

CHRONIUM

1

Da fuori non ti saresti immaginato un ambiente del genere. Vedere quel castello ti faceva pensare a corridoi di nuda pietra, illuminati da candelieri a tre braccia coperti di cera plurisecolare, intervallati da ritratti di dame e messeri con cani da caccia e da sinistre armature, ricordo di ciò che un tempo fu.

Eh, il tempo...

Invece no. L'ambiente all'interno è completamente asettico, plastica e alluminio in ogni dove, illuminato da led e neon posti su ogni parete, tanto che non sei sicuro di proiettare ombra.

Quanto è lungo il corridoio? Non ne sei certo, eppure questo castello non sembrava così lungo.

Eh, lo spazio...

Non ti preoccupi della distanza da percorrere, né del tempo che impieghi a percorrerla. Dopo un certo tempo vedi qualcosa che spunta dal muro e che potrebbe sembrare una panchina, e ti

siedi. In effetti poco più avanti il corridoio termina in una parete sulla quale si riconoscono appena i segni che mostrano l'esistenza di una porta. Non devi attendere molto per sentire una voce che ti chiama "Entra pure, Agente 0017."

Da dove provenga quella voce e come faccia il suo proprietario a sapere che sei arrivato non ti è chiaro, ma dopo aver lavorato a lungo per queste persone hai fatto l'abitudine a questo genere di stranezze. Ti alzi e ti volti verso la parete che chiude il corridoio. O meglio, che chiudeva il corridoio, visto che nel frattempo la porta si è aperta in totale silenzio.

Avanzi e superi la porta.

Vai al 2

2

Come entri, ti si presenta l'intero Direttorio dell'Organizzazione, tanto che per un momento ti senti in soggezione: l'Uomo Coi Baffi Arcuati, l'Uomo Calvo Col Doppio Mento, l'Uomo Che Somiglia A Lenin, l'Uomo Brizzolato, l'Uomo Col Naso Schiacciato, l'Uomo Che Ringhia, e soprattutto lui, l'indiscusso capo dell'Organizzazione, l'Uomo Con La Supposta Nel Braccio. La riunione in realtà non sembra iniziata da molto, dato che i contenitori dei pop-corn sono ancora pieni, ma l'espressione dell'Uomo Con La Supposta Nel Braccio è grave e non prelude a nulla di buono.

"Siediti pure, Agente 0017" dice l'Uomo Con La Supposta Nel

Braccio "e se vuoi dei pop corn non ti fare problemi".

Prendi posto di fronte a lui - l'unica postazione fino a quel momento rimasta libera - e prendi qualche pop corn dal recipiente più vicino. Lo sguardo di tutti, che si era temporaneamente spostato su di te, torna sul capo, che si appresta a parlare.

"La situazione è critica, Agente 0017. Una nostra pattuglia, qualche settimana fa, ha recuperato una preziosissima barra di chronium. Come immagino saprai perfettamente, il chronium è un materiale spazio-temporalmente instabile, che usiamo per chiudere le falle nel continuum quando necessario, e molto più raramente per aprire qualche varco che ci consenta di svolgere operazioni delicate che non potremmo portare a termine diversamente. Beh, questa barra di chronium non è mai giunta a destinazione. Triangolando i dati in nostro possesso della traiettoria seguita dalla pattuglia con le recenti scie di attività cronotopica abbiamo individuato il luogo in cui è al momento più probabile trovare la barra: si tratta dei Laboratori Quarta Dimensione. Quei laboratori sono un luogo pericoloso, quindi abbiamo pensato di rivolgerci al più esperto, fidato e - perchè no? - fortunato dei nostri agenti. 0017, quell'agente sei tu."

"Quindi dovrei introdurmi in un ex laboratorio clandestino abbandonato da decenni e infestato da creature transdimensionali alla ricerca di una barra che una pattuglia di protocollo superiore al mio ha perso e che non è neppure sicuro che si trovi lì?"

"Quasi. In realtà il nostro sospetto è che la pattuglia abbia

volutamente trafugato la barra, ma che poi qualcosa non sia andato secondo i loro piani. Quanto alla barra, non è esatto dire che non è sicuro che si trovi lì, diciamo che per le sue proprietà non sempre si trova lì."

"Vada avanti, Capo, ho bisogno di altri dettagli."

"Bene. Come ti dicevo, il chronium è spazio-temporalmente instabile, quindi è del tutto inutile provare a prendere la barra da sola. Dovrai munirti di un recipiente di contenimento sigillato in cui inserirla, in modo tale da stabilizzarla temporaneamente."

"Bene. Dove lo trovo?"

"Nel laboratorio, e non ne abbiamo di riserva. Costruire un solo recipiente è talmente costoso che li approntiamo solo quando viene segnalata una presenza di chronium in un dato ambito spazio-temporale con un margine di errore inferiore allo 0,0001%. Quindi quando l'avrai trovato fa' in modo che rimanga integro. La minima crepa significherà il fallimento della tua missione, e con tutta probabilità anche il tuo congedo con disonore."

"Ricevuto, Capo. C'è altro?"

"Sì."

"La ascolto."

"Quando esci copriti bene, 0017. Fa freddo, fuori"

Vai al 3

3

Seguendo il consiglio dell'Uomo Con La Supposta Nel Braccio indossi il tuo mantello e ti copri col cappuccio. Il corridoio che dovrebbe portarti all'uscita ti porta su un tetto a spiovente, ma non te ne preoccupi, e in breve ti ritrovi ai piedi di questo paradossale castello in cui tempi, distanze e posizioni sembrano perdere di significato.

Balzi a bordo della tua Lancia D20 e ti getti a tutta velocità sulla strada che collega la sede dell'Organizzazione con i Laboratori Quarta Dimensione.

Decidi di percorrere l'autostrada costiera - in fondo sei un sentimentale e non ti va di perdere quest'occasione (forse l'ultima?) per gettare ancora un'occhiata all'Enorme Baobab, simbolo di New Pusternborough e origine del soprannome con cui è universalmente nota ("il Grande Baobab"), nonché ai grandi cespugli e ai palazzi che completano il caratteristico skyline della città, in un'irripetibile armonia fra tecnologia e natura.

Sei immerso in pensieri di questo tipo quando raggiungi i Laboratori.

REGOLAMENTO

Per visitare i Laboratori avrai bisogno di procurarti chiavi di varie forme (quadrato, circolari, triangolari, pentagonali). Alcuni paragrafi ti indirizzeranno automaticamente verso altri,

ma potrebbe capitarti di finire in paragrafi senza link. Quando ti capiterà di trovarti in questa situazione, dovrai usare le chiavi che hai a disposizione, in questo modo:

- le chiavi quadrate sommano al numero di paragrafo attuale il numero segnato sulla chiave
- le chiavi circolari sottraggono al numero di paragrafo attuale il numero segnato sulla chiave
- le chiavi quadrate moltiplicano il numero di paragrafo attuale per il numero segnato sulla chiave
- le chiavi quadrate dividono il numero di paragrafo attuale per il numero segnato sulla chiave.

Potrai usare quante chiavi desideri, di qualunque forma, in qualunque ordine, finché ne hai a disposizione (ogni chiave è utilizzabile una sola volta). Se il risultato dell'operazione dovesse essere inferiore a 4 o superiore a 37 il tuo tentativo di spostamento non riesce ma le chiavi saranno comunque perse.

Il testo potrebbe indicarti un altro modo di utilizzare le chiavi, in quel caso segui le indicazioni.

In qualunque stanza, a meno che il testo non specifichi diversamente, è presente un dispositivo di movimento utilizzabile con chiavi di qualunque forma.

Se ti dovesse capitare di tornare in una stanza già visitata, la troveresti nelle stesse condizioni in cui l'hai lasciata (quindi gli oggetti che potresti avere raccolto non sarebbero più lì), mentre sarebbe possibile la comparsa di nuovi avversari; tutto questo a

meno che il testo non specifichi diversamente.

Nei Laboratori, come ti è stato anticipato, viaggia anche la barra di chronium, oggetto della tua ricerca. Per sapere dove si trova, ogni volta che ti sposti (in qualunque modo tu lo faccia) lancia un dado a 20 facce, raddoppia il risultato e sottrai 1; somma o sottrai questo valore (alternatamente: una volta sommi, la volta dopo sottrai) al paragrafo di partenza della barra (considera che il primo "paragrafo di partenza" sia il paragrafo 0 e somma il risultato della formula):

- se il risultato è il paragrafo in cui ti trovi, complimenti, hai preso la barra! Hai un contenitore di chronium stabilizzato sigillato e integro, vero? Perché senza quello la barra si smaterializzerà di nuovo e sarai costretto a rincorrerla ancora...

- se il risultato è un qualunque numero fra 4 e 37 diverso da quello in cui ti trovi tu, la barra si trova nei Laboratori contemporaneamente a te, in un'altra stanza

- se il risultato è qualunque altro numero la barra si trova in coordinate spazio-temporali diverse, ma non temere, potrebbe tornare presto ai Laboratori; utilizza comunque quel numero (anche se fosse negativo) come "paragrafo di partenza" della barra.

Oltre alla barra, nei laboratori viaggiano anche creature che preferiresti non incontrare. Per sapere se le incontri, quando raggiungi un paragrafo (esclusi i paragrafi 1, 2, 3, 38, 39 e 40) lancia un dado a 20 facce: se ottieni un numero compreso fra 15 e 20 ti imbatti in una creatura (tieni nota dei paragrafi in cui incontri creature).

Tu parti con 40 Punti Vita e altrettanti ne hanno le creature. Quando incontri una creatura lancia un dado a 20 facce per te e uno per il tuo avversario, sottrai un risultato dall'altro e togli questa differenza dal totale dei Punti vita di chi ha ottenuto il punteggio inferiore. Quando la creatura ottiene 1, 10 o 20 al suo lancio (qualunque sia l'esito di quello scontro, eccezion fatta per la tua dipartita), lancia nuovamente il dado: se ottieni di nuovo lo stesso risultato il combattimento termina immediatamente e ti puoi accomodare al 38. Solo dopo aver sconfitto la creatura (non esiste possibilità di fuga dal combattimento) potrai visitare la stanza in cui ti trovi.

Se riesci a recuperare il contenitore di chronium stabilizzato (non sigillato) ma rimani a corto di chiavi, la tua avventura termina nel paragrafo in cui ti trovi; se non riesci a recuperare nulla e rimani senza chiavi, vai al 39; se riesci a recuperare il contenitore completo e la barra, avrai modo di capire a che paragrafo dirigerli.

Ora che sai cosa fare vai al **6**

4

Questa stanza è piuttosto strana: ha un arredamento che sembra provenire da un altrove che non riesci a identificare, ma che ti rimanda lascia immaginare un mondo di maghi e guerrieri. Sul semplice tavolo è posata una corona a punte alte e acuminate, di fianco ad una pergamena con un sigillo ornato da una lettera

"Z". Puoi prendere la pergamena (anche la corona, se pensi che ti possa essere utile). Se la prendi e decidi di usarla, lancia 2 dadi a 20 facce e fai tanti passi avanti fra i paragrafi (con tanti auguri!) quanti sono indicati dal risultato del lancio. La tua avventura riprenderà dal paragrafo in cui ti trovi dopo il lancio di dadi, che dovrai interpretare alla lettera, anche se dovesse contrastare con la tua situazione precedente al lancio dei dadi; il tuo equipaggiamento non cambierà, a meno che l'interpretazione letterale del testo del paragrafo di destinazione non preveda diversamente; se arrivi in un paragrafo che hai già visitato (tranne questo), tutto si troverà nelle condizioni in cui era prima della tua precedente visita, ma tu non perderai l'eventuale equipaggiamento che avevi già recuperato. Chiunque tu abbia già incontrato in combattimento ti potrà combattere di nuovo e lo farà nello stesso locale e con gli stessi punteggi della prima volta. Se superi il paragrafo 40, continua a contare dal paragrafo 1. La pergamena può essere usata una sola volta (a meno che il suo utilizzo non ti riporti in questa stanza, naturalmente).

Ah, per inciso: c'è una chiave triangolare col numero 3.

5

Sei arrivato nel bagno del laboratorio. Ne avevi bisogno, quindi ne approfitti. Per terra c'è una chiave triangolare col numero 8.

Prima di uscire ricordati di lavarti le mani, poi puoi dirigerti al
16

6

Ti trovi nell'atrio del Laboratorio, o meglio, in quello che un tempo doveva essere l'atrio. Si capisce ancora dove erano situate le sedie per chi doveva aspettare, l'appendiabiti, la scrivania dell'accoglienza, ma ora ognuna di queste cose è ridotta in forme irriconoscibili o è del tutto mancante.

Cerchi fra le macerie ma riesci a trovare solo una Chiave quadrata che riporta il numero 3 e una pentagonale riportante il numero 2.

Vai al **37**

7

Sei in un'aula di università. Ti ricorda i bei tempi, quel mese passato a dormire anche tu su quei banchi, prima di ritirarti e comperare un diploma di master da una pseudo-università di cui prima non avevi mai sospettato l'esistenza ma che improvvisamente hai rivalutato come uno dei migliori istituti mondiali nel suo campo. Quello che ti stupisce è il fatto di trovare anche qui, dopo chissà quanto tempo da quando le lezioni sono state interrotte, i libri sui banchi per tenere il posto agli amici.

Ma ora basta abbandonarti così ai ricordi, sulla cattedra c'è una chiave circolare col numero 3.

8

Ti trovi in quella che era la sala di proiezione dei laboratori. Ora è ridotta a rudere, ma alle pareti conserva ancora le locandine di alcuni film proiettati: "Deja-vu", "Sliding doors", "Non ci resta che piangere", "La corazzata Kotiomkin", ...

Il proiettore era fatto in modo da funzionare con l'inserimento di una chiave quadrata, e quella che trovi inserita (anche se non c'è alcuna pellicola da far girare) porta inciso il numero 9.

9

Questo è il ripostiglio delle scope. Tastando sugli scaffali trovi una chiave quadrata, con inciso il numero 5.

Vai al **26**

10

Sei nella voliera del laboratorio, e ti guardi intorno sinceramente ammirato: uccelli del paradiso, pinguini, dodo, aquile imperiali. colibrì, struzzi, tutti sotto uno stesso tetto! E, soprattutto, tutti morti. Probabilmente il fatto di non aver più ricevuto cibo per diverso tempo ha avuto un ruolo in tutto questo.

L'odore è insopportabile, non provi neppure a esplorare, usa le chiavi o gli oggetti che hai (se ne hai, altrimenti buona permanenza!) e vattene di qui il prima possibile.

11

Questa stanza è la mensa. Probabilmente quando i laboratori hanno smesso di essere utilizzati questo locale era in disuso già da qualche tempo, infatti non vedi tracce di piatti o di teglie per il cibo, anche se i tavoli e il banco del self service sono ancora al loro posto. Chi è passato per ultimo ha lasciato nella stanza una chiave pentagonale col numero 2.

12

La stanza in cui ti trovi doveva essere quella della pausa caffè. Se vuoi prendere un caffè devi inserire nella macchinetta una chiave per ogni forma (cosa che ovviamente ti permette esclusivamente di bere un caffè, non di cambiare stanza nello stesso tempo!). Se non hai chiavi di tutte le forme, non potrai gustare l'ottimo caffè fornito (gli scienziati devianti sanno trattarsi bene) e la tua unica scelta rimane quella di usare le chiavi che hai (ed eventualmente quella quadrata col numero 2 che trovi qui) per cambiare stanza.

13

Questa stanza contiene degli enormi armadi. Ne apri uno e scopri che è pieno di armi di ogni foggia e provenienza spazio-temporale. Ne selezioni alcune, ma non ne puoi portare con te più di due:

- una scimitarra turca del XVII secolo, con codice di inventario 74 (ti permette di aggiungere 7 punti al lancio del dado in combattimento)

- una spada laser "Made in Naboo", con codice di inventario 42 (ti permette di aggiungere 7 punti al lancio del dado in combattimento)
- una pistola P38 con 8 colpi, con codice di inventario 46 (ogni colpo ti permette di aggiungere 6 punti al lancio del dado in combattimento; una volta terminati i colpi puoi scagliare la pistola contro il tuo avversario e aggiungere 4 punti al lancio del dado; puoi recuperare la pistola alla fine del combattimento)
- una katana giapponese del periodo Muromachi, con codice di inventario 52 (ti permette di aggiungere 7 punti al lancio del dado in combattimento)
- una strana spada con un sole rappresentato sul paramani, inserita in un fodero tempestato di gemme e composto di un materiale che non conosci, con codice di inventario 29 (ti permette di aggiungere 8 punti al lancio del dado in combattimento)
- una fionda con un sacchetto di sassi, con codice di inventario 87 (ogni colpo - hai 10 sassi a disposizione - ti permette di aggiungere 4 punti al lancio del dado in combattimento; una volta terminati i colpi puoi scagliare la fionda contro il tuo avversario e aggiungere 2 punti al lancio del dado; puoi recuperare la fionda - ma non i sassi - alla fine del combattimento)
- una frusta (posata di fianco ad un curioso cappello), con codice di inventario 99 (ti permette di aggiungere 5 punti al lancio del dado in combattimento; il cappello ti dona 5 Punti Vita, ma puoi prenderlo solo se prendi anche la frusta).

Trovi anche una chiave di ogni tipo: una quadrata contrassegnata col numero 6, una triangolare col numero 9, una pentagonale col numero 3 e una circolare col numero 4.

Vai al **30**

14

Sei nella lavanderia del laboratorio, in cui si trovano cinque enormi lavatrici. E per enormi si intende che nel cestello ci puoi stare comodamente in piedi. Ma quanta roba avevano da lavare qui? Le lavatrici funzionano a gettoni, usando come gettoni le chiavi quadrate (e solo quello quadrate!); scegli una lavatrice (sono numerate da 1 a 5), somma il valore della chiave che vuoi usare (dimenticavo: per terra c'è una chiave quadrata col numero 3, nulla ti impedisce di usarla) e scegli un programma (da 1 a 6, somma il numero scelto a quanto ottenuto precedentemente). Raddoppia il risultato e vai al relativo paragrafo.

15

Sei nella biblioteca del Laboratorio, una stanza enorme piena di scaffali traboccanti di libri di ogni tipo ed epoca. Mentre esplori il locale ti imbatti in una serie di librettini dai colori sgargianti e ne prendi uno per curiosità: ha due sportivi in copertina ma dimentichi presto il titolo, visto che la trama sembra poco interessante e comprensibile (non ci sono due paragrafi di fila che abbiano congruenza l'uno con l'altro! Ma

chi l'ha scritta questa schifezza?). Rimetti il libretto nello scaffale, ricominci a esaminare la stanza, ma trovi soltanto una chiave quadrata col numero 1.

16

Qui un tempo doveva esserci una sala riunioni, ma oggi non ti siederesti per alcuna ragione al mondo sui divanetti - o meglio, su ciò che ne rimane. Sul frigobar sono posate due chiavi, una pentagonale col numero 2, l'altra triangolare col numero 1.

Vai al **25**

17

La stanza contiene dei giochi gonfiabili. Anche gli scienziati deviati hanno bisogno di staccare ogni tanto, in fondo...

Ai piedi del gonfiabile a forma di dinosauro blu trovi una chiave quadrata col numero 4 e una circolare col numero 5.

18

Questa stanza doveva essere un semplice disimpegno, è completamente vuota. Talmente vuota che non trovi neppure una chiave.

Vai al **13**

Sei in una stanza piena di telefoni di ogni tipo collegati ad un enorme centralino. Non trovi chiavi, ma trovi una lunga lista di interni:

215 DEPOSITO

217 GIOCO

218 DISPENSA

221 BIBLIO

224 CED

225 MENSA

227 STUDIO

228 GUARDAROBA

230 CINE

231 "SALETTA"

232 DOTTORE

233 CASINO

234 UNI

Decidi dove vuoi andare, e inserisci una chiave nel centralino. Applica l'operazione indicata dalla chiave al numero di interno (senza il 2 iniziale) e vai al relativo paragrafo. Ovviamente risultati superiori a 37 o inferiori a 4 daranno "numero inesistente", ma puoi sempre riprovare (finché hai chiavi, s'intende). Senza chiave il centralino non funziona. Nulla garantisce che la tua destinazione sia quella che avevi scelto (che burloni questi scienziati devianti!).

20

Non ti piace questa stanza, non ti piace affatto. Il fatto che sia in nuda pietra, illuminata solo da torce non sembra preludere a nulla di buono. Anche quel lettino in legno in mezzo al locale, dotato di catene e di carrucole ha un che di inquietante. Per non parlare delle fruste di varie fogge appese alle pareti, o di quella sorta di sarcofago foderato di comodi spuntoni di grosso calibro.

O forse la cosa che ti preoccupa di più è il fatto di non trovare vie d'uscita? Cosa pensavi, 0017, che i torturatori lasciassero che i prigionieri si muovessero liberamente in assenza del boia? Purtroppo per te non ci sono vie d'uscita da qui, a meno che tu non abbia qualcosa che ti permetta di muoverti senza chiavi. In caso contrario, spera solo che non arrivi un boia. Ad ogni modo, con o senza boia, il tuo percorso è giunto alla

FINE

21

Ti trovi in una sala piena di tavoli da gioco e di slot machine. La esami da cima a fondo ma non trovi traccia di chiavi né dell'oggetto della tua ricerca. In realtà non trovi neppure macchinari di spostamento, finché un secondo esame delle slot non ti rivela la loro particolarità: in ognuna di loro è stato incorporato un macchinario di spostamento.

Ci sono 20 slot, numerate in successione. Per spostarti scegli a

quale vuoi giocare. Le slot funzionano inserendo una chiave; applica l'operazione indicata dalla chiave che inserisci al numero della slot, poi lancia un dado a 20 facce (che ti darà il risultato offerto dalla macchina). Somma il numero precedente al lancio del dado e muoviti (in avanti o indietro a seconda che il risultato sia positivo o negativo) di tanti paragrafi quanti indicati dal risultato finale. Se questo spostamento ti porta prima del paragrafo 4 o oltre il paragrafo 37, fai conto di non esserti mosso.

22

Ti trovi nel locale docce. Per terra vedi una saponetta, e d'istinto ti guardi intorno, come se avvertissi una presenza ostile. Per sicurezza non la raccogli, in un laboratorio dedito allo studio dello spazio-tempo non si sa mai cosa possa succedere.

Trovi però anche una cosa più interessante: uno specchietto di chronium stabilizzato. Se lo tieni puoi usarlo (una sola volta) per muoverti senza chiavi da un locale ad un altro. Quando vorrai farlo lancia un dado a 20 facce, dividi per 5 il risultato (arrotondando per difetto, quindi se ottieni 1, 2, 3 o 4 non riesci a far funzionare lo specchio, che però perde lo stesso le sue proprietà) e somma o sottrai - a tua scelta - il risultato di questa divisione al numero del paragrafo in cui ti trovi. Se capiti in una stanza che hai già visitato, tutto è come l'avevi lasciato.

23

Ti trovi nella sala computer, vero centro nevralgico dei laboratori. Sicuramente chi lavorava qui ne era consapevole, al punto da rendere inutilizzabili tutti i computer presenti per evitare che i dati immagazzinati potessero essere trafugati dalle persone sbagliate. Vicino a un computer trovi una chiave triangolare col numero 6, una pentagonale col numero 4 e una circolare, sempre contrassegnata dal numero 4.

24

Questa stanza ha le pareti completamente bianche e imbottite. Ovviamente è perfettamente vuota, e non vi si trovano chiavi. Tuttavia è presente un dispositivo di movimento, probabilmente chi entrava a far visita agli "ospiti" di questo locale voleva essere sicuro di poter uscire.

25

Ti trovi nel garage del Laboratorio, enorme e stracolmo di auto di lusso. Certo, tu non ti puoi lamentare del gioiellino che guidi, ma le auto che si trovano qui ti lasciano a bocca aperta: Bentley, Rolls-Royce, automobili prodotte in serie limitatissime, esemplari unici.

E poi lei.

L'Automobile per antonomasia.

Quella che da sempre hai sognato di guidare.

La Dodge Charger del 1969, arancione, con la bandiera dell'esercito sudista sul tetto e il numero 01 sulle fiancate.

Entri nell'auto come da protocollo (dal finestrino), ti metti al posto di guida e vedi che la chiave è inserita. Metti in moto e cominci a fare salti e acrobazie per tutto il garage. Purtroppo, però, non c'è modo di uscire, quindi non ti resta che rimettere il Generale al suo posto.

Riprendi a esplorare il garage, ma l'unica cosa che trovi è una chiave quadrata col numero 4.

Vai al **6**

26

Ti trovi in una camerata da sei persone. I letti sono perfettamente rifatti. Su un letto trovi il libro "Chronium for Dummies", con un segnalibro a pagina 27. Se vuoi lo puoi tenere.

Sul letto centrale dell'altra tripletta trovi una chiave circolare col numero 2.

Vai al **5**

27

Questa stanza è decisamente la meglio tenuta di tutto il Laboratorio. Vi si trovano parecchi scaffali, sui quali sono ordinatamente allineate decine di annate delle più prestigiose riviste scientifiche. Alle pareti sono appesi quadri famosi e di immenso valore. Il pavimento è coperto da un tappeto di foggia persiana che ti dà l'impressione di essere al contempo molto antico e appena tessuto. Al centro della stanza campeggia una pregiata scrivania in mogano dalle elegantissime finiture. E proprio sulla scrivania noti la cosa più interessante di tutto il locale: un recipiente a forma di supposta, fatto di rarissimo chronium stabilizzato traslucido. Prendi in mano il recipiente e lo esamini: è perfettamente integro, se non si considera il fatto che gli manca il coperchio; riporta una scritta: Modello T22. Se vuoi puoi tenere questo recipiente.

Nel macchinario di spostamento è già inserita una chiave circolare recante il numero 3. Ovviamente non sei obbligato a usarla (se decidi di non usarla la puoi tenere); se possiedi altre chiavi puoi usarle.

28

In questa stanza aleggia un tanfo tremendo. Cerchi di trattenerci il meno possibile e non hai alcuna intenzione di indagare sulla provenienza di quell'odore. Trovi una chiave circolare col numero 3, una quadrata col numero 7 e una pentagonale col numero 4.

Vai al **18**

29

La stanza è completamente vuota, si direbbe che nessuno l'abbia mai usata né abbia mai avuto intenzione di farne alcunché.

Puoi uscire usando le chiavi, se ne hai, è del tutto inutile rimanere qui ad aspettare chissà cosa.

30

In questa stanza si trova un macchinario simile a quelli utilizzati per creare industrialmente opere in vetro soffiato, solo molto più complesso e molto più grande. Sulla macchina è posto un cartello "GUASTA", e a terra, seminascolato trovi un oggetto circolare, molto più grosso di una chiave di quella forma. Lo raccogli e ti accorgi che è composto di chronium stabilizzato; la forma ti ricorda quella di un coperchio, e sulla parte esterna reca un'etichetta con scritto in varie lingue "ATTENZIONE! AVVITARE FINO IN FONDO SENZA FORZARE!" e il numero 18 evidenziato.

Se vuoi puoi tenere il Coperchio di Chronium Stabilizzato.

In questa stanza non ci sono chiavi.

Vai al **9**

31

Questa stanza è la dispensa. Trovi barrette energetiche (ne trovi tre, ognuna ti permette di recuperare 5 Punti Vita) e cibo a volontà. Se è la prima volta che passi da questo locale mangi a sazietà (recuperi 8 Punti Vita). Se è la seconda o oltre, ovviamente, sei già sazio.

Trovi una chiave pentagonale col numero 5.

32

Questa stanza è una cella. Probabilmente vi venivano rinchiusi gli ospiti indesiderati, e tu temi di non essere propriamente ben accolto. Eh già, caro 0017, a meno che tu non disponga di qualcosa che ti permetta di muoverti senza usare chiavi, la tua avventura è giunta alla

FINE

33

Questo era il guardaroba, ma ora non ci sono giacche appese o borse in deposito. Trovi una rivista di enigmistica che il guardarobiere usava per passare le sue non certo entusiasmanti giornate (si era bloccato al 29 orizzontale, 13 lettere: "Nota serie di libri a bivi"; boh, in effetti è roba da intenditori!) e una chiave triangolare col numero 7.

Questa stanza doveva essere il deposito delle chiavi, dato che sembrano essercene migliaia. Purtroppo nessuna di queste ti è utile, per due ottime ragioni: sono chiavi di forme che non hai mai visto rappresentate nelle porte del laboratorio e soprattutto - paradossalmente - non riesci a vedere alcun macchinario di spostamento. Due delle pareti, però, presentano delle particolarità: una sembra fatta interamente di chromium stabilizzato, mentre in un'altra c'è una piccola fessura (che sembra fatta su misura per una lama di spada) sovrastata da uno strano sigillo a forma di sole.

Se vuoi passare dalla parte della parete di chromium ma non sai come fare puoi dare un'occhiata a qualche manuale sull'uso del chromium, in una pagina o nell'altra potresti trovare un suggerimento.

Se invece preferisci passare dalla parte della fessura, dovrai semplicemente inserirvi la spada col giusto numero di inventario (ovviamente subito dopo potrai recuperare la spada).

Come puoi immaginare, senza spada e senza manuale (o senza oggetti che permettano di spostarsi senza chiavi) la cosa più costruttiva che potrai fare sarà metterti comodo a lucidare le chiavi, da questo momento alla

FINE

35

Sei nell'ambulatorio: bianco, asettico, con tanti libri di medicina e tante confezioni promozionali di medicinali. Alle pareti noti diversi diplomi di laurea e di specializzazione, nonché il ritratto (autografato e dedicato!) di un noto medico tedesco della prima metà del XX secolo. Trovi una confezione da due dosi di ricostituente (ogni dose ti permette di recuperare 7 Punti Vita) e due chiavi: una quadrata col numero 9 e una triangolare col numero 5.

36

"Ma sono ancora nel laboratorio?"

Non riesci a trattenere questa domanda quando arrivi in questa stanza. Infatti sei finito in una sala del trono! Qualcuno doveva aver pensato in grande: arazzi (tra cui uno piuttosto inquietante rappresentante una sorta di minotauro che sembra seguirti con lo sguardo), oro a profusione, seta e ermellino, pietre preziose in ogni dove. Il trono ti sembra strano, gli manca qualcosa. Ma certo, un bracciolo! E stando alla forma a supposta dell'altro bracciolo immagini che anche il bracciolo mancante dovesse avere le stesse sembianze.

Se hai qualcosa della forma giusta e vuoi metterlo al posto del bracciolo, tieni nota di questa decisione e di questo paragrafo.

Altrimenti usa le chiavi di cui disponi (qua non ce ne sono) per andare altrove.

37

Questa sala è completamente spoglia, se non si tiene conto di alcune caricature sconce ritraenti l'Uomo Con La Supposta Nel Braccio (che spesso non è una supposta né si trova nel braccio...). Trovi una sola chiave, di forma triangolare, contrassegnata col numero 2.

Vai al **28**

38

Senti un sinistro rumore provenire dal tuo zaino, e cominci a sudare freddo. Lasci immediatamente tutto ciò che stai facendo (se stai combattendo il tuo avversario è stupito quanto te e smette di attaccarti), apri lo zaino e hai la conferma, il tuo peggior incubo si è avverato: una crepa si allunga lungo il recipiente stabilizzatore, rendendolo completamente inutile. Ora non ti resta che accomodarti dove più ti aggrada nel Laboratorio, per aspettare il tuo sostituto (perché un sostituto ci sarà, la barra dev'essere recuperata!) nella speranza che la sua missione non implichi anche la tua uccisione.

Comunque vada, la tua missione è giunta alla

FINE

39

"Com'è potuto succedere?", ti chiedi.

Non hai una risposta, ma è successo. Niente recipiente, niente barra e ora niente chiavi. Chissà quanto impiegherà l'Organizzazione ad accorgersi del tuo fallimento, e chissà se il tuo sostituto (perché ci sarà un sostituto, la barra dovrà essere recuperata!) avrà il compito di salvarti o quello di ucciderti. Mentre attendi di scoprirlo, ammira la barra di chronium, quando di tanto in tanto nei suoi movimenti spazio-temporali finisce col trovarsi dove e quando ti trovi tu.

Per il momento, come puoi ben immaginare, alla tua missione puoi tristemente mettere la parola

FINE

40

Senza perdere tempo inserisci la barra nel contenitore e chiudi il tutto col coperchio. Osservi per un momento l'oggetto che tieni in mano e lo vedi saturarsi di un'energia apparentemente simile a quella elettrica ma che percepisci essere in realtà molto differente nella sua natura. Il contenitore cambia continuamente colore, passando tutti i sette colori dell'arcobaleno e un'ottava tonalità che non hai mai visto e che trovi al contempo bellissima e inquietante. Passi un tempo che non riesci a misurare assorto in contemplazione di quel concentrato di Tempo e ti rendi conto del pericolo che avrebbe

rappresentato quel piccolo oggetto nelle mani sbagliate.

Non appena stacchi gli occhi dal recipiente capisci che l'apparente impossibilità di uscire dal Laboratorio era dovuta esclusivamente alle proprietà cronodestabilizzanti del chronium. Ritrovi la strada per uscire attraversando i desolati ambienti dei Laboratori Quarta Dimensione, sali sulla tua fidata Lancia D20, assicurati il recipiente in modo da evitare che si rompa e parti a tutta velocità per la sede dell'Organizzazione. Congratulazioni 0017, l'Uomo Con La Supposta Nel Braccio sarà fiero di te!