

FANTASMI

Prologo

Il sole è calato da molte ore e l'uomo vestito di scuro a bordo della sua BMW nuova fiammante, incurante dei limiti di velocità, sfreccia lungo le stradine che dalla città di Rust, attraverso lo Schwarzwald, lo avrebbero portato appena oltre confine, presso il Grand Canal d'Alsace, appena oltre frontiera. Avrebbe portato a termine l'affare della sua vita, cosa che avrebbe trasformato quell'area, impenetrabile e amena, in una nuova Silicon Valley. La musica tecno esce a tutto volume dalle casse dello stereo, mentre egli, esaltato da ciò che sta per compiere, non si cura della direzione, ignorando i consigli del suo Garmin, tanto avrebbe ricalcolato, prima o poi. Il Taubergießen è particolarmente sinistro quella sera, la notte è senza luna e il telefono cellulare è privo di campo da almeno un'ora. Gli alberi si fanno sempre più alti e fitti e paiono curvarsi sull'uomo vestito di nero. Il navigatore non è stato aggiornato di recente, pertanto pare condurre la vettura fra i campi e le foreste, anche se, in realtà, essa percorre una strada stretta e sconosciuta. Non si accorge subito della nebbia però, ben presto ci si trova proiettato dentro, come in una nuvola poggiata in terra. Preso dal panico, spegne la musica e rallenta bruscamente. Ormai vede a mala pena la strada e tutto gli pare improvvisamente più difficile. L'auto si ferma, in mezzo a quel fumo freddo. Impreca ma non serve a nulla. Scende da quel concentrato di tecnologia e ne studia l'interno del cofano, pur non essendo in grado di capirci qualcosa. L'auto non vuole saperne di ripartire e nulla di ciò che possiede può metterlo in contatto con la civiltà. Tornare indietro non ha senso poiché la sua guida allegra, per così dire, l'ha distratto dall'itinerario. Inoltre non ha notato centri abitati per molti chilometri e la notte è buia e fredda, anche in quella stagione. Non lo spaventa camminare nei boschi di notte, anche se quella foresta non gli piace. Ecco perché vuole mettere le mani su quei terreni per trasformarli radicalmente. Si fa coraggio e prosegue a piedi, nella speranza di incrociare qualcuno, alla fine.

Cammina molte ore finché, quando ormai sta per esplodere in una crisi di pianto, gli sembra di notare qualcosa nel bosco. Si ferma e sosta, in silenzio, ad ascoltare. Dapprima pensa di avere immaginato tutto, poi lascia la strada e comincia a procedere tra la fitta vegetazione e quella che è solo una sensazione, presto si trasforma in speranza. Nel buio del bosco, nel fitto della nebbia, scorge delle luci. Affretta il passo e si trova di fronte ad un'ampia radura. La nebbia pare farsi da parte, come per magia, lasciando il posto a un edificio piuttosto grande, di due piani soltanto, la classica casa a graticcio tipica di queste terre, la cui struttura portante è costituita da una serie di travi in rovere e abete disposte orizzontalmente, verticalmente e obliquamente, mentre gli interstizi comprendono una miscela di argilla, silt e sabbia locali. Mentre ne ammira lo stile, si accorge delle luci accese e delle voci provenienti dal suo interno e del fumo che esce dal comignolo, che diffonde un profumo di legna da ardere che da solo basta a scaldare il cuore.

L'uomo vestito di scuro non ci pensa su un momento, affretta il passo e si ferma sull'uscio a leggere una scritta: "La Locanda Gemeindefreier Grundbesitz Rheinau". Senza indugiare oltre vi entra. Vai al numero 1.

L'atmosfera è calda e accogliente. Una sensazione di caldo ti penetra fin nell'anima e ti fa sentire quasi a casa. Mantieni la calma e ti guardi intorno senza farti troppo notare. Il locale è quasi pieno ma non hai notato nessuna vettura parcheggiata fuori o lungo la strada. Non te ne curi e ti dirigi verso il bancone, ove il barista, che non ti ha levato gli occhi di dosso da quando sei entrato lì, sta pulendo alcuni boccali di birra. Chiedi qualcosa di alcolico e delle noccioline per spezzare i rantolii del tuo stomaco ma ti viene risposto che si serve solo stufato e vino. Accetti e chiedi se puoi fare una telefonata. L'oste ti guarda di sottocchi e bofonchia che non capisce il tuo dialetto. Tu ti spieghi meglio e dici che vuoi sapere dove ti trovi e che vorresti metterti in contatto con la tua famiglia e con i colleghi che ti stanno aspettando. Pertanto ti occorre un telefono cellulare o anche uno a gettoni ma il barista sembra non capire. Tutto ti sembra pazzesco e allora cominci a spiegargli che cosa sia uno smartphone ma l'omone dietro il banco scuote la testa. Cerchi di mimare ciò che desideri ma il locandiere ti guarda sempre più sospettoso e t'invita a sederti a un tavolo. Ti servirà lui stesso.

Tu ti guardi intorno e non noti tavoli liberi ma solo sporadici posti qua e là e non sai che fare. Il locandiere percepisce la tua esitazione e, pur di liberarsi di te e delle tue stravaganze, si avvicina e ti suggerisce sul da farsi.

- Caro forestiero, se guardi attentamente sono rimaste solo quattro seggiole libere nei tavoli da due. Dovrai dividere il desco con un ospite della locanda bizzarro quanto te, ma sono sicuro che non sarà un problema. Anche loro stanno cercando qualcosa, come te, ma io non ho saputo aiutarli, così come non sono in grado di fare con te. Attenzione però, scegli bene il tavolo cui sederti perché ognuno di loro ti racconterà una storia e cercherà di portarti via qualcosa. Se questo dovesse accadere non solo non ti aiuteranno, ma tu perderai la vita. Una volta scelto dove sederti, dovrai giocare secondo le regole e non potrai sederti a un altro tavolo una volta scelto con chi confrontarti. E prima di aver vinto, naturalmente. Le regole sono molto semplici, straniero, pertanto non avere dubbi o timore alcuno. Ognuno di loro possiede pregi e difetti, in altre parole punti di forza e punti deboli. Per semplificare, diciamo che puoi immaginare entrambi come su una scala che va da uno (valore molto basso) a cinque (valore molto alto). Prima di scegliere con chi sederti, dovrai tenerne conto, fermo restando che, non conoscendoti, non sono in grado di sapere se ai tuoi corrispondenti pregi e difetti corrispondano punti di forza e punti deboli maggiori o minori dei loro. Sarai tu a fare il confronto, pertanto presumi che i tuoi punti siano a metà della scala, cioè abbiano un valore medio di tre, tanto per fare un confronto. I pregi sono la Forza Fisica **FF**, l'Intelligenza **IN** e il Coraggio **CO**. Di questi dovrai stare molto attento perché un valore superiore al tuo potrà causare la tua sconfitta. I difetti sono la Paura della Morte **PA**, la Superstizione **SU** e l'Ignoranza **IG**. Valori molto alti indicano che quel particolare difetto sarà il punto di debolezza del tuo interlocutore. Sfruttalo per vincere. Io ci ho parlato a lungo e posso illustrarti questo schema:

	Antico Romano	Alieno	Soldato Giapponese	Neanderthal
FF	4	3	3	5
IN	2	4	3	1
CO	3	3	3	3
PA	2	4	1	2
SU	3	3	5	3
IG	4	1	3	4

- Noto la tua perplessità, forestiero. Ebbene, questa è una locanda molto particolare, frequentata sia da bifolchi del posto sia da stranieri eccentrici come te. Ho letto la disperazione nei tuoi occhi quando sei entrato qui. Sappi che anche i tuoi interlocutori sono preoccupati quanto te e, come te, sono imprigionati fra queste quattro mura. Un'ultima regola. Non lasciare mai la locanda prima di avere terminato il gioco, per nessun motivo.

Detto ciò l'oste si allontana in cucina per prepararti la cena, lasciandoti confuso e pensieroso sul da farsi. Osservi bene i tavolini, tutti ai margini della locanda, in una parte del locale non molto ben illuminata. Sulla destra siede un vero centurione romano, sembrerebbe uscito da carnevale se non fosse per lo sguardo truce e le profonde cicatrici che gli disegnano il viso. A sinistra il tavolo in cui siede un orientale in uniforme della seconda guerra mondiale cui manca solo il fucile, intento a bere un boccale fumante. A un tavolo poco più indietro siede un essere tarchiato e peloso, vestito con pesanti pelli animali e dotato di prominenti sopraciglia, una fronte sfuggente e muscoli imponenti. Infine, ancora più defilato degli altri, un essere inimmaginabile, alto poco più di un metro, il corpo piccolo e la testa grande e glabra, dotato di sole tre dita molto lunghe e la pelle grigia. Che cosa decidi di fare?

Scegli l'antico romano, ti pare il più familiare tra tutti. Vai al punto **7**.

Scegli il soldato giapponese, potrebbe essere culturalmente più simile a te. Vai al punto **21**.

Scegli il neanderthaliano, sei molto più evoluto di lui e la tua arma migliore è il cervello. Vai al punto **28**.

Scegli l'alieno, dopotutto questo è il tuo pianeta e hai una maggiore familiarità con l'ambiente che ti circonda. Vai al punto **14**.

Tenti la fuga dalla locanda, approfittando della diffusa disattenzione nei tuoi confronti e della momentanea assenza del locandiere. Vai al punto **30**.

Il giapponese è chiaramente offeso dalla tua risposta e non fa nulla per nascondere. Dice qualcosa di incomprensibile nella sua lingua e poi t'invita a finire il suo liquore.

Tu bevi, spaventato dalla reazione di un uomo che sembra sempre sul punto di uccidere. Vai al numero **30**.

3

Il Neanderthal t'informa che non sa nulla di matematica e che sa appena leggere i numeri, pertanto ti propone un quesito la cui soluzione è pura logica, non matematica. Ti chiede come proseguiresti questa serie:

11
21
1211
111221

...

Vai al numero **38**.

4

L'alieno ti propone tre soluzioni, un gioco logico matematico, il vero linguaggio universale, un indovinello misterioso oppure una sfida vera e propria ma dall'esito incerto. Tu rimani interdetto e ti rendi conto che dei possibili avversari forse hai scelto quello più difficile ed enigmatico, anche perché riesci a esprimerti solo perché è la sua mente a volerlo ma il suo modo di agire e di pensare resta oscuro e di non facile interpretazione. E se ti stesse leggendo nella mente? Ad ogni modo non fai in tempo a finire che l'alieno ti comunica che hai già scelto una tra queste soluzioni:

- Scegli l'indovinello. Vai al numero **42**.
- Scegli il rompicapo logico-matematico. Vai al numero **9**.
- Scegli di sfidarlo. Vai al numero **24**.

Finisci la tua bevanda e ti sforzi di lottare contro quella presa mentale. Vedi che riesci in parte a liberarti. Percepisci qualcosa della sua mente, qualcosa che lui teneva debitamente nascosto. Ti sembra di vedere delle immagini, come degli spezzoni di film montati a caso. Prima vedi un pianeta dall'atmosfera verde e la vegetazione rossa, povero di acqua e morente. Poi uno strano disco metallico che s'inabissa in un mare tropicale dalla fauna sconosciuta. Ti fa male la testa e non riesci più a pensare, anche se ti liberi definitivamente dalla presa telepatica. Vai al numero **30**.

5

La risposta è quella giusta. Lo percepisci nella mente dell'alieno che, proprio in quel momento, allenta la presa mentale. Sei stupito quanto lui ma ora pretendi che mantenga la promessa e che ti aiuti. Vai al numero **50**.

6

- Se un gallo fa un uovo sulla punta di un tetto, dove cade? – Ti chiede il soldato nipponico. Vai al numero **37**.

7

Procedi verso il tavolo sulla destra dove si trova il soldato dell'antica Roma. Dopo un attimo di esitazione ti siedi. Egli alza gli occhi dal suo frugale pasto e, in quel preciso istante, alza la mano destra e pronuncia un "ave". Si trattava di un soldato poco più che ventenne, non molto colto ma forte e determinato, deceduto in Germania Superiore durante una delle tante battaglie che il formidabile esercito romano condusse sulle rive del Reno nel tentativo di contenere le incursioni barbare. Non sembra un individuo loquace ma è chiaro che comprenda il tuo idioma, avendo vissuto tre anni di campagna militare nella tua terra. La sua divisa sembra nuova e completa, eccetto che per il gladio e qualunque altra arma. Questo fatto ti tranquillizza un poco e, non appena ti raggiunge l'oste con il tuo pasto, il romano inizia a parlare.

- Ave a te, forestiero. Il mio nome è Lucius. So che stai cercando di uscire da questa foresta e forse io posso aiutarti, giacché qui dimoro da molti secoli. Questo però ti costerà. Vedo che porti un anello molto prezioso al dito della mano sinistra, dammelo e ti guiderò verso la civiltà.

Tu osservi bene il legionario. È chiaro ormai che voglia la tua fede nuziale, oro puro a 24 carati Legiers de Cartier, valore commerciale alcune migliaia di euro, valore sentimentale inestimabile. Se decidi di dargliela, prima brindisci con lui col vino sfuso che il pretoriano ha sorbito tutta la sera, quindi vai al numero **49**. Altrimenti neghi con fare deciso, mentre sul volto del tuo avversario fa la comparsa una espressione di nervosismo e disappunto che però, presto, scompare, lasciando il posto a un falso sorriso.

- Come vuoi, straniero. Allora facciamo così. Puoi scegliere tra un gioco, un indovinello o una sfida ma attenzione. Nel caso non ce la facessi l'anello sarà mio. Altrimenti se fossi tu a vincere, ti potrai tenere l'anello ed io mi occuperò di farti uscire sano e salvo da questa foresta. Se ti rifiuti di giocare con me, mi prenderò comunque l'anello e tu resterai qui.

Tu rimani in silenzio qualche minuto, mentre inizi a bere dal tuo boccale nervosamente. Se decidi che, comunque, tu possa cavartela benissimo da solo e che non valga la pena di sacrificare un ricordo tanto bello e prezioso, ti alzi di scatto e te ne vai. Vai al numero **30**. Altrimenti guardi dritto negli occhi il soldato romano e gli comunichi che ci stai. Se accetti il gioco vai al numero **11**. Se invece preferisci sfidarlo, vai al numero **44**. Se invece pensi di cavartela con un indovinello, vai al numero **35**.

8

Il soldato nipponico non sembra contento che tu abbia scelto il gioco di logica. Cerca di cambiare la posta ma tu rifiuti. È chiaro che stai per vincere, pertanto sorseggi dal tuo boccale soddisfatto e lo sfidi a parlare. Lui ci pensa un po' e inizia a raccontarti una storia:

- Una volta conobbi tre samurai, i cui nomi, tradotti nella tua lingua, significano "Roccia di fiume", "Albero di ciliegio" e "Spada molto corta". "Roccia di fiume" era decisamente più forte di "Spada molto corta" e "Spada molto corta" lo era più di "Albero di ciliegio". Secondo te, straniero, è logico supporre che "Roccia di fiume" fosse più forte di "Albero di ciliegio"? Vai al numero **32**.

L'alieno pare felice che tu abbia scelto la logica e lui avverte l'imbarazzo della tua scelta. Come hai potuto credere di essere più intelligente di una specie che viaggia nello spazio? Ad ogni modo l'alieno ti concede di scrutare in un recondito angolo della sua mente sconfinata, dalle cui immagini dovrai trarne soluzione.

D'improvviso ti appare la visione di un mondo alieno, un mondo caldo illuminato da tre soli. C'è una città alveare dove vivono confinati degli esseri alti più di due metri, longilinei e dalla pelle azzurra. In questo mondo quasi perennemente illuminato non esistono i riflessi, né dell'acqua e nemmeno delle superfici riflettenti, per cui nessuno ha mai visto la propria faccia. È un mondo tecnologicamente molto più arretrato del tuo ma i suoi abitanti non possono saperlo. Questi esseri s'incontrano tutte le mattine in una specie di piazza, tutte insieme, un rituale comportamentale che non riesci a comprendere. Questo mondo è dominato da una specie di Re al quale tutti obbediscono senza esitazione perché è scritto nella loro natura aliena. Una delle direttive del Re è che nessuno può comunicare con gli altri, in nessun modo, né parole, né scrittura, né gesti, né telepatia. A un certo punto le immagini nella mente del tuo avversario si spostano. Percepisci il sovrano che ordina che tutte le persone con gli occhi gialli devono uccidersi. Questa specie, infatti, sotto delle spesse palpebre che si aprono orizzontalmente e che li proteggono dalla luce dei soli, possono avere occhi neri, marrone e gialli, secondo la quantità di una sostanza melanina simile presente nelle loro iridi. Molta melanina significa occhi scuri e ben protetti, poca melanina significa occhi chiari, più esposti a infezioni. Si tratta di un gene recessivo che però, perché tale, non scompare del tutto, per ripresentarsi a ogni generazione. Per un motivo che fatichi a comprendere e per nulla giustifichi, il Re alieno cerca di porvi un rimedio definitivo. Le immagini scorrono e quegli esseri, per nulla turbati, fanno rientro nelle proprie dimore. Il giorno dopo s'incontrano in piazza, e poi tornano a casa. Il giorno dopo ancora s'incontrano in piazza nuovamente, e poi tornano a casa. Il giorno dopo s'incontrano una terza volta, poi tornano a casa, e alla fine si sentono degli spari.

Quante persone sono morte e perché?

Rimani perplesso. Sorseggi la tua bevanda alcolica e pensi che aver sfidato l'essere dalla pelle grigia sia stato un azzardo. Continui a bere ma non riesci a venirme a capo. Scarabocchi qualcosa su un pezzo di carta ma non serve a nulla. Anche l'oste si avvicina e, per un attimo, ti sembra che anche lui sia dentro la tua mente. Alla fine ti butti e azzardi una risposta:

- Gli esseri dagli occhi gialli sono solo tre ma non so dire il perché. Vai al **26**.
- Ti arrendi, la tua mente è annebbiata dall'alcol e dall'intrusione di quella aliena. Vai al numero **49**.
- Gli esseri dagli occhi gialli sono tutti e tutti muoiono. Il sovrano alieno voleva uccidere tutti ed ha escogitato un sistema a prova di logica. Vai al **26**.
- Capisci di avere perso e reagisci di violenza, l'alieno non può essere più forte di te. Per un attimo lo sorprendi, scaraventandogli in volto il contenuto del tuo boccale, ma poi t'irrigidisci e una tremenda fitta al cuore t'inchioda sulla sedia. Vai al numero **30**.

10

- Volentieri straniero. – Il soldato ti lascia il polso e tu te lo massaggi. Ti sembra un miracolo che non si sia rotto. Quindi egli si calma e prosegue. – Scegli, preferisci un indovinello o un gioco di logica? Attenzione però. Io sono un giapponese e la mia cultura mi porta a ragionare molto diversamente da te. Se sarai in errore quest'orologio sarà mio ed io non ti aiuterò a uscire da questa foresta.

Se accetti che ti faccia l'indovinello, vai al punto **39**.

Se preferisci il gioco vai al numero **8**.

Se cambi idea e decidi di attaccarlo, giacché non ti sta più tenendo e che è appena tornato a sedersi, vai al numero **27**.

11

- Bene, straniero. Molti secoli fa accadde che fummo sorpresi dalle pattuglie dei Marcomanni, non lontano da qui. Combattemmo coraggiosamente ma venimmo sopraffatti e, pur avendo ucciso molti dei loro, fummo costretti a fuggire in direzione dell'accampamento. Eravamo rimasti solo in quattro a batter in ritirata. Per scappare al nemico dovemmo attraversare un ponte ma:

- il ponte poteva reggere soltanto due persone per volta
 - era buio e poiché il ponte era malridotto serviva una torcia per attraversarlo in sicurezza ma, naturalmente, ne avevamo una soltanto
 - dopo la battaglia versavamo tutti in differenti condizioni fisiche; Antonio era quello che stava meglio, essendo ferito a una mano, pertanto poteva metterci un minuto a fare un attraversamento del ponte. Io avevo una spalla ferita, quindi al massimo ne avrei impiegati due. Caio ne avrebbe impiegati cinque dolendogli un piede ma quello messo peggio di tutti era Tiberio, che aveva una gamba trafitta da un dardo e che ne avrebbe spesi almeno dieci.
 - è chiaro che quando due militari attraversarono il ponte insieme con la torcia, gli stessi hanno proceduto alla velocità del più lento dei due
 - tanto per fartela facile, ci restarono solo diciassette minuti per trovarci tutti e quattro dalla parte opposta del ponte. Ti informo che ce la facemmo e riuscimmo a raggiungere l'accampamento. Ti lascio il tempo di terminare il mio boccale di vino per rispondere ma fai attenzione, hai un solo tentativo, dopodiché avrò comunque vinto.
- Ci pensi a lungo, prendendoti tutto il tempo possibile e, un attimo prima che Lucius sorseggi il fondo del suo bicchiere gli comunichi una di queste risposte:

- Tiberio attraversa il ponte assieme a Caio. Quest'ultimo torna indietro e va a prendere Antonio che è quello meno ferito fra tutti e che nel secondo viaggio di ritorno, torcia alla mano, ti avrà recuperato e messo in salvo. Vai al numero **49**.

- Tu e Antonio avete attraversato il ponte per primi ma poi tu sei tornato indietro e hai passato la torcia a Caio e Tiberio che, così, hanno potuto attraversare il ponte. È stato poi Antonio, già in salvo dall'altra parte, che è tornato a riprenderti. Vai al numero **19**.

- Questo indovinello non ha soluzione. Direi che è tutto. – Finisci il tuo boccale, paghi il conto e ti alzi. Vai al numero **30**.
- Antonio, che è il più veloce a rientrare, accompagna Tiberio, il più lento di tutti. Poi sarà la volta di Caio e, infine, la tua. Vai al numero **49**.

12

L'uomo dell'età della pietra sembra piuttosto contrariato ma non recede. È chiaro che vuole metterla a suo favore, pertanto ti propone di darti il suo aiuto se tu accetti almeno una delle seguenti prove:

- Una sfida culinaria. Se accetti vai al numero **31**.
- Un gioco. Se accetti vai al numero **3**.
- Una sfida di velocità. Se accetti vai al numero **15**.
- Un indovinello. Se accetti vai al numero **23**.

13

Il soldato nipponico è sbalordito. Hai compreso in pieno il senso più profondo della sua cultura e dei suoi ideali. L'oste gli si avvicina e gli dice qualcosa all'orecchio. Tu non riesci a sentire ma comprendi che il giapponese è infastidito da ciò che gli sta dicendo il villico.

Inaspettatamente il soldato venuto dall'oriente diviene improvvisamente ostile. Non ti guarda negli occhi e pare girarsi più volte verso l'oste.

Se tu leggi nel suo linguaggio corporeo la sua difficoltà e la butti sul suo senso dell'onore, invitandolo a mantenere fede al patto o a commettere seppuku come alternativa, vai al punto **48**.

Se tu non hai intenzione di cedere tanto facilmente e decidi di ottenere giustizia perché, in fin dei conti, avevate un accordo, vai al punto **27**.

14

Attraversi tutta la locanda e ti siedi all'ultimo tavolo dove ti attende un essere viscido, grigio e piccolino, a parte l'enorme testa con i due grossi occhi neri privi di ciglia. Privo di bocca, ti vede ed emette alcuni sfrigolii al limite dell'ultrasuono. D'improvviso ti pizzica la testa. L'alieno cerca di comunicare telepaticamente. Ti invita a sederti e tu, senza proferire verbo, esegui. Comprendi subito di avere di fronte un essere molto intelligente, pertanto non cerchi di contrastare il suo contatto mentale. Lo osservi meglio e noti i suoi lunghi e ossuti arti tridattili e la curiosa tuta aderente che indossa.

L'alieno è arrivato sulla Terra da Z-reticoli da un pianeta non molto diverso. È qui per studiarci ma la sua astronave è in fondo all'oceano e non è in grado di farla ripartire. Egli continua i suoi studi sulla nostra specie, speranzoso che, prima o poi, lo vengano a recuperare. L'alieno cerca alcune sostanze chimiche presenti nel nostro sangue. Tu resti inorridito dalla sua richiesta, anche forse perché ti chiede ben tre litri del tuo prezioso fluido. Hai le seguenti opzioni:

Ci pensi un po' su e poi ritieni che, possedendone cinque e mezzo, puoi comunque accettare. Uscire da quella foresta è sempre meglio. Raggiungerai poi un ospedale e lì i medici faranno il resto. Possiedi un gruppo sanguigno molto comune e puoi accettare una trasfusione da ogni tipologia di donatore. E poi c'è gente che di sangue ne perde molo di più, soprattutto in incidenti stradali. Che sarà mai? Accetti e porgi il braccio all'alieno, il quale estrae una cannula dalla sua bio-tuta e comincia il prelievo. Vai al numero **30**.

Oppure cominci a trattare, fino a far scendere la richiesta a due litri. Soddisfatto lasci che l'alieno esegua il prelievo e già assapori il ritorno a casa come se fosse una vittoria contro tutto l'universo. Vai al punto **49**.

Infine scegli il rifiuto totale a quell'aberrazione. Non permetterai di farti cavare una sola goccia del tuo sangue da quell'essere abominevole, pertanto gli proponi una via d'uscita, un'unica prova da superare. O dentro o fuori. Si vince tutto o si perde tutto. L'alieno, risentito, accetta. Vai al punto **4**.

15

Accetti la sfida di velocità, qualunque cosa essa rappresenti. L'uomo delle caverne estrae da una sacca di pelle, che porta legata alla vita, un nucleo di selce. Lo spacca in due usando un'altra pietra come percussore e te lo porge. Ti sporge un altro sasso da usare per battere la selce e ti invita ad una gara di velocità. Ti sfida a fabbricare un utensile per tagliare la carne che c'è sul tavolo. È una corsa contro il tempo, anche perché il primitivo è veloce e primitivo e la sua manualità è di gran lunga superiore alla tua.

Se cerchi di imitare i colpi e i movimenti applicati dal tuo avversario sulla selce, vai al punto **36**.

Se inizi a lavorare come hai visto fare in un documentario di National Geographic, senza badare al tuo avversario che, comunque, non riesci a seguire poiché è troppo veloce per te, vai al numero **33**.

16

Sfidi l'alieno a una vera e propria gara a chi ingurgita più alcol in un minuto. Ti fai portare vino, birra, gin, whisky, rum e ogni altro genere di bevanda alcolica. Il tuo avversario sembra contraddetto, è sulle difensive ma non riesce a evitare il confronto. La tua mente è ancora legata alla sua e ne avverti la paura.

Ha inizio la sfida, fatta di boccali e bicchieri sistemati in fila davanti a voi. Tu inizi a berne uno dietro l'altro, cominciando da ciò che è meno alcolico e più voluminoso. L'alieno tocca un bicchierino e per poco non sviene appena butta giù quelle sostanze che per lui sono veleno.

Si ferma, ti osserva e dichiara la sua completa disfatta. Puoi smettere di bere. Ti gira un po' la testa e questo fatto è di per se stesso tossico per la presa mentale del visitatore spaziale, pertanto ti lascia andare definitivamente. Vai al numero **50**.

17

La soluzione è giusta. Il Neanderthal ti guarda inespressivo, dietro quelle grosse arcate orbitali. Tu ti affretti a aggiungere che il gioco è in realtà molto complesso e divertente e che molti uomini del suo tempo non sarebbero in grado di risolverlo. Il primitivo si compiace della tua risposta. Ti aiuterà a uscire sano e salvo dalla nebbia che avvolge la locanda e l'intera foresta. Vai al numero **50**.

18

L'uomo di Neanderthal non sembra gradire il tuo rifiuto. L'oste cerca di convincerti a cambiare idea ma tu rimani fermo sulle tue posizioni. Infine il colpo di genio. Estrai dalla tasca un accendino e lo mostri al primitivo. Gli mostri come funziona e gli fai capire quanto sia prezioso per un essere come lui la cui sopravvivenza a contatto della natura dipende anche dalla capacità di accendere e addomesticare il fuoco. Il primitivo sembra affascinato e si mostra grato fino all'eccesso nel momento in cui gliene fai dono. L'oste, ancora presente, cerca di intramettersi e questo comportamento ti lascia interdetto. È l'uomo delle caverne a risolvere la situazione cacciando con un verso il locandiere, che se ne va del tutto contrariato. Il tuo avversario ora è un amico fedele e manterrà la promessa. Vai al numero **50**.

19

Il romano pare aver perso il sorriso, sa di essere stato battuto e non ci sta. Chiama il barista che gli si avvicina e inizia a confabulare con lui. Tu smetti di bere, vuoi restare sobrio e ti guardi intorno, pur non perdendoli di vista. Non riesci a sentire nessuna parola ma non ti piace il loro atteggiamento. Vedi che bisbigliano e paiono osservarti e indicarti. È chiaro che i due sono d'accordo. Devi prendere una decisione, questo è il momento giusto.

Decidi di agire. Bevi un ultimo sorso del vino della casa e vai al numero **30**.

Decidi di aspettare e di vedere che cosa accadrà. Vai al numero **47**.

20

La tua reazione non piace per niente al soldato imperiale, però è lui stesso a riconoscere che venire meno a un patto costituirebbe un disonore troppo grande da portare. È chiaramente combattuto tra la voglia di attaccarti e quella di cedere e di accettare la sconfitta. Hai solo due scelte e mezzo minuto per decidere.

Se decidi di restituirgli un po' di onore e di dignità, offrendogli tutto il bere che vuole e regalandogli tutte le monete che hai in tasca, vai al numero **50**.

Se decidi di attaccarlo, approfittando del fatto che sia sbronzo e molto più basso di te, vai al numero **34**.

21

Ti volti verso sinistra e raggiungi il tavolo cui è seduto il soldato nipponico. Ti fermi proprio di fronte e lo saluti con un rispettoso inchino, subito ricambiato da un suo accenno col capo. Lo osservi e attendi che il giapponese ti inviti a unirti a lui. Quando ti siedi, il soldato continua a sorbire la sua bevanda calda, tanto è vero che decidi di rompere tu il silenzio, chiedendogli che cosa stia bevendo. Egli risponde solo "shoku" e te ne offre un sorso. Accetti per non correre il rischio di offenderlo e subito gli restituisci il boccale. Dei quattro personaggi, è quello più equilibrato, anche se è sicuramente più coraggioso e determinato di te. Il suo viso non tradisce emozione. Ha meno di trent'anni ma i suoi occhi hanno visto la guerra e la morte. Sarà lui a parlare per primo.

- Il mio nome è Hatto e sono il terzo figlio di una generazione di militari. Sono morto in Indocina combattendo per l'imperatore ma non sono infelice per questo. So che stai cercando il mio aiuto per uscire da questo posto. Non conosco questa foresta però sono un esperto di situazioni come queste e sono certo di essere in grado di farti uscire da qui.

Tu gli rispondi rispettosamente e lo inviti ad aiutarti ma è chiaro che il soldato giapponese vuole qualcosa da te. All'inizio non capisci, poi vedi che ha adocchiato il Rolex che porti al polso. È un orologio da ventimila euro ma, ciò che è peggio, che è stato un regalo di tuo padre sul letto di morte, per cui per te vale molto di più. Cerchi di prendere tempo.

Se decidi di rifiutarti e di proporre qualche alternativa all'imperturbabile soldato orientale, finisci il liquore che ti aveva offerto prima, giusto per non offenderlo, quindi ti alzi e vai al numero **30**.

Se invece accetti, tanto è solo un orologio in fin dei conti, allora vai al numero **49**.

Ti togli l'orologio e lo stendi sul tavolo, in bella vista. Non appena il soldato del sol levante allunga una mano, tu lo blocchi. Vai al punto **45**.

22

È evidente che al tuo avversario non piace la risposta alternativa che hai dato al suo indovinello. La soluzione sarebbe stata diversa, a questo lui non doveva aver pensato. Grugnisce e sembra contrariato. Tu non sai come calmarlo e temi per la tua incolumità.

Se decidi di porgergli ugualmente ciò che chiede accettando di dargli gli occhiali, vai al numero **49**.

Se decidi di proporgli la rivincita attraverso la sfida, vai al numero **46**.

Se decidi di dargli una possibilità accettando il gioco come alternativa, vai al numero **3**.

23

Il Neanderthal ti osserva e inizia a pensare come esprimersi. Intanto l'oste ti continua a portare da bere e tu trangugi in silenzio. Pensi quasi di darglieli gli occhiali, anche se senza, una volta uscito da quell'incubo, non potrai andare lontano da solo e certo non puoi nemmeno farti accompagnare da quell'uomo tarchiato e dall'aspetto grottesco.

- Allora, uomo-dalla-faccia-schiacciata, ascoltami bene. Vediamo se conosci gli animali. Che cosa fanno due lupi quando incontrano cinque lupi? Vai al punto **40**.

24

L'alieno dalla pelle grigia accetta malvolentieri la sfida fisica. È alto appena un metro e molto gracile, non potrà sconfiggere l'umano e tu lo sai perché, per un attimo, egli allenta la sua presa mentale e si lascia sfuggire la paura. Sai di averlo in pugno e non vedi l'ora di incassare il premio: tornare finalmente a casa. Vai al numero **16**.

25

Il Neanderthal pare d'accordo. Ti propone una sfida a braccio di ferro.
Se accetti, vai al numero **46**.
Se rifiuti vai al numero **12**.

26

Nella tua mente si abbozza un sorriso alieno. Avevi cominciato a vedere giusto ma poi hai smarrito la soluzione. Su un'unica cosa avevi ragione. Non avresti dovuto sfidare una mente superiore in una sfida di intelligenza. L'alieno ti concede di intuire il resto dell'enigma.

Improvvisamente immagini di essere tu uno di quegli esseri dalla pelle azzurra e gli occhi gialli ma sai di non saperlo. Spinto da un istinto sconosciuto ti trovi in piazza e noti un alieno con gli occhi gialli. Capisci che se questa persona si ucciderà vuol dire che non ha visto nessuno in piazza che ha gli occhi gialli, quindi comprendi di non averli nemmeno tu, mentre se non si suicida pur avendo gli occhi gialli, allora ha pensato esattamente come te, quindi si aspettava che tu ti suicidassi.

Insomma ha verificato anche lui se aveva o no gli occhi gialli. A questo punto, dopo esserci visti per la seconda volta, ci uccideremo entrambi dopo il secondo incontro perché avremmo capito che tutti e due abbiamo gli occhi gialli.

Infatti in tutto l'alveare le persone con gli occhi gialli erano tre. Tu vai in piazza e vedi che ci sono due alieni con gli occhi gialli. Sai quindi che, secondo il ragionamento appena fatto, loro non si suicideranno il primo giorno, ma il secondo. Evidentemente, poiché nessuno di loro due è morto il secondo giorno, allora deve esserci un'altra persona con gli occhi gialli! Allora intuisco che quell'essere sono io.

Se infatti le persone fossero state trenta, avrebbero dovuto incontrarsi altrettante volte prima di stabilire di avere o no gli occhi gialli. È pura logica. Vai al numero **49**.

27

Ti lanci sul tuo avversario e lo afferra al collo, certo di spezzare quel piccolo corpo grazie alla tua mole e alla forza della tua disperazione. Il giapponese afferra uno dei tuoi polsi con le sue due mani e le fa ruotare di un angolo piatto e tu ti ritrovi di nuovo a faccia sul tavolo, più dolorante di prima. Forse una spalla si è lussata ma la ferita peggiore è dentro il tuo orgoglio. Il soldato, prima che tu possa blaterare, ti colpisce al volto e poi lascia la presa. Ti ha spaccato il naso e sangue e lacrime ti fanno soffrire. Come se vedessi da dietro un velo di plastica, intuisco che egli sta estraendo qualcosa dalla tasca interna della divisa. Poi, improvvisamente, ti senti pungere al petto. Vai al numero **30**.

28

Ti avvii verso il tavolo ove siede l'uomo di Neanderthal. Sta consumando un pasto molto proteico, emettendo rumori e disgustando tutte le persone intorno. Ti muovi lentamente e mostri le tue mani. Sai bene che una così grande forza unita a un cervello primitivo rappresentano un cocktail mortale. Poi smette di mangiare, avendo notato che lo stai osservando. Inaspettatamente ti lancia un grosso pezzo di carne. Tu lo prendi al volo e lo morsi. Questi sembra calmarsi e, appena riprende a ingozzarsi, ti siedi e lo imiti, pur non staccandogli gli occhi di dosso. Vai al numero **43**.

29

Si tratta della risposta più ovvia. Il tuo avversario grugnisce qualcosa e il suo sguardo non ti piace. Tu cerchi di venire subito al dunque, forse anche perché sei stufo di quel posto ma ciò provoca una reazione inaspettata. Il tuo avversario si rifiuta di mantenere fede al patto. Anche l'oste si avvicina a sentire.

L'uomo di Neanderthal rilancia e ti chiede di raddoppiare la posta. Ha perso interesse per i tuoi occhiali è questo è già qualcosa, però ti sfida a braccio di ferro. Se vinci, non solo esaudirà la tua richiesta, ma ti regalerà il sacchetto che porta legato alla vita. Nel caso di una sconfitta, non ti aiuterà più. Tu chiedi di vedere la sacca in pelle e lui se la toglie e la poggia sul tavolo. Quando fai per aprirla lui ti ferma e si limita a scollarla. Senti un rumore di pietre molto grosse che sbattono fra loro. Che si tratti di pepite o di altro tipo di pietre preziose? Lui sostiene che lo siano.

Se accetti la sfida, perché guadagnare una piccola fortuna non farà altro che giovare ai tuoi affari non appena tornerai alla civiltà, vai al numero **46**.

Rifiuti la sfida, ne hai abbastanza di quel posto e vuoi solo tornare a casa. Vai al numero **18**.

30

Ti senti il corpo che si paralizza mentre una violenta tachicardia ti offusca la vista. Provi ad alzarti ma la testa ti comincia a girare. L'oste si allontana in tutta fretta, uscendo dalla locanda. Tu cerchi di seguirlo ma i tuoi movimenti sono lenti e goffi. Quasi inciampi e per miracolo eviti di cadere su alcuni commessali. Tutti ti osservano. Puoi sentire i loro commenti e i loro sguardi puntati su di te come coltelli affilati. Improvvisamente odi quel posto e senti la bile correre lungo la tua gola. Vuoi uscire ma solo dopo molta fatica ti guadagni la porta. Forse qualcuno ti chiama alle spalle ma lo ignori. La tua saliva è un tutt'uno col tuo sangue mentre la porta della locanda si chiude alle tue spalle e il freddo buio della nebbia ti avvolge come una coperta di cui non riesci a liberarti. Corri nella foresta e inciampi numerose volte, procurandoti escoriazioni e lividi, urtando coi freddi sassi e le nodose radici che appena si scorgono nel sottobosco. Il tuo respiro si fa incerto, mentre tenti di gridare ma non ci riesci e cominci a tossire senza fine. In un attimo ti ritrovi steso in un letto di foglie umide e humus. Ti sembra ancora di

udire una risata, poi è solo buio.

Poche ore più tardi un ufficiale della locale forza di polizia stilerà un rapporto sul tuo decesso, attribuendolo a cause naturali. Un estratto di questo rapporto cita:

“[...] il soggetto, maschio, caucasico, di età apparente di anni quaranta, giace supino a cento metri circa dalla strada [...], non lontano dalla sua vettura, una BMW con targa [...]. Il soggetto non presenta segni di violenza, eccetto quei pochi che si è procurato da solo correndo e cadendo tra la fitta vegetazione. Non ci sono segni di avvelenamento o altro che faccia ipotizzare ad una fine determinata da cause diverse da un plausibile collasso cardiocircolatorio, favorito anche dalle basse temperature di questa notte. [...]. È possibile che qualche oggetto personale sia stato smarrito nel bosco, ma il telefono cellulare, ormai scarico, e il portafoglio zeppo di banconote di grosso taglio, rinvenuti nelle tasche interne della sua giacca, sono motivo ulteriore per escludere la causa umana della sua morte prematura. [...] si rimanda all'esame autoptico la causa del decesso”. Fine del gioco.

31

Hai accettato la sfida culinaria, conscio del fatto che il primitivo non ha quasi mai smesso di mangiare da quando sei entrato nella locanda, mentre tu muori di fame. Chiami l'oste che subito corre in cucina a trafficare. Intanto osservi il tuo avversario. Ha ripreso a mangiare e, soprattutto, non accenna a bere.

Dopo un bel po' di attesa, compare il locandiere con due enormi porzioni di cinghiale, patate e uva. Il cinghiale è ripieno di altra carne. Tagliandolo col coltello, ti rendi conto che al suo interno dimora un tacchino enorme, dentro cui c'è un'oca, poi un'anatra, quindi una gallina, infine una quaglia. È un mix di colesterolo che o ti ucciderà negli anni o si prenderà in ostaggio la tua linea, per sempre. Sembri titubare ma il tuo avversario si è già buttato a capofitto sulla preda. Pertanto non indugi oltre e cominci a masticare velocemente, alternando grossi bocconi a sorsi di birra e vino rosso. La sfida è a tempo e a chi finisce per primo.

Il Neanderthal non usa posate o coltelli, strappa le carni a morsi o con la forza delle braccia. Tu ti arrangi come puoi ma già a metà pasto ti senti la pancia scoppiare e la fame ti è già passata. L'uomo primitivo ha già consumato i due terzi della prelibata ma esagerata pietanza e non accenna a fermarsi.

Senti le urla di incoraggiamento e prosegui. Un boccone ti blocca momentaneamente la respirazione, ma una violenta pacca sulle spalle ti riporta immediatamente in gara.

Decidi di tentare il tutto per tutto e ingoi a gran bocconi senza nemmeno più masticare. Quando bevi l'alcol ti bagna la camicia del tuo vestito di Armani ma non te ne curi. Aumenti la velocità al limite del sopportabile e sembri recuperare sul tuo avversario che, per altro, ha rallentato anche lui ed ora chiede dell'acqua, perdendo tempo prezioso mentre l'oste corre al rubinetto a riempire una grossa caraffa.

Se decidi che ne hai abbastanza, vai al numero **49**.

Se decidi di proseguire ingoiando senza quasi nemmeno più bere, vai al numero **30**.

32

Ci pensi e capisci subito il modo di pensare di quell'uomo venuto da oriente.

- Sì, è una questione di logica aristotelica. Se A è maggiore di B e B è maggiore di C, allora A sarà per forza maggiore di C. Vai al numero **49**.

- No ad esempio nella morra cinese, nella quale sasso spunta forbice, forbice taglia carta e carta avvolge sasso. Vai al numero **41**.

33

Riesci a ottenere una lama primitiva e a terminare contemporaneamente al neandertaliano. Il tuo oggetto è grezzo e pochi rifinito sui bordi rispetto a quello del tuo avversario. Giunge l'oste e poggia sul tavolo altro vino per te e un grosso pezzo di carne cruda. Mentre tu, nervoso, ti scoli la bevanda, il primitivo testa i due coltelli di selce. Il suo affonda nel pezzo di carne meglio di quanto farebbe un coltello di acciaio nel burro, lacerando muscolo e tendini. Il tuo coltello a malapena incide qualche millimetro di carne. È chiaro che non sia affilato perché non è stato lavorato ai bordi. Vai al numero **49**.

34

Inizia una violenta colluttazione tra te e il soldato romano e, inizialmente, sembri avere la meglio. Sei in forma, sei in vantaggio per il peso e per la determinazione e lui non sembra molto lucido. Inoltre lo hai sopraffatto con una mossa a sorpresa, qualcosa che non si aspettava.

Sembri avere la meglio. Siedi cavalcioni su di lui e lo blocchi anche grazie ai trenta chili in più che possiedi. Lo prendi a pugni e il suo viso è una maschera di sangue. D'improvviso un forte colpo alla testa ti fa quasi perdere i sensi. Qualcuno ti ha colpito a tradimento e tu ora giaci al suolo, stordito.

Il romano giace ancora a terra. Ti guardi intorno ma riesci solo a percepire un colpo violentissimo alle tue costole, che si rompono. La bocca si riempie di sangue e il tuo respiro è fatto a rantoli. Una costola si è rotta ed ha provocato uno pneumotorace. Un attimo prima di ricevere un violento calcio in testa, riesci a scorgere chi ti sta massacrando. Si tratta dell'oste. La tua età ora ti è contro, così come lo sono tutte le dissolutezze che ti sei trascinato dietro in questi quarant'anni pur di giungere al successo. Vai al numero **30**.

35

- Ahhh – Esclama il romano – Adoro gli indovinelli perché ti rendono meno dura la marcia militare. Bene, sono piuttosto bravo in questo. Ascoltami attentamente. Non so se questo fatto sia mai accaduto. Qualcuno afferma che avvenne nella lontana Persia, mentre altri parlano della Pannonia o della Tracia. Io credo che sia solo una bella storia. Ad ogni modo un mercante

greco giunge di fronte a due porte, ciascuna sorvegliata da un guardiano molto bene armato. Una delle porte conduce alla salvezza, l'altra a morte certa. Uno dei due soldati di guardia risponde sempre in modo veritiero alle domande che gli vengono rivolte, mentre l'altro mente sempre. Non si sa però quale sia il guardiano sincero e quale il bugiardo. Al mercante ellenico viene concesso di fare una sola domanda e, bada bene, a uno solo dei guardiani. Come può l'uomo individuare la porta che conduce alla salvezza? Ti concedo il tempo di tre sorsi di vino per rispondere, perché tanto fu concesso a quel mercante che poi ebbe modo di salvarsi e di raccontare questa storia.

Ci pensi su e inizi a sorseggiare impulsivamente il vino offerto dal tuo ospite e quindi rispondi.

- Mi spiace non c'è soluzione all'enigma. Dammi ciò che voglio oppure fammene un altro. Vai al punto **49**.
- Tenta la sorte e prova una delle due porte a casaccio. Secondo te gli piacciono le sfide. Vai al numero **44**.
- Chiede a uno qualsiasi dei guardiani cosa risponderebbe l'altro alla domanda "quale porta conduce alla salvezza?" per poi scegliere la porta opposta a quella suggerita. Vai al numero **19**.
- Finisco il boccale e, imbarazzato, gli propongo di concedermi una seconda possibilità. Il romano, perplesso, mi fa portare un altro boccale e brinda con me a qualcosa che però non comprendo, il mio latino è troppo arrugginito o, forse, sono già ubriaco. Vai al numero **30**.

36

All'inizio incontri delle difficoltà nel seguirvi i movimenti dell'uomo preistorico, poi ti accorgi che lui è solo più forte ma i suoi movimenti sono resi difficili dalle dita tozze. Riesci a imitarlo, per quanto tu sia più lento, alla fine ti impadronisci della tecnica e recuperi parte del tempo perduto. Quando l'uomo di Neanderthal dice di avere finito, tu sei a due terzi dell'opera e non fai in tempo a replicare che arriva l'oste e ti porge altro vino, mentre l'uomo del passato testa i due utensili su un pezzo di carne rimasto sul suo piatto. Vai al punto **49**.

37

Ecco le tue risposte:

- Per terra. – Secondo te i giapponesi trasformano la logica in ovvietà. Vai al numero **49**.
- Da nessuna parte perché il gallo non fa le uova. – Secondo te gli abitanti del Sol Levante trasformano la logica solo in altra logica. Vai al punto **13**.
- L'uovo resta sul tetto. – Secondo te il soldato considera che dietro una logica assurda esista una filosofia profonda. Vai al numero **2**.

38

L'uomo delle caverne ti lascia sbalordito. È chiaro che il suo enigma nasconde una sottigliezza, una banalità per risolverlo. Ci pensi e poco dopo ti viene in mente il risultato. Sei contento di averlo affrontato sul piano intellettuale e non su quello fisico. Ormai hai la vittoria in pugno.

- Per te si tratta di sottrazioni ma il Neanderthal non conosce i numeri negativi e ciò laddove sarebbe un segno meno, in realtà diventa un più. Considerato poi che potrebbe non conoscere lo zero, concetto inventato solo in epoca storica, questo va eliminato dal conto finale. Per te il risultato è 1121. Vai al numero **49**.
- In realtà i numeri non vanno sommati o sottratti ma, più semplicemente, letti perché è ciò che lui stesso ha dichiarato di saper fare: leggere i numeri e soltanto quello. Pertanto nell'ultima riga sono riportati ben tre 1, due 2 e un solo 1. La soluzione è 312211. Vai al numero **17**.

39

Il soldato giapponese non sembra molto contento che tu abbia scelto questa opzione. Capisci che non è poi una cima come vuoi farti credere. Temi che ti possa sottoporre un Haiku o qualche altra sciocchezza che non ti appartiene affatto ma, quando senti ciò che ha da chiederti, per poco non scoppi a ridergli in faccia. Vai al numero **6**.

40

A te la risposta sembra ovvia, ma ti confonde il fatto che quell'ominide potrebbe essere più stupido di quanto uno possa immaginare. Hai diverse soluzioni al quesito:

- Se rispondi "combattono", vai al numero **49**.
- Se rispondi "fanno 5 lupi", vai al numero **29**.
- Se rispondi "fanno branco", vai al numero **22**.

41

Il tuo avversario sembra compiaciuto. Ha mantenuto l'onore pur nella sconfitta. Tu sei riuscito ad evitargli il seppuku. Vai al numero **50**.

42

L'alieno ti instilla nella mente uno strano quesito. Niente immagini, niente spiegazioni ma solo un messaggio:

Domanda al mentitore proveniente dal pianeta dei bugiardi: "Menti, quando dici di mentire?" Cosa risponderà il mentitore di quel particolare pianeta?

Rimani in silenzio per dieci minuti poi credi di avere trovato la soluzione e ti esprimi a parole, senza lasciare il tempo al tuo avversario di leggerti la mente:

- Credo che colui che menta in realtà sia tu. Mi hai truffato perché vuoi il mio sangue per farci chissà cosa. Esigo una sfida leale. Vai al numero **24**.

- Il mentitore del pianeta dei bugiardi risponderà “Io ho sempre ragione”, cosa che dimostra che lui sia davvero un bugiardo. Vai al numero **49**.

- E' un paradosso senza soluzione perché se il mentitore risponde “Sì” è effettivamente un mentitore, se risponde “No” sta mentendo e di conseguenza è un mentitore... Vai al numero **5**.

- Viene dal pianeta dei bugiardi, che altro vuoi che sia? Hai cercato di fregarmi con la tua logica sottile ma hai fallito. Ho vinto io. Tieni, paga il conto e lascia il resto come mancia. – Detto fatto lascia del denaro fruscante sul tavolo, ti scoli il boccale in un sol colpo e ti prepari per andartene. Vai al numero **30**.

43

Osservi il primitivo finire il suo pasto. L'oste porta da bere solo a te. Inizi a sorseggiare mentre vieni osservato con curiosità da quell'essere tanto strano e affascinante. Non fai in tempo a domandarti che razza di comunicazione instaurerai con lui che questi inizia a parlare, con voce lenta e profonda.

- Salve uomo-dalla-faccia-schiacciata, il mio nome è U. Che cosa hai sopra la tua proboscide?

Comprendi che per lui proboscide vuol dire naso, pertanto ti tocchi e ti ricordi che porti gli occhiali da riposo. Gli spieghi che cosa sono ma l'espressione dell'uomo primitivo ti fa intendere che non abbia capito, pertanto decidi di parlare per simboli, come fa lui. Gli spieghi che sono pezzi di ghiaccio duro che servono per vedere meglio. Il Neanderthal sembra compiaciuto della risposta e chiede di vederli. Tu gli proponi che saranno suoi se lui, col suo istinto, riuscirà a portarti fuori della foresta sano e salvo quella stessa notte.

Il tuo avversario sembra pensarci su. Forse non è molto intelligente, pertanto bisogna restare su concetti semplici in modo che possa capire che cosa dici. Per te resta un mistero già il fatto che parli un po' della tua lingua. Vai al numero **25**.

44

- Bene, straniero. Tutto sommato la sfida è quella che preferisco, quella in cui pochi sono in grado di battermi. Alla fine hai scelto per la prova più difficile per te. Ammiro il tuo coraggio ma non credo che ti salverai. – Detto ciò confabula con l'oste il quale, poco dopo, torna con diversi boccali di vino. La sfida consiste nel resistere e bere più dell'avversario. Tu ti consideri un buon bevitore, anche date le tue origini e inizi senza battere ciglio. La sfida procede sotto lo sguardo divertito dei presenti, mentre il tuo avversario non sembra cedere di un passo.

Ad un certo punto ti senti male e dai di stomaco sul pavimento, tra le risa generali dei presenti. Cerchi di alzarti ma scivoli sul pavimento e batti una spallata sul tavolo di legno massiccio e senti una fitta dolorosa.

Il tuo avversario è avanti di almeno due boccali. Non puoi perdere così. A fatica ti rimetti a sedere, ordini del pane e ricominci a bere.

Ad un certo punto ti rendi conto di non farcela più. Il tuo avversario ha bevuto quattro boccali più di te e non accenna a smettere. La gente urla e ti incoraggia, ma qualcuno ti insulta e sputa. Se ti arrendi e consegnhi tutto al tuo avversario vai al punto **49**, altrimenti ti sforzi e continui a bere. In questo caso vai al numero **30** appena un attimo prima di svenire.

45

Il soldato giapponese ti guarda con degli occhi da far gelare il sangue nelle vene. È chiaro che non apprezzi essere toccato, meno che mai afferrato. Ti senti uno stupido e, nel momento in cui lui ti blocca il polso in una dolorosissima leva applicando chissà quale arte marziale, allora ti senti ancora più sciocco di prima.

Cambi idea e, piagnucolando, gli dici di tenersi pure quel maledetto orologio, basta che ti lascia andare. Vai al punto **49**.

Non ci stai e inizi a lottare furiosamente con tutte le energie che ti sono rimaste. Vai al numero **27**.

Bloccato in quell'assurda posizione, sai che non puoi competere con un maestro nell'arte del combattimento corpo a corpo, pertanto gli proponi una sfida mentale, un terreno che vi pone quasi alla pari e che, a tuo dire, è altrettanto onorevole quanto un combattimento. Vai al numero **10**.

46

L'oste si affretta a togliere tutto dal tavolo e la gente intorno fa spazio. Tu e l'uomo delle caverne vi sedete di fronte ma è lui a poggiare il gomito per primo sul tavolo. Non puoi fare a meno di notare quanto sia forte il suo braccio. Te ne accorgi ancora di più quando ti metti in posizione e afferra la sua mano. La sua stretta pare di acciaio e non avete ancora iniziato che percepisci la tensione sui suoi muscoli.

Il match dura qualche secondo e poi vieni sconfitto. Prima di trovarti sul pavimento col braccio spezzato, hai potuto vedere solo le narici dell'ominide farsi ancora più grandi per lo sforzo fisico improvviso. Poi solo dolore e vista annebbiata. Ti stringi il braccio, il dolore è insopportabile. Ti senti la pressione crollare di colpo mentre il tuo colorito da bianco è diventato terreo. Frattanto l'energumeno ti sottrae con delicatezza gli occhi dal viso. Vai al numero **49**.

47

Il volto del soldato romano non è più amichevole, bensì tradisce nervosismo e incertezza sul da farsi. Tu prendi la situazione al volo, vuoi evitare che usi qualche tattica psicologica per tornare in vantaggio su di te. Vuoi uscire da quella locanda e da quella foresta ma non vuoi dargli ciò che chiede.

Se decidi di sfidarlo, tanto per dargli la rivincita, vai al numero **44**.

Se decidi di fare il duro e pretendi di riscuotere la tua ricompensa, come pattuito, vai al numero **20**.

48

Il tuo avversario è onorato dalle tue parole. È sicuro che ti aiuterà ma non saprai mai se, dopo averlo fatto, commetterà seppuku. Vai al punto **50**.

49

Il tuo avversario sembra divertito e compiaciuto. Capisci di avere fallito la prova e, allora, bevi di un fiato dal boccale che il locandiere ti ha appena lasciato sul tavolo. Anche l'oste sorride. Il personaggio che hai sfidato si è appena impossessato di ciò che bramava e lo ha passato al barista che, in cambio, gli ha offerto una borsa di denaro. I due erano chiaramente complici e tu sei stato appena raggirato. Ti senti umiliato e frustrato per esserci cascato. La serata non poteva che andare peggio di così. O forse no. Bevi e bevi ancora. Vai al punto **30**.

50

Hai vinto. Il tuo avversario ora è tuo alleato. L'oste è fuggito. Quest'ultimo era colui che tramava al solo scopo di trattenere gli spiriti dei morti imprigionati in quella locanda nella nebbia. Tu, superando tutte le prove, hai fatto sì che le anime perdute di quei valorosi defunti fossero liberate.

Esci dalla locanda e la nebbia non c'è più. Sei vivo e ti domandi quanti luoghi come quello esistano nel mondo. Il tuo nuovo amico ti sta guidando attraverso il bosco, tu lo segui e mille pensieri ti affollano la mente. Sei quasi arrivato alla tua vettura e ormai è quasi giorno. Ti volti per ringraziare ma non c'è più nessuno. Vai all'epilogo.

Epilogo

È passato un anno da quella notte. Sei tornato al Grand Canal d'Alsace, presso lo Schwarzwald. L'amministratore delegato ti sta aspettando.

- Buona sera, signore. - È giovane il nuovo dirigente, viene dal Giappone e si è unito solo di recente alla stretta cerchia di alti funzionari che collaborano al progetto. - Tutto è pronto, come lei desiderava. Mi sono sempre chiesto come spiegherà agli azionisti la sua decisione di investire tutto in questa... ehm, ricerca.

- Il suo collega del marketing di Roma non glielo ha spiegato forse? - Replica l'uomo vestito di scuro.

- Sì, è stato chiarissimo in realtà. Inoltre il direttore della filiale di Berlino è stato bravo a tener fuori la politica, per una volta. Comunque... mi domandavo che cosa faremo una volta che le avremo individuate.

- **Si farà come la prima volta... punto dopo punto, un passaggio alla volta, risolvendo tutti gli enigmi.**