

“Il forestiero”

Regolamento:

In questa avventura sarai il protagonista, un giovane ragazzo, e deciderai in prima persona le azioni da intraprendere per completare con successo la tua avventura; avrai spesso modo di scegliere tra diverse azioni possibili, e dovrai seguire il relativo paragrafo indicato nel testo per proseguire la storia. Il tuo personaggio ha due valori principali: Abilità e Resistenza. Il primo di questi misura le tue capacità manuali, l' intelligenza e anche la fortuna. La Resistenza invece misura in generale le tue doti fisiche, la forza, la velocità e la resistenza nella corsa, la capacità del tuo corpo di sopportare dolore e condizioni estreme. Durante la tua avventura dovrai misurarti con situazioni difficili, e supererai queste prove se il lancio di due dadi a sei facce sarà minore o uguale al punteggio della tua caratteristica. Hai 5 punti di base per ciascuna caratteristica, a queste puoi aggiungere a tuo piacimento 7 punti, ma almeno 1 a ciascuna caratteristica. Non ti serve altro per intraprendere l'avventura, quindi determina i punteggi delle tue caratteristiche, e immergiti nella lettura del Prologo.

Prologo:

“Lucca, tanto tempo fa...”

Si dice che un cavaliere forestiero entrò in città al calar della sera. In pochi notarono il suo arrivo: i bottegai, infatti, intenti a sbrigare gli ultimi affari quotidiani, sbaraccavano lesti per tornare al focolaio familiare, se non altro per sottrarsi al freddo che l'autunno cominciava ad imporre ai cittadini di Lucca. Oggi, il giorno settimo del mese di Novembre dell'anno del Signore 1397, il lavoro aveva lietamente prosperato; un ricco borghese dei più in vista in città, aveva infatti commissionato abiti delle migliori sete al tuo Maestro, e l'ordine aveva messo in fermento tutta la bottega, perfino la signora Elda, la taciturna moglie del principale, si era concessa nella pausa un po' di tempo per preparare il buccellato: neanche fosse domenica! Il cavaliere forestiero, in sella ad un destriero bianco, procedeva cauto ma risoluto, avvolto da un fluente mantello, taciturno come chi non vuole turbare la quiete di alcuno, come fosse finalmente giunto a destinazione dopo un lungo viaggio. Il suo regale cavallo bianco non tradiva fatica, anzi c'era qualcosa in lui di superiore che ti affascinava. Ancora in pochi, però, vi prestarono attenzione, eppure quel lungo drappo che avvolgeva le figure non poteva certo passare inosservato. Eri appena uscito dalla bottega ed il rintocco delle campane segnava l'ora del rientro, ed ecco che, salutato Mastro Fiorenzo, incrociavi per un attimo questa imponente figura equestre. Il suo mantello non porta segni di riconoscimento di nessuna fazione che tu conosci: né guelfo, né ghibellino, né il suo cavallo porta stemmi o decorazioni. Qualcosa dentro di te, più di una semplice curiosità, ti impone di capire. Da dove viene? Chi è costui?

Vai al paragrafo 1

1

Decidi di seguire questo cavaliere, ma prima di farlo occorre avvisare i genitori a casa che ti assenterai per la cena, e convincerli a lasciarti stare fuori per un tempo indefinito! Il tempo stringe, non sei sicuro se riuscirai a correre fino in fondo alla strada, convincere i tuoi a lasciarti fuori casa al calar della sera, per ritornare sulle orme del forestiero. Non esiti un attimo, e ti precipiti a rotta di collo verso casa. Entri tutto trafelato e avverti in un istante l'acre fragranza della zuppa di verdure cucinata da tua madre che ti mette appetito, mentre vedi i tuoi fratellini che giocano rincorrendosi nella stanza . Decidi in fretta cosa le dirai:

“Madre, ho del lavoro da fare in bottega, salterò la cena, ma tornerò presto” vai al 3

“Madre, c'è fermento in città, è giunto un nuovo cavaliere , voglio capire di chi si tratta! Forse un emissario dell'Imperatore!” vai al 4

2

Tenti di divincolarti, riesci a liberarti della presa di una guardia per un istante, ma subito l'altra ti è addosso e non riesci ad

evitare la sua presa. Non è violenza gratuita, sembra più severità dettata del loro compito di assicurare l'ordine. Non riesci a sopportare l'idea di essere trattenuto da questi individui, non hai fatto nulla di male e sei determinato a riconquistare la tua libertà. Plachi per un attimo la tua foga, e decidi il da farsi. Provi ad approfittare di una distrazione dei tuoi avversari e ti liberi di scatto con la forza? Vai al paragrafo 19. Se invece prorompi in un urlo disperato per richiamare le attenzioni di altre persone e mettere in difficoltà le guardie vai al paragrafo 24.

3

Ti rendi conto che la scusa non incanta nessuno mentre lo sguardo severo di tua madre ti fissa con sospetto. "Mastro Fiorenzo non ti trattiene mai la notte per lavoro, che storia è mai questa?" Decidi di raccontare la mezza verità degli abiti per la famiglia Guinigi, ma devi misurare la tua Abilità per convincere tua madre. Se superi la prova, vai al paragrafo 6. Altrimenti al paragrafo 7

4

"Un emissario di Venceslao? E cosa potrebbe volere dai Signori di Lucca?" è la voce di tuo padre che entra nella stanza borbottando con sguardo pensoso. Poi prosegue: "Forse che vuole dare sostegno a una delle famiglie che si contendono il potere sulla città? Interessante, ad ogni modo è pericoloso che tu stia fuori casa di ser..." Non fa in tempo a finire la frase che sei già fuori dall'uscio per tornare verso la bottega, senti tuo padre venir fuori casa e urlarti qualcosa che non suona come un permesso ad avventurarti in città, ma ormai è fatta. Vai al paragrafo 8

5

"Sono il garzone di Mastro Fiorenzo, lavoriamo le sete, non sono un vagabon..." Non hai finito nemmeno la frase che la prima guardia cambia espressione. Non sei un personaggio particolare per loro, e nemmeno il tuo datore di lavoro, ma la commessa che avete ricevuto è proprio per qualcuno che le guardie sembrano conoscere, temere e rispettare. Si consultano e poi decidono di lasciarti andare, ammonendoti sul fatto che non vogliono rivederti di nuovo, perché è pericoloso, e per tanti altri motivi che non stai nemmeno ad ascoltare, perché la tua ricerca deve continuare! L'aria della sera si fa sempre più fredda, mentre tu corri forte senza nemmeno essere sicuro di essere sulla pista giusta. Continui la corsa fino a giungere, quasi senza rendertene conto, nei pressi della piazza della Cattedrale, e con tuo stupore, vedi davanti a te qualcuno di familiare. E' proprio la persona che stavi cercando! Prosegui al paragrafo 20.

6

L'espressione di tua madre è ancora dubbiosa, si rivolge a tuo padre dall'altra parte della stanza; i due si guardano e con un cenno del capo ti lasciano uscire; "Torna prima possibile, lasceremo la zuppa vicino al bracere per tenerla calda al tuo rientro. E non cacciarti nei guai!". Prima che cambino idea, sei già diretto verso la bottega, con la speranza di incontrare l'uomo a cavallo. Vai al paragrafo 8.

7

"Tu non vai da nessuna parte, adesso ti siedi a tavola coi tuoi fratelli." Così risponde la madre; la situazione è critica. In quell'istante senti giungere tuo padre, e decidi di rivolgerti a lui. Insisti con la storia del lavoro straordinario (vai al par. 9) o racconti a tuo padre del nuovo arrivato in città? (vai al paragrafo 4).

8

Ti metti a correre e in una manciata di secondi superi la bottega, hai già il fiatone, ti guardi attorno cercando di scorgere il personaggio a cavallo, sta calando l'oscurità e la visuale non è ottimale. Non può essere lontano, ma non lo distingui con chiarezza dal tuo punto di vista. Ci sono due strade in cui scorgi un via vai di gente a cavallo. Se decidi di proseguire verso est vai al 12. Se preferisci tentare ad ovest vai al 13.

9

Niente da fare, il tuo tono non li convince affatto, è davvero una richiesta inusuale. Tuo padre decide di accompagnarti in bottega più per capire cosa ci sia sotto che per chiedere spiegazioni al bottegaio, e sei costretto ad acconsentire, benchè questo possa rallentare in maniera decisiva la tua “caccia”. Vi avviate e cerchi di allungare il passo sperando di farti venire una buona idea. Nei pressi della bottega vedi Elda che sta sistemando l’uscio prima di chiudere e con un guizzo di ingegno ti rivolgi a lei: “Abbiamo ancora molto da fare prima delle consegne Elda?” La signora non si gira neanche, intenta a chiudere le imposte e risponde. Misura la tua Abilità. Se superi la prova, vai al 10, altrimenti vai al paragrafo 11

10

“Uuuuh chissà se riusciremo a finire in tempo, per stare tranquilli dovremmo lavorare anche le Sante Domeniche!” Tuo padre si ferma, ha sentito la frase e sembra più convinto. Lo guardi speranzoso e lui si congeda con un “Torna presto” e ritorna verso casa. Tu ovviamente non hai nessuna intenzione di rientrare in bottega e a passo lesto ti rimetti di corsa in caccia! Vai al par 8

11

“Domani avremo molto da fare, sì, ma adesso grazie a Dio torniamo alle nostre case...” Tuo padre ti raggiunge, ti prende per un braccio e senza parlarti ti riaccompagna a casa. Decidi di non tentare una fuga: mentre rincasate racconti al babbo la novità di quel forestiero (ma lui non sembra molto impressionato), e solo con la mente accarezzi il sogno di scoprire l’identità di quell’uomo, e dei motivi che lo hanno condotto in città, mentre gusti l’ottima zuppa a tavola con la tua famiglia. Se vuoi ricominciare l’avventura, torna al paragrafo 1!

12

In questa zona della città ti orienti bene, anche se di rado ti avventuri la sera, e pensi di potertela cavare senza problemi. Certo non tutte le persone attorno a te hanno un’aria rassicurante ma è ancora relativamente presto e non avverti pericoli. Piuttosto cominci a pensare di aver sbagliato strada perché non trovi più il tuo obiettivo. Cosa decidi di fare? Se vuoi ritornare sui tuoi passi, sei ancora in tempo, vai al 13 . Se prosegui in questa direzione, l’avventura continua al paragrafo 16.

13

In questa direzione si affrettano mercanti, alcune guardie e semplici cittadini. E’ una strada parecchio trafficata e cerchi di farti strada tra la gente che sembra proprio non curarsi di te. Nonostante la sveltezza dei tuoi movimenti per aggirare gli ostacoli, carri, viandanti, venditori, non riesci a trovare il tuo obiettivo, e ti viene in mente che potrebbe essere una buona idea chiedere a qualcuno se ha notato il passaggio dell’uomo a cavallo. Non scorgi nessuno di tua conoscenza sicchè se vuoi un aiuto sarai costretto a chiedere a un passante a caso. Chi ti ispira di più? Se vuoi chiedere a un gruppo di religiose che stai per incrociare sulla strada, vai al 29 . Se preferisci chiedere al venditore ambulante che sta smontando la sua mercanzia per andarsene a casa, vai al 15.

14

Una rapida occhiata agli altri portoni ti convince dell’inutilità del tentativo di aprirli. Sono chiusi, da dentro. Cerchi qualche segno sul pilastro del labirinto, per trovare qualche meccanismo o qualche chiave, ma non sembra esserci assolutamente nessun congegno meccanico né serrature da te apribili. Ti senti spaesato. L’unica soluzione è tornare a considerare il perimetro della chiesa. Vai al 27

15

Ti avvicini al venditore che ti accoglie con un sorriso, ma quando capisce che non devi comprare nulla, liquida la tua domanda dicendo: “Ah, ragazzo, ne vedo a dozzine di cavalieri qui, ogni giorno, come pensi possa ricordarmeli tutti? Se proprio vuoi che te lo dica, l’unico con un cavallo bianco bardato, e se proprio vuoi che te lo dica dall’aspetto un po’ bizzarro, che ho notato sia passato di qui, si dirigeva proprio nella direzione in cui sei venuto tu. Ma vai a sapere se è lo stesso di cui stiamo parlando! E chissà dove sarà ora. Dai dai lasciami lavorare e tornatene a casa adesso.” Di tornare adesso proprio non se ne parla, sei nel mezzo della tua personalissima missione. Cosa decidi di fare? Ti fidi dell’occhio del mercante e torni indietro? Vai al 16. Oppure prosegui nell’altra direzione al 36.

16

Stai cercando di capire dove portano queste viuzze quando ad un tratto ti senti afferrare per una spalla, e sobbalzi dallo spavento. Ti volti di scatto, non è il cavaliere che stai cercando, è una guardia cittadina! “Dove va questo giovanotto la notte da solo? La tua famiglia sarà in pensiero e ti staranno cercando. Adesso mi dici il tuo nome e ti riporto a casa, è pericoloso girare di sera e oggi nell’aria c’è un qualcosa di sinistro.” Dietro di lui sopraggiunge un’altra guardia, un po’ sovrappeso, con una folta barba: di questi soldati non bisognerebbe mai fidarsi, il babbo dice che sono solo mercenari, spesso ubriachi, spesso dediti al gioco e certamente molto, troppo attaccati al denaro. Non ha senso per te farti riaccomagnare a casa adesso, devi assolutamente liberarti di loro; “Allora, me lo dici come ti chiami?” ti incalza il fante, e tu pensi a come liberarti dalla sua presa sul tuo braccio. Scegli quale caratteristica vuoi sfruttare, Se vuoi mettere alla prova la tua Abilità, getta i dadi. Se vinci vai al 18, se perdi al 24. Se invece preferisci tentare una prova di Resistenza, getta i dadi: se hai vinto vai al 22. Se hai perso, prosegui al 2

17

Sono titubanti ma non sembrano decisi a trattenerti a lungo. “L’unica cosa che puoi fare è sparire e non farti più vedere in giro dopo il tramonto, marmocchio! E bada bene di non combinare guai in giro” Quando le cose sembravano mettersi al peggio, in qualche modo sei riuscito a riacquistare la libertà, e forse sei ancora in tempo per scoprire qualcosa di più sulla tua personale missione! Continui la tua ricerca al paragrafo 36.

18

Approfitti del primo e unico momento di distrazione di quest’uomo, e non appena questi si volta verso il suo compare gli mordi la mano che ti tiene stretto il braccio e divincolandoti riesci a liberarti. L’altra guardia rimane sorpresa e si lancia su di te per agguantarti, ma con un guizzo lo superi e scappi a perdifiato. La prima guardia è troppo impegnata a dolersi del morso ricevuto, l’altra non ha nessuna voglia di faticare inutilmente inseguendoti e ti lancia soltanto una imprecazione, mentre tu riscopri con felicità il sapore della libertà, con l’aria fredda della sera che ti sferza la fronte imperlata di sudore. Continui la corsa fino a giungere, quasi senza rendertene conto, nei pressi della piazza della Cattedrale, e con tuo stupore, vedi davanti a te qualcuno di familiare. E’ proprio la persona che stavi cercando! Prosegui al 20.

19

Non riesci a liberarti nemmeno in questo modo, e ottieni soltanto una ulteriore restrizione della tua libertà, con le mani legate in modo robusto e ancora la bocca chiusa da un panno, che ti mette anche in difficoltà nel respirare. Ormai la tua serata continuerà in compagnia di questi uomini, che ti accompagnano da un loro superiore gerarchico. Vieni identificato, sgridato per il tuo comportamento insubordinato e riaccomagnato a casa con la forza. La tua avventura finisce così.

20

Il cavaliere smonta da cavallo, e si avvicina a te. Noti che porta una spada sotto il mantello, e dall’elsa raffinata per giunta. Ti senti un po’ a disagio, e sperisci che quest’uomo non abbia cattive intenzioni, considerato che in giro non intravedi altre

persone, ma la tua preoccupazione è infondata, un sorriso appare sul suo volto e prima ancora di ascoltare la sua voce percepisci un rassicurante “Non temere.” Trovi il coraggio di chiedere, nel modo più cortese possibile, chi sia e da dove provenga il tuo interlocutore, ma non ottieni le risposte sperate; insisti, con l’insistenza e la curiosità che caratterizza la tua giovane età, e il paladino ti ascolta, poi con il suo sguardo acuto sembra quasi leggere dentro il tuo cuore, infine ti rivela: “Vengo da tempi e terre lontane per scongiurare un pericolo che minaccia il cuore della città; questa notte alcuni uomini tramano di spogliare il Duomo di alcune sante reliquie. E non soltanto in questa città, altri loschi figure, posseduti da demoniache intenzioni, hanno preso di mira sacre vestigia di altri luoghi di culto, ed e’ mio compito scongiurare che ciò accada”. Non sai se credere a queste parole ma ne resti impressionato ed affascinato: Immagini le gesta di questo prode in terre lontane che hai sentito nominare nei racconti dei mercanti e dei mercenari, ma che non hai mai veduto, e un senso di eccitazione si impadronisce di te. Vorresti assolutamente aiutare questo paladino nella sua impresa, ma la sua espressione si fa seria ed altera quando ti ammonisce “Ragazzo, questa notte forze del maligno si metteranno all’opera; torna presto presso la tua famiglia e non esporti ai pericoli”. Poi risale a cavallo, e si dirige verso la strada che tu sai portare direttamente verso il Duomo. Lo segui di nascosto, ignorando completamente il suo ammonimento. Oggi non é il giorno per seguire i buoni consigli! Vai al 25

21

Vacilli più di una volta ma riesci a raggiungere l’estremità della corda, alla quale dei rampini di ferro sono saldamente legati, un sistema ingegnoso per raggiungere l’interno senza dare nell’occhio forzando uno degli ingressi principali. Eviti accuratamente di guardare in basso da dove sei venuto per evitare mancamenti e scendi lungo una scaletta a pioli lasciata da chi ti ha preceduto. Inizi a scendere e cerchi subito un nascondiglio, aiutato dall’oscurità. Vai al 33.

22

Tiri con un forte strattone il braccio della guardia che non si aspettava tanto vigore dalle tue membra, e poi per evitare di essere preso ed essere fatto prigioniero calci con forza la guardia al ginocchio. Hai un solo istante in cui sei libero e cerchi di allontanarti subito, ma l’altro ti è subito addosso e ti ha afferrato i vestiti! Ti sforzi ulteriormente, stratonando con veemenza e riesci, gettandoti a terra, a liberarti da queste mani callose che vogliono afferrarti, rapaci come gli artigli di un’aquila! A questo punto cominci a correre a gambe levate, e i tuoi inseguitori desistono presto; uno ti lancia una imprecazione, l’altro lo senti criticare il compagno e immagini litigheranno ancora un bel po’ prima di andare a riappacificarsi, magari bevendo in qualche locanda. Tu invece ti affretti per poi giungere, quasi senza rendertene conto, nei pressi della piazza della Cattedrale, e con tuo stupore, vedi davanti a te qualcuno di familiare. E’ proprio la persona che stavi cercando! Prosegui al 20.

23

“Adesso vieni con noi, non possiamo portarti in giro tutta la notte, ragazzo!” Speri che queste parole possano significare libertà per te, e invece ti attende una camminata fino alla caserma, un interrogatorio con altre guardie e poi vieni riportato a casa, con i tuoi genitori adirati e spaventati per il tuo ritorno scortato dai fanti. Ti infili a letto infreddolito, con ancora in mente la figura di quel prode per il quale hai passato questa una nottata concitata, ma senza conoscere il perché della sua presenza e nemmeno il suo nome. L’avventura si conclude qui

24

Non ti viene in mente altro che urlare ma in un attimo ti immobilizzano e anche se cerchi di far sentire la tua voce ti ritrovi presto anche con la bocca coperta da un panno. E’ il guaio peggiore in cui ti potevi cacciare, immobilizzato da questi tizi che di te poi non sapranno nemmeno che farsene, se non bullarsi coi colleghi e farti perdere del tempo. Decidi di desistere dal tentativo di fuggire seduta stante, per vedere cosa hanno in mente i due uomini che ti trattengono. Non ci sono caserme nelle vicinanze e senti che si stanno domandando se portarti da un superiore subito o se trattenerci in qualche modo con loro e alla fine della loro ronda decidere cosa fare. Di certo nemmeno loro sono contenti di avere un “moccioso tra i piedi” come dice il più anziano dei due. Forse riuscirai a liberarti con una mossa astuta. Fai un po’ di versi, con la bocca avvolta dal panno che ti hanno legato per evitare che tu possa urlare, per attirare la loro attenzione, mentre ancora la guardia barbata ti

tiene strette le braccia impedendoti di muoverti. Ti liberano la bocca ma sei saldamente trattenuto e puoi solo parlare: pensa bene a cosa dire a questi signori:

Ti fingi figlio di qualche persona eminente in città? Vai al paragrafo 37

Racconti loro chi sei veramente? Vai al paragrafo 5

Implori libertà e chiedi se vogliono qualcosa in cambio, sebbene tu non abbia denaro né altro da offrire? Vai al paragrafo 30

25

Hai ritrovato il misterioso paladino, di cui vuoi assolutamente scoprire il nome e il perché di questa sua missione a Lucca, lo vedi che, giunto nella piazza, smonta da cavallo e si dirige verso l'entrata della chiesa. Vorrà forse entrare? Ma a quest'ora le porte saranno sicuramente chiuse! E invece, con tua massima sorpresa, lo vedi dirigersi verso il pilastro dove è scolpito il labirinto ed eseguendo manovre, che dal punto dove ti trovi per non farti notare non capisci, sembra compiere un rituale dopo di che il portone più piccolo della facciata con un rumore sordo si apre! Ma resta aperto soltanto il tempo necessario affinché lui possa entrare, perché ti fiondi verso l'ingresso ma questo si richiude pochi secondi prima che tu potessi raggiungerlo. Devi trovare un modo per entrare adesso, ma come? Decidi di esaminare gli altri ingressi? Vai al 14. Decidi di esaminare il perimetro dell'edificio di culto? Vai al 27.

26

Corse ed arrampicate sugli alberi sono il tuo forte, anche se non sei un provetto saltimbanco hai già agevolmente percorso più di metà della fune, ma cominci a vacillare. Cerchi allora di appoggiare i piedi in uno sforzo titanico sulle sporgenze dell'edificio e ti issi fino a che non raggiungi il piano rialzato dove noti le funi al quale i loschi figure hanno fissato dei rampini. Davvero una trovata ingegnosa. Sei stanchissimo e non osi guardare sotto per evitare giramenti di testa. Guardi per un istante il cielo stellato sopra di te, gli astri della volta celeste sembrano osservarti e proteggere la tua discesa all'interno della Cattedrale, Ti introduci allora fiducioso all'interno e noti che chi ti ha preceduto ha lasciato una scaletta a pioli che scende giù. Inizi a scendere e cerchi subito un nascondiglio, aiutato dall'oscurità. Lo trovi al paragrafo 33.

27

Fai un giro intorno alla Cattedrale, nessuno si trova nei paraggi ma ti senti turbato ugualmente, quasi come se qualcosa di terribile stesse per accadere, una quiete sinistra; esami la parete laterale, e cominci a chiederti se non sia più intelligente cercare di provare ad entrare da un altro ingresso quando fai una scoperta inquietante: due spesse funi pendono dalle alte finestre laterali della Cattedrale; sono spesse e solide quanto basta per poter reggere il peso di individui adulti, ciò significa che qualcuno si è introdotto all'interno e sta tramando qualcosa di losco! Chi si è arrampicato lungo queste funi deve essere dotato di eccezionali doti fisiche perché la scalata non è senz'altro una passeggiata, considerate le alte mura dell'edificio. Ma l'arrampicata non ti spaventa, e non ti resta che seguire le orme di questi misteriosi visitatori notturni. La scalata è però pericolosa, e dovrai affrontare una dura prova di abilità con un coefficiente di difficoltà notevole: Getta i dati e toglì 1 punto dal totale, per misurare la tua Resistenza. Se hai superato la prova vai al 26. Se fallisci troverai delle difficoltà al paragrafo 34

28

Ti sposti con passi felpati restando defilato rispetto alla zona delle manovre sacrileghe di questi individui spregevoli, i quali ancora sembrano troppo intenti ad esaminare i sacri oggetti per accorgersi di te. Sei comunque a pochi passi da uno di questi uomini e ti fermi osservando meglio. Riesci a notare d'un tratto che questi uomini dall'aspetto spavaldo fino a pochi secondi prima sembrano decisamente agitati dall'ingresso in Chiesa del nostro personaggio, che punta verso di loro con . Se decidi di intervenire adesso anche tu, vai al 39. Se attendi ulteriori sviluppi, vai al 38.

29

Con un sorriso gentile attiri la loro attenzione, e lodando il Signore chiedi se hanno visto passare questo prode a cavallo. Le pie donne si fermano, e per un attimo ti senti in colpa di averle disturbate; con un cenno si consultano e la prima di loro, a te più vicina, ti fa segno, un po' titubante, di proseguire verso la strada che hai intrapreso. Poi ti saluta con un segno di Croce e rimani un po' perplesso. Prosegui fidandoti della silenziosa indicazione delle religiose? Incamminati al 36. Torni indietro da dove sei venuto? Affrettai al 16

30

Li supplichi di lasciarti libero, dici che tornerai a casa senza creare disordini in città e chiedi loro se puoi fare qualcosa per dimostrare la tua buona fede. La guardia più panciuta sembra impietosa e convinta dalle tue parole, l'altro invece ti fissa ancora con occhi sospettosi e non si dimostra tanto di buon cuore. Probabilmente sospetta che tu in realtà sia un poco di buono. Vediamo se li convinci con una prova di Abilità: getta i dadi. Se passi la prova vai al 17. Se non hai fortuna vai al 23

31

Ricordi con chiarezza la celebre vicenda di questa scultura lignea nota come Il Volto Santo, tramandata nei secoli. La leggenda narrata da Leobino vuole che Nicodemo, colui che insieme a Giuseppe D'Arimatea depose il corpo del Cristo nel Santo Sepolcro, pur non essendo uno scultore, nella sua vecchiaia volle intagliare nel legno il Crocifisso con il corpo del Nazareno, ma non riuscì, nonostante Gesù fosse rimasto impresso e vivido nella sua mente, a completarne le fattezze del viso. Fu così che, non per arte sua ma per divina opera, durante il sonno un angelo completò l'opera e al suo risveglio Nicodemo ammirò sul legno il Volto che aveva impresso nella memoria. Prosegui al paragrafo 35

32

Sei quasi in cima, ma ti senti spossato e sei allo stremo delle forze e nonostante l'estrema volontà che stai impiegando l'altezza ti causa delle vertigini e la paura ti gioca un brutto scherzo: scivoli giù per la corda bruciandoti letteralmente le mani. Con un ultimo sforzo riesci a non cadere malamente sul terreno ed eviti guai più grossi. Ti senti quasi miracolato ma non puoi fare altro che desistere. Nella caduta ti sei anche sbucciato un ginocchio e ringrazi il Cielo di poter avere tutte le ossa a posto. Forse gli eventi di questa notte sono troppo oltre le tue possibilità. Decidi di non tornare subito a casa. Resti "di guardia" dinanzi alla facciata della chiesa, ma in poco tempo ti senti sopraffare dal sonno. Ti raggomitoli nella tua veste che non sembra proteggerti dal freddo che aumenta, portato dalla nebbia, e cadi in un torpore per un tempo che non riesci a capire fino a che non ti risvegli, avvolto da un caldo mantello, che qualcuno deve averti lasciato, impietoso dalla tua situazione. Non hai il tempo di capire cosa sia successo, cerchi di guardare attorno a te. C'è ancora il cavallo, non vedi altri nella piazza, perché ancora persiste una strana nebbia, poi ti volgi e ti sembra di vedere una figura sui tetti... ma forse stavi sognando. Forse dovresti tornare a casa adesso. La tua avventura finisce qui.

33

La cattedrale è immersa nell'oscurità interrotta soltanto da fioche fiammelle, ma non nel silenzio: rumori sinistri e un brusio incomprensibile si susseguono, poi rumori di passi affrettati, ci sono sicuramente più di due persone all'interno, e stanno cercando qualcosa. Ma tu non riesci a vedere nulla, e non ti senti nemmeno al sicuro, ripensando all'ammonimento del paladino forse non è stata una grande idea inseguirlo di nascosto fino qui all'interno. È entrato molto prima di te ma si trova ancora all'ingresso, della navata principale dove si è fermato a pregare in raccoglimento. Riesci soltanto a sentire un brusio in una lingua che sembra essere latino, ma non potresti dirlo con sicurezza. Infine, dopo una genuflessione rivolta al Santissimo ha messo mano alla spada: d'un tratto la estrae e un'emozione fortissima ti assale, quando noti che la lama diventa prima incandescente e poi sprigiona una fiamma innaturale, un fuoco che non intacca il metallo e che a sua volta emana una luce intensa in tutte le direzioni. Adesso sei in grado di vedere tutta la scena dalla tua posizione privilegiata, ma ti sembra quasi di sognare: il paladino brandisce la spada mentre si incammina in direzione del Volto Santo! Misura la tua Abilità, se superi la prova, vai al 31, se fallisci, prosegui al 35

34

La scalata è durissima, eppure sei sempre stato bravissimo con la corda! Appena arrivato a metà percorso senti quasi le forze mancarti e decidi di ridiscendere. L'ultimo tratto di corda ti scalda le mani parecchio e hai piccoli graffi anche sulle gambe. Vuoi assolutamente riprovare ma in queste condizioni temi possa essere inutile e pericoloso ritentare, a meno che non trovi uno stratagemma per facilitare la tua salita. Cerchi nella semi oscurità della piazza qualche attrezzo, qualcosa che possa rendersi utile. Hai un colpo di fortuna: una delle due corde è ben più lunga dell'altra e può arrivare comodamente fino ad un anello sporgente utilizzato per legare i cavalli. Fai con il tratto di corda il nodo migliore che puoi attorno a questo nodo e cercherai di sfruttare le irregolarità della parete della cattedrale, ricca di volute e sporgenze per portarti fino alle monofore che potrebbero condurti all'interno della cattedrale. Lancia i dadi per misurare la tua Resistenza. Se vinci, vai al 21. Se fallisci, vai al 32

35

Oh per Santa Zita!!! La reliquia gelosamente custodita da secoli nella Cattedrale e che "Lucca fa forte e sicura" è in pericolo: scorgi tre individui dall'aspetto trasandato, vestiti in abiti scuri, che un attimo prima erano intenti a farsi strada nella cappelletta laterale, in direzione dell'edicola dove è custodito il Volto Santo, l'antica scultura attribuita a Nicodemo. Uno di questi ha sganciato qualcosa da una colonna e ora imbraccia la mannaia del miracolo di Pietralunga, anche questa una preziosa testimonianza per Lucca di un miracolo che tuo nonno ti aveva raccontato, mentre l'altro si impossessa della pianella d'argento, una "ciabatta" che miracolosamente "donata" dal Crocifisso ad un giullare ricco di fede, non più si adatta alla forma del piede a cui era stata infilata, ed ora è solo appoggiata ad un calice. Se questi sacrileghi ladri riuscissero a fuggire con le reliquie, per Lucca sarebbe un colpo durissimo, potrebbe essere l'inizio di una decadenza, considerate le migliaia di fedeli devoti che raggiungono la città per venerarle, e il diffuso sentimento religioso interpreterebbe nel peggiore dei modi questo segno. Dal tuo punto di osservazione non sei individuabile perché gli altri presenti sembrano molto indaffarati. E' il tempo per te di decidere cosa fare. Se resti al riparo ed osservi la scena, vai al 38. Se decidi di avvicinarti ai malviventi con circospezione, vai al 28. Se decidi di aiutare concretamente il valoroso spadaccino contro questi loschi figure, vai al 39

36

Continui per la tua strada ostinato a trovare l'uomo delle tue ricerche e dopo pochi istanti finalmente, lo riconosci davanti a te! Sei stato abile e fortunato a trarti d'impaccio per le vie della città e adesso, quando ormai il buio della sera avvolge le case e la strada, e il freddo autunnale comincia a farsi sentire, hai individuato il tuo personaggio. Ti senti sereno e in un certo senso sollevato. Ti fai avanti con coraggio, è giunto il momento di presentarti e conoscerlo. Non vedi l'ora di conoscere la sua storia e i motivi del suo viaggio. Vai al 20

37

Il volto delle due guardie sembra adirarsi. "Il figlio di un giureconsulto vestito in siffatte vesti?! In giro per la città da solo nella notte? Non abbiamo più voglia di scherzare ragazzo, adesso verrai con noi. Poche storie!" Ti prendono con la forza e a nulla valgono i tuoi sforzi per liberarti. Ti costringono a seguirli fino a che non trovate una caserma, dove vieni interrogato sulla tua identità e poi riaccompagnato con la forza a casa, dove ti attende qualche scappellotto da parte dei genitori, spaventati dal tuo arrivo scortato dalle guardie. Speravi davvero in una serata più eroica di questa. La tua avventura finisce qui.

38

Valuti troppo rischioso, disarmato come sei, affrontare di petto questi individui, visto che il tuo prode sembra già deciso a porre fine a questa intrusione sacrilega notturna. E cerchi di osservare la scena da dove ti trovi, una scena mirabile: l'eroe alza un crocifisso nelle sue mani e puntando la spada ardente verso questi sordidi ladri di reliquie, rivolge loro parole altisonanti esclamando "Ecco la Croce del Signore! Fuggite potenze nemiche! Vade retro!!". Poi si lancia all'inseguimento di costoro, che in preda al panico cercano di fuggire. Uno solo di questi ardisce ad affrontarlo con un'arma simile ad una

spada ricurva, ma soccombe per abilità e per forza fisica in poche mosse, vinto anche da una sacra paura e decide di darsi alla fuga verso le uscite, bloccate per quanto tu sappia, ma che misteriosamente si aprono per consentire a questi poveri diavoli di allontanarsi. L'eroe non sembra affatto interessato a uccidere questi loschi individui, che scappano a gambe levate perdendo tutta la loro precedente sicumera. Al contrario si prodiga a sistemare tutte le reliquie e a far sparire, sì, letteralmente sparire, le corde con cui i manigoldi si sono introdotti nella Cattedrale. Ormai questa notte non ti stupisci più di nulla ed esci allo scoperto lodando il Signore e ringraziando per la sua audacia questo personaggio straordinario. Appena ti scorge, rinfodera nell'elsa la sua spada che sembra tornare una normale lama, seppur di splendida fattura. Ma chi è mai costui, che ti ha così affascinato e ti ha condotto fino a qui, ad assistere a quello che può essere certamente un episodio miracoloso? Gli rivolgi la parola mentre ti prende per mano e ti conduce verso l'uscita: "Dimmi chi sei!" lo incalzi. Lui ti risponde solo con un sorriso: "Giovane, non ti avevo detto di tornare a casa?" Vi fermate, vi segnate in direzione dell'altare, e le porte come pocanzi lo sono state per i lestofanti, sono ancora socchiuse per permettere l'uscita anche a voi, e poi si richiudono alle vostre spalle una volta che vi trovate all'esterno. "Mille anni or sono dipartii da questo mondo, e oggi sono stato inviato per scongiurare questi e altri misfatti", esordisce. Ascolti le sue parole al paragrafo 40.

39

Sei disarmato ma prendi la rincorsa e raggiungi questi individui, tuttavia appena incroci i loro sguardi un senso di paura ti assale, perché i loro visi esprimono una carica di odio quasi innaturale: appena ti vedono uno di questi ti affronta e in pochi secondi sei già spintonato via, batti il capo contro una colonna, e sei completamente fuori combattimento, dolorante nelle membra e incapace di alzarti per lo shock. Stai temendo il peggio ma il tuo nemico non ha scampo perché la spada dell'eroe si frappone tra te e il tuo avversario e sebbene la scena sia fugace e tu avverta un senso di torpore nessun'altro si avvicina a te, anzi senti ancora dei rumori e delle voci concitate, poi più nulla. Ti risvegli che è ancora notte, da solo, davanti all'ingresso della Chiesa, nel cuore della notte, infreddolito ma avvolto in un caldo tessuto che prima non avevi, e un cavallo di fianco a te. Non ti resta che cercare la via di casa. La tua avventura si conclude qui, a un passo dalla verità.



*Paragrafo 40: “Lentamente lo vedi levitare avvolto nel mantello, all’altezza dei tetti, mentre da dietro una nube, bassa e corposa, si avvicina e filtra i raggi della luna...”*

40 (vedi figura)

“Questa notte uomini malvagi, guidati da spiriti demoniaci, cercheranno di gettare la Cristianità nel caos, profanando le Case del Signore e cercando di impadronirsi a tutti i costi di reliquie per i loro sporchi traffici. In questo istante, a Presburgo, città che fiorisce sulle rive del Danubio, un altro sacro furto sta per essere portato a termine nella Cattedrale, ed è mio compito fermare queste mani empie di uomini senza più anima, prima che riescano nei loro intenti malvagi”. Ascolti sbigottito le parole dell’uomo; il freddo della notte che si fa via via più pungente ti costringe a stringerti addosso la tua veste, ma non basta a scaldarti; il paladino ti guarda con occhi benevoli, volge lo sguardo verso il suo destriero che sembra quasi volergli rispondere con un movimento del muso, e lentamente si avvicina dicendoti: “Sali a cavallo, e tieniti forte, ti ricondurrà sicuro verso casa, adesso è tempo per me di partire, la Cattedrale di Bratislava e quel che contiene è già in pericolo”. Mentre ti affretti a montare questo agile destriero, ti accorgi che, con un movimento che non riesci a capire, l’uomo comincia a sollevarsi da terra, fluttuando nell’aria. Lentamente lo vedi levitare avvolto nel mantello, all’altezza dei

tetti, mentre da dietro una nube, bassa e corposa, si avvicina e filtra i raggi della luna, mentre i tuoi occhi non distinguono più bene ciò che è reale da ciò che sa di fantastico, i contorni degli edifici, della stessa Cattedrale, sembrano modificarsi, sembra di assistere ad una visione, sembra quasi di ritrovarsi in un altro luogo, sconosciuto, un'altra città. Una grande Chiesa, col tetto ripido, a spiovente, e un campanile appuntito in stile gotico sembra sostituirsi agli edifici adiacenti alla Cattedrale di Lucca...ma non capisci bene, sembra un sogno. L'uomo sembra più distante ma ad un tratto sembra fermare la sua ascesa, con un gesto estrae la spada, e taglia di netto una parte abbondante del suo mantello, che scende attraverso questa nebbia surreale e ti avvolge, donandoti una benefica sensazione di calore, rivelandoti così con un solo simbolico gesto, la sua identità! Mentre questo accade, il cavallo comincia sicuro a portarti verso casa, mentre in lontananza ormai vedi scomparire Martino, il Santo celebrato in ogni undicesimo giorno di Novembre. <FINE>