

# IL PESO DELLA CULTURA

## ROMPIAMO IL GHIACCIO

Caro leggiocatore, **Il Peso della Cultura** è il primo cortogioco della serie **extreme gamebooks**, la serie ludico narrativa più estrema della storia.

Quante volte hai letto la frase *Il Protagonista sei tu* ? Sicuramente tante quanti sono i libro-game che conservi gelosamente negli scaffali della tua libreria. Il protagonista tuttavia non è il lettore, semmai egli interpreta personaggi disparati, come avventurieri che parlano con la propria spada, maghi che hanno difficoltà a memorizzare le formule, fate dal nome impronunciabile, guerrieri che in venti episodi non trovano mai il tempo per stare con una donna, ecc.

Il lettore sino a oggi ha preso per loro ogni decisione, ma in **Il Peso della Cultura** andremo oltre: il protagonista sarai tu, stavolta per davvero!

Per affrontare questo corto pericoloso dovrai necessariamente aver bisogno di:

1. Una casa/appartamento dove poter leggiocare in serenità, senza nessuna persona intorno che ti possa disturbare o prendere in giro, per un'ora buona di margine.
2. Nell'abitazione scelta deve esserci almeno una di tutte le seguenti tipologie di stanza: cucina, bagno, camera da letto, salotto o corridoio d'ingresso.
3. Una molletta di quelle che si usano per stendere il bucato.
4. Due mani con tutte e dieci le dita (non si sa mai che tu sia uno dei Simpson).
5. Una connessione internet a portata di mano (computer fisso o tablet vanno bene uguale).

Per il resto...non hai bisogno d'altro, ma più la tua dimora sarà attrezzata, meglio sarà per te. Ma attrezzata per cosa? Lo saprai presto, e quando lo saprai tremerai, anche perché siamo ancora in inverno e quindi fa freddo.

Prima di cominciare con la (per fortuna) brevissima lettura del regolamento, devi obbligatoriamente compiere un'azione, ovvero bere un litro d'acqua, o comunque la quantità massima che riuscirai a trangugiare nel giro di pochi minuti. Se ti senti abbastanza folle, puoi scegliere di bere birra al posto dell'acqua, tutta quella che riesci.

Ora che hai bevuto quello che hai bevuto, sei pronto ad affrontare la pericolosa avventura che sta per avere inizio. Se sei debole di cuore o riluttante al sacrificio, questo corto non fa per te, chiudilo e prova con il librogiooco di Amici (per chi non lo sapesse, esiste davvero, giuro).

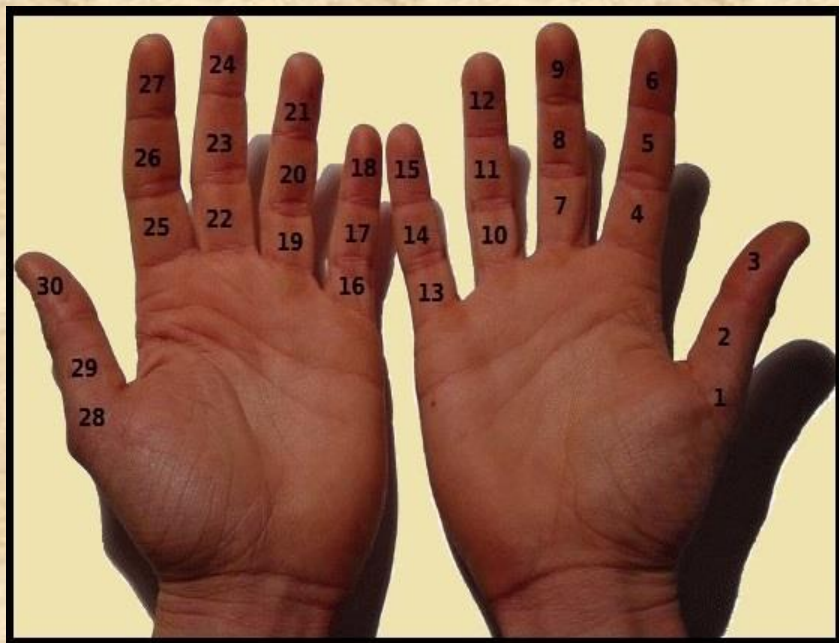
## **REGOLAMENTO ESTREMO**

Questo corto è contraddistinto da alcune regole fondamentali.

La prima è: ora che ti sei riempito di acqua o di birra, sappi che potrai andare al bagno solo quando ti scapperà, e non prima. Quando giungerà il momento, qualsiasi paragrafo tu stia

leggendo, **vai immediatamente** al paragrafo **11**. Se durante la lettura non avrai mai bisogno di urinare, buon per te, ma non sai cosa ti perdi...

La seconda regola è: guarda bene quest'immagine:



Come avrai notato, le dita delle mani sono *divise* da quelle pieghette della pelle dal nome che ignoro. In poche parole, sulle tua dita ci sono 30 spazi, ognuno di essi corrisponderà a

un **Punto Tragedia**. Inizierai la tua avventura con **1 Punto**. Per segnarlo, prendi la molletta da bucato e stringila al tuo pollice destro, dove nella figura che ti abbiamo mostrato è posizionato il numero **1**. Se pensi di fare il furbo evitando questo sistema per adottarne uno meno strambo, come punizione inizierai a giocare con **5 Punti Tragedia**!

Durante la leggiocata, a seconda delle tue azioni, i Punti Tragedia potranno aumentare. Quando avverrà, sposta la molletta sulla zona corrispondente al numero relativo. Nel momento in cui salirai a **30** punti tragedia, **vai immediatamente** al paragrafo **17**.

Se non arriverai a 30, significa che le cose per te sono andate bene, ma chissà a quale prezzo.

## **REALTA' E FANTASIA**

Durante la lettura troverai delle parti di testo scritte in nero e altre in **rosso**. Le parti in nero sono quelle inerenti la realtà, quella che tu vivi, il mondo reale che ti circonda. In esse ti verrà chiesto di compiere determinate azioni. Se non le porterai a termine, per fallimento o per man-

canza di voglia o di materiali, ti verrà detto di volta in volta quanti Punti Tragedia accumulerai.

Le parti in rosso descrivono invece quello che succede nella fantasia. Immagina di vivere contemporaneamente in due mondi diversi, quello reale, dove agirai fisicamente come lettore, e quello fantastico, dove accadranno delle cose terribili e assurde, il cui esito dipenderà solo da quello che farai nel mondo reale.

Con questo è veramente tutto. Per cominciare devi però fare un'ultima cosa: stampare questo corto o inserirlo su supporto digitale portatile (va benissimo anche uno smartphone). Solo in tal modo potrai leggere e allo stesso tempo spostarti di stanza in stanza e compiere le azioni che ti verranno richieste. Se possiedi solo un computer fisso e non puoi stampare queste pagine, ci dispiace tanto di averti fatto bere come un dannato, praticamente per niente (ma in fondo ai tuoi reni farà bene).

Per iniziare, procedi al paragrafo **1**.

# IL PESO DELLA CULTURA

## 1

Fai un finto sbadiglio e dirigiti verso camera tua (se già non ci fossi). Mettiti in pigiama o comunque vestiti abbastanza comodo da poter stare sotto le coperte del letto. Distenditi prono o supino, è uguale, l'importante è che ti rilassi e pensi a come è bella la vita in questi momenti di relax.

**Toc! Toc! Qualcuno bussava alla porta d'ingresso.**

Imprechi (dì una parolaccia, bestemmia, qualsiasi cosa, ma fallo con odio). Alzati dal letto e vai alla porta. Chiedi «Chi è?» a voce alta.

**«Avrebbe cinque minuti per parlare di Dio?»**

**I Testimoni di Geova! Aiuto!**

Apri delicatamente la porta e guarda fuori, sperando che non ci sia nessun vicino nei paraggi. Fissa il vuoto immaginando davanti a te due testimoni di Geova, due qualsiasi, i più insignificanti possibili, non importa se uomini o donne, vecchi o giovani.

Quando hai finito di plasmare la loro immagine nella tua mente, scegli con quale di queste tre frasi rispondere:

1. Grazie a Dio sono ateo;
2. Non credo nell'originale, figuriamoci nella sua imitazione;
3. Oh, mi piacerebbe proprio parlare con voi, ma in questo momento ho una partita di Heartstone in corso, mi dispiace.

Una volta fatta la tua scelta, dì la frase a voce alta, rivolto al vuoto, poi fai un sorriso ipocrita e infine chiudi la porta (se non farai tutto ciò, subirai **3 Punti Tragedia**).

I testimoni fanno una faccia basita, e tu godi per questo.

“Qualcuno dovrebbe fermarli, sono al mondo per molestare il prossimo”, pensi. Ormai non sai più se tornare a letto o passare il tempo in maniera costruttiva.

Dirigiti in cucina e apri il freezer. Guarda dentro e prendi un qualsiasi prodotto surgelato imbustato o inscatolato, possibilmente di piccole dimensioni. Se non lo hai, o se non hai proprio un freezer, subisci **3 Punti Tragedia**.



Fatto ciò, portandoti dietro il prodotto surgelato, accedi a internet aprendo il sito di un qualsiasi quotidiano, a tuo piacimento.

Nella pagina iniziale campeggia una notizia dell'ultima ora: in tutta Italia è in corso un'improvvisa e misteriosa epidemia che sta colpendo sia persone che animali. Si sta diffondendo a macchia d'olio, potrebbe colpire chiunque e in qualsiasi momento. Si stanno cercando le cause, ma al momento gli addetti brancolano nel buio.

Fai finta di essere stupito e allarmato.

Proprio quando stai per leggere le informazioni sui sintomi che l'epidemia sta manifestando, bussano nuovamente alla porta, questa volta in modo più insistente di prima. Vai su tutte le furie.

Dirigiti nuovamente verso il portone d'ingresso, portando con te il prodotto surgelato.

Se la tua porta ha uno spioncino, vai al [15](#).

Se non lo ha, subisci **4 Punti Tragedia**, poi vai al [53](#).

Porta il tuo micio/micia in bagno e se ti guarda come per chiederti cosa diamine tu stia facendo, non rispondere, tanto qualsiasi cosa dirai, tornerà dove lo hai preso.

Proprio mentre tremi all'idea di subire un morso letale dal ratto, ecco che dalla porta del bagno, che per fortuna hai lasciato aperta (la avevi chiusa? allora subisci **3 Punti Tragedia**), piomba come un razzo il tuo gatto/a. Si scaglia senza indugio sull'orrenda creatura ma quest'ultima vende cara la pelle. Il combattimento è lungo e violento. Il felino mette a segno più colpi, ma al ratto ne basta uno per infettarlo. La situazione è drastica, ora ci sono due bestie zombie invece che una. Di buono c'è che anziché aiutare il tuo micio, hai pensato bene di approfittarne per uscire dal bagno e chiudere la porta. Almeno per ora sei salvo, ma non vedrai più il tuo gatto, e forse neanche il tuo bagno.

Se rimetterai piede nella toilette prima di aver terminato questo corto, subirai **5 Punti Tragedia**.

Torna al paragrafo che stavi leggendo prima che ti scappasse la pipì.

Entra in cucina e rovista tra le posate. Scegli il coltello con la lama più lunga e spaventosa.

Entri in cucina e cerchi un'arma definitiva per mettere a tacere la zombie, ovvero un coltello, di quelli spaventosi, il tuo machete improvvisato. Fatta la tua scelta ti chiedi come mai non hai chiuso la porta prima di entrare in cucina. La ragazza è ormai nella stanza e senza esitare viene verso di te reclamando ancora una volta il tuo cervello (che fantasia).

Dai alcuni colpi in aria col tuo coltellone, che devi avere per forza, perché tutti ne hanno almeno uno (se ti rifiuti di simulare le coltellate, subisci **1 Punto Tragedia**).

Colpisci la zombie di taglio, di punta e di piatto (questo perché sei un asino e ogni tanto sbagli). Nonostante tutto ella non cede, ma poi la rendi cieca, infilzandole gli occhi con la punta del coltello che faresti meglio a far disinfettare prima di usarlo per tagliare carne o formaggio. La Nirvaniana non vede più un'acca e sferra colpi a vuoto per la cucina.

Se hai un frigorifero rovesciabile, vai al **13**.

Se hai un frigorifero inglobato nel legno o nella parete, o troppo grande per essere rovesciato

con le tue sole forze, subisci **4 Punti Tragedia**, poi vai al **38**.

## 4

Conta tutte le finestre e le porte finestre della casa, ma solo se abiti al piano terra o se queste finestre sono facilmente raggiungibili dall'esterno.

Se esse sono 3 o più, subisci **5 Punti Tragedia**, poi vai al **48**.

Se sono una o due, subisci **4 Punti Tragedia**, poi vai al **24**.

Se sono zero, vai al **29**.

## 5

Vai davanti all'uscita sul retro e aprila, poi fai qualche passo indietro.

**Non puoi credere ai tuoi occhi! L'uscita sul retro è aperta. Chi o cosa può esserci dietro tutto questo? Una parte di te ti dice di indagare, un'altra di schizzare immediatamente fuori, ma non fai in tempo a prendere una decisione perché qualcuno ti aggredisce alle spalle!**

Gettati in avanti e mettiti sul pavimento a pancia in giù, poi continua a leggere, immaginan-

doti di avere uno zombie che ti alita sul collo...brrrrr.

È un morto vivente! Un ragazzo zombie dal fisico prestante che cogliendoti di sorpresa ti travolge facendoti cadere. Ti passano davanti agli occhi tutti i momenti più importanti della tua vita...ma non è per niente vero! Chi mai avrebbe il tempo di visionare una carrellata del genere in un momento simile? Piuttosto reagisci, riuscendo a girarti su te stesso grazie a un colpo di reni, poi blocchi con le mani i polsi del tuo aggressore, ma questi ti guarda non con odio, bensì supplicante, mentre sbava e sbraita. Inizialmente non capisci quello che dice, ma poi, dopo aver notato un tatuaggio che porta al collo, dalla scritta GO VEGAN, allora tutto si fa chiaro: hai sopra di te uno zombie vegano, e non sta reclamando il tuo cervello, bensì melanzane, broccoli, mele, albicocche, tofu e seitan. Probabilmente non cercherà di morderti, ma sarebbe meglio accontentarlo subito.

Chiudi l'uscita sul retro appena in tempo, perché una piccola orda di zombie sta cercando di accedervi. Ormai sei circondato, non potrai sfruttarla per scappare! Facendotene una ragione, ti concentri sul tuo *problema* vegano.

Rialzati e pensa di avere a fianco a te lo zombie di un tuo amico vegano, il primo che ti viene in mente, poi dirigiti in dispensa.

Per risolvere questa difficile situazione, devi totalizzare **10 punti vegan**.

Controlla se nella dispensa hai alcuni tra i seguenti cibi (ognuno di essi ti darà dei punti, relazionati ai gusti dello zombie vegano):

Mela: **1 punto**;

Banana: **1 punto**;

Cetriolo: **3 punti**;

Cavoletti di Bruxelles: **2 punti**;

Avocado: **3 punti**;

Tofu affumicato: **6 punti**;

Pera: **2 punti**;

Melanzana: **2 punti**;

Pane integrale senza glutine: **6 punti**;

Burger di seitan: **7 punti**;

Latte di soia: **4 punti**;

Arancio: **1 punto**;

Mandarini: **2 punti**;

Noci: **3 punti**;

Fichi secchi: **3 punti**;

Per ogni cibo biologico tra questi, prendi **1**

**Punto** extra.

Se totalizzi almeno **10 punti vegan**, vai al [27](#).  
Altrimenti vai al [36](#).

## 6

Gli zombie ormai ti fiatano sul collo, sono intorno a te e non hai via di scampo, o forse sì, forse c'è un'ultimissima speranza.

Vai al [26](#).

## 7

Scioccato e impreparato da questa situazione, non fai in tempo a chiudere la porta. Uno zombie mette piede dentro casa e agita le sue mani, trasformate ormai in artigli. Gli dai un calcione in pieno petto facendolo indietreggiare (dai un calcio all'aria davanti a te, occhio a non cadere all'indietro, perché se ti fai male poi mi sentirò in colpa). Cerchi di chiudere il portone, ma la gamba di una ragazza zombie te lo impedisce. Spingi con tutte le forze ma non puoi farci nulla, il suo arto è incastrato e finché non lo sposterà, la porta resterà aperta. Hai solo una possibilità: farla entrare, chiudere velocemente la porta e vedertela con lei. In fondo contro una zombie potresti cavartela, ma contro cinque o sei non dovresti avere speranze. Ed è infatti

quello che fai: ti fai coraggio, la prendi per l'avambraccio e la tiri dentro casa scaraventandola alla parete, dopodiché chiudi violentemente la porta prima che altri zombie piombino dentro (chiudi il portone con violenza, ma non troppa, non si sa mai che i vicini si lamentino per il casino, poi vai loro a spiegare cosa stai facendo...).

Ora ti concentri sulla ragazza, che lentamente si rialza e inizia a guardarti con aria famelica. Solo adesso noti che ha una felpa dei Nirvana, il che non è di nessuna importanza, però lo noti.

Se dove ti trovi in questo momento hai a portata di mano almeno una sedia, vai al [20](#).

Se non hai una sedia, ma un vaso cinese o qualcosa che ci somigli, vai al [16](#).

Se non hai niente di tutto ciò nelle vicinanze, subisci **4 Punti Tragedia**, poi vai al [31](#).

## 8

Per quanti oggetti tu gli abbia scaraventato contro, il ratto si dimostra più tosto di quanto potessi immaginare. Non avendo altro a portata di mano, tenti una fuga disperata, ma la creatura riesce all'ultimo istante a morderti alla cavi-



glia. Non senti dolore, il morso non è andato a fondo ed è stato attutito dai vestiti ma...non sei mai stato così preoccupato in vita tua. E se fossi infetto e i sintomi si manifestassero più tardi?

Pur con l'ansia alle stelle riesci a fuggire, chiudendo la porta del bagno alle tue spalle. Ora puoi solo sperare che il destino sia dalla tua parte.

Se rimetterai piede in bagno prima di aver terminato questo corto, subirai **5 Punti Tragedia**. Adesso torna al paragrafo che stavi leggendo prima che ti scappasse la pipì.

## 9

La bestia immonda si pone tra te e la porta del bagno. Non puoi fuggire senza prima averla sconfitta o almeno stordita.

Se in casa hai almeno un gatto adulto, vai al 2. Altrimenti subisci **5 Punti Tragedia**, poi vai al 25.

## 10

Se hai una replica dell'anello di Sauron de *Il Signore degli Anelli*, vai al 49.

Altrimenti vai al 6.

## 11

Segna da qualche parte il numero del paragrafo che stavi leggendo prima di finire qui; in questo modo potrai riprendere l'avventura dallo stesso punto se riuscirai a sopravvivere a quello che ti accadrà tra poco...

Corri in bagno e chiuditi dentro prima di farte-la addosso!

La tua casa è invasa da zombie, ma quando ti scappa ti scappa, che ci puoi fare?

Se fai pipì stando in piedi, vai al [34](#).

Se la fai sedendoti sulla tazza, vai al [47](#).

## 12

Complimenti! Hai risolto il test. Si vede proprio che sei un...

Risolvi il test e invii la soluzione all'indirizzo di posta elettronica dell'Anonima Nerd, che essi stessi hanno reso pubblico.

La risposta non si fa attendere. Il testo del loro messaggio è il seguente:

*Concentrati...siamo seri...siamo molto seri...questi non sono normali zombie. È inutile tagliargli la testa, trafiggerli con legni o metalli strani...tutto sarebbe vano. C'è solo un modo per porre fine al loro delirio: i libroga-*

*me! Proprio così. Prendi tutti i libri gioco che hai, vanno bene anche quelli senza regole, ovvero le storie a bivi. Appena ti troverai circondato dagli zombie, distribuisce loro i tuoi volumi. Se ne avrai abbastanza, vedrai che te la caverai. Altrimenti..*

*P.S.: per quanto riguarda gli animali, invece...ci stiamo ancora lavorando...*

Quello che hai appena letto ti sembra pura follia, ma nella situazione in cui ti trovi, non pensi di avere altra scelta se non quella di tentare.

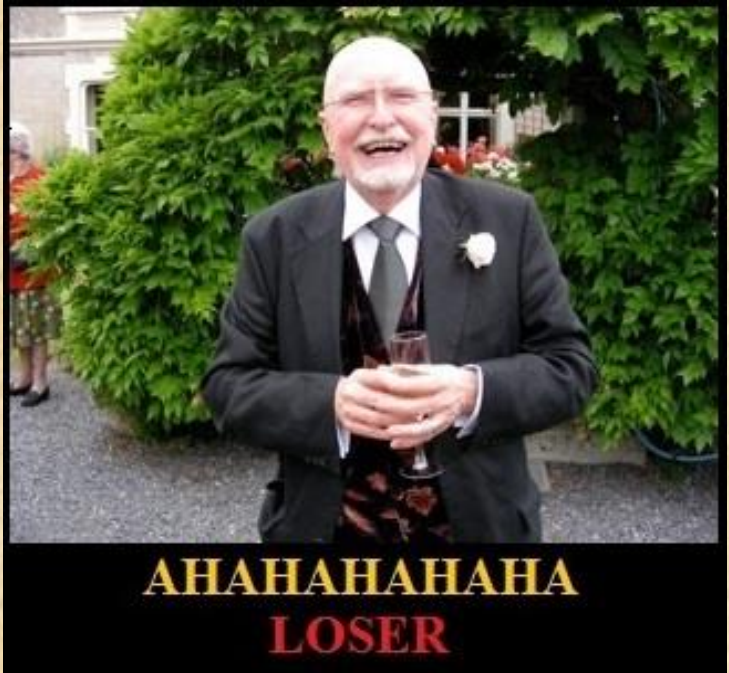
Dirigiti verso la libreria dove tieni i tuoi libri gioco, poi vai al [21](#).

Se non hai neanche un libro gioco (vergoznati), vai al [17](#).

## 13

Fai cadere la zombie davanti al frigo e dopo aver staccato la presa elettrica lo rovesci su di lei. Il peso è tale da impedirle definitivamente di muoversi. Potrà continuare a sbraitare, ma almeno non riuscirà più ad attaccarti. Ora puoi concentrarti sugli altri zombie, quelli che stanno circondando la casa.

Vai al [33](#).



Guarda dallo spioncino.

Non puoi credere ai tuoi occhi! Da una parte sei contento di non rivedere i testimoni di sta cippa, dall'altra sei terrorizzato perché là fuori, proprio davanti alla tua porta, ci stanno delle persone, cinque o sei, che sono molto strane, hanno i vestiti sporchi di sangue, i volti tume-

fatti, a tratti scarnificati, hanno lo sguardo perso nel vuoto ed emettono strani versi. Ascolti meglio e non hai dubbi, la parola più gettonata è «Cervelli!»

Inserisci il prodotto surgelato sotto il tuo vestito, a contatto con la pelle della schiena, per almeno tre secondi (se non lo farai subirai **2 Punti Tragedia**).

Senti un brivido lungo la schiena (beh, per forza). Non hai mai visto nulla del genere prima d'ora...o forse sì, in qualche film horror, in qualche videogioco horror, in qualche gioco di ruolo horror, in qualche boardgame horror, in qualche horror horror. Insomma, facciamola breve, sei un nerd con i controcazzi e riesci a capire al volo che la tua casa è circondata da zombie!

Devi fare qualcosa e subito, temi che ne arriveranno presto degli altri, come succede in ogni film sui morti viventi che si rispetti.

La tua casa è attrezzata per arginare una simile tragedia? Lo scoprirai presto.

Vai al [33](#).

## 16

Prendi il vaso e agitalo in aria, facendo molta attenzione a non combinare un guaio.

Senza sentirti in colpa nei confronti di chi ha acquistato il vaso (sicuramente non tu), lo indirizzi senza ricevuta di ritorno alla zombie destinataria. Esso si infrange in 999 pezzi dopo aver incidentato con il muso della Nirvaniana. Bel colpo, ma non basta. Dopo qualche attimo di stordimento ella torna alla carica reclamando il tuo cervello. Scappi verso la cucina pensando alla tua prossima mossa.

Dirigiti in cucina e vai al [3](#).

## 17

Odi un frastuono improvviso. Gli zombie sono riusciti a irrompere in casa!

Devi fare qualcosa e alla svelta...sì, ma cosa? Purtroppo non riesci a fare proprio un bel niente, perché le immonde creature ormai ti hanno circondato. Sono tante, non sai quante di preciso, mica ti stai mettendo a contarle, ma sono sicuramente più di trenta, e tra queste riconosci alcuni dei tuoi vicini, perfino quelli più stronzi.

No, non puoi morire proprio per mano loro, devi fare qualcosa, ci dovrà pur essere una soluzione.

Vai al [42](#).

## 18

Il tuo cane/cagna dimostra per l'ultima volta di essere il tuo amico fedele. Appena si accorge degli zombie, prima abbaia, poi gli si getta contro con un balzo rapido e deciso. La sua mossa fa sì che gli immondi esseri non trovino il tempo per entrare in casa. Lo spettacolo che ti si mostra è terribile, non lo dimenticherai mai. Gli zombie inizialmente subiscono passivi l'aggressione del tuo cane, poi reagiscono mordendolo da tutte le parti, finendo per rosciocchiarlo come fosse un ossicino (questo si chiama karma...).

Chiudi il portone con violenza (chiudi il portone con violenza, ma non troppa, non si sa mai che i vicini si lamentino per il casino, poi vagli a spiegare cosa stai facendo...) **ma non hai tempo per piangere, devi spremere le meningi e bere il succo. No, aspetta, che sto dicendo?**

Devi farti venire un'idea per uscire vivo da questa situazione, e subito!

Accarezza il tuo cane, digli che al suo posto avresti fatto lo stesso (anche se non è vero), poi vai al [33](#).

## 19

Se nella tua cantina prima c'era disordine, ora c'è guazzabuglio (era solo una scusa per usare questa parola che mi piace tanto).

Hai sconfitto i tre blattoni. Essi giacciono stecchiti ai tuoi piedi. Le loro antenne paiono ancora dare segni di vita, ma il resto del corpo è schiacciato, spappolato e divelto. Non sembra possano fare molta strada.

Vorresti gioire e riprendere fiato, ma c'è qualcosa che pare muoversi nel soffitto, qualcosa che assomiglia a un gecko grande come una valigia di quelle che non passano come bagaglio a mano.

Schizzi via risalendo le scale della cantina, chiudi la porta alle tue spalle e solo dopo aver fatto ciò, strilli come se ti avessero detto che devi rifare l'esame di maturità da capo.

Vai via dalla cantina, dirigiti verso l'ingresso, poi procedi al [4](#).



## 20

Afferra la sedia e agitala in aria, facendo molta attenzione a non combinare un guaio, tipo colpire il lampadario.

Senza sentirti in colpa nei confronti del falegname o degli schiavi cinesi che hanno messo al mondo la tua sedia, la indirizzi senza ricevuta di ritorno alla zombie destinataria. Essa non si sgretola come nelle risse da saloon dei film western, ma la Nirvaniana subisce comunque una bella botta al muso e, non contento, infierisci un'altra volta, e un'altra ancora, finché hai fiato per poter continuare (agita la sedia in aria almeno cinque volte).

Bei colpi, ma non bastano. Dopo qualche attimo di stordimento la zombie torna alla carica reclamando il tuo cervello. Scappi verso la cucina pensando alla tua prossima mossa.

Dirigiti in cucina e vai al [3](#).

## 21

Proprio mentre rovistavi tra la tua collezione di librigioco, senti un frastuono provenire dall'esterno: gli zombie sono entrati in casa!

Ti barrichi nella stanza dove tieni i libri, ma tutto è vano, dopo meno di venti minuti, i morti

viventi sfondano l'ultima porta e ti circondano. Non sai bene quanti siano, non hai certo il tempo per contarli, ma sono sicuramente più di trenta!

Non ti resta che fare come ti ha suggerito l'Anonima Nerd: porgere agli zombie i tuoi librogiochi.

Per sapere se il tentativo funzionerà, devi superare **300 punti ludico-narrativi**.

Ogni librogiochi della tua collezione ha un relativo punteggio che andremo ora ad elencare...

Il Ritorno – Grecia Antica 3 – EL : **10 punti**;

Ogni altro librogame EL : **5 punti (-1 punto se ex biblioteca)**;

Ogni librogame EL autografato dall'autore: **8 punti**;

Le Tempeste del Chai – Vincent Books edizione copertina limitata Lucca Comics 2015: **12 punti**;

Ogni altro volume Vincent Books: **4 punti**;

Lo Stregone della Montagna Infuocata – Supernova: **11 punti**;

Librogiochi Gormiti – De Agostini: **15 punti**.

Ogni librogiochi edito da Librinostri: **1 punto** (così, giusto per creare polemiche);

Ogni altro librogioco (di qualsiasi lingua, anno, autore, regolamento, edizione, grandezza ed età): **3 punti**.

Se totalizzerai almeno **300 punti**, vai al **50**.  
Altrimenti, vai al **46**.

## 22

Dirigiti verso un punto qualsiasi del lato della casa opposto a quello dove si trova l'ingresso. Immagina che qui si trovi un'uscita sul retro.

Non puoi credere ai tuoi occhi! L'uscita sul retro è aperta. Chi o cosa può esserci dietro tutto questo? Una parte di te ti dice di indagare, un'altra di schizzare immediatamente fuori, ma non fai in tempo a prendere una decisione perché qualcuno ti aggredisce alle spalle!

Gettati in avanti e mettiti sul pavimento a pancia in giù, poi continua a leggere, immaginandoti di avere uno zombie che ti alita sul collo...brrrrr.

È un morto vivente! Un ragazzo zombie dal fisico prestante che cogliendoti di sorpresa ti travolge facendoti cadere. Ti passano davanti agli occhi tutti i momenti più importanti della tua vita...ma non è per niente vero! Chi mai

avrebbe il tempo di visionare una carrellata del genere in un momento simile? Piuttosto reagisci, riuscendo a girarti su te stesso grazie a un colpo di reni, poi blocchi con le mani i polsi del tuo aggressore, ma questi ti guarda non con odio, bensì supplicante, mentre sbava e sbraita. Inizialmente non capisci quello che dice, ma poi, dopo aver notato un tatuaggio che porta al collo, dalla scritta GO VEGAN, allora tutto si fa chiaro: hai sopra di te uno zombie vegano, e non sta reclamando il tuo cervello, bensì melanzane, broccoli, mele, albicocche, tofu e seitan. Probabilmente non cercherà di morderti, ma sarebbe meglio accontentarlo subito.

Chiudi l'uscita sul retro appena in tempo, perché una piccola orda di zombie sta cercando di accedervi. Ormai sei circondato, non potrai sfruttarla per scappare! Facendotene una ragione, ti concentri sul tuo *problema vegano*.

Rialzati e pensa di avere a fianco a te lo zombie di un tuo amico vegano, il primo che ti viene in mente, poi dirigiti in dispensa.

Per risolvere questa difficile situazione, devi totalizzare **10 punti vegan**.

Controlla se nella dispensa hai alcuni tra i seguenti cibi (ognuno di essi ti darà dei punti, relazionati ai gusti dello zombie vegano):

Mela: **1 punto**;

Banana: **1 punto**;

Cetriolo: **3 punti**;

Cavoletti di Bruxelles: **2 punti**;

Avocado: **3 punti**;

Tofu affumicato: **6 punti**;

Pera: **2 punti**;

Melanzana: **2 punti**;

Pane integrale senza glutine: **6 punti**;

Burger di seitan: **7 punti**;

Latte di soia: **4 punti**;

Arancio: **1 punto**;

Mandarini: **2 punti**;

Noci: **3 punti**;

Fichi secchi: **3 punti**;

Per ogni cibo biologico tra questi, prendi **1 Punto** extra.

Se totalizzi almeno **10 punti vegan**, vai al [27](#).

Altrimenti vai al [36](#).

Per sconfiggere le tre blatte zombie (ebbene sì, sono proprio blatte zombie), dato che non conviene toccarle con le mani, dovrai adoperare gli oggetti che troverai in cantina. Ognuno di essi si rivelerà più o meno utile. Per vincere lo scontro devi totalizzare **30 danni**, quanto bastano per mandare al tappeto questi mostri. Per stabilire se hai vinto o meno, **somma i punti danno** degli oggetti della tua cantina che sono presenti nella lista qui sotto:

Martello: **6** danni;

Piccone: **4** danni;

Vecchi manifesti: **1** danno;

Cacciavite: **2** danni;

Scarpe da trekking: **4** danni;

Stivali di gomma: **4** danni;

Botte di legno vuota: **2** danni;

Botte di legno piena: **5** danni;

Bottiglia di vetro vuota: **2** danni;

Bottiglia di vetro piena: **4** danni;

Console non funzionante: **2** punti (**6** se è una Playstation 3);

Pallone da calcio: **1** danno;

Palla da basket: **2** danni;

Palla medica: **4** danni (perché diamine hai una palla medica?)

Bicicletta scassata: **3** danni;

Vecchio televisore a tubo catodico: **5** danni;

Albi a fumetti di Tex pieni di polvere: **1** danno;

Barattolo di vernice pieno: **3** danni;

Scopa: **2** danni;

Sgabello: **3** danni;

Scatola del Boardgame Heroquest: **6** danni (**10** danni se la miniatura del barbaro ha la spada integra).

Se totalizzi almeno **30 danni**, vai al [\*\*19\*\*](#).

Altrimenti, significa che hai la cantina mezza vuota, o che la usi non per accumulare oggetti, ma per torturare le tue vittime o chissà per quali altre porcherie che ti fanno diventare cieco.

Fatto sta che vai al [\*\*52\*\*](#).

## 24

Fatti un giro e conta quante finestre, tra quelle raggiungibili dall'esterno, hanno le tapparelle alzate (o persiane aperte). Per ognuna di esse subisci **2 Punti Tragedia**.

Odi un frastuono improvviso, come di qualcosa o qualcuno che batte sul vetro. Ti dirigi verso la finestra più vicina accorgendoti con orrore che un nuovo gruppo di zombie sta tentando di romperla per entrare in casa. Al momento sono tre, ma temi che possano arrivarne degli altri. L'unica cosa da fare è bloccargli l'accesso piazzando un ostacolo davanti alla finestra.

Dirigiti davanti a una finestra a caso. Guardati intorno, se vicino a te si trova almeno un armadio abbastanza alto da coprire la finestra, e abbastanza leggero da essere spostato, vai al

43.

Altrimenti subisci **4 Punti Tragedia** e vai al 39.

## 25

La situazione è delicata. Sei molto più alto e grosso del ratto, ma sai che potrebbe bastargli un piccolo morso per trasformarti in zombie. Devi fare di tutto per liberartene senza farti nemmeno sfiorare. Attaccalo con tutto quello che trovi in bagno!

Immaginiamo che il ratto zombie abbia **20 punti resistenza**. Se riuscirai a portarli a zero, significa che lo avrai stordito e potrai avere il



tempo e il modo per scappare o liberarti del tuo corpo.

Per fare tutto ciò dovrai adoperare più oggetti possibili tra quelli che si trovano nel tuo bagno. Segui la seguente lista, ogni oggetto in essa presente ha dei punti relativi alla resistenza che riuscirai a togliere al ratto grazie al loro uso:

Sturalavandino: **3** punti;

Carta igienica da uno a tre veli: **0** punti (peccato);

Carta igienica quattro veli: **1** punto;

Accappatoio bagnato: **1** punto;

Deodorante spray mezzo pieno: **2** punti;

Deodorante spray mezzo vuoto: **1** punto;

Bastone di scopa: **4** punti;

Bastone del mocio lavapavimenti: **4** punti;

Secchio pieno d'acqua: **3** punti;

Secchio vuoto **1** punto;

Specchio da parete removibile: **3** punti;

Asciugacapelli: **2** punti;

Bagnoschiuma mezzo pieno: **2** punti;

Bagnoschiuma mezzo vuoto: **1** punto;

Shampoo mezzo pieno: **2** punti;

Shampoo mezzo vuoto **1** punto;

Insetticida spray: **3** punti;

Detersivo liquido per lavatrice: **3** punti;  
Fustino detersivo lavatrice in polvere: **4** punti;  
Spazzola da cesso: **2** punti;  
Cestino dei rifiuti: **1** punto;  
Riviste porno: **7** punti;  
Altro: **0** punti (perché altrimenti la lista diventa troppo lunga).

Se riesci a totalizzare almeno **20 punti**, significa che avrai mandato a zero la resistenza del ratto zombie. In questo caso vai al **37**.

Altrimenti, subisci **5 Punti Tragedia**, poi vai al **8**.

## 26

Se nella tua vita hai fatto almeno due delle tre seguenti cose, vai al **32**. Altrimenti vai al **54**.

1. Aver votato almeno una volta Berlusconi;
2. Aver visto per intero almeno una puntata di *Uomini e Donne* di Maria De Filippi;
3. Esserti beccato un virus per aver aperto i contenuti di una mail inviata da un mittente sconosciuto.

Ti è andata bene. D'ora in poi la smetterai di prendere in giro i tuoi conoscenti vegani (se sei vegano anche tu, non badare a quello che ho appena scritto...perdonami!). **Se tutti gli zombie seguissero la stessa dieta di quello che sta svuotando la tua dispensa, non si parlerebbe più di evento apocalittico, ma è anche vero che non si potrebbero più girare film horror sugli zombie, non si potrebbero più creare giochi da tavola sugli zombie, scrivere libri sugli zombie, giochi di ruolo sugli zombie. O mio Dio! No...forse è meglio che non ci siano troppi zombie vegani in giro, altrimenti tornerebbero di moda i vampiri, il che sarebbe molto peggio. Bando alle ciance! Ora che ti sei liberato di un problema, devi pensare a tutti gli altri. Perché non accendere la TV? Guardare un notiziario potrebbe tornarti utile per apprendere informazioni essenziali alla sopravvivenza.**

Accendi la TV, seleziona un canale a caso e mettiti comodo.

Se non hai la TV, subisci **1 Punto Tragedia** (non di più, non è poi una gran tragedia) e fissa un qualsiasi punto della casa facendo finta che sia uno schermo gigante al plasma.

Come potevi prevedere, la maggior parte delle reti televisive sono oscurate. Quanto mai sarà grande la portata della catastrofe in corso?

Finalmente becchi un canale con un notiziario in corso. In primo piano è ripreso un essere orribile e spregevole, che sbraita cose senza senso...oddio! Non sarà mica uno zombie?

Vai al [45](#).

## 28

Sollevi l'acquario e senza pensarci due volte lo scaraventi in testa al tuo amico. Che botta ragazzi! Ma sinceramente ti dispiace di più per i poveri pesci che stanno per morire agonizzanti sul pavimento, che per il dolore che stai facendo provare al tuo amico.

Egli è stordito e ne approfitti per sommergerlo di mobili e ti qualsiasi altra cosa possa fare peso. Infine riesci a intrappolarlo.

Sei stanco e triste per l'accaduto, ma non hai tempo per piangere, devi pensare a salvare la pelle. Magari sul web troverai qualche informazione utile.

Accedi a internet, poi vai al [30](#).

## 29

La tua casa forse è ben strutturata per resistere a un'invasione zombie dall'esterno, ma sarà altrettanto adatta per permetterti una fuga?

Se ha un'uscita che dà sul retro, dirigiti verso di essa, poi vai al 5.

Se non la ha, subisci **5 Punti Tragedia**, poi vai al 22.

## 30

Apri google e scrivi le parole chiave *apocalisse zombie*.

Ti colleghi alla rete scoprendo con orrore che tutti i social network sono fuori uso, mentre i siti dei principali quotidiani non sono aggiornati. Finalmente trovi qualcosa di interessante grazie a una breve ricerca su google. A quanto pare l'epidemia è frutto dell'opera umana (e te pareva). Un gruppo di terroristi, che si fa chiamare *L'anonima Nerd*, ha diffuso per tutta l'Italia un misterioso virus che trasforma uomini e animali in zombie. Trovi perfino un loro comunicato su youtube!

Apri il seguente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=3cnSfn4T LSU>

e segui tutte le istruzioni che ti verranno date nel video.

### 31

Dai dei calci e dei pugni a vuoto sino a quando non sarai troppo stanco o sudato per poter continuare.

Colpisci la zombie ripetutamente con calci e pugni stando attento a non farti mordere o artigliare, ma ogni volta che la mandi al tappeto questa si rialza come se niente fosse. Devi adoperare un'altra strategia. Scappi verso la cucina pensando alla tua prossima mossa.

Dirigiti in cucina e vai al [3](#).

### 32

Gli zombie ti toccano ma non ti mordono. Continuano a ripetere «Cervello! Cervello!» poi sostituiscono il punto esclamativo col punto di

domanda «Cervello? Cervello? Dove cazzo sta il suo cervello?»

Incredibile ma vero: i morti viventi vanno via scoraggiati. Tu non sei tra quelli che cercano. Per una volta, i tuoi difetti ti hanno portato dei vantaggi, e che vantaggi! Ti hanno salvato la vita.

Bravo, hai portato a termine quest'avventura. Sei sopravvissuto, ma non nel migliore dei modi, quindi non sei più bravo, ma bravino.

Vai al [55](#).

### 33

Quello che sta succedendo è sconvolgente, ma non hai tempo per disperarti. Devi agire, e subito. La cosa più normale da fare sarebbe chiamare qualcuno per aiutarti, ma chiunque sia, quanto ci metterebbe ad arrivare fin qui, e cosa potrebbe fare da solo contro un gruppo di zombie? Decidi anzitutto di assicurarti che i morti viventi non entrino in casa. Se ti barricherai a dovere avrai poi tutto il tempo per chiedere soccorso usando il cellulare.

Se hai una cantina, subisci **3 Punti** Tragedia, poi vai al [51](#).

Se non la hai, vai al [4](#).

## 34

Slacciati i pantaloni ed espleta quello che devi espletare.

Mentre fai i tuoi bisogni, noti del movimento sotto l'acqua del water. Ti scosti di scatto urlando come una femminuccia (se sei una donna urlerai come un omone). Lì, in mezzo all'acqua del water, c'è un ratto molto grosso che ha deciso di salire in superficie attraverso le tubature, proprio mentre facevi i bisogni. Che fortuna, vero? Ma non finisce qui! Il ratto non è mica normale, è un ratto zombie!

Abbassi violentemente il coperchio riuscendo a intrappolarlo sotto di esso, ma dimostra una forza notevole e lo solleva venendone fuori. È una situazione spaventevole!

Vai al [9](#).

## 35

Prendi in mano il tuo fucile, la tua pistola o il tuo mitra preferito. Fatto ciò, fai finta che sia carico e mira a vari punti della stanza, mimando degli spari. Mentre simuli ognuno di essi, grida “BUM!”, “BAM!”, “BANG” e quello che ti pare, basta che ti faccia sentire ridicolo.



Se qualcuno ti vedesse, direbbe che tra te e gli zombie, il mostro non sono gli zombie.

Fai praticamente un macello, mandando all'aria pezzi di cervello, frammenti di intestini, rotule, denti e tanto altro ancora. Fiotti di sangue ti insozzano i vestiti ma non ti importa, questo massacro ti sta facendo venire un orgasmo, dato che sei violento dentro, ma la violenza, almeno stavolta, non ti premia. Per ogni zombie che riempi di palettoni, ne arrivano almeno altri due. Infine, non hai più proiettili e i morti viventi ti sono addosso.

È la fine? Forse no, forse c'è ancora un'ultima speranza.

Vai al [10](#).

## 36

Ti è andata male. Evidentemente non sei vegano. Sino a quando questa storiaccia non sarà finita (sempre se finirà) lo zombie ti verrà dietro reclamando frutta e verdura. Non ti ucciderà, ma sarà una gran rottura di broccoli averlo continuamente tra i piedi. **Subisci 5 Punti**  
**Tragedia.**

Rassegnandoti a questo problema, torni a pensare agli altri problemi...quelli che stanno là fuori ad aspettarti.

Perché non accendere la TV? Guardare un notiziario potrebbe tornarti utile per apprendere informazioni essenziali alla sopravvivenza.

Accendi la TV, seleziona un canale a caso e mettiti comodo.

Se non hai la TV, subisci **1 Punto Tragedia** (non di più, non è poi una gran tragedia) e fissa un qualsiasi punto della casa facendo finta che sia uno schermo gigante al plasma.

Come potevi prevedere, la maggior parte delle reti televisive sono oscurate. Quanto mai sarà grande la portata della catastrofe in corso?

Finalmente becchi un canale con un notiziario in onda. In primo piano è ripreso un essere orribile e spregevole, che sbraita cose senza senso...oddio! Non sarà mica uno zombie?

Vai al [45](#).

## 37

Hai fatto un macello, ma almeno hai messo KO il ratto. Con un asciugamano fai per afferrarlo con l'intenzione di gettarlo giù per il water, ma la bestia si risveglia guardandoti con occhi

iniettati di ferocia. È abbastanza per farti decidere di catapultarti fuori dal bagno e chiudere la porta alle tue spalle.

Se tornerai alla toilette prima di aver terminato questo corto, subirai **5 Punti Tragedia**.

Torna al paragrafo che stavi leggendo prima che ti scappasse la pipì.

## 38

La tua dimora non si sta dimostrando abbastanza adatta per fronteggiare un'invasione zombie. Non ti resta che incastrare la ragazza tra tavolo, sedie e mobili vari. Riuscirà in qualche modo a liberarsi? Non puoi far altro che augurarti di no.

Ansioso più che mai, vai al [33](#).

## 39

Ti guardi intorno. Non avendo un armadio a portata di mani, sposti la tua attenzione su un divano, delle sedie, un comodino e vari oggetti pesanti sparsi per le stanze più vicine. Porti a termine un lavoro esteticamente orrendo, ma ti auguri possa fermare un eventuale sfondamento degli zombie da questa finestra.

Restano altre aperture da controllare? Ma certo! L'uscita sul retro! Potresti sfruttarla per scappare.

Vai al [29](#).

## 40

Non hai idea di quando e come sia entrato in casa, ma hai davanti a te lo zombie del tuo migliore amico (o migliore amica, se preferisci). Ne avete passate tante insieme, forse vi amate e non lo sapete, ma in questo momento l'unica cosa che lui/lei vuole da te è il tuo cervello!

Se nella stanza dove ti trovi in questo momento c'è un acquario coi pesci, o anche solo una boccia di vetro con almeno un pesciolino rosso, vai al [28](#).

Altrimenti subisci **4 Punti Tragedia**, poi vai al [44](#).

## 41

Scioccato e impreparato a questa situazione, non fai in tempo a chiudere la porta. Uno zombie mette piede dentro casa e agita le sue mani, trasformate ormai in artigli. Gli dai un calcione in pieno petto facendolo indietreggiare (dai un calcio all'aria davanti a te, occhio a non cadere

all'indietro, perché se ti fai male poi mi sentirò in colpa). Cerchi di chiudere il portone, ma la gamba di una ragazza zombie te lo impedisce. Per quanto rischiosa, non trovi altra scelta se non quella di voltarti, prendere l'ombrello e attaccare la morta vivente per rispedirla indietro. Appena afferrì l'oggetto lei è ormai dentro e alle sue spalle gli altri zombie continuano a reclamare il tuo cervello.

Vai all'attacco urlando come un ossesso. Dai un colpo a vuoto con l'ombrello (se preferisci puoi anche aprirlo), continua a colpire fino a che non ti stufi, e se ti sembra più eccitante, urla un insulto diverso dopo ogni colpo.

Colpisci la ragazza prima ai gomiti, poi sulle nocche delle mani, ed infine ci vai pesante trafiggendole un occhio con la punta dell'ombrello. Ottieni quello che volevi, la zombie indietreggia e sfrutti il momento per chiudere con violenza il portone. Ce l'hai fatta! Almeno per ora sei salvo.

Se mentre simulavi gli attacchi hai veramente aperto l'ombrello, subisci **2 Punti Tragedia** (non te lo ha mai detto nessuno che farlo dentro casa porta sfortuna?). Chiudi con violenza il portone d'ingresso (chiudi il portone con vio-

lenza, ma non troppa, non si sa mai che i vicini si lamentino per il casino, poi vagli a spiegare cosa stai facendo...), poi vai al [33](#).

## 42

Se in casa hai delle armi da fuoco, sai come usarle, e hai anche un discreto numero di proiettili, vai al [35](#).

Altrimenti vai al [10](#).

## 43

Sposta l'armadio di appena qualche centimetro, giusto per provare una piccola parte della fatica che proveresti per spostarlo realmente davanti alla finestra. Se ti dovesse venire un colpo della strega, o se dovessi far cadere sopramobili, rompere lampadine o altro, non mi riterrò responsabile.

Ti fai forza e sposti l'armadio davanti alla finestra. In tal modo, almeno per ora, gli zombie non dovrebbero entrare in casa, non da questa parte almeno. Restano altre aperture da controllare? Ma certo! L'uscita sul retro! Potresti sfruttarla per scappare.

Vai al [29](#).

Dai calci e pugni per aria, rotolati a terra più volte, salta, emetti versi concitati, agita qualche oggetto, e smetti solo quando sarai veramente stufo (se non lo farai subirai **2 Punti Tragedia**).

Non avendo un oggetto adatto da scaraventare sul cranio del tuo amico zombie, sei costretto a ingaggiare un combattimento a corpo a corpo. Tu hai il vantaggio di essere più veloce e lucido, ma a lui basterà colpirti una sola volta per infettarti. Devi stare molto attento!

Inizi sferrando un calcio ai testicoli (o alla pascera, se sei contro la tua migliore amica), poi un pugno alla tempia, infine metti a segno uno sgambetto che fa cascare il tuo nemico su un morbido divano dal quale però rimbalza e ti aggredisce sferrando un'artigliata che schivi per un pelo. Il combattimento riprende con te che porti a segno una dolorosissima ginocchiata sul mento, ma gli zombie sono zombie, e il tuo avversario si riprende velocemente tuffandosi contro la tua vita. Si aggrappa ai tuoi vestiti ma ti liberi a fatica mitragliandolo di gomitate alla nuca. Sei stanco e il cuore ti batte a novecentonovantanove, e prima che ti batta a

mille, improvvisi una mossa azzardata: un calcio rotante alla Chuck Norris! Il colpo non solo va a vuoto, ma caschi a terra battendo pesantemente la schiena. Ti manca il respiro per alcuni attimi, nei quali il tuo amico ne approfitta per aggrovigliarsi alla tua gamba destra e morderla. Senti dolore ma i pantaloni fanno da scudo, forse i denti non sono penetrati nella carne. Ti liberi dandogli delle pedate violente sfruttando la gamba libera, poi ti rialzi e infierisci sul suo collo girandolo a tal punto che senti un *crack!* Ma a quanto pare lo zombie è ancora vivo (se così si può dire). Si alza lentamente e tu usi le forze che ti restano per scaraventargli contro tutti gli oggetti che hai a portata di mano, infine lo seppellisci sotto una montagna di mobili.

Crolli esausto sul pavimento, ti manca quasi il fiato e ti preoccupa il morso subito alla gamba. La ferita è appena lieve, ma temi che possa essere letale.

Dopo qualche minuto, finalmente ti rimetti in piedi e decidi sia il caso di cercare informazioni utili sul web.

Accedi a internet, poi vai al [30](#).



Osservando più attentamente, scopri che non si tratta di uno zombie, ma di Maurizio Gasparri! Aiuto!

Se non provi disgusto per questo personaggio, subisci **3 Punti Tragedia**.

Cambi immediatamente canale ma non ti va meglio. Ti becchi un'intervista a Salvini che fa lo sciacallo accusando i buonisti: «Quello che sta avvenendo è colpa loro, perché lasciano entrare nel paese tutti sti immigrati che diffondono l'epidemia»

Sputa sul pavimento per il disgusto (tranquillo, dopo pulirai). Se ti rifiuti subisci **1 Punto Tragedia**.

Stanco di sentire tali stronzate anche in un momento delicato come questo, spegni la TV e fai per alzarti, ma una nuova scioccante apparizione ti fa cadere all'indietro dalla paura.

Vai al [40](#).

I librigioco che hai donato agli zombie hanno funzionato. Le immonde creature si sono trasformate, tornando alle loro sembianze originali, ma purtroppo i tuoi volumi non sono bastati

per tutti. Per ogni umano tornato alla normalità c'è almeno uno zombie che non ha tempo di attendere che tu procuri altri librigioco.

Sei circondato. La tua fine sembra ormai giunta...o forse no, forse c'è ancora una speranza.

Vai al [42](#).

## 47

Siediti sulla tazza del water ed espleta quello che devi espletare, dopodiché subisci **4 Punti Tragedia**.

Mentre fai i tuoi bisogni, qualcosa ti tocca sulle parti intime. Ti alzi di scatto urlando come una femminuccia (se sei una donna urlerai come un omone). Lì, in mezzo all'acqua del water, c'è un ratto molto grosso che ha deciso di salire in superficie attraverso le tubature, proprio mentre facevi i bisogni. Che fortuna, vero? Ma non finisce qui! Il ratto non è mica normale, è un ratto zombie!

Abbassi con violenza il coperchio riuscendo a intrappolarlo sotto di esso, ma dimostra una forza notevole e lo solleva venendone fuori. È una situazione spaventevole!

Vai al [9](#).

Fatti un giro e conta quante finestre, tra quelle raggiungibili dall'esterno, hanno le tapparelle alzate (o persiane aperte). Per ognuna di esse subisci **3 Punti Tragedia**.

Odi un frastuono improvviso, come di qualcosa o qualcuno che batte sul vetro. Ti dirigi verso la finestra più vicina accorgendoti con orrore che un nuovo gruppo di zombie sta tentando di romperla per entrare in casa. Al momento sono tre, ma temi che possano arrivarne degli altri. L'unica cosa da fare è bloccargli l'accesso piazzando un ostacolo.

Dirigiti davanti a una finestra a caso. Guardati intorno, se vicino a te si trova almeno un armadio abbastanza alto da coprire la finestra, e abbastanza leggero da essere spostato, vai al 43.

Altrimenti subisci **4 Punti Tragedia**, poi vai al 39.

Infilati *l'unico anello* al dito.

È incredibile. Tante volte hai infilato questo anello, sperando invano di diventare invisibile, ma questa volta succede per davvero! Ti sem-

bra di vivere un sogno, e infatti ti permette di fuggire da un grande incubo: gli zombie.

Essi sembrano fiutare il tuo odore, ma non vendoti, non sanno dove attaccare. Ne approfitti scappando di casa senza pensarci due volte.

Vestiti decentemente ed esci di casa andando dove ti pare.

Noti altri zombie per strada, sparsi in piccoli gruppi e in cerca di nuove prede. Non vedi altri sopravvissuti, intorno a te c'è solo *non morte* e distruzione. Per quanto dovrai rimanere ancora invisibile?

Proprio mentre ti poni questa domanda, scorgi un'ombra gigantesca su nel cielo. Guardi meglio e scopri con orrore, a poco meno di cento metri d'altezza, un'orrenda creatura alata simile a un drago, cavalcata da un essere raccapricciante vestito di nero.

Qualcosa ti dice che sta cercando qualcuno, e quel qualcuno probabilmente sei tu...

Ma questa è un'altra storia, e sinceramente non ho voglia di raccontarla.

La tua avventura finisce qui, bravo, sei sopravvissuto, ma non nel migliore dei modi (quindi non sei più bravo, ma bravino).

Vai al [55](#).

Man mano che consegni i tuoi libri nelle mani lorde di sangue degli zombie, avviene una metamorfosi. Le immonde creature si placano, tornando alle loro sembianze originali. Ma succede di più: diventano meglio di quanto fossero prima. Tra loro riconosci alcuni vicini rompicoglioni, alcune oche insopportabili, alcuni trogloditi del quartiere, gente che non ha mai sentito parlare di librogame, che adesso li sfoglia e li legge con attenzione, paragrafo per paragrafo. Non puoi credere ai tuoi occhi, essi ora sono come te.

**Sei un eroe, sei un fottuto eroe.**

Hai portato a termine quest'avventura nel migliore dei modi!

Corri per la casa esultando come fece Tardelli nella finale dei mondiali di calcio del 1982. Se non te la senti, non subirai punti tragedia, perché ormai è tutto finito, ma non sai che ti perdi...

Vai al [55](#).

Vai davanti alla porta della cantina, facendo finta di passare per caso...

Odi dei rumori sospetti provenire dalla cantina. Il sangue ti si gela nelle vene. Regoli meglio la temperatura delle vene e il sangue si riscalda. Ti concentri sulla cantina...o mio Dio! E se ci fossero degli zombie? Ma come sarebbero entrati? Devi dare un'occhiata, altrimenti non potrai mai saperlo.

Ti fai coraggio, apri la porta e scendi le scale con molta lentezza, cercando di captare ogni suono sospetto.

Scendi in cantina. Se possibile, tieni spenta ogni luce, perché al buio ci sarà più suspense (se disobbedisci, subisci **2 Punti Tragedia**). Dirigiti nel punto che ti ha sempre fatto più paura e immagina...

L'ultimo scalino è alle tue spalle. Intorno a te è polvere, buio e disordine (se hai una cantina ordinata mi scuso per averti sottovalutato). C'è un silenzio assordante, eppure sei sicuro di aver udito dei rumori mentre passavi davanti alla porta.

E infatti hai ragione! Ecco che all'improvviso senti qualcosa che si muove tra le cianfrusaglie alla tua destra. Ti volti e fai un sospiro di sollievo. Per fortuna non si tratta di zombie, ma

solo di tre blatte grandi come un iPhone 6 Plus.  
Meno male...no aspetta...tre blatte giganti?  
Oh mio Dio. Oh mio Dioo! Oh mio  
Diooooooooooooooooooooooooooooo!

Urla come una persona qualsiasi che vede  
all'improvviso una blatta (perché tanto le blatte  
fanno paura a tutti).

Vorrei dire che la situazione è drammatica, ma  
sarebbe troppo poco. Non ci sono parole per  
descrivere qualcosa del genere. Va oltre il con-  
cetto dell'horror così come lo conosciamo.

Fai per scappare, ma dal terrore inciampi ca-  
dendo nella parte opposta alle scale, e guarda  
caso i tre mostri scarafaggiosi si mettono da-  
vanti a queste per bloccarti la fuga. Ti alzi tre-  
molante come un drogato di Magic in crisi  
d'astinenza da Magic.

Devi porre fine alle vite di questo trio di blatte  
troppo cresciute prima che esse ti facciano  
qualcosa, perché si stanno dirigendo minaccio-  
se proprio verso di te.

Per iniziare l'epico scontro, vai al [23](#).

Subisci **5 Punti Tragedia**, poi rotolati a terra urlando come se Darth Vader ti avesse appena detto che è tuo padre (o forse non va bene come esempio, perché io sinceramente sarei fiero di un padre così figo).

Non solo non sei riuscito a uccidere le tre blatte zombie, ma pare siano più infervorate di prima. Ti saltano sulle caviglie mentre cadi in preda al panico. Senti che la tua fine sta per giungere ma...

Ma ecco che dal soffitto cala un essere più agguerrito e famelico delle blattone: un gecko zombie grande come un coccodrillo del Nilo (come un cucciolo di coccodrillo del Nilo). Spalanca le sue fauci e con la super lingua acciappa gli insettoni per poi divorarli. Tu non assisti alla sua digestione, pensando bene di schizzare via dalla cantina prima di diventare il suo prossimo spuntino.

Dopo aver richiuso la porta cerchi di riprendere fiato, ma il baccano degli zombie davanti al portone d'ingresso ti ricorda che non hai un attimo da perdere.

Risali le scale della cantina e dirigiti all'ingresso, poi vai al **4**.



Apri la porta e fissa il vuoto.

Sicuro che si tratti ancora dei testimoni di Geova, spalanchi immediatamente la porta, ma davanti a te si stagliano degli individui terrificanti. Non puoi credere ai tuoi occhi! Da una parte sei contento di non rivedere i testimoni di sta cippa, dall'altra sei terrorizzato perché la fuori, proprio davanti a te, ci stanno delle persone, cinque o sei, che sono molto strane, hanno i vestiti sporchi di sangue, i volti tumefatti, a tratti scarnificati, hanno lo sguardo perso nel vuoto ed emettono strani versi, l'unica parola che riesci a distinguere è «Cervelli!»

Inserisci il prodotto surgelato sotto il tuo vestito, a contatto con la pelle della schiena, per almeno tre secondi (se non lo farai subirai **2 Punti Tragedia**).

Senti un brivido lungo la schiena (beh, per forza). Non hai mai visto nulla del genere prima d'ora...o forse sì, in qualche film horror, in qualche videogioco horror, in qualche gioco di ruolo horror, in qualche boardgame horror, in qualche horror horror. Insomma, facciamola breve, sei un nerd con i controcazzi e riesci a

capire al volo che la tua casa è circondata da zombie!

Devi fare qualcosa e subito, prima che essi ti siano addosso e che entrino in casa. Sai bene che se venissi morso da uno zombie ti trasformerai in zombie a tua volta.

Se in casa hai almeno un cane, vai al [18](#).

Se non hai un cane, ma presso il portone d'ingresso si trova almeno un ombrello, vai al [41](#).

Se non hai né un cane né un ombrello a portata di mano, subisci **4 Punti Tragedia**, poi vai al [7](#).

## 54

Gli zombie ti afferrano da tutte le parti e incominciano a morderti e a staccarti gli arti. Emetti delle urla strazianti. La tua è una morte orribile, ma non finisce qui.

Vai al [14](#).

Ora che sei giunto al termine di questo corto hai tre cose da poter fare:

1. Imprecare per aver perso tempo prezioso della tua vita con questa schifezza;
2. Valutare i pro e i contro di questa modalità di gioco;
3. Lodare l'autore per aver sfornato qualcosa di incredibile e proporre a un amico di giocare il corto a casa sua, magari con te che leggi e lui che agisce, così scoprirete insieme se la sua dimora è pronta per un attacco zombie!

Oh! Quasi dimenticavo! Non è che per caso hai ancora con te il prodotto surgelato? Cosa aspettavi a rimmetterlo in freezer? Si è scongelato? Mi dispiace, significa che dovrai cucinarlo. Spero per te non si tratti di un minestrone...