificio dai tratti vittoriani. E' una villa a due piani piuttosto antica ma stranamente sia il tetto che gli infissi sembrano non aver subito i danni del tempo. Ti avvicini alla porta dopo aver attraversato un giardino non curato e un piccolo cancello cigolante. Ti accingi a bussare alla porta, non vedendo l'ora di rivedere la sua faccia, ma non appena le tue nocche sfiorano il vecchio portone questo si apre lentamente.

“Lucius? Sono Adler. Sei in casa?”. Non termini neanche la frase, che subito intuisce che c'è qualcosa che non va. Oltrepassi la soglia senza timore, ti guardi intorno e vedi che ti trovi in un atrio elegante seppure spoglio. Senti un rumore provenire dal piano di sopra, forse topi... o forse qualcos'altro... Sali le scale che si trovano sulla tua sinistra e raggiungi il piano superiore: c'è un'unica porta aperta, e percepisci che è da lì che arrivano le energie magiche che ti hanno turbato sin dal tuo ingresso.

Entri e ti trovi in un grande salone, ci sono libri ammassati ovunque; c'è una porta in fondo alla sala, i cui stipiti sono incisi con rune magiche. Ti accorgi subito che c'è qualcosa di poco logico nella posizione di quella porta, hai visto l'edificio dall'esterno e sei certo che dietro quella parete non

dovrebbe esserci niente; oltretutto sei al primo piano per cui è assolutamente improbabile che possa dare sull'esterno. Sul pavimento di fronte alla strana porta, c'è disegnato un grande cerchio magico; senti qualcosa di appiccicoso sotto i tuoi piedi: sangue. Hai calpestato una macchia di sangue ed accanto ad essa si trova una lettera, la apri e vedi che è evidentemente scritta a macchina con inchiostro rosso.

Il contenuto recita soltanto: “Questa è la mia Vendetta”.

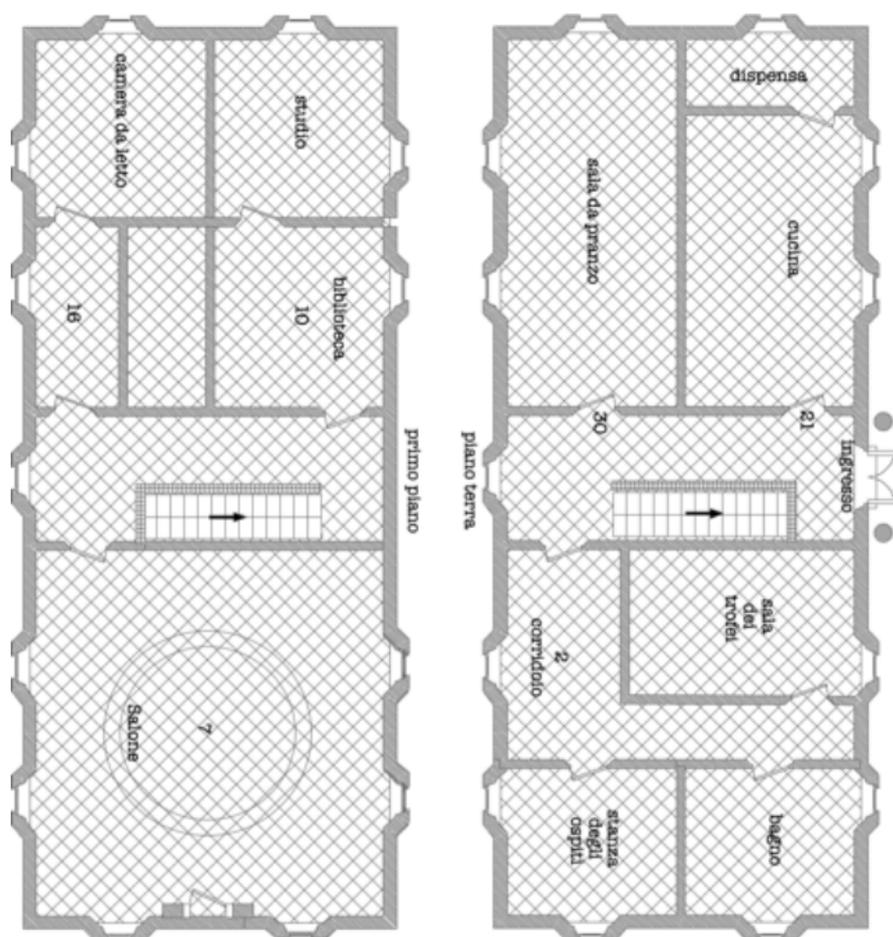
Non comprendi il significato di quelle parole, alzi la testa e noti un grande e antico manoscritto su un leggio vicino al cerchio magico, scritto in una lingua a te sconosciuta: tra le sue pagine sono disposti dei fogli bianchi. Improvvisamente hai un'idea: pensi che forse sia il caso di indossare gli occhiali che Lucius ti ha inviato. Hai avuto una buona intuizione: adesso ti risulta tutto più chiaro, i fogli prima bianchi adesso sono ricoperti di parole; si tratta degli appunti di Lucius, che è stato in grado di tradurre il manoscritto e uno dei fogli sembra parlare proprio di te:

“Caro Adler, se stai leggendo questo mio messaggio significa che probabilmente sono morto. Come ti avevo accennato nella mia lettera ho scoperto qualcosa di grosso, molto grosso. Tutto gira intorno alla porta presente in questa stanza, se hai trovato questo messaggio significa che io non sono stato in grado di fare quello che avrei dovuto... ov-

vero sigillarla per sempre... ed è qui che mi serve il tuo aiuto, ti scongiuro, fai quello che io non ho potuto fare, sigilla quella maledetta porta! Il rituale necessario lo puoi trovare qui tra i miei appunti su questo manoscritto, ti serviranno una combinazione di tre oggetti magici per adoperare il rituale, questi potranno essere: l'*Amuleto Rituale*, la *Maschera Rituale* e il *Pugnale Rituale* o altrimenti l'*Anello Rituale*, il *Calice Rituale* e il *Pugnale Rituale*. Li ho nascosti qui, in questa dimora protetti da arguti indovinelli. Ho sparso per la casa anche frammenti del mio diario, se li troverai ti aiuteranno a capire cosa c'è dietro a tutta questa faccenda. Lascio nelle tue mani anche una mappa dell'abitazione: ti sarà utile in questa impresa.”

Aiutare un vecchio amico, nonché compagno di studi, non ti dispiace... ma allo stesso tempo non ti stimola. Scoprire cosa si celi dietro quella porta, e perché vada sigillata, quello sì che stuzzica la tua mente...

Non ti resta che cominciare la tua ricerca.



[Regole: le regole per giocare a questo librogame sono molto semplici: **in qualsiasi momento** puoi visitare una stanza della casa di cui conosci il numero, e puoi iniziare da quelle già riportate sulla mappa. Per accedere ad ogni altra stanza troverai degli enigmi o da risolvere e la soluzione di questi enigmi sarà ogni volta il numero per accedere alla nuova stanza. Ricordati di annotare sulla mappa i numeri delle stanze che scoprirai. Per essere sicuro di aver azzeccato la soluzione ad ogni

indovinello è associato un numero che ritroverai nel capitolo associato alla sua risoluzione, ad esempio: [*hai appena risolto l'indovinello numero 1*]. Ricorda di segnare sul tuo *Inventario* ogni oggetto che troverai e che prenderai nel corso della storia. Buon divertimento e vedi di non morire.]

2

Corridoio

Entri a passi decisi in un corridoio non troppo illuminato: il pavimento è ricoperto da un tappeto persiano, sulle pareti ci sono dei bellissimi quadri, e sul soffitto strani affreschi. Vai al **paragrafo 23** se vuoi vedere i quadri alla tua sinistra, vai al **paragrafo 14** per vedere i quadri sulla destra, vai al **paragrafo 34** per vedere gli affreschi. Al corridoio si affacciano tre stanze ognuna con una targhetta identificativa. Vai al **paragrafo 5** per la porta con su scritto *Stanza degli Ospiti*. Vai al **paragrafo 6** per la porta con su scritto *Toilette*. Vai al **paragrafo 26** per la porta con su scritto *Salotto dei trofei*.

3

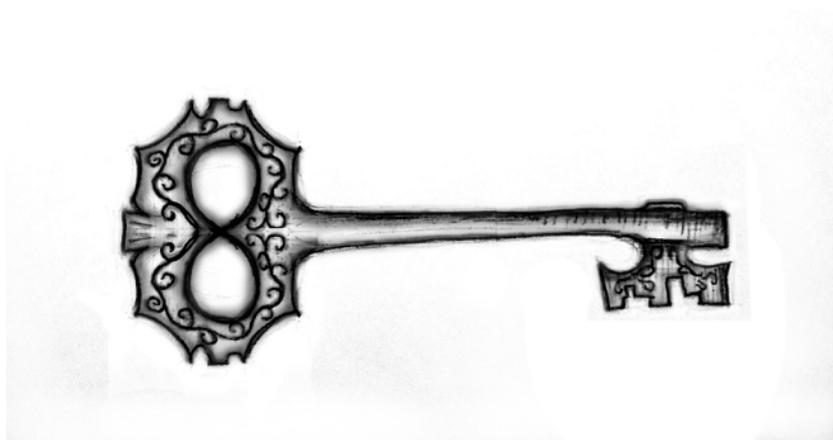
Sala Da Pranzo

[*hai appena risolto l'indovinello numero 3 la soluzione è appunto TR-appol-E*]

Ti trovi in una bella sala da pranzo, con un grosso camino rustico posto in posizione centrale tra due finestre che richiama subito la tua attenzione. In

mezzo alla stanza regna in tutto il suo splendore un grande tavolo con basamenti smaltati e ornamenti in pietre preziose. Posizionato sopra, proprio al centro, c'è un grande baldacchino barocco, con quattro statue angeliche che reggono tutte insieme uno splendido uovo d'oro finemente inciso con piccoli caratteri greci. E' decisamente un manufatto di indubbio ed inqualificabile valore artistico che, se vuoi, puoi prendere (se lo fai segna nel tuo inventario *UOVO D'ORO*).

Sopra il camino invece noti che è posta una strana chiave:



se vuoi puoi prenderla (segna nel tuo inventario *STRANA CHIAVE* paragrafo 3).

Nella stanza non noti null'altro di rilevante, e ti domandi perplesso come mai in una sala da pranzo non ci sia traccia né di cibo né di pasti consumati, ma non riesci a darti una risposta abbastanza convincente.

Resta solo da capire dove porti l'altra porta dalla bizzarra serratura dipinta di rosso, cosa che potrai fare se hai con te la *CHIAVE ROSSA*, con cui potrai aprire la porta ed andare al **paragrafo 15**. Altrimenti non ti resta che uscire da qui per andare in un'altra stanza.

4

Dispensa

Sei in un'anonima dispensa, stretta ed umida, ad una prima occhiata non noti niente di particolare. Ci sono un sacco di barattoli di vetro, per lo più vuoti, ma su uno scaffale, seminascosta tra due barattoli contenenti qualcosa di simile ad olive, vedi una pagina bianca strappata. Indossi subito gli occhiali magici, si tratta di un'altra parte del diario di Lucius:

"15 giugno.

Le scoperte che sto facendo sono grandiose, magnifiche, e potenzialmente catastrofiche. Qualunque cosa si nasconda dietro quella porta è qualcosa di tremendo e, che io sia maledetto, non sono più l'unico a conoscenza di questo! Ieri sera, a quel maledetto ballo in maschera, devo aver bevuto troppo e di conseguenza parlato troppo, soprattutto con quell'affascinante dama dalla maschera a forma di ragno, che io sia maledetto di nuovo! Le mie facoltà di preveggenza mi stanno rivelando che quella donna è in qualche modo collegata con un gruppo di persone, credo una setta. Adesso so-

no tormentato dai miei stessi sogni, sono certo che loro sanno cosa si nasconda dietro quella dannata porta, e lo bramano, forse mi stanno già cercando, in certi momenti penso proprio di stare impazzendo, forse... o potrebbero essere solo sogni mal interpretati! Comunque sia niente e nessuno mi deve trovare! Non uscirò più di qui, è troppo rischioso e non devo assolutamente più perdere un solo istante: devo continuare le mie ricerche e capire una volta per tutte cos'è celato dietro la porta!"

Nella stanza non vi è altro di interessante , puoi tornare in cucina al **paragrafo 15**.

5

Accesso alla stanza degli ospiti

Davanti a te si presenta una porta con alcuni particolari molto strani: esattamente all'altezza degli occhi è posta una placca in ottone raffigurante un serpente stilizzato che pare formare un numero, il 2. Appena accanto, alla sua destra, c'è il buco di una serratura.

Se possiedi la *STRANA CHIAVE*, capisci che è il momento di usarla.

[indovinello numero 5]

Se trovi la soluzione vai al paragrafo relativo, altrimenti puoi tornare nel corridoio, al **paragrafo 2**.

6

Accesso al Bagno

Alla porta è appesa una pergamena leggermente logora:

“25 anni fa incontrai la mia sposa, aveva 5 anni più di me... 18 anni dopo lei aveva il doppio degli anni che avevo quando l'ebbi incontrata. La metà degli anni che ho oggi, è la chiave.”

[indovinello numero 6]

Se trovi la soluzione vai al paragrafo relativo, altrimenti puoi tornare nel corridoio, al **paragrafo 2**.

7

Salone

Sei in un grande salone dal pavimento con mattonelle ricavate da materiale di pregio e dal soffitto decorato da piccole sculture a sbalzo. Ci sono diversi tavoli, pieni di libri aperti ammassati casualmente uno sull'altro; infine su un grosso leggio in legno antico c'è il manoscritto con il rituale per sigillare la porta che si trova in fondo alla stanza, sulla parete più a est. La sua architrave e gli stipiti sono incisi con simboli alchemici. Di fronte alla porta è già pronto un grande cerchio rituale. Vai al **paragrafo 29**.

8

Il demone cornuto si ritrae come disgustato da te, irrigidisce tutti i suoi muscoli ed inizia a gridare furioso. Tu sei come paralizzato dal terrore e nulla puoi fare quando si avvicina bruscamente a te. Senti le sue forti mani demoniache serrarsi sempre più attorno al tuo collo, mentre sfilava via il tuo spirito dal tuo involucro di carne, e ne recide quello che lo trattiene su questo mondo per poi ingoiarlo senza nessuna esitazione, senza nessuna parvenza di umanità.

Non ti sei dimostrato degno di continuare a vivere, ma solo di morire di una morte senza pietà e senza speranza di luce.

FINE.

9

Accesso allo Studio

Ti trovi di fronte ad una porta dall'aspetto imponente e solido. E' chiusa, la maniglia nonostante tutti i tuoi sforzi non gira e non vuole saperne di aprirsi. Stranamente non è presente nessuna serratura in cui inserire un'eventuale chiave. Non ti ci vuole molto a capire che il meccanismo di apertura della porta deve essere gestito da un qualche tipo di forza magica. Ed infatti una volta indossati i tuoi occhiali magici vedi che sono incisi, proprio dove ci si aspetterebbe di trovare la serratura, degli strani simboli:



E' evidente che si tratta di una specie di enigma da risolvere, la cui soluzione ti aprirà la porta .

[indovinello numero 1]

Se trovi la soluzione vai al paragrafo relativo, altrimenti puoi tornare in biblioteca, al **paragrafo 10.**

10

Biblioteca

Entrato in questa stanza noti subito che il pavimento di legno scricchiola sotto i tuoi piedi, producendo un suono simile al crepitio di un fuoco che va spegnendosi. Questa si conferma essere una modesta biblioteca: tutte e quattro le pareti sono occupate da una serie di solide scaffalature in noce, e dentro di esse fanno bella mostra di sé moltissimi libri dall'aspetto consunto e sciupato. Si tratta di volumi rilegati a mano, alcuni senza dubbio risalenti ad epoche molto antiche.

Osservando con maggiore attenzione noti che ci

sono persino alcuni manoscritti, ma nulla ti sorprende davvero: hai letto o comunque conosci la maggior parte di quei libri, sono tutti testi esoterici tra cui numerosi volumi a te cari.

Sulla parete sinistra c'è una finestra e, di fronte ad essa, posizionata in modo tale da essere in piena luce, c'è una poltrona da lettura. Sopra la poltrona c'è una pagina bianca, un po' stropicciata, evidentemente strappata dalla sua sede originaria.

Sulla parete di fondo c'è una porta. Nella stanza parrebbe non esserci altro degno di nota, ma con una seconda occhiata alle varie scaffalature ti accorgi che in quella a sinistra rispetto all'entrata è posto un libro che pare marcio, o meglio bagnato. Se lo vuoi esaminare vai al **paragrafo 13**. Se vuoi andare alla porta in fondo alla stanza vai al **paragrafo 9**, se invece vuoi esaminare il foglio sulla poltrona vai al **paragrafo 39**.

11

La demonessa cornuta prende l'uovo nero in mano. Lo tasta con fare felino e vi fa saettare attorno la punta della sua lunga lingua acuminata. Nella tua testa senti penetrare il suono suadente della sua voce: “Questo è il dono più grande che un uomo potrebbe mai desiderare. Esso rappresenta l'interiorità che hai maturato. Sei degno, puoi passare, tornerò a prenderti un' altra volta...”

Puoi andare al **paragrafo 40**.

12

Stanza dei Trofei

[soluzione dell'indovinello numero 7]

Varchi la soglia, ma quello che vedi è tutt'altro che una semplice stanza dei trofei. Sulle pareti spiccano teste impagliate di mostruose creature, che non avresti mai immaginato potessero esistere: mostri tentacolari dal colore della pelle verdastro, bocche ripiene di denti affilati posizionate nel punto sbagliato della faccia, o orientate verticalmente, occhi multipli su creature antropomorfe, posizionati sullo stesso lato della faccia. Sugli scaffali: feti deformati, strani esseri sotto formalina, abomini forse con lontani resti delle loro origini umane, specie di rettili sconosciute, masse gelatinose con affilate scaglie incastrate qua e là che sembrano spuntare senza un'apparente logica.

Tra tutto questo campionario di esseri mostruosi quello che forse ti disgusta di più è un apparente feto umano: è ricoperto da squame violacee e ha delle grandi fauci posizionate sulla pancia ricche di piccoli denti affilati posti su tre strati. Nella stanza c'è anche un grande camino acceso, dalla fiamma verde. Posizionata sopra il camino c'è una maschera in legno, con delle grandi corna di gazzella che spuntano dalla fronte; la prendi e, non appena la tieni in mano, il fuoco del camino dopo una forte vampata muta colore più volte prima di spegnersi bruscamente (segna nel tuo inventario la *MASCHERA RITUALE*). Puoi tornare nel corridoio al **paragrafo 2**.

13

L'intento di esaminare meglio il libro è senz'altro ammirevole per spirito d'iniziativa, ma è forte la tua delusione quando ti accorgi che da quanto è bagnato si distrugge tra le tue mani, rivelando dietro di sé un piccolo foro. Guardando meglio noti che anche altri libri accanto a questo sono nelle stesse condizioni, sebbene esteriormente sembrassero più integri. Riesci in breve tempo a crearti un piccolo passaggio, che si apre verso un breve tunnel senza luce. Riesci appena a passarci attraverso col tuo corpo, finendo col ritrovarti in un altro ambiente, anomalo e straniante.

Questa nuova stanza è vuota. Pareti, pavimento, soffitto, tutti sono sgombri e, soprattutto, neri. La poca debole luce viene dall'apertura che sei riuscito a ricavare scavando attraverso i libri marci. Non c'è traccia di colori, né tantomeno di bianco. Incuriosito girovaghi per la stanza, che sembra abbia un insano tasso di umidità. Proprio quando pensi che rimanere ancora in questo posto non sia altro che un' inutile perdita di tempo, ti senti come forzato a guardare al centro, dove scorgi un oggetto, anch'esso nero, che non avevi notato: una sveglia.

Ti avvicini e quando sei proprio sul punto di afferrarla questa suona producendo una cacofonia orribile, più e più volte, che ti porta per assurdo a chiudere gli occhi mentre vorresti con tutte le tue forze cercare di tapparti le orecchie. Cerchi inutilmente di far smettere il suono, tastando e cercando la sveglia per spegnerla in qualche modo,

quando l'assurdo trillare smette di colpo. Riapri gli occhi e noti con stupore che della sveglia non c'è più alcuna traccia.

Decidi che ne hai abbastanza e ti dirigi al foro d'uscita, sbattendo per la sbadataggine contro una parete. Senti un suono sordo provenire da una delle tue tasche, e ti domandi incuriosito cosa possa essere. Infilì quindi la mano e trovi un uovo, liscio, solido, insolitamente pesante, completamente nero e lucido. (Segna nel tuo inventario l'*UOVO NERO*). Ancora incredulo per quanto accaduto lasci la stanza e te ne ritorni in Biblioteca, al **paragrafo 10**.

14

Esamini i dipinti uno ad uno: sono di fattura banale e trattano tutti di argomenti mistici, ma nulla ti sembra di particolare rilevanza. Scorgi però qualcosa che sporge da uno di essi, si tratta di una pagina bianca strappata. Indossi gli occhiali magici, e scopri che si tratta di un'altra parte del diario di Lucius:

“20 giugno.

Il destino si prende beffa di me! Proprio adesso che avevo scoperto cosa si cela dietro la porta, proprio adesso che avrei potuto fermare il loro malefico piano... mi hanno trovato! Lo sento! Stanno per venire a prendermi, e non ho il tempo, il maledetto tempo, di effettuare il rituale per sigillare per sempre quella dannata porta! Mi rimane

solo una possibilità, devo contattare l'unica persona di cui possa fidarmi: Adler! Lui potrà fare quello che io non ho avuto il tempo di fare! Ho già nascosto tutti gli oggetti necessari per il rituale dietro oscuri indovinelli che solamente lui riuscirà a risolvere, sono come quelli che inventavamo quando eravamo allievi del Magister Miyagakov. Solo lui avrà l'acutezza mentale per risolverli... Mi resta solo da strappare le pagine di questo diario, e nasconderle, nella speranza che lui e solo lui le trovi, così saprà e capirà cosa mi è successo e cosa fare, quale sarà la sua missione. Gli ho già spedito un pacchetto con tutto il necessario... Ma ecco, li sento, stanno arrivando! Sento i loro passi, li sento nella mia testa, come lame che penetrano nella viva carne: sono in questo quartiere, in questa strada, presto saranno alla mia porta! Devo sbrigarmi, sono in ritardo e non c'è più tempo!"

Rimani sgomento e livido in volto. Questo messaggio che Lucius ti ha lasciato chiarisce tutto: non hai scelta, devi portare a termine quello che lui non è riuscito a fare, sai che puoi farcela e lo farai.

Ritorna al corridoio al **paragrafo 2.**

15

Cucina

[puoi essere capitato qui dalla porta con la serratura rossa o dalla risoluzione dell'indovinello numero 4]

Ti trovi nella vasta cucina , un grande camino costruito in muratura domina nella stanza, e non appena fai un passo per avvicinarti questo si accende da solo. Pensi subito che si tratti di un trucchetto da quattro soldi, sorridi e ti avvicini ulteriormente. All'interno del camino sospeso sopra le fiamme puoi vedere un anello di un metallo che sembra essere argento, sormontato da una grande pietra rossa. Puoi tentare di prenderlo se vuoi mettendo le mani tra le fiamme (se lo fai vai al **paragrafo 27**), altrimenti puoi cercare di spegnere il fuoco riempiendo un secchio d'acqua, in questo caso vai al **paragrafo 19**. In fondo alla stanza c'è una porta socchiusa , se vuoi entrarci vai al **paragrafo 4**.

16

Corridoio per Stanza da Letto

Sei in un corridoio, e stai camminando sopra un bel tappeto di colore rosso scarlatto, arricchito da illustrazioni astratte da cui distogli subito lo sguardo perché talmente ricche di particolari da procurarti quasi dolore alle tempie.

C'è un piccolo comodino sghebo su cui è posto un telegrafo che ha inciso il simbolo §. Poco distante c'è un attaccapanni, su cui è appesa una vestaglia nera e rossa, con ricamato in oro il simbolo & all'altezza del cuore. In una piccola nicchia ricavata su una delle due pareti è posto un bizzarro nano in ceramica variopinta su cui distingui nettamente, perché smaltato in bianco, il simbolo £.

Poco distante dal nano c'è una piccola pianticella di edera velenosa, da cui ti tieni a debita distanza, ma non così tanta da non notare il simbolo \$ inciso sul vaso. Vicino alla porta di entrata c'è un interruttore con inciso il simbolo % ed infine, in fondo al corridoio, c'è una massiccia porta di legno, senza maniglia né serratura, chiusa.

Quello che sembra essere uno strano indovinello è inciso con caratteri di ottone sullo stipite della porta: &\$£\$%.

[indovinello numero 2]

17

Indossi gli occhiali magici, e il foglio bianco si dimostra essere come prevedibile un altro frammento del diario

“19 giugno.

Finalmente la mia ricerca si è conclusa! Ho scoperto cos'è quella dannata (e non potevo immaginare quanto lo fosse davvero) porta! Solo ora mi accorgo che mai e poi mai avrei voluto scoprirlo! L'ignoranza è salvifica!

Ma ecco... cos'è quella dannata, maledetta, tentatrice... porta!

Quello che in termini tecnici fin dall'Antichità chiamiamo “Passaggio Dimensionale”, un'apertura per l'altrove, nello specifico una stanza ottaedrica

posta su un altro piano dimensionale (costruita da un non ancora meglio specificato gran maestro qualche secolo fa). Questa porta pare essere l'unica entrata alla stanza.

Ma questo è nulla, quello che impressiona è il suo contenuto.

Sembra che custodisca gli artefatti più deplorabili e blasfemi, oggetti così potentemente intrisi di maligno da aver scatenato nefaste guerre e catastrofi nelle ere passate. Non è neanche immaginabile, dati i progressi scientifici e tecnologici della nostra epoca, quali disastri potrebbero accadere se questi oggetti ritornassero nel nostro mondo e finissero nelle mani sbagliate. Mi si impone una riflessione sui miei prossimi passi, questa scoperta impone una scelta, una scelta fattiva. Forse dovrei distruggere la porta, ma c'è il rischio di complicare le cose, scatenando la reazione di ciò che si nasconde dietro di essa. E' meglio che studi la situazione più a fondo, che sia conscio del significato di ogni aspetto della vicenda, al fine di non commettere errori, di non sbagliare i miei prossimi passi..."

Resti semplicemente interdetto di fronte a quello che hai letto. Adesso sei pienamente consapevole del perché Lucius ti abbia chiesto di sigillare la porta. Forse non hai ancora trovato un modo per distruggerla, ma tutto ciò è irrilevante ormai: devi continuare la tua ricerca... Torna nello Studio al **paragrafo 37**.

18

Rituale Femminile

Sicuro di te inizi il rituale: ti togli di dosso tutto ciò che non è necessario, e ti dirigi all'interno del cerchio. Disponi gli oggetti stando ben attento a seguire con precisione lo schema segnato sul libro, e dopo un' ora di meditazione ti senti pronto per iniziare a recitare le formule del manoscritto. Il cerchio magico lentamente si illumina di un bagliore verdastro, il fuoco del camino presente nella stanza diventa sempre più purpureo. Incominci a sudare per la tensione nervosa, quando vedi delle ombre iniziare a muoversi intorno alla stanza. Ripeti le formule incise nel libro fino allo stremo delle tue forze fin quando non noti che le ombre incominciano a coagularsi formando di fronte a te una grande demonessa cornuta, guardiana della porta.

La demonessa senza proferire parola ti mostra le sue forme passandosi le mani artigliate sui fianchi, e mentre lo fa provi un senso irrefrenabile di attrazione verso di lei: non è qualcosa di fisico ma una sensazione più profonda, come se lei rappresentasse la grande madre, nel cui caldo utero tuffarsi e ritornare prima bambino e poi feto, protetto e sicuro nel suo grembo.

La tua mente lentamente inizia a vacillare, non riesci a tenere gli occhi aperti e ti senti trascinato da un enorme vortice nero. Non vuoi altro che essere assorbito da lei, senti le forze che vanno scemando, ti senti sciogliere, risucchiare...

Visioni di bizzarri mondi lontani, di epoche antiche e future, la vivida e orgiastica sensazione di venir risucchiato da parole sconosciute e da sguardi che ti corrodono l'anima...

Se possiedi l' *UOVO NERO*, vai al **paragrafo 11**. Altrimenti vai al **paragrafo 32**.

19

Ti avvicini ad uno dei secchi posti vicino al camino, lo riempi d'acqua e lo rovesci sul fuoco. Di colpo le fiamme si colorano di un azzurro splendente, che lancia strani bagliori. Le fiamme sembrano uscire dal camino come se fossero animate, ma questo solo per pochi attimi, perché tutto il fenomeno si esaurisce in brevi, terrificanti, istanti. Pensi che non sia il caso di provare più un esperimento simile, perché a quanto pare il fuoco del camino non è affatto un fuoco normale!

Se vuoi ancora provare a prendere l'anello, ma a mani nude, vai al **paragrafo 27**. Di sicuro non proverai più ad usare qualsiasi altro strumento per prenderlo, preferisci non sfidare la sorte, specialmente quando di mezzo c'è, come pare, un fuoco incantato magicamente... C'è il rischio che vada tutto a fuoco, la casa, le tue ricerche, tu stesso! Se vuoi puoi anche tornare nella cucina al **paragrafo 15**.

Camera Da Letto

[hai appena risolto l'indovinello numero 2]

Polvere... Polvere sul grande letto a baldacchino, polvere sull'armadio, polvere sul comodino, polvere sul pavimento, polvere ovunque! Ti si presenta davanti agli occhi una camera da letto che a quanto pare non è stata usata da mesi... Era una cosa che in fondo avresti potuto immaginare: Lucius non è certo il tipo di persona che trascorre la sua vita a dormire o a starsene sdraiato in strane elucubrazioni su un letto, ma non avresti creduto che si spingesse sino a questo punto, evidentemente deve essere stato molto occupato negli ultimi tempi!

Su una sedia costruita con legno scadente, vicino ad una finestra chiusa con delle assi inchiodate, vedi che c'è una chiave rossa: se vuoi puoi prenderla (ricordati di segnare nell'inventario *CHIAVE ROSSA*).

Dando un'ulteriore occhiata nella stanza vedi, restando sorpreso, che il cuscino sul letto, stranamente posizionato sul lato opposto rispetto a dove dovresti aspettartelo (cioè verso il fondo del letto), è l'unico oggetto a non essere coperto da polvere all'interno della stanza. Ti avvicini, lo sollevi e vedi che proprio sotto c'è un medaglione metallico, scuro, opaco, finemente decorato con al centro incastonata una stupenda ametista viola. Appena lo tocchi senti fluire in te le energie magiche confi-

nate in esso e al tatto noti che è leggermente appiccicoso e caldo. (segna nel tuo inventario *AMULETO RITUALE*).

Adesso puoi tornartene nel corridoio al **paragrafo 16**.

21

Accesso alla Cucina

[indovinello numero 4]

Sulla porta è incisa questa frase:

“Sono uno strano insetto: il mio corpo è diviso in tre parti, e ognuna di queste parti ha lo stesso numero di zampette. Il numero delle zampette che stanno in ognuna delle parti del mio corpo è uguale al numero di tutte le mie zampe meno il numero dei miei occhi. Io possiedo cinque paia di occhi. Orbene, quante zampette ho?”

Sei trovi la soluzione vai al paragrafo relativo, altrimenti vai in un'altra stanza di cui conosci il numero.

22

Tra i vari oggetti posizionati caoticamente sulla scrivania noti una statuetta in marmo, che sembra essere piuttosto pesante. La prendi senza pensarci su due volte e fracassi lo spesso vetro della bacheca. Stando attento a non ferirti coi vetri prendi il

PUGNALE RITUALE tra le tue mani, ricorda di annotarlo nel tuo inventario.

Si tratta di un pugnale dalla lama che risulta molto affilata al tatto, con impugnatura d'osso riccamente lavorata, colma di teschi e bizzarre figure intarsiate con gusto e finezza. Ad un'occhiata più attenta pensi proprio che l'impugnatura potrebbe essere stata ricavata da un femore umano, magari come scritto da più fonti, secondo l'antico rituale Uimpei, quando abili artisti sacrificavano le loro giovani vergini figlie per creare armi ed oggetti unici, dal grandissimo valore esoterico.

Sorridi, pensando che in fondo la tua collezione personale ha oggetti di valore simile ma con storie ben più agghiaccianti alle spalle. Mentre ancora ti sorprendi di esserti perso nel pensiero di simili faccende, senti qualcosa di molto simile al suono dei passi di qualcuno o qualcosa provenire dal piano inferiore. Forse hai fatto un po' troppo rumore, e qualcuno o qualcosa si è accorto della tua presenza qui. Puoi tornare nello Studio al **paragrafo 37**.

23

Tra tutti questi quadri uno solo ti colpisce sul serio, sia per la sua bellezza sia perché carico di significato: una figura umana nuda, adagiata stanca su uno scoglio in mezzo al mare. Questa figura ha varie cinture che reggono oggetti di vario tipo, ma quelli che senti come più importanti sono un calice dorato e un pugnale. Inoltre porta su una mano un

vistoso anello d'argento con una pietra rossa. Nella scena c'è inoltre un enorme serpente marino con sette mammelle sul ventre, che emerge dalle acque. L'uomo ha tra le mani una grande pietra ovoidale nera e la porge al mostro marino inginocchiandosi davanti a esso: il mostro non sembra essere contrariato dell'offerta.

Ritorna al corridoio al **paragrafo 2**.

24

Bagno

[soluzione dell'indovinello numero 6]

Metti piede in un bagno molto bello ed elegante, tutte le superfici in marmo rosa, decorazioni in oro e ottone , e un pavimento nero lucido... non appena entrato noti che la temperatura all'interno del bagno è più alta che nel resto della casa. Molto più alta. Terribilmente più alta. Devi allargarti il collo della camicia, e asciugarti la fronte di continuo dal copioso sudore. La porta si chiude da sola sbattendo con un tonfo secco, e solo adesso noti che la vasca da bagno è colma d'acqua calda, fumante. Stai perdendo il controllo di te stesso, senti il desiderio irrefrenabile di spogliarti... e lo fai come se ti trovassi sotto ipnosi. Vai al **paragrafo 36**.

25

Rituale Maschile

Sicuro di te inizi il rituale: ti togli di dosso tutto ciò che non è necessario, e ti dirigi all'interno del cerchio. Disponi gli oggetti stando ben attento a seguire con precisione lo schema segnato sul libro, e dopo un'ora di meditazione ti senti pronto per iniziare a recitare le formule del manoscritto. Il cerchio magico lentamente si illumina di un bagliore verdastro, il fuoco del camino presente nella stanza diventa sempre più purpureo. Incominci a sudare per la tensione nervosa, quando vedi delle ombre iniziare a muoversi intorno alla stanza. Ripeti le formule incise nel libro fino allo stremo delle tue forze fin quando non noti che le ombre incominciano a coagularsi formando di fronte a te un grande demone cornuto, guardiano della porta.

“Affinché io ti lasci passare , dovrai risolvere il mio indovinello ...

[indovinello finale]

Ho tante braccia quante gambe

In ogni mano ho sei dita e in ogni piede un solo dito e in tutto le mie dita sono 26

Ho meno di tre gambe

Ho tre corna

Ma sappi che tra le sentenze che ho pronunciato ho detto una sola bugia.

Quante braccia ho ?

Moltiplica il risultato per dieci e avrai la soluzione!”

Se vuoi provare a contare le braccia che ha il demone vai al **paragrafo 31**.

Se invece vuoi provare a corrompere il demone con l' *UOVO D'ORO* (sempre che tu lo possieda) vai al **paragrafo 33**. Altrimenti puoi tentare di risolvere l'indovinello.

26

Accesso alla stanza dei Trofei

Sulla porta, è appesa una pergamena un po' logora:

[indovinello numero 7]

“I miei fratelli hanno al massimo un figlio e una figlia.

i figli dei miei fratelli hanno sette padri

le figlie dei miei fratelli hanno nove padri

uno dei miei fratelli non è sposato

e in tutto ci sono solamente sei figli unici.

quanti sono i figli di mio padre?”

Sei trovi la soluzione vai al paragrafo relativo, altrimenti puoi tornare nel corridoio, al **paragrafo 2.**

27

Con assoluta determinazione ma con attenta cautela metti la mano tra le fiamme magiche e, come ti eri immaginato, non sono calde, ma hanno la stessa temperatura e consistenza dell'ambiente che le circonda. Prendi l'anello tra le tue mani, adesso è tuo! E' bellissimo, con montatura d'argento e una grande pietra rossa incastonata che risplende di un'energia magica incredibile. Appena ti allontani un poco dalle fiamme, con l'anello stretto nel palmo della mano, senti un dolore lancinante, come se il gioiello fosse diventato di colpo incandescente. Provi, senza riuscirvi, ad aprire la mano; cadi sulle tue ginocchia, urlando, e con la vivissima sensazione del dolore violento che ti penetra nel cervello. Questa sensazione dura circa un lungo interminabile minuto, dopo il quale riesci finalmente a muovere la mano. Cerchi ancora di aprire la mano e riesci nell'intento. Volgi terrorizzato lo sguardo verso il palmo della tua mano, aspettandoti di vederlo completamente ustionato e con i tendini recisi, ma vedi che è tutto in perfette condizioni, come se nulla fosse successo. Il dolore scompare in fretta così come era arrivato e diventa solo un terribile ricordo che certo non dimenticherai con facilità.

Pensi che gli scherzi che può fare questa casa stia-

no cominciando a darti sui nervi e te ne ritorni in cucina al **paragrafo 15**. (Segna nel tuo inventario *ANELLO RITUALE*).

28

Stanza Degli Ospiti

[soluzione all'indovinello numero 5]

Come apri la porta senti un cattivo odore che ti penetra con forza nelle narici, costringendoti a reprimere alcuni conati di vomito. Quella che si presenta ai tuoi occhi è un piccola stanzetta mal messa, umida e tetra. In terra abbondano gli insetti morti, e ti domandi quanti ce ne potrebbero essere vivi sotto al letto e ai mobili. Il letto ha coperte e lenzuola scomposte come se qualcuno vi avesse passato la notte, ma è ricoperto da una polvere nerastra nella quale puoi vedere con sommo disgusto alcuni vermi contorcersi. Entra poca debole luce dalle finestre socchiuse, ma puoi intravedere sopra il letto semicoperta dagli orrori che lo abitano una pagina bianca spiegazzata. Indossi gli occhiali magici e puoi leggere una pagina del diario di Lucius.

“17 maggio.

Le mie ricerche sull'abitazione in via Crolaveft hanno dato buoni frutti. Sembra che l'edificio sia disabitato da anni, a dispetto delle buone condizioni esterne in cui si trova l'edificio. Questo particolare aspetto lo rende ancora più interessante. Sembra che il palazzo sia stato fatto costruire da

un certo conte italiano, del quale però non sono ancora riuscito a scoprire il vero nome. Pare comunque che la villa sia poi passata di mano in mano ai suoi eredi che lo hanno utilizzato come mera residenza estiva, questo almeno fino ad una cinquantina di anni fa quanto l'ultimo proprietario l'ha ceduta ad un magnate locale per sanare i suoi debiti... non avrò difficoltà ad acquistarla, che fortuna sfacciata!”

“30 maggio.

Mi sono trasferito, e sto iniziando a capire cosa mi abbia attratto in quest'edificio!

Al primo piano ho trovato una strana porta chiusa, che teoricamente dovrebbe aprirsi sull'esterno... al primo piano! Che razza di costruzione è mai questa, dato che dall'esterno non vi è traccia alcuna della porta?

Ma non finisce qui: ho trovato un antichissimo manoscritto nascosto vicino alla porta in questione, scritto in un linguaggio a me sconosciuto; devo assolutamente riuscire a tradurlo!”

Dopo aver appreso queste notizie, puoi tornartene nel corridoio, al **paragrafo 2**.

29

Se possiedi già: *l'Amuleto Rituale*, *la Maschera Rituale* e *il Pugnale Rituale*, e vuoi iniziare il rito vai

al **paragrafo 25**.

Altrimenti se possiedi già: l'*Anello Rituale*, il *Calice Rituale* e il *Pugnale Rituale*, e vuoi iniziare il rito vai al **paragrafo 18**.

Se non possiedi la giusta combinazione di oggetti o non ti senti pronto per iniziare il rituale, puoi anche uscire e andare in qualsiasi stanza di cui tu conosca il numero.

30

Porta per la sala da pranzo

Di fronte a te c'è una porta in mogano a doppia anta, con strane maniglie di ottone incastrate tra di loro in un gioco di decorazioni floreali. Provi ad aprirle ma ti accorgi subito che è tutto inutile e allora, innervosendoti, ti arrendi all'evidenza e provi a leggere quello che a caratteri cubitali è scritto sulla porta proprio all'altezza degli occhi:

“La soluzione di questo indovinello la troverai all'inizio e alla fine delle trappole che ti ho preparato.”

[indovinello numero 3]

Sei trovi la soluzione vai al paragrafo relativo, altrimenti vai in un'altra stanza di cui conosci il numero.

31

Cerchi vedere quante braccia ha il demone cornuto, ma ti accorgi che mentre le stai contando ne spuntano e scompaiono in continuazione. Non ci metti molto a comprendere che evidentemente egli vuole che tu risolva l'indovinello per come è, e che devi smetterla di perdere tempo dietro soluzioni così scontate e meschine.

Vai al **paragrafo 38**.

32

Le visioni continuano dominandoti la mente e turbandoti sempre di più tutti i sensi, anche quelli che non avresti mai sospettato di avere. Un vortice infinito ti trascina verso di lei, e felicemente vieni accolto dal suo seno, assorbito nel ventre della demonessa, in una sorta di infinito orgasmo...

E' la fine della tua anima e del tuo corpo, vieni assorbito da lei, nient'altro resta di te, solo le tue vesti e il tuo ricordo lontano, disperso nei meandri del nulla.

FINE.

33

Il demone cornuto prende senza esitare l'uovo d'oro che gli stai offrendo, lo scruta analizzandolo per bene per alcuni lunghissimi istanti e poi, tornando a volgere il suo torvo sguardo verso di te, dice sibi-

lando: “Quello che tu mi offri è solo apparentemente prezioso...”

Poi prende l'uovo e lo rompe con una forte stretta della mano riducendo in vari frammenti e mostrandoti che dentro era vuoto. “Quest'uovo rappresenta la vanità e la futilità”.

Il demone sembra essersi molto offeso, vai al **paragrafo 8**.

34

Sul soffitto ci sono affreschi molto particolari, non tanto per il soggetto, ovvero una raffigurazione allegorica di una battaglia tra angeli e demoni di vario sesso e fattezze, quanto per il modo in cui è reso il tutto. Sembra estremamente realistico, ma ci sono delle incongruenze, dei piccoli particolari che stonano con tutto il resto, rendendolo alquanto grottesco. Piccole chiazze di colore che esplodono qua e là, punti assurdamente scuri, addirittura piccole macchie nere che coprono dei particolari secondari, luci apparentemente sbagliate, accostamenti cromatici arditi che finiscono quasi col procurarti stanchezza agli occhi se non proprio fitte di dolore alle tempie. Decidi che hai guardato abbastanza e torni al **paragrafo 2**.

35

Come sei finito qui? Non ci sono indovinelli né altro che porti a questo paragrafo, non starai mica barando? Forse ti stai chiedendo perché mi indigno a vederti barare? Il motivo è che forse non tutto di questa storia è pura invenzione, e che forse tutto questo non è altro che un modo per selezionare persone dotate di un'acutezza mentale sufficiente... Forse... Sta a te scoprirlo risolvendo l'indovinello degli indovinelli...

36

Entri nella vasca, quasi tuffandoti come se ti trovassi in una piscina. Ti accorgi che la vasca è estremamente più profonda di quanto sembrasse alla prima apparenza. Nuoti verso il fondo, incredulo, per sei, sette metri, tanto che incomincia a mancarti il fiato. Sei allo stremo delle forze quando vedi sul fondo prima un bagliore, poi una luce che risplende e illumina il fondale. Quando sei abbastanza vicino puoi vedere di cosa si tratta, è un calice dorato, finemente ornato ma allo stesso tempo non eccessivo. Ritorni in superficie, fai fatica a riprendere fiato, hai rischiato una terribile morte per affogamento... ma hai il calice rituale tra le tue mani (segna nel tuo inventario *CALICE RITUALE*). Puoi tornare nel corridoio al **paragrafo 2.**

37 Studio

[hai appena risolto l'indovinello numero 1]

Appena varchi la soglia di questa stanza ti rendi conto di essere nello studio di Lucius. Alla tua destra vedi un pianoforte a parete, mentre su alcuni scaffali posizionati in maniera apparentemente casuale sulle pareti, scorgi un sacco di oggetti interessanti, antichi manufatti, provette contenenti i più strani ingredienti, e un apparato alchemico piccolo ma funzionale. E' un locale accogliente e nell'aria è appena percettibile un odore di incenso, ma quasi tutto quello che vedi ti dà l'idea che da qui non passi anima viva da un bel po' di tempo.

Questa è con ogni probabilità una delle stanze dove Lucius passava la maggior parte del suo tempo, la stanza delle sue riflessioni, la stanza dove, ne sei certo, ha pensato di scriverti, in cerca di aiuto...

La cosa che più ti incuriosisce è una bacheca, chiusa, che contiene in bella evidenza uno degli oggetti della tua ricerca, il pugnale rituale descritto nel libro. La cosa che più stupisce è che la bacheca, a differenza del pianoforte e di tutti gli altri oggetti della stanza, non solo non è coperta da polvere o ragnatele, ma anzi appare perfettamente pulita e sembra essere appena uscita dalla falegnameria. La bacheca non ha aperture: l'unico modo di impossessarsi del pugnale è romperla, se decidi di farlo vai al **paragrafo 22**.

Sulla scrivania, come sollevata nel vuoto, ma in realtà tenuta sospesa da una ragnatela, c'è un'altra pagina strappata, se vuoi esaminarla vai al **paragrafo 17**.

Appena hai fatto le tue scelte puoi tornare in Biblioteca o in qualsiasi altra parte della casa, sempre che tu conosca come arrivarci.

38

Il demone cornuto ti continua a fissare con uno sguardo interrogativo. Visto il tuo imbarazzato silenzio ti ripete l'indovinello:

“Allora... [*indovinello finale*]

Ho tante braccia quante gambe

In ogni mano ho sei dite e in ogni piede un solo dito e in tutto le mie dita sono 26

Ho meno di tre gambe

Ho tre corna

Ma sappi che tra le sentenze che ho pronunciato ho detto una sola bugia.

Quante braccia ho ?

Moltiplica il risultato per dieci e avrai la soluzione!”

Devi trovare la soluzione oppure puoi sempre provare a corrompere il demone con l'*UOVO D'ORO* (sempre che tu lo possieda). In quest'ultimo caso devi andare al **paragrafo 33**.

39

Diario Parte 1

Quella che sembrava essere una semplice pagina bianca appena indossi gli occhiali magici per osservarla con più attenzione si rivela come una pagina strappata dal diario di Lucius:

“14 maggio.

Oggi mi sono trovato per caso a passeggiare in via Crolaveft: era la prima volta che vi passavo dopo tutto il tempo che abito in questa città. Sono sicuro di aver visto un edificio alquanto inquietante, che mi ha scosso nell'animo, nel profondo. Non mi sbaglio, confido nelle mie sensazioni e nei miei poteri. Il numero civico è il 23... c'è qualcosa di estremamente potente, e pericoloso, in quella casa, o quel che possa essere veramente...

Devo assolutamente indagare più a fondo. Domattina come prima cosa andrò al catasto e cercherò in qualche modo di indagare al riguardo e recuperare quante più informazioni possibili su quell'edificio. Non dovrebbe essere difficile dato che credo lavori ancora lì quel mio vecchio amico... come accidenti si chiamava? Mmm, non ha importanza! Male che vada saranno i miei poteri o

qualche moneta sonante a convincerlo a farmi sapere quello che voglio!”

Questo sembra essere solo l'inizio di questa faccenda, senti il bisogno di trovare altri frammenti del diario per saperne di più...

Torna al **paragrafo 10**.

40

[risoluzione dell'indovinello finale , o premio offerto dalla demonessa]

La presenza demoniaca scompare seguendo un processo inverso a quello della sua apparizione, dissolvendosi però in un tempo molto più breve di quello occorsole a formarsi. Una forte luce inizia a provenire da sotto la porta, le rune sugli stipiti di questa prendono fuoco, mentre dal niente spuntano dei tentacoli luminosi che si avvinghiano alle tue braccia immobilizzandoti come fossero catene magiche. La maniglia gira molto lentamente mentre e la porta si apre producendo un suono così basso da farti vibrare anche le ossa. Le energie magiche fuoriescono da essa come un fortissimo vento che preannuncia la più grande delle tempeste, e riesci solo a vedere l'immensa luce abbagliante che viene fuori dalla porta.

Una figura che non riesci a distinguere si staglia nettamente scura ed in contrasto con la luce dominante.

Avanza verso di te. E' il tuo caro amico Lucius!

Vai all' **Epilogo**.

Epilogo: La Vendetta.

E' proprio Lucius a varcare la soglia, mentre tu sei intrappolato dalle catene magiche e non puoi muoverti.

“Ah ah ah ah ah non te l'aspettavi? Ah ah ah ah ah!” urla Lucius in preda ad una insana risata.

“Sì! Sono io il tuo amico e compagno di studi Frater Lucius... Adesso l'hai capito vero? Il rituale non serviva a sigillare il portale, bensì ad aprirlo! La stanza ottagonale ha una regola ben precisa: puoi entrarvi, ma non puoi uscirne... A meno che qualcuno non apra la porta dall'esterno... Ed è per questo che mi sono servito di te, del mio caro, vecchio, compagno! Tutti gli indovinelli, erano tutti una montatura per farti credere che fossi veramente in pericolo... La setta che mi dava la caccia? Ah ah ah ah la setta non esiste! E' stata solo una mia invenzione per incuriosirti e portarti fino a qui!”

Continua a ridere sguaiatamente, poi si calma, ti fissa negli occhi e riprende a parlare: “Capisci, adesso io sono di nuovo libero... E non pensare che non mi sia portato via dalla stanza ottagonale un bell' oggettino di potenza catastrofica! Io sconvolgerò questo mondo! E tu mio caro Adler... Tu rimarrai chiuso per il resto della tua vita all'interno

della stanza ottagonale...

Ma non pensare che io sia così materialista e ti abbia sfruttato soltanto per questo...

Non è così: ti ho fregato caro Adler! Ti ho finalmente dimostrato che tra i due il migliore sono io! Al contrario di quello che ha sempre ripetuto il nostro comune maestro... Tu eri l'allievo migliore, il suo preferito, il prediletto, il predestinato ad un grande futuro nel campo dell'arcano, e io sempre dietro, in seconda fila, ignorato, offeso dalla tua presunzione e mai veramente accettato... Ti ho dimostrato che il nostro maestro si sbagliava! Adesso hai capito vero? A chi era rivolta la lettera anonima che hai trovato quando sei entrato qui? Sì, mio caro... era rivolta a te... Questa è la MIA Vendetta!!! LA MIA VENDETTA!!!! Ah ah ah ah ah ah ah! ”

Ad un gesto di Lucius le catene magiche che ti imprigionano ti trascinano nella stanza senza che tu possa fare niente...

La porta si chiude alle tue spalle mentre in sottofondo senti ancora la pazzoide risata di Lucius...

Sei chiuso nella stanza ottagonale... Per sempre...

...ma forse non tutto è perduto...

FINE?

GOLEM

Stefano “Skarntaskai” Morandi

Questo librogame non è come tutti gli altri: infatti dovrai muovere contemporaneamente due personaggi, il cacciatore ed il golem. Per definire il paragrafo di partenza, lancia una sola volta un dado a 6 facce (1D6), e consulta la seguente tabella:

	1	2	3	4	5	6
CACCIATORE	2	11	9	34	10	6
GOLEM	6	10	34	9	11	2

Il golem è più lento: per ogni paragrafo letto dal golem il cacciatore ne legge due.

Se golem e cacciatore si incontrano dovranno combattere; per combattere lancia 1D6 per il golem e 1D6 per il cacciatore e somma i risultati ai rispettivi punti di Abilità (PA) e altri eventuali punteggi che l'avventura ti offre. La differenza fra i risultati indica i Punti di Vita (PV) persi dal personaggio che ha ottenuto il risultato inferiore. Il cacciatore ha 10 PA e 20 PV, mentre il golem ha 14 PA e 50 PV.

Il golem non ha alcun potere cabalistico, quindi se ti viene offerta la possibilità di benedire qualcosa o qualcuno in un paragrafo letto dal golem, fingi che quella possibilità non sia stata offerta.

Se un personaggio trova qualcosa e decide di tenerlo e in seguito l'altro personaggio visita lo stesso luogo, l'oggetto trovato ovviamente non sarà più disponibile.

La corrispondenza fra lettere e numeri della tradizione ebraica è la seguente: Aleph=1, Bet=2, Gimmel=3, Dalet=4, He=5, Vav=6, Zayn=7, Khet=8, Tet=9, Jod=10, Kaf=20, Lamed=30, Mem=40, Nun=50, Samech=60, Ayin=70, Fe=80, Tzadi=90, Kuf=100, Reš=200, Šin=300, Tad=400.

Se il golem sconfigge il cacciatore in combattimento, vai al paragrafo **39**.

1

A nord-ovest le macerie ostruiscono un grande passaggio, quindi hai solo tre possibili direzioni: nord-est, sud-est, sud-ovest. A sud-ovest è rappresentata la lettera Samech, mentre a sud-est noti la lettera He; in direzione nord-est la lettera indicatrice è stata volontariamente cancellata in modo da non essere più riconoscibile. La direzione nord-ovest sarebbe stata indicata dalla lettera Khet.

Se vuoi andare a nord-est vai al **19**

Se vuoi andare a sud-est vai al **14**

Se vuoi andare a sud-ovest vai al **15**

2

Ti trovi alla porta ovest, chiamata "Porta del tramonto". Ora di questa porta un tempo maestosa rimangono solo le colonne, ma non ci sono segni di resti del frontone, come se fosse stato asportato volontariamente; la cosa non ti stupisce: nelle città dei cabalisti l'orientamento est-ovest è di particolare importanza simbolica, quindi con tutta probabilità anche il frontone della Porta del Tramonto doveva contenere dei significati di grande importanza e potere. L'antico pavimento laticato porta ancora la scritta Keter, leggibile per chi esca dalla città, mentre per chi provenga da ovest è possibile leggere Thaumiel. Come a guardia di quella che fu la porta sono poste due rappresentazioni scultoree orientate con lo sguardo a est: vicino alla colonna meridionale c'è una statua che rappresenta Metatron, mentre nei pressi della colonna nord è rap-

presentato un gruppo di sette Chaioth HaQadesh. A sud vedi le rovine di quella parte di mura occidentali andate distrutte in chissà quale epica battaglia, e ti stupisci del fatto che costruzioni dall'apparenza così robusta oggi siano ridotte a questo irriconoscibile ammasso di pietre.

Puoi andare verso est, al **25**

Oppure, se vuoi, puoi scalare le macerie delle mura. Lancia 2D6.

Se ottieni 7 o più vai al **3**

Se ottieni 4, 5 o 6 decidi di non portare a termine la scalata, e una volta sceso entri dalla Porta del Tramonto dirigendoti a est.

Se ottieni 2 o 3 le rovine non reggono il tuo peso e franano, trascinandoti giù. Non muori subito, ma con gli arti spezzati hai i movimenti impediti. Chissà, forse saranno la fame e la sete ad ucciderti, o forse diventerai cibo per le fiere che vivono nei dintorni.

3

Sei in cima alle mura ovest, in un punto in cui il camminamento verso nord si interrompe a causa del crollo dell'antico bastione di nord-ovest.

Puoi proseguire verso sud andando all'**8**

Oppure puoi scendere dalle mura verso est andando al **22**

Se invece preferisci calarti lungo la parte crollata delle mura, lancia 2D6.

Se ottieni 7 o più, vai al **2**

Se ottieni un risultato inferiore a 7 la tua avventura termina sotto il peso del crollo di un'altra parte del bastione meridionale delle mura occidentali.

4

Le tue fatiche non hanno dato i frutti sperati, non trovi nulla di utile.

Per andare a nord vai al **5**

Per andare a sud vai al **6**

Per andare a est vai al **9**

Per andare a ovest vai al **10**

Se invece vuoi imboccare il camminamento vai al **21**

5

Dal punto in cui ti trovi puoi muoverti in tre direzioni, est, ovest o nord.

Se ti dirigi a nord vai al **7**

Se vai a est, dopo una curva a gomito ti trovi al **29**

Se vai a ovest vai al **16**

6

Ti trovi in una piazza circolare molto grande, dalla quale si diramano quattro strade. Al centro della piazza, sotto un gruppo di statue rotte a ovest, rappresentanti l'arcangelo Michael e sette B'nai HaElohim si legge ancora la scritta Hod, orientata in modo da poter essere letta da est, mentre leggi-

bile da ovest è presente la scritta Samael. Noti le vestigia di vari centri cerimoniali, probabilmente utilizzati in diversi momenti dell'anno.

Per andare a nord vai al **29**

Per andare a sud vai all'**8**

Per andare a est vai al **28**

Per andare a ovest vai al **33**

7

Sei in cima alle mura nord della città, proprio nel punto in cui queste si interrompono in un cumulo di macerie a ovest. Puoi proseguire verso est oppure scendere lungo un camminamento che porta a sud. Se vuoi puoi provare a scendere lungo le macerie. In alternativa puoi rovistare fra le pietre, sperando di trovare qualcosa di utile.

Se vuoi cercare fra le macerie vai al **23**

Se vai a est, dopo aver svoltato verso sud e dopo una lunga camminata ti trovi al **21**

Se ti dirigi a sud vai al **5**

Se vuoi provare a scendere lungo le macerie, lancia 2D6

Se ottieni 6 o più ti ritrovi al **11**

Se ottieni meno di 6 cadi per diversi metri e la tua spina dorsale non regge all'impatto col suolo. Mentre cadi ti chiedi cosa può aver provocato la caduta: un piede che ha perso l'appoggio? Una mano che ha mosso un sasso che non doveva? Non lo saprai mai, e al tuo avversario - quando passerà di qui - tutto sommato importerà poco.

8

Ti trovi sulle solide mura meridionali, le uniche ancora integre. A nord, dopo la discesa, vedi una grande piazza circolare, altrimenti puoi decidere di seguire le mura verso est o verso ovest

Se ti dirigi a nord vai al **6**

Se vai a est vai al **28**

Se vai a ovest vai al **3**

9

Ti trovi alla porta est, detta "Porta del Giardino" con un chiaro riferimento al Giardino dell'Eden. I cabalisti che anticamente abitavano la Città erano convinti che camminando verso est senza mai curvare neppure di un grado per un tempo di sette vite umane sarebbe stato possibile raggiungere il Giardino Perduto. Il frontone, rovinato, mostra i resti della rappresentazione dell'Albero della Vita. A terra è ancora presente l'antico pavimento, con la scritta Malkuth leggibile da est e la scritta Lilith leggibile da ovest. Sopra la porta corrono delle maestose mura, e noti che poco più a sud queste mura sono in parte crollate, creando due tronconi.

Puoi andare a ovest, andando al **29**

Oppure puoi scalare un troncone di mura.

Se decidi di scalare il troncone nord, lancia 2D6

Se ottieni 6 o più, vai al **21**

Se decidi di scalare il troncone sud, lancia 2D6

Se ottieni 6 o più vai al **20**

Se ottieni meno di 6, scopri che quei cumuli di macerie non sono sempre perfettamente stabili. Per errore stacchi una pietra, che faceva probabilmente da tappo alla frana che si è creata in seguito alla tua mossa maldestra. Saresti fortunato, dal momento che si tratta di una frana laterale rispetto alla tua posizione, ma alzi lo sguardo proprio mentre una roccia appuntita si dirige con precisione verso la tua fronte.

10

Ti trovi a un grande crocevia sulla cui pavimentazione noti, leggibile da est, la lettera Res.

Per andare a ovest vai al **18**

Per andare a est vai al **29**

Per andare a nord vai al **16**

Per andare a sud vai al **33**

11

Sei all'imponente ingresso nord della città. La porta, detta "dell'Ignoto" dato che molto raramente i cabalisti di questa città si avventuravano a nord, e la loro conoscenza delle terre settentrionali era limitata a poche migliaia di kanneh. Le colonne sono ancora in piedi, sebbene segnate dal tempo, e sul frontone si intravedono formule di protezione dai pericoli dell'ignoto settentrione.

Verso est si innalzano le macerie di quella che una volta era la prosecuzione verso ovest delle mura

settentrionali, le più robuste fra quelle che circondavano la città.

Se vuoi andare a sud, vai al **16**

Se vuoi scalare le macerie, lancia 2D6

Se ottieni almeno 6 punti vai al **7**

Se ottieni 3, 4 o 5 il tuo tentativo non ha successo, e decidi di dirigerti a sud attraversando la Porta dell'Ignoto.

Se ottieni 2, proprio quando stai per arrivare in cima la tua mano finisce con l'appoggiare su una pietra non fissata. Scivoli giù per diversi metri, e ti trascini dietro una frana che ti seppellisce. Quando il tuo avversario passerà di qui non saprà di dover ringraziare te per il comodo camminamento che hai creato...

12

Entri nel passaggio segreto indicato dalla mappa, ma appena ti trovi all'interno scopri che la porta d'ingresso è fatta apposta per non potersi riaprire che con una formula. Rimani fermo qualche attimo per far abituare i tuoi occhi al buio. Una volta abituato alle tenebre noti a terra la lettera Samech.

Non puoi far altro che proseguire al **14**

13

Trovi una pergamena arrotolata ma senza sigillo, sul cui bordo compare due volte la lettera Vav.

Se vuoi, puoi tenere la Pergamena Vav. Quando la vorrai usare dovrai andare al paragrafo 24.

Trovi anche altre cose, ma nulla di utile o interessante, quindi decidi di ripartire

Se vuoi dirigerti a nord vai al **18**

Se preferisci andare a sud, dopo una curva ti trovi al **36**

Se vuoi salire sulle mura vai al **3**

14

Fatta eccezione per la galleria che porta all'ingresso sigillato, altre 3 strade si dipartono dal punto in cui ti trovi: una va a nord-est, una a nord-ovest, la terza a sud-ovest. La strada di nord-est ha al suo imbocco la lettera Mem, quella di nord-ovest porta la lettera Khet, mentre quella di sud-ovest porta la lettera Samech.

Se vuoi andare a nord-est vai al **30**

Se vuoi andare a nord-ovest vai all'**1**

Se vuoi andare a sud-ovest vai al **27**

15

Nel punto in cui ti trovi senti che l'aria è più fresca, l'uscita dev'essere vicina. Vedi a nord-ovest la lettera Samech, a nord-est la lettera Lamed e a sud-est la lettera Fe.

Se vuoi provare a dirigerti a nord-est vai al **1**

Se ti dirigi a nord-ovest vai al **32**

Se preferisci andare a sud-est, vai al **27**

16

Ti trovi a un piccolo quadrivio dove vedi rappresentata a terra la lettera Kaf leggibile da est.

Se vuoi andare a nord vai all'**11**

Se vuoi andare a est vai al **5**

Se vuoi andare a sud vai al **10**

Se vuoi andare a ovest vai al **17**

17

Nel punto in cui ti trovi, dove vedi un mosaico che rappresenta la lettera Bet leggibile da est, hai solo due possibilità di movimento, dal momento che un'antica strada a nord è completamente ostruita da cumuli di macerie: puoi andare a est oppure a sud.

Se decidi di andare a est vai al **16**

Se vuoi andare a sud vai al **25**

18

Sei all'incrocio tra una grande strada est-ovest e una sua diramazione che corre verso sud. A terra, leggibile da est, è rappresentata la lettera Dalet.

Se vuoi andare a est vai al **10**

Se vuoi andare a ovest vai al **25**

Se vuoi andare a sud vai al **22**

19

Sei in uno spiazzo circolare, apparentemente di funzione cerimoniale; tuttavia sai che pochi cabalisti officiano cerimonie in luoghi sotterranei, e in genere sono cabalisti in contatto con forze oscure. A terra vedi una spada parzialmente arrugginita (+2 Abilità). Puoi provare a benedire la spada, lanciando 1D6: se ottieni 1 o 2 la benedizione non riesce e la spada ti permetterà di aggiungere solo +1 Abilità; se ottieni 3, 4 o 5 la benedizione non riesce e la spada continua a valere +2 Abilità come in origine; se ottieni 6 la benedizione riesce e la spada varrà +3 Abilità.

Sai che è proibito toccare gli attrezzi cerimoniali senza il permesso del proprietario (e ad ogni modo appartenevano ad un eretico, quindi non li avresti comunque toccati), quindi decidi di ripartire. La direzione sud-ovest è indicata dalla lettera Samech, mentre la direzione sud-est porta la lettera Lamed..

Se prosegui verso sud-est vai al **30**

Se prosegui verso sud-ovest vai all'**1**

20

Davanti a te le mura cittadine orientali si interrompono, per riprendere più avanti. Il troncone nord, però, è troppo distante per tentare il salto. Un'altra possibilità è quella di scendere lungo le rovine e dirigerti verso l'ingresso orientale.

Se vuoi tentare comunque il salto, lancia 2D6.

Se sei il cacciatore e ottieni 9 o più, vai al **21**

Se sei il golem e ottieni esattamente 7, vai al **21**

Se ottieni un risultato diverso da quello richiesto, cadi nel crepaccio e concludi miseramente la tua vita e la tua avventura. Il tuo avversario prima o poi passerà di qui, e guardando in basso vedrà il tuo cadavere in una posa orrendamente scomposta, circondato da corvi intenti a banchettare.

Se invece vuoi scendere lancia 2D6.

Se ottieni 7 o più, vai al **9**

Se ottieni meno di 7, una delle tue mani appoggia su un sasso fissato male e rimani appeso con una sola mano. riesci a riprendere la posizione, ma mettendo la mano nell'anfratto che si è creato senti qualcosa che comincia a camminarti lungo il braccio: un enorme ragno, di una specie velenosissima. Sai che qualunque mossa tu faccia la tua fine è segnata. Anzi, è segnata anche se rimani fermo, visto che hai disturbato quest'essere tremendo.

Se preferisci andare a sud vai al **28**

21

Ti trovi in cima alle mura orientali, in un punto in cui un crepaccio le spezza in due tronconi. Tu sei sul troncone nord, e valuti che il troncone sud sia troppo lontano da raggiungere con un salto. Noti però di avere altre due possibilità: scendere lungo i massi crollati per raggiungere la porta est oppure seguire un camminamento che curva dolcemente verso nord-ovest.

Se segui il camminamento arrivi al **29**

Se vuoi provare a saltare, lancia 2D6

Se sei il cacciatore e ottieni 9 o più, vai al **20**

Se sei il golem e ottieni esattamente 7, vai al **20**

Se ottieni un risultato diverso da quello richiesto, non raggiungi il troncone sud e precipiti per diversi metri, morendo sul colpo.

Se invece vuoi scendere lancia 2D6.

Se ottieni 7 o più, vai al **9**

Se ottieni meno di 7, un piede perde l'appoggio e ti ritrovi a scivolare. Riesci a ritrovare la presa, ma un grosso sasso smosso dalla tua scivolata ti cade violentemente su una tempia. La fine è solo questione di tempo.

22

Ti trovi in una strada che va da nord a sud, all'incrocio con un camminamento che porta sulle mura occidentali. Sul terreno rimane ancora un mosaico con la scritta Gevurah leggibile da est. Al centro dell'incrocio è ancora visibile un gruppo di otto statue orientate con lo sguardo verso est: riconosci l'arcangelo Khamael, e le sette figure che lo circondano sono sicuramente dei Seraphim.

Se vuoi dirigerti a nord vai al **18**

Se preferisci andare a sud, dopo una curva ti trovi al **36**

Se vuoi salire sulle mura vai al **3**

Se invece vuoi provare a guardarti intorno vai al **13**

23

CACCIATORE

La ricerca dà frutti ancora migliori di quelli sperati. Probabilmente gli antichi cabalisti che abitavano questa città avevano difficoltà con i golem, tanto che portavano con sé le Pergamene Aleph con la formula per disattivarli. Non hai neppure bisogno di aprire quella che trovi, riconosci lo stemma sul sigillo: è quello della tua scuola.

Se vuoi puoi tenere la Pergamena Aleph: è un oggetto che puoi usare una sola volta, dopo di che diventa polvere. Perché funzioni devi essere di fronte al golem. Per usarla, vai al paragrafo 26.

GOLEM

La ricerca porta alla luce qualcosa di molto pericoloso. Riconosci il sigillo della scuola di cabala del tuo creatore, e vedi al suo fianco la lettera Aleph. Sai bene di cosa si tratta: questa pergamena potrebbe ucciderti se venisse aperta e letta di fronte a te.

Se vuoi puoi tenere la Pergamena Aleph. Se pensi che sia un falso e vuoi provare a leggerla, vai al paragrafo 38.

SEZIONE GENERALE

Non trovi altro, quindi decidi di ripartire.

Se vai a est, dopo aver svoltato verso sud e dopo una lunga camminata ti trovi al **21**

Se ti dirigi a sud vai al **5**

Se vuoi provare a scendere lungo le macerie, lancia 2D6

Se ottieni 6 o più ti ritrovi all'**11**

Se ottieni meno di 6 cadi per diversi metri e la tua spina dorsale non regge all'impatto col suolo. Mentre cadi ti chiedi cosa può aver provocato la caduta: un piede che ha perso l'appoggio? Una mano che ha mosso un sasso che non doveva? Non lo saprai mai, e al tuo avversario - quando passerà di qui - tutto sommato importerà poco.

24

La Pergamena Vav contiene una sorta di mappa stilizzata. Riconosci una piazza circolare in cui convergono cinque strade: quattro sono orientate secondo i punti cardinali, mentre una, indicata con le lettere Yod-Bet punta verso nord-ovest.

Quando ti troverai in una piazza simile a quella disegnata nella mappa potrai attivare il passaggio nascosto andando al paragrafo indicato dalle lettere ebraiche Yod e Bet.

Torna al paragrafo da cui sei arrivato.

25

Nel punto in cui ti trovi, orientata in modo che sia leggibile da est, noti la scritta Da'at. A sud riman-

gono in piedi parte dei muri della famosa biblioteca della città, verso nord si diparte una strada piuttosto stretta, mentre una strada più grande corre da est a ovest.

Se vuoi andare a est vai al **18**

Se vuoi andare a ovest vai al **2**

Se vuoi andare a nord vai al **17**

26

Se ti trovi di fronte al golem vai al **35**

Altrimenti vai al **31**

27

Sulle mura vedi la rappresentazione di una scena raccapricciante: gente che urla e fugge terrorizzata e cabalisti dall'aria invasata che leggono formule scritte su pergamene. Ti chiedi se questo dipinto abbia a che fare con il fatto che la città è disabitata da secoli.

Ancora preoccupato dai tuoi pensieri, decidi di ripartire. Noti a nord-est la lettera Mem e a nord-ovest la lettera Samech.

Se ti dirigi a nord-est vai al **14**

Se invece vai a nord-ovest vai al **15**

28

Ti trovi in cima alle mura orientali, verso nord la rovina segna questo bastione, mentre a sud la strada sembra essere più solida. Verso ovest la discesa ti porterebbe in una grande piazza circolare.

Se vuoi comunque andare a nord vai al **20**

Se vuoi andare a sud vai all'**8**

Se vuoi andare a ovest vai al **6**

29

Ti trovi ad un grande incrocio fra una grande strada est-ovest e una strada più piccola nord-sud. Sul lastricato esiste ancora un mosaico rappresentante la lettera Mem. Noti anche un camminamento curvo che corre in direzione sud-est, portando sulle mura orientali

Per andare a nord vai al **5**

Per andare a sud vai al **6**

Per andare a est vai al **9**

Per andare a ovest vai al **10**

Se invece vuoi imboccare il camminamento vai al

21

Se vuoi ispezionare questa zona vai al **4**

30

Parte del punto in cui ti trovi è coperto di macerie: evidentemente fino a non molto tempo fa da qui correvano altre strade. Ora rimangono una strada in direzione nord-ovest ed una in direzione sud-

ovest: la strada che porta a sud-ovest è indicata dalla lettera Samech, mentre in direzione nord-ovest la lettera indicatrice è stata cancellata da mano umana e non è più riconoscibile. Le direzioni nord-est e sud-est, ora non più agibili erano indicate rispettivamente da Mem e Lamed.

Se vuoi andare a nord-ovest vai al **19**

Se vuoi andare a sud-ovest vai al **14**

31

Gli anni passati alla scuola di kabbalah sono stati evidentemente sprecati: non ricordi che la formula non ha effetto a distanza? Inoltre è una formula molto lunga, che pochi ricordano per intero, e fra questi pochi cabalisti non ci sei tu.

Maledici la tua stupidità quando vedi la tua unica possibilità di vittoria contro il golem sgretolarsi letteralmente tra le tue mani.

Torna al paragrafo da cui sei arrivato.

32

Il passaggio segreto ti conduce in una zona a nord-ovest della piazza in cui ti trovavi in precedenza, in una strada con orientamento est-ovest. A terra vedi la scritta Tipheret, leggibile da est, mentre leggibile da ovest vedi la scritta Thagirion. A sud noti una statua di Raphael orientata con lo sguardo rivolto a est, mentre a nord c'è un gruppo di sei sta-

tue decapitate, probabilmente gli altri sei Mal'akhim, orientate col corpo verso ovest.

Per andare a est, vai al **10**

Per andare a ovest vai al **18**

Se vuoi esplorare i dintorni del punto di uscita, vai al **37**

33

Ti trovi in una grande via orientata nord-sud, dalla quale si diparte una via più piccola diretta ad est. A terra, orientata perchè sia leggibile da est, si trova una rappresentazione della lettera Fe.

Per andare a est vai al **6**

Per andare a nord vai al **10**

Per andare a sud vai al **36**

34

Sei alla porta sud della città, detta "degli Stranieri" dal momento che era la porta che i mercanti stranieri più frequentemente usavano per entrare e uscire dalla città, sotto le imponenti mura che ancora danno un'idea di come dovesse apparire questo luogo nei giorni del suo splendore. La porta è ancora intatta, e il frontone porta la rappresentazione di una carovana circondata da formule augurali e di benvenuto.

Vai a nord dirigendoti al **36**

35

Cominci a leggere la formula che qualche antico maestro della tua scuola aveva scritto sulla Pergamena Aleph, e noti il terrore sul volto del golem. La creatura tenta di portare le mani alle orecchie, ma questo non basta. Lo vedi crollare sulle ginocchia, tentare di venire carponi verso di te e infine abbattersi definitivamente al suolo. Per maggior sicurezza cancelli l'aleph dalla sua fronte. La pergamena che conteneva la formula ti si è dissolta fra le mani, ora è polvere nella polvere della città. Trascini il golem oramai ridotto ad un oggetto senza anima in un anfratto nascosto e cominci a smembrarlo: nessuno dovrà poter riattivare questo abominio.

36

Ti trovi a un incrocio fra la grande strada nord-sud e una stradina diretta a ovest.

Se vai a nord, vai al **33**

Se vai a sud, vai al **34**

Se vai a ovest, dopo una curva raggiungi il **22**

37

In un mucchio di rifiuti vedi una strana pergamena, di colore rosso, sul cui bordo è segnata la lettera Mem.

Se vuoi la puoi tenere, per usarla vai al paragrafo **40**.

Torna al **32**

38

Davvero pensavi che fosse un falso? Golem ingenuo! Non appena i tuoi occhi si posano sulle scritte contenute nella pergamena ti senti mancare le forze. Inoltre dovresti sapere che i cabalisti sanno usare bene le proprietà delle parole e dell'alfabeto: è evidente che quella formula ne contiene un'altra nascosta che ti impedisce di distogliere lo sguardo. Non puoi smettere di leggere, e fai appena in tempo a vedere la pergamena che inizia a sgretolarsi prima di crollare definitivamente a terra. Sei stato di grande aiuto al tuo avversario: quando passerà di qui dovrà solo cancellare l'aleph dalla tua fronte.

39

Un ultimo colpo e il tuo creatore crolla a terra privo di vita. Hai vinto la tua battaglia, ed ora potrai vagare libero per il mondo, senza più il timore che qualcuno possa cercare di toglierti quell'anima che hai avuto senza chiedere e che faticosamente hai mantenuto. Certo, c'è sempre il rischio di incontrare altri cabalisti, ma hai già dato prova di sapere come trattare con loro.

40

Non è prudente leggere formule cabalistiche di cui non si conosce il funzionamento. Ora capisci il significato della lettera Mem, iniziale della parola "met", cioè "morte", e capisci anche perchè quelle statue sparse per la città sono così realistiche; ma non temere, un giorno qualcuno si stupirà anche di te.

FARO D'ARGENTO

Jonny “Firebead_elvenhair”

Fontana

Regolamento

Il racconto che stai per leggere non va letto dall'inizio alla fine, ma usando semplici regole e scegliendo tra le alternative proposte, sarai tu a decidere come si evolverà la storia. Oltre a ciò che stai leggendo, sono sufficienti una matita, una gomma, un foglio di carta e un comune dado a sei facce.

Il mondo dei Primogeniti

Impersonerai Ged, giovane studente alla rinomata Accademia del Complesso, nonché nipote del professor Spadatratta, luminare di Ars Historica. Il Complesso è la più grande metropoli dei Primogeniti, la razza creata dai viaggiatori interstellari conosciuti semplicemente come i Creatori. I Creatori hanno lasciato il pianeta da secoli, senza spiegarne il motivo, lasciando però varie testimonianze della loro venuta, comunemente chiamate reliquie. I Primogeniti sono una società assai evoluta, dotata di avanzata tecnologia ed interessata alla conoscenza in tutte le sue forme. Vestono lunghe tuniche argentate, hanno lunghi capelli bianchi e capacità superiori a quelle degli umani. Esse sono la Destrezza, che indica la loro abilità in combattimento, la Forza, che indica la loro resistenza fisica, e l'Intelligenza, indice del loro straordinario potere mentale.

Il tuo personaggio

Anche Ged è dotato di queste caratteristiche: dispone di una Destrezza pari a 6, una Forza pari a 12 e una Intelligenza pari a 3, più 2 punti extra che puoi distribuire fra Forza e Destrezza come preferisci, ma NON all'Intelligenza. Questi saranno i tuoi valori iniziali, che non potrai mai superare nel corso dell'avventura. Ogni Primogenito possiede inoltre un Potere Mentale che lo distingue dagli altri: puoi sceglierne UNO dai seguenti, i più diffusi:

Colpo Mentale: Questo potere può essere usato in un round di combattimento vinto, per raddoppiare il danno inflitto al nemico;

Scudo Mentale: Questo potere può essere utilizzato in un round di combattimento perso per prevenire il danno che ti verrebbe altrimenti inflitto;

Meditazione: Questo potere può essere utilizzato in ogni momento per rigenerare 4 punti di Forza. L'utilizzo di questi poteri richiede la spesa di un punto di Intelligenza.

Il combattimento

Nonostante i Primogeniti odino ricorrere alla violenza, il mondo in cui vivono è spesso regolato dalla semplice legge del più forte. Il combattimento si svolge in queste fasi:

1. Lancia un dado e aggiungi la tua Destrezza. Il risultato è il tuo potere d'attacco.

2. Lancia un dado e aggiungi la Destrezza del tuo nemico. Il risultato è il suo potere d'attacco.
3. Confronta i due poteri d'attacco. Se il tuo è maggiore, continua al punto 4; se è superiore quella del tuo nemico vai al punto 5; se sono uguali, vai al punto 6.
4. Hai vinto questo round di combattimento. Sottrai dalla Forza del nemico la differenza fra il tuo potere d'attacco e quello del nemico. Se la sua Forza ora è zero, hai vinto, altrimenti riprendi dal punto 1.
5. Hai perso questo round di combattimento. Sottrai dalla tua Forza la differenza fra il potere d'attacco del nemico e il tuo. Se la tua Forza ora è zero, hai terminato l'avventura. Altrimenti, riprendi dal punto 1.
6. Il round è finito in parità e nessuno è stato ferito; riprendi dal punto 1.

Integratori ed equipaggiamento

La scienza, o *Ars Medica* dei Primogeniti è assai progredita. Nel corso dei secoli gli scienziati sono stati in grado di realizzare potenti integratori, in grado di aumentare le loro già straordinarie capacità naturali. Questi integratori, venduti in piccole e pratiche scatolette metalliche, sono assai diffuse fra la popolazione. Molti avanzano l'ipotesi che un uso sconsiderato di questi integratori possa causare dipendenza, ma nulla di definitivo è mai stato provato.

Puoi sceglierne UNO qualsiasi di questi prima di

iniziare l'avventura:

Medkit: Questo integratore è in grado di farti recuperare 5 punti di Forza persi;

Stimpack: Questo integratore aumenta la tua Destrezza di 2 punti per 3 round di combattimento;

Mentat: Questo integratore fa recuperare 1 punto di Intelligenza perduto;

Durante la tua avventura ti sarà possibile ottenere altri oggetti non presenti in questo elenco. Se potrai tenerli, ti verrà spiegato nel testo il loro utilizzo.

Ora conosci tutto ciò che è necessario per giocare a “Faro d’Argento”: gira la pagina ed inizia a leggere.

Prologo

“... passate queste, la città dei sette colli crollerà e il tremendo Giudice giudicherà il suo popolo.”

Da mille anni essa ci osserva dall'alto, muta e silenziosa. Schiva e timida, spesso appare velata di leggere nubi, ma al contrario dell'altero fratello, non sfugge agli sguardi di chi la cerca, ma con eterna malizia aspetta nella dolce e placida oscurità che qualcuno abbia bisogno di lei; dona fioca luce dove ve ne è carenza, e viene ringraziata dall'attardato e stanco viandante, colto alla sprovvista lontano dal sicuro rifugio di mura amiche; la sua luminosità viene invece maledetta dal crudele criminale, che attende nella via qualche ignaro passante per depredarlo degli averi o, chissà, della vita, o dai giovani amanti, che maliziosamente ambiscono a maggior riparo per le loro ardite effusioni. Chi può immaginare quante azioni malvagie od oppure eroiche, efferate od oppure tenere siano state commesse sotto il suo silente sguardo! Testimone per chi soffre, chi piange o chi semplicemente sogna, dotata del più grande pregio per un'amica: sempre guarda e mai parla, sempre osserva e mai giudica; quante storie, racconti o confessioni avrà udito per non rivelarle mai. Come spesso fai nelle notti solitarie, sei di nuovo qui sulla cima della torre centrale, i gomiti appoggiati sul parapetto, a guardare il bianco cerchio della luna che si muove silenziosa come un gatto sui tetti argentati del Complesso. Solo che oggi non sei qui per lasciare vagare la mente,

libera dai pensieri, ma piuttosto per osservare la luna come se potessi trovare in essa le risposte ai dubbi che ti tormentano e attanagliano la mente. Stasera sei qui per narrarle anche tu una storia, una storia che per un breve istante non ha portato proprio alla sua fine, una storia di cui nessuno se non tu e lei, sentirà mai parlare...

1

L'ololibro gracchia di nuovo: "Esattamente mille anni fa, i Creatori, rivelatisi a noi come viaggiatori spaziali, che nella loro eterna ricerca per la perfezione avevano viaggiato per un numero di anni e visitato un numero di pianeti incalcolabili, giunsero nell'orbita del nostro pianeta. Essi osservarono con interesse le primitive forme di vita, che guidate da istinti primordiali godevano di semplici gioie e con basilari istinti. Con l'inimmaginabile conoscenza di cui erano dotati, i Creatori scelsero una promettente forma di vita del pianeta, un piccolo mammifero che sembrava essere dotato di grande capacità di adattamento; dopo aver analizzato una serie pressoché infinita di variabili, avere controllato nel dettaglio la morfologia del pianeta e la sua atmosfera ed avere previsto con un minuscolo margine di errore come esse sarebbero evolute nei millenni a venire, essi scelsero la forma più adatta da assegnare alla loro creatura; quando ne furono soddisfatti si assicuraronο di inculcare nel suo cervello, allora un semplice foglio bianco, le informazioni di cui erano in possesso, affinché questa loro nuova creatura potesse evolvere nella maniera più esatta, senza arrancare faticosamente lungo la scala dell'esistenza, spesso compiendo errori o balzi all'indietro come tutte le altre razze che essi avevano visto o come gli stessi Creatori (impensabile ma vero!) avevano compiuto. Essi videro ciò che era nato e lo trovarono buono e giusto. Gli apposerο il nome di Primogenito, la loro prima creatura. I Creatori lo provvidero poi di

un sistema di riproduzione, arti adatti alla deambulazione e al movimento, organi adibiti alla favella e altre meraviglie che tutti noi possiamo osservare. Le loro creature, dapprima impaurite come bambini, si rivolsero ai Creatori confusi dal loro aspetto e da ciò che sapevano nelle loro menti. I Creatori con infinita comprensione ed amorevolezza verso le loro creature, capirono che sarebbe stato necessario un periodo di tempo per accudire i Primogeniti, per insegnare loro ad utilizzare le straordinarie capacità di cui avevano fatto loro dono. Nella loro infinita saggezza e lungimiranza i Creatori non donarono ad essi la capacità di viaggiare nello spazio, perché..." il resto è confuso in scariche di statica. "Andiamo!" sbotti "Non di nuovo!" Dai una manata al piccolo oggetto rotondo sul tavolo davanti a te, ma l'unico risultato che ottieni è quello di fare spegnere l'ololibro del tutto. "Non è possibile...!" ti lamenti, "Non supererò mai l'esame di Ars Historica se non ho neppure un supporto decente su cui studiare... ma i tecnici non fanno mai manutenzione?" "Silenzio!" Ti redarguisce la vecchia bibliotecaria, che senza che te ne accorgessi si è avvicinata al tuo tavolo. Quando ti guardi intorno vedi parecchie paia di occhi che ti fissano infastiditi. "Oops," mormori cercando di sorridere ed apparire rilassato "Ho per caso alzato un po' la voce?" In fretta raccogli le tue poche cose nello zaino e lasci la sala di lettura.

Avevi pensato di passare le mattinata in biblioteca a studiare, ma dopo il malfunzionamento dell'ololibro e la figuraccia che hai fatto, non hai

più tempo e voglia di continuare lo studio. "Accidenti, così non va!" Rifletti fra te e te "E' la quarta volta che tento di superare l'esame di Ars Historica e se anche questa volta va male, non credo proprio che riuscirò a laurearmi nei tempi previsti... Fortunatamente sono al passo con gli altri esami altrimenti non so che farei..." Immerso nei tuoi pensieri attraversi i lunghi corridoi di acciaio bianco dell'Accademia diretto verso la sala d'ingresso. "Uno dovrebbe pensare che se tuo zio è il docente di Ars Historica dovresti passare quell'esame in un baleno, seh magari, è più esigente con me che con gli altri studenti... a che mi serve poi l'Ars Historica, io voglio la specializzazione in Ars Botanica o forse Ars Juridica... ". Mentre passi ancora borbottando davanti alla scala che porta agli alloggi privati degli studenti, tra cui la tua compagna di corso Jada, ti fermi a riflettere su ciò che potresti fare. "Forse potrei passare a sentire come se la cava Jada... forse è messa peggio di me..." Poi ti ricordi degli ottimi risultati, persino migliori dei tuoi, che è solita ottenere. "No, poco probabile, forse però potrei chiederle se mi aiuta a studiare o almeno mi presta il suo ololibro, dato che il mio è rotto...". L'altra alternativa che ti passa per la mente è quella di affrettarti verso la sala d'ingresso per vedere se vi è qualche nuovo annuncio come la (sarebbe un miracolo!) sospensione dell'esame... Se vuoi passare a salutare Jada e a chiedere il suo aiuto, vai al **23**

Se preferisci non perdere tempo ed affrettarti verso la bacheca informazioni, vai al **32**

2

"Presto, voglio vederci chiaro!" Fai cenno a Sebast di seguirti e ti getti lungo i corridoi dell'Accademia, diretto allo studio di tuo zio. Siete ormai vicini quando quasi vai a sbattere contro la tua amica Jada, sbucata all'improvviso da dietro l'angolo. Noti subito che la ragazza è scossa, spettinata ed affannata, e quando vi vede assume un'espressione stupita e allarmata. "Ragazzi, che ci fate qui?" chiede subito. "Potremmo farti la stessa domanda" rispondi improvvisamente sospettoso. "Noi siamo qui perché ce l'ha detto il Prof Spadatrattra, e tu?" si intromette Sebast "Io ho visitato il professore per chiedere chiarimenti" è la risposta confusa della ragazza. "Alle dieci di sera, con il fiatone e un involucro nero sotto il braccio?" Puntualizzi, indicando il fagotto di abiti neri che la ragazza sta goffamente cercando di nascondere dietro la schiena. Assumendo la tua migliore aria intimidatoria, inizi a sciorinare le conclusioni cui sei giunto. "Io invece credo che tu abbia passato la serata a fuggire mentre io ti inseguivo, dopo aver rubato l'Artefatto". Jada ha il capo chino, sembra ormai convinta di essere stata scoperta. "È vero, ero io, ma lasciami spiegare. Il professore mi ha chiesto di portargli l'Artefatto; ha detto che ne aveva bisogno per una ricerca rivoluzionaria, che avrebbe cambiato il mondo, ma che gli era stato negato il permesso di utilizzarlo, mi ha detto che mi avrebbe coperta e, dopo avere concluso le sue ricerche, l'avrebbe restituito e non mi sarebbe successo nulla. Mi ha dato anche i codici necessari ad aprire la porta e disattivare il sistema di

sicurezza." "Questo spiega il come, ma non il perché" continui, convinto che la ragazza non ti abbia detto tutto. "Lui mi ha detto che se l'avessi aiutato avrei passato l'esame, che mi sarei laureata con il massimo dei voti..." La ragazza lascia cadere le parole, come se si fosse resa conto della vanità delle sue motivazioni. Tu le alzi il mento e guardi Jada, fissa negli occhi, "Questo comportamento non è da te, tu non hai bisogno di questi trucchetti; sei sempre stata attenta e diligente, diamine, lo sei anche più di me!" "Lo so," risponde lei, "ma da quando Ander mi ha lasciato," e qui per un attimo ti torna alla memoria il volto dell'ex-ragazzo di Jada "Ho perso le mie capacità, la memoria, l'attenzione... io avevo paura di fallire l'esame e tuo zio mi ha fatto una proposta. Bastava portargli l'artefatto e lui mi avrebbe promossa; mi aveva anche assicurato che non ci sarebbe stato nessuno per l'Accademia, perché voi avreste dovuto essere in punizione" puntualizza lasciandosi sfuggire un sorriso. Lanci l'ennesima occhiataccia a Sebast, che si limita a guardarti con sguardo innocente. "Mi sento così stupida... mi sono comportata come una truffatrice e una criminale, io..." sbarra gli occhi, come se resasi conto solo ora delle possibili conseguenze del suo gesto, "Ti ho anche lanciato addosso un distributore!" Mentre scoppia a piangere, l'abbracci teneramente "Ma mi hai avvertito in tempo. Non sei una criminale, stai solo vivendo un momentaccio. Non temere, io non dirò nulla a nessuno e così farà Sebast, ma non piangere, non è successo nulla di irrimediabile. Mentre io vado a

chiedere chiarimenti da mio zio, tu resta con Sebast, d'accordo?" La ragazza, annuisce, mentre si asciuga le lacrime. Dai un'ultima occhiata rassicurante ad entrambi e poi ti dirigi verso lo studio di tuo zio.

Vai al **30**

3

Cerchi di gettarti contro il muro per evitare l'impatto ma sfortunatamente sei troppo lento; il distributore ti colpisce solo di striscio, ma è sufficiente per farti urlare di dolore e lasciarti un brutto taglio lungo la spalla destra: perdi 2 punti di Forza. Mentre ti assicuri di non avere nulla di rotto, senti il distributore fracassarsi alle tue spalle in fondo alle scale. Per un attimo ti guardi intorno, credendo che Sebast ti abbia seguito e che sia stato lui ad avisarti del pericolo, ma ti accorgi che sei da solo. Ti riprendi immediatamente e cercando di dimenticare l'accaduto, riprendi a salire le scale, sperando che l'aggressore non sia riuscito a dileguarsi nel frattempo. Imprecando a bassa voce per aver perso di vista l'intruso cerchi di recuperare il tempo perduto, e tieni gli occhi bene aperti sperando di notare un pur minimo segno che ti indichi da che parte sia fuggito il criminale a cui stia dando la caccia. Alla fine del lunghissimo corridoio, ti trovi ad una intersezione, un corridoio che attraversa quello in cui ti trovi da destra a sinistra. "E ora" mormori, "da che parte vado?". Con la coda dell'occhio riesci a scorgere un movimento alla tua destra, una finestra è appena

stata aperta e vedi un'ombra scura saltare da essa. Senza pensarci due volte ti dirigi da quella parte, con una sola domanda in testa: "Come diavolo ha fatto a scendere in quel modo, siamo al secondo piano dell'Accademia!". Quando raggiungi la finestra ti sporgi per individuare il ladro e puoi notare che un tubo per la raccolta dell'acqua piovana scorre esattamente accanto a dove ti trovi. Tuttavia, gettando lo sguardo verso il basso non riesci a trovare alcuna traccia del fuggitivo. "Maledizione" mormori, non ancora del tutto deciso a darti per vinto. I due luoghi più vicini che è possibile raggiungere calandosi dalla grondaia sono il bioparco dell'Accademia e un vecchio capannone, un tempo utilizzato come magazzino. Sicuramente il ladro ha cercato rifugio nell'edificio, oppure si è lanciato attraverso il bioparco per darsi alla fuga.

Se credi che si stia nascondendo nel capannone, seguilo all'**11** , se pensi stia fuggendo lungo il bioparco, vai al **31**

4

"Se per te va bene, stasera alle 20.30 in aula studio" decidi. Jada sembra riluttante, ma alla fine vi mettete d'accordo per trovarvi a studiare insieme. Il pomeriggio passa alla svelta, e quando cala la sera decidi che è ora di andare da Jada. Attraversi il corridoio che porta in aula studio e attraverso le grandi finestre, vedi come la luna piena sia ormai alta nel cielo e getti la sua tenue luce sul Complesso. Quando infine entri in aula

studio, trovi Jada già lì. Dopo un breve saluto, iniziate a studiare, ma qualcosa, un senso di inquietudine, ti impedisce di concentrarti. Come se non bastasse, spesso ti ritrovi a guardare intensamente il bel volto di Jada, con gli occhi fissi sull'ololibro davanti a lei, per poi riabbassarli subito non appena lei alza lo sguardo. Ad un certo punto Jada si offre di andare a prendere un caffè per entrambi e lascia la stanza. Quando torna con due bicchieri fumanti ti trova di nuovo con lo sguardo assente fisso davanti a te, "Credevo fossi qui per studiare" dice lei con un sorrisetto. Stai per tenderle il denaro del caffè, quando lei ti ferma "Oh, lascia stare", risponde lei sorseggiando il caffè "Me li ha offerti Sebast." Ti sembra di conoscere questo nome "Chi," chiedi "quello studente dell'ultimo anno che ha fatto sì e no una decina di esami?". "Proprio lui!" precisa lei. "Mmm, voleva farsi bello," sussurri sospettoso, "Che ci faceva qui?" "Ha detto di dovere svolgere un compito per tuo zio." Sì, l'idea che tuo zio trattenga qualcuno dopo l'orario di scuola ti sembra davvero valida. Ricominciate a studiare, ma dopo qualche minuto avverti una strana pesantezza delle palpebre, che ti rende difficile restare sveglio. Pochi minuti dopo senti un cerchio alla testa e un'improvvisa sonnolenza ti fa crollare sul tavolo (perdi 1 punto di Intelligenza). Sei vagamente consapevole dell'entrata di una figura nella tua visuale e di un borbottio riguardo a un Artefatto da rubare. Qualche minuto dopo ti risvegli dal tuo stato di incoscienza, e lentamente ti rendi conto di avere bevuto un caffè contenente

del sonnifero, e riconosci nella figura misteriosa i lineamenti di Sebast. Cerchi di schiarirti le idee, e a fatica, sentendo il corpo pesante come un macigno, ti alzi. Accanto a te vedi Jada esanime e, preoccupato, ti accerti che stia solo dormendo. Il cervello ti funziona ancora lentamente e ci vuole un po' prima che tu dia un senso alle parole pronunciate da Sebast: l'Artefatto è la più antica reliquia lasciata dai Creatori sul pianeta. Nessuno sa di preciso la sua funzione, ma poiché tutti convengono sulla sua importanza, esso è rinchiusa in una sala dell'Accademia dotata di sistemi di sicurezza, e a ben pochi viene permesso di visitarla. Perché Sebast avrebbe interesse a rubare una cosa simile? Decidi di scoprirlo. Dopo esserti assicurato che Jada stia bene, ancora insicuro sulle gambe, valuti la via più veloce per raggiungere la camera dell'Artefatto, la via del laboratorio è più lunga, vai al **29**, quella della biblioteca è più rapida ma richiede di salire due rampe di scale, vai al **9**

5

Con fatica lasci il luogo dell'infruttuosa ricerca e a passi lenti ti incammini verso l'Accademia pronto ad avvertire Sebast che siete nei pasticci. Pensi alle parole da usare per esporre la fuga del ladro senza farlo sembrare un completo fallimento, ma credi che qualsiasi cosa dirai sarà inadeguata. Non appena varchi soprappensiero l'arcata dell'Accademia, una mano sbuca dalle ombre e ti si chiude sulla bocca. Sei sicuro che sia il ladro,

deciso a non lasciare testimoni e che sia tornato per eliminarti, quando, improvvisamente, l'aggressore ti lascia andare ed esce alla luce. "Sebast!" esclami. Il ragazzo sembra in stato di agitazione, gesticola apertamente mentre parla. "Meno male che sei tornato!" inizia, "non ci crederai, ma giusto qualche minuto fa ho visto il ladro rientrare in Accademia!". La notizia ti colpisce come un pugno. "Vuoi dire che è uscito dall'Accademia solo per depistarmi, ma che la sua vera destinazione era ancora qui?" Sebast sembra incredulo quanto te. "Sì, e credo anche di sapere quale sia. Mi sono nascosto e l'ho pedinato...", non puoi che ammirare lo spirito di iniziativa di Sebast, "senza farmi vedere e l'ho visto... so che è strano" sembra cercare di giustificarsi "... ma si è diretto verso lo studio di tuo zio". Un lampo di dubbio ti trafigge la mente. Non puoi trattenerti dall'esclamare stizzito "Andiamo, non vorrai farmi credere che mio zio è il ladro. Hai visto anche tu come correva, lui è troppo vecchio". "Non è quello che ho detto," si scusa Sebast, "è solo che forse tuo zio è implicato nella faccenda in qualche modo..." Stai per ribattere che sei sicuro della completa estraneità di tuo zio, quando ti rendi conto che l'Artefatto sarebbe di ben poco uso nelle mani di molti Primogeniti, ma non in quelle di un professore del calibro di tuo zio... Che sia davvero coinvolto in qualche modo? ti chiedi volgendo il capo verso il suo studio, come se potessi d'un tratto vedere attraverso le pareti. Se vuoi vederci chiaro e ti dirigi allo studio di tuo zio per capire davvero come stanno andando le

cose, vai al **2**

Se invece decidi di rinunciare all'indagine e, incurante di ciò che potrebbe succedere a te o a lui, decidi di avvertire le autorità vai al **13**

6

Il corridoio è semicircolare e le pareti sono completamente lisce, prive di ogni apertura. Giungete però ad una porta, e poiché sembra l'unico modo di proseguire, decidete di attraversarla. Vi trovate in quello che sembra una sorta di laboratorio medico, assai ben fornito. Le pareti sono tappezzate da radiografie varie, schemi anatomici di Primogeniti e di animali che non riconosci. Vari macchinari, tra cui riconosci una macchina a raggi X, sono raggruppati in un angolo alla rinfusa, come se non venissero usati da tempo. Alla tua destra uno scaffale è stracolmo di contenitori di ogni specie e dimensione, ripieni di liquidi di ogni colore e consistenza. Altri contengono organi che non sei sicuro di riconoscere. Su tutti c'è un fitto strato di polvere. Un piccolo refrigeratore accanto conserva molto probabilmente i campioni di sangue. Ciò che cattura più di tutto la tua attenzione è il tavolo operatorio al centro della stanza, dove sono sparpagliati molti strumenti e dove sei sicuro di riconoscere un'ampia chiazza di sangue raggrumato. Su tutta la sala grava una sensazione di abbandono. Individui subito l'uscita in una porta dall'altra parte, quando qualcosa di luccicante accanto a delle vecchie pellicce cattura

la tua attenzione. Si tratta di un lungo oggetto di metallo affilatissimo che riconosci essere una *Laserblade*, una delle armi più letali in dotazione dell'Esercito. Chiedendoti cosa ci faccia qui ti avvicini ad essa, quando un improvviso fremito delle pellicce ti fa trasalire. Ti tendi conto che stai guardando un essere vivente, una sorta di parodia di un essere umano, dall'aspetto antropomorfo. È alto quasi quanto te, con un viso che somiglia a quello di un lupo, le labbra ritratte a scoprire i denti affilati. Noti subito la straordinaria magrezza della bestia, le costole traspaiono dal sottile strato di pelle e pelliccia, come se la creatura non mangiasse da tempo. Proprio alla fame sembra essere dovuta la ferocia che leggi nei suoi occhi. Mentre senti il tuo compagno sussultare, valuti le diverse opzioni che ti restano. Tentare di combattere la bestia potrebbe essere letale, ma se riuscissi ad afferrare uno degli strumenti da laboratorio potresti farcela. Sei anche convinto che alleviare in qualche modo la sofferenza della bestia potrebbe aiutarti. L'uscita è vicina, e valuti anche la fuga, tuttavia quella *Laserblade*, ora preclusa dalla vicinanza dell'essere, ti attira in uno strano modo...

Se combatti vai al **33**, se vuoi o puoi usare il Potere Mentale *Meditazione* per calmare la creatura vai al **34**, o se preferisci fuggire, vai al **26**

7

Sono ormai le 21.30. È passata più di un'ora e avete catalogato solo un centinaio di ololibri. Anzi,

hai catalogato, perché Sebast ha passato metà del tempo seguendo distrattamente un fumetto che si è portato o ascoltando musica dalle sue cuffie. Tutto sommato forse è meglio così, dato che dubiti che il suo aiuto ti sia davvero utile. Ad un tratto però lo vedi alzarsi di scatto e dirigersi verso la porta. Senza alzare la testa gli dici, "Dove vuoi andare? Lo sai che mio zio ha chiuso la porta con il codice, passerà a controllarci fra tre ore". "Non so tu" risponde lui, "ma io ho voglia di sgranchirmi un po' le gambe". Subito dopo senti il rumore della porta che si apre. Ti alzi sbalordito, domandando "Come hai fatto?" "Eh eh, c'è chi è bravo a scuola e chi fuori!", risponde Sebast, con l'aria di chi la sa lunga, "Andiamo, non vorrai stare chiuso qui tutta la sera!" così detto, si dirige fuori dalla biblioteca. Dopo una breve riflessione, decidi che una pausa non può farti che bene, purché sia breve; non hai voglia di subire un'altra ramanzina da tuo zio. Lasciate la biblioteca e vi dirigete verso le scale. Quando passate davanti alla sala dell'Artefatto, qualcosa cattura il tuo sguardo. Questa sala è una delle più importanti dell'Accademia. Custodisce l'Artefatto, la più antica reliquia lasciata dai Creatori sul pianeta. Nessuno sa davvero a cosa serve, ma tutti i professori sono d'accordo sulla sua importanza, tanto da porla in una stanza con elevati sistemi di sicurezza e di non consentire l'accesso quasi a nessuno. Perciò non puoi che avere un sussulto quando noti che la porta della sala è socchiusa. La indichi a Sebast, il quale ha anche lui un sussulto; in un attimo entrambi annuite, avvicinandovi furtivamente alla stanza.

Non vi siete mai entrati prima, ma la cosa che notate subito è che la bacheca al centro è vuota: l'Artefatto è stato rubato! Un rumore alle vostre spalle vi fa trasalire. Vi girate appena in tempo per vedere un'ombra vestita di nero darsela a gambe. "Un ladro!" esclama Sebast. "Dannazione!" imprechi "dobbiamo acciuffarlo, se scoprono il furto noi saremo i primi indiziati!". Sebast cerca di protestare, ma ormai tu ti sei già diretto all'inseguimento del misterioso individuo. Sai che non hai tempo da perdere. Se si scopre quello che è successo mentre tu e Sebast eravate gli unici nell'Accademia ci sono solo due possibilità: una sanzione disciplinare da fare storia o (non osi pensarci) l'accusa di furto! Il pensiero corre rapido a ciò che accadrebbe ai tuoi genitori se dovessero venire a sapere di una storia simile. Il loro unico figlio coinvolto in un furto! Devi impedirlo a tutti i costi e l'unico modo che ti viene in mente è acciuffare il vero ladro. Cerchi di stare alle calcagna del misterioso individuo, che sembra correre molto più veloce di te. Lo vedi dirigersi rapidamente verso le scale che salgono ai piani superiori e pensando che sia la tua occasione per accorciare la distanza, ti metti a salire le scale due gradini alla volta. Hai appena il tempo di raggiungere il primo pianerottolo, quando senti una voce gridarti "Attento!" Non appena alzi la testa, vedi uno dei distributori automatici del piano superiore precipitare lungo le scale.

Se possiedi e vuoi usare il Potere dello *Scudo Mentale* vai al **27**, se non vuoi o non puoi usarlo, vai al **3**

8

"Forse questo può funzionare," dici mentre estrai l'arma che hai trovato dalle pieghe della tua veste. Tuo zio comprende ciò che hai intenzione di fare e cerca di dissuaderti, ma ormai sei deciso a fare tutto ciò che è in tuo potere per tentare di evitare la catastrofe. Non appena fai partire il primo colpo verso la superficie del portello, un allarme risuona nella stanza, così forte da coprire tutti gli altri. Una luce rossa nient'affatto promettente si accende lungo l'intera superficie del pannello. "E ora che succede?" chiedi urlando a tuo zio. "È il sistema di sicurezza," risponde lui, "ma non era stato inserito: l'Artefatto deve avere preso il controllo della macchina! Vattene Ged, non puoi fare più niente ormai!" Deciso a non lasciar perdere, continui: "Non puoi fare qualcosa per disattivarlo?" "Ci provo, ma non garantisco nulla". Vedi tuo zio gettarsi sui comandi e muovere freneticamente lo sguardo sullo schermo: "No, no, no," esclama istericamente, "C'è un firewall, mi ci vorranno almeno cinque minuti di tempo, se non di più!" "Troppi," sussurri "non abbiamo tutto questo tempo". Fai partire il secondo colpo contro il portellone e nel medesimo istante diversi pannelli più piccoli si aprono sui lati della struttura. Da essi vedi fuoriuscire minacciosi raggi laser. "Basta!" senti urlare dall'alto tuo zio, "Fermati! Non ho ancora disattivato il sistema di sicurezza!" "Non c'è più tempo" protesti. Mentre sferrisci un altro colpo, ti prepari a dover schivare i raggi mortali, che sono puntati su di te. Come se non bastasse, sai di non avere molto tempo;

infatti, a giudicare dagli scricchiolii della macchina e dal calore che sta irradiando, fra qualche minuto sai che qui esploderà tutto.

CAMERA DELL'ARTEFATTO
DESTREZZA 6 FORZA 10

Se riesci ad abbattere la Forza del portello entro 5 turni, vai al **40**

Se lo scontro dura più di cinque turni, vai al **14**

9

Ti precipiti in direzione della biblioteca, deciso a raggiungere la sala dell'Artefatto prima di Sebast. Percorri i lunghi corridoi a rotta di collo fino a raggiungere la breve rampa di scale che porta al piano superiore. Fai i gradini a due a due, stando bene aggrappato al corrimano per evitare di fracassarti la testa. Giungi davanti alla porta della biblioteca, spingi con due mani il maniglione antipanico ed entri nell'enorme stanza. La biblioteca, dove ti ricordi di avere passato la mattinata, è una grande stanza disseminata di scaffali alti fin quasi al soffitto. Su ognuno di essi sono disposti in bell'ordine migliaia di ololibri, piccoli oggetti sferici che, se attivati, sono in grado di recitare vocalmente le informazioni in essi contenute. Sono divisi in gruppi tematici, ma comunque il loro grande numero renderebbe assai difficile destreggiarsi fra gli scaffali e i tavoli di lettura, se tu non conoscessi già bene quest'ambiente. Circa al centro della stanza il tuo

sguardo è attirato da un piccolo oggetto metallico, che sembra una scatoletta di integratore, che si trova sul pavimento della biblioteca, vagamente illuminato dalla luce lunare che entra dalla finestra.

Se decidi di raccoglierlo, vai al **24**

Se ritieni sia una distrazione inutile, continua verso la stanza dell'Artefatto, al **28**

10

Mentre il robot continua il suo conto alla rovescia, fai cenno al tuo amico di restare qui. All'inizio sembra allarmarsi, ma poi annuisce deciso. Fai spaziare lo sguardo sul bancone da lavoro al centro del tavolo alla ricerca di qualcosa da usare come arma, ed individui un pesante e robusto tubo di ferro che sembra fare al caso tuo. Prontamente lo affferri, è un po' difficile da maneggiare ma sei sicuro possa danneggiare la struttura ancora provvisoria del robot. Intanto esso termina il suo conto alla rovescia e vedi che il *Blaster* sta per caricarsi facendo partire il colpo; con una prontezza d'animo che ignoravi di avere, aspetti fino all'ultimo istante possibile e poi ti getti di lato, evitando per un soffio il raggio, che va a colpire una delle pareti della stanza, lasciando un segno ben visibile nel muro. Senza lasciare tempo al *Blaster* di ricaricarsi ti getti con tutta la tua forza sul robot, subito seguito dal tuo compagno, colpendolo alle parti più esposte della sua struttura metallica. Tuttavia il metallo è davvero resistente, e la potenza del robot, anche se

incompleto, non è da sottovalutare. Mentre lo affrontate lo fate con la consapevolezza che potrebbero essere gli ultimi istanti della vostra vita.

ROBOT
DESTREZZA 8 FORZA 14

Se vinci, vai al **12**

11

Dalla grondaia al tetto del capannone vi è uno spazio di un semplice metro, e sei confidente nella tua agilità abbastanza da tentare di raggiungerlo. Atterri con leggerezza sui laminati dell'edificio e sei d'improvviso quasi sicuro che essi cedano sotto il tuo peso, ma fortunatamente non è così. La luna piena è ormai alta sopra i tetti della città, e ti concedi un attimo per ammirare la vista. Cercando una possibile entrata nel capannone, la individui nel vetro infranto di un lucernario. Con ancora più sollievo, vedi che, esattamente in corrispondenza dell'apertura, una pila di scatoloni ti permette una agevole discesa all'interno. Tuttavia, quando raggiungi il pavimento del magazzino, ti aspetta una cocente delusione: l'ambiente, decisamente spoglio e polveroso, è piuttosto desolato ed offre ben pochi luoghi in cui un eventuale intruso possa trovare rifugio. Un rapido sguardo attorno alle pile di scatoloni ti conferma che è difficile che qualcuno abbia possibilità di nascondersi qui. Tuttavia decidi comunque di ispezionare il

capannone; ti aggiri silenziosamente fra le cianfrusaglie, cercando di essere visibile il meno possibile, quando un improvviso rumore ti fa trasalire. Sicuro che il ladro si sia tradito ti avvicini di soppiatto, ma quando il rumore si trasforma in un ringhio sommesso ti ricredi. Vedi balzare dalle casse un livido cane randagio, con la bava alla bocca, tremendamente denutrito. Tenti di sedarlo per mezzo del potere mentale di cui sono naturalmente dotati tutti i Primogeniti, ma la semplice mente dell'animale è troppo in preda alla fame e ai suoi istinti bestiali per essere malleabile. Mentre la bestia si avvicina cerchi freneticamente qualcosa con cui difenderti. Caso vuole che accanto a te si trovi una pesante barra di ferro, che riesci ad afferrare giusto in tempo per bloccare l'assalto dell'animale.

CANE RANDAGIO
DESTREZZA 6 FORZA 8

Se vinci, getti la tua rudimentale arma, e ansimando vai al **5**

12

Il corpo del robot è ormai ridotto ad un ammasso di rottami, ma credi che nonostante questo il suo sistema centrale continui a funzionare, poiché apre e chiude spasmodicamente le dita della mano destra. Tuttavia, poiché i suoi arti inferiori sono chiaramente inservibili, non credi si possa più muovere. Ti avvicini per studiarlo meglio e ti rendi

conto di come, se questo androide fosse stato portato a termine, sarebbe stato un avversario assai più difficile. Non sei un grande esperto di *Ars Mechanica*, ma noti come la sua struttura sia assai più avanzata di quella dei più complessi droni mai realizzati. Ti chiedi se sia opera di tuo zio e se l'abbia almeno realizzata con l'approvazione del Consiglio, ma in cuor tuo sai che si tratta di una delle altre questionabili iniziative di tuo zio. Ritorni a concentrarti sul motivo per cui sei rimasto qui, il potente *Blaster*, e lo prelevi dalle mani del robot. Armi simili sono solitamente in dotazione solo dell'esercito perciò capisci come averne trovato uno ti doti di grande potenza di fuoco. Inoltre, il fatto di poter attaccare dalla distanza ti rende in grado di sottrarre 1 punto al lancio dei dadi per individuare il potere d'attacco del nemico. Poiché null'altro vi trattiene in questa tetra officina, tu e il tuo compagno uscite dalla stanza. State proseguendo lungo il corridoio quando udite un fragoroso brontolio; un improvvisa scossa tellurica fa tremare il terreno, gettandovi a terra. Le pareti tutt'intorno sussultano come se vi fosse il terremoto ed un boato riecheggia nel corridoio. Non appena il frastuono cessa e siete in grado di proseguire, vi rialzate e vi guardate sgomenti. Negli occhi del tuo compagno puoi vedere la paura che prova. Affrettate il passo, quasi correndo, e giungete dinnanzi a un'enorme porta metallica. In qualche modo senti che tuo zio si trova più avanti, perciò fai un gesto al tuo compagno di voler entrare da solo; lui non protesta, ha visto nei tuoi occhi una

grande determinazione. Tu stesso sei stupito di cosa sei stato in grado di fare stasera, se te lo avessero detto solo ieri non ci avresti mai creduto. Sperando che per stasera il destino non richieda nient'altro da te, spingi la porta fortunatamente aperta ed entri nell'ambiente retrostante. (Poiché sei da solo, perdi i benefici guadagnati dalla vicinanza del tuo compagno).

Vai al **25**

13

"Adesso basta" sbotti, "non ho intenzione di continuare con questa storia, mi sono già dato anche troppo da fare. Non mi importa di cosa diranno di me o di mio zio, ma io non sono in grado di continuare, e non lo voglio neppure. Non mi rimane altro che avvisare chi di dovere!". Ti allontani risoluto, nonostante le proteste di chi ti accompagna, ormai sicuro che i risvolti di questa storia siano più complicati e misteriosi di quanto all'inizio sia sembrato, e hai deciso che sia compito delle autorità portare a termine ciò che tu hai iniziato. Pochi passi ti separano dall'entrata dell'Accademia, quando una spaventosa esplosione squarcia le fondamenta dell'intero Complesso. Una cacofonia di suoni ti raggiunge le orecchie, mentre una luce bianca è l'ultima cosa che vedi prima di restare sepolto sotto le macerie dell'Accademia, crollata per un motivo a te ignoto. La tua avventura finisce tragicamente qui.

14

Con il corpo ferito e sanguinante a causa dei raggi laser del sistema di sicurezza, continui a colpire il portello che racchiude l'Artefatto, ma i tuoi colpi non riescono ancora ad abbatterlo. Stremato dalle perdite di sangue e dall'immane fatica ti accasci con la schiena contro il pannello, e lasci cadere l'arma ormai inutile a terra. Ormai non c'è più tempo per evitare la catastrofe ed inoltre sei troppo stanco per continuare. Lanci un ultimo sguardo al volto mesto di tuo zio, devastato dal senso di colpa, e tenti di sorridere forzatamente, mentre senti un forte calore dietro la schiena ed un sordo brontolio crescere dalle profondità delle macchina. L'istante dopo una potentissima esplosione disintegra tutto ciò che si trova nella stanza, e scuote le intere fondamenta del Complesso, causando migliaia di vittime, te compreso.

La tua avventura si conclude in modo tragico.

15

"Accidenti, vado a parlare con mio zio!" esclami e stai per dirigerti verso lo studio di tuo zio, quando Jada ti richiama. "Aspetta, vengo con te!" " Sei sicura?" le chiedi, ancora preoccupato per le sue condizioni. "Sì, non ci sono problemi" ti rassicura lei. Tu e Jada vi affrettate lungo i corridoi del Complesso, sebbene la tua amica sia ancora un po' intorpidita. Siete ormai vicini allo studio di tuo zio, quando per poco non vai a sbattere per la seconda volta contro Sebast. Quando ti vede, la prima

reazione che vedi nel ragazzo è il terrore, subito sostituito da un certo sollievo. "Per fortuna stai bene!" dice con la voce rotta dall'emozione "pensavo che il drone ti avesse, bhè, fatto male..." "Fra un po' qualcuno si farà male davvero..." minacci, stringendo i pugni con l'aria più minacciosa di cui sei capace. "Va bene, va bene," dice Sebast, alzando le mani davanti a sé con aria colpevole "non c'è bisogno di agitarsi"; a giudicare dal suo sguardo il tuo stratagemma sembra avere funzionato. "Ci devi delle spiegazioni" dici semplicemente. Sebast sembra pronto a fornirvele: "D'accordo, d'accordo, avete tutte le ragioni per essere arrabbiati con me, ma lasciatemi spiegare." Vedendo che non aggiungi altro, Sebast prosegue: "So che ho fatto qualcosa di sbagliato, ma non l'ho fatto di mia spontanea iniziativa. È stato, ehm, tuo zio," aggiunge con certo imbarazzo, "a darmi l'incarico di prendere l'Artefatto: ha detto che ne aveva bisogno per fare delle ricerche per una teoria rivoluzionaria, che avrebbe cambiato la vita di tutti, ma poiché gli era stato negato il permesso di usarlo, era costretto a rubarlo. Ha detto comunque che una volta concluso il suo lavoro, l'avrebbe restituito." "E tu che ci guadagni da tutto questo?" chiedi dubbioso. Sebast d'improvviso sembra restio a parlare "Il professore Spadatrattra ha detto che se l'avessi aiutato mi avrebbe dato per buoni molti degli esami che non ho passato o che non ho ancora dato; a conti fatti, un bel po'..." "Ah, bene" rispondi sarcastico "si fa così a passare gli esami adesso?" Sebast non sembra averti sentito "Mi ha

dato tutti i codici per aprire la porta e disattivare il sistema di sicurezza, ma mi sono stupidamente dimenticato di inserirli tutti... mi dispiace per il drone che ti ha attaccato" Conclude con aria di scusa. "Ed è stato sempre mio zio a chiederti di usare del sonnifero?" chiedi con fare accusatorio. Sebast sembra sconsolato, mentre ammette "No, quella è stata un'idea mia, il professore si era raccomandato di non farmi vedere da nessuno..." "Cosa che non ti è affatto riuscita!" interviene Jada con aria caustica, "... e quando vi ho visto, quello è stato l'unico modo a cui ho pensato. Mi dispiace ancora, ho sbagliato e vi ho messo in pericolo, potete non credermi, ma è la verità". Il ragazzo sembra sincero, ma preferisci vederci chiaro di persona. "Jada, tienilo d'occhio, io vado a parlare con mio zio, e vediamo finalmente di capire come sono andate le cose". Mentre Jada annuisce ti dirigi con fare spedito alla porta dello studio di tuo zio.

Vai al **30**

16

"Sì!" esulti sottovoce quando il display si illumina di luce verde ed un BEEP risuona nella stanza. Ti giri verso la parete alle tue spalle che, come ti aspettavi, ha lasciato il posto ad una porta segreta, che si apre rivelando un lungo corridoio scarsamente illuminato. È quando ti incammini verso di essa che ti accorgi di non essere solo. Ti giri di scatto verso la porta di ingresso, senza sapere bene cosa aspettarti, e vedi i tuoi amici,

Jada e Sebast, che ti fissano timidamente dalla soglia. "Tutto OK?" chiede Jada, "Abbiamo bussato, ma nessuno ha risposto" probabilmente, rifletti, eri talmente concentrato sul quesito che non te ne sei reso conto. "Quando non ti abbiamo visto uscire pensavamo fosse successo qualcosa di grave..." interviene Sebast, "...dove è il professore?" Davanti ai loro sguardi interrogativi, rifletti su come riferire loro ciò che hai saputo: non hai per niente voglia di metterli al corrente dello sproloquio di tuo zio, ma non puoi neppure tacere il grave pericolo che sembra incombere su tutto il Complesso. Decidi loro di rivelare solo lo stretto necessario: "Credo che mio zio non stia bene, ha blaterato qualcosa riguardo un pericoloso esperimento e poi si è ritirato nel suo laboratorio segreto per realizzarlo." "Un laboratorio segreto?" chiede Sebast sgranando gli occhi. "Non è quello il punto," lo corregge Jada, più pragmatica. "Se quello che dici è vero, dovremmo avvertire qualcuno!" "Non c'è tempo!" rispondi, suonando più allarmato di quanto vorresti, "temo per la sua vita!" e quella di molti altri, pensi. "Devo fare qualcosa per fermarlo!" concludi. "Tu da solo?", ribatte Sebast, "credo sarebbe meglio se ti seguissimo anche noi." Per un attimo rifletti sulle sue parole, francamente decidi che non è certamente un'idea malsana poiché per distogliere tuo zio dai suoi propositi un'altra persona potrebbe essere più che utile. Vuoi però sincerarti che siano consapevoli del rischio che corrono e li avverti che non sei sicuro di come le cose si possano mettere. Nonostante i tuoi avvertimenti i

tuoï compagni dicono di essere con te. Dopo qualche discussione decidete che uno di loro ti seguirà, mentre l'altro correrà il più velocemente possibile ad avvertire le guardie del Complesso dell'accaduto. Entrambi i tuoi amici non vogliono lasciarti solo, e quindi lasciano a te decidere chi ti seguirà. Sebast è armato con un pesante manganello, che ha rimediato chissà dove, e la sua sola presenza ti garantirà un'aggiunta di 1 punto al numero estratto col dado per calcolare il tuo potere d'attacco. D'altro canto l'Intelligenza di Jada è di gran lunga superiore alla tua, e ti permette di utilizzare gratuitamente, per una sola volta, un qualsiasi Potere Mentale tra i tre disponibili, anche uno che tu non possieda. Dopo aver deciso chi ti seguirà, non perdetevi altro tempo. Ti assicuri che l'altra persona si diriga immediatamente verso il più vicino posto di guardia, mentre tu e il tuo compagno oltrepassate con titubanza la soglia misteriosa nella quale è sparito tuo zio.

La prima cosa che noti è l'ampiezza del corridoio, che tuttavia è assai breve e termina rapidamente davanti a una rampa di scale. Mentre le scendete il più rapidamente possibile, ti chiedi se qualcun altro sia a conoscenza di questo luogo. Ormai siete scesi talmente in basso che sei quasi sicuro di trovarti a parecchi metri sotto il suolo. Quando giungete in fondo alle scale, vi ritrovate in un altro corridoio, assai più lungo, scarsamente illuminato dalle luci al neon penzolanti dal soffitto. Le pareti sono completamente lisce e proseguono su entrambi i lati per svariate centinaia di metri.

Mentre vi guardate attorno stupefatti, non puoi fare a meno di domandarti se tutto questo sia stato progettato da tuo zio oppure se fosse già presente nei vecchi sotterranei dell'Accademia ed egli l'abbia solo scelto come suo laboratorio segreto. Il corridoio in cui vi trovate sembra avere forma circolare e prosegue lungo entrambi i lati; poiché non sembra esserci differenza alcuna fra le due direzioni, scegliete se andare a destra, al **6**, o a sinistra, al **36**

17

Pensi freneticamente a ciò che hai trovato lungo il tragitto che hai seguito per venire fin qui , ma nulla ti sembra adatto a sfondare la parete del portello. Con la forza della disperazione, tenti di fare tutto il possibile per evitare la catastrofe. Spingendo i piedi contro il pavimento riesci a strappare un cavo metallico che entra all'interno della struttura, sperando sia uno di quelli che collegano l'Artefatto alla rete circostante. La faccia ti diventa rossa per lo sforzo, e senti i muscoli delle braccia dolerti terribilmente. Nonostante i tuoi sforzi, il cavo non sembra cedere di un millimetro. Senti le grida confuse di tuo zio, ma rimani concentrato sul tuo obiettivo; proprio quando ti sembra che il cavo stia cedendo, vedi una luce rossa fuoriuscire dalle fessure del portello, l'Artefatto sembra avere raggiunto il punto critico. Un'esplosione potentissima scuote le fondamenta dell'intero edificio, facendo cigolare sinistramente l'intera struttura circostante; tutt'intorno a te è un

fragore di cavi spezzati, ingranaggi che si frantumano e meccanismi che smettono di funzionare. Le urla di tuo zio ti giungono ormai lontanissime, quando l'ultima cosa che vedi è un'accecante luce biancastra che avvolge ogni cosa intorno a te, cancellando ogni cosa nel raggio di miglia, te compreso.

La tua avventura si conclude tragicamente qui.

18

Cerchi di concentrarti sulla piccola mente primitiva dell'animale, chiaramente assai distante da te nella scala dell'evoluzione e ti sforzi fino ad avere la fronte madida di sudore. Crei una sorta di proiettile mentale da scagliare contro il rettile, e quando sei convinto che sia abbastanza forte, rilassi la tua mente. Hai cercato di concentrare abbastanza energia per non causare danni permanenti all'animale, poiché non hai nessuna intenzione di ferirlo se vi è la possibilità di evitarlo. La potenza del tuo Colpo Mentale è comunque in grado di sortire l'effetto desiderato. Vedi l'animale irrigidirsi quando colpisci il suo sistema nervoso, gli occhi diventano se possibile ancora più vitrei, la lingua rimane immobile a mezz'aria. Ti avvicini velocemente per raccoglierlo e rimetterlo nella gabbia. A fatica issi sulle braccia il pesante animale e, sbuffando per il suo peso, ti affretti a sollevarlo verso le gabbie. Stai ormai per richiudere la gabbia, quando l'animale riprende improvvisamente il controllo di sé e, indispettito dal trattamento riservatogli, riesce a morderti un

dito: perdi 1 punto di Forza. Imprecando contro la bestia fai scattare il chiavistello della gabbia. Dopo esserti assicurato che sia ben chiusa, ti dirigi verso l'uscita in tutta fretta, deciso a raggiungere la camera dell'artefatto prima di Sebast.

Vai al **28**

19

Furtivamente ti avvicini all'oggetto baluginante, sempre tenendo d'occhio i dintorni. Quando sei più vicino, ti rendi conto che l'oggetto ha tutta l'apparenza di una piccola scatola di *Stimpack*. Quasi senza rendertene conto ti chini per raccoglierlo, ma improvvisamente ti accorgi della tua ingenuità e istintivamente ti copri il capo con le mani, in attesa che la trappola che hai attivato scatti... Ma poco dopo l'unica cosa che ti colpisce in testa è un piccolo ramo secco: perdi 1 punto di Forza. Alzi il capo e vedi che in cima all'albero non c'è nessuno, solo la luce lunare che sembra ridere di te. Il ladro non si è nascosto qui per colpirti alle spalle. Digrignando i denti per esserti fatto ingannare raccogli lo *Stimpack* assicurandoti che sia pieno (segnalo sul registro) e ti avvii mestamente ad uscire dal bioparco, ormai sicuro che la spia sia riuscita a depistarti. Vai al **5**

20

Dopo la lotta, ti senti terribilmente stremato. Il sangue puzzolente dell'essere ti è schizzato sul volto e sugli abiti e, se anche la tunica è progettata

per essere impermeabile, stavolta il liquido sembra essere riuscito a penetrare il tessuto. La creatura è a terra esanime, ma non sei del tutto convinto che sia morta. Non si muove e non ci sono segni di respirazione, ma i crudeli occhi gialli continuano a seguire ogni tuo movimento. Nonostante tutto ti convinca a non farlo, ti avvicini ad essa per studiarla meglio. Sei sicuro di non averla mai vista prima in nessuno degli ololibri di *Ars Zoologica*. Il volto è troppo umano per appartenere ad una bestia comune, e numerosi segni di sutura su tutto il corpo ti fanno pensare che sia stata vittima di numerosi esperimenti o, un pensiero più spettrale ti solletica la mente, sia stata creata artificialmente. È chiaramente denutrita, come se qualcuno si fosse dimenticato, o non avesse voluto, nutrirla. Ti chiedi se tuo zio sia il responsabile di una simile mostruosità e speri almeno che sia stata creata su ordine del Consiglio, ma in cuor tuo sei quasi sicuro che questa sia un'altra delle poco lodevoli iniziative di tuo zio. Ritornando al vero motivo per cui sei rimasto, raccogli la *Laserblade* e la maneggi con cautela. Anche se non sei un soldato ti rendi conto della perfezione di quest'arma da guerra, che emette una potenza tale all'impatto da permetterti di infliggere 2 danni aggiuntivi al nemico ogniqualvolta riesci a colpirlo. Soddisfatto della tua conquista, tu e il tuo compagno uscite e chiudete la porta alle vostre spalle per evitare problemi. Vi affrettate lungo il corridoio, quando un improvviso brontolio del terreno vi costringe a terra. Tutto il corridoio è in preda a sussulti, come se vi fosse un

terremoto, e un forte boato riecheggia nel corridoio. Quando potete, vi rialzate e vi guardate sconcertati, leggi negli occhi del tuo compagno il terrore che prova. Affrettate il passo, quasi correndo, e giungete dinnanzi a un'enorme porta metallica. In qualche modo senti che tuo zio si trova più avanti, perciò fai un gesto al tuo compagno di voler entrare da solo; lui non fa la minima mossa per dissuaderti, ha visto nei tuoi occhi una grande determinazione. Tu stesso sei stupito di cosa sei stato in grado di fare stasera, se te lo avessero detto solo ieri non ci avresti mai creduto. Sperando che per stasera il destino non richieda nient'altro da te, spingi la porta fortunatamente aperta ed entri nella sala che vi si trova dietro. (Poiché sei da solo, perdi i benefici guadagnati dalla vicinanza del tuo compagno).

Vai al **25**

21

Fai cenno al tuo amico di volere restare. Dapprima sembra sul punto di voler protestare, ma poi annuisce tacitamente. Noti con sadico piacere che alcuni dei meccanismi del robot sono vistosamente scoperti poiché la sovrastruttura meccanica che ricopre il resto del suo corpo non vi è stata ancora applicata. Mentre il robot continua il conto alla rovescia, valuti che se potessi in qualche modo impedire il corretto svolgimento dei suoi meccanismi potresti seriamente danneggiarlo. Estrai velocemente di tasca una scatoletta di integratore e la lanci con precisione

nello spazio scoperto nel torace del robot. Non credi alla tua fortuna quando essa si incastra esattamente dove dovrebbero incontrarsi i denti degli ingranaggi. Improvvisamente il conto alla rovescia arriva a zero; sei quasi sicuro che stia per partire un colpo dal *Blaster* e senza rendertene conto hai gli occhi fissati sulla bocca del fucile. Quando dopo diversi secondi non accade nulla, noti che il dito che avrebbe dovuto premere il grilletto risulta immobile. Non puoi credere alla tua fortuna; sollevato per avere messo fuorigioco l'arma più pericolosa, fai correre lo sguardo in cerca di qualcosa da usare come arma; afferra un tubo di ferro piuttosto pesante posato sul vicino bancone da lavoro, e speri che sia in grado di danneggiare la struttura ancora provvisoria del robot. Esso continua a puntarti contro il *Blaster* ormai inutilizzabile, ma ti rendi conto che non è ancora del tutto indifeso; infatti inizia a farlo ruotare pericolosamente come una mazza. Tu e il tuo amico vi mettete fianco a fianco, pronti a sostenere l'attacco del nemico, ben consapevoli che si tratta di uno scontro che potrebbe concludersi con la vostra fine.

ROBOT
DESTREZZA 7 FORZA 12

Se vinci, vai al **12**

22

Quando sferri a Sebast un pugno allo stomaco, così forte da farlo accasciare, hai finalmente il tempo di riprendere fiato e guardarti attorno. Molti degli studenti hanno lasciato la sala, ma quelli presenti si sono allontanati e hanno formato una sorta di semicerchio intorno a voi. Vedi che alcuni ti stanno incitando vivamente, come se all'improvviso stessero guardando uno spettacolo di lotta; devi ammettere che vedere una rissa nell'Accademia non è una cosa che capita tutti i giorni. Anzi, con un brivido ti chiedi se sia mai capitata. Mentre ti sistemi la tunica, borbotti "Non posso credere che sia finito a fare a botte in questa maniera." Una voce al tuo fianco ti fa sobbalzare. "Neppure io!" Ti volti di scatto e vedi tuo zio, le braccia conserte, le labbra serrate in segno di sdegno e le folte sopracciglia corrugate. "Ged Robins e Sebast Paddington, siete due studenti dell'Accademia, non teppistelli da strapazzo, spero vi rendiate conto che ciò che è successo qui influirà gravemente sul vostro curriculum scolastico." Non riesci a trattenerli dall'esclamare, un po' infantilmente, "È stato lui a cominciare!", ma tuo zio si limita a guardarti freddamente. "In nome della mia autorità, questa sera dopo l'orario scolastico, finirete di catalogare l'ultima spedizione di ololibri appena arrivata". Ti manca il fiato: sai che gli ololibri arrivano in pacchi da mille. Fai per protestare, ma tuo zio si limita a tenderti un *Medkit* (segnalo sul registro) e guardando Sebast, anche lui ansimante e col labbro spaccato, sentenza, "Stasera alle 20.30 vi

voglio entrambi in biblioteca. Non voglio che ve ne andiate senza avere finito il vostro compito; consideratelo credito extrascolastico." Detto questo si allontana a passo spedito, mentre tu getti un'occhiataccia a Sebast.

Vai al 7

23

"Ma sì, forse può davvero aiutarmi" decidi mentre inizi a salire le scale che portano agli alloggi degli studenti. Ne incroci pochi lungo le scale, come se tutti fossero occupati. Per un attimo ti perdi tra le varie porte praticamente identiche, ma poi riesci a ricordarti il numero della stanza di Jada. Raggiungi presto la sua stanza e, per un attimo ti guardi intorno, cercando di ricordare l'ultima volta che sei stato qui. "È passato decisamente un bel po' di tempo" concludi. Non senti alcun suono provenire dall'interno, ciò nonostante bussi vigorosamente alla porta. Poco dopo, senti un rumore di passi attutiti mentre la tua amica ti viene incontro. Senti il suono del quadrante all'interno della stanza che si attiva dopo che Jada vi ha inserito il codice di apertura, e nello stesso istante, con un "clank!" ben udibile, la porta si socchiude quel tanto che basta per farti vedere gli occhi verde-castano di Jada. "Oh, sei tu!" mormora dopo averti riconosciuto, ed apre del tutto la porta. I lunghi capelli bianchi e ricci che incorniciano il suo volto piacevole sono come sempre profumati, e delle leggere occhiaie ti fanno capire che Jada ha passato una notte insonne.

"Ciao Jada, come va lo studio?" chiedi un po' impacciato, forse troppo bruscamente, "hai già finito di studiare per l'esame di Ars Historica?" Lei risponde tranquillamente: "Sì, ho già ripetuto la lezione quattro volte". Cerchi di dissimulare la più totale indifferenza mentre rispondi con un filo di voce. "Sì anch'io, ma non si è mai sicuri abbastanza. Mi chiedevo se potessimo studiare un po' insieme. Jada si passa la mano fra i capelli, spettinandoseli senza rendersene conto, riflettendo a bassa voce "Vediamo un po'... fra mezz'ora pranzo con Sally, oggi forse vedo Phil, poi stasera c'è la festa di Genny..." Credi di avere capito l'antifona e stai per andartene accennando un saluto, quando un suono squillante richiama l'attenzione di Jada, che si allontana per qualche secondo. Quando ritorna, continua semplicemente, "... che è stata annullata. Suo fratello è stato richiamato al fronte." "È scoppiata un'altra guerra?" chiedi preoccupato, "Così pare, con i barbari delle pianure... Allora stasera ho un po' di tempo che potrei dedicare allo studio, ma non troppo, diciamo un'ora... se vuoi ci vediamo alle 20.30 in aula studio, ma non garantisco niente" conclude Jada. "Uh, va bene!" rispondi mentre Jada si accinge a chiudere la porta con un leggero cenno di saluto. Restare a scuola anche di sera per studiare? La cosa sembra andare contro tutti i tuoi principi e non sei sicuro che vada a genio anche a Jada, ma tutto sommato si è offerta di aiutarti... anche se sembra avere a disposizione assai poco tempo da dedicarti. Se preferisci non infastidire Jada ulteriormente e

lasciarla da sola, vai al **35**

Se invece vuoi restare a studiare con lei dopo la scuola, vai al **4**

24

Ti avvicini cautamente al piccolo oggetto, e ti rendi conto di non aver sbagliato supposizione, si tratta effettivamente di una scatoletta di integratore *Mentat*, forse persa da Sebast. Normalmente non lo raccoglieresti, ma un piccolo aiuto è sempre utile, pensi, specialmente dopo una serata come questa. Non volendo correre inutili rischi, ti assicuri che la confezione non sia manomessa, e quando vedi che il coperchio non è mai stato aperto, annuisci con soddisfazione. Dopo aver messo in tasca l'oggetto (segnalo sul registro), riprendi a correre lungo la biblioteca. Per tua sfortuna, ti accorgi troppo tardi di una grande chiazza d'acqua al centro della stanza, forse uscita da un termosifone difettoso. Cerchi di rallentare, ma la suola liscia delle tue scarpe ti fa slittare sopra il liquido, dritto verso uno dei tavoli di lettura. Stendi le braccia davanti a te per evitare un urto troppo violento e ci riesci, ma purtroppo sbatti il tendine del gomito sinistro dolorosamente contro il bordo del tavolo, e senti una fitta di dolore lungo tutto il braccio: perdi 2 punti di Forza. Maledicendo la tua malasorte, ti massaggi il braccio. Sei sollevato però dal vedere altre impronte bagnate che si dirigono verso la porta: forse Sebast ha avuto lo stesso problema. Sogghignando, riprendi a correre per raggiungere

Sebast.
Vai al **28**

25

Con il cuore in gola, varchi la soglia del misterioso laboratorio, affascinato ed intimorito da ciò che ti si para dinnanzi agli occhi. È un intrico di cavi, ingranaggi, meccanismi, talmente intricato e complesso da risultare incomprensibile nel suo funzionamento. L'intera macchina ricopre le pareti dell'enorme stanza, lasciando pochissimo spazio per muoversi nell'intricato labirinto di cavi metallici. Dopo esserti fatto strada a fatica, devi aggrapparti ad uno dei cavi più vicini per sostenerti, mentre un'altra di quelle esplosioni fa tremare il pavimento; sei quasi sicuro che la fonte di questi sconvolgimenti provenga da questa stessa stanza. Non vedi tracce di tuo zio, ma quando raggiungi il centro della sala, vedi dove tutti i cavi e gli ingranaggi convergono. Un'enorme macchina di metallo sferragliante, che nella tua mente non puoi fare a meno di associare ad un cannone, si erge dal pavimento fino verso il soffitto, che ti sembra essere alto almeno una decina di metri. Un'enorme apertura lascia intravedere una porzione di cielo stellato con al centro la luna che, alla distanza di diverse centinaia di metri che separano la sala dalla superficie, sembra quasi un'apparizione spettrale. Vari allarmi riecheggiano attorno alla macchina e le luci che illuminano la stanza sembrano avere difficoltà a restare accese. Alla base del

marchingegno sembra essere applicata una struttura rialzata più piccola, come una sorta di pannello di controllo. In cima a questo puoi vedere tuo zio armeggiare con i comandi con un'espressione allarmata che non promette niente di buono. "Zio!" gli gridi. Egli alza gli occhi per un attimo "Ged, che stai facendo qui? Devi andartene subito, è troppo pericoloso!" L'espressione calma e tranquilla che aveva poco fa è scomparsa, ora gli occhi sono quelli di un folle, la lunga barba è in disordine e copiosi rivoli di sudore gli scorrono sul volto. "Ho sbagliato tutto Ged, tutto!" urla con aria di scusa "I calcoli erano corretti, ma ho sbagliato a ritenere l'Artefatto una semplice fonte di energia: è qualcosa di più, qualcosa che le nostre menti possono a malapena comprendere. Non sono riuscito ad utilizzare la sua potenza per i miei scopi, al contrario, ora lui sta incanalando energia il più possibile!" Un'altra forte scossa costringe tuo zio ad appoggiarsi al parapetto, "... non ho idea di quale sia il suo scopo, ma di sicuro non promette nulla di buono; se continua così risucchierà tutta l'energia del Complesso e forse quella del mondo intero!" Le parole di tuo zio ti lasciano allibito, questo è peggio di tutto ciò che avevi immaginato. "Zio, ci deve essere qualcosa che possiamo fare!" esclamati, cercando di non lasciarti prendere dal panico. "È troppo tardi Ged," mormora tuo zio quasi alle lacrime, "ho condannato la stessa razza che volevo salvare. Scappa, cerca di metterti in salvo; è giusto che io perisca per la mia follia!" "Zio, ragiona, ci deve essere ancora qualcosa da fare," insisti cercando di mantenere la calma per

quanto ti è possibile. Tuo zio si passa una mano sugli occhi come per schiarirsi le idee: "L'unico modo che mi viene in mente è quello di scollegare l'Artefatto dalla rete di alimentazione in cui è inserito, ma non è possibile riuscirci: ho preso tutte le precauzioni necessarie affinché fosse impossibile interrompere l'esperimento." "È già qualcosa zio," rispondi speranzoso, "dimmi cosa devo fare." "Vedi quella struttura metallica alla base della macchina?" chiede tuo zio, indicando una piccola sezione metallica installata nel fianco del macchinario. "L'Artefatto è rinchiuso lì dentro, ma il portello è di lega di ferracciaio, nulla di ciò che è presente in questa stanza può scalfirlo!" Con lo sguardo fisso sul portello, pensi alle parole di tuo zio. "Ma forse qualcosa che ho trovato io può" rifletti.

Se possiedi un *Blaster*, o una *Laserblade*, vai all'**8**
 Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al **17**

26

Sei sicuro di potere schivare il primo colpo del nemico mentre fai cenno al tuo compagno di correre verso l'uscita. Il tuo amico annuisce con il capo e obbedisce. Con uno scatto ti precipiti anche tu verso la porta. Il tuo compagno si getta con tutto il suo peso contro di essa, spalancandola. Sei certo di stare per raggiungere l'uscita, quando un forte urto alla schiena ti scaraventa di peso fuori dalla stanza. Perdi 2 punti di Forza. Atterri a pancia a terra, sul duro pavimento di metallo, e alle tue spalle senti il tuo compagno che si affretta

a chiudere e a sprangare la porta. Ti rialzi più in fretta che puoi e ti getti con tutte le tue forze contro la porta sperando di riuscire sostenere l'assalto della creatura intrappolata, che stranamente non arriva. Dopo qualche attimo di esitazione, entrambi vi allontanate dalla porta e poiché sembra tutto tranquillo, senza segni di un possibile inseguimento, decidete di continuare lungo il corridoio. Tuttavia, un lampo della tua mente ti mostra nuovamente l'arma che hai perduto, e senti una forte sensazione di disagio. Scacci in fretta quel pensiero inutile e proseguite quasi correndo. A metà strada sentite all'improvviso uno spaventoso brontolio proveniente davanti a voi e un forte scossone del terreno vi scaraventa a terra. Tutto il corridoio è scosso da violenti sussulti, come se vi fosse un terremoto. Improvvisamente come è iniziato tutto finisce. Allarmati da ciò tu e il tuo compagno vi guardate negli occhi per vari secondi, e vi puoi leggere chiaramente la paura che prova. Poco dopo avere ripreso la corsa affannosa raggiungete la fine del corridoio, una grande porta metallica. Qualcosa ti dice che tuo zio si trova qui. Fai un cenno al tuo compagno di voler proseguire da solo; lui sta per obiettare quando vede nei tuoi occhi una scintilla di determinazione che lo fa zittire. Spingi cautamente la porta, che per fortuna si rivela aperta, ed entri nell'enorme sala retrostante. (Poiché sei da solo, perdi i benefici guadagnati dalla vicinanza del tuo compagno).

Vai al **25**

27

Non perdi un istante e ti concentri, sperando di creare una bolla di isolamento abbastanza resistente da respingere ogni danno: sei fortunato. Il massiccio oggetto metallico ti passa a pochi centimetri dagli occhi, ma con sollievo non subisci ferite. Mentre il distributore si fracassa alla fine delle scale controlla se Sebast non ti abbia raggiunto e sia stato lui ad avvisarti del pericolo, ma non riesci a vederlo da nessuna parte. Ma allora chi è stato a gridarti di stare attento? Scacci questo pensiero inutile mentre riprendi a salire rapidamente le scale, sperando che il tempo che hai perso non abbia permesso all'aggressore di svignarsela. Imprecando a bassa voce per aver perso di vista l'intruso cerchi di recuperare il tempo perduto, e tieni gli occhi bene aperti sperando di notare un pur minimo segno che ti indichi da che parte sia fuggito il criminale a cui stia dando la caccia. Alla fine del lunghissimo corridoio, ti trovi ad una intersezione, un corridoio che attraversa quello in cui ti trovi da destra a sinistra. "E ora" mormori, "da che parte vado?". Con la coda dell'occhio riesci a scorgere un movimento alla tua destra, una finestra è appena stata aperta e vedi un'ombra scura saltare da essa. Senza pensarci due volte ti dirigi da quella parte, con una sola domanda in testa: "Come diavolo ha fatto a scendere in quel modo, siamo al secondo piano dell'Accademia!". Quando raggiungi la finestra ti sporgi per individuare il ladro e puoi notare che un tubo per la raccolta dell'acqua piovana scorre esattamente accanto a dove ti trovi.

Tuttavia, gettando lo sguardo verso il basso non riesci a trovare alcuna traccia del fuggitivo. "Maledizione" mormori, non ancora del tutto deciso a darti per vinto. I due luoghi più vicini che è possibile raggiungere calandosi dalla grondaia sono il bioparco dell'Accademia e un vecchio capannone, un tempo utilizzato come magazzino. Sicuramente il ladro ha cercato rifugio nell'edificio, oppure si è lanciato attraverso il bioparco per darsi alla fuga.

Se credi che si stia nascondendo nel capannone, seguilo all'**11** , se pensi stia fuggendo lungo il bioparco, vai al **31**

28

Percorri precipitosamente gli ultimi corridoi che ti separano dalla camera dell'Artefatto. Quando ci arrivi, hai il fiatone e ti tieni una mano sul fianco dolorante. Purtroppo, quando alzi lo sguardo, capisci di essere arrivato troppo tardi. Trovi la porta socchiusa, e osservando da vicino noti che la serratura ermetica è stata aperta senza forzatura, come se chiunque sia entrato qui l'abbia fatto usando il codice di apertura, conosciuto solo dai più importanti dei professori. Ormai sei quasi sicuro che non troverai nessuno all'interno, ma cautamente apri comunque la porta e dai un'occhiata alla stanza, con circospezione. Non sei mai stato qui, e quindi non sai bene cosa dovresti aspettarti, ma hai giusto il tempo di notare l'assenza dell'Artefatto da una teca collocata al centro della sala, quando vedi Sebast con l'oggetto

saldamente racchiuso tra le mani correre nella tua direzione. Non fai in tempo a spostarti e l'urto con il ragazzo è tale da sbatterti a terra. Sebast riesce a mantenere l'equilibrio per miracolo e non appena riprende stabilità, ti passa accanto correndo e senza fermarsi. Lo senti urlarti chiaramente: "Scappa!" mentre lascia la stanza a gambe levate. Sei ancora un poco stordito e, cercando di rialzarti, ti chiedi il significato delle parole di Sebast, quando un gracchiare metallico alle tue spalle richiama la tua attenzione. Fai appena in tempo a voltarti che ti trovi davanti un drone di sicurezza. Questi sono dei piccoli robot alti meno di un metro, dotati di lunghe braccia flessibili, utilizzati dai più sofisticati sistemi di sicurezza, il cui compito è quello di catturare i sospetti criminali e trattenerli fino all'arrivo della polizia. Quando i suoi lunghi tentacoli metallici sfrecciano verso di te, capisci che anche tu sei stato identificato dai suoi semplici circuiti come un intruso. Ti getti di lato appena in tempo per evitarli e la tua manovra evasiva ha successo, ma ora ti trovi all'interno della stanza, e il drone si è piazzato esattamente davanti alla porta, precludendoti la tua unica via di fuga. Questa perdita di tempo rischia di mandare all'aria la tua ricerca di Sebast, e mentre il drone continua a restare immobile davanti alla porta, cerchi un modo per liberartene. Fai correre lo sguardo per la sala, nella speranza di trovare qualcosa che faccia al caso tuo, e noti che nella sala sono conservati altri oggetti oltre all'Artefatto. Tra questi c'è una pesante barra ornata di cui ignori l'utilizzo, ma che trovi sia ottima per il tuo scopo.

Per un attimo ti sfiora l'idea che quello che stai per fare influenzerà negativamente il tuo curriculum universitario, ma mentre afferrì la pesante arma improvvisata sei deciso a farti strada con la forza. Ti avvicini minacciosamente al drone che, seppure non è progettato per ferire, si rivela sapere usare al meglio i suoi tentacoli per difendersi.

DRONE DI SICUREZZA
DESTREZZA 6 FORZA 9

Se vinci, vai al **39**

29

Ti affretti lungo i corridoi dell'Accademia verso il laboratorio. Conosci bene la strada, poiché sei stato qui parecchie volte per le lezioni di Ars Medica. In breve raggiungi la familiare porta e la spalanchi. Ti guardi intorno sperando di potere individuare Sebast da qualche parte, ma purtroppo non riesci a vedere nessun segno del suo passaggio. Il laboratorio è disseminato di provette, becker e altri flaconi che contengono tutti i liquidi più strani che tu abbia mai visto. Su uno scaffale sono allineati i contenitori di vetro trasparente che contengono vari organi per le lezioni di Ars Medica, mentre alla tua sinistra vi sono le varie gabbie che contengono gli esemplari di animali per Ars Zoologica; sai anche che molte di queste creature fungono da cavie durante numerose lezioni. Attraversi la sala più velocemente, ma mentre passi accanto alle gabbie

degli animali, noti che una di quelle posizionate a livello più basso è stranamente aperta. Ti chiedi se vi sia mai stato qualche animale all'interno quando un verso gorgogliante alle tue spalle ti fa sussultare. Proprio davanti alla porta d'uscita sta acquattato un gorgodonte, un tipo di rettile dalla pelle verdastra lungo circa un metro. Prima che tu abbia il tempo di chiederti come abbia fatto a liberarsi, vedi i suoi preoccupanti occhi gialli puntarsi verso di te, mentre senti distintamente il rumore che fanno i suoi artigli sul pavimento mentre si avvicina, la lingua saettante fra le zanne. Solitamente queste bestie non attaccano mai creature più grandi di loro, ma sei consapevole che a causa della sua mole sarebbe assai difficile superarlo pacificamente.

Se hai il Potere del *Colpo Mentale*, e puoi e vuoi usarlo, vai al **18**

Se non puoi o non vuoi usarlo, vai al **38**

30

Non appena entri nello studio, la porta automatica si richiude silenziosamente dietro di te. Sperando che i tuoi compagni non decidano improvvisamente di seguirti, poiché vuoi sistemare la faccenda personalmente, ti guardi attorno. Strano a dirsi, prima d'oggi non sei mai entrato nello studio di tuo zio. Le poche volte che vi siete visti fuori dall'aula, vi siete semplicemente incrociati per i corridoi dell'Accademia o nella sala mensa. Una grande finestra alla tua destra mostra una luna ormai alta, che getta la sua luce nella

stanza. Le pareti alla tua destra e sinistra sono completamente ricoperte di scaffali stracolmi di ololibri, molti sono di Ars Historica, ma riesci a vederne anche numerosi di Ars Mechanica e Ars Electrica. Un ololibro è acceso e senti distintamente il suo gracchiare metallico "...nella loro infinita saggezza, i Creatori..." curioso, è esattamente lo stesso ololibro che stavi leggendo stamattina. Comunque una rapida occhiata alla scrivania di tuo zio, al centro della stanza, ti fa capire che il professore non si trova qui: la sedia, infatti, è vuota. Ti domandi dove possa essere andato tuo zio, dato che non sembrano esserci altre uscite, quando improvvisamente una porta si apre nella parete di fondo, dove sei sicuro che poco prima non ci fosse niente! Vedi uscirne tuo zio, le dita accarezzano la barba grigia, il capo rivolto verso il basso, come assorto in pensieri cupi. Non appena alza lo sguardo e ti vede sembra assai sorpreso: "Ged, che ci fai qui? Non è decisamente orario di ricevimento!" mormora imbarazzato. "Lo so", rispondi cercando di pensare a come fare domande senza allarmarlo. "Ma devo chiederti qualcosa". Tuo zio ti guarda fisso negli occhi ed ammette; "Vuoi chiedermi dell'Artefatto, vero?" Ti senti sollevato, questo sembra avere semplificato le cose. Annuisci e tuo zio sospira: "D'accordo Ged, ma prima lascia che sia io a farti una domanda, sai perché i Creatori non ci hanno donato la conoscenza del viaggio interstellare?" Non credi che la tua risposta venga conteggiata ai fini dell'esame perciò rispondi tranquillamente: "Nel tuo corso abbiamo imparato che i Creatori

credevano che noi fossimo ancora troppo immaturi per potere gestire correttamente una simile capacità..." "Sbagliato!" sbotta tuo zio. Vedendo i tuoi occhi sgranati prosegue: "So che hai ripetuto le mie parole, ma questo è ciò che credono tutti i miei colleghi e che anch'io credevo fino a qualche anno fa, ma poi ho aperto gli occhi. Avvicinati Ged, e guarda insieme a me." Tuo zio si dirige verso la finestra e ti fa cenno di seguirlo. Guardando fuori vedi la luna piena alta nel cielo, bella e silenziosa; l'hai già guardata intensamente migliaia di volte, ma mai come questa sera ti è sembrata così grande, vivida e vitale. Il suo colore argentato sembra così intenso da fare quasi male agli occhi. "Cos'è quella Ged?" chiede tuo zio. Non credi di capire cosa tuo zio voglia sapere, ma rispondi semplicemente "È la luna, il satellite del nostro pianeta". "Esatto, ma pensaci meglio: illumina la notte e con la sua luce squarcia le tenebre, proprio come un faro, un segnale che i Creatori hanno lasciato per ritrovare la strada verso di noi. Quando quel faro sarà acceso essi capiranno che è giunto il momento di tornare per farci loro pari". Poi si volta verso di te e vede la tua espressione confusa. "So che non mi segui, ma io ora so a cosa serve davvero. Quando riusciremo ad inviare un segnale tanto forte da raggiungere la luna, significherà che siamo pronti". "E come hai intenzione di fare una cosa simile?", rispondi dubbioso "allo stato attuale delle cose è impossibile!" "Non con l'Artefatto, Ged; io ora so che cos'è. È una fonte di energia potentissima, inimmaginabile per le ristrette menti dei miei

indegni colleghi: con esso è possibile alimentare un'arma talmente potente da colpire e forse distruggere la luna." Non sei sicuro di avere capito bene: "Hai intenzione di lanciare un missile sulla luna?" esclami incredulo, mentre tuo zio si allontana dalla finestra. "Ti sei espresso in maniera molto approssimativa, ma in sostanza è esatto. Ho passato gli ultimi anni a costruire un motore abbastanza potente da essere in grado di scagliare un proiettile sulla luna, ma mi mancava ancora una cosa: non disponevo di sufficiente energia, ma ora con l'Artefatto ho tutto ciò di cui ho bisogno. Esso è una reliquia lasciataci dai Creatori per questo scopo, per permetterci di indicare loro quando saremo pronti". Tuo zio dice tutto questo con il tono più calmo e tranquillo che tu abbia mai sentito, come se quello che sta dicendo fosse la cosa più naturale del mondo. "E come sarebbe possibile una cosa simile?" Tuo zio continua: "Stanotte è il momento giusto; la luna è più vicina al nostro pianeta di quanto sia mai stata, e non devo perdere questa occasione." "Ma hai pensato alle conseguenze?" gli chiedi "se tutto ciò che hai detto fosse vero" e ne dubito, non puoi fare a meno di pensare, "che succederà quando i Creatori torneranno?" "Mi sembra di avertelo già detto," risponde placidamente tuo zio, "essi sapranno che le loro creature sono pronte e ci doneranno la conoscenza del viaggio interstellare, per renderci simili a loro." "E come pensi di poter ottenere tutto questo?" insisti. Tuo zio assume un'aria mesta "Ovviamente l'energia richiesta per lo scopo ultimo sarà talmente elevata da lasciare i

generatori del Complesso senza energia per decenni, e non posso escludere che questo crei la probabilità di qualche incidente..." "Stai dicendo che qualcuno potrebbe restare ucciso?" chiedi scioccato. "Il numero di vittime va da poche centinaia a qualche migliaio, perfettamente accettabile" snocciola freddamente tuo zio. "Ma qualcuno almeno sa quello che stai facendo?" "Ovviamente no, è per questo che sono dovuto giungere fino a rubare l'Artefatto, ma non preoccuparti, quando il mio piano sarà compiuto, tutti riconosceranno il mio genio!" ribatte allegramente lui. Ormai sei quasi convinto che tuo zio sia impazzito. "Vuoi dire che tutto questo non è stato autorizzato dal Consiglio, che hai intenzione di compiere un'azione così pericolosa senza avvertire nessuno delle conseguenze?" Tuo zio sembra ormai sul punto di alterarsi "Se qualcuno lo sapesse, me lo impedirebbe condannandoci a continuare la nostra misera esistenza su questa roccia. Pensaci Ged, non è quello che abbiamo sempre voluto, poter lasciare questo pianeta, le sue miserabili creature, lacerate da continue guerre, e le sue ancor più miserabili leggi? Non è forse il sogno di ogni creatura quello di diventare un giorno simile ai propri creatori, indipendentemente dal prezzo da pagare?". Per un attimo sei sconvolto dalla potenza delle sue parole e sei consapevole che nel profondo del tuo cuore vorresti dar ragione a tuo zio, ma sai anche che c'è un anello debole nel suo discorso. "Sì, ma quando il prezzo da pagare è così elevato, non è una decisione che puoi prendere da solo."

"Innumerevoli altre decisioni simili sono già state prese, nella nostra storia, prima di questa, e mai nessuna così grandiosa!" Tenta ancora di convincerti tuo zio. "Non al costo di vite umane." ribatti freddamente. Mentre tuo zio ritorna alla sua scrivania sembra ormai convinto dell'impossibilità di farti cambiare idea. "Mi spiace Ged," crolla il capo, "ma speravo che almeno mio nipote potesse capirmi: il sacrificio di pochi è più che necessario per il bene di tutti! Volevo che tu ti unissi a me stasera mentre porterò su questo pianeta una nuova vita, ma purtroppo vedo che anche la tua mente è troppo piccola. Sbarrerò le porte dell'Accademia, se resti qui sarai al sicuro." dice premendo un bottone sulla sua scrivania. "Fermo! Aspetta zio!" ti getti verso di lui per fermarlo, ma in un attimo egli è già scomparso nella stanza segreta da cui l'hai visto uscire e tu ti ritrovi davanti ad un parete completamente liscia. Cerchi quanto puoi, ma non trovi nulla che sembri una serratura. Ti ricordi che tuo zio, prima di entrare qui, ha premuto un pulsante sulla sua scrivania, e ti precipiti ad ispezionarla. Trovi un piccolo display su cui sono raffigurati quattro cerchi intervallati da piccoli segni, intorno a una circonferenza più grande. In alto vi è un cerchio nero sulla metà destra, e in senso antiorario, un cerchio completamente nero, uno nero sulla metà sinistra ed uno completamente chiaro. In basso lampeggiano dei numeri: 1- 3 e la data di oggi, il 28 febbraio 2010. Credi che dietro questi simboli si nasconda il codice per aprire la porta segreta di tuo zio. Rifletti sul significato dei numeri e credi

abbiano qualcosa a che fare con gli spazi che separano la prima posizione dalla terza.

Quando pensi di avere trovato il codice segreto, vai al paragrafo corrispondente.

Se non riesci a risolvere l'enigma, vai al **13**

31

Cercando di scendere il più velocemente possibile lungo la grondaia, ma senza ferirti le mani, vedi che la rete che circonda il bioparco si estende fin quasi a toccare la grondaia e una persona mediamente agile potrebbe riuscire a scavalcarla con un balzo. Tenti anche tu, e con difficoltà riesci ad aggrapparti alla rete. Con un po' di fatica ti cali all'interno del parco. Ringraziando che nessuno abbia avuto la malsana idea di elettrificare la rete, fai spaziare lo sguardo verso il parco. La luce della luna piena gioca maliziosamente fra le fronde, gettando una luce argentea che ti permette di vedere tutto chiaramente. Alla tua sinistra scorrono le enormi gabbie che rinchiudono gli animali addormentati, provenienti da ogni parte del globo, mentre alla tua destra ci sono filari di alberi di ogni specie. Per un attimo ti fermi a riflettere che da un certo punto di vista vi sia una certa poesia nella situazione, ma presto ti rendi conto di non poterti permettere di perdere neanche un minuto. Cercando al tempo stesso di muoverti velocemente ma in maniera più silenziosamente possibile cerchi di scorgere qualche segno della presenza del ladro, ma non avverti la presenza di nessuno. Anche la flebile

speranza di potere scorgere delle orme nella tenera erba svanisce ben presto, a causa del vialetto lastricato che sicuramente è stato seguito dall'intruso nella sua precipitosa fuga. Dopo aver perduto diversi minuti nell'infruttuosa ricerca stai per andartene, quando noti un tenue bagliore proprio al di sotto di un albero, di una specie che non riconosci, davanti a te. Si tratta di un piccolo oggetto metallico, collocato esattamente alla luce della luna, e al di sotto di un grosso ramo sporgente.

Se vuoi avvicinarti e controllare di cosa si tratta vai al **19**

Se decidi che la cosa non ti interessa e rivolgi altrove la tua attenzione, vai al **5**

32

"No, meglio non disturbarla" decidi , "meglio vedere se c'è qualche novità in bacheca, non sia mai che vi sia qualche buona nuova, anche se è piuttosto improbabile..." Mentre scendi le scale che portano alla sala d'ingresso dell'Accademia, incroci pochissimi studenti. Oggi non c'è lezione e non molti sembrano dover studiare come invece tocca a te. Non appena varchi la soglia della sala noti che una piccola folla si è radunata davanti alla parete dove di solito è in azione lo schermo che riproduce le notizie del giorno. Cercando di avvicinarti il più possibile attraverso la calca, sei stupito dal notare che le notizie relative all'Accademia sono rilegate in un angolo, mentre scorrono in primo piano le notizie del giorno, che

riferiscono come sia scoppiata un'altra battaglia al confine meridionale con i barbari delle pianure. Molti studenti appaiono sconcertati e preoccupati, e dal loro bofonchiare riesci a capire che i genitori e i fratelli maggiori di alcuni di loro sono stati richiamati al fronte. Mentre fai scorrere lo sguardo sullo schermo, senti qualcuno esclamare a voce alta dietro di te: "Ancora una volta quegli animali hanno deciso di farsi ammazzare: ma quando impareranno a restare nascosti nelle loro puzzolenti caverne invece di volere entrare nelle nostre terre?" Riconosci immediatamente la voce profonda ed il tono sprezzante di Sebast, studente dell'ultimo anno all'Accademia, assai indietro con gli esami, con il quale hai avuto più di uno screzio in passato. Solitamente non diresti nulla, ma questa mattinata è iniziata male: "Non dimenticarti che quegli animali hanno due braccia, due gambe e una testa come noi; non vedo perché loro debbano essere costretti a vivere nelle Pianure Desolate, quando noi del Complesso abbiamo la possibilità di aiutarli," dici senza voltarti. "Oh, sghignazza Sebast, ecco Ged il progressista! Tu e le tue idee! Non ti ricordi l'incidente di Ashambla, tre anni fa, come quel gruppo di ricercatori sia stato massacrato dagli abitanti delle montagne?" Ti volti di scatto e guardi Sebast nei suoi profondi occhi scuri, "Quei ricercatori stavano facendo degli esperimenti sui loro bambini!" Sebast alza le spalle. "È questo lo scopo dei popoli inferiori, essere delle cavie! Non vorrai dirmi che anche tu credi che quei barbari siano stati creati dai Creatori, come noi! Ci credo che con queste idee

non riesci a passare l'esame di Ars Historica!" Conclude sghignazzando. "Questo è troppo!" decidi nella tua mente, "Io almeno gli esami li faccio..." ribatti. La mattinata di Sebast deve essere stata peggiore della tua, dato che il suo volto si trasforma in una smorfia di rabbia ed un pugno parte verso la tua faccia.

SEBAST
DESTREZZA 7 FORZA 13

Se abbassi la sua Forza a 8 o meno, vai al **22**
Se la tua Forza scende a 8 prima della sua, vai al
37

33

L'essere si avvicina, ma a causa della sua lentezza sofferente sei sicuro di poterlo battere sul tempo, schivando il suo primo goffo attacco. Fai un gesto al tuo compagno che intendi restare qui e lui, dopo un attimo di sconforto, annuisce; non ha intenzione di lasciarti da solo in un momento simile. Il tuo sguardo frenetico vaga alla ricerca di una possibile arma improvvisata e cade su una sega da ossa che si trova sul tavolo operatorio lì vicino. Credi sia un'arma un po' rozza, ma sufficiente, se eviterai di domandarti a chi o cosa appartenga il sangue sulla sua lama. Mentre la bestia sferra un altro attacco con i propri artigli ti getti di lato con una prontezza d'animo che non immaginavi di avere, evitando per un soffio la zampata della creatura, che ti porta via una

manciata di capelli, ed afferrando al tempo stesso la sega. Mentre la bestia si volta ringhiando verso di voi, guardandovi con occhi giallastri e lacrimosi pieni di odio, tu e il tuo amico vi mettete fianco a fianco, pronti a sostenere il prossimo attacco della creatura, in quelli che consideri potrebbero essere gli ultimi istanti della vostra vita.

WENDIGO
DESTREZZA 8 FORZA 14

Se vinci, vai al **20**

34

Pensando di avere trovato un modo per calmare la furia irrazionale che anima la bestia, chiami a raccolta ogni briciolo del tuo potere mentale. Tenti di concentrarti sul sistema nervoso della bestia, cercando di distrarlo dagli stimoli di dolore che provengono dal suo corpo martoriato, racchiudendolo in una nube di incoscienza che sia in grado di intorpidire come un analgesico i suoi sensi. Con la fronte madida di sudore per lo sforzo che stai realizzando, ti rendi conto che la creatura sembra avere perduto gran parte della sua aggressività in seguito al tuo intervento. Il ringhio costante che emette sembra essersi affievolito, e fissando i suoi occhi giallastri e lacrimosi vedi che hanno perduto la furia omicida che fino a qualche istante prima li contraddistingueva. Anche i suoi movimenti si sono fatti considerevolmente più lenti, come se il mostro si fosse appena svegliato

da un lungo sonno. Fai cenno al tuo compagno di restare dove siete e lui, dopo un momento di esitazione, annuisce. Schivando facilmente il goffo attacco della strana creatura, fai scorrere lo sguardo tutt'intorno, alla ricerca di qualcosa che tu possa usare come arma. Ti getti quindi verso il tavolo operatorio al centro della stanza, dove hai individuato una sega per le ossa che potrebbe fare al caso tuo, che prontamente afferra cercando di evitare di chiederti di chi o cosa sia il sangue sulla sua lama. Tu e il tuo compagno vi mettete fianco a fianco mentre il goffo mostro, ben lungi dall'essere domato, si dirige lentamente verso di voi. Nonostante tutto, sei ben consapevole della sua pericolosità e sai che questo potrebbe essere l'ultimo scontro al quale partecipate.

WENDIGO
DESTREZZA 6 FORZA 16

Se vinci, vai al **20**

35

Decidi in fondo di non infastidire Jada, se non vuole aiutarti più di tanto. Dopo averla salutata, ritorni quindi in aula studio, e cerchi di studiare, ma ancora una volta ti rendi conto di non riuscirci. Decidi allora di recarti nel posto in cui più ti piace trascorrere il tempo libero: la torre principale del Complesso. Ci sali al crepuscolo, giusto in tempo per ammirare il tramonto del sole e il cielo stellato della notte. La vista che si gode da quassù ti lascia

come sempre senza fiato, nonostante tu l'abbia vista un sacco di volte. La luna piena illumina d'argento tutti gli edifici del Complesso, dando l'impressione di trovarti in cima ad un magico cristallo. Il tempo scorre più veloce del previsto e quando guardi di nuovo la luna ti rendi conto che è ormai alta nel cielo. Ti trovi distrattamente a guardare verso l'Accademia, pensando a cosa stia facendo Jada, quando vedi una figura dirigersi verso l'ingresso della scuola. La studi per qualche attimo e nonostante la distanza riconosci Sebast, uno studente scansafatiche dell'ultimo anno, con il quale vai poco d'accordo, che si sta intrufolando furtivamente nell'Accademia. Un'idea ti balena improvvisamente in mente: ecco perché Jada voleva restare sola, aveva un appuntamento con questo tizio! Il ricordo di come la ragazza ha tentato di sviolare dalla tua richiesta di aiuto ti fa salire il rossore alla faccia, e quasi senza neppure accorgertene ti rendi conto di essere sceso rapidamente dalla torre e diretto in tutta fretta all'Accademia. La consapevolezza di non avere alcuna pretesa da vantare nei confronti di Jada ti sta facendo rinunciare dal tentativo di interrompere il loro incontro facendo una scenata, quando la luce accesa dell'aula studio ti attira come una falena. Non puoi resistere alla tentazione di sbirciare, ma la scena si presenta assai diversa da come avevi creduto. L'aula è deserta, l'unica persona che vedi è Jada, con il capo reclinato sul tavolo, che sembra priva di sensi. Senza pensarci un attimo ti precipiti nella stanza. Ti avvicini alla ragazza, ma non trovi alcun

segno di violenza, noti invece una tazza di caffè vuota accanto a lei. Annusandola senti un odore dolciastro, che riconosci essere quello di un potente sonnifero. Sei quasi sicuro che sia stato Sebast a drogarla, quando Jada balbetta a fatica parole sconnesse: "Sebast... rubare... Artefatto... " Le parole ti colpiscono come un pugno. L'Artefatto è la più antica reliquia lasciata dai Creatori sul pianeta. Nessuno sa di preciso la sua funzione, ma poiché tutti convengono sulla sua importanza, esso è rinchiuso in una sala dell'Accademia dotata di sistemi di sicurezza, e a ben pochi viene permesso di visitarla. Perché Sebast avrebbe interesse a rubare una cosa simile? Se è vero, devi cercare di fermarlo. Dopo esserti assicurato che Jada stia bene pensi alla strada più breve per la sala dell'Artefatto. Attraverso il laboratorio ci si impiega più tempo, vai al **29**, mentre attraversare la biblioteca è più rapido ma richiede di salire due rampe di scale, vai al **9**

36

Il corridoio percorre una traiettoria semicircolare e si conclude con una porta metallica. Dato che non sembrano esserci alternative, la attraversi. All'interno la luce fioca del neon illumina quella che ti sembra una sorta di officina meccanica. Vedi dozzine di strumenti di tutti i tipi, da generatori di corrente ad altri che non riconosci neppure. Scatole piene di fili e componenti vari sono sparpagliate sul pavimento, in mezzo a macchie di olio e benzina. Uno scaffale sulla destra è pieno di

strumenti da lavoro, disposti sui vari ripiani, ed un banco al centro della stanza sembra sia stato abbandonato nel bel mezzo della realizzazione di qualche progetto. Su tutto questo però grava un fitto strato di polvere, come se l'intera stanza sia stata abbandonata da tempo. Stai per dirigerti verso l'uscita che hai individuato in una porta dalla parte opposta dell'officina, quando passi accanto ad un costrutto che ti lascia sbalordito. È chiaramente un drone, ma non del genere grezzo e poco funzionale utilizzato per i lavori di servizio che sei abituato a vedere: questo infatti è molto più complesso. La sua struttura non è un semplice poliedro metallico, ma ricorda quella di un Primogenito, con gambe, braccia e persino un volto abbozzato, sebbene ancora incompleto. Ciò che però attira di più la tua attenzione è il minaccioso *Blaster* che stringe nel braccio sinistro. Simili armi da fuoco sono solitamente in dotazione solo all'esercito, e trovarne uno all'Accademia è indubbiamente raro. Percependo una misteriosa sensazione che ti attira verso di esso, ti chini a prenderlo quando l'androide si attiva gracchiando, facendoti compiere un balzo indietro. "Parola d'ordine" pronunzia con voce inespressiva. "Cosa?" sfugge alle tue labbra. Ti porti le mani alla bocca troppo tardi, ormai l'androide ha già recepito le tue parole e gracchia di nuovo "Parola d'ordine errata. Iniziare conto alla rovescia" Il *Blaster* si alza minaccioso verso di te. Nei pochi secondi che ti restano mentre il robot scandisce i numeri pensi alle varie opportunità che ti rimangono. Potresti afferrare rapidamente uno dei

pesanti attrezzi della sala e tentare di distruggerlo, la sua struttura provvisoria sembra in qualche modo fragile. Noti anche come alcuni dei suoi meccanismi siano chiaramente esposti . Se potessi in qualche modo bloccarli, come usando una scatola di integratore o altro, sei sicuro di diminuire in qualche modo la sua funzionalità. Valuti anche la fuga e sei sicuro di avere tempo a sufficienza, ma quel *Blaster* continua ad attirare la tua attenzione...

Se vuoi affrontare il robot, vai al **10**, se vuoi usare una scatola di *Medkit*, *Stimpack* o *Mentat* per disabilitare parte dei suoi meccanismi, vai al **21**. Se invece preferisci la fuga, vai al **26**

37

Senti il sapore del sangue in bocca, e toccandoti il labbro, capisci che un pugno di Sebast te l'ha rotto. Vedi Sebast sghignazzare con un sorriso soddisfatto sul volto, ma la testa ti fa male e sei solo vagamente cosciente che intorno a voi la maggior parte degli studenti se ne è andata, mentre i pochi rimasti sembrano incitare Sebast al prossimo colpo. Quando vedi la sua mano alzarti sai già che non riuscirai a evitare il colpo e chiudi gli occhi per prepararti a ricevere il pugno, ma poi li riapri quando ti rendi improvvisamente conto che è calato il silenzio. Con timore vedi che tuo zio, comparso improvvisamente, le labbra serrate e lo sguardo accigliato, ha afferrato Sebast per il polso e vi sta guardando entrambi. Mentre i restanti studenti si dileguano, tuo zio apre bocca per

parlare: "Ged Robins e Sebast Paddington! Non c'è bisogno che vi dica che questo non è certo il comportamento che ci aspettiamo da parte degli studenti della nostra Accademia!". "Ma zio!" cerchi di difenderti, "Professore", ti corregge lui. "Sono pronto a non applicare una sanzione disciplinare, ma non pensiate di cavarvela così facilmente," continua lasciando andare la mano di Sebast. "È appena arrivata l'ultima spedizione di ololibri. Stasera, dopo l'orario scolastico dovrete finire di catalogarli." Quasi preferiresti avesse tolto punti al tuo credito scolastico: sei ben cosciente del fatto che gli ololibri arrivino in pacchi di mille. Anche Sebast cerca di protestare, ma tuo zio lo zittisce. Allontanandosi ribadisce "Stasera alle 20.30 vi aspetto in biblioteca, consideratelo credito extrascolastico". Non puoi fare a meno di lanciare un'occhiataccia a Sebast, ricambiato.

Vai al 7

38

L'animale si piazza esattamente davanti alla porta d'uscita e non sembra aver la minima intenzione di muoversi. Si limita a guardarti con la testa piegata di lato, in modo che uno dei suoi piccoli occhi sia fisso su ogni tuo movimento. Cerchi di avvicinarti il più lentamente possibile per non agitare il rettile e valuti come puoi riuscire a raggiungere la porta. Alzi lentamente una gamba per scavalcare la creatura, e la ritrai non appena il rettile fa schioccare le potenti mascelle. Sembra non essere per niente intenzionato a collaborare.

Dato che hai già perduto troppo tempo, non ti resta che usare la forza. Solitamente non faresti mai del male ad una creatura vivente, ma credi che le tue azioni possano venire scusate in quanto stai tentando di impedire che un grave crimine venga consumato. Afferrando uno dei pesanti microscopi del laboratorio, continui a ripetere a te stesso che la povera bestiolina è semplicemente caduta vittima di un incidente. Ti avvicini alla bestia soppesando il microscopio, con l'intenzione di colpirla giusto quanto basta a farle capire chi è fra i due che comanda.

GORGODONTE
DESTREZZA 6 FORZA 8

Se vinci, getti via il microscopio e ti metti all'inseguimento di Sebast, vai al **28**

39

Quando il drone ti sembra ormai innocuo, o perlomeno non è più in grado di bloccarti, getti la sbarra a terra. Ci pensi su un attimo, poi la raccogli e la rimetti al suo posto. "Cerchiamo di evitare ciò che si può evitare" pensi fra te e te. Guardando poi i rottami del drone, ti poni una domanda improvvisa "Chissà se conta come distruzione di proprietà scolastica?". Tutto sommato il drone funziona ancora, ma le lunghe braccia meccaniche ormai sono inservibili. Riprendi un attimo fiato e poi esci dalla stanza cercando di ricordare da che parte è fuggito

Sebast. Non sei riuscito ad evitare che rubasse l'Artefatto, ma almeno puoi cercare di non far peggiorare la sua situazione. Senti dei passi dietro di te e ti volti di scatto. Non è Sebast, come ti aspettavi, ma Jada. La ragazza cammina ancora con difficoltà ma sembra essersi ripresa piuttosto bene dal sonno indotto in cui era caduta. "Come stai?" le chiedi avvicinandoti per sincerarti delle sue condizioni, "Sono ancora un po' intontita ma sto meglio, anche se non ricordo bene ciò che è successo." In breve le racconti di come sia stata drogata da Sebast, di come tu abbia saputo delle sue intenzioni di rubare l'Artefatto e del tuo tentativo fallito di fermarlo. "Sebast?" chiede Jada, come se stesse riflettendo intensamente "ora ricordo! Se non sbaglio l'ho appena visto dirigersi verso lo studio di tuo zio". La notizia ti lascia stupefatto: "Come, sei sicura di aver visto bene?" Lei annuisce, "Sì, anche se sono ancora un po' intontita questo me lo ricordo." "Intendi dire che mio zio è coinvolto in questa faccenda?" le chiedi. "Non è quello che ho detto io", risponde lei imbarazzata, "ma prova a pensarci: che potrebbe farsene Sebast dell'Artefatto? È ovvio che a uno come lui non può essere di alcun uso, mentre per un professore come tuo zio il discorso cambia." Stai per smentire le illazioni di Jada con un secco no, quando ti rendi conto che ciò che dice ha senso; Sebast non può che essere un mero esecutore, potrebbe esserci tuo zio come mandante dietro a tutto questo. Improvvisamente senti il bisogno di andare direttamente da lui ad affrontarlo.

Se vuoi fare così e dirigerti verso lo studio di tuo zio per sapere una volta per tutte che sta succedendo vai al **15**. Se lasci perdere la tua ricerca e decidi di avvisare le autorità, incurante di ciò che potrebbe accadere a tuo zio, vai al **13**

40

Sanguinando dalle ferite ricevute dai raggi laser che non sei riuscito ad evitare, lasci partire l'ultimo colpo contro il portello, che finalmente cede, permettendoti di vedere l'Artefatto con i tuoi occhi. Nello stesso istante i raggi laser di sicurezza si spengono. L'oggetto è collegato su ogni angolo della superficie ad una fittissima rete di fili elettrici, che sono a loro volta collegati alla struttura circostante. L'Artefatto, simile ad una sfera di metallo, sta rilucendo di una luce verdastra ed emette un suono fastidiosissimo che ferisce le tue orecchie. Sapendo di non avere tempo da perdere, afferrì saldamente il filo più vicino ed inizi a tirare per strapparlo. Stringi i denti, mentre ti puntelli con i piedi contro il pavimento e tiri con tutta la forza che ti è rimasta. La temperatura del cavo è altissima e senti la pelle delle mani che si scioglie; il dolore è insopportabile, ma concentri tutte le poche forze che ti sono rimaste in un unico strattone. Il cavo cede all'improvviso, sbilanciandoti e mandandoti a terra lungo disteso. Il colpo alla schiena è tale da lasciarti a boccheggiare, ma la rete che dava energia all'Artefatto è stata interrotta. L'Artefatto sembra spegnersi, per poi, con tuo grande orrore,

riprendere la sua luminescenza, mentre il suono che emette diventa assordante; capisci che ormai ha raggiunto la sua temperatura critica e che esploderà comunque. Senza più alternative non puoi fare altro che coprirti il volto con le braccia; riesci solo a vedere un'ombra che si frappone fra te e l'Artefatto. L'istante successivo una luce bianca e accecante invade il tuo campo visivo costringendoti a chiudere gli occhi ed un boato ti assorda temporaneamente. Una cacofonia di suoni ti circonda e quando riesci a riaprire gli occhi, vedi un enorme pezzo del soffitto precipitare verso di te. Paralizzato dall'orrore, lo vedi scendere fino a schiantarsi contro uno dei grossi cavi metallici; il cavo perde tensione e si curva terribilmente sotto il peso delle rocce. Arriva a pochissimi centimetri da te, prima di fermarsi miracolosamente. L'istante dopo ti rendi conto di un peso che grava sul tuo stomaco ed, abbassando lo sguardo, vedi che è il corpo martoriato di tuo zio, gettatosi per schermare il tuo corpo dall'esplosione dell'Artefatto. Un rapido sguardo al pannello ti conferma che l'Artefatto è definitivamente esplosivo, ma i frammenti di esso che fuoriescono dalle membra di tuo zio ti convincono che è ormai giunta la sua ora. Sollevi la sua testa fra le mani e, mentre un rivolo di sangue gli scorre ai lati della bocca, ti accorgi di stare piangendo. "Mi dispiace," sussurra tuo zio. "Non parlare," gli rispondi, "risparmia le forze". "La mia idea si è rivelata un disastro, non siamo ancora pronti per comprendere il vero potere dei Creatori" continua tuo zio, interrompendosi per il dolore. Tossisce,

sputando sangue, "Ho sbagliato tutto il resto, ma la mia teoria è esatta, figliolo. Non importa ciò che tu o altri pensiate, i Creatori torneranno su questo pianeta, per giudicare la loro creazione. Se non ora, domani, se non nel corso della tua esistenza, un giorno accadrà. Per allora figliolo, spera che la nostra razza sia pronta... per allora fatevi trovare pronti..." un rantolo ti annuncia che queste sono le sue ultime parole. Non sai quanto tempo sei rimasto nel laboratorio segreto con il corpo esanime di tuo zio in grembo, lo sguardo fisso e la mente persa nelle sue parole, circondato da cavi fumanti, detriti e scricchiolii di ogni genere, prima che una pattuglia di guardie allertata dai tuoi amici ti trovasse. Mentre una squadra medica copriva il corpo di tuo zio, sei stato trasportato semiosciente fuori dalla stanza, con gli infermieri che si chiedevano come potessi ancora essere vivo in queste condizioni. Le domande rivolte nei giorni seguenti dagli investigatori non hanno spesso trovato risposta, e il caso è stato archiviato come il fallimento di un esperimento tanto ardimentoso quanto pericoloso. Il laboratorio segreto è stato messo sotto sequestro, e ignori cosa vi stia accadendo. Dopo le notizie sulla morte di tuo zio, salutato come uno dei più grandi luminari dell'Accademia, poche altre parole sono state spese sulla vicenda. Ma per te non può dirsi che tutto sia finito così...

Epilogo

Sono passate due settimane da quella tragica notte, e le tue ferite sono quasi tutte guarite, ma porti ancora delle bende sulle mani. Neppure i tuoi amici sanno realmente ciò che è successo, dato che hai cercato di tenerti sul vago il più possibile, sia per evitare di infangare la memoria di tuo zio, sia per non dovere spiegare problemi così gravi che neppure tu sei sicuro di avere compreso bene. Ora l'Accademia avrà bisogno di un nuovo docente di *Ars Historica*, e alla fine hai iniziato a chiederti se non sia compito tuo... Ti trovi di nuovo sul tuo punto di osservazione preferito, la grande terrazza della torre principale e contempi nuovamente il cielo stellato. La luna è ancora là, integra, silenziosa e solitaria. Che sia davvero una silente osservatrice posta dai Creatori a guardia della loro creazione? Hai ripensato a lungo alle parole di tuo zio e spesso, quando chiudi gli occhi per dormire, rivedi il suo volto sofferente mentre pronuncia le sue ultime lapidarie parole. Sai che le azioni di tuo zio non si possono scusare, ed ammetti che fosse dotato di un'intelligenza superiore al comune e un intuito eccezionale, ma la sua teoria della luna usata come segnale interstellare ti lascia più che perplesso, anche se la luna vista come osservatrice millenaria della vostra civiltà avrebbe un certo fascino. Tuttavia, mentre ti stringi attorno al corpo i lembi della veste per proteggerti dal freddo vento notturno, i tuoi pensieri si fanno più cupi. Nelle ultime notti un'altra teoria si è fatta strada nella tua mente. Ti sei chiesto se la luna non sia in realtà

un faro interstellare, ma un semplice interruttore, se il piano dei Creatori fosse stato più complesso di quello teorizzato da tuo zio. Più ci rifletti, più tutto sembra prendere forma nella tua mente. La luna sarebbe servita da presupposto per far sì che la razza dei Primogeniti avesse cercato un modo per raggiungerla, che i più intraprendenti fra di essi avessero studiato le poche reliquie lasciate dai Creatori e tentato di utilizzarle per i propri scopi. Nella loro infinita saggezza, i Creatori (ti tornano in mente le parole dell'ololibro) sarebbero davvero stati in grado di prevedere lo svolgersi degli eventi così come ora si dipanano dalla tua mente. I più intelligenti dei Primogeniti avrebbero compreso la necessità, per potere anche solo sfiorare la luna, di una fonte di energia superiore; i più intraprendenti fra di loro non si sarebbero fermati davanti ai divieti loro imposti e avrebbero fatto di tutto pur di ottenerla. L'avrebbero trovata nell'Artefatto, lasciato loro dai Creatori, che avrebbero poi utilizzato per i loro scopi. Ed infine i Creatori sapevano che nella loro impazienza i Primogeniti non avrebbero potuto comprendere a fondo la natura dell'Artefatto, ma questo non li avrebbe fermati. Con il suo incauto utilizzo, essi avrebbero causato la distruzione del proprio mondo, o se fossero stati degni di impedirlo, lo avrebbero salvato, distruggendo invece l'Artefatto... Se tutto questo è vero, allora i Creatori avrebbero conosciuto l'esito della loro prova; sarebbe stato negativo se il mondo fosse stato distrutto, positivo se ad essere distrutto fosse stato l'Artefatto... Oppure che questo sia solo

l'inizio della vera prova, il cui insindacabile giudizio risiede nelle mani dei Creatori? Non puoi fare a meno di chiederti se le tue teorie sono vere, se davvero l'Artefatto fosse il vero segnale lasciato dai Creatori, e soprattutto temi la logica conclusione; se i Creatori abbiano udito la chiamata e vengano ora a visitare la propria creazione. Pensi a come si presenterebbe il tuo popolo ai loro occhi, ben rappresentato dalla figura di tuo zio: ambizioso, irresponsabile, egoista, pronto a violare la legge per la propria gloria e a mettere in pericolo innumerevoli persone pur di dimostrare la propria superiorità, ed alla fine, in grado di sacrificare la propria vita per salvare la tua... Non puoi fare a meno di sentire la voce di tuo zio: "Quando i Creatori torneranno fatevi trovare pronti..." in cuor tuo, spero davvero di esserlo...

IO STO IN CRISI
“Regolamentocacca”

Prologo

Io sto in crisi.

Il tarlo mi corrode, il dubbio mi pervade, l'incertezza mi assale. La luna, la caccia, la vendetta. Mah. Boh. E poi, e poi... Gotico, Fantascienza, Steampunk. Non capisco, mi stordisco, mi sforzo, ma fallisco. Il dovere mi chiama, ma non so come rispondergli. Cosa scrivere, come scrivere, come sopravvivere? La penuria, la miseria, una droga dalla Siria. La luna, la caccia, la vendetta. Mah. Boh. E poi, e poi... Gotico, Fantascienza, Steampunk.

È uno sporco lavoro, ma qualcuno dovrà pur farlo. Luna, vada per la Luna. Steampunk, ok, uno vale l'altro. Semplificare o complicare, oppure complicare affermando di semplificare. Questo non lo so ancora, lo vedrò lungo la via. Parto. Compagni di viaggio, sconforto, stupore, jattura, dolore. I cavalli della mia inventiva fremono, ma l'autovelox di una legge assurda vigila attentamente. E allora andrò, a passo d'uomo. Luna... Luna... Vediamo un po', si la Luna... C'era quel proverbio, com'è che faceva?

Io sto in crisi.

1

Gobba a levante, luna calante: vai al **2**.

Gobba a ponente, luna crescente: vai al **3**.

2

Guarda l'orologio: è l'una?

Se è l'una, vai al **4**.

Se non è l'una, o è s'ole, o è n'uvoloso.

Se è s'ole vai al **5**.

Se è n'uvoloso vai al **6**.

3

Sei un lupo mannaro e ti trasformi, ma chi eri prima di trasformarti?

Se eri Neil Armstrong, vai al **7**.

Se eri Buzz Aldrin, vai al **8**.

4

Per regolamento devi inserire elementi di steampunk in questo racconto. I Sex Pistols sono troppo punk e poco steam. Non vanno bene. Che cd inserisci?

Uno qualsiasi di Enrico Ruggeri? Vai al **9**.

“Rock ‘n’ roll robot” di Alberto Camerini? Vai al **10**.

Il dvd di Blade Runner? Vai all'**11**.

Vasco Rossi? Vai al **12**.

5

Questo è un racconto-game sulla l'una. Se c'è il s'ole non va bene. La tua avventura termina qui.

6

Questo è un racconto-game sulla l'una. Se è n'uvoloso non va bene. La tua avventura termina qui.

7

Questo è un piccolo passo per l'uomo, ma un grande passo per l'umanità.
Vai al **22**.

8

Neil Armstrong ti ha preceduto, sei un po' invidioso e oggi c'hai la luna storta. Chiudi questo racconto-game e ascolta un cd dei Clash.

9

Dopo l'ascolto ti senti un po' lunatico. Bene così, siamo in tema.
Vai al **13**.

10

Ora però hai voglia di leggere.
Che libro scegli?

I due volumi della saga di Dinotopia di James Gurney: vai al **14**.

La biografia di Edoardo Bennato: vai al **15**.

Bad as I wanna be, di Dennis Rodman: vai al **16**.

11

Non puoi inserire un dvd in un lettore cd. La tua avventura termina qui.

12

Se c'è qualcosa che non ti va,
dillo alla Luna!

Può darsi che “porti fortuna”!
dillo alla Luna!

Vai al **13**.

13

Te la senti di partecipare a una regata?

Se te la senti, vai al **17**.

Se non te la senti, vai al **18**.

14

Ottima scelta! Uno dei capostipiti della letteratura steampunk. In questa maniera hai esaudito entrambi gli assurdi paletti imposti dall'altrettanto assurdo regolamento del Concorso di quest'anno. Hai trattato un racconto-game con tema la luna, e hai inserito elementi steampunk nell'opera. Ora

puoi felicemente concludere quest'agonia e chiudere questo libercolo. Congratulazioni!

15

Mi spiace. Pur apprezzando lo stile di Edoardo Bennato, la sua biografia non è riconducibile al filone della letteratura steampunk. La tua avventura termina qui.

16

Mi spiace. Dennis Rodman non è un autore steampunk. La tua avventura termina qui.

17

Vuoi vincere la Louis Vuitton Cup. Di che team vuoi far parte?

Mascalzone Latino? Vai al **19**.

Luna Rossa? Vai al **20**.

New Zealand agli ordini di Paul Cayard? Vai al **21**.

18

C'è alta marea causata dall'influenza lunare. Vieni sommerso dalle acque. La tua avventura termina qui.

19

Perdi la regata. La tua avventura termina qui.

20

Era una scelta semplice, se avevi letto l'orrido regolamento del Concorso di quest'anno. Ben fatto.

Vai al **10**.

21

È il primo aprile e decidi di fare uno scherzo a Paul Cayard: gli tagli i baffi. Paul Cayard non la prende bene e ti licenzia dal team. La tua avventura termina qui.

22

Hai un discreto bisogno di intrattenimento, dove vai?

Al cinema? Vai al **23**.

Al parco giochi? Vai al **24**.

23

Non è una cattiva idea. Vai in una multisala e scegli tra le varie proposte.

“Avatar”, di James Cameron. Vai al **25**.

“Sherlock Holmes”, di Guy Ritchie. Vai al **26**.

“Paranormal activity”, di Oren Peli. Vai al **27**.

24

Beh, certo, cavolo: il luna park è l'ideale per divertirsi! Hai i soldi per un solo biglietto, però! Dove ti insinui?

Tunnel dell'amore? Vai al **28**.

Ruota panoramica? Vai al **29**.

25

Un film divertente, certo. Talmente divertente che lo rivedi altre cento volte, spendendo ogni volta dieci euro comprensivi di occhialini 3d. La tua avventura finisce qui, cieco.

26

Certo, cribbio, siamo ai limiti del filone steampunk ma secondo alcuni critici questo film può rientrarci a buon diritto. Cos'è lo steampunk? Dovresti chiederlo a quegli squinternati che hanno coniato il regolamento. Mentre passeggi incroci Rovisto Ingranai, un assessore che conosci, che ti chiede a bruciapelo: bisogna semplificare o complicare?

“Semplificare”. Vai al **32**.

“Complicare”. Vai al **33**.

27

Esci dal film terrorizzato e in stato catatonico. Sono le condizioni ideali e non te le fai sfuggire: prendi carta e penna e in men che non si dica incidi un regolamento di Concorso da lasciare ai posteri, perfino peggiore di quello di quest'anno, ed è tutto dire. Poi ti trafiggi la gola. La tua avventura finisce qui.

28

Agguanti la prima pollastra che ti capita a tiro e ti imbuchi lascivo nel Tunnel dell'amore. Cala l'oscurità e ti volti per provarci con la tipa. Ma hai commesso un errore. Non è una tipa, è Eddie The Head, la mascotte degli Iron Maiden. E ti mangia. La tua avventura finisce qui.

29

Waaa, com'è alta la ruota panoramica... Sei così in alto che puoi toccare la luna! Ma ti squilla il telefono. Che suoneria hai?

Il tema di Ritorno al futuro? Vai al **30**.

Blue Moon nella versione di Elvis? Vai al **31**.

30

Ritorno al Futuro, che bella saga! Nondimeno, il terzo capitolo introduceva sicuramente elementi steampunk! Scendi dalla ruota panoramica e ascolti due bambe che parlano tra loro. "Ehi Jolanda, perché non andiamo al cinema?". Vai al **23**.

31

Eeh, ma solo di luna sai parlare? Ti cade il telefonino e lo segui precipitando. La tua avventura finisce qui.

32

Sbagliato. Bisogna promettere di semplificare per poi complicare, vedi per esempio il regolamento del Concorso. La tua avventura finisce qui.

33

Bingo! Bisogna promettere di semplificare, per poi complicare, come il regolamento del Concorso. La tua giornata è quasi terminata. Esausto, torni a casa e ti metti a letto. Ti togli la catenina che indossi ogni dì, nella quale tieni un ciondolo...

“Steampunk Moon by Diane Ferguson”, un lussuoso pendente? Vai al **35**.

“Santa Caterinella del Rosario”, medaglietta placcata che hai preso da don Liguori giù in parrocchia. Vai al **36**.

35

Eeeh, steampunk e luna assieme? E quante ne vuoi! La tua superbia viene punita. La tua avventura finisce qui. Se vuoi puoi comprare il gioiello qui:

http://www.artfire.com/modules.php?name=Shop&op=listing&product_id=713703

36

Il padre celeste ti vuole bene e ti premia. Hai affrontato le torbide sfide di questo raccontogame parlando di luna e di steampunk, argomenti che si abbinano tra loro quanto i teletubbies e un

olocausto nucleare, ma d'altronde il regolamento
questo è. Puoi chiudere il libro e riporlo nello
scaffale.

Le raccolte dei racconti scritti dagli
appassionati dei racconti a bivi



**i Corti
di LGL**

IL LIBRO DEI CORTI 2008

1

Il Concorso dei Corti prende il via
nel 2008 proponendo ai partecipanti
tre incipit a cui ispirarsi per scrivere
i loro racconti.

IL LIBRO DEI CORTI 2009/2010

2

Nel 2009/2010 i partecipanti possono
scegliere tra i temi luna, caccia e
vendetta e tra i generi letterari
Gotico, Fantascienza e Steampunk.

IL LIBRO DEI CORTI 2011

3

Nel 2011 sono state proposte per la
prima volta tre illustrazioni per
ispirare i partecipanti.

IL LIBRO DEI CORTI 2012

4

Nel 2012 gli Organizzatori proposero
tre dialoghi da inserire nel tema
“gara” intesa come sfida
di qualsiasi genere.

IL LIBRO DEI CORTI 2013

5

Nel 2013 è stato scelto il tema unico
Magnamund, il mondo
di Lupo Solitario.

IL LIBRO DEI CORTI 2014

6

Il 2014 è l'anno della tripla possibilità di scelta tra un animale, un italiano e un personaggio svantaggiato.

IL LIBRO DEI CORTI 2015

7

Nel 2015 è stato proposto di nuovo un tema unico: una locanda nella nebbia con l'elemento fantastico obbligatorio.

IL LIBRO DEI CORTI 2016

8

Nel 2016 compare per la prima volta il tema libero.

IL LIBRO DEI CORTI 2017

9

Nel 2017 i partecipanti possono scegliere tra i protagonisti nerd, robot e cattivo e tra gli eventi invasione, apocalisse e scoperta dell'Europa.

IL LIBRO
DEI CORTI 09/10

2

lgl

i corti
di lgl

librogame's LAND

libri NOSTRI