

Vengono forniti 3 Memorandum, cosicché sia possibile giocare più volte questo racconto.

(Caleb T-315) <b>Memorandum</b> USP-ANDORS	<b>Equipaggiamento:</b> <input type="text"/> <input type="text"/>
<b>Mentalica:</b>  <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>  <b>Note:</b> _____	<b>Indizi:</b> <input type="text"/> <input type="text"/>

*-iniziale: cinque*  
*-non può superare il 5*  
*-consumi 2 per ogni:*  
*Sonda Mentale*  
*Paragrafo di Trance*

(Caleb T-315) <b>Memorandum</b> USP-ANDORS	<b>Equipaggiamento:</b> <input type="text"/> <input type="text"/>
<b>Mentalica:</b>  <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>  <b>Note:</b> _____	<b>Indizi:</b> <input type="text"/> <input type="text"/>

*-iniziale: cinque*  
*-non può superare il 5*  
*-consumi 2 per ogni:*  
*Sonda Mentale*  
*Paragrafo di Trance*

(Caleb T-315) <b>Memorandum</b> USP-ANDORS	<b>Equipaggiamento:</b> <input type="text"/> <input type="text"/>
<b>Mentalica:</b>  <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>  <b>Note:</b> _____	<b>Indizi:</b> <input type="text"/> <input type="text"/>

*-iniziale: cinque*  
*-non può superare il 5*  
*-consumi 2 per ogni:*  
*Sonda Mentale*  
*Paragrafo di Trance*

**-Database:** questi brevi dossier ti aiuteranno ad orientarti durante l'avventura, ma non è detto che incontrerai tutti i personaggi!

**-Glen:** è il tuo sovrintendente, supervisiona il tuo operato e svolge il ruolo di agente di collegamento fra te e la Centrale.

**-Dole:** Precog di classe A, estremamente potente, non appartiene tuttavia alla ANDROS per via di un forte individualismo.

**-Runciter:** Inerziale della terza divisione, assegnato al pedinamento di Dole sul lungo termine, in servizio da otto anni.

**-Adrian:** agente di punta della sezione Telepati della ANDROS, considerato uno dei migliori investigatori.

**-Melchior:** Telepate straordinario, leader spirituale della propria sezione. Animo ardente, degradato per questioni disciplinari.

La seconda Era della Scoperta è ormai comunemente considerata terminare con il fallimento delle spedizioni oltre il sistema solare, da allora ultimo limite invalicabile... esaurita ogni spinta creativa e ogni desiderio di ricerca scientifica, la nostra società ripiegò su se stessa, promuovendo un modello di sviluppo autoreferenziale... strangolato da un'ottusa burocrazia sempre più complicata da rimandi interni.

In questo sistema chiuso, che perdurò fino alla Nuova Era, dove il potere dei singoli cresceva esponenzialmente alla coltivazione di relazioni interpersonali con le figure di spicco del panorama... la capacità di influenzare le decisioni anche di una sola persona...

L'avvento dei primi psionici decongestionò l'intero apparato sociale... il fronte degli evolucionisti si contrappose da subito a coloro che li considerarono frutto di mutazioni individuali, e l'aumento della popolazione in esame fu un dato statistico fondamentale... le ondate di panico vennero contenute... contribuì la relativa rarità del fenomeno: meno di una persona su un milione nasceva in possesso di facoltà paranormali, e con l'Atto di Registrazione... soprattutto Inerziali, indispensabili al compito di...

La denominazione "psion", termine colloquiale per indicare gli psionici in generale, perse il carattere dispregiativo, ed è oggi usato quanto e più dell'ormai desueto "psionico"...

*°Si ringrazia il Professore Emerito Dr. Macòpulos dell'Università di Tanis per il materiale e la collaborazione alla stesura della 404° edizione dell'Enciclopedia Nuova.*

## Le Regole del Gioco

In questo racconto tu, lettore, vesti i panni di Caleb T-315, psionico dei Corpi di Sicurezza di Tanis.

L'Unità di cui fai parte, USP-ANDROS, è una delle istituzioni previste nell'Atto di Registrazione: una cellula di psionici impiegata per la sorveglianza dei suoi simili. ANDROS ha evitato lo sterminio degli psion, garantendo il controllo su di loro direttamente dalla nascita.

Prima di cominciare la tua avventura, devi decidere che tipo di psionico sei, esaminando i tre modelli proposti:

### Precognitivo

Detti più spesso semplicemente Precog, questi sensitivi hanno la capacità di avvertire le eco degli universi possibili, così da estrapolare visioni dei diversi futuri.

Nella ANDROS i Precognitivi sono preziose fonti di informazioni, a vantaggio di tutta la comunità. I più potenti possono prevedere esiti remotissimi di una singola azione, ma la maggior parte ha una finestra assai ristretta.

Se scegli di essere un Precog, in qualunque momento del gioco potrai entrare in trance e scandagliare il futuro.

Segna il paragrafo in cui ti trovi e continua a giocare normalmente finché non decidi di interrompere la trance: ogni paragrafo che attraversi in questo modo ti consuma 2 Punti di Mentalica. Quando interrompi la trance, torna al paragrafo che avevi annotato e riprendi a giocare da qui.

Se durante la trance ti sei imbattuto in un paragrafo di morte, essa si interrompe bruscamente, e tu perdi 1 ulteriore Punti di Mentalica: se in questo modo arrivi a 0 di Mentalica, lo shock psichico di "vivere" la tua morte ti uccide sul colpo.

Attenzione: se ti imbatti in un Indizio mentre sei in trance, potrai comunque segnare nel tuo Memorandum prima di tornare al paragrafo da cui sei partito (vd. Memorandum, più avanti).

### Telepatico

Chiamati comunemente Telepati, questi psionici possono influenzare emotivamente le menti di chi gli sta intorno ed esaminarne i pensieri superficiali: il controllo emotivo influenza il comportamento, ma ben pochi telepati riescono ad interagire con più menti contemporaneamente, inoltre il loro influsso è di breve durata.

I Telepati furono i più odiati e temuti fra gli psionici prima dell'Atto di Registrazione, e ancora oggi l'ANDROS preferisce impiegare tutte le altre risorse prima di schierare un Telepate: un piccolo contingente di questi psion è però tenuto in riserva per i casi di emergenza e i più delicati.

Se scegli di essere un Telepate, in qualunque momento del gioco potrai scandagliare le menti di chi ti circonda, ma ti è severamente proibito il controllo emotivo: solo in casi eccezionali, specificati dal testo, potresti ricorrere a questa capacità.

Per lanciare la tua sonda mentale, non devi far altro che segnare il paragrafo in cui ti trovi, e poi sottrarre la cifra più piccola che lo compone dalla cifra più alta: a questo punto recati al paragrafo corrispondente al numero ottenuto e segui le istruzioni lì riportate. Una sonda mentale consuma 2 punti di Mentalica, quindi usa il tuo potere con cautela.

## **Inerziale**

Gli inerziali sono i più amati fra gli psion, tanto che nessun dispregiativo è mai stato coniato alternativo a questa dicitura: il loro potere consiste nell'oscurare i campi mentali degli altri psionici, annullandone poteri. Un Inerziale non può essere esaminato né influenzato dai Telepati, e non compare mai nelle visioni dei Precog, né come persona, né come entità: se un Inerziale progettasse di uccidere un Precog, egli non avrebbe percezione alcuna della propria morte imminente.

È sull'operato degli Inerziali che la ANDROS ha potuto prendere vita, ed essi sono i pilastri dell'Unità di Sicurezza Psionica (USP-ANDROS).

Se scegli di essere un Inerziale puoi giocare questa avventura normalmente, ma ogni volta che il testo ti chiede se sei un Inerziale devi necessariamente andare al paragrafo che prevede questa circostanza.

Gli Inerziali sono psionici passivi, il cui potere cioè rimane costantemente in funzione: non consumi la tua Mentalica per essere un Inerziale, ma questo parametro può comunque essere ridotto a causa di violenti shock psichici, con un conseguente indebolimento del tuo campo di oscurazione.

## **Mentalica, Equipaggiamento, Indizi**

Come agente operativo, hai un nome e la tua matrice identificativa: come è ovvio non hai però un cognome, visto che gli psion vengono separati immediatamente dalle famiglie di origine.

Nel tuo Memorandum, che trovi in cima al racconto, puoi segnare il tuo punteggio di Mentalica, che al momento è pari a *cinque* (non ti è permesso superare questo tetto nel corso dell'avventura), e gli eventuali Indizi in cui potresti imbatterti.

Inoltre hai a disposizione una sezione dedicata agli oggetti che deciderai di portare con te, come illustrato più avanti.

### **Mentalica**

Questo è il parametro fondamentale per determinare le capacità di tutti gli psion: rappresenta il potenziale della loro mente, che naturalmente diminuisce man mano che questa viene sottoposta a stress e shock psichici.

Anche se formalmente vietato, molti membri dell'ANDROS in missione assumono droghe, sostanze tranquillanti o stimolanti cerebrali per resistere alla forte pressione cui si trovano sottoposti e mantenere al massimo dell'efficienza i propri strumenti mentali.

Ricorda che, se il tuo valore di Mentalica scende a 0, la tua mente sarà irreparabilmente danneggiata, e tu morirai: i poteri che hai a disposizione sono utili, ma non devi abusarne!

### **Equipaggiamento**

L'Atto di Registrazione prevede che a nessuno psionico sia concesso un porto d'armi, un bando che si estende anche ai membri dell'ANDROS: i suoi operativi non vengono né addestrati nel combattimento corpo a corpo, né preparati fisicamente, ma sono spesso affiancati da reparti dei Corpi di Sicurezza di Tanis (CST) privi di poteri psionici.

La tua dotazione non comprende quindi nessun tipo di arma, ma l'uniforme ha delle ampie tasche, dove per il momento hai sistemato solo un tubetto di Pillole rilassanti, che ti permettono di recuperare 2 Punti di Mentalica (bastante per una sola dose). Ricorda però che in nessun momento il tuo punteggio di Mentalica può superare il valore di *cinque*.

Se nel corso della missione deciderai di sostituire il contenuto delle tasche, di raccogliere altri oggetti, o di sbarazzarti di quelli che hai, ricordati di annotarlo nel tuo Memorandum: qui troverai una sezione dedicata all'equipaggiamento, e tutti gli Oggetti che potresti raccogliere saranno evidenziati nel testo con la lettera iniziale maiuscola.

### **Indizi**

Gli Indizi, come gli Oggetti, saranno evidenziati dall'iniziale maiuscola e hanno a disposizione una sezione specifica sul tuo Memorandum: potrai rinvenire diversi Indizi nel corso del racconto, e ogni volta dovrai segnarli qui.

I Precog possono impossessarsi degli Indizi (ma non degli Oggetti) senza recarsi effettivamente al paragrafo dove l'Indizio viene rinvenuto: attraverso la trance, otterranno comunque le informazioni che tale Indizio rappresenta, e di conseguenza non è necessario che entrino realmente in contatto con l'indizio in questione.

Un esempio: il giocatore incontra un personaggio che non è disposto a rivelargli il proprio nome, a meno che il giocatore non riveli per primo il suo; un Inerziale o un Telepate, dovranno decidere se rivelargli il loro nome o rinunciare ad appropriarsi dell'Indizio "Nome". Un Precog, invece, può entrare in trance, scegliere di rivelare il proprio nome, quindi ottenere l'Indizio (che segnerà nel proprio Memorandum) e poi interrompere la trance, "tornando" indietro per poi decidere di NON rivelare il proprio nome: in questo modo riuscirà ad avere l'Indizio anche se non ha mai effettivamente visitato il paragrafo in cui rivelava il suo nome.

## Iniziare la Missione

Per cominciare a giocare, continua a leggere qui sotto, cominciando dal Paragrafo **50**. Scoprirai che il numero dei paragrafi va in ordine decrescente, per avvantaggiare i Telepati che potranno usare le proprie Sonde Mentali andando direttamente in fondo al racconto.

Dal paragrafo **50** in poi le tue scelte determineranno il percorso che devi seguire attraverso le pagine della storia.

### 50

Nuvole basse, scure e cariche di pioggia, opprimono Tanis, sterminata oltre la finestra che occupa tutta la parete. Non è ancora l'alba, ma l'interfono gracchia furioso, accompagnato da una spia intermittente, e tu devi trovare la forza di allungare una mano a premere il pulsante della ricevuta.

"Caleb T-315" mormori intontito, e solo allora ti accorgi della spia: c'è del materiale in consegna.

"Caleb..." la voce è quella di Glen, il tuo referente "Abbiamo perso il segnale di Runciter: Codice Omega."

Runciter. Un Inerziale della terza divisione: le cose possono complicarsi.

La voce di Glen continua a parlare, ma tu non stai più ascoltando: cerchi di ricordare l'ultimo codice Omega che è stato emesso, ma non ci riesci.

"...tutti gli uomini migliori sul campo. Caleb, mi stai a sentire?"

"Sì" rispondi meccanicamente, accendendo una sigaretta stropicciata "Ci sono Glen. Tutte le unità sul campo: io che faccio?"

"Trovami quello che Runciter oscurava, non possiamo avere uno psion smarcato! Potrebbe non essersi accorto di niente... ma potrebbe anche avere a che fare con quello che è successo."

"Telepate?"

"Precog."

"Mi serve una squadra di supporto."

"Niente da fare, mi dispiace. Solo ANDROS, non facciamoci della cattiva pubblicità: se viene fuori che ci siamo persi uno psion possiamo dire addio alle quote del CST."

"Per la miseria, Glen..."

"Non dipende da me! Ordini dall'alto, non approvo nemmeno io. Ti ho mandato della roba, allegati indirizzo, nome e codice del tuo Precog. Torvamelò alla svelta, stiamo rischiando grosso! Chiudo."

Spegni la sigaretta e apri il vano delle capsule in entrata. Eccola lì, sigillata e in posta diretta, e quando la apri capisci il motivo di tanta rara cura: dentro c'è la matrice di attivazione per la tua carta di credito della ditta, i dati raccolti su Dole T-214 (Precog classe A) e, soprattutto, un piccolo Folgoratore.

C'è anche un messaggio di Glen, dice solo: "per sicurezza".

L'arma è antiquata, ma anche così non dev'essere stato facile farla arrivare fino a te, uno psion registrato e classificato.

"Per sicurezza..."

Ma la sicurezza di chi? Se ti trovano addosso un folgoratore verrai arrestato immediatamente, con tutta probabilità giustiziato entro la fine della settimana!

Se nonostante tutto, vuoi prendere il Folgoratore, vai al **29**

Se preferisci non correre questo rischio, continua al **18**

### 49

Il condominio è immerso nel silenzio. Nervosamente spezzi i sigilli ed apri il pannello della serratura, vecchia, come il resto del palazzo: i cavi sono pochi, così non ci metti molto a mandare in corto il sistema, facendo scattare l'apertura automatica. Con il fiato sospeso scivoli nell'appartamento e ti chiudi la porta alle spalle, smorzando il rumore della pioggia.

Le infiltrazioni d'acqua hanno fatto marcire la moquette e gonfiato i mobili della casa; anche nella penombra puoi vedere le chiazze di umidità sui muri e il soffitto gocciolante.

Accendi una lampada da terra, gettando una stanca luce gialla su un atrio in disordine; davanti alla finestra ci sono due poltrone, fra le quali intravedi un tavolino di formica ingombro di bicchieri rovesciati, bottiglie vuote e confezioni di medicinali: alcune sono semplici compresse analgesiche, altri psicofarmaci o droghe da psion.

Ti lasci sprofondare su una poltrona e ingoi un paio di pasticche rilassanti, esplorando con lo sguardo la stanza mentre respiri lentamente.

I calmanti cominciano ad avere effetto ma rimani seduto ancora un momento, esaminando le bottiglie sul tavolino: le gradazioni alcoliche sono alte. Mentalmente prendi nota di tutto, poi passi al resto del locale.

Se vuoi cominciare a perquisire questo piano, vai al **20**

Altrimenti imbocca la scala a chiocciola che conduce al secondo piano, al **35**

Grazie alla preveggenza, conosci il momento esatto in cui l'agente firmerà il fascicolo: in quest'istante ha entrambe le mani occupate, e la sua concentrazione è interamente assorbita dalla procedura. Degluttisci, mentre senti l'adrenalina entrare in circolo, e scatti.

Il tuo pugno coglie l'uomo in piena gola, facendolo crollare in ginocchio, ma quello non desiste e tenta di estrarre il folgoratore; tu ti getti su di lui, finendo a rotolare a terra avvinghiato al tuo avversario. Vi affrontate ringhiando come cani, mentre i documenti del fascicolo Dole svolazzano per tutto il pianerottolo. La tua furia deve scontrarsi con la tecnica e l'esperienza di un uomo addestrato, ma sei riuscito a conquistare un discreto vantaggio con il tuo primo assalto: lo tieni per il collo, mentre quello cerca di scrollarti via con delle poderose gomitate nel costato e fruga fra i fogli sparpagliati sul pavimento in cerca del calcio dell'arma, caduta nella mischia.

Con orrore scorgi le sue dita stringersi attorno al folgoratore, ma con una prodezza inaspettata riesci a ribaltare l'agente, mandandolo a schiacciare con il suo stesso corpo la mano armata: l'altro si dibatte e si contorce, cercando di liberare il braccio per finirti, ma inavvertitamente lascia partire una scarica, che erutta bruciando dal folgoratore. L'esplosione ti scaglia all'indietro in mezzo ad una fontana di sangue bollente, facendo cadere una pioggia di calcinacci dal soffitto.

Quando torni a mettere a fuoco, il pianerottolo devastato è un campo di battaglia, e i resti del tuo nemico, squassati dalla scarica del folgoratore, fumano debolmente, quasi carbonizzati. Distogli lo sguardo dal macabro spettacolo delle ossa annerite e della carne bruciata e ti alzi, sbalordito per la piega che ha preso la tua indagine.

La porta dell'appartamento di Dole, schizzata di sangue, sembra rispondere al tuo sguardo con un ostinato mutismo, e un birvido ti scorre lungo la spina dorsale mentre la fissi: senza volerlo, forse a causa di quanto è appena successo, non riesci a fare a meno di proiettarti nel futuro, iniziando una trance che ti permetta di scoprire cosa si nasconde oltre quella porta senza correre rischi.

Ma non puoi.

Te rendi conto immediatamente che non riesci a scorgere il tuo futuro, e c'è una sola ragione al mondo per cui non dovresti riuscirci: sei entrato nel raggio d'azione di un Inerziale, o forse diversi Inerziali che, evidentemente, si stanno avvicinando sempre di più, oscurando tutti gli Psion nella zona. Forse sono ancora lontani, forse sono già nel palazzo, ma in ogni caso sono in arrivo. Potresti sbagliare, ma nell'improvviso silenzio che è sceso sull'edificio, ti pare di sentire, lontani, i motori delle Corvette.

Da questo momento non puoi più impiegare i tuoi poteri Psionici! Anche Dole, se si trova nell'appartamento, si è sicuramente reso conto di cosa sta succedendo: devi entrare, e devi farlo subito, al 22

Esci dall'ascensore e ti infili nell'ufficio di Runciter, ma solo per scoprire che la sua postazione non è molto diversa dalla tua: uno studio angusto e scarsamente arredato, senza finestre e corredato di divanetto sfondato e vetusto computer. Ti siedi alla scrivania e lo accendi, ma scopri con disappunto che la memoria della macchina è completamente vuota: questo terminale è stato disattivato dalla Centrale.

Ti appoggi allo schienale della sedia e per alcuni secondi fissi il monitor, chiedendoti perché il computer sia stato resettato: forse hanno salvato i dati e li hanno passati a chi si sta occupando direttamente della scomparsa di Runciter.

La cosa ti viene confermata quando la porta si apre e Glen compare sulla soglia, scarmigliato e con due profonde occhiaie: liquida con un gesto il tuo tentativo di alzarti per salutarlo, e crolla sul divano slacciandosi l'uniforme.

"Non spetta a te indagare su Runciter e nemmeno discutere gli ordini." insiste dopo una breve conversazione inframmezzata di sbadigli, caffè, e sigarette.

"Ma di questo possiamo riparlarne più tardi: devi farmi subito un sopralluogo da Dole. I Corpi di Sicurezza sono all'oscuro di quello che sta succedendo, però la ANDROS si appoggia ai loro servizi per quanto può: hanno riferito che secondo i loro sistemi di controllo la macchina di Dole non ha ancora lasciato Tanis! Muoviti e forse lo prendiamo prima che questo casino diventi ingestibile."

Una volta che Glen se n'è andato, spegni il computer e torni al livello della strada, amareggiato: la deviazione alla Centrale non ha dato nessun risultato, perciò non ti resta che sperare che da Dole troverai qualcosa, altrimenti non sai proprio cos'altro tentare!

Quando sei di nuovo in aria, recuperi i dati che ti sono arrivati stamane e copi le coordinate dell'abitazione di Dole, lanciando la Corvette a sfrecciare nel pomeriggio.

La tua destinazione è al 39

Ti manca il respiro, la crisalide sottile del tuo Campo di Oscuramento si spezza, e dalle crepe comincia ad insinuarsi il tuo nemico; tenti di gridare, anche solo di formulare un pensiero compiuto, ma la tua mente, prima assorbita dalla lotta, è ora come anestetizzata, intontita.

I battiti del tuo polso accelerano di colpo, mentre il panico dilaga: tentacoli neri lambiscono la tua mente, penetrando e avvolgendo i tuoi ultimi pensieri, ammantandoli di una tinta fosca, che trasforma la tua paura in qualcosa di più. Terrore, terrore puro ti travolge, spazzando via le tue resistenze: senti una fitta di dolore alle tempie, e il cuore impazzito pompare furiosamente nel petto mentre, coperto di sudore, boccheggia nel tentativo di respirare.

Vedi il volto di una bambina fluttuare nell'oscurità, gli occhi azzurri e gelidi fissi su di te. Poi tutto si ferma di colpo.

L'infarto è istantaneo, e mortale.

#### 45

"Siamo tutti Psion." rispondi "È stato emesso un Codice Omega anche per un Inerziale stanotte: ci siamo dentro tutti."

"Non provare far leva su questo!" brontola quello rabbuiandosi "È colpa vostra se i Normali ci tengono a testa bassa: senza gli Inerziali non esisterebbero aberrazioni come l'Atto di Registrazione, il divieto di riproduzione, l'interdizione alle armi."

L'uomo si interrompe per raggiungere la protezione di una tettoia, dove lo segui prima che entrambi abbassiate i cappucci.

"Adesso ti dico cosa è successo qui." cede infine riprendendo il discorso "Poi te ne vai. Subito."

Fa una pausa, estraendo da una tasca un paio di compresse; ne ingoia una senz'acqua, mentre rimette l'altra al suo posto.

Ti basta questa fuggevole apparizione per riconoscere le Crisis, alcune fra le droghe Psion più pregiate in assoluto: sarebbe tuo dovere requisirle immediatamente ed inoltrare rapporto, ma potresti anche tenerle per te...

Se decidi di confiscare le pastiglie, vai al 38

Se lasci perdere, vai al 25

#### 44

"Non capiresti mai" continua la donna "Non puoi capire: come tutti noi, nasci e cresci in un sistema che non riesci a conoscere se non per frammenti."

"Io..."

"Tu non sai cosa stai facendo!" ti interrompe Dole, evidentemente stremata. Stacca l'induttore e lascia che il suo sguardo si perda oltre la vetrata, dove il metallico luccichio di uno stormo di Corvette arde sul profilo della città: la finestra trema.

"A che serve spiegarti?" domanda la ragazza appoggiando la mano sul capo della bambina "Tu non hai nome. Non sei nessuno: solo il tramite di un'oppressione che schiaccia gli Psionici sotto l'orma immensa di un potere antico e radicato dentro Tanis da sempre."

"La ANDROS... è il faro di giustizia che ha impedito lo sterminio degli Psion. I nostri agenti sono un baluardo contro l'estinzione."

"L'estinzione di chi?"

"Degli Psionici."

"Davvero?"

La terra vibra mentre le Corvette calano tutt'attorno all'edificio, simili ad immensi uccelli da preda.

"Ci sarà una guerra." riprende Dole, ignorando i rintocchi di morte degli agenti sulle scale.

"Io l'ho previsto. Non saremo noi a combatterla, forse non saranno i nostri figli, ma ci sarà."

"Perché?"

"Perché la libertà è un impulso irrefrenabile. Perché gli uomini e le donne nascono per essere liberi: tutti, senza eccezione. Anche gli Psion."

"È per questo che esiste la ANDROS! La convivenza pacifica è una realtà possibile..."

"No, non è possibile. La libertà è più di un'aspirazione... cresce e si alimenta del desiderio di se stessa: negata, essa si rafforza, cancellata, rinasce dentro ciascuno di noi. Estirpata, la libertà germoglia."

"Non possiamo essere liberi, Dole: la nostra libertà annienterebbe quella dei Normali."

"Ma continueremo a rinascere, anche noi, dalle nostre ceneri: siamo l'anelito alla libertà fatto di carne e di sangue, e per quanto ne verrà sparso, ci saremo sempre. Cresceremo incatenati nelle convinzioni dei nostri padri, ma si spezzeranno. Saremo nel grembo delle donne che ci hanno respinto, ancora e ancora: moriremo prigionieri e nasceremo per conquistare la libertà. La libertà, per quanto sanguinaria e violenta, è inevitabile: possono manipolarci, possono programmarci, ma ci sarà sempre un nucleo bruciante di rivolta, sepolto da qualche parte dentro di noi. E generazione dopo generazione, quel seme si tramanderà."

La porta dell'appartamento si spalanca, lasciando irrompere gli uomini del CST e gli Inerziali della terza divisione: sciamano intorno a te, immobile e silenzioso come un'isola al centro di un fiume improvvisamente privato della diga. Dole viene gettata a terra, percossa, separata dalla bambina. Le strappano l'abito bianco e la coprono con una cerata nera. Non un gemito le sfugge dalle labbra mentre le portano via.

Assordato da un silenzio interiore, raccogli un lembo insanguinato del vestito e ti lasci riaccompagnare fino all'uscita dagli agenti che si occuperanno dell'appartamento. Fuori un impressionante spiegamento di Corvette sta cabrando per tornare verso il centro, il ruggito dei motori che copre tutto.

La tua macchina è rimasta l'unica a terra, solitaria e vuota. Accendi una sigaretta e raggiungi il portellone. La radio di bordo segnala una chiamata.

"Caleb T-315."

"Caleb!" Glen.

"Ho appena finito."

"Torna in Centrale: forse riesco a farti promuovere prima di domani!"

Ed è vero: stanotte stessa sarai promosso a sovrintendente, una carica rimasta vacante proprio oggi. Per sapere chi ha liberato quella poltrona, dovrai giocare ancora ques'avventura, cercando di scoprire qualcosa di più.

Intanto puoi leggere l'Epilogo in fondo al racconto, e decidere in cosa vuoi credere.

### 43

Stringi i denti, deciso a non farti stritolare, e senti un sudore gelido imperlarti la fronte. Il Telepate preme disperatamente contro il Campo di oscuramento, ma i tuoi bastioni mentali reggono all'assalto e lentamente riorganizzi i tuoi pensieri smembrati, iniziando il contrattacco: ti accorgi di essere crollato su un ginocchio, probabilmente quando il primo attacco ti ha stordito, e ti rialzi con un ringhio, mentre una vena pulsa furiosamente alla base del tuo collo.

Compatti le tue difese e stendi il tuo Campo sulle linee di forza, che si contorcono nella tua morsa come serpenti impazziti: hai l'impressione di comprimere un'esplosione fra le mani e senti la tua mente andare in pezzi per lo sforzo, mentre stringi la presa per sopprimere il potere che si nasconde dietro la porta.

Quando riesci ad oscurare il Campo, un conato di vomito ti costringe a terra, tremante, e ti rendi conto che tutti i tuoi sistemi sono in disordine: diversi nervi, sparsi in ogni parte del corpo, mandano impulsi contrastanti e immotivati, che provocano reazioni insensate.

Sputi un grumo di saliva e sollevi lo sguardo su quel che resta dell'agente del CST; ha gli occhi sbarrati e le mani strette sul petto, e non è difficile immaginare cosa sia successo: impossibilitato a mantenere il controllo su di lui a causa del tuo arrivo, il Telepate ha instillato nell'uomo una paura talmente folle da provocargli un infarto.

Potresti sbagliare, ma nell'improvviso silenzio che è sceso sull'edificio, ti pare di sentire, lontani, i motori di uno stormo di Corvette in avvicinamento.

Anche Dole, se si trova nell'appartamento, deve essersi reso conto del fatto che stanno arrivando: devi entrare, e devi farlo subito, al 22

### 42

Torni alla macchina e aspetti che la Centrale inoltri la chiamata direttamente al tuo sovrintendente, ma Glen non sembra soddisfatto di come hai deciso di portare avanti le indagini!

"Ti ho spiegato qual'è la situazione" dice, incredulo e furibondo "Siamo a un passo dal perdere tutta la credibilità accumulata in anni di servizio, non possiamo fare errori... Attieniti al protocollo, altrimenti ci fanno saltare tutto: la Società non può permettersi che i suoi ANDROS vadano in giro dove non dovrebbero, è una cosa che fa troppa paura! Il mandato ti vincola alla casa di Dole, vai lì e basta! Trova un indizio che ci metta sulla pista giusta, o magari lui stesso, se non ha ancora fatto le valigie: ma in fretta, Caleb, ormai è smarcato da ore! E prima rientra in centrale, è meglio che ti schiarisca un attimo le idee! Nel frattempo deciderò se sostituirti o lasciarti il caso."

"Volevo solo..."

"Non importa! Adesso togliti di lì alla svelta, i Corpi di Sicurezza hanno mandato una squadra a fare le pulizie, si occupano loro di Runciter: se ti beccano fuori giurisdizione finiamo tutti sotto processo!"

"Ma..."

"Senti Caleb, non voglio farti rapporto, ma dobbiamo farci una chiaccherata a quattr'occhi su questa storia del mandato! Prenditi un paio d'ore, vieni in Centrale e poi vai da Dole: ci vediamo dopo."

Glen riattacca e tu lascia alla svelta l'edificio: anche se ha deciso di non farti rapporto, sei sicuro che una bella lavata di capo non te la toglierà nessuno!

Per andare a riscuoterla in ufficio, continua al 36

### 41

"Levati di mezzo" ringhi "Non sono fatti tuoi dove vado!"

Mentre parli, nello sguardo dell'altro balena un lampo di sfida e improvvisamente senti il suo Campo Psicico gonfiarsi come un'onda di maremoto, premendo contro la tua mente; per un momento ti senti stritolato nella morsa del Telepate, ma la pressione diminuisce subito, man mano che le tue facoltà rispondono e spingono per reprimere le sue. Quando riesci ad oscurarlo, il tuo respiro è affannoso e barcolla leggermente, il volto imperlato di sudore gelido: la forza dell'attacco è stata contenuta dal tuo potere, ma ha ugualmente fatto breccia, assestandoti l'equivalente di un pugno mentale (perdi 2 punti di

Mentalica).

Anche il Telepate sembra provato dallo scontro, ma non altrettanto: il suo Campo è formidabile, paragonabile a quello di soggetti che vengono marcati da due o anche tre Inerziali nello stesso tempo. Imprecando contro di te, l'uomo si allontana e raggiunge la protezione di una tettoia, dove lo segui ed entrambi abbassate i cappucci continuando a guardarvi storto.

"Adesso ti dico cosa è successo qui." cede l'uomo sputando da una parte "Poi te ne vai. Subito."

Fa una pausa, estraendo da una tasca un paio di compresse; ne ingoia una senz'acqua, mentre rimette l'altra al suo posto.

Ti basta questa fuggevole apparizione per riconoscere le Crysis, alcune fra le droghe Psion più pregiate in assoluto: sarebbe tuo dovere requisirle immediatamente ed inoltrare rapporto, ma potresti anche tenerle per te...

Se decidi di confiscare le pastiglie, vai al **31**

Altrimenti, vai al **25**

## 40

In un mondo che pare rallentare di colpo, i tuoi occhi sono incapaci di staccarsi dalla bocca dell'arma puntata contro di te, ma ogni fibra del tuo corpo avverte distintamente il peso del Folgoratore in tasca: istintivamente ti pieghi sulle ginocchia e lo estrai, mentre l'altro apre il fuoco e il suo colpo passa crepitando sopra di te, per andare a strappare un frammento di muro che esplose in una fontana di schegge. Improvvisamente il Folgoratore sobbalza nella tua mano, lasciando partire una scarica che con il fragore di un tuono brucia per un attimo nell'aria, e si inabissa nel petto del tuo aggressore, squarciando pelle, carne, ed ossa; il colpo lo attraversa da parte a parte, schizzando di sangue le macchine ordinatamente posteggiate. e l'impatto è così violento da sollevarlo da terra. L'uomo lancia un solo grido agghiacciante, poi rimane solo il silenzio.

Quando la polvere si dirada, con un misto di orrore e venerazione abbassi lo sguardo sull'arma che stringi ancora in pugno, ma mano e braccio ti sembrano appartenere a qualcun altro: qualcuno che ha tolto la sicura e ha sparato, mentre il tuo cervello era intasato di paure e dubbi. Rimetti il Folgoratore in tasca e, piuttosto scosso, raggiungi la macchina.

Crolli nell'abitacolo, dove cerchi di riacquistare un minimo di padronanza di te per inventare una storia credibile a proposito di come sei riuscito a disarmare il misterioso assalitore e poi, costretto dalle circostanze, gli hai sparato.

Vai al **26**

## 39

La casa di Dole sorge in un quartiere isolato sulle colline di Tanis, lontano dal centro e immerso in quel che resta di un parco, da tempo coperto di cemento, fra le cui crepe ancora tentano di farsi strada i rachitici steli dei fiori.

Hai impiegato diverse ore per arrivare qui e, mentre la Corvetta cala al suolo, vedi accendersi i primi lampioni come una confusa costellazione, stagiata sulla terra, anziché nel cielo.

Lasci la macchina davanti all'ingresso ed entri nel vecchio edificio, per iniziare una lunga salita sui gradini consumati: gli ascensori sono fuori uso, e tutto il palazzo versa in uno stato di evidente abbandono; ampie sezioni di muri rimasti incompiuti sono coperte da teli di plastica umidi di pioggia, che si dibattono debolmente nel vento della sera, e i pannelli sfondati dei controsoffitti ti scrutano, simili a lunghe stallattiti gocciolanti che sussultano scosse dalla brezza leggera.

Attraversi lunghi corridoi silenziosi e sali rampe di scale tortuose, inciampando in fasci di cavi scoperti e condutture corrose ancora piene dello sciabordio dell'acqua: la pioggia si fa strada da mille crepe delle intercapedini, trasformando il pavimento in una distesa di fango slavato.

Finalmente la scalinata si apre su un vasto pianerottolo e tu scorgi fra le colonne un uomo solo, posto a guisa di guardiano di fronte ad una porta. L'unica porta chiusa in cui ti sei imbattuto.

A giudicare dall'uniforme e dall'arma che porta alla cintola, l'agente non fa parte della ANDROS: deve appartenere a qualche distaccamento periferico dei Corpi di Sicurezza.

La presenza di un agente esterno potrebbe creare complicazioni, quindi devi decidere come affrontare l'imprevisto.

Se vuoi tentare di far valere il tuo mandato, puoi parlare con l'agente andando al **17**

Se vuoi cercare un altro modo di superarlo, vai al **28**

Se sei un Inerziale, passa immediatamente al paragrafo **8**

## 38

"Prima devi consegnarmi tutte le sostanze illegali che hai dietro." ordini seccamente, fermandolo con un gesto della mano "Se le tue informazioni mi saranno utili, eviterò di farti rapporto."

Mentre parli, nello sguardo dell'altro balena un lampo di sfida e improvvisamente senti il suo Campo Psichico gonfiarsi come un'onda di maremoto, premendo contro la tua mente; per un momento ti senti stritolato nella morsa del Telepate, ma la pressione diminuisce subito, man mano che le tue facoltà rispondono e spingono per reprimere le sue. Quando riesci ad



oscurarlo, il tuo respiro è affannoso e barcolli leggermente, il volto imperlato di sudore gelido: la forza dell'attacco è stata contenuta dal tuo potere, ma ha ugualmente fatto breccia, assestandoti l'equivalente di un pugno mentale (perdi 2 punti di Mentalica).

Anche il Telepate sembra provato dallo scontro, ma non altrettanto: il suo Campo è formidabile, paragonabile a quello di soggetti che vengono marcati da due o anche tre Inerziali nello stesso tempo.

"Fatti gli affari tuoi, Inerziale..." ansima mentre ingoia la seconda pastiglia "E vattene, vattene, non c'è niente di utile qui, credimi!"

Amareggiato, l'uomo si accende una sigaretta, cercando al contempo di riprendere fiato: quindi, sputando da una parte, fa per cominciare a raccontare.

Se vuoi che prosegua, lascia perdere le droghe e vai al **21**

Se preferisci insistere sulle Crisis, vai invece al **31**

### 37

La tua Corvetta è parcheggiata sul bordo della strada, davanti ad un vicolo ombroso; i propulsori sono già allineati per la spinta verticale e pronti al decollo. La fila di macchine si snoda fra gli edifici per chilometri, ma a quest'ora i marciapiedi sono ancora deserti: nel silenzio dell'alba, i tuoi passi risuonano nitidi e solitari mentre ti avvicini al portellone.

Raggiungi la Corvetta con ancora in mano il fascicolo su Dole, che all'improvviso ti sfugge rovesciando a terra le schede stampate. Imprecando, ti chini per raccogliere il materiale, ma quando ti rialzi nel vetro dell'abitacolo non c'è più solo il tuo riflesso: come a rallentatore, vedi un uomo uscire dall'oscurità del vicolo alle tue spalle, il viso spettrale ed evanescente sul vetro bombato e una mano sollevata, che impugna un oggetto inconfondibile.

Non hai tempo per reagire. Il colpo del folgoratore squarcia con il fragore di un tuono la quiete mattutina e la tua schiena: l'impatto della scarica ti scaraventa contro la Corvetta, ma l'urto è talmente violento da farti rimbalzare a terra, le braccia scomposte e gli occhi spalancati di sorpresa e paura. Puoi guardare le nuvole ancora una volta, poi tutto si fa buio e la tua vita scivola via insieme al rivolo di sangue che ti cola dalla bocca.

Solo nel caso in cui tu sia un Precog giunto a questo paragrafo attraverso la trance, non tornare al paragrafo dove hai iniziato la trance, ma vai invece al **23**

### 36

Seduto ai comandi, osservi la periferia di Tanis rimpicciolirsi sotto di te, mentre la Corvetta decolla e tu accendi una sigaretta e finendo di impostare le coordinate di ritorno: hai bisogno di rilassarti, di concentrarti e fare il punto della situazione.

Quando la macchina plana dolcemente nel deposito davanti alla Centrale, hai ormai deciso che la cosa più urgente adesso è dare un'occhiata all'ufficio di Runciter e dopo, forse, potrebbe essere una buona idea parlare con Glen.

Nervosamente getti quel che resta di una seconda sigaretta ed entri nella palazzina fervente di attività, diretto agli ascensori.

L'ufficio della prima divisione risuona dello squillo dei comunicatori, del ronzio dei computer, dello sciabordio del caffè che viene sputacchiato dalle macchinette come l'inchiostro dalle stampanti; la confusione e le voci degli agenti in servizio si mescolano in una cacofonia assordante, quando con un tintinnio le porte dell'ascensore scivolano di lato: un dipendente incravattato ha chiamato l'ascensore che stavi usando per salire e, oltre l'uomo che sta entrando, puoi vedere la sezione Inerziali.

Una ventina di segretari sono sparpagliati nei cubicoli bianchi, mentre agli Psionici assegnati al pedinamento vengono riservati degli studi privati: a questo piano della palazzina ce ne sono quattro, e sulla porta di ognuno è vergato il nome dell'Inerziale che lo occupa. Su quella più vicina è impresso "Runciter T-116".

Se hai una Lettera, vai al **14**

Altrimenti, continua al **47**

### 35

Rapidamente passi al secondo piano e perquisisci la camera di Runciter, stranamente asettica: negli armadi trovi soltanto un paio di uniformi pressoché perfette, e il letto rifatto è coperto da un sottile strato di polvere; tutto l'ambiente trasmette un senso di abbandono, come se Runciter non vivesse qui da tempo. Eppure le bottiglie e i farmaci che hai rinvenuto poco fa erano recenti, perciò dev'essere passato di qui nelle ultime ore, stanotte, o forse stamattina stessa. Il minuscolo bagno non fornisce alcun indizio, ma anche qui trovi prodotti scaduti da anni e polvere in abbondanza.

Svuoti tutti i flaconi nel lavello e uno dopo l'altro li metti da parte: quando li hai gettati via tutti, torni in camera con un sospiro amareggiato, convinto che perquisizioni più approfondite non daranno migliori risultati.

Se pensi che sia ora di tornare in Centrale, torna alla macchina e vai a dare un'occhiata all'ufficio di Runciter al **36**

Se invece preferisci passare al setaccio anche il primo piano, scendi le scale al **24**

### 34

La scarica del folgoratore sembra congelarsi a mezz'aria; dapprima lentamente, e poi sempre più veloci, osservi con distacco gli eventi riavvolgersi: riesci a distinguere passaggi che non avevi notato, confusamente riconoscibili mentre si svolgono al contrario. Il colpo che sembra nascere dal muro fumante per tornare nella canna dell'arma, l'uomo che la rinfodera anziché estrarla... la penna che beve l'inchiostro della firma, i fogli che scorrono dall'ultima pagina verso la prima, come scossi da un vento selvaggio che...

L'agente alza per un momento lo sguardo dai documenti quando, boccheggiando, torni al presente.

Ha appena iniziato a controllare il tuo mandato e ti lancia un'occhiata torva, infastidito dal tuo disagio. Solleva per un attimo gli occhi dai documenti e ti studia un momento, poi torna a consultare il plico.

"Se hai bisogno d'aria, puoi aspettare fuori!" ti esorta freddamente "Io ne avrò ancora per un po'..."

Tutti i tuoi istinti ti gridano di voltarti e fuggire: un tremore incontrollabile ti scuote le gambe, e rivoli di sudore gelido colano lungo la tua schiena.

Hai un'occasione unica per ribaltare la situazione e scongiurare il pericolo mortale, ma devi agire in fretta: ogni pagina che viene voltata è un granello di sabbia in una clessidra!

Vuoi approfittare della situazione per tornare alla macchina e chiamare la Centrale? Vai al **30**

Oppure preferisci non voltargli le spalle? Se hai un Folgoratore, puoi neutralizzare il tuo assassino andando al **33**

Se non vuoi tornare alla Corvette, ma non hai un Folgoratore, non ti resta che tentare di afferrarlo prima che impugni il suo, puntando tutto su un attacco a sorpresa! Vai al **48**

### 33

Sfili silenziosamente il Folgoratore dalla tasca, ma in quel momento l'uomo solleva la testa e si accorge di te, di quello che stai facendo: reagisce all'istante sollevando la sua arma, senza lasciarti possibilità di scampo, tranne una.

Il tuo indice si contrarre spasmodicamente sul grilletto e lasci partire un colpo che trapassa l'agente a livello del plesso solare: dalla schiena erutta una fontana di sangue scuro, schizzando sulla porta dell'appartamento, fumante e annerita dal fuoco.

Il fragore dello sparo eccheggia per le scale, e tu abbassi il folgoratore fissando il corpo sfasciato dell'uomo: nell'improvviso silenzio che è sceso sull'edificio, ti pare di sentire, lontani, i motori di uno stormo di Corvette in avvicinamento.

Stremato, tenti di adoperare i tuoi poteri Psionici per capire cosa sta succedendo, ma vieni immediatamente oscurato.

Ci sono Inerziali in arrivo.

Da questo momento non puoi più impiegare i tuoi poteri Psionici! Anche Dole, se si trova nell'appartamento, si è sicuramente reso conto di cosa sta accadendo: devi entrare, e devi farlo subito, scavalcando il cadavere del CST per proseguire al **22**

### 32

"Pensi che sia responsabile della sparizione di Runciter?" domandi preoccupato.

"Se c'è Dole dietro a quello che è successo oggi, allora sì, credo di sì: di solito impiegano qualche giorno ad accorgersi di essere smarcati. Hai ricevuto il mio pacchetto? Foto, codice... tutto quanto?"

"Sì. Posso avere una squadra visto quello che...?"

"Ho inoltrato la richiesta appena ho saputo: la risposta è sempre no. Dovrai cavartela da solo."

"Non posso rifiutare, vero? Non con tutti i soldi che devo alla Società: è per questo che mi hai scelto?"

Glen ride e riattacca, ma sai che è spaventato... e anche tu.

La Corvette sale nel cielo plumbeo e proprio in quel momento comincia a piovere. Nel caldo dell'abitacolo giri la manopola della radio e dal cruscotto prendi un contenitore di cartone ancora mezzo pieno di caffè. Mentre i tuoni squassano la terra grigia sotto di te, ti appisoli di nuovo sulle note di una canzone di natale.

Quali coordinate hai inserito?

Se stai andando all'indirizzo di Dole, vai al **39**

Se vuoi cominciare da casa di Runciter, vai al **16**

Se sei inerziale, vai invece al **12**

### 31

Severamente rimproveri l'uomo e pretendi che ti consegni all'istante tutte le sostanze proibite che porta con se': già pregusti una serata a base di Crisis sdraiato nel tuo appartamento, quando l'altro sgrana gli occhi sbalordito, mandandoti dove dice lui. Allo stesso tempo avverti il suo Campo condensarsi e premere nuovamente fino a sfondare le tue difese, interrompendo il contenimento; un flusso di emozioni insensate ti scaturisce dal petto, violente, contrastanti, esasperate: il cuore batte all'impazzata, pompando adrenalina nel sangue, mentre un rombo sordo ti riempie le orecchie e ti trovi improvvisamente in preda alle vertigini. Cerchi freneticamente di ricompattare il tuo Campo Mentale, per far fronte all'assalto furioso del Telepate,

e questi arretra soffiando come un gatto arrabbiato, mentre raddoppia gli sforzi per superare il tuo campo di oscuramento: hai la testa leggera, ma riesci a non perdere il controllo e poco alla volta sopprimi l'influsso emotivo del Telepate (tuttavia hai ormai perso 2 punti di Mentalica).

Fai un passo verso di lui, sentendo le gambe cedere per il tremendo shock psichico.

"Spiega allora" grugnisci, la bocca ancora impastata "o prendo quelle pillole e le caccio nella fogna!"

"Tieni giù le mani, sennò te le spezzo." ansima l'altro. Vi fissate in cagnesco per un paio di minuti, poi inizia a raccontare.

Continua al 21

### 30

Torni alla Corvette attraversando il sottile velo di pioggia che ancora bagna gli edifici di Tanis; accendi la radio, e nel giro di breve la tua chiamata viene girata al comando del CST, che assicura che in zona non dovrebbe trovarsi nessun agente.

Ti viene garantito che una squadra armata sarà sul posto in pochi minuti, per chiarire se l'uomo è un disertore, un impostore o, nella peggiore delle ipotesi, se ha subito l'attacco di Telepate che ha stravolto la sua mente.

Riattacchi il ricevitore e lasci l'abitacolo ma, appena il portellone si chiude alle tue spalle, ti trovi davanti un uomo che indossa la cerata nera degli ANDROS: la sua uniforme, nascosta dalla cerata, gocciola placidamente sul terreno fangoso e tu, incredulo, noti che nella mano guantata stringe un folgoratore.

"Non sono un ANDORS..." rivela con un sorriso affilato, indovinando il tuo sgomento "Ma sono un Inerziale: e abbastanza potente da occuparmi di Dole e del resto senza di te."

Tenendoti sotto tiro, sfiora l'auricolare che porta all'orecchio e aggiunge: "Confermata presenza di un Telepate, attendo i mezzi d'assalto. Fase investigativa terminata. Procedo come da protocollo."

Stai per chiedere di quale protocollo parli, quando, senza alcuna ragione apparente, il nuovo arrivato apre il fuoco, trapassandoti lo stomaco con un colpo che ti maciulla persino le vertebre e ti costringe a crollare contro il portellone della Corvette.

Sul punto di perdere conoscenza, distingui l'ombra del tuo assassino piegarsi su di te: la cerata nera è scivolata di lato, scoprendo una divisa mai vista prima. Il fragore delle Corvette in arrivo ti riempie le orecchie e, mentre i tuoi occhi si chiudono per sempre, l'ultima cosa che vedi sono i mezzi d'assalto calare dal cielo, neri contro il tramonto che arrossa i cieli di Tanis.

Purtroppo l'uomo che ti ha ucciso è veramente un Inerziale, perciò nemmeno se sei un Precog puoi aver previsto tale esito: se hai raggiunto questo paragrafo attraverso una trance, non puoi tornare al paragrafo precedente, in quanto non hai il minimo sospetto di quanto accadrà, e raggiungerai la macchina in ogni caso. Quindi, in definitiva, questa è una morte effettiva anche per te: la Legione Psionica non lascia nulla al caso. Se non sai di cosa si sta parlando, dovrai rigiocare quest'avventura con maggiore attenzione!

### 29

Fai una doccia fredda e veloce e indossi l'uniforme, cercando al contempo di accendere un'altra sigaretta. Due in meno di mezz'ora: decisamente la giornata è cominciata male.

Infili delicatamente il Folgoratore nella tasca destra, con attenzione quasi maniacale: non sei affatto pratico di armi e sperdi di non doverlo usare, ma tutta la situazione ti ha messo addosso una certa inquietudine. Stai sudando, e sfogli gli incartamenti che hai ricevuto con un vago tremito alle mani: nella cartella trovi un mandato che ti vincola ad indagare esclusivamente l'abitazione di Dole, un profilo psicologico del Precog, e una mezza dozzina di altri documenti di rito. Metti tutto sottobraccio e lasci l'appartamento.

La porta si chiude con un sibilo e tu sai che non si riaprirà prima della fine del tuo turno di lavoro: pensando alla prossima mossa, scendi in strada e cerchi la tua macchina, persa fra decine di altre.

Se sei un Inerziale, vai al 27

Altrimenti puoi continuare a cercare il tuo mezzo al 37

### 28

Nascosto dagli ultimi gradini e dalle ombre delle colonne, studi con calma il pianerottolo e l'uomo in divisa, valutando e scartando diverse ipotesi.

Nonostante per il momento tu sia fuori dalla sua linea di vista, devi constatare che non c'è modo di avvicinarsi oltre senza essere scoperti: sembra che l'unico modo per raggiungere la porta sia neutralizzare l'agente o chiedere alla Centrale la conferma che la tua consegna, a differenza da quanto riportato sul fascicolo, prevede l'intervento di ausiliari del CST.

Se decidi di lasciare che sia l'agente a dissipare i tuoi dubbi, puoi parlare con lui al 17

Se preferisci chiarire le cose con la Centrale, torna alla macchina al **30**

Se opti per una soluzione drastica e possiedi un Folgoratore, puoi cercare di intimidire l'uomo passando dal **33**

## 27

Trovi la macchina poco distante: schiacci la sigaretta sul marciapiede e ti accomodi alla console, impostando le coordinate di destinazione. La radio di bordo riceve una chiamata e tu fissi con repulsione il ricevitore: hai la sensazione che oggi avresti fatto meglio a restare a letto, ma ormai è tardi. Con un sospiro fai scattare l'interruttore e prendi contatto con la centrale.

"Mi sto muovendo adesso." dici, cercando di darti un tono professionale.

"Sono io Caleb". Glen.

"Glen?" ma lo sai che è Glen: perché richiama così presto?

"Adrian è morto. Gli hanno sparato nella schiena mentre saliva in macchina, ho appena avuto il rapporto dal CST."

Silenzio. Tu e Adrian non eravate amici... Telepati e Inerziali non vanno d'accordo.

"Perché me lo dici?" chiedi.

"Caleb..."

"Cosa?"

"Sei il suo sostituto: avevo dato ad Adrian il caso di Dole. L'ho trasferito a te solo stamattina."

Per un attimo pensi di aver bisogno di un'altra sigaretta, ma decidi che è meglio lasciar perdere.

"Dole è un Precog." non è una vera domanda, ma senti che Glen si aspetta che tu la faccia.

"Sì. Credo sappia che il suo campo è ripristinato: forse ha visto Adrian prendere la consegna, o magari arrestarlo... ma non ha potuto vedere il trasferimento e ha colpito la persona sbagliata."

Vai al **32**

## 26

Con i nervi a pezzi per la tensione, invii un rapporto al comando, omettendo i dettagli che potrebbero comprometterti. Quasi subito la radio di bordo riceve una chiamata, e tu fai scattare l'interruttore per prendere contatto con la centrale.

"Mi sto muovendo adesso." dici, cercando di darti un tono professionale.

"Sono io."

"Cristo, Glen!" fine delle formalità.

"Ho mandato un agente, si occuperà lui del tuo aggressore: tu continua con l'incarico assegnato."

"Questo Precog fa sul serio!"

"Sì. Credo che sappia che il suo Campo è ripristinato: forse ti ha visto prendere la consegna e ha mandato qualcuno a fermarti."

Vai al **32**

## 25

Ingoiando con sollievo la pastiglia, l'uomo pare schiarirsi le idee e inizia a raccontare.

Prosegui al **21**

## 24

Sei ancora a metà delle scale, quando la porta dell'appartamento si spalanca di colpo, sussultando: stagliate contro la luce del corridoio, diverse figure incappucciate ti scrutano silenziose, prima di avanzare nella penombra. Con un tuffo al cuore riconosci le gocciolanti cerate nere, che li identificano come membri dei Corpi di Sicurezza di Tanis; con tutta probabilità sono stati mandati a piantonare la scena ma, trovando i sigilli spezzati, hanno fatto irruzione e ora convergono minacciosamente su di te, con i folgoratori spianati.

Due... Quattro... Sei. Sei sagome scure e mute.

Troppi, e anche se riuscissi in qualche modo a sfuggire ai CST, non ci metterebbero molto a identificarti a causa della tua uniforme grigia.

Rassegnato, scendi dalla scala e ti inginocchi, le mani alzate.

"Caleb T-315" dici, certo che questa volta ti aspetti la corte marziale.

"È un ANDROS..." rileva uno degli agenti, la voce stranamente metallica dietro la visiera oscurata.

"Lo vedo." replica quello che porta le mostrine di un sergente "Perché hai rotto i sigilli?" indovini un odioso sospetto farsi strada nella sua mente "Ce l'hai un mandato, Psion?"

Degluttisci prima di rispondere, avvertendo lo scherno nella voce dell'uomo, che si china su di te.

"Ho un mandato... Non copre questa giurisdizione ma..."

"Quindi nessuno sa che sei qui..."

Il calcio della pistola si abbatte sulla tua fronte, gettandoti a terra. I passi degli agenti rimbombano sul pavimento mentre ti circondano e si accaniscono su di te, e nel fragore che ti sommerge vedi da ogni parte volti coperti di ferro, scatenati, con i denti che scintillano dietro le visiere. Improvvisamente scorgi un folgoratore abbandonato e allunghi disperatamente una mano per raggiungerlo.

Non puoi farcela: un altro uomo si sta facendo avanti, e il folgoratore scivola fra le sue gambe per sparire nella calca di gente che lo segue; il nuovo arrivato porta scarponi chiodati e il suo calcio, in piena faccia, ti rivolta sulla schiena. Senti i timpani esplodere, e un rombo lontano ti invade le orecchie, mentre il sangue ti scorre sulla faccia tumefatta. Cerchi di alzarti, ma qualcuno ti sferra un pugno nelle costole, e senti le urla di scherno farsi più eccitate. È una spirale di violenza cieca e brutale, e sei ormai svenuto quando i colpi martellanti cominciano a spezzarti le ossa e spappolarti gli organi interni.

Massacrato, vieni portato fuori dal palazzo e abbandonato in un vicolo, dove rimani a dissanguarti riverso nel fango.

Purtroppo, molti agenti dei CST provano un forte risentimento per gli Psion, e la maggior parte di loro non si cura nemmeno di distinguere un Inerziale da un Telepate, o da un Precog: ti interesserà sapere che la tua morte sarà seguita da un'accurata indagine che si concluderà con l'arresto dei sei uomini, ma quattro saranno rilasciati pochi giorni dopo, e uno sarà addirittura promosso. Il sesto marcirà in galera come capro espiatorio.

## 23

La trance si interrompe bruscamente e tu sobbalzi tornando in te: sotto shock, ti pieghi sulle ginocchia, ansimando, assordato dal battito del tuo cuore, mentre istintivamente una mano va a sfiorare il petto, là dove hai sentito il colpo del folgoratore sfondarti le costole. L'orrore della morte che hai appena vissuto sembrano sommergerti e fatichi a riprendere il controllo del tuo corpo tremante. (perdi 3 punti di Mentalica; se questo riduce il valore a 0, sei effettivamente morto).

Rimani a fissare il marciapiede per un lungo momento, poi con un lungo respiro ti raddrizzi e fissi la Corvette, ancora lontana, e il vicolo scuro davanti alla macchina: una nera promessa di morte si annida fra quelle ombre, ma i tuoi poteri ti hanno salvato da un tragico errore. Ti allontani alla svelta, a piedi, diretto ad un vicino terminale, da cui chiami la Centrale.

In meno di cinque minuti, una squadra dei Corpi di Sicurezza di Tanis è sul posto: gli uomini armati scendono dalle Corvette e si infilano nel vicolo, subito rischiarato dai lampi rossi dei folgoratori e dal crepitio dei mattoni che esplodono sotto i colpi. Dopo, gli agenti risalgono sui mezzi d'assalto, portando via il corpo fumante del tuo aggressore.

È tutto finito quando torni indietro, schiacciando sotto la scarpa l'ennesima sigaretta: hai lasciato passare una mezz'ora, e adesso la scena è stata isolata e un paio di CST sono ancora di stanza sul luogo. Senza una parola ti dirigi alla Corvette ed entri con un sospiro nell'abitacolo. Quasi subito la radio di bordo riceve una chiamata, e tu fai scattare l'interruttore per prendere contatto con la centrale.

"Mi sto muovendo adesso." dici, cercando di darti un tono professionale.

"Sono io."

"Cristo, Glen!" fine delle formalità.

"Ho mandato degli agenti, ho qui il loro rapporto, ci occupiamo noi di tutto: tu continua con l'incarico assegnato."

"Questo Precog fa sul serio!"

"Sì. Credo che sappia che il suo Campo è ripristinato: forse ti ha visto prendere la consegna e ha mandato qualcuno a fermarti."

Vai al [32](#)

## 22

La tua mano indugia per un attimo sul comando della porta, poi sfiori il pannello ed essa scivola di lato con un sibilo. Davanti a te si stende una stanza immersa nella luce rossa e umida del tramonto piovoso: oltre la grande finestra sul fondo del locale il sole di Tanis annega fra le sfilacciate nuvole nere che accarezzano l'orizzonte come tentacoli di fumo.

Al centro della stanza, tagliata contro il cielo che si oscura dietro la vetrata, una poltrona antica e consumata. Su cui siede una donna.

Nelle foto in cui l'hai vista, Dole è una ragazza giovane e vitale, piena di una bellezza rigogliosa: fatichi a riconoscerla nella figura accartocciata sulla poltrona, accasciata su un fianco, con i lunghi capelli chiari che scendono sul viso in onde crespe e scomposte. Gli occhi luminosi, da cui persino su una foto ingiallita sprizzava la voglia di sorridere, sono velati e spenti, due pozzi azzurri sul fondo delle orbite scavate.

Quando la porta si richiude alle tue spalle, la donna solleva su di te lo sguardo appannato, mentre immobile assorbi quel che resta di quest'immagine sfatta, questo opaco riflesso di quello che era: un filo di sangue cola dal naso di Dole, e sul braccio scoperto si innesta un tubicino sottile, collegato ad un induttore che pompa nelle vene un liquido chiaro; sul tavolino, vicino alla macchina, ci sono due manciate di droghe Psion, le stesse che hai trovato in casa di Runciter, e un bicchiere d'acqua. Indossa un abito bianco, in violazione alla regola che impone le uniformi grigie e nere per tutti gli Psionici.

Vi fissate per un lungo momento, in silenzio; il respiro lento e debole di lei riempie la stanza, ma in lontananza comincia a distinguersi il fragore dei mezzi d'assalto, sempre più vicini.

"Fatti vedere, non fa nulla ormai." sussurra la ragazza, troppo stanca persino per avere paura. Cerca di sollevarsi, quando una bambina esce da dietro la poltrona per abbracciarla: non può avere più di sei o sette anni, ma gli occhi seri non tradiscono la minima traccia di pianto.

"Mia figlia." dice Dole con un orgoglio che supera le incertezze della voce affaticata "Mia e di Runciter."

Se hai una Registrazione segnata nel tuo Memorandum, vai all'11

Se non possiedi questo Indizio, vai al 44

## 21

"Adrian è sceso in strada per andare in centrale. Voleva riavere il caso che gli hanno tolto: i Telepati non vengono impiegati spesso ed era un'occasione importante per lui." qui ti lancia uno sguardo torvo, come se avessi chiesto tu di ricevere la sua consegna "Qualche bastardo con un folgoratore si è appostato nel vicolo di fronte alla macchina e gli ha sparato nella schiena. Fine della storia."

"Ma come faceva a sapere qual'era la macchina? Il Precog deve averlo visto..."

"Il Precog non c'entra niente!" scatta "Non è un fatto di Psion, sono gli altri! Vuoi sapere una cosa? Di Adrian non gliene frega niente a nessuno in centrale! Se un Tele ammazza qualcuno mandano tutta la ANDROS, se viene ammazzato se ne fregano! È stato un Normale, credimi, altrimenti qui ci sarebbe mezza divisione. Invece ho dovuto piantare un casino per farmi dare un mandato in mattinata, ed evitare che arrivasse qualcuno fra cinque o sei ore. Ed era il mio giorno libero: mi hanno avvisato degli amici della centralina che avevano sparato ad uno dei nostri." Sputa di nuovo, bestemmiando sottovoce "Ora togliti di torno che ho da lavorare, se scopro qualcosa di nuovo può darsi che decida di informarti."

Sembra che alla fine il Telepate abbia deciso di collaborare, perciò ritieni che insistere a questo punto sia controproducente: fumate insieme sotto la tettoia malconcia, quindi ti congedi e torni alla Corvetta, mentre la pioggia batte incessante sulla cerata. Quando il portellone si chiude, l'uomo è già sparito.

La nave decolla faticosamente, intanto che prendi una nuova sigaretta e inserisci le coordinate di destinazione.

Se inserisci quelle della casa di Dole, vai al 39

Se decidi di cominciare da quella di Runciter, vai al 16

## 20

Il tuo sopralluogo non produce risultati apprezzabili finché non passi al setaccio il contenuto dell'inceneritore. Frugando tra le carte, trovi una busta strappata, con il timbro dell'ufficio e, poco dopo, un cartiglio dall'aria ufficiale. Sfogli avidamente le pagine, sperando di trovare qualche indicazione sull'ultimo fatale incarico di Runciter; quando capisci il senso di quello che hai sotto gli occhi, ti fermi di botto.

Torni all'inizio e rileggi l'intestazione, ma non puoi sbagliare: è una lettera di promozione, che solleva il destinatario dal servizio attivo.

La data è di ieri.

Il temporale, fuori, sembra aumentare di intensità. Affannosamente recuperi la busta e controlli il nome del ricevente: Runciter T-116, USP-ANDROS, terza divisione. È lui, non ci sono dubbi.

Cerchi di riflettere ma i tuoi pensieri impazziti girano in circolo, inutili e confusi.

Runciter era stato promosso, tolto dal pedinamento e messo dietro una scrivania. Ieri. Prima di sparire, prima che Dole rimanesse smarcato, prima del codice Omega! Alla centrale hanno perso Dole, ma non era più Runciter che gli stava dietro... Hanno insabbiato la sua promozione per nascondere qualcosa, forse la sparizione di un altro agente.

Ti massaggi le tempie, pensando in fretta. Non hanno ancora perquisito l'abitazione, quindi Runciter dev'essere effettivamente scomparso stamattina, quando Dole era già stato passato ad un secondo Inerziale: sembrano due fatti separati. Magari è riuscito a smarcarsi durante il passaggio di consegne, e non c'è mai stato un secondo Inerziale.

Devi scoprire cosa è successo nelle ultime ore di servizio di Runciter: perché è stato promosso, perché Dole avrebbe dovuto ucciderlo, perché la centrale ha mentito sulle circostanze della sua morte.

Riponi in una tasca la Lettera (segnala fra gli indizi del tuo Memorandum), e ti rialzi scuotendo via la cenere dall'uniforme.

Se ora vuoi dare un'occhiata al secondo piano, vai al 24

Se decidi di andare ad indagare in ufficio, torna in strada e risali in macchina prima di continuare al 36

## 19

Vorresti gettarti a terra ma i tuoi occhi sembrano incapaci di staccarsi dalla bocca del folgoratore puntato contro di te: vedi nitidamente l'uomo premere il grilletto, e senti un dolore atroce mentre il colpo si inabissa crepitando nel tuo petto. Un grido



muto ti scuote, ma quello che resta dei tuoi polmoni non basta a dargli vigore. Ti pieghi in avanti, sentendo il sangue colare sulla schiena, da dove il fuoco mortale è uscito, dopo essersi fatto la strada fra le ossa e la carne, bruciando e sfondando tutto.

Il fragore dello sparo non si è ancora spento quando ti abbatti sul selciato. Sul tuo volto, contratto in una maschera d'orrore, gli occhi vitrei seguono ancora per un istante il rivolo rosso che cola fumando dal marciapiede, poi ogni cosa si sfuoca e ti senti scivolare via, sempre più lontano.

Chi è il tuo assassino? Chi lo ha mandato, e perché? Come faceva a sapere dove trovarti, quando, e quale fosse la macchina davanti a cui appostarsi? Sono domande interessanti, ma se le porrà un altro investigatore: la tua strada termina qui.

## 18

Fai una doccia fredda e veloce e indossi l'uniforme, cercando al contempo di accendere un'altra sigaretta. Decisamente la giornata è cominciata male.

Una volta pronto, rimani seduto a fumare in silenzio, fissando il folgoratore per dieci minuti buoni; alla fine lo infili sotto il cuscino ed esci di casa. Prima di andare, sfogli gli incartamenti che hai ricevuto, controllando che non manchi nulla: nella cartella trovi un mandato che ti vincola ad indagare esclusivamente l'abitazione di Dole, un profilo psicologico del Precog, e una mezza dozzina di altri documenti di rito.

Quando lasci l'appartamento, la porta si chiude con un sibilo e tu sai che non si riaprirà prima della fine del tuo turno di lavoro: sentendoti tremendamente vulnerabile, scendi in strada a cercare la tua macchina, persa fra decine di altre.

Se sei un Inerziale, vai al [27](#)

Altrimenti puoi continuare a cercare il tuo mezzo al [37](#)

## 17

Lasci il riparo delle scale e avanzi sul pianerottolo nella luce intermittente di un neon moribondo: fai in modo che la tua uniforme sia ben visibile, e l'agente aggrotta le sopracciglia quando ti avvicini, portando una mano al calcio del folgoratore.

Non puoi fare a meno di notare che sulla porta non sono stati apposti sigilli, e questo può significare molto, oppure niente.

"Caleb T-315" ti presenti in tono fermo e sicuro "USP-ANDORS. Ho un mandato per questo indirizzo."

Ravvisi un'espressione perplessa sul volto dell'uomo, che con un gesto secco e infastidito ti invita ad offrirgli il documento.

"Non sono stato informato." dice "Dovrò chiedere. Intanto vediamo questo mandato..."

La sua voce è impastata, incerta, come se faticasse a scegliere le parole.

Recuperi il fascicolo Dole che hai ricevuto stamattina e lo offri all'agente: il tuo mandato è nella prima pagina, benedetto da tutti i permessi e tutte le scartoffie che accompagnano sempre una consegna. L'uomo sfoglia lentamente il cartiglio, esaminando un documento dopo l'altro con una lentezza esasperante.

"Se hai bisogno d'aria, puoi aspettare fuori!" ti esorta freddamente "Io ne avrò ancora per un po'..."

Noti però che è ormai a buon punto, quindi potresti aspettare pazientemente che visioni tutti i documenti. Vai al [13](#)

## 16

Vieni svegliato dai tuoni, sempre più forti, e quando scendi dalla macchina la pioggia torrenziale ti acceca e ti assorda: corri fino al portone di un edificio rischiarato dai fari dell'auto e ti infili dentro, lasciando alle tue spalle la buia periferia di Tanis.

L'appartamento di Runciter è al pianterreno, in fondo ad un corridoio fatiscente: non ci sei mai stato, ma i sigilli della USP sulla porta sono inconfondibili. Aggrottando le sopracciglia, leggi il codice di riservatezza sulle strisce di avvertimento e scopri che è di molto superiore al tuo: se entri, commetti un reato federale.

Se vuoi rompere i sigilli e forzare la porta, vai al [49](#)

Se vuoi chiamare l'ufficio per chiedere un mandato, vai al [42](#)

Se preferisci lasciar perdere, vai a casa di Dole, al [10](#)

## 15

Una frazione di secondo è tutto quello che ti serve per liberare il pieno potenziale del tuo Campo: risali le sinapsi dell'uomo, sconvolgendo la sua mente confusa e gustandoti la pienezza di questo tremendo potere. Nella sua mente l'immagine del grigio psionico sbiadisce, i contorni sfumano ed essa diventa sempre più minacciosa, oscura e terribile. Il panico straborda ovunque, ormai incontrollabile: cerchi di riemergere, travolto tu stesso dalla sua paura, ma solo troncando la sonda mentale riesci a liberarti.

Con un urlo agghiacciante l'aggressore lascia partire un colpo che strappa un pezzo di muro dalla palazzina dietro di te, ma subito sparisce di nuovo nel vicolo, correndo disperatamente: quando lascia definitivamente il tuo Campo, ti abbandoni contro la palazzina, senza fiato per lo sforzo.

Un rombo sordo ti riempie le orecchie quando ti rendi conto di aver violato la prima regola dell'ANDROS, ma l'eccitazione

che provi supera di gran lunga il rimorso: il potere che hai a disposizione, quello che potresti fare...

Come ad ammonirti, un rivolo di sangue ti cola dal naso e solo allora ti rendi conto davvero dello scotto da pagare per tale potere: hai appena perso altri 2 Punti di Mentalica.

Scosso, raggiungi la macchina e crolli nell'abitacolo, dove cerchi di riacquistare un minimo di padronanza di te.

Vai al 26

## 14

Senza scompoti, lasci che il segretario entri nell'ascensore e insieme salite fino al piano superiore. Se Runciter è stato promosso, probabilmente nel vecchio studio non troverai nulla di interessante: chi non presta servizio attivo nel pedinamento, viene trasferito al piano più alto, in un ufficio personale. Con una mano accarezzi la tasca dove hai alloggiato la Lettera di promozione di Runciter, avvertendo il rassicurante rigonfiamento della carta. Ogni dubbio, comunque, viene fugato al successivo schiudersi delle porte, quando si aprono su un corridoio elegantemente arredato e ravvivato da una mezza dozzina di alte piante in vaso: ci sono solo due studi e quello sulla destra è evidentemente recente, poiché il nome di Runciter spicca sul legno della porta ancora fresco di pittura.

Ti avvicini con noncuranza all'ufficio, tentando senza molta convinzione la raffinata maniglia in stile antico, certo di trovare la serratura chiusa a chiave: con tua sorpresa, invece, la maniglia si abbassa facilmente e tu puoi sgusciare rapidamente oltre l'uscio socchiuso, sfuggendo all'occhio gelido delle telecamere di sicurezza.

La stanza è immersa nell'oscurità, e solo una sottile lama di luce, grigia e fredda, filtra al di sotto delle tapparelle che oscurano la finestra. Su una grande scrivania di cedro, una spia verde pulsa debolmente, così scivoli fino là e sfiori l'interruttore dello schermo del computer, che si accende silenziosamente. Sullo schermo, il volto scavato di Runciter parla senza sosta, una muta registrazione che continua a ripetersi all'infinito.

Ti siedi sulla poltrona di cuoio rosso e lanci un'ultima occhiata alla porta, quindi armeggi ancora un paio di minuti per alzare leggermente l'audio che era stato azzerato: infine riporti la registrazione all'inizio e rimani a fissare il fantasma emaciato dell'Inerziale che comincia a raccontare, gli occhi confusi e dilatati dalla paura.

"Non mi rimane molto tempo." inizia Runciter "Spero che tu sia Adrian, ma non posso saperlo. Chiunque stia ascoltando questo messaggio, comunque, deve essere informato dei fatti, e fare la scelta che io sono stato incapace di compiere."

L'uomo sullo schermo si passa una mano sul viso segnato, prendendo un lungo respiro.

"Tutto è cominciato otto anni fa, quando mi è stato assegnato il caso Dole, un Precog estremamente dotato. Gli Inerziali assegnati al pedinamento hanno l'obbligo di tutelare la propria identità, cosicché allo Psion designato non sia possibile individuarli e quindi danneggiarli, sottraendosi al controllo della ANDROS." ripete meccanicamente la frase, esattamente come viene riportata sul manuale operativo "Ma Dole era potente, per oscurarla dovevo trovarmi molto vicino: rinunciai al pedinamento e decisi di insediarmi nella palazzina dove abitava. Un vicino di casa, una copertura che mi dava modo di proseguire il servizio senza chiedere di essere sostituito da un Inerziale più versato: volevo essere promosso."

Runciter si interrompe, sobbalzando e guardandosi attorno furtivamente, freneticamente, poi continua: "Fu un errore: mi avvicinai troppo, cominciai a conoscere le sue abitudini, la sua vita, lei. Me ne sono innamorato. In spregio a tutti i divieti e all'Atto di Registrazione, quando rimase gravida le permisi di tenere la bambina, uno Psion non registrato, con un Campo Mentale di intensità fuori dal comune. O almeno così credevo. Per anni ho continuato a vivere con loro, mentre lei cresceva e diventava sempre più forte: una notte, Dole mi confidò di aver avuto una visione."

Una lunga pausa, carica di indecisione.

"Disse che la bambina avrebbe dato inizio ad una guerra. Che ci avrebbe liberati, e impedito che dovessimo combatterci fra di noi. Era eccitata, euforica, diceva che sarebbe arrivata la fine della società morente che ci teneva in catene. Io ascoltavo nel buio del nostro letto, impietrito dall'orrore: l'incubo di un genocidio, scongiurato così a lungo, sembrava ormai prossimo. Lacerato da un sanguinoso conflitto interiore, decisi infine di impedirlo. Andai dal mio sovrintendente, Glen S-324, e dissi tutto, ogni cosa: sapevo che stavo firmando la mia condanna a morte, ma non è andata come credevo. Sono stato promosso: in cambio di Dole e di mia figlia."

Nella registrazione, l'Inerziale degluttisce, cercando di continuare. "Pensavo che fosse la cosa giusta. Ma con la promozione è arrivato anche qualcos'altro: oggi sono diventato sovrintendente, e il mio livello di riservatezza è salito. Glen mi ha detto della Legione Psionica. Credevamo che gli Psion più potenti entrassero nella ANDROS, ma non è mai stato così... il controllo delle nascite, che abbiamo esercitato per anni nella convinzione di salvaguardare la pace fra le nostre razze, esiste per garantire che gli elementi migliori vengano individuati subito e trasferiti nella Legione, il distaccamento militare psionico: siamo armi, e lo siamo da sempre. Ho consegnato mia figlia ai suoi carnefici per evitare la guerra a cui tutti si stanno preparando: una guerra che non potrà che scoppiare lo stesso."

La voce dell'uomo è quasi soffocata dalla disperazione: "Glen ha capito che non può controllarmi, che ci sono troppi contrasti in me: mi uccideranno, ma prima scopriranno che ho preparato questa registrazione e la distruggeranno. Ho un solo modo per impedirlo." dice mentre il suo sguardo si indurisce "Non potrei mai resistere alle Sonde Psichiche della Legione: devo togliermi la vita, stanotte stessa. All'alba scopriranno che sono sparito: manderanno un ANDROS a cercarmi, lasciando che si occupi del lavoro investigativo mentre un Inerziale della Legione lo segue per riferire; sei tu, Adrian, l'agente che hanno scelto. Quando troverai Dole, vi uccideranno tutti. Fai attenzione anche a lei però, perché tu non sei un Inerziale: se Glen ti ha consegnato l'incarico, Dole potrebbe averti previsto e organizzato qualcosa per fermarti, per prendere tempo. Può avere usato



la bambina, è un Telepate abbastanza potente da ucciderti."

Il respiro di Runciter si fa affannoso, e vedi le vene gonfiarsi sul suo volto, nere e livide. "Devo andare." conclude alzandosi "A te lascio la decisione: cosa è giusto, cosa è sbagliato? I Normali ci odiano e ci opprimono, ma se gli Psion andassero al potere cosa resterebbe di loro? Ha senso fermare questa guerra, quando non potrà che scoppiarne un'altra in futuro? Gli Psion nascono sempre più numerosi, è un'evoluzione della specie a cui i Normali non possono rassegnarsi: ci combatteranno, si stanno già preparando per farlo, con la Legione. Non può che finire in un massacro, ed è troppo per me... Un regno di Psion vuol dire togliere ai Normali persino il rifugio delle loro menti, ma non è questo che fanno a noi? Ci costringono a combattere fra di noi per il loro ideale, Inerziali contro Telepati e Precog, in nome di un mondo di Psionici innocui, incatenati, schiavi. E quando saremo troppi ci stermineranno, ci proveranno, e continueremo a nascere finché Tanis non annegherà nel sangue."

La registrazione si ferma un momento, poi riparte. Con una mano spegni l'audio e lo schermo, restando a fissare le tenebre in silenzio.

Ormai sapranno che sei stato qui: le telecamere nell'ascensore, quelle nel corridoio... Manderanno qualcuno e troveranno la registrazione: distruggerla ti farebbe solo guadagnare una manciata di minuti prima che la recuperino dal database della Centrale.

Come un automa ti alzi dalla poltrona e raggiungi la porta. In fondo al corridoio l'ascensore è ancora aperto, così ti infili con calma nella cabina e scendi fino all'altezza della strada: ancora confuso dalle rivelazioni di Runciter sali sulla Corvetta e decolli imponendoti di muoverti lentamente.

Quando sei in aria, prendi a calci il cruscotto imprecando, mentre con una mano frughi in tutte le tasche senza trovare sigarette.

Il tuo mondo sta andando in pezzi, ma non hai tempo per questo: in qualunque modo tu decida di procedere, questa fantomatica Legione ormai ti eliminerebbe. A giudicare dall'incidente di stamattina, Dole si rende conto del pericolo e forse saprà meglio di te cosa fare. Se vuoi sopravvivere, devi trovare quella donna. Scegli il percorso più veloce e imposti le coordinate della casa di Dole (prima segna la Registrazione fra i tuoi Indizi).

La Corvetta sfreccia nel pomeriggio e tu vai al **39**

### 13

Alla fine, come da protocollo, l'agente mette una firma sulla cartella prima di richiuderla con calma e porgertela.

"Tutto in regola." conferma.

"Infatti! Io..."

Impieghi un istante a renderti conto che ti sta offrendo il fascicolo con la sola mano sinistra, quella che NON ha usato per firmare: è un istante di gelo, l'istante che ti occorre per spostare l'attenzione dal plico di fogli all'altra mano dell'uomo, che scivola verso la fondina del folgoratore. Il tuo braccio, proteso per ritirare la cartella, si paralizza a metà del movimento, e fissi l'agente negli occhi; tutta la tua paura e consapevolezza passa in questo sguardo, ma l'altro non batte ciglio: un boato squassa il pianerottolo quando, estratto il folgoratore, lascia partire un colpo che si inarca crepitando nel breve spazio che vi separa.

Avverti un calore insopportabile: la scarica bruciante ti strappa un fianco, facendoti piroettare contro una colonna improvvisamente vischiosa di sangue. Ti accasci sul pavimento, quasi svenuto, la fronte madida di sudore; spirali di fumo acre si levano dal tuo corpo devastato, ormai privo di sensibilità, e le ombre avanzano rapidamente oscurando il tuo campo visivo.

Cogli la sfuocata immagine dell'uomo avanzare, una figura scura che assorbe tutta la debole luce del pianerottolo. Nitida vedi solo la bocca nera del folgoratore, una porta per l'inferno che si spalanca fra i tuoni e le fiamme.

Se sei un Precog, e stai attraversando questo paragrafo in uno stato di trance, perdi 3 punti di Mentalica per lo shock provocato dall'aver vissuto la tua morte. Questo significa che, se hai iniziato la trance prima del paragrafo 19, il tuo punteggio di mentalica è sceso a 0, e di conseguenza sei morto nascosto sulle scale. Se invece sei entrato in trance al paragrafo 19, ammesso che tu abbia almeno 4 punti di mentalica, puoi tornare al momento in cui l'uomo sfoglia il tuo fascicolo, e continuare a giocare al 34

### 12

Quando vieni svegliato dal segnale di discesa, ti raddrizzi sul sedile e scruti la terrazza su cui la Corvetta si sta posando: il fascio di luce dei fari di atterraggio fende la pioggia come una lama, rischiarando il cemento e una figura incappucciata che osserva la nave calare lentamente. Le coordinate che hai inserito corrispondono all'ultimo indirizzo di Adrian; devi sapere se la sua morte è collegata al Precog scomparso, o il prossimo codice Omega rischi di essere tu.

Il raffreddamento dei motori avvolge la Corvetta in un manto di vapore, e quando scendi il fragore del temporale si mescola agli ultimi rantoli della macchina. Un uomo, che indossa la tua stessa uniforme, è in piedi davanti al portello, con una cerata nera drappeggiata sulle spalle.

"Sei fuori giurisdizione." afferma aggressivo appena metti piede sulla terrazza "In tutti i sensi."

Sotto il cappuccio gocciolante, riconosci uno dei Telepati della divisione di Adrian, uno dei più potenti. Il suo volto è noto a tutti nella ANDROS, da quando ha quasi ucciso un Inerziale per una disputa con i Tele; anche se è stato degradato, molti di

loro adesso lo considerano il leader della divisione. Pare che sia molto protettivo verso i suoi.

"Questo non riguarda solo i Telepati." ribatti, recuperando la tua cerata dall'abitacolo "Mi hanno trasferito il caso di Adrian, devo sapere cosa è successo qui."

"Fammi vedere il tuo mandato."

"Non ho un mandato per questo indirizzo."

"Allora togliti dai piedi" dice quello facendo un passo avanti "me ne sto occupando io."

Sembra che ne faccia una questione personale: le tue mostrine di Inerziale evidentemente lo indispongono. Se vuoi ottenere qualcosa, devi fare molta attenzione a come gli parlerai.

Se vuoi rispondere con altrettanta veemenza, fai un passo avanti anche tu e vai al **41**

Se preferisci evitare lo scontro, dovrai cercare di ammansirlo andando al **45**

## 11

"Lo so." spieghi a bassa voce "So tutto, della bambina... e anche della Legione Psionica. Runciter aveva preparato una Registrazione."

"Allora sai anche che non ti lasceranno vivere nemmeno se ci conosci a loro. Non hanno risparmiato lui... Non risparmieranno te."

Ancora per un momento la tua mente rifiuta questa considerazione. Ancora per un momento, riesci a pensare che Runciter non sarebbe stato ucciso; che scegliendo il suicidio, per proteggere Dole, abbia commesso uno sbaglio. Ancora per un momento credi di avere a che fare con la follia di un uomo e una donna accecati dalla paura dei loro crimini: ma questo momento passa, e l'istinto che ti spingeva a crederlo, che ti spingeva a proteggerti dall'enormità dell'orrore in cui hai vissuto per tutta la vita, quell'istinto viene meno.

"Perché?" chiedi con una sorta di timore, come se la risposta potesse aprire altre porte che hai sempre tenuto ben chiuse "Perché la bambina è così importante?"

"Perché tu, come Runciter, come me, sei nato in catene: sei nato schiavo, incapace di concepire un mondo diverso, in cui si deve combattere per la libertà, anziché nascondersela, praticarla in segreto. Tu, come tutti noi, per lungo tempo ti sei creduto libero, mentre marcivi in una prigione senza sbarre e senza mura..."

La ragazza, evidentemente stremata, stacca l'induttore e lascia che il suo sguardo si perda oltre la vetrata, dove il metallico luccichio di uno stormo di Corvette arde sul profilo della città.

"Coloro che credono di essere liberi non cercano la libertà. Ma lei..." riprende Dole, posando una mano sul capo della bambina "Lei è nata libera. I suoi occhi possono vedere le nostre catene, possono vedere crepe, crepe in quei muri che è per noi inconcepibile superare. Lei donerà agli altri il fuoco che incendierà Tanis, il fuoco della rivolta che gli uomini prostrati alzeranno il capo per guardare."

La scelta che Runciter non poteva fare, ora è tua: eppure sai che non lo è. La dottrina e i precetti della ANDROS ti assediano, e parole scritte da qualcun altro affiorano spontaneamente alle tue labbra.

"L'Atto di Registrazione garantisce la libertà dei Normali. Essi devono essere tutelati, per impedire che pochi possano prevaricare molti: qualunque risposta, diversa dall'Atto di Registrazione, porterebbe allo sterminio degli Psionici."

"L'estinzione degli Psionici..." ti interrompe Dole "È impossibile: siamo una necessità storica, una spinta evolutiva. Per quanto sangue verrà sparso, noi torneremo sempre. Cresceremo incatenati nelle convinzioni dei nostri padri, ma si spezzeranno. Saremo nel grembo delle donne che ci hanno respinto, ancora e ancora: moriremo prigionieri e nasceremo per conquistare la libertà. La libertà, per quanto sanguinaria e violenta, è inevitabile: possono manipolarci, possono programmarci, ma tutti gli uomini nascono per essere liberi, nascono con il bisogno, il bisogno, di essere liberi. E questo bisogno è il terreno fertile in cui attecchisce il seme dell'insurrezione."

"La guerra..." deglutisci "Tu l'hai prevista..."

"Sì." risponde Dole solennemente "In qualche modo è già iniziata; e ogni giorno che trascorre senza che venga combattuta è un giorno in più di Psionici assassinati nel silenzio delle culle. Di Psionici posti sotto il giogo della Legione, o della ANDORS. Di Psionici emarginati, isolati, privati di ogni diritto."

Il fragore dei motori delle Corvette che cominciano a calare tutt'attorno fa tremare i vetri della finestra; come un lampo che infrange la notte, il rumore illumina di un chiarore nitido i tuoi pensieri: Runciter non ha saputo accettare la verità mostruosa che tu, ora, devi sopportare. Puoi restare qui, aspettare le mani degli agenti del CST che ti afferrano, e ti schiacciano a terra, che ti infilano a forza un cappuccio nero. Puoi restare a negare quello che hai sentito: a morire, per nascondere a te stesso che molti dei nomi che hai fornito nella tua carriera sono stati usati per sopprimere Psionici troppo potenti, e stroncare sul nascere qualunque minaccia.

Oppure no.

Vagamente consapevole di quello che stai facendo, di cosa succederà quando l'avrai fatto, ti avvicini alla poltrona: inginocchiato, guidi le mani della bambina ad aggrapparsi al tuo collo, quindi ti alzi e sollevi il corpo fragile di Dole fra le braccia.

Senza una parola, ti lanci giù dalle scale, incurante del rombo sordo che scuote la terra: i mezzi d'assalto stanno atterrando, ma ormai sei quasi fuori. Raggiungi la macchina, proprio mentre un uomo armato di folgoratore spunta da dietro il palazzo.

Non ti fermi ed entri nell'abitacolo, portando con te la donna e la bambina: per la prima volta da molti anni a questa parte, passi ai comandi manuali, costringendo la Corvette ad un decollo così rapido da scaraventare ovunque pacchetti di sigarette vuoti e cartoni di caffè: frammenti della tua vecchia vita fluttuano attorno a te per un istante, poi ogni cosa svanisce sul fondo dell'abitacolo, mentre la nave squarcia il cielo lasciandosi alle spalle Tanis.

Non ti resta che leggere l'Epilogo in fondo al racconto. E decidere in cosa vuoi credere.

## 10

Rimani a fissare la porta per alcuni secondi, combattuto, ma alla fine decidi di rinunciare a perquisire l'abitazione di Runciter: il tuo mandato non copre quest'indirizzo e i sigilli sono inequivocabili. È anche possibile che una squadra dei Corpi di Sicurezza venga mandata piantonare la scena, e se ti beccassero a gironzolare fuori dalla tua giurisdizione le cose si complicherebbero: come minimo verresti sospeso dal servizio...

Masticando un'imprecazione torni in strada, appena in tempo per scorgere le luci di segnalazione di una Corvette che scende lentamente verso il tetto del palazzo: illuminano nitidamente il fianco robusto della macchina e, nonostante la pioggia, riesci a scorgere la sigla del CST campeggiare sul portellone.

Senza perdere un solo istante raggiungi il tuo mezzo e decolli, ansioso di lasciare la zona: mentre la macchina sale avvitando fra gli edifici, distingui una mezza dozzina di figure sbarcare dalla Corvette del CST, ma presto tutto svanisce nella foschia.

Non ti rimane che proseguire con la consegna originale, andando a casa di Dole, al 39

## 9

Senza fretta stendi intorno a te un sottile impulso mentale, un velo leggero che si dipana insinuandosi nel tessuto del Campo Psichico che hai individuato: fai le tue mosse lentamente, per non alterare sensibilmente le linee di forza su cui lavori, integrando il tuo Campo nell'altro, in modo da nascondere le emissioni sempre più massicce che lasci fluire. Nel frattempo, cominci, a reimpastare il Controllo Emotivo a cui è soggetto l'agente, il cui sguardo si fa vacuo e trasognato mentre scendi sempre più in profondità.

Sei circa a metà dell'opera quando le cose prendono una piega imprevista: qualcosa non è andato per il verso giusto, e senti il Campo avversario scuotersi tutt'attorno, come una bestia feroce che si risvegli trovando un intruso nella sua tana. Vorresti lasciar perdere tutto e fuggire, mentre una mente diversa, sconosciuta, si avventa ululando lungo le linee di forza, travolgendo i tuoi sbarramenti. Ma non puoi: se ti ritiri ora, il Telepate riprenderà il controllo dell'uomo del CST e tu ti ritroverai un cratere nella schiena prima di riuscire a tornare alla macchina.

Simili a fantasmi maledetti, lottate avvinghiati tra le sinapsi dell'agente, mentre lampi elettrici accendono e spengono interruttori a caso nel suo cervello; l'uomo cade in ginocchio, urlando, mentre le mani stringono la testa, ma non puoi permetterti di distrarti: il tuo avversario è immensamente più potente di te, anche se non ha la tua esperienza e la tua tecnica. Hai la sensazione di lottare contro un animale enorme, insensato e folle, ma stringi i denti e torni all'attacco, respingendolo: stai per strappare l'agente dal controllo del nemico quando questi, impossibilitato a soggiogarlo ancora, scatena un'offensiva brutale, trascurando completamente la tua presenza e tuffandosi a fare scempio della mente del malcapitato, smenbrandola in mille pezzi. Capisci troppo tardi quello che sta succedendo, e non puoi fermarlo: il Telepate sfonda le difese improvvisate che hai alzato all'ultimo momento e piomba nel sistema nervoso autonomo, inviando segnali di puro terrore al cuore. Deve ritirarti, o anche tu, ora legato alla mente dell'uomo, a subire gli effetti di questo attacco. Il nemico mantiene la morsa di ferro ancora per un istante, poi riemerge come un lieviatano dalle acque, e senti il suo Campo svanire.

Apri gli occhi che avevi chiuso per il dolore e ti guardi intorno, ben consapevole di quello che vedrai: l'agente del CST ha gli occhi sbarrati e le mani strette sul petto, poiché, impossibilitato a mantenere il controllo su di lui, il Telepate ha instillato nell'uomo una paura talmente folle da provocargli un infarto.

Nell'improvviso silenzio che è sceso sull'edificio, ti pare di sentire, lontani, i motori di uno stormo di Corvettes in avvicinamento: stremato, tenti di proiettare una debole Sonda Mentale per capire cosa sta succedendo, ma il tuo Campo viene immediatamente soppresso da una potenza di oscuramento che ti lascia sbalordito.

Ci sono Inerziali in arrivo.

Da questo momento non puoi più impiegare i tuoi poteri Psionici! Anche Dole, se si trova nell'appartamento, si è sicuramente reso conto di cosa sta accadendo: devi entrare, e devi farlo subito, al 22

## 8

Avverti sulla pelle un formicolio familiare: i tuoi poteri psionici si stanno destando, rispondendo ad uno stimolo esterno che non riesci ad individuare. Nella tua mente prende forma un'immagine sfuocata, l'immagine tremula di un Campo Mentale che getta la sua ombra su tutto il pianerottolo e si addensa sotto la porta dell'appartamento di Dole: le linee di forza scivolano lente

intorno a te, mentre sembrano scorrere e flettersi dentro l'uomo del CST. Non hai difficoltà a riconoscere i segni di un Controllo Emotivo, e ora hai la certezza che oltre quella porta si nasconde un Telepate.

Irrefrenabili, le tue capacità di Inerziale si levano battagliere per oscurare il Campo Psicico che pervade il pianerottolo, affondando come una lama nella trama delle linee; il Campo sobbalza, si piega su se stesso, mentre espandi tutt'attorno il tuo potere nel tentativo di comprimerlo.

Vedi l'agente estrarre il folgoratore, ma senza esitare dirigi contro di lui la tua onda di oscuramento e i suoi gesti si fanno improvvisamente lenti, incerti. Sbatte le palpebre, e negli occhi si accende una scintilla di lucidità: il Telepate sta perdendo la presa su di lui. Un attimo prima che tu riesca a liberarlo del tutto, percepisci un cambiamento nel Campo che vi circonda: dapprima è quasi impercettibile, poi sempre più in fretta si condensa, acquista peso e spessore, mentre fluisce sempre più intenso strisciando sotto la porta dell'appartamento in mille rivoli neri.

Con orrore crescente senti il peso di questo potere aumentare fino ad opprimerti, una marea nera contro cui lotti simile ad un fioco lume in una notte di tempesta. Il Campo è così denso che pare inghiottire tutto: il pianerottolo e l'agente del CST scompaiono, sommersi dall'ondata scura che straborda ovunque.

Sollevi le braccia, come per proteggerti, e proprio in quel momento senti l'uomo gridare; è un grido prolungato, agonizzante, pieno di un'angoscia inumana. L'urlo si mescola con il ruggito delle linee di forza, un vento impetuoso che nessun'altro potrebbe avvertire, ma che invece assorda te con il suo ululato.

Se ti sono rimasti almeno 4 punti di Mentalica, continua al **43**

Se il tuo punteggio di Mentalica è invece inferiore, devi andare al **46**

## 7

Stai scorrendo la fila di veicoli in cerca della tua Corvetta, quando rifletti che forse, se Glen ti ha mandato il Folgoratore nonostante l'Atto di Registrazione, tu stesso corri un pericolo mortale: con un leggero moto di panico allarghi la mente ed espandi il tuo Campo Psicico lungo la strada, venendo quasi subito investito da ondate di paura e odio, che ti soffocano e ti fanno barcollare (ricorda di sottrarre 2 Punti dal tuo attuale valore di Mentalica per aver usato la Sonda Mentale).

Per un attimo, il mondo si capovolge, e tu ti ritrovi a guardare lo psionico con l'uniforme grigia fermo in mezzo alla strada: un flusso di pensieri non tuoi si riversa su di te, adesso...

...Nell'ombra del vicolo non osi nemmeno respirare, con le mani sudate strette convulsamente attorno al Folgoratore. Tra poco verrà avanti, a cercare la sua macchina, proprio qui davanti, proprio qui ti darà la schiena... perché non si muove? è ancora là, come se... No, no! Sono pensieri pericolosi questi... un Telepate, un maledetto Telepate!

Ti ritiri velocemente, stordito, e proprio in quel momento un uomo sbuca dal vicolo davanti a te, rosso in viso, l'arma già levata contro il tuo petto: stretto fra le macchine e il muro dell'edificio, non hai nessuna possibilità di metterti al riparo.

Se hai anche tu un Folgoratore e vuoi usarlo, vai al **40**

Altrimenti, puoi ricorrere alla tua facoltà di controllo emotivo. Questo aggressore odia e teme in equal misura gli psion: se tu riuscissi a focalizzare le sue paure potresti metterlo in fuga con un semplice pensiero, andando al **15**

Se non hai un Folgoratore, ma decidi di non violare le norme anti-telepati dell'ANDROS, tenta di schivare il colpo, andando al **19**

## 6

Insospettito, allunghi un esile ed impalpabile tentacolo di pensiero a tastare la coscienza dell'agente, ma improvvisamente percepisci uno scompenso, un disordine nella trama del tuo Campo che si deforma, mentre la Sonda mentale si perde fra le linee di forza di un Campo Psicico estraneo, a cui hai tentato inavvertitamente di sovrapposti.

È stato solo per un istante, ma sei riuscito a cogliere e a seguire l'intreccio delle linee: ora sai che l'uomo del CST è sotto un Controllo Emotivo, e il Telepate che lo ha soggiato non può che trovarsi oltre la porta dell'appartamento di Dole.

Se tu avessi emanato un Campo più massiccio, sicuramente saresti stato notato ma per il momento, visto che non stai subendo un attacco, ritieni di essere passato inosservato (anche se hai perso 2 punti di Mentalica per aver usato la Sonda Mentale).

Se vuoi usare anche tu il Controllo Emotivo per contrastare l'influenza dell'altro Telepate, vai al **9**

Se hai un Folgoratore e, per non correre rischi, vuoi sbarazzarti dell'agente, vai al **33**

Se non puoi o non vuoi ricorrere a nessuna di queste soluzioni, potresti approfittare della situazione per lasciare momentaneamente l'edificio, chiamare la centrale, e procurarti dei rinforzi, andando al **30**

## 5

Irrequieto, allarghi il tuo Campo Mentale oltre la porta dell'appartamento, nei corridoi, nelle scale, sondando tutto l'edificio, grande e in gran parte disabitato; distingui i rarefatti pensieri dei condomini intorpiditi, brandelli di fugaci sensazioni note e sconosciute: l'abbraccio di una donna, il gorgoglio del caffè, il profumo della colazione e del sapone, l'acqua calda sul petto e sulle braccia... Niente di allarmante, piacevoli sprazzi di vite che non ti appartengono.

Rubi ancora qualche prezioso istante, ma l'Atto di RegISTRAZIONI proibisce Sonde ingiustificate, specialmente di tale profondità, che sono considerate gravi intrusioni nell'intimità dei civili. A malincuore, ritiri la Sonda e torni al paragrafo da cui sei venuto (dopo aver sottratto 2 punti al tuo attuale valore di Mentalica).

4

Al sicuro nell'abitacolo della Corvette fai dei lunghi respiri per calmarti e lanci una nuova Sonda lungo la strada e i palazzi adiacenti: avverti i pensieri allarmati dei tuoi vicini, svegliati dal grido dell'uomo e dal fragore del folgoratore. Passi da una mente all'altra, da finestra all'altra, mentre i primi curiosi si affacciano sulla strada squassata: cogli sprazzi di sensazioni e una mezza dozzina di inquadrature differenti sul cratere fumante aperto dal folgoratore, ma non percepisci nessun impulso omicida.

Ancora sotto shock per quanto è successo, ritiri lentamente il tuo Campo Psicico (ricorda che la Sonda ti è costata 2 punti di Mentalica) e torni al paragrafo da cui sei venuto.

3

Quando tenti di emanare una Sonda Mentale, il tuo Campo tremula e sfarfalla furiosamente: cerchi di stabilizzarlo, di mantenerlo, ma sei troppo vicino agli Inerziali della Centrale per poter espandere il tuo Campo Psicico! Per diversi isolati nei pressi dell'edificio la maggior parte degli Psionici non riesce ad attivare i propri poteri, e tu purtroppo non fai eccezione.

Con un ultimo sussulto la rete si ripiega su stessa e viene oscurata.

Non ti resta che tornare al paragrafo da cui sei venuto (ricorda però di sottrarre 2 punti al tuo attuale valore di Mentalica).

2

Quando chiudi gli occhi, per un momento senti il tuo Campo Psicico tremolare attorno a te, mentre si flette e si gonfia insieme al tuo respiro: inspiri lentamente, lasciando che la Sonda si stabilizzi, e intanto la espandi e la proietti tutt'attorno. Per alcuni lunghissimi secondi non accade nulla, poi, un po' alla volta, cominci a percepire la vastità degli androni vuoti del palazzo, dove si accendono le rare scintille di coscienza dei pochi inquilini. Spingi la tua mente sempre più in alto, e all'improvviso avverti un nucleo pulsante di attività: sul tetto, passi rapidi, il motore di una Corvette che si spegne... Spezzoni e frammenti di sensazioni, mescolate... il fiato ansimante degli uomini sulle scale, le uniformi, le armi nelle fondine...

Il collegamento si interrompe di colpo, lasciandoti senza fiato: una goccia di sudore gelido ti scorre lungo il volto. Sono diretti qui, uomini dei Corpi di Sicurezza di Tanis, per isolare la scena e perquisire l'appartamento di Runciter, o forse per salvaguardare i sigilli apposti sulla porta. Sei senza mandato e senza autorizzazione, secondo il protocollo sei persino fuori dalla tua giurisdizione! Se ti trovassero qui... Non completi il pensiero e senza perdere un secondo giri sui tacchi ed esci dal palazzo, schizzando in strada per risalire in macchina e sbatterti il portellone alle spalle. Fradicio ma al sicuro nell'abitacolo, ti sporgi per controllare il portone del condominio, ma sembra che gli uomini dei CST si siano fermati. Senza staccare gli occhi dall'edificio, premi un paio di pulsanti e imposti delle nuove coordinate (ricorda che devi consumare 2 punti di Mentalica per la Sonda Mentale).

Hai deciso di tornare in Centrale per controllare l'ufficio di Runciter, quindi procedi al 36

1

La macchina sfreccia fra gli alti edifici di Tanis fendendo la pioggia, che tamburella sulla lamiera e il vetro bombato. Tutto intorno a te cogli scintille di attività cerebrali, pensieri superficiali, che passano come lampi improvvisi nella tua mente: l'umanità pulsante ti circonda in ogni direzione, simile ad un mosaico di colori e sensazioni, sapori, profumi... Intravedi squarci di vita quotidiana, senti il tepore delle coperte e il freddo delle strade, ma ogni cosa svanisce ancora prima che tu ne abbia colto l'essenza: la Corvette procede insensibile ed inesorabile, e quando ritiri la Sonda non ti rimane altro che un insieme di dolci ma vaghe impressioni.

Torna al paragrafo da cui sei venuto (perdi 2 punti di Mentalica per aver usato la Sonda Mentale).

Dalla *Grande Enciclopedia*, capitolo T-315  
(riferimenti relativi alla 405° edizione)

Sebbene alcuni filosofi amino tratteggiare un quadro incompleto della Crisi di Tanis, colorando di sfumature ideologiche quella che fu... agli storici è imposta la visione d'insieme, e al di sopra delle parti: il proditorio attacco alla sovranità popolare non produsse sostanziali modifiche nello Statuto di Cittadinanza, né segnò, come si dice ancora oggi, l'inizio di un lento e costante declino... al contrario, la paura delle cosiddette *Libertà Innegabili* spinse alla coesione e al reciproco supporto tutti i cittadini di Tanis.

Il pericolo che l'arbitrio di pochi finisse per prevaricare la volontà dei molti fu affrontato con il coraggio e la determinazione propri solo di coloro che credono nella giustizia delle convinzioni che sostengono... e il contributo, marginale, di quella che per un breve periodo era sembrata la migliore delle istituzioni, la Legione Psionica...

Purtroppo le prove dei movimenti sediziosi... prove la cui veridicità, in un primo tempo contestata e poi accettata alla scomparsa del poco compianto... di cui è ormai dimostrato il suicidio, costrinsero le Alte Cariche alla soppressione della Legione stessa, soppressione a cui tutti i membri si sottoposero volontariamente, compiendo un gesto che, in ultima analisi, perseguiva lo scopo per cui la Legione era stata fondata.

La suprema libertà del sacrificio...

[OPERA INCOMPIUTA]

*°Si ringrazia il Reggente Incaricato Dr. Kourdakis del Ministero della Cultura Popolare di Tanis per la collaborazione alla stesura della 405° edizione della Grande Enciclopedia.*