

SULL'ORLO DEL BUCO

PROLOGO

Inizio anni '90. Un epidemia catastrofica, seconda solo alla peste nera e alla febbre spagnola, flagella da oltre un decennio l'Italia e l'Europa tutta: l'eroina. La roba, come viene chiamata in gergo la droga, ha sedotto e schiacciato migliaia di giovani. Come un insidioso parassita, una volta nel corpo, manipola le persone mano a mano che le corrompe, isolandole, degradandole, indebolendole, rendendole ossessionate dal desiderio di una nuova dose, e infine uccidendole. Il vecchio continente è pieno di giovani crocifissi dalle siringhe, non c'è famiglia che non pianga una vittima. Chi è sopravvissuto negli anni ai pericoli delle overdose, degli avvelenamenti dovuti alle sostanze con cui la droga è tagliata, e dell'AIDS trasmesso attraverso la condivisione delle siringhe, è diventato una sorta di immortale maledetto, un ombra senza più prospettive né volontà propria che consuma i suoi giorni nell'affannosa ricerca della prossima dose. Uno di questi derelitti sei tu!

Fuori dalla porta tua sorella tempesta di pugni il legno fradicio dell'uscio, la voce che passa dall'implorante all'arrabbiato mentre ti supplica di farla entrare. Ascolti i singhiozzi mentre s'accascia a terra stritolata da una disperazione che conosci fin troppo bene. Alla fine grida che non sei suo fratello, sei solo uno sporco bastardo che la sta lasciando crepare in strada. Quindi senti che si allontana rapida, famelicamente in cerca nella sera piovosa come un lupo nella desolazione dell'inverno.

Durante tutta la scena comunque, la tua unica reale preoccupazione è se la serratura resisterà o meno alla sua furia. Perché una cosa è certa, nella stagnola che stai svuotando con esasperata cura nel cucchiaino pieno d'acqua e succo di limone, non c'è che un quartino di roba, bastante per uno schizzo appena.

Seduto a gambe incrociate su un materasso buttato a terra, ti pianti l'ago nel braccio e abbassi lo stantuffo. La roba ti invade seguendo il tortuoso percorso delle vene, e tutti i dolori e le paure, tanto esasperati da essere diventati realtà solide dentro di te, vengono disgregati come castelli di sabbia dalle onde violente e meravigliose di un mare di piacere. Ti appoggi contro il muro rapito dall'estasi, la siringa che ancora pende dall'avambraccio, finché il freddo autunnale fattosi pungente, ti spinge a recuperare una coperta. Solo allora torni col pensiero a tua sorella, considerando che alla fine, anche lei, è arrivata alla dipendenza e alla tortura della rota, come è detta nel giro la crisi d'astinenza. Sei però troppo fatto per provare un vero senso di colpa per averla abbandonata in strada, e scivoli nel sonno cullato dalle carezze del male più bello del mondo.

Il mattino successivo apri gli occhi sul medesimo supplizio di sempre: ti serve roba, e prima ancora ti servono i soldi per comprarla. Sei preso nei tuoi sbattimenti nei pressi della stazione di Vignaiola, quando vieni affiancato da una gazzella dei carabinieri. Immediatamente ti irrigidisci, pensando che ti stiano cercando per qualche furto dei giorni scorsi, ma la realtà è ben peggiore: i carabinieri, accertata la tua identità, ti comunicano che stamattina tua sorella Margherita è stata trovata morta per overdose su una panchina nella Villa di Roccabandita. La salma è stata trasferita alla camera mortuaria di Vignaiola, e ti pregano di seguirli per confermare l'identificazione.

Tua sorella morta! Per la prima volta da anni sei invaso da un dolore insopportabile che non è collegato alla mancanza di roba, e mentre sali sulla volante quel che resta dell'essere umano dentro di te s'apre una breccia nella scorza indurita del tossicomane, sciogliendosi in calde lacrime.

Alla camera mortuaria un inserviente solleva il lenzuolo bianco dal volto di tua sorella. La morte non è riuscita a rubarle la bellezza. D'altronde neanche la roba c'era ancora riuscita, c'era dentro seriamente da troppo poco tempo, qualche mese al massimo.

“È lei” dici. Poi allunghi una mano sotto il lenzuolo a prendere la sua, e mentre i carabinieri ti invitano a seguirli per rilasciare una dichiarazione, guardi il braccio sinistro di tua sorella: un vistoso livido colora di scuro la piega dell'avambraccio.

“È lì che si è praticata l'iniezione fatale” dichiara l'inserviente, quindi risistema il cadavere sotto il lenzuolo e si allontana.

Compili alcuni moduli e ti vengono consegnati i pochi averi rinvenuti nelle tasche di Margherita: 1'500 lire in spiccioli, un biglietto dell'autobus, e un orecchino d'oro a cerchio decorato con un filo avvolto a spirale. Mezz'ora dopo, sbrigate le formalità, sei di nuovo in strada.

C'è qualcosa però nell'immagine di tua sorella stesa nella camera mortuaria che stona, anche se non riesci a capire cosa. Riesamini l'immagine e ti soffermi su quel grosso livido nell'avambraccio sinistro di tua sorella. Anche se si bucava da poco per procurarsi un livido del genere doveva proprio aver infilato l'ago maldestramente, certo con la rota che incalza spesso le mani tremano e...

All'improvviso capisci, la verità prende forma nella tua testa: il sinistro è il braccio sbagliato! Tua sorella era mancina, è nell'avambraccio destro che avrebbe dovuto iniettarsi la dose letale! Anche se ad un certo punto le vene di un tossico collassano, prima che non si riesca più a trovare nel braccio, o anche sulla mano, una vena buona, ci vogliono mesi di uso massiccio. Margherita aveva sicuramente ancora vene buone nel suo braccio destro.

Ti rendi conto sconvolto che tua sorella è stata uccisa, qualcuno le ha iniettato la dose letale.

Ma basteranno le considerazioni che hai appena fatto per convincere i carabinieri ad indagare? Tutto sommato per loro un tossico morto è solo un tossico di meno. No, nessuno si scomoderà a indagare per la morte di una eroinomane, oltretutto deceduta di overdose. Praticamente “morte naturale”, pensi con una smorfia. Solo tu puoi cercare di fare giustizia. Glielo devi.

Dopo aver letto il regolamento vai al paragrafo 1.

REGOLAMENTO

In questo libro gioco interpreti Annibale Casagrande, un tossicodipendente di 27 anni con nove anni di eroina sulle spalle. La droga controlla la tua vita ed è il tuo solo reale interesse. C'è stato un tempo in cui avevi una famiglia, degli amici, delle cose che ti appartenevano, tutto questo non esiste più, te lo sei sparato nelle vene ad una velocità impressionante nel corso degli anni. Solo la morte di tua sorella è riuscita a riscuoterti dalla tua condizione allucinata, spingendoti a cercare di risolverne il mistero, in parte perché era il tuo ultimo legame, in parte perché sai di essere stato per lei un pessimo esempio, e soprattutto perché se non l'avessi lasciata in strada ieri sera forse non avrebbe fatto la fine che ha fatto...

Tuttavia il fatto che tu abbia deciso di svelare il segreto di questa morte non significa certo che tu ne sia in grado. Non solo dovrai raggiungere Roccabandita da Vignaiola e cercare rapidamente indizi (per far questo alla fine di ogni paragrafo ti sarà consentito di operare delle scelte che ti indirizzeranno ad altri paragrafi), ma dovrai costantemente fare i conti con la tua condizione di tossicodipendente. A intervalli più o meno regolari, che ti saranno indicati nel testo, dovrai assumere eroina o altri oppiacei per evitare il sopraggiungere di una crisi d'astinenza (la cosiddetta "rota"). Se questo dovesse verificarsi sancirebbe immediatamente la fine delle tue indagini, essendo il dolore e la confusione ad essa associati tali da impedirti di proseguire. Quindi se vorrai scoprire chi ha ucciso tua sorella Margherita, dovrai stare molto attento ad avere sempre a disposizione durante l'arco di tutta la giornata una quantità di droga sufficiente ad evitare una crisi e trovare un posto dove cucinarla alla fiamma del tuo accendino. D'altra parte come scoprirai ben presto procurarsi la roba non sempre è facile, e comunque ha un costo.

Per favorire l'acquisto da parte dei disperati come te, la roba non solo viene venduta in grammi, ma anche a mezzi grammi e a "quartini". Un quartino, per un tossicodipendente di vecchia data quale sei, rappresenta la dose minima che abbia un effetto. All'inizio degli anni '90, nella tua zona, il costo per un grammo di eroina si aggira sulle 100'000 lire, per mezzo grammo sulle 60'000 lire e per un quartino sulle 30'000 lire, con una cifra inferiore non potrai acquistare neanche una dose, e nessuno te la venderà a credito. Le dosi in tuo possesso andranno annotate nell'apposita casella del registro che troverai più avanti. Un grammo corrisponde a quattro dosi, mezzo grammo a due dosi, e un quartino a una dose.

Durante le indagini potrai accaderti anche di acquistare ed assumere altri tipi di droghe. Anche queste andranno annotate nel registro, ma bada bene che solo altri oppiacei potranno evitarti la crisi di astinenza. Droghe di altro genere non avranno effetti in tal senso.

Non possedendo un lavoro né alcuna fonte di reddito, le uniche maniere che hai di procurarti il denaro per le tue dosi quotidiane sono l'elemosina e il molto più redditizio furto. Durante le tue indagini sarai costretto a rubare per poterti pagare la roba, ma tieni presente che un oggetto rubato non può essere convertito direttamente in eroina. Deve prima essere tradotto in denaro da un ricettatore. Questi ti pagherà solo una percentuale del valore dell'oggetto (che ti sarà indicato chiaramente nel testo), e per tale motivo, ogni qual volta che sottrai qualcosa, devi annotarti nell'apposita casella del registro il valore dell'oggetto in questione. Calcolerai poi, quando incontrerai il ricettatore, quanto ti verrà pagato. (Anche i soldi in tuo possesso vanno annotati nel registro nell'apposita casella. Puoi iniziare a segnare le 1500 lire che ti hanno consegnato i carabinieri).

A parte queste nozioni basilari sulla tua esistenza da tossicodipendente, durante la tua indagine devi tenere a mente anche alcuni altri svantaggi che sono associati alla tua condizione di drogato. Innanzitutto sarai sempre identificato come un bucomane: i tuoi abiti logori, la tua magrezza, l'aspetto trasandato e malato, la pelle rovinata e le croste (l'eroina provoca un intenso prurito che ti costringe a grattarti selvaggiamente) ti faranno subito schedare dalle persone per quello che sei, senza possibilità di equivoco. Questo ha per te delle spiacevoli conseguenze, mettendo in allerta chi vuoi derubare e facendo sì che qualsiasi incontro con i carabinieri di Roccabandita si traduca in un fermo per accertamenti che pone fine alla tua missione. Inoltre le persone ti saranno naturalmente ostili, potendo giungere anche ad aggredirti. A tal proposito ricorda che in generale il tuo fisico è più debole di quello delle persone sane e, particolarmente dopo esserti bucato, puoi essere più facilmente sopraffatto in un combattimento fisico.

Un'ultima cosa da sottolineare prima di affrontare la lettura è che questo racconto è stato costruito tenendo conto del trascorrere del tempo. Sebbene generalmente non sia riportato nei paragrafi l'ora della giornata in cui ci si trova, il tempo scorre e i personaggi si muovono da un posto ad un altro. Quindi visitare un dato luogo in un certo momento porterà a sviluppi differenti rispetto al visitarlo in un momento precedente o successivo, dato che le persone che si incontreranno e gli eventi che accadranno saranno diversi.

Ora che sei stato edotto su quali sono le tue condizioni e le difficoltà alle quali andrai incontro puoi proseguire e iniziare le tue indagini.

SOSTANZE STUPEFACENTI

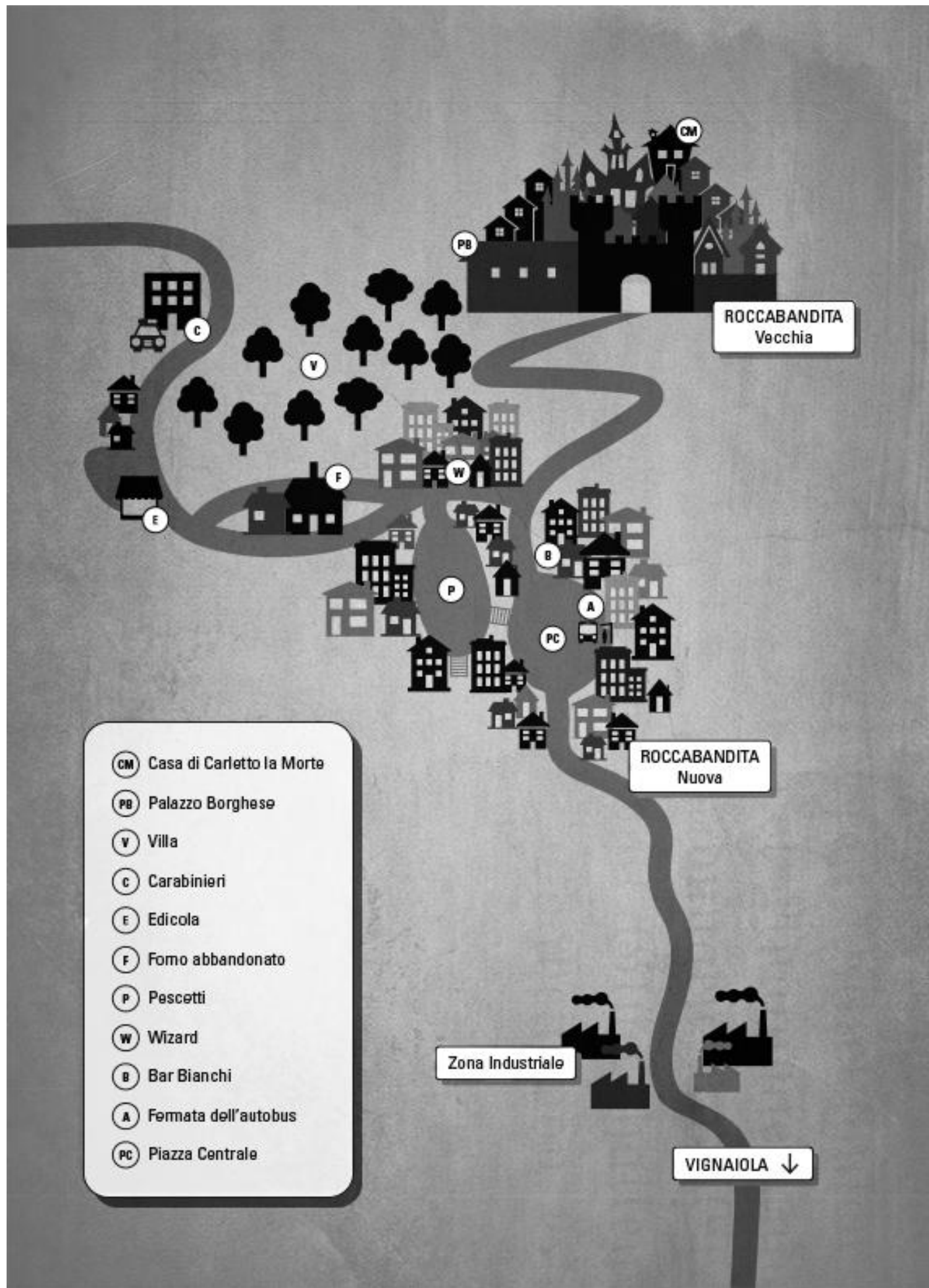
TIPO	DOSI

REFURTIVA

OGGETTO	VALORE

DENARO**NOTE**

DENARO	NOTE



1

Più ci pensi e più ti convinci che tua sorella sia stata uccisa. Margherita ieri sera era a rota, e un tossico in queste condizioni può fare qualsiasi cosa, tuttavia parecchi dettagli per quanto possibili ti sembrano improbabili. Per prima cosa da Vignaiola si è recata a Roccabandita distante una ventina di chilometri. Sebbene sia tu che lei abbiate diversi contatti a Roccabandita, per recarsi laggiù a tarda sera doveva sapere dove trovare roba e avere un passaggio. Entrambe cose poco probabili, altrimenti non sarebbe stata a grattare alla tua porta. Poi c'è quel buco nel braccio sbagliato, e fatto per di più così maldestramente. Un dettaglio che non quadra per niente. Infine, la Villa di Roccabandita è un parco che offre diversi punti riparati dove cucinarsi una pera, non certo le sue panchine, che si trovano abbastanza vicino all'ingresso. Ti metti le mani in tasca e tiri fuori il sacchetto di plastica con gli averi di Margherita che i carabinieri ti hanno consegnato. Aveva un biglietto d'autobus, quindi se avesse voluto arrivare a Roccabandita avrebbe potuto farlo nel pomeriggio. L'unica possibilità è che abbia incontrato un altro tossico o uno spacciatore dopo essere stata da te, e che questo gli abbia promesso della roba una volta a Roccabandita.

Ti soffermi sull'orecchino d'oro: potrebbe essere il risultato di un furto, ma di solito si scippano le catenine non gli orecchini. A meno che naturalmente non l'abbia strappato al suo aggressore ieri notte. Ma se così fosse perché l'assassino non l'ha recuperato? Si prende la briga di organizzare una finta overdose ma lascia in mano alla vittima un possibile indizio...

Niente, non ne vieni a capo, devi recarti a Roccabandita. Sai che c'è un autobus che parte alle 16:30. Ce ne sono un paio anche in mattinata ma al momento hai problemi più pressanti: sono quasi le dieci e l'astinenza comincia a diventare insopportabile.

Hai due possibilità:

Puoi recarti al SERT a prendere una dose di metadone che arresterà la rota. (Paragrafo 29)

Oppure puoi approfittare del caotico mercato settimanale per derubare qualche massaia e poi comprarti uno schizzo. (Paragrafo 20)

2

Attraversata la piazza scendi una scalinata e giungi ai Pescetti. Normalmente il luogo è abbastanza frequentato, ma al momento è deserto. Ti dirigi nella parte buia ma anche qui non c'è nessuno.

Stai tornando indietro quando dall'altro lato del piazzale una macchina entra sgommando, inchioda, e un tizio ne scende rapidamente diretto alle cabine telefoniche lì vicino. Pochi secondi più tardi inizia ad urlare nel telefono talmente forte che lo senti fin dove sei tu. L'uomo non ha chiuso l'automobile a chiave quando è sceso ed è distratto dalla violenta conversazione, per cui, dopo esserti guardato furtivamente intorno, ti dirigi verso questa inaspettata occasione.

Una volta accanto all'automobile getti uno sguardo nell'abitacolo mentre il proprietario continua il suo diverbio telefonico. Ben in mostra sul cruscotto c'è un paio di occhiali da sole Ray-ban. Apri delicatamente la portiera, li arraffi, e ti allontani celermente.

Il valore degli occhiali è di 120'000 lire (segnalo sul registro), dovrai però aspettare per convertirli in denaro, dato che hai visto poco fa Gioele lo Zingaro andar via.

Cosa vuoi fare nel mentre?

Ti dirigi a Roccabandita vecchia? (Paragrafo 27)

Oppure vuoi recarti alla Villa? (Paragrafo 18)

3

Ti senti progressivamente sempre più debole e finisci per accasciarti a terra. La bevanda era un decotto concentrato di papavero da oppio e altre erbe. La morfina e gli altri alcaloidi contenuti hanno agito sinergicamente con il metadone assunto in mattinata, provocando una overdose. Ti spegni senza dolore mentre da una dimensione ormai distante senti Carletto mormorare allucinato: "I segni, ho frainteso i segni..."

Le tue indagini e la tua vita terminano qui.

4

La zona industriale è veramente ampia, ci sono decine di capannoni distribuiti lungo strade tutte uguali e non hai idea di dove sia stata abbandonata tua sorella, né di cosa abbia fatto dopo. Potrebbe essersi rifugiata in uno di questi edifici, ma non puoi sapere quale.

Avanzi nella foschia scrutando i capannoni che incontri, nella speranza di vedere un buco nella recinzione che potrebbe aver indotto Margherita ad entrare in cerca di riparo. Come metodo di ricerca non è granché, ma non hai nessun indizio a guidarti e giri per una mezz'ora a caso, finché termina la miscela. Apri la valvola della riserva ma pochi minuti dopo resti definitivamente a secco e devi proseguire a piedi.

Non hai fatto molta strada che alcuni rumori ti avvertono di non essere solo. Sullo sfondo indistinto di mucchi di rifiuti e montagnole di terriccio intravedi lo scintillare di numerosi occhi: sei stato accerchiato da un branco di grossi cani randagi che vive nella zona, nutrendosi dei rifiuti delle mense aziendali. Gli animali sono abituati al contatto con l'uomo durante il giorno, ma di notte, solo e

indifeso, nella loro mente vieni immediatamente declassato da essere umano a facile preda e ti si scagliano contro. Cerchi di arrampicarti su una recinzione ma vieni addentato e trascinato a terra. I morsi si susseguono implacabili, smembrandoti le mani e dilaniandoti il volto, finché le zanne trovano la tua gola, squarciandola.
Le tue indagini e la tua vita terminano qui.

5

Meglio raggranellare qualche soldo, pensi. Dal limitare degli alberi guardi il traffico sulla strada che fiancheggia il parco, e noti due situazioni interessanti.

Sulla strada principale c'è un edicola. Le auto si fermano in uno spiazzo laterale al chiosco e le persone che smontano per acquistare delle riviste sono costrette a girargli intorno perdendo di vista l'automobile, che data la breve sosta, viene lasciata aperta. Appostandoti non troppo lontano dovresti riuscire rapidamente ad aprire la portiera, sottrarre l'autoradio ed allontanarti indisturbato. La strada è abbastanza trafficata, ma a meno che un'altra auto non si fermi proprio sul piazzale, nessuno dovrebbe notarti.

La seconda opportunità ti si offre invece nella stradina che passa dietro al vecchio forno. Attaccato all'ex panificio sorge una decrepita abitazione a due piani. Una ripida rampa di scale porta al primo piano dove, da un portoncino, una signora anziana sta uscendo a buttare la spazzatura. I bidoni dell'immondizia si trovano a una cinquantina di metri sulla strada principale. L'uscio viene lasciato socchiuso e la vecchina ha un passo malfermo, per cui dovresti riuscire a salire le scale, arraffare qualcosa e ridiscendere, prima che possa tornare.

Cosa hai intenzione di fare?

Ti apposti vicino l'edicola? (Paragrafo 11)

Oppure aspetti che la vecchina svolti l'angolo e ti lanci verso casa sua? (Paragrafo 33)

6

Attraversi la piazza e raggiungi la scalinata che scende ai sottostanti Pescetti dirigendoti subito nella zona più buia, dove intravedi le sagome di parecchie persone. Trovi una decina di ragazzi intenti a fumare erba e guardare ammirati un uomo di mezza età che si esibisce disinvolto in una spaccata sospeso tra due pile di mattoni. Si tratta del "Venerabile", un altro dei bizzarri abitanti di Roccabandita. L'uomo, che conosci abbastanza bene, è basso, di corporatura snella e di fattezze caricaturali, con un naso grande e curvo e un mento prominente, ma è dotato di una prestanza fisica fuori del comune, a cui si deve il suo soprannome.

Quando sei nei pressi del gruppo cala il silenzio e le teste si voltano a guardarti sospettose. Fortunatamente il Venerabile ti riconosce e ti saluta, togliendoti dall'imbarazzo. I fumatori d'erba però continuano a guardarti male, avendoti identificato come tossico di roba. Tenti di avere qualche informazione da loro ma con scarsi risultati e finito di fumare s'allontanano. Rimasti soli, il Venerabile si accoccola in un angolo e ti invita a sederti vicino a lui mentre rolla una canna di hashish. Fumando parlate del perché ti trovi a Roccabandita. Il Venerabile per quanto può ti conforta per il tuo lutto, e si dice d'accordo coi tuoi sospetti. Ti suggerisce più tardi di fare un salto al Wizard, il pub locale. È frequentato anche da ragazzi di Vignaiola e ieri sera qualcuno di loro potrebbe avere dato un passaggio a tua sorella andando lì.

A questo punto però si accorge che stai cominciando a star male e ti dice che se hai bisogno di farti, di solito verso l'ora di cena Dimitri (un tossico e spacciatore che conosci) passa lì ai Pescetti.

Detto ciò il Venerabile si allontana, mentre tu resti in dolorosa attesa di Dimitri. (Paragrafo 19)

7

Sei stato un idiota ad aspettare Dimitri senza un soldo in tasca, dovresti sapere che nel mondo dei tossici non esiste mutuo soccorso. Questa imperdonabile ingenuità ti costerà cara.

Vai al paragrafo 24

8

Ti dirigi verso il Palazzo Borghese e quindi nel tunnel che s'apre nell'edificio. Dopo pochi passi ti trovi davanti a un portone di grosse dimensioni nel quale è ritagliata un'entrata più piccola. Accanto alla porta si trova un citofono con un unico pulsante e lo premi. Dopo qualche attimo, non ricevendo risposta lo premi di nuovo, e quindi ancora una terza volta, finché devi arrenderti all'evidenza: in casa non c'è nessuno.

Percorri la strada a ritroso tornando sulla Piazza Borghese, unico tratto della città vecchia accessibile alle auto prima che essa divenga transitabile esclusivamente a piedi o a dorso di mulo. Stai per dirigerti verso casa di Carletto la Morte quando dalla strada che porta a Roccabandita nuova spunta una gazzella dei carabinieri. A questi basta uno sguardo per capire che razza di rifiuto sociale tu sia. Ti intimano di fermarti e ti chiedono i documenti, quindi senza tanti giri di parole ti invitano a salire in macchina per andare in caserma per accertamenti. Il tuo rimpianto, mentre ti portano via, è che sarebbero bastati pochi secondi e saresti stato in salvo tra i vicoli di Roccabandita.

Le tue indagini terminano qui, ancor prima di iniziare.

9

Varchi l'ingresso della Villa e imbocchi il sentiero serpeggiante che s'addentra nel buio di un querceto. Non appena ti inoltri tra i primi alberi il sentiero viene fiancheggiato da alcune panchine di legno, poste a intervalli di circa una trentina di metri. Non sai su quale tua sorella sia stata ritrovata e stai per cominciare ad esaminare la prima alla luce del tuo accendino, quando il brillare di una lucina rossa attira la tua attenzione: qualcuno più avanti sul sentiero sta fumando. Ti incammini in quella direzione e quando sei abbastanza vicino scopri tre ragazzi accoccolati su di una panchina che si passano una canna. Sorpresi dal tuo arrivo si zittiscono cercando di nascondere quello che fumavano.

Cerchi di tranquillizzarli ma quelli ti guardano sospettosi, restando vigili. Gli spieghi comunque chi sei e cosa stai facendo a Roccabandita. I tre dicono di non aver saputo affatto di quanto accaduto, ma ti consigliano di andare a cercare informazioni al pub Wizard.

Li lasci, con loro evidente sollievo, e ne segui il suggerimento. (Paragrafo 26)

10

“Mi stanno aspettando di là.” Dici, ostentando sicurezza.

Il barman continua a guardarti fisso, ma col capo ti fa cenno di andare.

Appena metti piede nell'altra sala senti un tuffo al cuore. Nella stanza, minuscola e arredata come la precedente, ci sono sei ragazzi sui vent'anni dal look inequivocabile: crani rasati, anfibi militari, e bomber neri. Ti scrutano in silenzio mentre tu riesci a balbettare qualcosa riguardo una persona che stavi cercando e rinculi verso la prima sala. Dopodiché ti affretti ad uscire dal locale.

Non hai ancora terminato la rampa di scale che senti la porta dietro di te spalancarsi di nuovo, vomitando fuori il gruppetto di teste rasate. Attacchi a correre, ma hai ancora addosso gli strascichi dell'ultima pera e sei raggiunto poco fuori dal vicolo. Vieni agguantato e scaraventato in un'altra viuzza. Cadi rovinosamente a terra mentre i tuoi aggressori ti si fanno intorno e iniziano a pestarti. L'ultima percezione che hai della realtà consiste nella suola di un anfibio che ti centra in volto, facendoti svenire.

Le tue indagini finiscono qui.

11

L'appostamento vicino all'edicola sembra meno rischioso. Raggiungi quindi lo spiazzo che gli sta accanto, ferdandoti subito dietro l'angolo. In questa maniera risulti in pratica invisibile alle auto che svoltano per entrare.

Nell'arco di dieci minuti si ferma prima una familiare con all'interno dei bambini, e poi una vecchia carretta che è già tanto se ha il volante. Poi finalmente arriva una Renault Clio guidata da una giovane ragazza. Questa scende e si dirige al chiosco con passo incerto per via dei tacchi evidentemente troppo alti.

Come previsto l'automobile non viene chiusa a chiave, e appena la giovane gira intorno all'edicola scatti: apri la portiera, prelevi l'autoradio, e ti allontani a passo svelto.

L'autoradio è un modello abbastanza recente Alpine del valore di 90'000 lire (segnalo sul registro) che nascondi sotto il giacchetto. Adesso è il momento di andare a cercare Gioele lo Zingaro al bar Bianchi. (Paragrafo 22)

12

La bevanda era un decotto concentrato di papavero da oppio e altre erbe. Ti preserverà da una crisi di astinenza fino all'ora di cena. Scivoli pacatamente in uno stato di stordimento, una sorta di dormiveglia, per una mezz'ora circa.

Ti riprendi con Carletto che ti sta scuotendo.

“Alzati ora.” Ti dice, senza darti il tempo di farlo. Infatti ti sta sollevando con una forza inaspettata e ti sta rimettendo in piedi. “Devi andare, il tempo stringe, trova i colpevoli prima che il giorno nuovo cancelli ogni traccia.” Così dicendo ti mette alla porta. Hai già percorso qualche metro, ancora in uno stato confusionale, quando ti lancia un ultimo avvertimento: “Cerca l'essere dalle sembianze di furetto e costringilo a parlare, ti indicherà la via.” Ti domandi chi diavolo indicasse la visione di Carletto mentre t'incammini per i vicoli di Roccabandita andando al 43

13

L'interno dell'edificio è buio ma all'altra estremità del capannone balenano i lampi di alcune torce elettriche e si ode il vociare di un gruppo di persone. Gran parte dello spazio è occupato da un enorme sagoma nera che ti cela agli uomini con le torce. Quando gli occhi si sono abituati al buio e riescono a sfruttare la fioca luce proveniente dall'esterno ti muovi verso di essa, rendendoti conto che si tratta di un enorme rotativa. Pregando di non inciampare, ci giri intorno lungo il lato opposto a quello dove si trovano i misteriosi individui.

Quando arrivi alla loro altezza, attraverso gli spazi vuoti della rotativa ne vedi le sagome illuminate dalle luci delle torce, e ti acquatti per sentire cosa dicono.

Ci sono tre persone che parlano concitatamente: un tipo con un lungo cappotto sta insultando altri due uomini. Uno è calvo, sui cinquanta, un po' in sovrappeso. L'altro invece, più giovane, sembra essere una specie di gigante muscoloso dall'aspetto ottuso.

“Siete degli idioti” sta dicendo il tizio col cappotto, “e state certi che i boss ce la faranno scontare a tutti.”

“Ma, capo, non è successo nulla,” replica l’uomo calvo, “ci siamo sbarazzati di quella tossica in maniera perfetta. Che colpa abbiamo se quella cretina è piombata qua in cerca di un posto per bucarsi? Abbiamo potuto solo eliminarla inscenando un’ overdose. Mirko l’ha tenuta ferma e io gli ho fatto un’iniezione di solvente dritto in vena. Stecchita in trenta secondi! Poi l’abbiamo trasportata a Roccabandita e mollata su una panchina del parco, ai carabinieri sarà sembrata una morte come tante di questi drogati.”

“Corrado ha ragione, è tutto sotto controllo.” Rimarca il gigante.

“TUTTO SOTTO CONTROLLO???” Urla il capo. “Avremmo dovuto già alzare i tacchi! Lunedì mattina arriveranno gli operai e questo posto deve essere come l’hanno lasciato venerdì, imbecilli!” Così dicendo tira un calcio a dei foglietti che sono sul pavimento.

“Fate sparire tutto, non deve rimanere traccia di nulla, a costo di razzolare per terra l’intera notte. Non voglio sapervi ancora qui domani. La nostra attrezzatura è stata portata via?”

“Quasi tutta. Queste sono le matrici.” Risponde l’uomo calvo.

“Datemele, e ripulite tutto come vi ho detto.” Dice il capo, dopodiché si fa consegnare un paio di valige e si avvia verso l’uscita.

Noti vicino a te un foglietto simile a quelli calciati poco fa dal capo, e anche nella scarsa luce proveniente di riflesso dalle torce dei due uomini riesci a individuare il volto del Caravaggio.

Quindi è così che stanno le cose, pensi, Margherita ha solo avuto la sfortuna di trovarsi nel posto sbagliato al momento sbagliato. Donnola l’ha abbandonata nei pressi della AG sotto la pioggia e lei, vista la breccia nel muro, l’ha scalata. Poi ha aperto la porta di questo capannone e si è ritrovata davanti questa banda di falsari che senza nessuna pietà l’hanno eliminata in quella maniera orribile per non lasciare testimoni.

Senti il dolore trasformarsi in rabbia e desiderio di vendetta. Questi due debbono pagarla.

Come desideri agire?

Se hai della speed, puoi sniffarla prima di lanciarti in un disperato assalto frontale. (Paragrafo 48)

Se non hai con te amfetamine, o pensi che non sia una buona idea assumerle, puoi tendere un agguato ai due falsari (paragrafo 49), oppure puoi allontanarti di soppiatto per correre a chiamare le forze dell’ordine. (Paragrafo 50)

14

Pensi sia il caso di indirizzare le tue ricerche nella parte vecchia della città. Ti avvii dunque lungo la strada che s’arrampica in un paio di tornanti fino all’ingresso del centro storico. L’asfalto quasi subito lascia il posto al selciato, e dopo il primo tornante davanti a te appare il portale d’accesso alla vera Roccabandita. Illuminato dalla tetra luce arancio di una lampadina al sodio che pende dalla sua volta, nel buio della sera appare come la bocca aperta d’un drago che riverberi il fuoco che arde nelle viscere dell’animale.

Attraversi il portale con un vago senso di inquietudine, non sai se per la suggestione del luogo o se per l’arrivo della rota, e ti ritrovi nella Piazza Borghese. Sulla sinistra si trova Palazzo Borghese, abitazione di Fulvia. Davanti a te invece, affastellate strettamente le une alle altre, le case di Roccabandita formano la città vecchia, arrampicandosi verticalmente verso la cima della montagna.

È quasi ora di cena e dall’osteria che apre i battenti sulla piazza senti le voci e le risa sguaiate di alcuni capocotti che stanno bevendo il loro cicchetto aperitivo prima di rincasare.

Stai giusto pensando che sia il caso di defilarti, quando un paio di loro dalla corporatura robusta e le guance accese dal vino escono dalla porta.

“Guarda, guarda, che brutti pipistrelli che girano la sera!” Dice uno, mentre l’altro fa un fischio verso l’interno dell’osteria.

“Dicci un po’ che vai cercando quassù, caro drogato.” prosegue l’uomo, mentre fuoriescono altri cinque individui che ti accerchiano.

“Niente” provi a giustificarti “stavo andando via.”

“Certo, andavi via ora,” ti risponde uno “per tornare poi, mentre eravamo a cena, a rubare qualcosa.” E detto ciò ti pianta un pesante pugno sul viso facendoti crollare a terra. Dopodiché vieni preso a pedate da tutti i presenti, finché qualcuno grida che può bastare. Un paio di braccia robuste ti rimettono in piedi. Hai un occhio pesto, un paio di costole rotte, e senti più di un dente ballare nella bocca tumefatta.

“Ora puoi andare.” Ti dice l’uomo che ti ha sollevato, indicandoti la via.

Ti incammini con passo malfermo e l’intenzione di prendere l’ultimo autobus che ritorna a Vignaiola.

Tua sorella ha avuto una gran brutta idea a venire a Roccabandita, e altrettanto brutta è stata la tua di imitarla.

Le tue indagini terminano qui.

15

E così avevi ragione, pensi mentre ti incammini a ritroso per le strade di Roccabandita vecchia: tua sorella è stata assassinata! Ma da chi? E perché? Ad un tratto ti senti mortalmente stanco: è stata una giornata impegnativa, senza contare che sei ancora stordito dall’ultima pera e che devi ancora arrivare al nocciolo della faccenda. Hai bisogno di qualcosa che ti tiri su.

Se hai acquistato della speed, questo è il momento di farsi una sniffata. (Paragrafo 36)

Altrimenti puoi solo rimpiangere di non averne comprata. (Paragrafo 45)

16

Ordini una birra piccola alla spina e il barista, guardandoti in cagnesco, ti sbatte davanti un piccolo boccale. Paghi 1500 lire (cancellale dal registro) e ti sposti lungo il bancone fin dove fa angolo col muro. Ti siedi, spalle alla parete, e attendi sorseggiando parsimoniosamente la tua birra.

In capo a mezz'ora il locale, date anche le piccole dimensioni, s'è riempito, e il barman è troppo impegnato per occuparsi oltre di te. Dal tuo angolo tieni d'occhio la sala cercando di vedere se c'è qualcuno che conosci che potrebbe aiutarti nelle tue indagini.

Ad un certo punto dalla porta entra una delle persone più fulminate che ti sia capitato di conoscere: Donnola. Piccolo, snello, la testa proiettata in avanti, gli occhi schizzati fuori dalle orbite, è un cocainomane tale che quando può si spara la coca in vena come fosse roba. Mantiene la sua dipendenza spacciando un po' di tutto: roba, amfetamine, cocaina, hashish. Ha il suo giro in diversi paesi, compresa Vignaiola, e talvolta ti è capitato di acquistare roba da lui, anche se non di routine. Potrebbe essere stato lui a dare un passaggio a tua sorella ieri sera.

Donnola si aggira nel locale con le sue movenze elettrizzate, ordina un cocktail al bancone, poi si siede ad un tavolo all'angolo opposto della sala in mezzo ad un paio di ragazze. I vostri sguardi si incrociano brevemente, ma lui non dà segno di averti visto o riconosciuto. Quando dopo un po' si alza per andare al bagno (probabilmente a sniffare) pensi di appostarti accanto alla porta della toilette per scambiarsi due parole lontano da altre persone.

Stai giusto per alzarti, quando un secondo personaggio interessante, vestito con un giacchetto di jeans imbottito, fa il suo ingresso nel pub: si tratta di Tarzan, un giovane possente di quasi due metri d'altezza. La carnagione scura, l'aspetto forte e selvaggio, il comportamento bellicoso, ne giustificano il soprannome. Tarzan, che da meno di un anno è stato risucchiato dall'eroina, spesso viene fino a Vignaiola. Anche lui potrebbe sapere qualcosa degli spostamenti di ieri di tua sorella.

Vuoi parlare con Donnola? (Paragrafo 40)

O preferisci fare qualche domanda a Tarzan? (Paragrafo 37)

17

Rassicuri Dimitri, la grana ce l'hai. Decidi quanta droga acquistare (un quartino per 30'000 lire, mezzo grammo per 60'000 o un grammo per 100'000) e aggiorna il registro.

Dimitri s'allontana per andare a recuperare la roba dal nascondiglio dove la tiene mentre tu ti siedi dietro il tronco di un acero in smaniosa attesa. Quando finalmente ritorna stai cominciando a stare male sul serio. Sta arrivando una brutta nausea e le ossa cominciano a dolerti di brutto. Gli strappi dalle dita il pacchetto di stagnola che ti sta porgendo, tiri fuori cucchiaino, siringa e accendino e scaldi il tuo elisir mentre Dimitri tiene d'occhio il piazzale (cancella una dose). Quindi cerchi una vena non ancora collassata e ti spari in circolo la roba. Un millesimo di secondo dopo il piacere esplose nel tuo corpo, seguito da una grande serenità, una sensazione di limpidezza interiore che si può raggiungere solo passando nel buco sottile aperto dall'ago. Il capo ti si piega e non capisci bene cosa Dimitri stia dicendo mentre si allontana, probabilmente, pensi in maniera confusa, non vuole farsi trovare insieme a te strafatto se per caso i carabinieri decidessero di venire a dare un occhiata quaggiù.

Dopo una trentina di minuti riesci a tornare sufficientemente lucido da ragionare, e decidi come muoverti:

Se ancora non ci sei stato puoi andare a Roccabandita vecchia. (Paragrafo 39)

Altrimenti puoi recarti alla Villa (sempre se non l'hai già fatto). (Paragrafo 9)

Come ultima alternativa puoi recarti al Wizard. (Paragrafo 26)

18

Esci dai Pescetti e ti dirigi verso la Villa. Dopo aver varcato l'ingresso imbocchi il sentiero serpeggiante che s'addentra nel buio del bosco. Non appena ti inoltri tra i primi alberi il sentiero viene fiancheggiato da alcune panchine di legno, poste a intervalli di circa una trentina di metri. Non hai modo di sapere su quale tua sorella sia stata rinvenuta, perciò, accendino alla mano, inizi ad esaminare il terreno morbido intorno a ciascuna, per vedere se ci siano impronte o segni che potrebbero indicare che tua sorella non fosse sola. Esamini in questa maniera una decina di panchine senza scoprire alcunché: intorno ad alcune non vi è nulla di interessante, intorno ad altre c'è qualche impronta, ma potrebbero essere quelle dei carabinieri o di semplici passanti. Mentre procedi nell'ispezione gradualmente senti crescere dentro di te il desiderio della roba. Ben presto, visti anche gli scarsi risultati, decidi di abbandonare l'ispezione della Villa per dedicarti al tuo bisogno di eroina.

Stamattina hai preso del metadone? (Paragrafo 38)

Oppure no? (Paragrafo 24)

19

Aspetti in un angolo del piazzale per oltre mezz'ora, ma alla fine la tua attesa viene ricompensata. Quando ormai i Pescetti si sono svuotati e i giovani sono attorno alle tavole coi loro familiari, senti i tacchi di Dimitri che scendono la scalinata e dopo poco appare:

una figura smagrita dai capelli lunghi, vestita con stivali, jeans e un giubbotto di pelle nera. Quando ti vede l'espressione imbarazzata che mostra rivela che sa di Margherita. Discutete brevemente della cosa, ma Dimitri non sa nulla più di te. Prova goffamente a farti le condoglianze, ma lo toglie dall'imbarazzo chiedendogli se ha della roba. La replica immediata e scontata è chiederti se hai i soldi.

Se hai almeno 30'000 lire puoi acquistare dell'eroina. (Paragrafo 17)

Altrimenti Dimitri accampando scuse s'allontana, senza dare ascolto alle tue implorazioni. (Paragrafo 7)

20

Il mercato si dipana per più di un chilometro lungo un'unica strada non troppo ampia, che settimanalmente viene chiusa al traffico. Questo fa sì che si crei una certa calca e confusione, proprio gli elementi giusti perché tu possa agire indisturbato.

Fai il percorso in su e in giù un paio di volte, scivolando tra i corpi pingui e infagottati delle casalinghe che affollano la strada, richiamate ora a destra ora a sinistra dalle voci stentoree e sguaiate dei venditori, finché una signora intenta a visionare un paio di scarpe ti offre l'occasione che aspettavi. La borsa che porta a tracolla ha la zip aperta. Con destrezza le involi il portafogli che ne sporge e ti allontani.

Fatti cento metri svicoli lateralmente e controlli il contenuto del tuo bottino. Ci sono 120'000 lire che arrotoli e ti infili nello stivale (segnali sul registro). Ti dirigi quindi in piazza alla ricerca di Gimmi lo spacciatore.

Gimmi è un tossico di quasi quarant'anni con il sangue impestato dall'AIDS e le corde vocali rovinate da un tumore. Quando lo rintracci ti dice con la sua voce gracchiante che gli è rimasto soltanto mezzo grammo. Gli passi 60'000 e prendi l'eroina (aggiorna il registro), poi ti dirigi speditamente a casa per cucinarti la tua pera.

La roba risulta non essere granché: ti senti più rintronato che euforico. Probabilmente è tagliata con barbiturici e finisci con l'addormentarti.

Nel primo pomeriggio, dopo un pranzo improvvisato e un secondo schizzo (cancella le due dosi dal registro), ti dirigi alla stazione degli autobus. (Paragrafo 21)

21

Passi circa un'ora su una panchina dell'autostazione, cercando di figurarti cosa farai una volta a Roccabandita. Non ti vengono però grandi idee, il piano più o meno è quello di guardarti attorno, cercare un paio di persone che conosci, fare qualche domanda. Poi improvviserai. Devi essere cauto però, Roccabandita è un posto strano, soprattutto la città vecchia. La gente che ci abita è imprevedibile, ostile ma al tempo stesso tollerante, e per i suoi vicoli si possono incontrare personaggi davvero strani, al limite del fiabesco. Quando finalmente il tuo autobus è in partenza sali sotto lo sguardo ostile dell'autista. Sembra che stia per dirti qualcosa, ma tu con studiata ostentazione tiri fuori il biglietto che era di tua sorella e lo timbri.

Il viaggio procede non proprio spedito mentre te ne stai sdraiato sui sedili in fondo. La corriera è messa male: ad ogni salita il motore ruggisce in maniera esagerata, senza tuttavia evitare di perdere velocità fin quasi a fermarsi. Comunque in qualche modo riesce ad attraversare Vignaiola e ti ritrovi fuori città. Il paesaggio desolato su cui puoi buttare l'occhio una volta lasciate le abitazioni alle spalle, è una terra devastata dall'industrializzazione. Decine di capannoni emergono come tumori nel paesaggio collinare. Si tratta soprattutto di segherie, ma ci sono anche tipografie, officine, mobilifici, industrie delle colle e delle vernici. Guardi questi luoghi di lavoro come altrettante prigioni. All'idea di un'interminabile giornata in quegli squallidi edifici, ti sembra di condurre un'esistenza addirittura idilliaca.

Al crepuscolo, dopo circa quaranta minuti di viaggio, appare nell'ampio vetro dell'autobus Roccabandita. Aggrappata alla roccia di un'alto colle e circondata da nuvole e veli di nebbia che risalgono le pendici, pare una fenice tra i sulfurei fumi dell'inferno, e come il mitico uccello si è dimostrata altrettanto immortale: fortino di briganti nei tempi antichi, fu distrutta innumerevoli volte nel corso dei secoli, ma è sempre rinata, ed eccola ancora là, le case piantate nella montagna come artigli nella preda. La città vecchia, inaccessibile ai veicoli a motore, è abitata da persone che se non sono più propriamente briganti nei fatti, lo sono però nello spirito: i "capocotti". Un nome che la dice lunga sulla facilità con cui il sangue gli va alla testa...

L'autobus ferma in Piazza Centrale, nella parte nuova di Roccabandita. Scendi dalla corriera che riparte rombando e ti ripari sotto la pensilina della fermata. La piazza non sembra particolarmente animata, anche perché sta calando la sera. Intravedi sulla soglia del bar Bianchi, una tua vecchia conoscenza, Gioele lo "Zingaro". Prima però che tu possa andargli incontro sale su una macchina e si allontana. Annoti comunque mentalmente che Gioele è in giro, perché sai che è un ricettatore e potrebbe tornarti presto utile.

Stai vagliando da dove iniziare le tue ricerche, quando compare uno dei personaggi più singolari di Roccabandita: il Baba, un santone indiano trasferitosi sulla montagna di Roccabandita anni fa a meditare. Quando ti arriva vicino si ferma e ti fissa attraverso le lenti dei suoi occhiali. Indossa una giacca a vento azzurro sulla quale ricade la sua lunga barba bianca, un paio di jeans sudici, e ha il capo fasciato da un turbante. Con voce calma dice: "Le monete false stanno sempre in giro." Quindi si allontana per la strada che porta a Roccabandita vecchia.

Resti qualche momento interdetto, insicuro se la moneta falsa saresti tu, dopodiché lo mandi al diavolo e pensi invece a dove andare in cerca di informazioni. Hai le seguenti possibilità:

Puoi recarti alla Villa, dove tua sorella è stata ritrovata morta. La Villa è il parco di Roccabandita. Una volta era proprietà dei nobili del luogo ed era annessa al Palazzo Borghese di cui costituiva i giardini. E difatti tuttora, estendendosi sul fianco della collina dove sorge la città vecchia, giunge fino alle fondamenta del palazzo. Più tardi, quando i nobili caddero in disgrazia, la Villa fu donata in

usufrutto gratuito al comune e messa a disposizione dei cittadini. Potresti andare a vedere se c'è qualche indizio sfuggito ai carabinieri.

La seconda alternativa è attraversare la piazza e scendere la scalinata che porta al sottostante spazio chiamato i "Pescetti". Si tratta di un ampio piazzale con al centro una grande vasca di cemento nelle cui acque torbide nuotano dei pesci rossi che danno il nome al posto. Nella parte destra, dove c'è un accesso alle automobili e i lampioni stradali lo illuminano, si radunano gli adolescenti. Ma sulla sinistra il piazzale rimane in ombra, e nella parte più buia, dove alcuni aceri abbelliscono il luogo e celano alla vista, si rifugiano tossici e spacciatori, che alla bisogna possono allontanarsi da un'altra serie di scale che si insinuano tra le case. Potresti andare a vedere se c'è qualcuno del giro della roba che ieri ha visto tua sorella.

Infine puoi recarti alla città vecchia dove abitano due persone che conosci e che potrebbero aiutarti: La principessa Fulvia e Carletto "la Morte". La prima, che a parte il titolo nobiliare non ha ereditato granché dai suoi avi, è in realtà una ragazza semplice che vive in un ala del Palazzo Borghese all'entrata della città vecchia, e che ha fatto le scuole superiori insieme a te a Vignaiola. Siete stati amici, finché la suggestione fortissima dell'eroina ti ha allontanato da lei come da chiunque altro, rendendoti solo uno da evitare. Poiché la Villa di Roccabandita è in verità di sua proprietà, la conosce benissimo e ci va spesso a passeggio, e potrebbe aver notato qualcosa di utile alle tue indagini.

Il secondo invece è un personaggio eccentrico che hai conosciuto quando già eri nel giro della roba e ti capitava di venirci a cercare a Roccabandita. L'elevata statura, la magrezza estrema, il viso scavato, i lunghi capelli spettinati, sono tutti elementi che gli hanno valso il soprannome di "Morte". Carletto indaga gli stati di alterazione della coscienza attraverso l'uso di droghe allucinogene che gli consentono, a suo dire, di raggiungere gradi di consapevolezza superiori. Raccoglie e coltiva una grande quantità di funghi e piante psicoattive, e nel paese è visto come una sorta di sciamano. Il suo comportamento è tollerato, forse a causa del retaggio pagano e superstizioso della popolazione locale. È un personaggio trasversale, che ha contatti con tutti, e a volte dice di avere delle premonizioni. Forse ha sentito o "percepito" qualcosa riguardo la morte di Margherita.

Dove ti rechi?

Alla Villa? (Paragrafo 25)

Ai Pescetti? (Paragrafo 2)

A Roccabandita vecchia? (Paragrafo 27)

22

Il bar Bianchi si trova ad un angolo della piazza. Dentro è arredato con un lungo bancone in legno e acciaio dietro il quale tre ripiani espongono vari liquori. Accanto vi è la cassa, appena visibile tra gli espositori di chewing gum e caramelle, dove il padrone, un uomo obeso e calvo, appare assorto in qualche calcolo. Nella sala il fumo di sigaretta pesa come un drappo sugli avventori, per lo più vecchi cirrotici seduti ai tavoli a bere liquore Strega e giocare a carte.

Attraversi la sala principale senza essere notato e raggiungi una stanzetta che funge da sala giochi. Qui un paio di quindicenni si stanno sfidando a Street Fighter II, un quartetto sta demolendo un biliardino e nell'angolo dei flipper Gioele si sta lavorando a colpi di bacino l' "Elvira and the Party Monsters". Quando lo manda in tilt incrocia il tuo sguardo e col capo indica il retro del locale. Ti avvii e dopo poco ti raggiunge.

Chiedi a Gioele se ha saputo di tua sorella e subito un'espressione di delusione non dissimulata compare sul suo viso: A Gioele interessano solo gli affari, venderebbe la madre per un pacchetto di sigarette e la morte di Margherita lo turba quanto vedere schiacciata una formica. Comunque non sa nulla al riguardo e non può esserti di aiuto.

Se hai qualcosa da vendere Gioele te lo pagherà esattamente un terzo del suo valore (controlla quanto annotato nel registro), nessuna tua protesta lo convincerà a darti qualcosa più di questo. Inoltre Gioele spaccia amfetamine: se pensi che possa essere una buona idea avere in tasca qualcosa che ti tenga sveglio e reattivo, puoi acquistare mezzo grammo di speed (pari a tre dosi) per 20'000 lire (ammesso che tu le abbia).

Una volta che hai finito con Gioele decidi cosa fare:

Ti dirigi ai Pescetti. (Paragrafo 6)

Vai alla Villa (a meno che tu non ci sia appena stato). (Paragrafo 28)

Sali alla città vecchia (sempre se non vieni proprio da lì, nel qual caso è inutile tornarci). (Paragrafo 14)

23

Ti dirigi verso il Palazzo Borghese e questo emerge lentamente dalla nebbia man mano che ti avvicini. Nella facciata dell'edificio si apre un tunnel. Penetri al suo interno e raggiungi un grosso portone nel quale è ritagliata una porticina più piccola. Accanto c'è un citofono con un unico pulsante che premi.

Passa un po' di tempo prima che una voce femminile sospettosa risponda chiedendoti chi sei.

"Fulvia, sono Annibale," dici, e poi precisi: "Annibale Casagrande, il fratello di Margherita. Stamattina hanno trovato mia sorella morta. Apri per favore."

Un brusio elettrico e un clic metallico precedono l'apertura del portone. Entri, ritrovandoti in un piccolo chiostro anch'esso immerso

nella nebbia. Senti una finestra aprirsi sulla sinistra e ti muovi in quella direzione, trovando Fulvia ad una finestra del pianoterra protetta da delle sbarre.

“Cosa vuoi?” Ti domanda freddamente senza celare il disprezzo nello sguardo.

Avresti dovuto immaginarlo: al di là delle contingenze del momento o delle amicizie trascorse, per gli altri resti sempre un tossico e un ladro. Fulvia non ti farà entrare in casa sua.

Ti accosti alla finestra e attraverso le sbarre spieghi a Fulvia i tuoi sospetti sulla morte di Margherita. Lei ti guarda scettica.

“Mi spiace per Margherita, ma anche se fosse come dici, come potrei aiutarti?” Ti domanda.

“Le finestre di casa tua si affacciano sulla villa, e tu ci passeggi spesso, magari ieri notte o stamattina hai notato qualcosa.” Rispondi. Fulvia scuote la testa, poi però si fa pensierosa e dice:

“Non voglio alimentare le tue fantasie, ma stanotte sono rincasata tardi e in effetti, chiudendo le imposte dal lato della villa, ho notato qualcosa di strano. Al contrario di oggi era una notte estremamente limpida, e sono riuscita a vedere che c’era un furgone nel vicolo tra la Villa e il vecchio forno. È una stradina riparata e senza illuminazione propria, ma le arriva la luce dei lampioni dalla strada principale e da casa mia riuscivo a distinguere abbastanza bene la scena. Due tizi sono scesi e hanno scaricato un grosso sacco nero, inoltrandosi nella Villa. Chiaramente li ho persi di vista, ma ero incuriosita e sono rimasta alla finestra, finché una decina di minuti dopo sono tornati e sono partiti di corsa.”

Ma certo, pensi, il sacco nero poteva contenere il corpo di tua sorella! Finalmente un indizio!

Domandi a Fulvia se il furgone avesse qualche segno distintivo.

“Sulla fiancata c’erano due lettere nere enormi, AG, che potevo vedere anche da qui.”

Annota questo indizio, se dovessi imbatterti nuovamente in questa sigla, aggiungi 5 al paragrafo dove ti trovi e recati al paragrafo risultante.

Poi la principessa prosegue gelida: “Tua sorella è morta, cerca di non fare la stessa fine. Ora per favore vai via.”

Ringrazi Fulvia imbarazzato, poi esci dal portone andando al paragrafo **15**

24

È ora del tuo schizzo, e il desiderio di roba si traduce ben presto in sofferenza fisica. I tuoi centri del dolore ti torturano e ti maledici per essere stato così imbecille da non procurarti prima dell’eroina. Cominci a girare forsennatamente per Roccabandita alla ricerca di qualche spacciatore, senza riuscire a trovarne nessuno. Alla fine sei totalmente a rota, con la pelle sudata e gli arti che ti tremano attraversi la strada senza guardare e vieni quasi investito da un alfa 75 che a malapena distingui a causa degli abbaglianti puntati contro. Senti però, ancora impietrito in mezzo alla strada, uno sportello che si apre e una voce:

“Guardi un po’ maresciallo, qua ci sta un pesciolino che non è del nostro stagno.”

“Ah, e cosa è venuto a fare questo pesciolino fin quaggiù?” Senti rispondere.

“Non lo so, ma sarà il caso di scoprirlo...”

Purtroppo per te, le tue indagini finiscono qui.

25

Prendi la strada per la Villa e dopo cinque minuti ne raggiungi l’ingresso e imbocchi il sentiero serpeggiante che s’addentra nel buio del bosco. Non appena ti inoltri tra i primi alberi il sentiero viene fiancheggiato da alcune panchine di legno, poste a intervalli di circa una trentina di metri. Non sai esattamente su quale tua sorella sia stata rinvenuta, ed esami il terreno morbido intorno alle prime due alla luce del tuo accendino, per vedere se ci siano impronte o segni che potrebbero indicare che tua sorella non fosse sola. Tuttavia non trovi tracce di alcun tipo e anche se le avessi trovate sarebbero potute essere quelle dei carabinieri o di chi ha rinvenuto il corpo. Stai per proseguire quando dal buio giunge il ringhiare di un grosso cane e ti paralizzi. Senti una voce che rabbonisce l’animale, dopodiché emerge sul sentiero la principessa Fulvia, che tiene al guinzaglio un mastodontico pastore maremmano. Anche nel buio non può sfuggirti lo sguardo gelido che ti rivolge.

“Immagino che questo sia una sorta di pellegrinaggio. O pensavi ad un gesto emulativo?” Ti dice, amaramente ironica.

“Veramente le cose stanno in maniera un po’ diversa” le rispondi, e le racconti i tuoi dubbi su questa vicenda.

Mentre parli Fulvia mantiene un’espressione scettica, tuttavia ammette anche lei che sia strano che tua sorella non abbia cercato un posto più appartato per bucarsi. E alla fine il suo viso appare percorso dal dubbio.

“Non voglio alimentare le tue fantasie” ti dice “però stanotte sono rincasata tardi, e quando stavo chiudendo le imposte delle finestre che s’affacciano sulla Villa, ho notato una cosa strana: un furgone ha accostato nella stradina tra il vecchio forno e la Villa, un angolo riparato, anche se debolmente illuminato dai lampioni della strada e visibile dall’alto, come nel mio caso. Ne sono scesi due tipi e hanno prelevato un sacco dal retro, poi sono spariti alla vista, forse entrando nel boschetto della Villa. La cosa mi è sembrata strana ma non vi ho dato troppo peso. Potrebbe anche entrarci qualcosa con tua sorella.”

Ma certo, pensi, nel sacco potrebbe esserci stata Margherita, uccisa altrove e poi portata qui per inscenare l’overdose. Finalmente qualcosa su cui lavorare! Domandi a Fulvia se saprebbe descrivere il furgone.

“Era parecchio distante” risponde “ma su una fiancata spiccavano una A e una G nere.”

Annota questo indizio. Se durante le indagini dovessi imbatterti nuovamente in questa sigla, aggiungi 5 al paragrafo dove ti trovi e recati al paragrafo risultante.

“Comunque” continua Fulvia di nuovo gelida “tua sorella è morta, non puoi più aiutarla, ma potresti aiutare te stesso. Guarda come

sei ridotto...” poi senza salutarti si allontana accompagnata dal suo cane.

La lasci andare, anche perché già da alcuni minuti un intenso desiderio di eroina si è impadronito di te, monopolizzando i tuoi pensieri.

Stamattina hai preso del metadone? (Paragrafo 30)

Oppure no? (Paragrafo 24)

26

Raggiungi la strada e la risalisci verso la piazza. Sulla sinistra, tra due case, s'insinua uno stretto vicolo al cui imbocco capeggia un'insegna con una grande W nera inscritta in un disco rosso. Entri nel vicolo che subito s'allarga in un minuscolo piazzale. Davanti a te al primo piano di un edificio, s'apre l'ingresso del Wizard, raggiunto da una scalinata di ferro che rasenta il muro di un altro stabile.

Percorri la scalinata, coi gradini che risuonano metallici sotto i tacchi dei tuoi stivali, ed entri nel pub.

Non sono ancora le 22 e il locale ha aperto da poco. La prima sala, dove si trova il bancone, è deserta. Le pareti hanno una carta da parati viola arabescata di grigio, e l'arredamento dà sul nero.

Ti accorgi che il barman, un ragazzo robusto coi capelli e baffi neri, ti sta guardando sospettoso, evidentemente allertato dal tuo aspetto.

“Buonasera,” ti apostrofa tutt'altro che cordiale, mentre senti delle risate sguaiate esplodere da una seconda sala, “desideri qualcosa da bere?” È evidente che non vuole un tossico nel locale e che non potrai rimanere qui dentro senza consumare qualcosa.

Se vuoi, puoi ordinare una birra per 1'500 lire e sederti in un angolo del bancone in attesa che il locale si animi. (Paragrafo 16)

Altrimenti puoi bluffare, dicendo che sei atteso nell'altra sala, da dove provenivano le risa. (Paragrafo 10)

27

Decidi di iniziare le tue ricerche nella parte vecchia della città. Ti avvii quindi lungo la strada che s'arrampica in un paio di tornanti fino all'ingresso del centro storico. L'asfalto quasi subito lascia il posto al selciato e dopo il primo tornante ti trovi a camminare a ridosso delle cantine di Palazzo Borghese, sveltante una decina di metri più in alto, mentre davanti a te, spalancato come le fauci di un mostro, s'erge il portale d'accesso alla vera Roccabandita.

Attraversi l'arco nella tetra luce arancio di una lampadina al sodio che pende dalla sua volta all'interno di una lanterna, e ti ritrovi nella Piazza Borghese. Sulla sinistra si trova Palazzo Borghese nel cui muro s'apre un alto e buio cunicolo. Dentro di esso c'è il portone d'ingresso all'ala dove vive Fulvia. Davanti a te invece, affastellate strettamente le une alle altre, le case si arrampicano verticalmente verso la cima della montagna. Diverse strade si fanno largo nella geometria contorta dell'abitato, quella più a destra sai che ti porterà rapidamente a casa di Carletto.

Dove vuoi recarti?

Dalla principessa Fulvia? (Paragrafo 8)

Oppure da Carletto la Morte? (Paragrafo 35)

28

Pensi che nonostante il buio che non ti permetterà di vedere granché, possa essere una buona idea fare un salto alla Villa di Roccabandita e ti incammini verso di essa. Magari c'è qualche traccia sfuggita ai carabinieri che potrebbe aiutarti nelle indagini. Purtroppo per te è un'idea infausta, difatti non appena arrivi all'ingresso della Villa una pattuglia che sta rientrando in caserma ti nota e ti si affianca.

I carabinieri ti chiedono cosa stai facendo a Roccabandita. Tenti inutilmente di spiegare loro che stai indagando sulla morte di tua sorella, ma l'unica cosa che capiscono è che al pari di lei sei un eroinomane, probabilmente venuto in città in cerca di roba. Vieni fatto salire in auto a viva forza, e portato in caserma per accertamenti.

Le tue indagini finiscono qui.

29

Il S.E.R.T. (Servizio per le Tossicodipendenze) si trova ai piani interrati di un edificio. Nella sala d'aspetto trovi alcuni tossici di tua conoscenza che salutano. Nessuno di loro sembra stare male. Un paio, che sono in terapia di mantenimento con il metadone, aspettano pazientemente la loro dose di farmaco. Altri due che li accompagnano hanno invece i begli occhi da spade: pupille piccole come capocchie di spillo e palpebre calate. Chiedi senza nessuna speranza se qualcuno ha della roba per te, ricevendo solo scuotimenti di testa.

Come tutti i tossici non ami il metadone, non dà un centesimo dell'euforia della roba e il suo effetto insorge molto più lentamente, ma in questo momento desideri solo che il dolore smetta, e quando finalmente la porta si apre supplichi l'infermiera di dartene un po' immediatamente. Vieni fatto passare avanti senza che nessuno protesti, sanno bene in che condizioni disastrosa ti trovi. Una volta

dentro compili qualche modulo e ti viene dato un bicchierino di soluzione che butti giù in un sol sorso.

Prendi nota del fatto che hai assunto del metadone. Questo, rispetto ad altri oppiacei, ha un'insorgenza dell'effetto molto ritardato ma anche molto più duraturo e ti preserverà dalla crisi di astinenza fino a sera.

Una volta uscito dal SERT ti dirigi verso casa. Quando arrivi il metadone ha cominciato a fare effetto e ti distendi per abbandonarti al sonno.

Nel primo pomeriggio, dopo un pranzo improvvisato, ti dirigi alla stazione degli autobus. (Paragrafo 21)

30

La voglia di eroina sta divenendo ossessiva, ma è solo un bisogno psicologico, il metadone ingerito stamattina terrà lontana la crisi d'astinenza fino all'ora di cena, perciò ti sforzi di dominarti. Adesso sai che tua sorella è stata trasportata alla Villa dopo essere stata uccisa altrove. Ma dove? Devi capire come sia arrivata a Roccabandita. Chi diavolo ha incontrato dopo essere andata via da casa tua? La voglia di roba ti distrae, ma devi decidere dove cercare informazioni.

Cerchi Carletto la Morte a Roccabandita vecchia? (Paragrafo 34)

Preferisci scambiare due parole con Gioele lo Zingaro al bar Bianchi, ammesso che sia là? (Paragrafo 22)

Fai un salto ai Pescetti a vedere se c'è qualcuno del giro dell'eroina? (Paragrafo 47)

Oppure prima di ogni altra cosa vuoi procurarti qualche soldo? (Paragrafo 5)

31

È quasi mezzanotte, l'aria è diventata estremamente fredda e umida, e la rota si avvicina di nuovo inesorabile. Senti il tuo corpo infreddolito che comincia ad andare in pezzi come la superficie ghiacciata di un lago attraversata da incauti pattinatori. La combinazione di astinenza e freddo irrigidisce i tuoi muscoli ad un livello tale da renderti impossibile camminare. Hai bisogno di un nuovo buco.

Se sei rimasto senza eroina, la rota ti assalirà senza via di scampo. (Paragrafo 24)

Se invece hai ancora un po' del tuo velenoso antidoto (oppure dell'oppio) ti affretti a cercare un luogo riparato dove assumerlo (elimina la dose dal registro). Dopo non molto, ancora barcollante per la dose ti rimetti in moto.

A questo punto non c'è più nessuno in giro a cui tu possa chiedere informazioni. Se sei venuto in possesso di un indizio sul *dove* proseguire le indagini, somma il numero che hai annotato a quello di questo paragrafo e dirigiti al paragrafo risultante. Altrimenti devi dirigerti al paragrafo 42

32

Camminando ancora scosso passi sotto un insegna con una grande W nera inscritta in un disco rosso, il simbolo del Wizard. Ricordandoti le parole del Venerabile entri nel vicolo dove si trova il pub.

Una scala di ferro si arrampica rasente un muro fino al primo piano di un edificio dove si apre l'entrata della birreria. Sali ed entri nel locale semivuoto, venendo guardato male dal barista che subito ti identifica per un tossico. (Paragrafo 16)

33

Guardi la vecchietta che terminate faticosamente le scale gira intorno al palazzo sparendo alla vista. Probabilmente in casa non c'è più nessuno, se così non fosse sarebbe certamente andato qualcun'altro a gettare la spazzatura, risparmiando all'anziana signora il penoso tragitto. Parti perciò rapidamente verso l'abitazione, fai le scale, e schiuso l'uscio con cautela ti introduci nell'ingresso.

La casa è piccola e piuttosto spoglia, con pochi mobili adornati da centrini realizzati all'uncinetto e chincaglierie pacchiane. Non sembra esserci granché da rubare.

Entri nella cucina e scorgi su un tavolo una teglia piena di biscotti ancora da cuocere. Poggiata accanto alla teglia vedi una fede d'oro che la donna deve essersi tolta per preparare l'impasto dei biscotti. Questo è un vero colpo di fortuna perché l'anello vale 180'000 lire (prendine nota). Lo intaschi e ti precipiti giù per le scale, per poi allontanarti verso il bar Bianchi alla ricerca di Gioele lo Zingaro. (Paragrafo 22)

34

Ti avvii lungo la strada che s'arrampica in un paio di tornanti fino all'ingresso della città vecchia. Ben presto all'asfalto subentra il selciato e dopo il primo tornante ti appare il portale d'accesso alla vera Roccabandita. Illuminato dalla luce arancio di una lampadina al sodio che pende dalla sua volta, nel buio della sera sembra la bocca aperta d'un drago che riverberi il fuoco che gli arde nelle viscere.

Attraversi il portale e ti ritrovi sulla Piazza Borghese. Sulla sinistra si trova Palazzo Borghese dove vive Fulvia. Davanti a te invece, addossate strettamente le une alle altre come se cercassero di soffocarsi a vicenda, le case formano la città vecchia. Gli edifici si arrampicano verticalmente verso la cima della montagna e diverse strade penetrano la geometria contorta dell'abitato. Quella più a

destra porta a casa di Carletto la Morte e l'imbocchi senza indugio. (Paragrafo 35)

35

Ti avvii per una salita fatta di gradoni ampi e composti di ciottoli incassati, pensata per i muli più che per le persone. Ben presto la strada si divide in vicoli e scalinate ripide che penetrano come possono nell'abitato, ora compiendo curve a centottanta gradi, ora variando l'altezza dei gradini da qualche centimetro a mezzo metro, ora transitando attraverso i muri stessi degli edifici. Le case sembrano incombere sul tuo cammino, alte e addossate le une alle altre, spesso collegate alla strada da stretti passaggi sospesi sulle vie sottostanti, finché non sbuchi su un tratto di strada esposto sul fianco della collina. Alla fine della strada pochi gradini bui scendono conducendo ad una casa a due piani con un minuscolo terrazzamento che funge da giardino. Non fai a tempo a bussare che la porta si spalanca con violenza e l'inconfondibile figura alta e macilenta di Carletto la Morte si staglia sull'uscio:

"Ti aspettavo, entra!" Comanda imperioso, mentre le sue pupille dilatate sembrano quasi volerti risucchiare.

La casa di Carletto è ingombra di piante esotiche e funghi allucinogeni coltivati in vasi, micro-serre, ciotole, eccetera. Delle grandi strutture geometriche tridimensionali che ricordano delle stelle pendono dal soffitto, e un enorme quantità di libri si trova sparsa sul pavimento e sui mobili o accatastata a formare delle pile contro i muri. Carletto si muove rapidamente tra tutto questo materiale, sistemandosi in maniera ossessiva i capelli mentre parla.

"So cosa cerchi," dice in tono stralunato, "la giustizia per tua sorella! Stamane sono stato alla Villa," prosegue sempre più eccitato, "là dove l'hanno trovata, e ho avuto un segno: due serpenti provenienti da strade diverse si sono incontrati e annodati innanzi a me! Allora ho cercato dello stramonio per fare un decotto e avere delle visioni, e HO VISTO! HO VISTO TUA SORELLA BRACCATA DA UN LAIDO ESSERE DALLE SEMBIANZE DI FURETTO!" Urla, per poi abbassare la voce fino quasi a un sussurro, "Ma non è stato lui, no, l'ha solo morsa prima di fuggire. Sono state le ombre venute dopo. Un ombra piccola e un ombra enorme, chine su di lei, la trattengono, L'AVVELENANO", strilla di nuovo, "E LA PORTANO VIA!"

Cerchi di balbettare qualcosa, disorientato dalle parole e dall'irruenza di Carletto, ma quello non te ne lascia il tempo, proseguendo: "Poi ho visto la tua venuta e ho preparato questo per aiutarti, sapevo che ne avresti avuto bisogno." E così dicendo ti porge una tazza ripiena di un liquido denso e scuro, maleodorante.

"Bevilo!" Ti ordina. E tu esegui pregando di non morire avvelenato.

Dopo qualche minuto la testa ti si fa pesante e il tuo campo visivo si riduce.

Se stamane hai assunto metadone vai al **3**

Altrimenti vai al **12**

36

Hai fatto bene a comprare un po' di amfetamine, sapevi che a fine giornata avresti avuto bisogno di qualcosa che ti tirasse fuori dalla sonnolenza della roba. Rasentando il muro di un edificio noti un portone scalcagnato senza chiavistello, lo spingi ed entri in una cantina abbandonata. Alla luce dell'accendino vedi dei mobili coperti di ragnatele e un fiasco di vetro con innestata nel collo una candela. La accendi e alla sua fiamma tremolante scarti la stagnola comprata dallo Zingaro. Prelevi un po' di polvere bianca col dito portandotela al naso (cancella una dose) e subito una violenta sensazione d'energia e bisogno di agire ti invade. La stanchezza scompare e ti rituffi nella tua missione uscendo dalla cantina a passo svelto.

Hai percorso pochi metri quando dietro a te senti dei passi in avvicinamento. Ti volti e dalla nebbia vedi materializzarsi un uomo muscoloso e una ragazza che cammina piegata in avanti. Sono Rambo e Romina, due tossici di Roccabandita, ed è palese che sono a rota e pericolosi. Appena ti vede Rambo ti domanda se hai roba, mentre Romina piegata in due sbocca un fiotto di vomito.

Rispondi di no, ma prima di riuscire ad allontanarti Rambo ti immobilizza contro il muro e ti fruga nelle tasche, mentre Romina rantola: "Controlla che ce l'ha sicuramente!"

Rambo è un palestrato dalla forza formidabile ma le amfetamine in circolo ti danno rabbia e rapidità di reazione: scalci forte il suo ginocchio, sentendo distintamente il rumore dell'articolazione che va in pezzi, e mentre crolla a terra lo centri alla tempia con un pugno. Romina intanto ti salta al viso graffiandoti con le unghie, ma la scaraventi contro il muro e te la dai a gambe correndo alla cieca nella nebbia, inciampando e rotolando fin giù a Roccabandita nuova. (Paragrafo 32)

37

Tarzan è appoggiato al bancone in attesa che gli venga servito da bere. Quando ti avvicini ti saluta con un grugnito. Gli chiedi se puoi parlargli un minuto indicandogli il fondo del bancone e lui afferrata la birra che il barman gli ha appena porto, ti si accosta.

"Allora, cosa c'è?" Domanda troneggiando su di te.

"C'è che mia sorella è morta." Gli rispondi, e dalla sua espressione capisci che non ne era stato ancora informato.

Metti al corrente Tarzan del ritrovamento di Margherita e delle circostanze sospette che ti hanno indotto ad indagare. Hai paura che ti prenda per un paranoico, ma invece lo vedi annuire.

"Questa città è piena di bastardi," dice "e pare che non sopportino affatto chi ha il vizio dell'ago."

Proprio mentre pronuncia queste parole vedi un paio di tipi con le teste rasate che emergono dalla saletta in fondo e vi fissano brutto. Tarzan segue il tuo sguardo allarmato e individua i naziskin, ma non ne sembra affatto intimorito. Si raddrizza dal bancone ergendosi in tutta la sua statura in segno di sfida, e quelli si rintanano nella saletta.

“Quei pidocchi l’altro giorno pensavano di potermi dare una ripassata. Mi son venuti sotto in quattro mentre ero ai Pescetti, i viliacchi. Ma ne ho afferrato uno e l’ho scaraventato a terra come un cucciolo di cane. Deve essersi rotto un polso. Gli altri son scappati.”

Sei comunque preoccupato da quei brutti tipi, e dopo aver scambiato ancora qualche parola con Tarzan, che comunque non sa aiutarti, lo saluti e ti dilegui.

Vai al paragrafo 31

38

La voglia di eroina sta divenendo ossessiva, ma è solo un bisogno psicologico, il metadone che hai ingerito stamattina terrà lontana la crisi d’astinenza fino all’ora di cena. Tuttavia, rifletti, quando il suo effetto svanirà sarà bene avere sottomano qualcosa da somministrare alle tue vene bramosi. Per prima cosa quindi ti servono soldi.

Cosa vuoi fare?

Andare subito a cercare Gioele lo Zingaro per convertire quello che hai rubato in denaro? (Paragrafo 22)

Oppure tentare di aumentare il tuo “jackpot” rubando qualcos’altro? (Paragrafo 5)

39

Decidi che è l’ora di fare una visita alla città vecchia. Ti tiri quindi penosamente in piedi e ciondolando ti dirigi alla strada che s’arrampica fino all’antico abitato della città. Dopo il primo tornante della salita incontri una nebbia fitta che nasconde il portale da cui si accede a Roccabandita vecchia. Ne intuisce la presenza solo grazie all’alone arancio della lampadina al sodio che si trova sotto la sua volta. Ti stringi addosso il tuo miserabile giacchetto mentre cerchi di non scivolare sul selciato umido e gli vai incontro, attraversandolo e ritrovandoti sulla Piazza Borghese. Non riesci però a vedere quasi nessuna delle case che strette le une alle altre si affacciano sulla piazza. Alla tua sinistra intravedi a malapena la facciata del Palazzo Borghese, dove abita Fulvia, mentre da qualche parte avanti a te parte quel dedalo di stradine tortuose che, se non ti perdi, ti condurrà da Carletto la Morte.

Cosa decidi di fare?

Ti avventuri nella nebbia alla ricerca di casa di Carletto? (Paragrafo 44)

Oppure (ma solo se non l’hai già incontrata) vai a bussare alla Principessa Fulvia? (Paragrafo 23)

40

Ti posizioni accanto alla porta della toilette e aspetti che Donnola esca. Passano parecchi minuti, cosa che ti conferma che all’interno non si sta semplicemente adempiendo a dei bisogni fisiologici, poi la porta si apre. Donnola ne emerge con gli occhi ancora più sporgenti di prima. Lo fermi per un braccio, ma lui vedendoti sussulta, gira la testa di lato e ti mormora a mezza bocca: “Non ho niente, lasciami.” E si divincola riprendendo a dirigersi verso il suo tavolo.

Non ti è sfuggito però che porta al lobo sinistro un orecchino identico a quello che i carabinieri hanno rinvenuto in tasca a tua sorella! Lo afferra nuovamente e quello si volta irosamente: “Cosa diavolo vuoi ancora? T’ho detto che non ho roba!” ti ringhia addosso. Ora puoi vedergli l’altro orecchio. Sul lobo la carne è squarciata, pare proprio che tu abbia fatto centro!

“Non mi serve roba,” lo incalzi, “voglio sapere di mia sorella!”

Donnola punta gli occhi nei tuoi in un’espressione indecifrabile, poi dice: “Mi spiace per lei, ma le overdose capitano, a chi gioca con le spade.”

“Ah, ti spiace!” Rispondi, tirando fuori dalla tasca il suo orecchino. “Beh, ti spiacerà di più quando farò vedere ai carabinieri questo: era in tasca a mia sorella.”

Per qualche istante Donnola non parla, limitandosi a sbatte ripetutamente le palpebre in preda ai tic da cocaina.

“Andiamo fuori.” Dice infine.

Uscite dal Wizard e Donnola scende la rampa fino al cortiletto, andando a ficcarsi sotto le scale, al riparo da possibili sguardi. Lo seguì un po’ intimorito, consapevole di averlo messo con le spalle al muro e che potrebbe dar fuori di matto. Si accende invece una sigaretta e ne brucia mezza con tre tiri consecutivi in cui non stacca mai le labbra dal filtro, poi sbuffa fuori il fumo dal naso e puntandoti contro il dito dice: “Non c’entro niente con questa storia, non ne so nulla, è una dannata coincidenza.”

“Bisognerà vedere cosa penseranno in caserma.” Insisti.

“Ascolta,” riprende, sputando fuori parole come un mitragliatore, “ti dico come è andata: ieri sera ero stato a Vignaiola a smazzare un po’ di roba in giro e me ne stavo tornando a Roccabandita. Ero fermo ad un semaforo, quando tua sorella ha spalancato la portiera dell’auto ed è praticamente saltata dentro. Era a rota persa e voleva roba. Bene dico io, di roba ne avevo ancora, solo che soldi tua sorella nisba, al verde. Ma non è un problema no? Cioè lo sai, mica ti dico niente di nuovo, tua sorella faceva le marchette, ed era proprio niente male, senza offesa, così le dico: ok andiamo da me a Roccabandita e c’è questo bel regalo incartato nella stagnola per

te. Lei lo voleva subito, ma io dico no, perché pensavo, dopo sarò come andare con una morta no? Cioè dopo che vi sparate la roba andate in coma no? Allora le dico, prima si combina e dopo la roba. E così partiamo, ma lei cominciava a stare proprio male e avevo paura che tempo di arrivare a casa sarebbe stata comunque un cadavere, e allora penso di fermarmi prima. Mi vado perciò a imbucare nella campagna. Quando ci fermiamo però tua sorella era sudata e fredda come un merluzzo, e doveva vomitare, così ho capito che non era cosa. Io ero un po' su, capito, un po' tirato di coca, e così ho sragionato, voglio dire: ho cercato di buttarla fuori dell'auto. Ma lei voleva la roba ed è riuscita a prendermi la stagnola con dentro il quartino che portavo nel taschino del giubbotto, e ha cercato di scendere. Ho provato a trattenerla ma lei m'ha piantato le unghie in faccia, sembrava posseduta, un animale rabbioso, e alla fine è riuscita a scendere e scappare sotto la pioggia. Ho pensato: tienitela quella roba, che era pure uno schifo, era quasi tutto taglio, non valeva 10'000 lire. Così le ho urlato di non farsi più vedere e me ne sono andato. Cosa le è successo poi davvero non lo so, l'orecchino deve avermelo strappato mentre litigavamo."

Donnola finisce il resoconto e risucchia rumorosamente aria nei polmoni, rimasti a secco da almeno un minuto. La storia ti convince. "Dove eravate andati? Dov'è che l'hai lasciata?" Domandi.

"Alla zona industriale."

"Dove di preciso?"

"E che ne so, laggiù è tutto uguale!" Quasi strilla, poi con uno scatto ti afferra il braccio e ti torce il polso, costringendoti a mollare l'orecchino che ancora stringevi in mano. Ti spintona e s'allontana urlandoti ancora: "È LA VERITÀ!"

Finalmente hai in mano qualcosa di concreto, segna nelle note Zona Industriale e il numero 10. Quando ti verrà richiesto se sai *dove* dirigerti, aggiungi al numero del paragrafo in cui ti trovi e recati al paragrafo risultante.

Ora vai al **31**

41

È ora di dirigersi alla zona industriale. Tuttavia non hai idea di come arrivarci: la città sembra stia quasi per intero dormendo, non c'è nessuno a cui chiedere un passaggio. E a piedi ci vorrebbe almeno un ora.

Camminando nella nebbia, oramai così spessa da impedirti di vedere oltre qualche metro, passi accanto a un cancelletto che s'affaccia sul cortile di una casupola senza intonaco. Noti all'interno una specie di tettoia con sotto della legna accatastata e un vecchio motociclo modello Ciao. Proprio quello che ti servirebbe!

Non ti ci vuole molto a forzare la serratura e scivolare silenzioso nel cortile. Spingi il motorino sulla strada e appena sufficientemente lontano lo rimetti sul cavalletto, balzi in sella, e inizi a pedalare. Il motore scoppia a vuoto un paio di volte, poi s'avvia gracchiante e tu parti a bassa velocità nella notte umida, seguendo il debole fascio di luce del faro.

Guidare con questa nebbia è un'impresa ardua. Il faro dello Ciao riesce a illuminare ben poco oltre alle gocce d'umidità che saturano l'aria e procedi mantenendo la rotta con la striscia bianca che divide le corsie. Fortunatamente prima della zona industriale la nebbia fitta si tramuta in una foschia che la luce della luna riesce parzialmente a penetrare.

Dopo circa quindici minuti giungi a destinazione e abbandonata la strada entri nella zona industriale. Ti imbatti in un palo con dei cartelli che indicano alcune fabbriche della zona. Alla debole luce del faro riesci a leggere: Edilfer, Electroluminux, Segheria Rossi, Lulli Legnami, Painter, EuroGlue, Veretti Legno, AG italiana, Italmobile, Spazio Logistica, Italservice, Officina Nardone.

Se qualche nome ti dice qualcosa, aggiungi il numero che hai segnato tra le note a quello del presente paragrafo e recati al paragrafo risultante.

Altrimenti recati al **4**

42

Hai girato Roccabandita in lungo e in largo, ma non sei riuscito a venire a capo della faccenda. Senti che gli indizi che potrebbero rivelarti la verità si trovano vicini, eppure sono invisibili, proprio come le case intorno a te ormai inghiottite dalla nebbia che è calata. Sei stanco, sfiduciato e stordito dalla roba, e non hai più voglia di cercare. Muovi i tuoi passi incerti per la città ormai silenziosa verso la Piazza Centrale, dove attenderai il primo autobus del mattino che ti riporterà a casa.

Ti siedi rannicchiato sulla panchina tutta la notte, rabbrivendo e perdendoti in inutili ipotesi sulla morte di Margherita.

Le tue indagini terminano qui.

43

Gradualmente riacquisti la lucidità e t'accorgi di esserti perso. Prosegui per le contorte strade della città vecchia finché ti ritrovi alle spalle del Palazzo Borghese. Sai che passando nel tunnel che attraversa il palazzo sbucherai nella Piazza Borghese da dove potrai riscendere alla città nuova. Tuttavia visto che sei qui decidi di vedere se Fulvia è in casa, e raggiunto un grosso portone all'interno del tunnel, citofoni. Dopo poco una voce femminile chiede chi è.

"Fulvia, sono Annibale." Dici. Poi precisi: "Annibale Casagrande, il fratello di Margherita. Stamattina hanno trovato mia sorella morta. Apri per favore."

Un brusio elettrico e un clic metallico precedono l'apertura del portone. Entri e ti ritrovi in un piccolo chiostro con al centro un pozzo

e intorno delle aiuole. Alla tua destra le mura sono in rovina, mentre a sinistra sorge l'ala restaurata abitata da Fulvia, che appare ad una finestra del pianterreno protetta da delle sbarre.

“Cosa vuoi?” Ti domanda freddamente senza celare il disprezzo nello sguardo.

Avresti dovuto immaginarlo: nonostante l'amicizia trascorsa, per lei resti sempre un tossico e un ladro. Non ti farà entrare in casa sua. Ti accosti comunque alla finestra e attraverso le sbarre spieghi a Fulvia i tuoi sospetti sulla morte di Margherita. Lei ti guarda scettica: “Mi spiace per Margherita, ma anche se fosse come dici, come potrei aiutarti?” Ti domanda.

“Le tue finestre si affacciano sopra la Villa, magari ieri notte o stamattina hai notato qualcosa.” Rispondi.

Fulvia scuote la testa, però si fa pensierosa e ti dice:

“Non voglio fomentarti, ma stanotte sono rincasata tardi e in effetti, chiudendo le imposte dal lato della Villa, ho notato qualcosa di strano. C'era un furgone nel vicolo tra la Villa e il vecchio forno. È una stradina riparata e senza illuminazione propria, ma le arriva luce dai lampioni della strada principale e riesco a distinguere abbastanza bene la scena. Due tizi sono scesi e hanno scaricato un grosso sacco nero, inoltrandosi nella Villa. Chiaramente li ho persi di vista, ma ero incuriosita e sono rimasta alla finestra, finché una decina di minuti dopo sono tornati e sono partiti di corsa.”

Ma certo, pensi, il sacco nero poteva contenere il corpo di tua sorella! Finalmente un indizio!

Domandi a Fulvia se il furgone avesse qualche segno distintivo.

“Sulla fiancata c'erano due lettere nere enormi: AG.”

Annota questo indizio, se nel corso delle indagini dovessi imbatterti nuovamente in questa sigla, aggiungi 5 al paragrafo dove ti trovi e recati al paragrafo risultante.

Poi la principessa prosegue gelida: “Tua sorella è morta, per lei non puoi fare più nulla, ma dovresti fare qualcosa per te. Guarda come sei ridotto: fai pena! Ora per favore vai via.”

Ringrazi Fulvia e senza indugiare oltre esci da casa sua, attraversi Piazza Borghese, e scendi verso Roccabandita nuova.

Decidi dove vuoi recarti:

Alla villa? (Paragrafo **28**)

Al bar Bianchi a cercare Gioele lo Zingaro? (Paragrafo **22**)

Ai Pescetti? (Paragrafo **6**)

44

Muovi i tuoi passi attraverso questo sudario di nebbia alla ricerca della strada per casa di Carletto, mentre le lampade al sodio che illuminano la città ti brillano davanti sospese ed evanescenti come fuochi fatui. Avvicinandoti all'estremità della piazza le case emergono dal nulla con le loro architetture scomposte, i muri di ognuna appoggiati e compenetrati a quelli delle case vicine a formare archi, sottopassaggi, ponti tra gli edifici. È come se le case fossero state esseri vivi pietrificati durante il movimento da qualche divinità malvagia.

Con l'umidità che ti bagna il viso t'incammini sui larghi gradoni fatti di ciottoli di una scalinata e dopo qualche decina di metri la strada prende a ramificarsi più volte rendendo difficile il tuo orientamento. Ci vuole un quarto d'ora di cammino tribolato prima che tu riesca a sbucare su un tratto di strada esposto sul fianco della collina. Qui le volute di nebbia si allargano, lasciando intravedere squarci di cielo, e scivolano oltre il parapetto della strada come una cascata infernale. In fondo alla via pochi gradini scendono conducendo ad una casa a due piani con un minuscolo terrazzamento che funge da giardino.

Bussi alla porta dell'abitazione e dopo poco questa si apre lentamente, l'inconfondibile figura alta e macilenta di Carletto la Morte che si staglia nella luce proveniente dall'interno.

“Ti aspettavo, entra.” Dice con un tono estremamente stanco. Le sue pupille sono dilatate all'inverosimile e la sua pelle appare pallida.

La casa di Carletto è ingombra di piante esotiche e funghi allucinogeni coltivati in vasi, micro-serre, ciotole, eccetera. Delle grandi strutture geometriche tridimensionali che ricordano delle stelle pendono dal soffitto, e un enorme quantità di libri si trova sparsa sul pavimento, sui mobili, o accatastata a formare delle pile contro i muri. Carletto si muove lentamente tra tutto questo materiale, quasi ipnotizzato, finché si lascia cadere su una poltrona e ti fa cenno di accomodarti su una sedia accanto a lui.

“So cosa cerchi,” dice debolmente “la giustizia per tua sorella. Stamane sono stato alla Villa, là dove l'hanno trovata, e ho visto un segno: due serpenti provenienti da strade diverse si sono incontrati e annodati innanzi a me! Allora ho cercato dello stramonio e ne ho fatto un decotto per avere delle visioni, e ho visto tua sorella che veniva braccata da un viscido animale dalle sembianze di furetto.” Fa una pausa per prendere aria. “Ma non è stato lui, no, l'ha solo morsa prima di fuggire. Sono state le ombre venute dopo. Un'ombra piccola e un'ombra enorme. Le ho viste avvelenarla e poi portarla via.”

Rimani confuso dalle parole di Carletto, ma prima che tu possa fare domande prosegue:

“Poi ho visto te che saresti venuto, e ho preparato un decotto di papavero da oppio, sapevo che ne avresti avuto bisogno per le tue crisi.” E così dicendo ti passa una bottiglietta riempita di un liquido scuro e viscoso e chiusa con un tappo di plastica (segna una dose d'oppio).

“Ti aspettavo prima,” dice “ora il tempo è agli sgoccioli, e io non posso aiutarti oltre, l'effetto dello stramonio è terminato, ho bisogno di dormire.” Detto ciò ti indica con un cenno la porta mentre le palpebre gli si abbassano sugli occhi.

Ringrazi Carletto e rimuginando sulle sue rivelazioni, ti avventuri nuovamente per le nebbiose vie di Roccabandita. (Paragrafo **15**)

45

Rimpiangi veramente di non avere un po' di amfetamine per tirarti su e stai pensando che tutto sommato ti accontenteresti anche di un caffè, quando alle tue spalle senti dei passi che s'avvicinano. Ti volti allarmato e vedi emergere dalla nebbia due apparizioni spettrali: un uomo muscoloso dallo sguardo stravolto e una ragazza che cammina piegata in avanti. Sono Rambo e Romina, due tossici di Roccabandita, ed è evidente che sono a rota e pericolosi. Appena ti vede Rambo ti domanda se hai dell'eroina, mentre Romina si piega in due per i conati di vomito.

Rispondi di no, ma quello non ti lascia il tempo di allontanarti e ti immobilizza contro il muro, iniziando a frugarti nelle tasche. "Controlla che ce l'ha sicuramente!" Rantola Romina.

Cerchi di divincolarti ma Rambo è un energumeno dalla forza portentosa e ti tiene contro il muro senza fatica, svuotandoti le tasche di tutto quello che possiedi. Nel tentativo di liberarti tenti di morderlo, costringendolo a colpirti al volto. Perdi i sensi e quando rinvieni stai male per il pugno ricevuto, il freddo preso, e la rota sopraggiunta. Ti si prospetta una lunga notte di dolori in attesa del primo autobus che ti porterà via da questa città maledetta.

Le tue indagini terminano qui.

46

Ti soffermi sul cartello che indica la sede della "AG italiana". Sono le stesse iniziali viste da Fulvia sul furgone sospetto alla Villa. Non può essere un caso! Ti dirigi nella direzione dove punta il cartello, sicuro di procedere verso la soluzione di questo mistero. Percorri le strade dissestate dell'area industriale coi sensi all'erta. C'è ovunque puzza di gasolio e legname umido, e le ruote dello Ciao sdruciolano sul suolo fradicio di pioggia e liquami. Oltrepassi un paio di incroci e giungi davanti ad un prefabbricato di medie dimensioni.

Il capannone è circondato da un muro di cemento, anch'esso costituito da moduli prefabbricati, interrotto da un cancello scorrevole. Sulla facciata dell'edificio, in lettere cubitali si legge: AG italiana, e sotto più piccolo: arti grafiche e tipografia.

Ti muovi lungo il muro e ti accorgi che nel punto di giunzione tra due moduli s'apre una sorta di piccola breccia. Probabilmente c'è stato un incidente con qualche pesante automezzo in manovra. La continuità del muro non è distrutta, ma lo spacco tra i moduli può rendere agevole l'arrampicata di una persona. Poco più avanti un'area non edificata potrebbe essere il luogo dove Margherita è stata condotta per fare sesso.

Ti sembra proprio che tutto quadri, e non sai capire se l'emozione che provi, mentre parcheggi lo Ciao e ti arrampichi nella breccia, sia eccitazione o paura.

A parte qualche graffio sulle mani, riesci ad atterrare nella proprietà della AG senza problemi. Ti incammini verso il capannone e mentre gli stai girando intorno cogli un lampo di luce che risplende attraverso le finestre in alto. C'è qualcuno all'interno! Silenziosamente scivoli lungo il muro fino al retro dell'edificio, dove vedi parcheggiati un paio di furgoni con stampate sulle fiancate la sigla AG.

Come ti aspettavi, c'è un ingresso secondario. Ti fai coraggio e apri la porta senza far rumore. (Paragrafo 13)

47

Dalla Villa risali verso i Pescetti e ti dirigi con passo deciso verso il fondo del piazzale, nella parte non illuminata, con la speranza di incontrare qualcuno che possa darti delle informazioni.

Sei appena arrivato e stai salutando un paio di tossici che conosci, quando alle tue spalle senti il rombo di un motore in accelerazione e dei fari abbaglianti vi illuminano: una volante dei carabinieri vi sta piombando addosso! Immediatamente fuggite giù per delle scale, ma solo per cadere in bocca ad una seconda pattuglia che vi sta aspettando a pistole spianate. Siete in trappola!

Venite ammanettati e caricati sulla volante mentre senti un carabiniere dire:

"Anche questo è uno nuovo. Il maresciallo aveva ragione, quella tossica trovata morta non era un caso isolato. C'è un flusso dagli altri paesi, il giro di Roccabandita si sta ingrandendo."

Le tue indagini terminano qui.

48

Tutto quello che desideri adesso è ammazzare questi due bastardi. Ti rendi conto che per sopraffare il mastodontico Mirko ci vorrebbe la furia di una belva, ma tu sai come ottenerla: mentre i due assassini stanno discutendo sulle cose da fare prima di andarsene, tiri fuori il pacchettino di stagnola comprata dallo Zingaro e lo stropicci delicatamente tra le dita cercando di frantumare i cristalli all'interno. Quindi lo apri e reclinando la testa indietro rovesci tutto il suo contenuto nella narice destra. Senti istantaneamente la mucosa nasale infiammarsi e una fitta di dolore ti martella dietro l'occhio facendo sgorgare alcune lacrime. Ti sforzi di non inalare rumorosamente mentre una scarica d'adrenalina ti attraversa alterando il tuo ritmo cardiaco e rendendoti affamato di morte.

Vicino a te intravedi un pesante tubo e lo raccogli, apprezzando la sensazione del freddo metallo tra le tue dita mentre ti prepari allo scontro.

"Carico quei biglietti mal riusciti sul furgone." Senti dire da Mirko che si dirige verso l'uscita posteriore. E silenziosamente fai lo stesso.

Vedi la sagoma di Mirko, alla luce riflessa della sua torcia, che appare e scompare attraverso gli ingranaggi della rotativa mentre procedete paralleli ai due lati del macchinario. Quindici metri e i vostri destini si incroceranno mortalmente. Dieci metri, cinque, tre, uno... impugnando il tubo con entrambe le mani lo porti dietro la spalla con le movenze di un samurai mentre emergi allo scoperto. "AAAAAAAHHHHH!!!!" Strilli, calando la tua arma improvvisata, mentre Mirko preso alla sprovvista non ha tempo di ripararsi e viene colpito in pieno volto. Il suo corpo si accascia contro la rotativa e tu continui a colpirlo gridando "PER MARGHERITA BASTARDO!!!" Frantumandogli il cranio.

"CHE SUCCEDE? CHE SUCCEDE MIRKO?" Urla il suo compare, mentre il fascio di luce della torcia retta dalle sue mani tremanti ti balla intorno. Devi apparirgli come un terribile angelo vendicatore mentre ti volti sporco di sangue e gli corri incontro, perché riesce solo a strillare, talmente terrorizzato da non riuscire a muoversi. Tenta di fuggire solo quando gli sei praticamente addosso, ma non appena si volta lo centri sul collo, spezzandogli le vertebre cervicali. Ti accanisci sul corpo, accecato dalla furia, finché la tua arma non ti scivola dalle dita esauste.

Resti per un po' ansimante a fissare i corpi. Poi serrando le mascelle pensi: "Giustizia è fatta!" E ancora elettrizzato dalla speed e dalla lotta ti incammini verso l'uscita.

Prima di giungervi però ci ripensi e torni indietro: forse per una notte sei stato l'eroe vincitore che raddrizza i torti e sbaraglia i nemici, ma domani torni ad una battaglia che non potrai vincere mai. Ti chini e raccogli un manciata di banconote false da spacciare: queste però potranno aiutarti a resistere...

49

Tutto quello che vuoi adesso è ammazzare questi due bastardi, ma ti rendi conto di non avere nessuna possibilità contro due persone. Per giunta uno è un energumeno e assalirlo direttamente sarebbe un suicidio. L'unica soluzione è tendergli un agguato: se riesci ad attaccarli separatamente, sfruttando l'effetto sorpresa potresti riuscire a sopraffare anche quel gigante.

"Carico quei biglietti mal riusciti sul furgone." Senti annunciare da Mirko, che si incammina verso l'uscita sul retro.

Si dividono! Ecco la tua occasione!

Intravedi vicino a te un pesante tubo di metallo e lo raccogli pensando di usarlo come arma. Dopodiché silenziosamente ti dirigi anche tu verso l'uscita. Vedi Mirko aprire la porta e abbracciare un grosso scatolone, e stringendo con le mani tremanti il tubo davanti a te lo segui fuori in punta di piedi, prendendo di mira la sua testa.

Ce l'hai quasi a tiro e sollevi il tubo pronto a colpire, quando metti il piede su del pietrisco che scricchiola facendo voltare il falsario. I suoi occhi ottusi hanno un lampo di stupore prima che tu vibri il colpo con tutta la forza che riesci. Purtroppo Mirko fa in tempo a spostarsi quel minimo da farti mancare la testa e il tubo colpisce violentemente la sua spalla, strappandogli un grido e facendolo cadere in ginocchio. Il contraccolpo però è così violento che una scarica di dolore ti arriva ai polsi costringendoti a mollare la tua arma improvvisata. Preso dal panico ti dai alla fuga, mentre senti dietro di te Mirko che invoca il suo compagno: "CORRADO, AIUTO!"

In un baleno raggiungi e scali il muro, tuffandoti dall'altra parte mentre senti la voce del secondo falsario chiedere concitatamente cosa stia accadendo. Riesci ad atterrare senza farti male, salti in sella allo Ciao e pedali forsennatamente finché il motore ingrana, partendo a tutto gas.

Non passa molto però che vedi un brillio di fari in avvicinamento. Capisci che non ce la farai mai a sfuggire e tenti una mossa disperata: svolti lateralmente dopo una fabbrica e spegni il motore, sperando che col favore del buio non ti vedano e passino oltre. E così avviene: vedi il furgone dell'AG sfrecciare oltre il punto in cui ti trovi.

Tiri un sospiro di sollievo, ma non sei comunque al sicuro: non trovandoti lungo la via torneranno indietro a cercarti. Abbandoni quindi il motorino e corri alla ricerca di un riparo.

In prossimità di una segheria ti imbatti in una quercia dai rami non troppo alti e ti arrampichi, portandoti più in alto possibile.

Dalla tua posizione puoi vedere i fari del furgone dei falsari che perlustrano la zona incessantemente, ma dovresti essere al sicuro, e prima dell'alba dovranno pur abbandonare.

Non sei riuscito a vendicare tua sorella, sei mezzo morto di paura, e stai congelando su di un albero: non hai mai desiderato tanto una pera in vita tua...

50

Pensi di non avere nessuna possibilità di sopraffare Corrado e Mirko, così, mentre questi cominciano a raccattare attrezzi e banconote false, scivoli indietro lungo la rotativa fino alla porticina sul retro ed esci. Devi avvertire i carabinieri dell'esistenza di questa banda di falsari e assassini, vendicando l'uccisione di Margherita!

Scavalchi nuovamente il muro perimetrale, recuperi lo Ciao, e parti a tutto gas diretto alla caserma di Roccabandita.

Dieci minuti più tardi, quando sei nuovamente immerso in una nebbia impenetrabile, un paio di colpi di tosse mandati dal motore ti avvertono che sta terminando la miscela. Accosti e apri la riserva, pregando che riesca a farti arrivare a destinazione.

Le tue speranze non sono totalmente disattese. Infatti lo Ciao ti lascia a piedi quando praticamente hai raggiunto la Piazza Centrale di Roccabandita. Lo abbandoni e inizi a correre nella nebbia, superando la piazza, raggiungendo la stradina dietro l'antico forno, e tagliando attraverso la Villa per risparmiare tempo prezioso. Mentre corri al limitare degli alberi del parco però una voce improvvisa ti fa sussultare:

“Si fa errore due volte quando si va nel posto sbagliato, e per giunta ci si va di corsa!” Senti dire alla voce. Poi, mentre riprendi fiato, dal buio e dalla nebbia emerge la figura del Baba.

Cosa ci fa questo santone pazzo nel parco a quest’ora?

“Mia sorella...i carabinieri...” provi ad articolare ancora senza fiato.

Ma quello si limita a scuotere la testa mentre ti si avvicina.

“Laggiù” dice, indicando con la testa verso le luci della caserma, “non ci sono orecchie per te. Ci sono solo le sbarre ed il bastone.”

Capisci che il Baba ha ragione: in caserma baderanno più al tuo aspetto che alle tue parole e probabilmente otterrai solo di farti dare una bella ripassata. Lacrime di rabbia affiorano ai tuoi occhi mentre mormori: “Ho fallito...”

“Sbagli,” ti dice il Baba, “non hai fallito. Tua sorella è morta, la vendetta non l’avrebbe resa nuovamente viva. Ma in questa ricerca hai ritrovato la tua determinazione, ora puoi salvare te stesso.”

“Non posso... vorrei, ma non ci riesco...” dici, avendo capito che il Baba ti sta suggerendo di disintossicarti.

Senti però una strana calma impossessarsi di te e ti sembra anche che intorno al Baba stia apparendo un lieve alone luminoso mentre continua a parlarti:

“Se vuoi smettere davvero di drogarti, allora la siringa cadrà da sola dal tuo braccio.” E detto questo allunga una mano verso di te. Quella sensazione di calma che avvertivi si intensifica e quasi senza rendertene conto tiri fuori dalla tasca i tuoi attrezzi per bucarti e li consegna al Baba.

“Vai ora!” Ti dice, e tu gli obbedisci. Ti volti e ti allontani in questo stato stuporoso, dirigendoti verso la piazza in attesa del primo autobus del mattino che ti riporterà a Vignaiola. Senti i primi sintomi della rota che avanza, ma resisterai, supererai l’astinenza e da domani per te comincerà una vita nuova!