

CUORE DI FERRO

REGOLAMENTO

Giocare a “Cuore di Ferro” è semplice: il testo è diviso in paragrafi numerati che contengono la narrazione. Alla fine di ciascuno, verrai inviato a un altro paragrafo per proseguire; spesso ti verrà chiesto di scegliere tra due o più alternative.

Durante il gioco potrai trovare oggetti utili o compiere azioni che avranno conseguenze: di questo terrà conto la tua Scheda del Personaggio. Alla voce “Equipaggiamento” segnalerai le cose che raccoglierai (scritte in **Grassetto**); alla voce “Codici” registrerai le azioni compiute (indicate in *Corsivo*).

Ora vai al **Prologo**.

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Equipaggiamento	Codici

PROLOGO

Accovacciato sopra il muro di cinta della InGen, scruti nella notte trattenendo il respiro. Venti metri alla tua destra, due riflettori illuminano la garitta accanto al cancello. Sotto di te, si estende un parcheggio, a quest'ora vuoto. Davanti, incombe la sagoma scura un tozzo edificio a due piani, l'insegna spenta.

Dalla tua sinistra provengono passi cadenzati; ti acquatti sulla sommità del muro, mentre sotto di te passa una guardia in divisa, elmetto HUD in testa e mitra a tracolla. Resti immobile. Lui ti supera, sguardo fisso davanti a sé; arriva alla garitta, scambia due parole con il collega e prosegue il giro.

Calcoli che, ad andatura costante, impiegherà circa tre minuti per percorrere tutto il perimetro. Non appena scompare nelle tenebre, conti silenziosamente fino a cento, quindi salti giù. Cadi per quattro metri, rotoli sull'asfalto; ti rialzi e corri avanti, chinato in due.

Arrivi all'edificio e ti addossi al muro. Alla tua sinistra c'è l'ingresso principale, ma la porta è chiusa e allarmata, lo sai. Rasenti la parete in direzione opposta e giri l'angolo. Su questo lato è tutto buio; avanzi a tastoni e trovi la porta di servizio. Hai ancora oltre mezzo minuto prima che la guardia svolti l'angolo opposto.

Abbassi la maniglia, è chiusa. Questo non era nei piani, ma non ti fai scoraggiare: un imprevisto è possibile. Ti chini, i grimaldelli in plastacciaio in una mano, i polpastrelli dell'altra che accarezzano la serratura. Inserisci il pezzo da 9/10, spingi, ruoti e tiri. La porta si apre e hai ancora quindici secondi.

Estrai il grimaldello, ti rialzi ed entri, accostando la porta dietro di te. Davanti a te c'è un corridoio fiocamente illuminato, ma non avanzi; rimani immobile, monopugnale in una mano e pistola flechette nell'altra, perso nel conto alla rovescia. Quando arrivi a zero, dall'esterno provengono i passi della guardia. Trattieni il respiro e fletti le ginocchia; l'uomo passa oltre la porta. Esali e ti rilassi, per pochi secondi.

Segui il corridoio, oltrepassando due porte chiuse, fino a un'intersezione e tendi l'orecchio prima di voltare l'angolo: voci in avvicinamento da sinistra, un uomo e una donna. Non avrebbe dovuto esserci nessuno in giro e la porta avrebbe dovuto essere aperta: un imprevisto è possibile, ma due sono sfortuna. Stringi le armi e attendi.

Pochi secondi dopo i due voltano l'angolo, indossano camici bianchi e sono impegnati in una conversazione. La donna è la prima a vederti; premi il grilletto e il tuo dardo è l'ultima cosa che vede, prima che lei si pianti in fronte. Crolla a terra, contorcendosi e sbavando, mentre la Plutossina fa effetto.

L'uomo la guarda, poi alza gli occhi e li fissa nei tuoi. «Cosa...?» Sbatte le palpebre dietro gli occhiali, la canna della tua arma puntata alla fronte.

«Silenzio,» sibili. «Prendila per le gambe. Ora.» Abbassi gli occhi sulla donna, immobile con gli occhi rivoltati e la bava alla bocca.

«Non... Non sparare.» L'uomo si china tremante e le afferra l'orlo dei pantaloni. «Adesso...?»

Arretri lungo il corridoio fino alla prima porta, tenendo l'uomo sotto tiro. La pistola flechette è scarica, ma lui non lo sa; e tu sai che lui non sa. Indichi con il monopugnale la maniglia, lui

capisce e spalanca la porta. Pochi secondi dopo il cadavere è al sicuro e siete entrambi nello stanzino.

«Adesso?» L'uomo ti guarda, respirando più a fondo. «Per favore, metti via la pistola,» dice tutto d'un fiato.

«Va bene.» Annuisci. «Non ti sparerò.»

Mentre rinfoderi l'arma il tuo pugnale scatta verso l'alto. La lama monofilare carezza la gola dell'uomo, lasciando un segno rosso. Fai un passo indietro e varchi la soglia, evitando il fiotto di sangue che sprizza. L'uomo crolla in ginocchio gorgogliando, una mano premuta sulla gola, l'altra protesa verso di te. Chiudi la porta con delicatezza e ti avvii per il corridoio, ricaricando la pistola flechette.

Svolti a sinistra nella direzione da cui provenivano i due e ti affretti lungo un corridoio più ampio e illuminato che sbuca in una sala buia. Rimani immobile sulla soglia e indossi gli occhiali IR: niente di sospetto. Li sfili e avanzi fino all'ascensore. Premi il pulsante, le porte si aprono con un sibilo. Entri ed inserisci l'uni-chip nella fessura sotto la pulsantiera; il display si accende di luce verde, premi il tasto dell'interrato e scendi in pochi secondi.

Hai ancora abbastanza tempo a disposizione. Percorri un altro corridoio buio, contando le porte. Quando arrivi alla terza sulla sinistra, 7G-LAB, bussi due volte. Nessuno risponde. Inspiri a fondo, poi bussi di nuovo. Il silenzio ti snerva. Un imprevisto è possibile, due sono sfortuna, ma tre sono un sabotaggio.

Fai un altro respiro, ma la porta rimane immobile. La esami alla fioca luce del corridoio: niente maniglia né serratura, solo una fessura per badge. Mandando al diavolo la sottigliezza, estrai una mini-carica di C7 e la piazzì sopra il lettore

magnetico.

Regoli il timer su cinque secondi e premi il pulsante rosso. Prima ancora che il display cominci a lampeggiare, sei già a tre metri di distanza, addossato all'androne di un'altra porta. Ti volti dall'altra parte, mentre la carica detona, rimbombando per tutto il corridoio. Dalla parte opposta, verso l'ascensore, proviene il suono insistente di una sirena e lungo tutto il passaggio si accendono dei neon rossi.

Imprecando sottovoce, corri alla porta: al posto del lettore c'è un foro carbonizzato, spingi e si apre. Oltrepassi la soglia. Donnerty, il tuo contatto alla InGen, ti attende nella sala seduto scompostamente su una sedia, le braccia abbandonate lungo i fianchi e il camice chiazzato di sangue; non ti ha aperto perché ha la gola squarciata da un orecchio all'altro.

La sirena continua a lanciare il suo lamento, ma ancora non senti passi di corsa o urla umane: forse ti rimane una possibilità. Devi uscire da qui, non fosse altro per regolare un paio di conti in sospeso.

Ti guardi intorno, ma la stanza è spoglia, fatta eccezione per Donnerty. Ti volti verso la porta da cui sei entrato e spalanchi gli occhi. Sopra lo stipite, i numeri LED che scorrono veloci, c'è una carica esplosiva. Alzi le mani a coprirti il viso, prima che una luce accecante ti avvolga.

Riapri gli occhi; un'altra luce bianca ti abbaglia. Sbatti le palpebre e guardi meglio: è solo un neon, appeso a un soffitto bianco. Sei sdraiato su una superficie rigida, cerchi di alzarti ma qualcosa ti trattiene polsi e caviglie. Dalla tua sinistra proviene un ronzio sommesso; volti il capo, è un biomonitor,

ma non capisci i valori sullo schermo. Abbassi il capo sul tuo corpo: indossi solo un camice dal quale spuntano cavi.

«Ben svegliato!» La voce proviene dal lato opposto. «Era ora!» Ti volti di scatto. In piedi accanto a te c'è un uomo di mezza età, magro e stempiato. Indossa un camice bianco con le maniche rimboccate e sta scrivendo su un palmare.

Alza gli occhi dallo schermo. «Come ti senti?»

Scuoti la testa. «Mi sento come...» Esiti. «Come...»

«Come...?» Si protende verso di te, gli occhi spalancati.

Torni a fissare il soffitto. «Non lo so. Non mi sento niente.»

«Esatto!» L'uomo ridacchia. «Risposta esatta: ha funzionato!»

«Cosa ha funzionato!?» Strattoni i legami. «Cosa è successo?»

L'uomo si stringe nelle spalle. «Hai avuto un incidente domestico mentre violavi la nostra proprietà privata, mettiamola così.» Digita per alcuni attimi sullo schermo.

«Ecco.» Si avvicina. «Diciamo che una percentuale consistente di te ha scelto di restare sulle pareti del Laboratorio 7G.»

Ti agiti, il tuo corpo risponde e frema contro i legacci. «Mi avete... Mi avete rigenerato?» Ti passi la lingua secca sulla labbra ugualmente asciutte.

«Diciamo che è uno dei vantaggi del saltare in aria dentro a un laboratorio di ingegneria genetica: sei come nuovo.»

«Scusa se non ringrazio.»

«Scuse accettate, figurati.»

L'uomo ricomincia a digitare e ne approfitti per guardarti intorno. Ti trovi in un piccolo ambulatorio: il tuo è l'unico letto, ci sono due armadietti e un carrello per il biomonitor. La porta dietro al tuo interlocutore è chiusa.

Fai un respiro profondo. «E adesso che succede?»

L'uomo alza nuovamente gli occhi. «Adesso cosa?»

«Adesso che sono sveglio.» Saggi ancora una volta i legacci, senza riuscire a liberarti. «Mi volete tenere qui per sempre!?»

«No, certo che no.» Arriccia il naso. «Solo per il tempo necessario a effettuare alcuni controlli di routine sull'intervento.» Solleva il palmare. «Sei una novità e...»

Da dietro la porta proviene lo strepito di una sirena; pochi istanti dopo passi si avvicinano di corsa e l'uscio si spalanca, inondando il laboratorio di luce rossa. Sulla soglia c'è una guardia InGen: è alto e muscoloso, l'elmetto lo copre fino agli zigomi, lasciando scoperti baffi color sabbia e labbra pallide.

Il medico si volta verso di lui. «Cosa succede, Cypher?»

«Dottor Denam,» ansima la guardia. «Siamo sotto attacco!»

Il tablet cade a terra con un rumore di vetri rotti. «Non è possibile! Quando è successo?»

Cypher si guarda alle spalle. «Pochi minuti fa. I campi di stasi hanno ceduto.» In lontananza riecheggia una raffica.

«Ma chi è stato? Chi?» La voce di Denam si spezza.

«Non lo sappiamo.» La guardia ride seccamente. «Ma adesso sono liberi.» Deglutisce. «Siamo circondati.»

Il dottore si volta verso di te e ti guarda con le pupille dilatate.

«Io...» Apre e chiude i pugni. «Non mi posso arrendere così!»

Piroetta su se stesso e punta l'indice contro la guardia. «Cypher, torna al tuo posto e organizza la difesa dei settori A e B.»

L'uomo saluta militarmente e scompare nel corridoio, mentre un'esplosione riecheggia in lontananza. Denam si china a raccogliere il palmare, lo scuote e lo scaglia contro la parete, sbuffando. Si avvicina a te e comincia a sciogliere le cinghie.

«Ho cambiato idea,» ansima. «Uscirai subito.»

L'uomo ti libera dalle cinghie e sgancia gli elettrodi, spegnendo il biomonitor. Ti metti a sedere e poggi i piedi nudi al suolo. La sensazione è strana, come se dovessi ancora imparare a camminare. Sbatti le palpebre, ti alzi e crolli carponi con un tonfo sordo.

Il medico si china su di te. «Ce la fai a camminare?»

«Certo, non si vede?» Ti passi la lingua sulle labbra secche.

«Allora alzati, svelto.» Si volta verso la porta. «In fretta!»

Scuoti il capo. La tua cervicale fa un rumore strano, a cui fa eco lo schiocco delle ginocchia quando ti rimetti in piedi.

Muovi un paio di passi e questa volta riesci a mantenerti in equilibrio, ma senti ancora il tuo corpo come estraneo.

«Non mi sento bene.» Ti volti verso Denam. «Sicuro che l'intervento sia andato a buon fine?»

Il medico sembra più piccolo e fragile, ora che sei in piedi.

«Meglio di quanto tu non creda.» Si sfilta gli occhiali e li pulisce sulla manica. «Adesso però andiamo!»

Ti fermi in mezzo alla stanza. «Mi sento ancora debole. Non mi avete dato da mangiare?» La tua bocca è sempre asciutta.

«Mangiare!?» Denam sbuffa. «È l'ultimo dei tuoi problemi!»

«In che senso? Mi sento strano e non ho...»

La porta si spalanca di nuovo, sbattendo contro la parete e la sagoma massiccia di Cypher compare sulla soglia. La guardia si appoggia al muro ansimando, la pistola stretta nelle mani e puntata a terra, poi dà un'occhiata furtiva alle proprie spalle.

Denam lo fronteggia, le mani sui fianchi. «Cosa fai qui?»

Cypher si stacca dalla parete. «Hanno sfondato le paratie.» In lontananza risuona una raffica, seguita da un urlo. «Sono qua.»

Muovi un altro passo verso di loro. «Chi sono qua?»

I due si voltano e ti fronteggiano. «Non c'è tempo per le spiegazioni lunghe,» ribatte Denam. «Ti basti sapere che siamo tutti in pericolo, anche tu!»

Cypher annuisce e si volta verso la porta. «Verissimo. Dobbiamo trovare un modo di uscire da questa trappola!»

«È esattamente quello che faremo,» ribatte Denam. «Adesso cerchiamo di capire che alternative abbiamo e poi...» Viene interrotto da un'esplosione, proveniente dal corridoio. «I serbatoi di carburante...?»

Cypher si ferma sulla soglia e fa capolino nel corridoio. «Non c'è altra spiegazione.» Annusa l'aria. «Puzza di bruciato.»

Ti stringi nel camice bianco e muovi un paio di passi verso la porta: non senti nessun odore. La guardia si ritrae nel laboratorio e mette un colpo in canna. Ti volti verso Denam, ma l'uomo non ti presta attenzione, assorto nei propri pensieri. Dal corridoio non proviene più alcun suono.

Denam allarga le braccia. «Ascoltatevi bene, credo di avere trovato una soluzione!» Fa un profondo respiro. «Se i serbatoi sono esplosi, l'intero settore dei generatori è inaccessibile o lo sarà presto. Ciò significa che sono praticabili solo due strade.»

Alza due dita. «Una è la sala di comando.»

Cypher deglutisce. «E l'altra è l'ala delle colture...»

«Esatto! Uno di noi deve andare fino ai comandi principali per sbloccare le saracinesche, mentre gli altri libereranno la via sull'altra strada per le uscite di emergenza.»

La guardia scuote il capo. «Entrambe pessime alternative.»

«Hai idee migliori?» Denam si volta verso di te e ti squadra da capo a piedi. «Adesso vedremo se è valsa la pena di liberarti!»

Vai all'[1](#).

1

Vi affacciate sulla soglia e osservate il corridoio avvolto dalla tenue luce rossastra. Alla vostra sinistra il passaggio è invaso da un fumo nero; davanti a voi e a destra la via sembra libera.

«La sala di controllo è a diritto,» spiega Cypher. «Di là ci sono le colture,» conclude, indicando a destra. «Adesso?»

«Adesso ci dividiamo,» risponde Denam. «Come da piano.»

Vuoi andare a diritto (vai al [75](#)), a destra (vai al [19](#)) o preferisci perquisire l'ambulatorio (vai al [5](#)).

2

Ti chini sul palmare e lo raccogli. Lo schermo è spezzato in più punti, ma è ancora acceso. Provi a toccarlo qua e là, ma il touchscreen è guasto. Ti rialzi e intaschi il **Tablet di Denam**.

Vai al [14](#).

3

Colto da un'ispirazione, colleghi il tablet dello scienziato al terminale sulla scrivania; lo schermo al plasma è rotto, ma i dati nelle memorie sono ancora accessibili.

Scorri rapidamente le informazioni e trovi quella che ti interessa. Il tuo corpo, danneggiato oltre ogni misura, è stato eliminato mediante incenerimento: non può essere ripristinato.

Vai all'[80](#).

4

Cerchi tra gli oggetti sparsi sul pavimento, ma molte delle cose che trovi sono state distrutte dalla furia dell'essere. L'unico oggetto intatto che può essere utile è una **Sintebatteria**.

Un gemito richiama la tua attenzione; la guarda sta cercando di mettersi a sedere, entrambi le mani premute su uno squarcio nell'addome. Ti porti accanto a lui.

«Cypher,» sussurra l'uomo. «Cypher, sei tu?» Sbatte le palpebre dietro la visiera appannata. «Non ti vedo.»

Ti inginocchi al suo fianco, con uno schiocco di articolazioni.

«Non sono Cypher. Cypher è andato verso le colture.»

«Allora chi sei?»

«Un amico.» Fai una pausa. «Non ti muovere.»

La guardia inspira a fondo con una smorfia. «Cosa cerchi?»

«La sala di controllo.»

L'uomo rimane in silenzio per alcuni istanti. «Oltre quella porta stagna,» spiega con un filo di voce. «In fondo al corridoio.»

«E poi? Dimmi come aprire i cancelli,» lo incalzi.

«I comandi sono sulla consolle a destra e...» Viene interrotto da un attacco di tosse. «E da là le colture sono...»

«Sono...?» Lo scuoti. «Cosa sono!?»

L'uomo sputa un fiotto di sangue che gli cola sul petto, poi resta immobile. Gli posi due dita sulla gola: è freddo e le pulsazioni sono molto deboli.

Se hai un **Derma di Adrenina** e lo vuoi usare, vai al [36](#); altrimenti vai al [68](#).

5

«Un momento,» richiami l'attenzione dei due. «Io sono nudo!»

Le labbra di Cypher si incurvano in un sorriso. «Non ti preoccupare, siamo tra uomini.»

Gli dai le spalle. «Prima lasciatemi trovare qualcosa di utile.»

«Tempo perso,» mormora Denam.

«Muoviti,» fa eco l'altro.

Li ignori e ti concentri sulla ricerca. La stanza è spoglia, ma alcune cose richiamano la tua attenzione: il meccanismo di supporto vitale, un armadietto bianco e il palmare di Denam.

Vuoi esaminare le apparecchiature (vai all'[87](#)), aprire l'armadietto (vai al [38](#)), o raccogliere il tablet (vai al [2](#))?

6

Volti le spalle alla guardia ed esplodi un colpo contro lo scienziato, ferendolo di striscio. L'uomo urla di dolore, ma il rumore è sovrastato dagli spari di Cypher.

Un proiettile ti centra alla spalla, facendoti cadere di mano la pistola, mentre un altro ti colpisce alla schiena e barcolli in avanti. Denam rotola di lato e raccoglie il telecomando.

Vai al [61](#).

7

«E invece no!» Fronteggi i due. «Non vado da nessuna parte.»

«Non dire sciocchezze,» urla Denam. «Non hai scelta.»

Se hai una **Pistola** e la vuoi usare, vai al [43](#); altrimenti scegli se obbedire (vai al [28](#)) o insistere (vai al [61](#)).

8

«Denam, cosa ci sta venendo incontro?»

Lo scienziato non ti risponde, e continua a respirare affannosamente. Aguzzi la vista, ma non vedi nulla, mentre i passi continuano ad avvicinarsi.

Vuoi provare ad aprire la porta (vai al [31](#)), attendere (vai al [29](#)) o usare le maniere forti con Denam (vai al [27](#))?

9

Scorri un elenco di file con nomi incomprensibili, fino a che uno non attira la tua attenzione. Il titolo è “PROJECT_ÜBER-MENSCH” e l’ultima modifica risale a poche ore fa.

Lo apri, la prima cosa che vedi è una tua foto, scattata dall’alto: hai indosso il trench e impugni il monopugnale, l’orario è quello della tua incursione. Il documento è lungo molte pagine e non hai tempo di esaminarlo qui e ora.

Se le vuoi scaricare su un modulo esterno, vai al [47](#); altrimenti scegli se esaminare i servo-controlli (vai al [41](#)) o cercare altri dati (vai all’[89](#)).

10

Ti chini sul robot e scardini il pannello posteriore. I meccanismi interni sono stati corrosi dalla muffa che ha anche intaccato la scheda madre. Non c’è più niente che valga la pena di prendere. Colto da un ripensamento, segui i cavi di corrente fino all’accumulatore. Puoi prendere la **Sintebatteria**.

Ti rialzi. «Eccomi,» dici a Denam. «Andiamo pure.»

«Soddisfatto?» L’uomo si avvia senza voltarsi.

Vai al [44](#).

11

Rimani immobile in mezzo al corridoio. Dalla sala a pochi metri da te proviene un ululato bestiale, seguito dal suono di qualcosa che cade e va in pezzi. La stessa voce urla qualcosa di incomprensibile. Decidi di agire.

Segna il Codice *Crono* e vai al [48](#).

12

Attivi il comando e attendi alcuni secondi. Lo schermo lampeggia e ti conferma l'apertura delle celle sezionali. Tendi l'orecchio, ma senti solo i rumori nel corridoio.

Segna il Codice *Max* e vai all'[89](#).

13

Ti addossi alla parete a fianco della porta. Il metallo sembra tiepido attraverso il camice. Dal corridoio proviene un grugnito, quindi qualcosa colpisce la porta con un rimbombo sordo. Denam geme e un secondo colpo deforma il metallo.

Vuoi attendere (vai al [52](#)) o uscire (vai al [74](#))?

14

«Abbiamo già sprecato troppo tempo,» sbotta Cypher. «Non possiamo rischiare la vita aspettando i suoi comodi!»

«Benissimo,» ribatte Denam. «Avviamoci verso la sala dei comandi principali; al resto penserà lui.» Si volta verso di te.

Interrompi la ricerca e torni pesantemente verso la soglia. La guardia ti dà un'ultima occhiata, prima di sbuffare e allontanarsi, mentre Denam scuote il capo.

«Corri ad aprire i cancelli,» dice Denam. «Chiaro?»

Allarghi le braccia. «Ma, come faccio?»

«Non c'è tempo per spiegarlo!» Si affretta dietro a Cypher.

Vai al [18](#).

15

Scatti in avanti e impatti contro l'essere. La creatura è più massiccia di te, eppure il tuo slancio è sufficiente a schiacciarla

contro la parete. Un ululato di dolore fa eco al colpo. Allunghi le braccia e serri le dita su un collo tozzo e muscoloso; stringi la presa: l'ululato si affievolisce, interrotto da uno schiocco. Un attimo dopo la creatura si affloscia tra le tue braccia.

Lasci andare il corpo e fai un passo indietro. Alle tue spalle, la porta scorre sui cardini. Ti volti: la sagoma di Denam è aggrappata allo stipite, illuminata dalla tenue luce all'interno della stanza.

Scuoti il capo e osservi di nuovo la creatura. Somiglia a un cane, ma deve pesare almeno un quintale; al posto del pelo ha una pelle rossa che secerne un liquido giallognolo e il muso sembra più il viso di una grossa scimmia.

Ti volti verso Denam e indichi la creatura. «Cosa era?»

«Un esperimento,» sussurra. «Era solo un esperimento...»

Muovi un passo verso il dottore, ma poi ci ripensi. Ti giri e ti avvii lungo il corridoio dal quale proveniva la creatura, seguendo la sua scia di muco. Denam ti segue in silenzio.

Vai al [70](#).

16

Ti rimetti in piedi, barcollando, ma il tuo corpo non sembra risponderti. Improvvisamente una delle tue gambe cede e ti ritrovi in ginocchio. Abbassi lo sguardo: è piegata ad angolo retto di lato, eppure non senti dolore.

Non hai tempo di stupirti, perché la creatura ti piomba addosso. Alzi le braccia per difenderti, ma un colpo netto ti strappa la testa. Prima che la luce abbandoni i tuoi occhi, vedi il tuo corpo fatto a pezzi dall'essere: un liquido scuro cola dalle ferite e dal torace sporge un groviglio di filamenti rossastri.

17

Avanzi nel fumo e sferra un pugno alla larva. Il tuo colpo affonda nel corpo flaccido dell'essere fino al gomito. Cerchi di districarti, ma la creatura si impenna sbattendoti sul soffitto.

Ricadi con uno schianto metallico e rotoli di lato un attimo prima che gli pseudopodi ti schiaccino al suolo. In ginocchio, appoggi una mano alla parete e cerchi di riprenderti.

Se hai il Codice *Zanna*, vai al [16](#); altrimenti segna il Codice *Zanna* e scegli se scappare lungo il corridoio (vai al [50](#)) o verso il laboratorio (vai al [55](#)).

18

Osservi per alcuni istanti le due figure, quindi muovi un passo incerto verso la sala di controllo. Nonostante sia riposato, trovi difficile avanzare di buon passo e fatichi a mettere a fuoco.

In fondo al corridoio appare un androne spalancato; allunghi il passo quando il silenzio viene lacerato da tre colpi di pistola, seguiti da un urlo umano.

Vuoi correre (vai al [48](#)) o preferisci aspettare (vai al [11](#))?

19

Guardi fisso il dottore. «Adesso liberiamo la strada, mentre la guardia apre i cancelli.»

Denam annuisce, mentre Cypher scompare nel corridoio a diritto. «Esatto. Mettiamoci in marcia.»

Lo scienziato si avvia di buon passo e tu gli arranchi dietro; non sei stanco, ma fai fatica a restargli vicino. Pochi metri più avanti, Denam rallenta, in vista di un oggetto scuro.

Sbatti le palpebre. «Cos'è?»

«Un droide di manutenzione. Fuori servizio.»

Guardi da sopra la sua spalla. A terra c'è un robot cingolato, rovesciato su un fianco; il telaio di ferro è piegato in più punti e uno braccio snodato è stato strappato.

«Cosa può averlo ridotto così?»

Denam sbuffa. «Io mi preoccuperei piuttosto dove sia chi lo ha ridotto così.» Si guarda intorno. «Meglio sbrigarsi.»

Perquisisci il rottame (vai al [23](#)) o prosegui (vai al [44](#))?

20

Sposti la sedia e ti chini sul monitor; il comando per i cancelli è già in memoria: lo attivi e le spie sulla planimetria si illuminano di verde. Stai per staccarti, quando noti anche la possibilità di aprire le porte stagne nelle celle criogeniche.

Vuoi azionare anche questo comando (vai al [72](#)), perquisire la stanza (vai al [78](#)) o andartene subito (vai al [73](#))?

21

«E va bene,» acconsenti. «Aspettiamo.»

Denam annuisce e continua a contemplare il soffitto. Cammini avanti e indietro per un paio di minuti, quando la porta si spalanca ed entrano quattro guardie, le armi spianate.

Il dottore scatta in piedi. «Fermatelo!» Si mette al riparo.

Gli uomini aprono il fuoco e vieni investito da una pioggia di piombo. Ti volti per fuggire, ma i proiettili sono troppi; crolli a terra e lentamente il tuo corpo si spegne.

22

Cypher si volta verso Denam. «Quanto ci mette quel rottame?»
Alza la voce. «Avrebbe già dovuto essere qui!»
«Per piacere,» sussurra Denam. «Non urlare!»
«Ma chi se ne frega,» sbotta la guardia. «Siamo già troppo nei guai per preoccuparci del rumore.» Porta la mano all'arma, ancora nella fondina. «Io dico di andarcene per un'altra via.»
«No, no.» Adesso la voce dello scienziato è più ferma. «Dobbiamo aspettare che i cancelli siano aperti!»
«Dici che ha molte speranze di farcela...?»
Denam si avvicina a Cypher. «Lo abbiamo ricostruito apposta inarrestabile. Arriverà.»
Non hai tempo di interrogarti sulle parole dell'uomo, perché un filo di fumo passa davanti ai tuoi occhi. Le pareti sono sempre più calde e il tuo camice sta per prendere fuoco.
Vai al [37](#).

23

«Vediamo se qui c'è qualcosa di utile,» ti chino sul rottame.
«Cosa fai!?» Denam arretra di un passo. «È pericoloso!»
«E di cosa dovrei avere paura, in questo caso?»
«Per esempio di quel fungo che gli cresce sopra e dei suoi effetti su di te.» Scuote la testa. «Per esempio.»
Controlli lo stesso (vai al [10](#)) o segui il consiglio (vai al [44](#))?

24

L'essere ti è addosso prima che tu possa reagire. Ti solleva sbattendoti contro la parete e ti colpisce sotto il torace con una zampa. Non senti dolore, ma il colpo ti piega in due.

Approfittando della posizione, gli afferri le gambe e dai uno strattone, mandandolo lungo disteso. L'essere ruggisce di nuovo mentre gli salti sul torace e gli afferri il cranio. Ignorando i pugni che ti sferra, gli sbatti la testa sul pavimento finché non smette di combattere. Ti rialzi lentamente.

Segna il Codice *Zanna* e vai al [51](#).

25

Ti aggiri per la stanza, senza perdere d'occhio la porta. La sedia dietro alla scrivania è rovesciata e il cavo del terminale è strappato, come se qualcuno avesse avuto fretta di scappare.

Se vuoi usare una **Sintebatteria**, vai al [65](#); altrimenti puoi tornare alla porta (vai al [13](#)) o proseguire la ricerca (vai al [59](#)).

26

Sposti la sedia sotto il foro nel soffitto, ci monti sopra e afferri i margini dell'apertura. Ti issi senza difficoltà, come se la tua debolezza fosse stata solo passeggera, e in pochi istanti ti trovi a strisciare dentro il condotto di areazione.

Ti contorci nel passaggio e avanzi a fatica nell'unica direzione possibile. Dopo pochi minuti ti passi sopra un'altra griglia, ancora saldata. La stanza sottostante è invasa dal fumo e non vedi segni di vita.

Prosegui, ignorando un paio di diramazioni laterali troppo strette. Il condotto di metallo diventa più caldo, come se le pareti si stessero surriscaldando. Non sudi, ma la sensazione è spiacevole perché c'è solo un camice lacero tra te e il metallo surriscaldato.

Pochi metri dopo, svolti a destra e il passaggio termina con una griglia verticale. Scruti tra le sbarre: davanti a te si stende una serie di teche in vetro, ciascuna con un monitor accanto. Nel tuo campo diviso appaiono due figure di cui vedi solo il busto: una massiccia in divisa e una più minuta con un camice. Richiami la loro attenzione (vai al [37](#)) o attendi (vai al [22](#))?

27

Serri le dita sul polso di Denam e lo tiri a te. Non calibri bene la forza e l'uomo, sbilanciato, ti crolla addosso con un urlo. Lo afferra per il bavero con la mano libera e lo sollevi senza sforzo, i suoi piedi che scalciano a pochi centimetri dal pavimento. «Mettimi giù!»

Sbatti le palpebre. Apri la mano e Denam crolla a sedere sul pavimento con un grugnito. Si appoggiandosi alla parete e ti fissa con odio da dietro le lenti appannate.

«Cosa pensi di fare, eh?»

Allarghi le braccia. «Non volevo farti male, non ancora.» Dal corridoio risuona un altro ruggito. «Ma cosa sta arrivando?»

Denam rabbrivisce. «Non ne sono sicuro, ma credo sia una Creatura B. I laboratori sono in quella direzione.»

«Di che si tratta?»

L'uomo ti si avvicina. «Adesso lo scoprirai.» Detto questo, si sposta alle tue spalle.

Vai al [29](#).

28

Allarghi le braccia. «Va bene, non ho scelta.»

«Lieto che tu lo abbia capito,» commenta Denam. «Si vede che il cervello ti funziona ancora.» Ti indica una porta sul fondo della sala. «Andiamo da quella parte e usciamo da qui.»

Ti volti e cammini a passi pesanti verso l'uscita, il dottore dietro di te e Cypher che chiude la fila. Arrivate alla porta e vi fermate.

«Avanti, apri,» ti incalza Denam.

Se hai il Codice *Max*, vai al [63](#); altrimenti vai al [42](#).

29

Rimanete immobili nel corridoio, mentre i passi pesanti si fanno sempre più vicini e rapidi. Un secondo ululato rimbomba nel corridoio e una sagoma scura emerge dalle tenebre.

Denam urla e si getta nell'androne della porta, mentre tu fronteggi l'essere. Non riesci a vedere bene di cosa si tratti, ma deve essere più grosso di te e si muove su quattro zampe.

Lo attendi in guardia (vai al [33](#)) o gli corri incontro (vai al [15](#))?

30

La porta si spalanca e sulla soglia compare una seconda creatura da incubo. Questo essere somiglia a una larva, ma è alto quasi fino al soffitto e si muove su decine di pseudopodi. Attorno a una bocca circolare, brillano quattro occhi verdi.

Il mostro emette un altro ruggito e scivola nella stanza. Arretri verso la parete con il corpo della guardia e l'essere colpisce con il fianco le apparecchiature. I monitor si spengono e l'ambiente piomba nella semioscurità.

Vuoi usare una **Pistola** (vai al [45](#)), combattere a mani nude (vai al [58](#)) o fuggire attraverso la camera stagna (vai all'[84](#))?

31

La porta scorre di lato silenziosamente, rivelando una stanza illuminata da due neon sul soffitto. Afferra il braccio di Denam e te lo trascini dietro.

Ti chiudi la porta alle spalle. Rimanete immobili in mezzo alla stanza e attendete; si tratta di un piccolo ufficio, con una scrivania, un terminale e alcuni armadietti a muro. Dal corridoio provengono passi più vicini e un respiro raschiante.

Vuoi metterti in agguato vicino alla porta (vai al [13](#)) o preferisci ispezionare l'ambiente (vai al [25](#))?

32

Abbassi gli occhi sul tuo corpo, così familiare eppure così diverso, cercando di non guardare il pezzo di pelle mancante. Capisci molte cose: il tatto attutito, l'olfatto scomparso, la rigidità nei passi, la difficoltà a mantenere l'equilibrio...

Fissi Denam negli occhi. «Cosa mi avete fatto!?»

«Te l'ho detto,» ribatte lui. «Eri forse distratto? Ti abbiamo ricostruito.» Si stringe nelle spalle ossute. «Forse ho omesso il "come". Chiedo venia.»

Taci per alcuni istanti. «Quindi io sono...»

«Un esperimento,» completa Denam. «E, se mi perdoni la presunzione, sei anche un successo per la mia squadra di ricerca.»

Si umetta le labbra. «O per quel che ne rimane.»

«E questo allarme?» Indichi la porta e la griglia sfondata.

Denam guarda Cypher di traverso. «Un contrattempo sul quale ci sarà da indagare.» La guardia deglutisce, lo scienziato riporta lo sguardo su di te. «Comunque, visto che appartieni alla In-

Gen per circa l'ottanta per cento, farai meglio a venire con noi senza fare storie.» Schiocca le dita. «Marsch!»

Se hai il Codice *Segugio*, vai al [69](#); altrimenti scegli se obbedire (vai al [28](#)) o ribellarti (vai al [7](#)).

33

La creatura ti è addosso in un baleno. Alzi le braccia, ma sei troppo lento e una zampata in pieno petto ti solleva da terra sbattendoti contro la parete a sinistra. Non senti dolore e ti rialzi, mentre il tuo avversario si volta verso di te e grugnisce.

Segna il Codice *Zanna* e vai al [15](#).

34

Denam si rialza a fatica, le mani bene in vista. «Cerchiamo di restare calmi.» Sorride. «Non conviene litigare.»

Non rispondi al suo sorriso. «Cosa intendi?»

«Ammazzami ora e rimarrai un mucchio di plastica e metallo.»

Muovi un passo verso Denam e lo afferra per il bavero. «Non scherzare con me. Stai rischiando grosso.»

«Non sto scherzando,» ansima lui. «Te lo assicuro!» Una grossa goccia di sudore gli cola sulla tempia. «Vedrai.»

Lo lasci andare con uno spintone e lui incespica all'indietro, reggendosi a una teca. Prima che possa riprendersi, avanzi fino al telecomando e ci cali sopra un piede, schiacciandolo.

Denam si riassetta il colletto. «Non è un problema, davvero. Adesso usciamo di qua e poi potremo metterci al lavoro.»

Per la prima volta da quando ti sei risvegliato, ti fermi a pensare. Senti chiaramente l'estraneità del corpo nel quale sei rinchiuso e ogni movimento ti ricorda quanto tu sia stato

cambiato. Vuoi credere a Denam.

«Va bene, andiamo,» ordini a Denam. «Fai strada tu.»

«Certo.» Si avvia verso una porta in fondo alla stanza.

Se hai il codice *Max*, vai al [40](#); altrimenti vai al [62](#).

35

«I cancelli sono aperti,» spieghi. «Quindi adesso andiamo via.»

Denam passa il piede di porco nella sinistra e, con la destra, estrarre un piccolo apparecchio dal camice. «Io non avrei così tanta fretta,» ti ammonisce. «Non ho finito con te.»

Fissi lo scienziato, quindi arretri verso le teche, cercando di tenere anche Cypher nel campo visivo. «Denam, i patti erano chiari. Io vi avrei aiutati a fuggire e sarei stato libero.»

L'uomo scuote la testa. «Temo che ci sia un cambio di programma.» Le dita della mano destra accarezzano lo strumento, simile a un telecomando. «È nel tuo interesse, sai.»

Punti un dito contro Denam. «Quello che mi sta a cuore...»

Cypher ride. «Hai detto "cuore"? Il tuo è un cuore di ferro.»

Ti senti pesante, lento. «Di cosa... Di cosa parlate?»

Sei hai il Codice *Zanna*, vai al [79](#); altrimenti vai al [71](#).

36

Sganci le cinghie dell'armatura pettorale e applichi il derma sul torace dell'uomo, premendolo con entrambe le dita; gli prendi la testa tra le mani e lo scuoti con delicatezza. La guardia sussulta, poi spalanca gli occhi, le pupille rimpicciolite.

«Le colture,» gli urla in faccia. «Dove sono?»

«Il condotto di areazione sul soffitto...» Prende fiato. «È la strada più sicura per arrivare alle colture.»

Ti chini su di lui. «E poi? E poi da lì dove si va?»
«Le celle criogeniche dovrebbero essere ancora sigillate.» Si interrompe per un attacco di tosse. «Se Wayne non ci ha messo mano.» I suoi occhi corrono alla porta stagna.

«C'è altro?»

L'uomo apre la bocca, poi rotea gli occhi all'indietro e rantola. Provi a scuoterlo di nuovo e a premere con forza sul derma, ma ormai non c'è nulla da fare.

Vai al [68](#).

37

Colpisci con un pugno la griglia, facendo rimbombare il passaggio. Denam urla, Cypher mette un ginocchio a terra e ti punta contro la pistola, impugnandola a due mani.

«Fermi, sono io!» La tua voce rimbomba. «Tiratemi fuori!»

Cypher si rialza e abbassa l'arma. Ti accorgi che non ha più il casco e la sua testa calva è lucida di sudore. Denam viene verso di te, impugnando un piede di porco. Pochi attimi dopo la grata è scardinata e rotoli a terra. I due ti osservano dall'alto.

«Allora?» Ti rialzi, appoggiandoti alla parete. «Non vi aspettavate di vedermi?»

«Non da questa parte,» ribatte Cypher. «Noi siamo passati da lì.» Indica una doppia porta alla tua destra.

Ti aggiusti il camice. «Si vede che ho preso una scorciatoia.»

«Hai fatto bene,» prende la parola Denam. «E i cancelli...?»

Vai al [35](#).

38

Ti avvicini all'armadietto; non è chiuso a chiave e l'anta si apre con un cigolio. All'interno, ci sono medicinali generici. Frughi per alcuni istanti, scoprendo un **Derma di Adrenina**.

Se vuoi usare subito il derma, vai al [77](#); altrimenti vai al [14](#).

39

Ti volti verso il dottore, mentre alle tue spalle risuonano altri spari. Avanzi verso Denam, ancora carponi, ignorando l'urlo di dolore di Cypher che viene interrotto da uno schiocco di ossa. Lo scienziato alza gli occhi, enormi dietro le lenti e spalanca la bocca. Allunghi una mano verso il suo bavero.

Un secondo dopo un urto alle spalle ti manda lungo disteso e la creatura ti scavalca, voltandosi per fronteggiarti. L'essere è ferito, sangue rosso che si mescola al muco giallo.

Se hai il Codice *Zanna*, vai al [16](#); altrimenti vai al [66](#).

40

Denam apre la porta e un'orda di creature a sei zampe, alte fino al suo ginocchio, si riversa fuori squittendo. Gli animali sciamano attorno al dottore, ma un paio si arrampicano sul suo camice con le zampe uncinato. L'uomo urla e alza le braccia.

Vuoi intervenire (vai al [54](#)) o preferisci attendere (vai all'[88](#))?

41

I controlli gestiscono tutte le funzioni del laboratorio, ma per molti La priorità di accesso del terminale non è sufficiente. Scorri la lista e trovi l'icona di apertura delle celle criogeniche. Se la vuoi attivare, vai al [12](#); altrimenti vai all'[89](#).

42

Apri la porta ed entrate in uno stanzone buio. Allineate lungo le pareti ci sono due file di serbatoi criogenici, ermeticamente sigillati. Proseguite in silenzio, fino a un'area di carico, dotata di carrelli e muletti.

«Bene,» sospira Denam. «Adesso siamo arrivati. Cypher, prendi uno dei carrelli e carichiamo questo rottame.»

Ti volti di scatto. «Di cosa stai parlando?»

«Di te.» Denam aziona il telecomando e tutto diventa buio.

43

Estrai l'arma e la punti su Denam. «Non fare tu sciocchezze.»

Lo scienziato arretra. «Che intenzioni hai?»

«Non lo capisci da solo?» Sorridi. «Ho il dito sul grilletto, non ti conviene fare scherzi. Butta il telecomando.»

Denam guarda di sottocchi Cypher, che si sta spostando di lato, quindi si stringe nelle spalle e getta l'apparecchio. Rimanete immobili per alcuni istanti; la guardia solleva la pistola.

Lo scienziato si tuffa a terra. «Sparagli!»

Attacchi Denam (vai al [6](#)) o Cypher (vai al [57](#))?

44

Vi lasciate alle spalle la carcassa del robot e proseguite in silenzio. Il corridoio svolta a sinistra in un passaggio senza luci; sulla destra c'è una porta scorrevole. Denam si blocca e gli vai a sbattere addosso.

«Guarda dove vai!» Il dottore si gira verso di te, terreo.

Barcolli all'indietro e ti appoggi alla parete. «Scusa, non mi reggo in piedi.» La tua voce riecheggia nella penombra.

«Va bene, ma taci,» sibila Denam.

Dal buio davanti a voi proviene un ruggito. Denam impallidisce e arretra verso di te. Un secondo ruggito rimbomba, seguito dallo sbattere di una porta.

«È troppo tardi,» geme lo scienziato. «Sono finito.»

«Troppo tardi per cosa?»

L'uomo non risponde e si prende la faccia tra le mani, ansimando. Dalle tenebre di fronte a voi provengono passi pesanti, quindi un terzo ruggito, più vicino.

Vuoi attendere (vai al [29](#)), chiedere spiegazioni (vai all'[8](#)) o provare ad aprire la porta (vai al [31](#))?

45

Estrai l'arma e la punti contro la creatura, è così grossa che non devi nemmeno prendere la mira. Premi il grilletto, il proiettile apre un foro nel fianco dell'essere, che si impenna e mulina gli pseudopodi. Dalla ferita sgorga un icore trasparente.

Premi il grilletto altre due volte e piazzati altri due colpi nel ventre molle della creatura. La larva ricade al suolo e caracolla verso di te. Arretri addossandoti alla parete continuando a premere il grilletto; un proiettile scompare nella bocca della creatura, un altro distrugge un occhio.

La bestia lancia un urlo acutissimo e arretra goffamente verso la camera stagna. Svuoti il caricatore nel suo corpo informe, poi getti via l'arma scarica (cancella la **Pistola**). L'essere rotola su un fianco e rimane immobile, mentre un fumo grigiastro si sprigiona dai punti in cui il suo sangue tocca terra.

Solo allora ti rendi conto che la carcassa occupa tutta la camera stagna. Non potendola scavalcare o aggirare, decidi che l'unica via di uscita è il condotto di ventilazione.

Vai al [26](#).

46

Arranchi verso il mostro, che intanto è saltato addosso a Cypher, gettandolo di nuovo a terra. La guardia si ripara il viso con il braccio libero, punta la pistola all'addome della creatura e svuota il resto del caricatore.

Arrivi alle spalle dell'essere e lo afferra per il collo, mentre la sua zampata centra il cranio della guardia. Stringi la presa e inarchi la schiena, proiettando la bestia lontano da te. La creatura frantuma una teca, guaisce di dolore e rimane immobile. Una rapida occhiata ti conferma che Cypher ha avuto la peggio, il cranio sfondato. Ti volti verso Denam.

Vai al [34](#).

47

Per tua fortuna un modulo di accumulo è già presente nel sistema, quindi attivi lo scaricamento. Centinaia di pagine vengono copiate nel giro di pochi istanti (segna il Chip di Dati). Denam non si accorge di niente.

Vai all'[89](#).

48

Combattendo contro la rigidità nelle gambe corri verso l'androne e incespichi sulla soglia. La stanza davanti a te è una sorta di laboratorio, con tavoli e strumenti; adesso è tutto rovesciato e sparso per la stanza.

Sotto ai tuoi piedi c'è il cadavere di un uomo in camice bianco e in mezzo alla stanza è accasciata una guardia in divisa come

Cypher. Scavalchi il corpo ed entri, quando uno dei tavoli viene proiettato di lato rivelando una creatura.

L'essere è alto quanto te, ma largo il doppio, con braccia lunghe fino a terra e pelle verde coperta da ciuffi di pelo bruno. Gira la testa verso di te e annusa l'aria con un brontolio. Sotto la fronte bombata e le sopracciglia sporgenti, gli occhi sono chiusi con punti di sutura; dal petto gli pendono cannule tranciate.

Attacchi (vai al [24](#)) o provi a evitare lo scontro (vai al [56](#))?

49

La creatura che emerge dal fumo sembra la larva di qualche insetto, ma è più lunga di tre metri. Si alza sugli pseudopodi posteriori ed emette un altro ruggito, spalancato una bocca rotonda circondata da occhi verdastri.

Vuoi combattere (vai al [17](#)), tornare alla sala di controllo (vai al [55](#)) o scappare lungo il corridoio (vai al [50](#))?

50

Fuggi lungo il corridoio, lasciandoti alle spalle la cortina di fumo e la creatura misteriosa. Un paio di ruggiti risuonano alle tue spalle, ma ormai sei fuori portata. Le tue gambe sono rigide e fatiche a mantenere l'equilibrio, ma non sei stanco.

Poco dopo il passaggio svolta a sinistra; sull'angolo c'è una porta scorrevole aperta e a terra, davanti alla soglia, c'è un'altra creatura mostruosa: sembra un lupo senza pelliccia, con la pelle nuda coperta di muco giallognolo. Ha la testa spappolata e vari fori di proiettile nel corpo.

Scavalchi la carogna e fai capolino nella stanza, ma trovi solo un piccolo ufficio che contiene alcuni schedari e una postazione con terminale. Vorresti fermarti a investigare, ma un ennesimo ruggito proveniente dal corridoio alle tue spalle ti dissuade. Esci dalla stanza e ti rimetti in marcia.

Il corridoio prosegue a dritto, senza altre porte o deviazioni. Davanti a te appare una porta blindata, socchiusa. La spalanchi ed entri.

La stanza è molto grande, con file di teche illuminate. In mezzo alla sala ci sono Cypher e Denam. La guardia ti dà le spalle ed è senza casco, la testa pelata lucida di sudore; lo scienziato è appoggiato alla parete, un piede di porco in mano.

«Ecco il nostro amico.» Denam si stacca dal muro e ti indica.

Cypher piroetta su se stesso, la pistola in pugno. «Dove!?» Stringe gli occhi e ti fissa. «Ah, eccoti.»

«Eccomi.» Avanzi di un passo. «Temevate di non rivedermi?»

«No, no.» Il dottore si alza in punta di piedi per guardare alle tue spalle. «Siamo tutti sulla stessa barca, vero Cypher?»

«Certo, Doc.» La guardia ti supera e si piazza vicino alla porta.

«Bene.» Denam fa un respiro. «Cosa mi dici dei cancelli?»

Vai al [35](#).

51

L'essere a terra emette un ultimo ululato, artiglia il pavimento e quindi tace, soffocato dalla sua stessa bava giallastra. Ti guardi intorno, ma niente si muove nella stanza. Dopo un attimo di attesa, inizi a perquisire la sala devastata.

Se hai il Codice *Crono*, vai al [68](#); altrimenti vai al [4](#).

52

Rimani immobile vicino all'uscita e tendi l'orecchio. L'essere al di là della porta lancia un ultimo ruggito, quindi si allontana lungo il corridoio che avete percorso poco fa.

Ti volti verso Denam. «E adesso?»

«E adesso!?» Si asciuga un filo di bava che gli cola sul mento.

«Adesso usciamo, prima che torni.»

Apri la porta e fai un passo nel corridoio. A terra, per tutta la lunghezza del passaggio, c'è una scia di muco giallognolo. La scavalchi con un passo, subito imitato da Denam, che si tappa il naso con le dita. Non senti nessun odore. Da lontano proviene un colpo di arma da fuoco. Il dottore ti fa cenno di andare e vi avviate lungo il corridoio.

Segna il Codice Segugio e vai al [70](#).

53

Un ruggito alle tue spalle ti interrompe. Dalla porta stagna che hai appena varcato proviene una serie di colpi che rimbombano sul metallo. Il conto alla rovescia sul display segnala l'apertura imminente, ma nella stanza non ci sono altre uscite.

Attendi (vai al [30](#)) o ti infili nella grata di areazione (vai al [26](#))?

54

Avanzi calciando contro il muro una delle creature, quindi allunghi le mani e strappi i due esseri di dosso a Denam, assieme a un bel pezzo di camice, Giri su te stesso e li scagli in fondo alla sala. Il resto dello sciame si disperde stridendo.

«Grazie,» ansima Denam. «Me la sono vista brutta!»

«A buon rendere.» Indichi la porta. «Ora, se non ti dispiace...»

Vai al [62](#).

55

Senza voltarti, ripercorri il corridoio e torni nel piccolo laboratorio. La creatura alle tue spalle ti segue sibilando, ma riesci a distanziarla.

Varchi di nuovo la porta stagna, chiudendotela alle spalle, quindi corri verso la botola nel soffitto: unica via di fuga dalla sala di controllo.

Vai al [26](#).

56

L'essere muove un passo nella tua direzione, ma tu scarti di lato. Non riesci a muoverti con agilità e calpesti frammenti di apparecchiature. La creatura ulula e si muove verso di te, una mano protesa, l'altra che struscia a terra.

Attacchi (vai al [24](#)), corri alla porta sul lato opposto (vai al [64](#)) o cerchi qualcosa che ti possa servire a difenderti (vai all'[82](#))?

57

Ti volti verso Cypher e sparate contemporaneamente. Il suo proiettile ti colpisce al torso con un tintinnio metallico, ma il tuo lo raggiunge a un braccio, facendolo barcollare.

Cypher impreca e spara ancora, ma è sbilanciato e centra una teca di vetro. Fai fuoco un secondo dopo e lo colpisci a una gamba; la guardia crolla in ginocchio e il tuo terzo proiettile lo centra in mezzo agli occhi.

Ruoti su te stesso e punti l'arma su Denam. «Non ti avevo detto di non fare sciocchezze?»

Lo scienziato si ferma, carponi con la mano protesa verso il telecomando. «Non sparare!»

«Tu dimenticati quell'arnese,» gli ordini. «In piedi!»

Vai al [34](#).

58

Ti addossi al muro per prendere la rincorsa, poi scatti in avanti verso la larva gigantesca. I tuoi pugni affondano nel corpo molliccio, ma non riescono a perforarne la pelle. Fai un passo indietro per evitare che ti stacchi una mano con un morso, ma l'essere ti si getta addosso atterrandoti. Cerchi di districarti, ma il colpo ti rallenta. Segna il Codice *Zanna*.

Vuoi usare una **Pistola** (vai al [45](#)), contrattaccare (vai al [16](#)) o provare a fuggire attraverso la camera stagna (vai all'[84](#))?

59

Ignori il computer e ti aggiri per il laboratorio. All'attaccapanni non è appeso niente e gli armadi contengono solo faldoni e tabulati. In un cassetto della scrivania, tra due lattine accartocciate di Nuka-Cola, trovi una **Pistola**, che infili sotto il camice prima che il tuo compagno la veda.

La porta viene scossa da un colpo. Denam si stringe addosso il camice e corre a nascondersi dietro di te. Un secondo colpo rimbomba nella stanza. Ti avvicini alla porta.

Vai al [52](#).

60

Afferri l'asta con entrambi le mani e calci il tavolo per districarla. La creatura carica e fai appena in tempo a girarti e puntare al suolo un'estremità della tua arma improvvisata.

L'essere si precipita su di te con le braccia protese, finendo per impalarsi da solo. Spingi a fondo l'asta di ferro, passando il nemico da parte a parte; la bestia si contorce urlando e crolla all'indietro, strappandoti l'arma di mano.

Vai al [51](#).

61

«Il soggetto si è rivelato troppo pericoloso,» dice Denam. «È opportuna la terminazione dell'esperimento.»

«Sarà fatto,» risponde Cypher.

Ti volti verso la guardia e sollevi un braccio mentre preme il grilletto e ti spara al ginocchio. Il colpo ti getta a terra; cerchi di rialzarti, ma Denam attiva il telecomando e tutto diventa nero. Senti a malapena il proiettile che ti sfonda il cranio.

62

Entrate in una stanza illuminata da una luce soffusa. Allineate lungo le pareti ci sono due file di bare criogeniche, tutte chiuse e controllate da biomonitor. Denam avanza in silenzio e tu lo segui senza perderlo di vista. Superate una porta socchiusa.

Afferri Denam per un braccio. «Là dietro cosa c'è?»

«Altri esperimenti.» Scuote la testa. «Meglio proseguire.»

Arrivate in fondo alla sala e attraversate un'altra porta, trovandovi in un piccolo ufficio; qui le luci funzionano normalmente e non ci sono allarmi che suonano. La tua guida si ferma e ti fronteggia.

«Siamo arrivati.» Allarga le braccia. «Questa zona è sicura, al di fuori dell'area contaminata. Ora non ci resta che attendere le squadre di pronto intervento e verremo salvati.» Sorride.

Ti guardi intorno. «Attendere quanto? Come?»

Denam si stringe nelle spalle. «Non ne ho idea, ma l'allarme è scattato da quasi mezz'ora.» Dà un'occhiata all'uscita. «Manchesteranno pochi minuti...»

Vai alla porta e provi la maniglia: chiusa dall'esterno. Ti volti verso Denam, che è seduto su una delle sedie, con le mani dietro la nuca e non ti degna di attenzione. L'unico oggetto degno di nota è il terminale sulla scrivania.

Se hai il tablet di Denam e lo vuoi usare, vai al [3](#); se hai un chip di accumulo e lo vuoi usare vai all'[86](#); se non hai nessuno di questi oggetti o non li vuoi usare, puoi scegliere se fidarti dello scienziato (vai al [21](#)) oppure ribellarti (vai all'[80](#)).

63

Non appena tocchi la maniglia, la porta si spalanca verso di te facendoti barcollare. Dall'interno sciamano fuori un branco di creature a sei zampe, alte fino al ginocchio. Gli esseri passano attorno alle tue gambe e si gettano sui due uomini.

Ti volti. Denam crolla a terra, mulinando il piede di porco, mentre il telecomando gli scivola di mano; Cypher arretra con la pistola spianata, spara un paio di colpi ma poi il branco gli è addosso: una creatura gli si arrampica sul torace piantandogli gli artigli nella gola.

Tutto finisce in pochi istanti. Cypher crolla a terra gorgogliando, Denam rotola sotto un tavolo e lo sciame di esseri si disperde tra le teche di vetro. Ti giri verso lo scienziato, che ti fissa da dietro le lenti appannate.

Cancella il Codice *Max* e vai al [34](#).

64

Avanzi goffamente fino alla porta, senza perdere d'occhio la creatura, e afferrì la maniglia. Il display sopra la serratura lampeggia e ticchetta, iniziando un conto alla rovescia di mezzo minuto. Il tuo avversario ringhia e si precipita verso di te, scavalcando un tavolo rovesciato.

Vai al [24](#).

65

Estrai dalla tasca la batteria e la inserisci nella fessura sul lato del terminale; lo schermo lampeggia, quindi si accende. Poggi i gomiti sulla scrivania, facendo scricchiolare il ripiano di legno. Il terminale non ha un disco di accumulo, ma è collegato alla rete del laboratorio. Guardi Denam, ma la sua attenzione è rapita dalla porta. Richiami il menu e ti concentri.

Accedi all'archivio (vai al [9](#)) o ai servo-controlli (vai al [41](#))?

66

Fletti le ginocchia raccogliendoti su te stesso; quando l'essere ti carica, scatti come una molla, sferrando un diretto sul suo muso. Il pugno sfonda il cranio della creatura che si affloscia in silenzio. Denam geme, ancora al suolo.

Vai al [34](#).

67

Attraversi la camera stagna e il piccolo laboratorio nel quale hai affrontato la creatura cieca. Dal corridoio proviene un secondo ruggito e acceleri il passo, combattendo la rigidità delle gambe.

Arrivi all'incrocio davanti al laboratorio dove ti sei risvegliato poco fa. Il fumo alla tua destra è più denso e, tra le volute, intravedi una sagoma scura che ingombra quasi tutto il corridoio. Vuoi andare nella direzione opposta (vai al [50](#)), tornare indietro (vai al [55](#)) o preferisci attendere (vai al [49](#))?

68

Dopo aver verificato che la guardia sia morta, controlli lo scienziato sdraiato sulla soglia. Anche per lui non c'è nulla da fare, il collo piegato ad angolo retto e un grosso squarcio dalla gola al pube.

Frughi i cadaveri, ma non trovi nulla di valore. La pistola della guardia è in un angolo, ma ha la canna deformata, e la sua armatura pettorale è inservibile. Dai un calcio a uno dei tavoli rovesciati, aggiri il cadavere dell'essere e vai alla porta.

Varcata la soglia, ti trovi in una piccola camera stagna, di fronte a una seconda porta. Apri anche questa e finalmente entri nella sala di controllo.

L'ambiente è piccolo e illuminato dalla luce di alcuni monitor. Davanti alle apparecchiature c'è una sedia su cui siedono le gambe di un uomo infilate in un paio di pantaloni militari; il torso, avvolto nei brandelli di un'uniforme insanguinata, è contro la parete opposta. Dal soffitto penzola una grata di ventilazione sfondata e il pavimento è coperto di sangue.

Attendi, ma ti risponde solo il suono ritmico proveniente da un monitor lampeggiante. Avanzi di un paio di passi ed esami le due consolle: quella di sinistra è spenta e da quella di destra proviene il rumore che senti. Una di queste deve essere quella che aziona le uscite.

Vai alla consolle di sinistra (vai all'[83](#)) o di destra (vai al [20](#))?

69

Le doppie porte in fondo alla sala si spalancano sbattendo contro le pareti, spinte da una creatura gigantesca. L'essere somiglia a un lupo, privo di pelle e coperto da un muco giallastro; emette il ringhio che hai già sentito nel corridoio e si getta all'assalto.

Cypher alza la pistola e spara due volte, ma i proiettili colpiscono la parete. L'essere getta a terra la guardia e salta addosso a Denam, che mulina le braccia e lascia cadere il telecomando. Prima che tu possa reagire, Cypher ha sparato di nuovo, colpendo l'essere alla schiena. La creatura inarca la schiena, lascia lo scienziato e si rivolta contro la guardia che sta cercando di rialzarti.

Vuoi buttarti nella mischia (vai al [46](#)) o preferisci cercare di bloccare Denam (vai al [39](#))?

70

Procedete lungo il corridoio. Denam è al tuo fianco, incerto se seguirti o precederti; parla tra sé, guardandosi continuamente alle spalle, ma tu lo ignori. Dopo essere avanzati per alcuni minuti, arrivate a una doppia porta chiusa.

Ti volti verso lo scienziato. «Cosa c'è qua dietro?»

«La sala delle colture,» sussurra lui. «Siamo arrivati.»

«E di che ti stupisci?»

Ignorando il suo gemito, apri la porta ed entri in un'ampia stanza illuminata. Davanti a te si estendono file e file di teche di

vetro, ognuna con un piccolo biomonitor accanto e strani esseri all'interno. Il silenzio è irreale.

Muovi un passo e il dottore entra dietro di te, fa un respiro profondo e va verso un armadietto a muro accanto all'ingresso; lo apre e ne estrae un piccolo piede di porco, soppesandolo nella mano ossuta.

«Sai come usarlo?» Ti concedi un sorriso.

«Non sarò Gordon Freeman, ma me la cavo.»

«E chi sarebbe questo Gordon...»

Vieni interrotto da un tonfo proveniente da sinistra. Denam urla e lascia cadere l'arma. Il colpo proviene da una grata di aerazione larga circa un metro e fissata nella parete. Rimani immobile, pronto ad attaccare.

«Tiratevi fuori.» Riconosci la voce. «Sono Cypher!»

Denam respira di sollievo, raccoglie il piede di porco e va verso la griglia. Poco dopo la grata viene scardinata e Cypher rotola fuori cadendo sui piedi dello scienziato. La guardia rimane carponi per alcuni istanti, respirando affannosamente, poi si rimette in piedi.

Ha perso il casco e la testa calva è madida di sudore. Inoltre sull'armatura pettorale c'è un grosso squarcio frastagliato; poche lame sono in grado di danneggiare i polimeri di queste corazze e ti chiedi cosa o chi abbia incontrato.

Denam gli posa una mano tremante sulla spalla. «Sei ancora tra noi. Mi fa piacere.»

«Anche io sono felice,» commenta l'uomo, scrollandosi di dosso la mano. «E se sono qui non è certo grazie a voi.»

Denam stringe le labbra. «Hai aperto i cancelli?»

«Affermativo.» Cypher estrae la pistola e ti guarda. «Lui?»

«Io sono a posto,» rispondi al posto di Denam. «Ora possiamo procedere senza intoppi.»

Il dottore si passa una mano tra i capelli radi. «Ovvero?»

Vai al [35](#).

71

Denam e Cypher si scambiano uno sguardo. Il dottore sorride, solleva il telecomando e preme un pulsante. Dal tuo petto proviene un ronzio e tutto il tuo corpo vibra; muovi un passo in avanti, ma le gambe non rispondono. Anche le braccia penzolano inerti.

«Cosa succede?» La tua bocca articola a fatica le parole.

Denam preme un altro pulsante. «Una piccola dimostrazione.»

Tutto diventa buio e silenzioso. Rimani immobile per lunghi attimi, senza sapere cosa stia succedendo intorno a te.

Improvvisamente la luce ritorna nei tuoi occhi spalancati. Davanti a te c'è Cypher, la pistola nella destra lungo in fianco e la sinistra sollevata a mostrarti un lembo di tessuto rosa. Sulle labbra della guardia c'è un sorriso di scherno.

Riesci a muovere un passo indietro. «E quello cos'è?»

Cypher apre le dita e lo lascia cadere a terra. «Guarda tu stesso.» Abbassa gli occhi sul tuo braccio sinistro.

Segui il suo sguardo e trattiени a fatica un grido: l'avambraccio è privo di pelle. Al suo posto c'è una schiuma isolante biancastra, sotto la quale si intravedono ossa di metallo opaco, attraversate da tubi di plastica. Serri la mano a pugno, accompagnato da un ronzio di servomotori.

«L'altro braccio non è messo meglio,» commenta Cypher.

«Se è per questo, anche il resto del corpo,» aggiunge Denam. «Diciamo che non sei più biodegradabile.» Fa una risatina. Vai al [32](#).

72

Attivi anche il secondo comando e altre spie verdi lampeggiano sullo schermo: adesso le porte sulla vostra strada sono tutte aperte. Da questo terminale non puoi fare altro. Segna il Codice *Max* e vai al [53](#).

73

Ti stacchi dall'apparecchiatura, pronto a riuniti con Cypher e Denam. Dal corridoio alle tue spalle proviene un ringhio, seguito da un colpo contro il metallo. Suona ancora lontano, ma l'eco può ingannare.

Vuoi ripercorrere i tuoi passi (vai al [67](#)) o preferisci infilarti nella grata del condotto di aerazione (vai al [26](#))?

74

Spalanchi la porta e avanzi nel corridoio. La luce della stanza illumina una grossa sagoma quadrupede che emette un ruggito assordante. Muovi un passo nella sua direzione e l'essere carica a testa bassa.

Vai al [33](#).

75

«Io vado a diritto,» annunci. «Cosa devo fare?»

«Prosegui fino alla seconda stanza che troverai lungo il corridoio,» spiega Cypher. «Lì troverai i comandi per aprire i can-

celli. Dovrebbero funzionare anche con l'alimentazione secondaria.» Alza gli occhi alle luci sul soffitto. «Spero.»

«Certo che funzioneranno,» taglia corto Denam. «Questo laboratorio è all'avanguardia per i sistemi di sicurezza!»

La guardia fa una smorfia. «Le porte che incontrerai sono a tenuta stagna,» prosegue. «I pannelli per aprirle richiedono almeno trenta secondi per la decompressione e...»

«E il resto lo scopre da sé,» interrompe Denam. «Andiamo!»

Cypher scuote la testa, ti accenna con il capo il corridoio davanti a te e si avvia lungo il passaggio a destra camminando rasente al muro, la pistola stretta in entrambe le mani. Denam lo segue in punta di piedi, pochi passi indietro.

Vai al [18](#).

76

Sollevi la sedia tenendola per lo schienale e avanzi fronteggiando il mostro. La creatura ringhia e ti viene incontro, le mani protese. Provi a usare la sedia per tenerlo a distanza, ma il tuo avversario ti disarmo con un manrovescio, mettendoti spalle al muro.

Vai al [24](#).

77

Scarti il derma, scosti il colletto del camice e lo applichi sul pettorale sinistro, meravigliandoti di quanto il muscolo sia contratto. Chiudi gli occhi e attendi alcuni istanti, ma non avverti alcun effetto (cancella il **Derma di Adrenina**). La voce della guardia ti richiama alla realtà.

Vai al [14](#).

78

Frughi in giro, ma questa stanza è spoglia e non ci sono armadi o cassetti. Per fortuna le gambe mozzate indossano ancora un cinturone con fondina. Combattendo contro il torpore delle dita, lo slacci e te lo legghi sotto il camice (segna una **Pistola**).
Vai al [53](#).

79

Uno stillicidio ti interrompe. Abbassi gli occhi, ai tuoi piedi si sta formando una pozza scura, mentre una macchia nera si allarga sul tuo camice all'altezza dell'addome, dove sei stato colpito poco fa.

«Quella bestia mi ha ferito.» Alzi lo sguardo su Denam. «Sto sanguinando!»

Il dottore ti guarda serio, ignorando la risata di Cypher. «Sì e no. Sì, sei ferito; no, non è sangue.»

In silenzio apri i bottoni del camice e scosti il lembo di tessuto con una mano. Sul tuo tronco, tra sterno e ombelico, c'è uno squarcio frastagliato, dal quale fuoriescono alcuni fili aggrovigliati e un tubo tranciato che gocciola un liquido scuro. La pelle sui margini della ferita è arricciata, come plastica esposta a una fiamma.

Denam inclina il capo da un lato. «È un brutto colpo, ma posso fare qualcosa. Hai una sintebatteria?»

«Una che...?» Sbatti le palpebre. «Cosa è successo!?»

«È Solo un malfunzionamento del sistema idraulico pressurizzato, che causa squilibri osmotici. Allora, ce l'hai?»

Lasci ricadere i lembi. «Non sta succedendo a me!»

Se hai una **Sintebatteria**, vai all'[85](#); altrimenti vai al [32](#).

80

Ti avvicini a Denam. «A che gioco stai giocando?»

«Di cosa stai parlando? Io...»

Le parole gli muoiono in bocca quando lo afferra per il collo e lo sollevi di peso dalla sedia. Il dottore scalcia e ti afferra il polso, ma non ha speranza di liberarsi. Il suo viso pallido assume una sfumatura cianotica.

«Tu non hai alcuna intenzione di ripristinarmi, vero?»

L'unica risposta sono i rantoli sempre più frenetici dell'uomo. Dopo pochi secondi i suoi occhi iniettati di sangue si rivoltano all'indietro e smette di dibattersi. Scagli il cadavere contro la scrivania, rovesciando il terminale.

Vai al [90](#).

81

Ti rialzi barcollando; finti uno scarto a sinistra, ma poi corri verso destra. La creatura si lascia ingannare e guadagni la camera di decompressione. Fai per premere il pannello, ma è coperto da un liquido biancastro e fumante.

Un secondo dopo la creatura ti carica; arranchi attraverso tutto il laboratorio e per il corridoio, fino ad arrivare all'incrocio. Avendo alle spalle la larva e a destra il fumo, puoi solo riprendere la fuga verso sinistra.

Vai al [50](#).

82

Mentre l'essere brancola verso di te, ti guardi intorno in cerca di qualcosa con cui difenderti. Noti subito l'intelaiatura metal-

lica di un tavolo, dal quale si è staccata un'asta di ferro lunga quasi due metri; poco più in là c'è una sedia girevole. Prendi l'asta (vai al [60](#)) o la sedia (vai al [76](#))?

83

Ti avvicini all'apparecchiatura e premi il pulsante di start. Lo schermo lampeggia un paio di volte e si spegne. Sferri un pugno sul monitor e questa volta rimane acceso; una serie di codici incomprensibili inizia a scorrere sul terminale.

Finalmente compare un elenco di archivi. Ne richiami il primo e inizi a scorgerlo, chino sul video: dati relativi a colture in vitro. Provi con il secondo: elenchi di bio-reagenti per il laboratorio. Quando il terzo si rivela essere una serie di protocolli per smaltire i rifiuti, capisci di esserti sbagliato.

Corri alla consolle di destra, rovesciando la sedia con sopra le gambe, e attivi i comandi. Questa volta la fortuna ti sorride, perché a quanto pare la guardia seduto aveva avuto la tua stessa idea. Attivi il comando di apertura e le spie dei cancelli sui monitor diventano verdi.

Vai al [53](#).

84

Scatti verso la salvezza della camera stagna, ma metti un piede sulla sedia rovesciata e incespichi. La creatura percepisce il tuo movimento e ti carica con tutta la propria mole. L'urto è così forte da sbalzarti contro la parete e farti scivolare a terra.

Se hai il Codice *Zanna*, vai al [16](#); altrimenti vai all'[81](#).

85

Estrai la batteria e la passi a Denam in silenzio. L'uomo mette un ginocchio a terra, posa il telecomando e il piede di porco, poi inizia a lavorare sul tuo addome, mentre tu tieni sollevati i lembi del camice.

Dopo pochi istanti sei costretto ad alzare lo sguardo, a disagio, e ti trovi a fissare i piccoli occhi freddi di Cypher. La guardia è in piedi alle spalle del dottore e impugna la pistola con il dito sul grilletto.

I secondi passano, quindi Denam si stacca da te. «Qui ho finito.» Raccoglie le sue cose e si alza. «Ora sei come nuovo!»

Cancella il Codice *Zanna* e vai al [32](#).

86

Inserisci il chip nel terminale e scorri le informazioni del progetto. Nel giro di pochi secondi la verità salta subito agli occhi: era previsto l'uso di un soggetto non consenziente, il cui corpo sarebbe stato poi distrutto. Nel tuo caso, sei stato incenerito dopo l'espianto del cervello e Denam non può certo ripristinar-ti.

Vai all'[80](#).

87

Il macchinario è un biomonitor come tanti, programmato per controllare le funzioni vitali del paziente e mantenerlo in vita. Adesso è spento e i cavi penzolano accanto al lettino.

Ti fermi, interdetto. Al posto di cannule, fleboclisi e catetere ci sono solo elettrodi e spinotti di interfaccia. Il monitor è spento e non ricordi cosa trasmettesse mentre era acceso.

Ti chini dietro al biomonitor e apri con uno strattone il pannello posteriore. All'interno c'è un groviglio di cavi, che collegano il circuito all'accumulatore di riserva e alla scheda madre. Esami-
ni rapidamente il macchinario, ma la sola cose che ti potrebbe essere utile è la **Sintebatteria**.

Vai al [14](#).

88

Denam brancola urlando e sbatte contro lo stipite della porta. Riesce a strapparsi di dosso uno degli esseri, ma l'altro mantiene la presa e gli infila le zampe anteriori nelle cavità degli occhi. L'urlo dell'uomo si assottiglia fino a spegnersi e lui cade a terra morto.

Le creature sciamano attorno a te, ma non sembrano interessate e si disperdono per la sala colture. Scavalchi il cadavere di Denam e ti avvii per uno stanzone buio, dove sono allineati serbatoio criogenici.

Superi una porta laterale nella quale è rimasto incastrato uno degli esseri a sei zampe, quindi arrivi all'uscita. Varchi la soglia e ti trovi in un piccolo ufficio.

Vai al [90](#).

89

Stai digitando quando la batteria collegata al terminale sfrigola ed emette una voluta di fumo azzurrino. Lo schermo si spegne e non riesci a riaccenderlo, mentre dall'accumulatore cola un liquido che sibila a contatto con il pavimento (cancella la **Sintebatteria**). Ti raddrizzi, ondeggi per alcuni istanti e torni verso la porta.

Vai al [52](#).

90

Cypher è morto. Denam è morto. Con ogni probabilità, la stessa sorte è toccata a ogni persona che si trovasse nei laboratori all'inizio di questa sporca faccenda. Guardi l'orologio a muro sopra la porta: è passata a malapena mezz'ora da quando ti sei risvegliato. Ti siedi sulla scrivania e ti prendi la testa tra le mani.

Per la prima volta hai il tempo di riflettere sulle tue condizioni, conscio di ogni giunto artificiale, di ogni servomotore e di chissà quali altri congegni. Ti rendi conto con orrore che non conosci nemmeno la tua autonomia: per quanto ne sai, potresti essere destinato a spegnerti da un momento all'altro.

Dal corridoio provengono passi pesanti e cadenzati, almeno tre o quattro persone. Ti raddrizzi e scatti in piedi, devono essere i rinforzi della InGen. Rimani immobile, davanti alla porta. Il display vicino alla serratura lampeggia e diventa verde.

«Dottor Denam,» dice una voce di uomo. «Siamo venuti per mettere in quarantena la zona.» Fa una pausa. «Tutto il settore è stato isolato e adesso entreremo. Seguiamo il protocollo.»

Vai all'[Epilogo](#).

EPILOGO

Percorri il corridoio illuminato dai neon senza voltarti. A ogni passo i tuoi anfibì risuonano sul cemento e la fondina che hai al fianco sbatte contro la coscia. Indossi un'uniforme InGen, la più grande che hai trovato, e fortunatamente le macchie di

sangue non spiccano troppo sul blu scuro.

Procedi indisturbato fino a una porta di acciaio, sigillata da una serratura elettronica. Estrai dalla tasca una scheda magnetica e la passi nella fessura. L'uscita si apre e vieni accolto da una grigia luce naturale.

Esci dai laboratori. Sei da qualche parte in aperta campagna, il cielo sopra di te è plumbeo, ma intravedi all'orizzonte le prime luci dell'alba. Ti volti; l'edificio da cui sei uscito non è altro che un piccolo bunker vicino a un'altura: tutto il complesso di esperimenti si estende sotto i tuoi piedi.

Parcheggiato davanti a te c'è un autoblindo scuro, senza insegne. Avanzi fino al portellone e sferrisci un pugno sulla lamiera. Lo sportello si apre e un'altra guardia fa capolino: non indossa il casco, ma tu sì. Sbatte le palpebre e inclina il capo da una parte.

«Fitzpatrick, sei tu?» Abbassa la mano sulla fondina. «Non...»

Il tuo braccio scatta verso l'altro, afferrandolo per la gola. Un secondo dopo l'uomo rotola fuori dal veicolo con il collo spezzato. Scavalchi il cadavere e monti a bordo.

Ti siedi al posto di guida e avvii il motore. La vista inizia ad appannarsi, ma spera di avere abbastanza energie per proseguire fino alla città. Ingranati la marcia e parti.