

## La nebbia

In questo Librogame il racconto si sviluppa in modo molto particolare.

Tu (protagonista) ti trovi intrappolato in un “loop” temporale, un anello di eventi che si ripetono uguali. Periodicamente un misterioso banco di nebbia avvolge ogni cosa, rendendoti cieco e incosciente per alcuni attimi. Come la nebbia si dirada, ti ritrovi al punto di partenza, e tutto sembra riavvolto nel tempo fino a quel momento iniziale: ogni cosa torna al suo posto, ogni persona ripete indefinitamente sempre gli stessi gesti e le stesse parole e non sembra ricordarsi che l’hai già incontrata in passato. Raccogliere oggetti si rivela inutile: quando la situazione viene “riavvolta” ti ritrovi a mani vuote, e gli oggetti sono tornati nel posto in cui erano originariamente. Non puoi neanche prendere appunti scritti per lo stesso motivo, ma puoi cercare di memorizzare ogni informazione di cui vieni a conoscenza.

Tu (lettore) dovrai affrontare questo Librogame in un modo un po’ diverso da come sei abituato dai Librogame classici. Questo libro infatti non ti dirà sempre quando e come usare le informazioni che reperisci nel corso della storia. Starà a te prendere l’iniziativa quando la situazione ti sembrerà opportuna: a volte, quando ti sembrerà che il testo te ne offra la possibilità, dovrai recarti in un nuovo paragrafo, ricavando il numero dagli indizi che hai raccolto fino a quel momento; altre volte dovrai invece agire sul numero del paragrafo in cui ti trovi concordemente con le informazioni trovate in precedenza.

Tieni inoltre il conteggio del numero di volte che vieni rimandato al paragrafo iniziale (escludendo dal conto, naturalmente, la prima lettura che fai per cominciare a giocare). Alla sesta volta in cui torni all’**1**, recati invece al paragrafo **50**.

Ora vai all’**1**.

## 1

*(Se questa è la sesta volta che torni in questo paragrafo, non procedere oltre nella lettura e recati invece al paragrafo 50).*

La fitta nebbia in cui sei avvolto si dipana, e una luce diffusa torna a illuminare l'ambiente. Hai come l'impressione che questa volta ci sia voluto più tempo della precedente, perché la foschia svanisce, ma forse è solo una suggestione.

Ti trovi nuovamente sul letto della stanza d'albergo che hai già visto non sai più quante volte ormai. Non lo ricordi proprio, la tua memoria è una matassa aggrovigliata di dettagli e immagini, la tua confusione è tale che non distingui più quello che hai visto poco prima da ciò di cui hai avuto esperienza un anno fa e da quello che ti sei soltanto immaginato.

La camera è nel solito stato d'abbandono.

Due porte. Scegli un'altra volta.

La porta davanti a te: **10**.

La porta alla tua sinistra: **17**.

## 2

Arrivi in quella che sembrerebbe essere la sala da gioco dell'albergo. Arredano la stanza alcuni tavoli su cui sono poggiati dei ripiani di legno per svolgere partite di scacchi, dama o backgammon, nonché altri tavoli per giocare a carte. Nella sala si trova una persona, seduta davanti a una scacchiera. Non sembra averti notato. Se ti avvicini vai al **7**. Se preferisci tornare indietro vai al **18**.

## 3

D'improvviso ti torna alla mente la scacchiera dell'uomo/donna e il pezzo degli scacchi che ti ha consegnato.

I tavoli in questa sala sono disposti come le caselle di una scacchiera! Vale la pena di provare: ti rechi al tavolo che si trova nella stessa posizione assunta dall'ultimo pezzo dopo l'ultima mossa.

Non noti niente di particolare nel tavolo, sembra uguale a tutti gli altri. Un attimo, sotto la targa col numero si trova un foglio. Lo sfili, v'è scritto sopra a mano il nome di qualcuno che presumi abbia prenotato il tavolo: "Turenne H."

Rimetti il foglio sotto la targa, e decidi di allontanarti, indeciso se questo nome possa esserti di qualche aiuto o meno.

Se ora vuoi avvicinarti alla zona bar vai al **33**. Se preferisci entrare nelle cucine vai al **23**.

## 4

Controlli il riquadro della bacheca contrassegnato dal numero della tua camera. Sotto l'ingombrante portachiavi di legno a cui è allacciata la chiave trovi un foglio di carta piegato in quattro. Rimani sorpreso per un momento. Lo afferra e lo spieghi, contiene un messaggio scritto a mano:

*"Aspettami in camera tua per venti minuti. H."*

Leggi e rileggi perplesso il breve messaggio, cercando un'interpretazione. Chi ti scrive? Cosa vuole da te? E poi quell'indicazione generica: venti minuti... Rispetto a quando?

Comunque non ritieni di avere abbastanza tempo ormai per tornare in camera e attendere tutto quel tempo, la nebbia ti coglierebbe a metà strada. Decidi invece di usare al meglio il breve tempo che ti rimane: puoi entrare nella stanza del receptionist (**35**) o forse seguire il bancone che prosegue ad angolo verso una zona sul lato sinistro dell'albergo (**2**).

## 5

Ti avvicini al portone d'ingresso dell'albergo e provi ad aprirlo. Non si smuove. Ti accosti al vetro: all'esterno la nebbia non lascia intravedere niente, neanche un dettaglio di ciò che si trova fuori. Non riesci nemmeno a capire se sia notte o giorno, ammesso che questa distinzione abbia ancora un senso.

Un rivolo di nebbia passa attraverso lo stipite e comincia a coprire, con una rapidità impressionante, tutta la moquette che fodera il pavimento della hall. Ti distacchi con panico dal portone, un "No!" ti sfugge di bocca. Con occhi terrorizzati guardi intorno, in cerca di un posto dove rifugiarti, ma sai perfettamente che sarebbe un'azione del tutto inutile.

Con rassegnazione rimani fermo sul posto e lasci che la nebbia ti avvolga.

Torna all'**1**.

## 6

"Non lo so," rispondi.

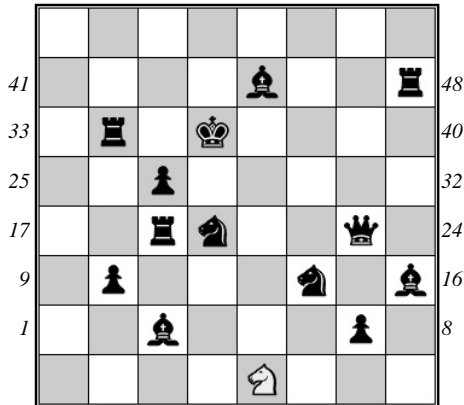
Non ti è del tutto chiaro se l'uomo/donna ti abbia sentito, perché non avverti nessuna reazione da parte sua.

Se ritieni di stare perdendo tempo esci dalla stanza prendendo la porta a sinistra (**26**). Altrimenti attendi ancora un po' che l'individuo reagisca (**25**).

## 7

Ti avvicini all'uomo, o forse si tratta di una donna, non riesci a identificarne bene il sesso dai lineamenti del volto. Ti schiarisci la gola per richiamarne l'attenzione, ma l'uomo/donna non fa cenno di essersi accorto di te, lo sguardo fisso verso la scacchiera. La osservi a tua volta, i pezzi degli scacchi sembrano disposti in maniera insolita: c'è una sola pedina bianca, ma non è il re. Sembrerebbe una partita già giocata e vinta dal nero.

Improvvisamente ti tornano in mente le regole del gioco e ti rendi conto che ti stavi sbagliando. Sono informazioni che hai raccolto giorno per giorno, nel corso degli anni precedenti, o forse le conoscevi già, non rammenti. Ad ogni modo quella che hai davanti non è una partita a scacchi convenzionale, si tratta di un gioco diverso, un solitario, non sei sicuro di averne mai appreso il nome. In questo gioco muove solo il bianco: con ogni mossa bisogna mangiare un pezzo dei neri. Dopo ogni mossa il bianco si trasforma nel tipo di pezzo mangiato e ne assume le regole di spostamento. Lo scopo del gioco è mangiare tutti i pezzi, uno ad uno, e concludere la partita spostando l'ultimo pezzo rimasto sul fondo della scacchiera, con una mossa valida per quel pezzo.



Il solo pensiero che questo individuo stia giocando da anni la stessa partita, senza risolverla, ti causa un profondo mal di testa. Decidi di abbandonare l'uomo/donna al suo destino e di tornare dalla zona da cui sei arrivato. Vai al **18**.

## 8

Arrivi nella hall dell'albergo. Tutto il pavimento di questa zona è coperto da una moquette che ha visto tempi migliori. Un bancone separa la zona di accoglienza dall'androne. L'ingresso è una portone di vetro e metallo a due battenti, ed è sovrastato da un enorme simbolo rappresentante un serpente che si morde la coda, probabilmente lo stemma dell'albergo.

Sul bancone della reception sono ammassati stracci, cartacce, un telefono, frammenti di legno, un campanello senza batacchio. Ciò che maggiormente attira la tua attenzione è il monitor di un computer, che campeggia al centro del bancone. Potresti provare a usarlo (**43**).

Altrimenti puoi dirigerti verso l'uscita dell'albergo (**5**) o continuare verso una zona laterale della hall con divani e tavolini (**11**).

## 9

Selezioni l'opzione per visualizzare l'elenco di tutte le persone che in passato sono state ospiti dell'albergo. Una lista interminabile scorre sullo schermo. Perdi qualche minuto a scorrerli tutti, tentando di dare un significato a quel lungo elenco, ma non sei del tutto sicuro neppure tu di cosa stai cercando. Oltre il bancone la nebbia ha già cominciato a diffondersi.

Noti che alcuni nomi sono ripetuti più volte. Provi a cliccarne uno, e sullo schermo compare una scheda con il giorno di arrivo, quello di check out e la camera usata. Ti viene un'idea, disponi la lista in ordine alfabetico e provi a cercare il tuo nome. Tuttavia non risultano occorrenze.

Non ti viene in mente nient'altro che potresti fare, e ormai la nebbia rende impossibile vedere le scritte sullo schermo. Come ultimo, inutile gesto prima di venire avvolto totalmente allunghi la mano per spegnere lo schermo.

Torna all'**1**.

## 10

Ti trovi in un corridoio. Il pavimento è attraversato per tutta la sua lunghezza da un lurido tappeto sgualcito. Alla tua sinistra l'andito continua conducendo alle altre camere del piano. Davanti a te c'è un ascensore con le porte aperte, fermo al piano. Di fianco sulla destra una rampa di scale porta di sotto.

Percorri il corridoio: **31**.

Entri in ascensore: **22**.

Scendi le scale: **41**.

## 11

Arrivi nella sala d'attesa della hall dell'albergo. Non si tratta di una vera e propria sala, dato che l'ambiente non è delimitato da pareti o altro e condivide lo spazio con la hall. Un paio di poltrone piuttosto malandate e un tavolino coperto da alcune riviste sono tutto quello che caratterizza la zona. Se vuoi sederti vai al **49**. Altrimenti l'androne continua verso una zona che aggira la reception e prosegue verso un'altra sala retrostante (**2**).

## 12

Come ti approssimi alla branda noti un rigonfiamento, come un ammasso di stracci, che copre la sua superficie. Non c'è sufficiente luce per capire bene se si tratti di vestiti o altro. Ti avvicini e tatti con una mano. Incontri qualcosa di rigido e cominci a sospettare cosa possa essere. Ti schiarisci la gola e chiami, chiedendo perdono per il disturbo. Nessuna risposta. Torni indietro per aprire meglio la porta e far entrare un po' di luce, e così facendo ti accorgi che all'esterno la nebbia ha già avvolto l'intera hall e sta entrando in quella stanzina. Nel breve tempo che ti rimane torni di fretta in fondo alla stanza. La poca luce in più ti permette di confermare il tuo sospetto. Sul letto c'è un cadavere.

Cercando di dominare il tuo orrore, avvicini il tuo volto al viso del morto. La pelle è grinzosa e i lineamenti sono così indefiniti che non riesci nemmeno a capire se non si tratti invece di una donna. Non è qualcuno che hai mai visto prima, in ogni caso. Non sembra morto da molto tempo, ma ormai il concetto di tempo è qualcosa che non riesci più a definire con certezza.

Negli ultimi attimi che ti rimangono provi a cercare nelle tasche dei vestiti dell'uomo/donna qualcosa che ti permetta di identificarlo/a. La nebbia sta cominciando a impedirti di distinguere i contorni degli oggetti. Nelle tasche non trovi nulla. Solo ora ti accorgi però che il morto stringe qualcosa nel pugno, sembrerebbe un pezzo di carta. Cerchi di sfilarlo dalla mano con delicatezza, nonostante la presa rigida, per evitare di strappararlo, ma si tratta di una sfida che va al di là del tempo che ti è rimasto.

Torna all'**1**.

## 13

D'improvviso ti torna alla mente la scacchiera dell'uomo/donna e il suo strano gioco. Dopo averlo risolto, ieri, o un anno fa, ti aveva consegnato l'ultimo pezzo degli scacchi, come per richiamare l'attenzione su di esso...

I tavoli di questa sala ristorante sono disposti come le caselle di una scacchiera! Ti rechi al tavolo che si trova nella stessa posizione di quel pezzo, dopo avere richiamato con uno sforzo alla mente l'immagine della posizione degli scacchi.

Non noti niente di particolare nel tavolo, sembra uguale a tutti gli altri. Un attimo, sotto il segnaposto col numero si trova un foglio. Lo sfili: sopra, a penna, c'è scritto il nome di qualcuno che presumi abbia prenotato il tavolo: "Dweyn H."

Rimetti il foglio sul tavolo, e decidi di allontanarti, indeciso se questa possa essere considerata un'informazione utile o meno. Se adesso vuoi avvicinarti alla zona bar vai al **33**. Se preferisci entrare nelle cucine vai al **23**.

## 14

Premi il pulsante per chiamare l'ascensore, ma non ricevi nessuna reazione. Sembrerebbe non sia funzionante. Non puoi far altro che scendere le scale a piedi. Vai al **41**.

## 15

Ti torna in mente il foglio che hai trovato nella stanza della reception, e ricordi che uno dei tavoli era stato cerchiato e rimandava a una nota che non sei riuscito a trovare. Sei proprio curioso di vedere cosa ti riserva quel tavolo.

Non noti niente di particolare nel tavolo in sé, sembra uguale a tutti gli altri. Però... un attimo, sotto la targa col numero si trova un foglio. Lo sfili, sopra c'è un nome, presumibilmente della persona a cui il tavolo è riservato: "Turenne H."

Rimetti il foglio sotto la targa, e decidi di allontanarti, senza aver risolto la questione di perché questo tavolo fosse stato evidenziato in quel foglio.

Se ora vuoi avvicinarti alla zona bar vai al **33**. Se preferisci entrare nelle cucine vai al **23**.

## 16

Decidi di aiutare l'uomo/donna dandogli la soluzione del gioco: "Questo alfiere," suggerisci, indicando il pezzo sulla scacchiera.

L'uomo/donna china lentamente il capo per osservare il pezzo che gli hai indicato. Passano lunghi minuti in cui resta immobile rivolto verso la scacchiera, tant'è che pensi che non riuscirai più a comunicare con lui/lei per il resto del tempo che rimane prima dell'oscurità.

La nebbia sta cominciando a salire. Sei indeciso se scuotere l'individuo o andartene, oppure agire chissà in quale altro modo, ma temi che niente di quello che farai servirà a qualcosa.

Alla fine l'uomo/donna raccoglie il pezzo dalla scacchiera e te lo porge. Lo afferri, e colto da senso d'urgenza chiedi, quasi implorando una risposta: "Cosa dovrei farne? Non posso prenderlo, con la nebbia lo perderò!"

L'uomo/donna rimane immobile con la mano ancora tesa nella stessa posizione in cui ti ha passato il pezzo. Nei pochi secondi che ti rimangono osservi meglio l'alfiere che stai impugnando. Non ha niente di particolare, non ha nessuna scritta, niente di niente. Un alfiere di legno. Cosa dovresti notare, la forma di questo pezzo forse? O il riferimento alla sua figura militare? Al ruolo di portabandiera? O magari...

Non hai tempo di porti altre domande. La nebbia ti avvolge cancellando ogni immagine dai tuoi occhi.

Torna all'1.

## 17

Arrivi nella camera adiacente alla tua. Qui la luce scarseggia. Sul fondo c'è un tavolo, messo di sbieco. Dietro il tavolo sta seduto un uomo, o forse una donna, non sei in grado di capirlo bene.

Noti la pelle particolarmente rugosa, e le palpebre sono state cucite in modo da non potersi aprire, un dettaglio che ti provoca un brivido di disgusto.

L'uomo/donna apre la bocca e pronuncia con estrema lentezza una sillaba: "Chi..." Pareva che la voce si stesse aprendo a viva forza un varco nella faccia rugosa. Anche i suoi gesti sono particolarmente lenti, sta sollevando la mano destra, ma impiega un tempo incredibilmente lungo per compiere questo movimento.

Ti guardi attorno. Un lettino sta al centro della stanza, del tutto simile a quello della tua. Praticamente non vi è altro arredamento. Il pavimento è coperto della solita lordura, uno strato di polvere talmente spesso da avvolgere di nero quasi tutto. Anche le pareti come il resto della stanza sono spoglie. Un'altra porta si trova sulla sinistra.

"...sei?"

L'uomo/donna ha completato la sua domanda.

Se conosci il tuo nome pronuncialo a voce alta.

Altrimenti rispondi che non lo sai andando al 6, oppure ignora l'individuo e prendi la porta a sinistra recandoti al 46.

## 18

Mentre cammini, la familiare nebbia che porta l'oblio si diffonde nell'ambiente. Provi a correre, come se ciò potesse permetterti di sfuggirle, ma è uno sforzo vano. In breve tempo la nebbia oscura ogni cosa e per alcuni momenti non sei in grado di vedere nulla.

Torna all'1.

## 19

Decidi di aiutare l'uomo/donna dandogli la soluzione del gioco: "Questa torre," suggerisci, indicando il pezzo sulla scacchiera. L'individuo china lentamente il capo per osservare il pezzo che gli hai indicato. Passano lunghi minuti in cui resta immobile rivolto verso la scacchiera. Sei indeciso se andartene o parlargli di nuovo, o ancora mandare tutti i pezzi all'aria, per vedere se un'azione estrema possa riuscire a provocare una reazione.

Ti accorgi che la nebbia sta cominciando a salire, e temi che non riuscirai più a comunicare con lui/lei.

L'uomo/donna finalmente si muove: raccoglie il pezzo dalla scacchiera e te lo sta porgendo. Lo afferra, e colto da senso d'urgenza chiedi, con tono quasi implorante: "Cosa dovrei farne? Non posso prenderlo, con la nebbia lo perderò!"

L'individuo rimane immobile, ancora nella stessa posizione in cui ti ha passato il pezzo. Nei pochi secondi che ti sono rimasti osservi meglio la torre che stai impugnando. Non ha niente di particolare, non ha nessuna scritta, niente di niente. Una torre di legno. Cosa dovresti notare, la forma di questo pezzo forse? O il riferimento alla torre di un palazzo o un castello? O forse...

Non hai tempo di porti altre domande. La nebbia avvolge te e la scacchiera e l'uomo/donna e tutto il resto.

Torna all'1.

## 20

Premi il tasto meno uno e le porte si richiudono. L'ascensore rimane fermo per alcuni secondi, prima di procedere con un sobbalzo. Arriva al piano con un fragoroso stridore metallico, le portiere si riaprono di scatto. Esci e ti guardi intorno. Il corridoio di questo piano è del tutto simile a quello del tuo. C'è pure lo stesso tipo di tappeto impolverato a coprire il pavimento. Procedendo a memoria ti dirigi in corrispondenza della camera indicata nella pianta che poco prima hai visto sul computer (o era la settimana scorsa? O un mese fa?)

Ti fermi davanti alla porta e fai un lungo respiro, mentre decidi se bussare o entrare direttamente. Porti la mano sulla maniglia ma a sorpresa la porta si apre prima ancora che tu possa fare niente.

"Ho sentito i passi," spiega l'individuo che ti ha preceduto. Non sai cosa dire, in effetti non hai per nulla pianificato cosa avresti fatto una volta arrivato qui. Soprattutto hai la sensazione di conoscere questa persona, di averla già vista da qualche parte. È un uomo, o forse una donna, non sei in grado di dirlo bene, della tua stessa altezza, e diresti anche della tua stessa corporatura. Gli occhi e i capelli hanno lo stesso colore dei tuoi, e il taglio della mascella è molto simile al tuo. Anzi, molto più che simile... Ora che ci pensi bene, ti sembra di starti guardando allo specchio.

"Ma co...?"

"Io e te siamo la stessa persona", ti anticipa Hove, come se avesse letto nei tuoi pensieri.

Il tuo stupore è così grande che l'unica reazione che hai è una risata isterica.

Hove ti fa un cenno con la testa di entrare. Fai due passi avanti e chiudi la porta.

“Hai fatto bene a venire tu,” riprende. “Sarei andato io da te, non l’hai trovato il messaggio che ti ho lasciato? Ma va bene anche così, il tempo è prezioso, il nostro tempo sta finendo.”

Ti siedi sul letto e prendi fiato per qualche momento, prima di affrontare di nuovo l’argomento.

“Cosa intendi dire che siamo la stessa persona?”

“Non so come sia successo. È un’anomalia del tempo, il tempo si è inceppato, ma ora sta finendo,” risponde Hove.

“In... inceppato?”

Hove esplode in una risata.

“Credevo che te ne fossi già accorto.” In realtà non sei sicuro se stia ridendo o singhiozzando. “Ti sei mai chiesto come sarebbe finito il mondo? Tante congetture... l’estinzione della vita, l’apocalisse e il giudizio finale, un buco nero che ci inghiotte... E se invece... e se invece semplicemente il tempo cessasse di scorrere?”

Dopo una pausa in cui sembra riflettere fra sé riprende: “C’è una cosa che devo chiederti di fare. È molto importante.”

Si dirige verso il malandato mobile di fianco al letto, apre il cassetto ed estrae una pistola. Ti alzi, impaurito, ma ti accorgi in fretta che Hove in realtà te la sta porgendo. D’istinto la prendi e te la rigiri tra le mani.

“A cosa dovrebbe servirci?” chiedi.

“Devi ucciderti”.

Per la seconda volta rimani di sasso, senti uno strano sapore amaro in bocca e le gambe si fanno molli.

“Tu sei pazzo! Perché dovrei ucciderti? Cosa vuoi da me?”

“Non capisci, è l’unico modo. Non voglio continuare a vivere così. Il tempo ormai è finito. Fai in fretta.”

“Perché non ti uccidi da te? Cosa c’entro io?”

Hove scuote la testa. “Ci ho provato, non so più quante volte. Non serve a niente. Il tempo si riavvolge e mi ritrovo vivo in questa stanza. Questo è l’inferno, non ne posso più. Io e te siamo... Ti prego.”

Hove chiude gli occhi e reclina il capo. Il suo respiro diventa calmo e regolare.

Guardi ancora una volta la pistola che hai tra le mani.

“Ma cosa credi che cambierà stavolta?” chiedi.

Silenzio.

“E poi che ne sarà di me?” chiedi ancora.

Non sei sicuro che Hove ti abbia sentito, rimane ancora in silenzio per lungo tempo. Alla fine apre bocca e dice, con un tono di voce piatto: “Suppongo che dovresti ucciderti anche tu, dopo. Sì, probabilmente non funzionerebbe se non ti uccidi anche tu.”

Quindi torna in silenzio, lasciandoti nel terrore.

Se decidi di esaudire il desiderio di morte di Hove vai al **36**.

Se ritieni che tutto questo sia una follia vai al **27**.

Il tempo sta finendo. Decidi in fretta.

## 21

Ti corichi sul letto e attendi pazientemente come da istruzioni. Il tempo passa senza che nulla accada. Ti alzi, fai un giro della stanza, apri la porta e dai un’occhiata fuori sul corridoio, quindi la richiudi e torni a distenderti. Osservi il soffitto a lungo, l’intonaco è malandato e cadente, in linea con lo stato d’abbandono del resto della camera. In quella posizione sei sul punto di appisolarti quando all’improvviso squilla un telefono. Si tratta del telefono della tua camera, poggiato su un vecchio comò di fianco al letto. Non avevi neppure mai badato alla sua esistenza, o forse te l’eri semplicemente dimenticato. Al secondo squillo sollevi la cornetta.

“P-pronto?” La parola ti è uscita con voce bassa e rauca. Ti schiarisci la gola.

All’altro capo senti rispondere una voce indefinita, neutra: “Hove? Sei tu? Alla fine mi hai aspettato, dunque. Ma è troppo tardi, il nostro tempo si sta esaurendo.”

Vorresti replicare che non sei stato tu a decidere di perdere tutto quel tempo, hai solo seguito le indicazioni che ti ha lasciato il misterioso interlocutore. Lasci stare e chiedi invece: “Chi parla?”

“Il tempo sta esaurendo”, ripete la voce, “Non c’è più niente che possiamo fare. Dobbiamo...”

Seguono lunghi momenti di silenzio. Stai per dire qualcosa, ma la voce riprende:

“...dobbiamo accettarlo. Io... tu... ho provato innumerevoli volte, non c’è niente da fare. È la fine, non c’è niente da fare. La fine...”

La voce comincia a singhiozzare.

Non sai come reagire, tutto questo ti risulta piuttosto indecifrabile. Provi a prendere in mano la situazione: “Dove sei? Vediamoci. Vieni nella mia... anzi no, vengo io da te. Mi dici dove ti trovi? Ti raggiungo. Vedrai che andrà tutto bene.” Non sei del tutto sicuro del tono di voce con cui hai pronunciato l’ultima frase, temi che la tua insicurezza sia trasparita in modo fin troppo palese. Tu stesso non sei per nulla convinto.

Dopo qualche momento in cui dalla cornetta senti provenire solo singhiozzi, l’uomo torna a parlare: “Eccola. A cosa servirebbe? Non c’è più nulla da fare. Il nostro tempo è finito. Il nostro tempo è finito. Il nostro tempo è finito. Il nostro...”

Anche tu puoi vedere la nebbia salire fin sopra il livello del letto. Rimane poco tempo ormai, interrompi la cantilena del tuo interlocutore:

“Senti, dimmi in fretta dove posso trovarti”, chiedi, anzi, stavolta intimi, con voce recisa.

Ma l’uomo non ti sta ascoltando, continua a ripetere come un disco rotto l’ultima frase. L’ultima cosa che riesci a sentire, prima di venire circondato dalla nebbia, è un botto assordante all’altro capo del telefono.

Torna all’**1**.

Entri nell'ascensore. Il tasto 1 è illuminato. Premi il pulsante per scendere al piano terra e le porte si richiudono con fragore. L'ascensore rimane fermo per alcuni secondi, il tanto da farti pensare di essere rimasto bloccato dentro un ascensore guasto. Finalmente con un sussulto l'ascensore entra in funzione e ti porta al piano, accompagnando la discesa con un continuo e preoccupante rumore metallico.

Vai al 41.

Entri nella cucina dell'albergo. Un'enorme zona di lavorazione occupa il centro della stanza in tutta la sua lunghezza. Una cappa si eleva verso il soffitto. Per la stanza, sui mobili e sui ripiani, numerosi utensili e attrezzi di cucina sono sparsi in ordine sparso, conferendo all'ambiente un senso di notevole confusione.

Fai un giro della cucina, non noti niente che attiri la tua attenzione, a parte naturalmente la sporcizia e il disordine che accomuna questa zona a tutto ciò che hai visto finora. Su un angolo della stanza, seminascosto da un tegame, noti però un libro, che la copertina identifica come un ricettario. Ne sfogli alcune pagine: si tratta di una raccolta di ricette, in parte scritte a mano, di primi e secondi piatti. Questo ti fa tornare in mente che non ricordi quand'è l'ultima volta che hai mangiato. È una necessità di cui hai perso traccia.

In mezzo al volume un inserto sporge e fa spessore, ti salta agli occhi per il fatto di essere con ogni evidenza del tutto estraneo al libro, trattandosi invece di un trattato di argomenti filosofici. Ne leggi un pezzo:

"...il famoso paradosso con cui Zenone affrontava il concetto di tempo: se in una gara di corsa tra Achille e una tartaruga l'eroe greco avesse dato all'animale un vantaggio alla partenza, non sarebbe mai più riuscito a raggiungerla. Secondo Platone il tempo è la rappresentazione dell'eternità. Per Aristotele è ciò che consente di distinguere e misurare un "prima" rispetto a un "dopo". S. Agostino afferma che il tempo è stato creato da Dio insieme all'universo ed è concepibile soltanto come percezione soggettiva dentro ognuno di noi. Da S. Agostino in poi il tempo viene quindi non più considerato come un ente di natura circolare e ciclica, ma come un'essenza lineare e unidirezionale.

In tempi più moderni, Newton indica il tempo come un senso che scorre immutabilmente sempre uguale a sé stesso, un contenitore di eventi. Il matematico tedesco Leibniz concepisce il tempo come un'astrazione, un concetto che permette di mettere in relazione tutti gli eventi tra di loro. McTaggart, filosofo inglese, ritiene che il tempo e il cambiamento non siano nient'altro che illusioni. Secondo Kant il tempo è una forma interiore della nostra sensibilità: se l'uomo non fosse in grado di percepire lo scorrere del tempo, non potrebbe nemmeno avvertire il mondo sensibile che lo circonda. Per il francese Bergson ogni istante del tempo fisico è qualitativamente identico a tutti gli altri, e si distingue dal tempo soggettivo, interiore, in cui ogni istante risulta diverso e distinto. Einstein rivoluziona il concetto, affermando che il tempo e lo spazio sono interconnessi, e in tal senso il tempo può essere "curvato" (accelerato o rallentato) da campi gravitazionali. L'ingegnere irlandese Dunne ipotizza che nei sogni riusciamo a sfuggire al tempo lineare.

Un discorso a parte riguarda la percezione del tempo..."

Interrompi la lettura, nel timore di venire sorpreso dalla nebbia, di cui cominci a intravedere qualche traccia. Riponi il libro ed esci di fretta dalla stanza.

Vai al 45.

Premi il tasto tre e le porte si richiudono. L'ascensore rimane fermo per alcuni secondi, prima di procedere con uno scossone. Ti porta al piano accompagnando tutta la salita con uno stridente rumore metallico. Esci e ti guardi intorno. Il corridoio di questo piano è del tutto simile a quello del tuo. C'è pure lo stesso tipo di tappeto impolverato a coprire il pavimento. Procedendo a memoria ti dirigi verso la camera indicata nella pianta che hai visto sul computer prima (o era la settimana scorsa? O un mese fa?)

Ti fermi davanti alla porta e fai un lungo respiro, nel frattempo che decidi se bussare o entrare direttamente. Porti la mano sulla maniglia ma la porta si apre prima ancora che tu faccia niente.

"Ho sentito i passi," enuncia l'individuo che ti si presenta davanti. Non sai cosa dire, in effetti non hai pianificato nulla di quello che avresti fatto una volta arrivato qui. Soprattutto ti sorprende la sensazione di conoscere questa persona, di averla già vista da qualche parte. È un uomo, o forse una donna, non sei in grado di dirlo bene, della tua stessa altezza, e anche la corporatura è identica. Gli occhi e i capelli hanno lo stesso colore dei tuoi, il taglio della mascella è molto simile al tuo. Anzi, non simile, diresti che è la copia sputata. Ora che ci pensi bene, ti sembra di starti guardando allo specchio.

"Ma co...?"

"Io e te siamo la stessa persona", spiega Hove, come se leggesse nei tuoi pensieri.

Il tuo stupore è così grande che la tua unica reazione è una risata nervosa.

Hove ti fa un cenno con la testa di entrare. Fai due passi avanti e chiude la porta.

"Hai fatto bene a venire," riprende. "Sarei venuto io da te, non l'hai trovato il mio biglietto? Ma va bene così, il tempo è prezioso, il nostro tempo sta finendo."

Ti siedi sul letto e prendi fiato per qualche attimo prima di affrontare di nuovo l'argomento.

"Cosa intendi dire che siamo la stessa persona?"

"Il tempo sta finendo," continua Hove ignorandoti, "e c'è una cosa che devo chiederti di fare. È molto importante."

Si dirige verso il malandato mobile di fianco al letto, apre il cassetto ed estrae una pistola. Ti alzi, impaurito, ma ti accorgi in fretta che Hove in realtà te la sta porgendo. D'istinto la prendi e te la rigiri tra le mani.

“A cosa dovrebbe servirci?” chiedi.

“Devi ucciderti”.

Per la seconda volta rimani di sasso, senti uno strano sapore amaro in bocca e le gambe si fanno molli.

“Tu sei pazzo! Perché dovrei ucciderti? Cosa vuoi da me?”

“Non capisci, è l’unico modo. Non voglio continuare a vivere così. Il tempo ormai è finito. Fai in fretta.”

Hove chiude gli occhi e rechina il capo. Il suo respiro è calmo e regolare.

Guardi ancora una volta la pistola che hai tra le mani.

Se decidi di esaudire il desiderio di Hove vai al **44**.

Se ritieni che tutto questo sia una follia vai al **27**.

Il tempo sta finendo. Decidi in fretta.

## 25

Aspetti per un tempo interminabile una reazione da parte dell’uomo/donna, che però non arriva. Ti schiarisci la gola e dici, a voce un po’ più marcata: “Sono il tuo vicino di stanza, arrivo dalla camera di fianco alla tua.”

Ancora una volta non ottieni risposta dallo sconosciuto. Fai per avvicinarti, quando noti che il pavimento è coperto di nebbia. Con angoscia ti precipiti verso l’uomo/donna e lo scuoti con veemenza, ma ormai la nebbia sale rapidamente avvolgendo il vecchio e te. Non puoi far altro che desistere.

Torna all’**1**.

## 26

Apri la porta che conduce al corridoio e nel farlo noti che sulla porta una targhetta segna il numero della stanza, la prima del corridoio: “/11”. A terra un tappeto gualcito corre per tutto l’andito. Alla tua sinistra il corridoio continua conducendo alle altre camere del piano. Davanti a te c’è una rampa di scale che scende, fiancheggiata sulla sinistra da un ascensore.

Puoi scendere le scale (**41**) o provare a chiamare l’ascensore (**14**), o se preferisci fare un giro del piano (**31**).

## 27

Lasci cadere la pistola a terra. Senti lo stomaco in subbuglio e fatichi a mantenere ferma la voce, mentre dici semplicemente “Addio”. Prima di voltarti vedi Hove cadere in ginocchio a terra, disperato: “Mi stai condannando,” dichiara, con un tono stranamente piatto.

Apri la porta ed esci dalla stanza. Le ultime parole che senti prima di allontanarti sono quelle di Hove che continua a ripetere “mi stai condannando”.

Una scossa ti percorre la schiena.

Vai al **18**.

## 28

Completi il codice richiesto dal monitor. La schermata si sblocca e lascia il posto ad un programma da cui gli operatori dell’albergo gestiscono le prenotazioni. Da qui puoi accedere a una serie di informazioni: la lista delle camere occupate, i nomi di tutti gli ospiti con una prenotazione attiva, lo storico delle persone che hanno risieduto in albergo. Quale scegli?

Le camere: **38**.

Gli ospiti: **34**.

Lo storico: **9**.

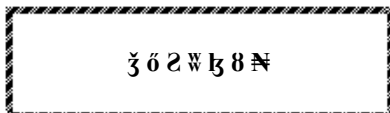
## 29

Pronunci a voce alta il nome.

L’uomo/donna rimane lunghissimi minuti immobile a elaborare la tua risposta.

La foschia sta già levandosi quando finalmente noti un movimento del suo braccio destro. Ha aperto un cassetto del tavolo e sta estraendo una busta da lettere. Gliela prendi di mano, innervosito dall’imminente arrivo della nebbia e per paura di non riuscire a leggerne il contenuto in tempo.

Noti il nome che hai annunciato scritto a mano sul dorso. Apri la busta in fretta. Dentro è contenuto soltanto un biglietto. È totalmente bianco su un lato e sull’altro figura così:



Cosa dovrebbe voler dire? Non hai il tempo di fare alcuna domanda all’individuo, la foschia ormai è totale.

La nebbia ti avvolge cancellando ogni immagine dai tuoi occhi. Torna all’**1**.



### 30

Ti trovi nella sala ristorante dell'albergo. È arredata con una serie di piccoli tavolini quadrati disposti ordinatamente in otto file da otto. Per quanto la stanza sia grande, è quasi interamente occupata dai tavoli. Ogni tavolino è apparecchiato per due ed è identificato da una targhetta numerata poggiata sopra. Noti subito come il tavolo numero uno sia il primo a sinistra della prima fila della stanza, ma gli altri tavoli sono stati stranamente ordinati secondo una spirale oraria, quindi l'ultimo tavolo si trova al centro della sala.

A parte questo nella sala non vedi niente di rilevante. Si trova, come tutto il resto, in uno stato di abbandono e sporcizia.

Sul fondo riesci a scorgere il bancone di quella che sembra essere una zona bar. Inoltre una porta dall'altro lato della sala conduce probabilmente verso le cucine.

Se vuoi avvicinarti alla zona bar vai al **33**. Se preferisci entrare nelle cucine vai al **23**.

### 31

Percorri il corridoio, superando camera tua. Il tappeto malandato percorre tutta la lunghezza del pianerottolo, passando una dopo l'altra numerose altre porte. Provi ad aprirne una a caso: chiusa. Provi con un'altra, ma è chiusa anch'essa. Continui per alcuni metri, fino a che un muro finestrato non ti comunica la fine del corridoio. Lo stretto infisso lascia intravedere oltre il vetro una fitta nebbia, che non ti consente di scorgere nulla di ciò che si trova all'esterno.

Non puoi far altro che voltarti e tornare indietro.

Vai al **18**.

### 32

Completi il codice richiesto dal monitor. La schermata si sblocca e lascia il posto ad un programma da cui gli operatori dell'albergo gestiscono le prenotazioni. Da qui puoi accedere a una serie di informazioni: la lista delle camere occupate, i nomi di tutti gli ospiti con una prenotazione attiva, lo storico delle persone che hanno risieduto in albergo. Quale scegli?

Le camere: **38**.

Gli ospiti: **40**.

Lo storico: **9**.

### 33

Ti avvicini al bancone di un bar in fondo alla sala ristorante. Anche questo, come il resto, è coperto di polvere e macchie di sporcizia. Dall'altro lato del bancone svariate bottiglie sono disposte con un certo disordine, alcune sono rovesciate, altre sono vuote. Sembrerebbe che il bar sia stato saccheggiato prima dell'abbandono generale. Per il resto qui non noti niente di significativo.

D'impulso allunghi la mano verso la bottiglia più vicina e ne bevi un sorso a canna. Whisky. Almeno questo non si è rovinato. Deglutisci e dai un colpo di tosse.

Da qui sulla destra riesci a vedere il portellone d'ingresso dell'albergo. Se vuoi avvicinarti vai al **5**.

Altrimenti puoi dare un'occhiata alle cucine (**23**).

### 34

Selezioni l'opzione per visualizzare l'elenco di tutti gli ospiti che attualmente risiedono in albergo. Una lunga lista di nomi ti si presenta sullo schermo. Non avresti mai detto che l'albergo avesse tutte queste camere occupate, considerato lo stato di abbandono. Perdi qualche minuto a scorrerli tutti, tentando di dare un significato a quell'elenco. Non sei del tutto sicuro neppure tu di cosa stai cercando. Scorgi la nebbia al di là del bancone che inizia a sollevarsi, e ti assale l'ansia. A quel punto ti viene un'idea: cerchi il nome di Dweyn Hove nella lista. Lo trovi. O meglio, è ripetuto due volte. Che strano.

Hai pochissimo tempo, la nebbia sta rendendo difficile visualizzare lo schermo. Clicchi sul primo nome, compare la pianta del primo piano dell'albergo con una camera evidenziata in nero. Ti accorgi che si tratta della tua camera.

Torni indietro e selezioni in fretta l'altro nome. Compare una pianta del piano -1. C'è quindi un piano sotterraneo con altre camere in quest'albergo? Eppure non hai notato da nessuna parte le scale che dovrebbero condurre a quel piano.

L'ultima cosa che riesci a fare prima che la nebbia ti accechi del tutto è memorizzare la camera evidenziata nella pianta.

Torna all'**1**.

### 35

Apri la porta ed entri nella stanza dell'addetto all'accettazione. Anche qui regna lo stato di abbandono che caratterizza tutto l'albergo. Cianfrusaglie sono sparse disordinatamente per terra. Una sedia è rovesciata davanti a un tavolino, alcune valigie vuote occupano un lato della stanza, mentre in fondo, nascosta dal buio, intravedi una branda.

Se ti interessa la zona della scrivania vai al **37**. Se ti avvicini al letto vai al **12**. Se preferisci uscire da questa stanza vai al **45**.

Impugni la pistola con entrambe le mani e la punti verso Hove. Stai tremando e faticchi a prendere la mira, nonostante la breve distanza che vi separa. Senti un peso crescente sullo stomaco e il respiro ti si affanna. Il grilletto è duro e ti scivola tra le dita. Non credi di potercela fare. Sei sul punto di abbassare la pistola, quando Hove urla: “Spara!”

La perentorietà e l’esplosione di quell’ordine ti fanno premere il grilletto.

Lo sparo ti rende sordo per alcuni minuti. È un’atmosfera ovattata e quasi irrealistica quella in cui vedi Hove cadere a terra senza rumore, un fiotto di sangue gli zampilla dalla fronte, un sorriso trasfigura il suo volto.

La pistola diventa pesantissima. Cosa hai fatto? Come hai potuto ammazzare un uomo?

Cosa ne sarà di te ora?

Ti tornano in mente le ultime parole di Hove. Ucciderti. Una follia. La follia di uno squilibrato.

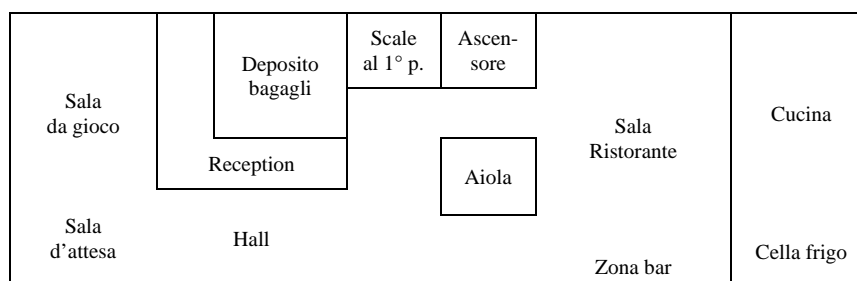
Rimani tremante nella stanza a guardare il cadavere di Hove. L’odiata nebbia comincia a diffondersi e in breve nasconde alla tua vista il corpo.

Il tempo sta finendo.

Se molli la pistola ed esci di qui, vai al **45**.

Se te la punti alla tempia vai al **42**.

Ti inchini a rimettere in piedi lo sgabello e ti ci siedi sopra. Il tavolo è coperto di carte e cartacce, per lo più documenti relativi all’albergo e alla sua gestione. Ce ne sono così tanti che ne sfili dal mucchio uno a caso, il più ingombrante. Si tratta della pianta dell’albergo, o meglio, del solo piano terra.



Lo appoggi da parte sul tavolo, e cerchi di riordinare la catasta di pagine per sfogliarle con maggiore criterio. In cima al mucchio, un foglio riporta la lista dei tavoli della zona ristorante, disposti a griglia. Qualcuno ha cerchiato a penna l’ultimo tavolo dell’ultima fila, e rimanda con un tratto di penna a una presunta annotazione che però non è riportata in quel foglio.

Continui a rovistare tra le carte ma non trovi la seconda pagina associata a quella. In compenso ti salta all’occhio un ritaglio di un rotocalco, che vistosamente non ha nulla a che fare con tutti i documenti di quella pila. Si tratta di un frammento di un articolo divulgativo di cosmologia:

“...ultimo, ovvero la grande questione di quale sarà la fine del nostro universo, è un tema fortemente dibattuto nella storia dell’umanità. Senza entrare in dibattiti escatologici e religiosi, ma considerando il tema dal punto di vista strettamente scientifico, il primo problema da affrontare è se l’universo sia eterno o finito, o perfino ciclico. Le teorie sull’universo finito sono le più numerose e affascinanti.

La teoria del Big Crunch prevede che l’universo avrà fine certa e ben definita: a un certo punto della sua vita cesserà di espandersi e inizierà a collassare su se stesso, compresso in una singolarità gravitazionale, in maniera del tutto simmetrica al Big Bang. È del tutto al di là delle nostre possibilità prevedere, o perfino ipotizzare, cosa possa accadere in seguito, perché il tempo stesso si fermerebbe in questa singolarità.

La teoria del Big Rip, ovvero il “grande strappo”, parte invece dall’ipotesi che l’universo non avrà una fine vera e propria, ma continuerà ad espandersi indefinitamente. Essendo l’energia dell’universo limitata, questa espansione porterà ad un graduale spegnimento, la materia si consumerà, i buchi neri evaporeranno e l’universo arriverà di fatto alla morte termica.

Infine le speculazioni più fantasiose, ma non per questo da scartare a priori, ipotizzano che il nostro universo sia collegato ad altri universi (teoria del “multiverso”) e quindi sia parte di un universo più grande o di una continua riproduzione di nuovi...”

Mentre eri immerso nella lettura non ti sei reso conto che la nebbia è tornata, ha già avvolto buona parte della stanza, e tra poco toccherà anche a te. Riponi il ritaglio sul tavolo e aspetti l’ineluttabile. Il cuore prende a battere più in fretta nel momento in cui la nebbia ti arriva ad altezza gola e infine ti avvolge del tutto. Per un lungo attimo ti sembra di soffocare, una sensazione di annegamento che ti causa un leggero attacco di panico.

Ma è solo un attimo.

Torna all’**1**.

Selezioni l’opzione per visualizzare l’elenco delle camere attualmente occupate. Una lunga lista di numeri compare sullo schermo. Non avresti mai detto che l’albergo avesse tutte queste camere occupate, considerato lo stato di abbandono in cui versa. Inoltre ti sorprende scoprire che l’albergo abbia altri piani sopra quello della tua camera, e pure un piano sotterraneo. Non ti è mai capitato di vedere le scale che dovrebbero condurre a tali piani.

Non hai molto tempo, al di là del bancone vedi già la nebbia iniziare ad avvolgere l'ambiente. Provi a cliccare un numero a caso tra quelli della lista, e sullo schermo viene disegnata la pianta del relativo piano con la camera evidenziata. Sotto viene riportato il nome dell'attuale occupante. Non ti dice nulla. Torni indietro e provi con un'altra stanza. Una nuova pianta e un nuovo nome sono raffigurati sul monitor. Ti sembra chiaro che così non arriverai da nessuna parte. Con un po' di pazienza saresti in grado di scorrere tutte le camere, una ad una, ma ormai la nebbia ti impedisce di vedere lo schermo. Lasci perdere e come ultimo, inutile gesto premi il pulsante di spegnimento dello schermo.

Torna all'1.

### 39

Pronunci a voce alta il nome.

L'uomo/donna rimane lunghissimi minuti immobile a elaborare la tua risposta.

La foschia sta già levandosi quando finalmente noti un movimento del suo braccio destro. Ha aperto un cassetto del tavolo e sta estraendo una busta da lettere. Gliela prendi di mano, innervosito dall'imminente arrivo della nebbia e per paura di non riuscire a leggerne il contenuto in tempo.

Noti il nome che hai annunciato scritto sul dorso. Apri la busta in fretta. Dentro è contenuto soltanto un biglietto. È totalmente bianco su un lato e sull'altro figura così:



Cosa dovrebbe voler dire?

Non hai il tempo di fare alcuna domanda all'individuo, la foschia ormai è totale.

La nebbia ti avvolge cancellando ogni immagine dai tuoi occhi.

Torna all'1.

### 40

Selezioni l'opzione per visualizzare l'elenco di tutti gli ospiti che attualmente risiedono in albergo. Una lunga lista di nomi ti si presenta sullo schermo. Non avresti mai detto che l'albergo avesse tutte queste camere occupate, considerato lo stato di abbandono. Perdi qualche minuto a scorrerli tutti, tentando di dare un significato a quell'elenco. Non sei del tutto sicuro neppure tu di cosa stai cercando. Scorgi la nebbia al di là del bancone che inizia a sollevarsi, e ti assale l'ansia. A quel punto ti viene un'idea: cerchi il nome di Turenne Hove nella lista. Lo trovi. O meglio, è ripetuto due volte. Che strano.

Hai pochissimo tempo, la nebbia sta rendendo difficile visualizzare lo schermo. Clicchi sul primo nome, compare la pianta del primo piano dell'albergo con una camera evidenziata in nero. Ti accorgi che si tratta della tua camera.

Torni indietro e clicchi in fretta l'altro nome. Compare una pianta del terzo piano. Ci sono quindi ben due piani sopra il tuo? Eppure non hai notato da nessuna parte delle scale che salgono.

L'ultima cosa che riesci a fare prima che la nebbia ti accechi del tutto è memorizzare la camera evidenziata nella pianta.

Torna all'1.

### 41

Arrivi in un ampio androne. Procedendo sulla sinistra l'ambiente si allarga verso quella che sembra essere la zona d'ingresso dell'albergo. Alla tua destra si accede in una sala separata da una grande fioriera.

Ti avvicini alla zona d'ingresso: **8**.

Ti rechi nella sala laterale: **30**.

### 42

Raccogli tutto il tuo coraggio e sollevi la pistola all'altezza della tempia. Si tratta di una fatica smisurata, la più grande che hai mai dovuto compiere in tutta la tua esistenza. Il respiro ti si fa corto e irregolare. Le pupille vagano irrequiete per la stanza, come se cercassero qualcosa. Prendi a tremare convulsamente. Non sei più sicuro di essere nel pieno della tua ragione, se mai lo sei stato.

La nebbia sta coprendo ogni dettaglio della stanza. Se devi farlo va fatto ora o mai più.

Provi a stabilizzare il fiato con ampi e profondi respiri. Cerchi di non farti mettere fretta dai pochi istanti che ti rimangono prima che la nebbia ti impedisca di compiere anche questa azione. All'improvviso una calma intensa e sincera ti pervade, e questa ti sembra davvero l'unica azione sensata da compiere. Hove sapeva cosa stava dicendo, aveva capito.

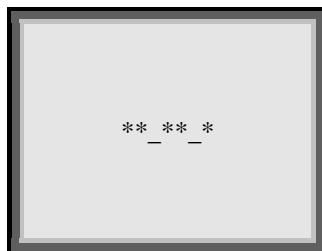
E allora come mai un dubbio si fa strada dentro di te proprio mentre fai pressione con l'indice? Rallenti l'azione del dito. Hai un attimo di tentennamento. È il tuo ultimo pensiero.

La nebbia ti avvolge. Premi il grilletto.

Il tempo è finito.

### 43

Ti sporgi e noti che il monitor è nero. Aggiri il balcone, dall'altro lato sotto lo schermo vedi una tastiera. Guardi sotto il bancone e tutto intorno ma non riesci a trovare alcun computer o terminale a cui lo schermo possa essere collegato. Provi allora a premere l'unico grosso pulsante di cui lo schermo è dotato. Il monitor si accende, quasi insperabilmente. La schermata che ti si presenta davanti è la seguente:



Il primo dei due spazi vuoti lampeggia. Pare che attenda l'inserimento di una chiave. Infatti non è possibile fare altro. Spegni lo schermo e vai al **48**.

### 44

Impugni la pistola con entrambe le mani e la punti verso Hove. Stai tremando e fatichi a prendere la mira, nonostante la breve distanza che vi separa. Senti un improvviso peso sullo stomaco e il respiro ti si affanna. Il grilletto è duro e ti scivola tra le dita. Non credi di poterlo fare. Sei sul punto di abbassare la pistola, quando Hove urla: "Spara!"

La perentorietà e l'esplosione di quell'ordine ti fanno premere il grilletto.

Lo sparo ti rende sordo per alcuni minuti. È un'atmosfera ovattata e quasi irreale quella in cui vedi Hove cadere a terra senza rumore, un fiotto di sangue gli zampilla dalla fronte, un sorriso trasfigura il suo volto.

La pistola diventa pesantissima. Cosa hai fatto? Come hai potuto ammazzare un uomo?

Cosa ne sarà di te ora?

Saresti in grado di togliere due vite, ne avresti mai il coraggio?

No... Lasci cadere a terra la pistola. Rimani tremante nella stanza a guardare il cadavere di Hove. Non hai nessuna reazione nemmeno quando l'odiata nebbia ti avvolge come un mantello, oscurando ogni cosa.

È la fine.

Vai al **50**.

### 45

È solo adesso che ti rendi conto di tutto il tempo che hai perso, come esci dalla stanza ti ritrovi in un ambiente completamente invaso dalla nebbia. Potresti provare a correre da qualche parte, allontanarti da qui in una zona in cui la foschia non è ancora arrivata, ma sai per esperienza di come questo sia un gesto del tutto inutile. Ci hai provato così tante volte, a cercare un posto irraggiungibile dalla nebbia, una zona immune da questa maledizione, che hai perso il ricordo di quando tutto questo è cominciato.

Ad ogni modo è con una calma quasi stoica che lasci che la nebbia avviluppi anche te. Chiudi gli occhi e tiri un respiro profondo.

Torna all'**1**.

### 46

Apri la porta che conduce al corridoio e la tua attenzione è subito attirata dalle porte dell'ascensore del pianerottolo che in quel momento si chiudono con un forte stridio. Il pavimento dell'andito è coperto da un sudicio tappeto scolorito. Alla tua sinistra il corridoio continua conducendo alle altre camere del piano. Davanti a te, alla destra dell'ascensore, una rampa di scale porta di sotto.

Se scendi le scale: **41**.

Se vuoi percorrere il corridoio: **31**.

Se preferisci chiamare l'ascensore: **14**.

### 47

Aggiri il bancone per raggiungere il telefono e sollevi la cornetta. Senti un suono provenire dal ricevitore, segno che il telefono è funzionante. Decidi che vale la pena provare: componi lo strano numero che hai letto prima (o forse era ieri? O una settimana fa? Non ricordi più). Il numero è stato accettato, senti il caratteristico segnale lungo e intermittente della chiamata in corso.

Passano trenta secondi senza che nessuno risponda. Stai quasi per riattaccare, quando sei un \*click\*. Qualcuno ha risposto. Non lo senti parlare però. "Pronto... pronto?" chiami.

"...Hove?" senti chiedere dopo una lunga attesa dall'altra parte. È una voce sommessa e piatta, irricognoscibile.

“Cosa? Come mi hai chiamato? Chi sei?” incalzi.

Niente da fare, non senti dire più niente, solo un fruscio. Ci dev’essere un disturbo. Provi a dare un paio di colpi alla cornetta, ma il fruscio non fa che aumentare.

Riagganci, sollevi nuovamente il ricevitore e provi a rifare il numero. Squilla a lungo, per circa un minuto, senza risposta, finché la linea non cade da sola.

Non ti resta che riattaccare. Vai al **48**.

## 48

Ti guardi intorno. Sul muro alle tue spalle, dietro la reception, campeggia una bacheca contenente le chiavi delle varie stanze dell’albergo, ordinate per numero. Una porta di fianco alla bacheca conduce probabilmente alla stanza del receptionist.

Se vuoi provare a entrarci vai al **35**.

Altrimenti puoi seguire il bancone della reception, che prosegue facendo il giro verso una zona arretrata, sul lato sinistro della hall (**2**).

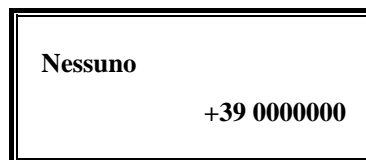
## 49

Ti accomodi su una delle malandate poltrone della zona d’attesa. La polvere che si solleva ti fa tossire un paio di volte. Davanti a te un tavolino ospita alcuni giornali e magazine. Ne prendi uno, parla di moda. Lo sfogli senza interesse prima di rimmetterlo a posto.

Stai per rialzarti quando noti sulla poltrona di fianco alla tua una rivista dalla copertina bianca con un segnalibro. Allunghi la mano per afferrarla. Apri alla pagina segnata dal cartoncino. C’è un articolo di taglio semi-scientifico. Ne leggi una parte:

“Anche se l’immediato futuro non potrà mai essere previsto con certezza in anticipo, l’attuale conoscenza dell’universo ci consente di raffigurare a grandi linee gli eventi più distanti nel tempo. Sappiamo con certezza, ad esempio, che arriverà un giorno in cui le stelle consumeranno interamente il loro nucleo e si spegneranno, mentre particolari eventi astronomici potranno causare l’espulsione dei pianeti dai loro sistemi stellari e i sistemi stellari dalle galassie. Si può prevedere che fra 50.000 anni la durata del giorno si allungherà di un secondo al giorno a causa del rallentamento della rotazione terrestre, dovuto agli attriti delle maree. Tra 500.000 anni la Terra verrà probabilmente colpita da un meteorite di un chilometro di diametro. Tra 250 milioni di anni tutti i continenti della Terra si fonderanno in un unico supercontinente, chiamato Amasia. Fra 800 milioni di anni i livelli di anidride carbonica si ridurranno a un punto in cui la fotosintesi non sarà più possibile, causando l’estinzione della vita pluricellulare. Fra 3 miliardi di anni la temperatura della superficie terrestre raggiungerà un valore così elevato che anche la vita unicellulare rimasta scomparirà completamente. C’è comunque una probabilità di uno a centomila che prima di arrivare a questa situazione il nostro pianeta possa venire espulso dal sistema solare a causa di un evento astronomico, e una probabilità su tre milioni che entri nell’orbita di un’altra stella. Se ciò dovesse accadere, la vita sulla Terra potrebbe in linea teorica sopravvivere e continuare a proliferare per lungo tempo.”

Perdi interesse nel continuare a leggere, non è proprio il tuo tipo di lettura. Osservi meglio il segnalibro che stai ancora tenendo in mano. Si tratta in realtà di un biglietto da visita. Da un lato è completamente bianco, e dall’altro riporta uno strano numero di telefono:



Perplesso riappoggi la rivista sulla poltrona e ti rialzi. Hai perso troppo tempo con la lettura, ti accorgi solo ora che la nebbia ha ormai avvolto l’intera hall. Non ti rimane che tornare a sederti e aspettare, pazientemente.

Torna all’**1**.

## 50

Qualcosa è cambiato. In un primo momento l’idea che ci sia un cambiamento ti sembra un bene, ma realizzi in fretta che non è così.

La nebbia non si sta diradando come è sempre avvenuto fino ad ora. Ultimamente avevi percepito che il tempo d’attesa prima che la foschia svanisse fosse gradualmente aumentato, ma si trattava più che altro di una sensazione, niente più che una sensazione.

Ora invece non succede più niente. Sei avvolto nella nebbia. Sei stato avvolto nella nebbia. Sarai avvolto nella nebbia.

Vivrai per sempre in questa condizione. Non morirai di fame o di sete, non avrai più bisogno di respirare o di muoverti. La nebbia ti conterrà per l’eternità, fino alla fine del tempo.

Il tempo è finito.