

Cronologia della fine del Vecchio Mondo e dell'avvento di Empire

2020: Il mondo intero è colpito da una nuova crisi economica e finanziaria, peggiore di quella del 2008. Gli Stati Uniti, l'Unione Europea e varie grandi potenze stanno conoscendo un periodo d'anarchia e di guerre civili.

2022: Mentre il mondo è ormai in guerra, una terribile epidemia colpisce la zona meridionale degli Stati Uniti, dell'America centrale e quella del sud. L'Europa, il Medio Oriente e l'Africa ne vengono attaccati alla fine dell'estate. I malati entrano in uno stato di morte apparente e non si trova nessuna cura. Purtroppo, le mobilitazioni per le guerre civili impediscono di studiare seriamente questi casi.

2025: Gli stati non esistono più e la gente sopravvive come può. Si assiste al ritorno dei clown cattivi: i primi casi risalgono al 2014 negli Stati Uniti ed in Europa, ma ora vere e proprie orde di pagliacci aggrediscono le persone indifese.

2026: I clown hanno invaso molti paesi e i loro attacchi aumentano. Per opporre resistenza, la gente cerca di organizzarsi in gruppi. La società di sicurezza Kingdom, dotata di molte risorse e di alta tecnologia, conquista il Canada e lo libera dai clown.

2027: Kingdom offre protezione a chi le si sottomette. Migliaia di persone fuggono verso il Canada per essere salvate dai

clown. A settembre, la società conquista il nord degli Stati Uniti.

2030: Kingdom controlla sempre più zone degli Stati Uniti ed ha anche territori in Europa. A Dicembre, la società cambia nome per diventare “Empire”.

2031: Il mondo è diviso in due. Ci sono le città fortificate di Empire, dove non esiste più la libertà, ma regna l'ordine. E ci sono le zone senza controllo, dove clown e bande di Nomadi fanno una vita da topi tra le macerie del vecchio mondo. Capita spesso che delle squadre speciali di “Empire” vadano fuori dalle proprie città per combattere i clown. Per questo motivo è stato creato il corpo speciale dei *Clownhunters*.

La New Italy

L'Italia è stata scossa dalla Guerra Civile e l'invasione dei clown è stato un evento drammatico. Le persone più influenti sono riuscite a mantenere una sembianza d'ordine nelle loro città dopo aver contattato e ottenuto la protezione della Kingdom. I loro capi societari, interessati dalla posizione strategica di quello che un tempo era il Bel Paese, aiutarono a creare le sette Fortezze: New Milano, New Torino, New Perugia, New Venezia, New Napoli, New Potenza, New Pescara e New Bari. La Sardegna e la Sicilia diventarono i Centri A e B, superfortezze gestite direttamente dai canadesi. Le sette Fortezze gestiscono ognuna un vasto territorio e il governo di tutta la New Italia ha la sua sede a New Napoli

(Roma è stata distrutta durante la Guerra Civile e i clown l'hanno invasa). La cultura napoletana conosce un nuovo apice d'importanza e diventa a poco a poco quella della New Italia. Il resto del paese è diviso tra Città (centri fortificati vassalli di una Fortezza) e le aree devastate dove vivono clown e Nomadi. Ogni Fortezza ha una struttura semplice: il Governatore si occupa di politica esterna, di giustizia, dell'economia e di tutta l'amministrazione; il Comandante difende la Fortezza e ne gestisce l'esercito, mentre il Questore si occupa degli interni e comanda la Milizia. Le Città, invece, sono dei centri urbani fortificati più piccoli ed il cui nome è rimasto in italiano (Nuova Pavia, per esempio). Le città perdute sono chiamate "Vecchie", come la Vecchia Livorno.

Dall'uomo alla macchina

Ti chiamavi Daniel Singh Khumri. Non sai quando sei nato e neanche dove. Ti ricordi che la tua famiglia, con altri profughi, era sempre in strada per evitare i banditi, i pazzi ed i clown. Una notte, il vostro accampamento è stato assalito da un grande branco di quei dementi colorati: hanno barbaramente attaccato tutti, hanno ucciso molte persone e tu non sei stato risparmiato dalla loro furia. I clown ti hanno massacrato, ma sei stato salvato da un intervento dei soldati della Kingdom, che hanno ucciso i pagliacci prima di recuperare i feriti, te incluso.

Sono servite settimane di cure, ma sei stato l'unico sopravvissuto a quella terribile notte. Un dottore ti ha detto che non saresti riuscito a camminare e a vivere normalmente senza

l'utilizzo di un corpo cyborg di loro invenzione, ma che, se avresti accettato, avresti dovuto far parte dell'esercito. Non volevi tornare *fuori* e diventare una facile preda per i clown. Sei diventato l'agente UC-NNI-NM-CLWNH-013 del corpo speciale dei *Clownhunters*. Pochi elementi sono rimasti quelli del tuo corpo originale: una parte della testa e del busto e la metà delle articolazioni. Tutto il resto è fatto con un acciaio creato da Empire, mentre il tuo cervello e il tuo sistema nervoso sono stati potenziati da impianti elettronici. Sei dotato di vari software e anche di un sensore sperimentale che rileva la presenza dei clown; queste cose fanno di te un soldato di prima scelta. Inoltre, hai conservato un aspetto umano grazie ad un materiale sintetico che imita la pelle: per un osservatore esterno, sei un indiano di trent'anni.

Oggi, il comandante Wu della fortezza di New Milano ti ha inviato in missione in una città devastata nel settore-X43210, a sud della Vecchia Lombardia. Una base di ricerca segreta ha emesso un SOS: qualcosa è successo; devi andare lì e capire cosa. Il Governatore Kevin Brambilla avrebbe preferito che un comando di *clownhunter* umani fosse inviato, ma Wu gli ha assicurato che tu da solo vali più di metà squadra. Un elicottero Blackwing è già pronto per portarti a destinazione. Ma stai attento, i clown sono numerosi da quelle parti...

Fermate Monna Lisa!

Regolamento

Come si legge il Foglio di Missione? (FDM)

La **Combattività** si utilizza durante i combattimenti, se incontri dei nemici (leggere sotto).

La **Precisione**: rappresenta l'abilità con le armi da fuoco; si utilizza durante le sparatorie (leggere sotto).

La **Resistenza** è il livello di salute: se arriva a 0, dovrai ricominciare da capo. Inizi con 20 punti di resistenza.

Le **Armi**: Hai un fucile d'assalto silenzioso "Spectre" ed un coltello (come quello di Rambo).

Lo **Zaino**: Può contenere 6 oggetti. Quelli che puoi raccogliere sono scritti in italico e in grassetto (ad esempio: ***una chiave***). Scegli bene quelli che vuoi portare con te.

I **Codici**: Potrai trovare delle parole chiave che ti possono essere richiesti durante l'avventura.

COMBATTIMENTI

Se sei in un paragrafo di combattimento, si procede così:

Lancia un dado a sei facce (D6) ed aggiungi il punteggio alla tua Combattività.

Fai lo stesso per il tuo nemico, con la sua Combattività.

Se hai il punteggio totale più alto, hai vinto: lancia un D6 per calcolare i Danni. **Ricorda: il tuo corpo cyborg è dotato di un potente braccio destro metallico e aggiungi +3 al punteggio del Dado per calcolare i Danni.** Il punteggio ottenuto indica i punti di Resistenza persi dal nemico.

Se hai il punteggio totale più basso, hai perso: lancia un D6 per calcolare i Danni; il punteggio ottenuto indica i punti di Resistenza persi da te.

Se i punteggi sono uguali, ricomincia il combattimento con un nuovo lancio di dadi.

Il combattimento finisce quando tu o il tuo nemico avete perso tutti i vostri Punti di Resistenza. Se li hai persi tutti, dovrai ricominciare l'avventura dall'inizio, abbandonando tutti gli oggetti raccolti.

SPARATORIE

Quando viene richiesto, fai un test di Precisione, lanciando un dado. Se il risultato finale è inferiore o uguale al tuo punteggio di Precisione, hai vinto.

RISOLUZIONE DEGLI ENIGMI

Ci saranno degli enigmi: quando li risolvi, ricordati delle soluzioni perché ti saranno utili in un secondo momento.

FOGLIO DI MISSIONE

Nome: UC-NNI-NM-CLWNH-013

Combattività	Precisione	Resistenza
10	4	____/20

ZAINO

CODICI

1

Il Blackwing parte a mezzanotte in punto: le sue pale ruotano piano piano, poi accelerano fino a raggiungere una velocità elevatissima; l'elicottero si solleva lentamente e in qualche minuto lasci l'eliporto della fortezza di New Milano per raggiungere le rovine del paese, che, dopo aver tanto sofferto durante la Guerra Civile, ha ricevuto il colpo di grazia con l'invasione dei clown. L'apparecchio vola come una grande ape nera nel cielo notturno della città fortificata: per un attimo, ne guardi le luci, poi i possenti impianti difensivi ed infine le alte mura di cemento, ispirate al Muro di Berlino. Ad un tratto, il buio: non c'è niente e quasi nessuno fuori da New Milano; solo una pianura vuota e selvaggia. Dopo meno di mezz'ora, il pilota dell'elicottero ti informa che sei arrivato a destinazione: ora salti nel vuoto. Arrivato ad una certa quota, premi il pulsante della tua cintura "No-Grav" che rallenta la tua caduta, facendoti atterrare in mezzo a un'antica piazza. Invii un messaggio al pilota, ordinandogli di venire a prenderti quando avrai finito. L'elicottero torna indietro e ti lascia solo in mezzo ai ruderi. Analizzi le vicinanze grazie ai tuoi sensi potenziati: la piazza è deserta, ma noti la presenza di clown. Attorno a te, ci sono case e palazzi distrutti e solo due vie sono praticabili. Vuoi fare il giro della piazza (vai al [15](#)) oppure vuoi ispezionare la via di destra ([38](#)) o quella a sinistra ([9](#))?

2

Dei clown cadono come mosche; gli altri fuggono via impauriti e si disperdono tra le macerie, scalandole come agili topi. Sai

che torneranno sicuramente ma, per il momento, sei libero. Decidi di continuare ad esplorare la via: scopri due vicoli le cui targhe di marmo sono ancora leggibili. Quale vuoi vedere: via dell'Orso ([42](#)) o del Leone ([26](#))?

3

Pronto a combattere, apri la porta e dietro c'è un clown: la faccia pallida, gli occhi rossi, i capelli verde sporco e vestito con un camice bianco; grida e della schiuma gronda dalla sua bocca. Prova a colpirti con il suo "tirapugni": in ogni mano tiene tre bisturi, come se fossero degli artigli metallici. Fai un rapido calcolo per sapere come colpirlo nel modo più efficace.

Clown: Combattività 7 Resistenza 10

Se hai vinto, vai al [6](#).

4

Con una precisione mortale, la canna del fucile d'assalto "Spectre" fa piovere la morte sui clown, che cadono come grottesche mosche, spargendo sangue, ossa, organi sui sampietrini e i muri secolari della città. I loro rauchi lamenti d'agonia risuonano nella via, unico suono di tutta la battaglia perché la tua arma è ancora più silenziosa di una cerbottana. Frughi nelle tasche dei cadaveri e non trovi niente d'interessante. Vai al [57](#).

5

Più tardi, sei nella sala di *debriefing* con il comandante Wu e il governatore della New Lombardia in persona: Kevin Brambilla. Hai raccontato tutto quello che hai visto e fatto nei minimi dettagli e i tuoi superiori restano sbalorditi quando parli del potere di Monna Lisa e dei clown che ha generato, di gran lunga superiori a quelli già conosciuti. Wu ti chiede se hai portato qualcosa d'interessante dal bunker. Ogni oggetto che hai nello Zaino (o Codice ottenuto) ha un valore in Punti:

Bloc Notes: 1 Punto

Quaderno: 1 Punto

Hard Disk: 2 Punti

Cartella: 1 Punto

Pezzo di Monna Lisa: 4 Punti

Codici:

Barocci: 2 Punti

Testimonianza di Draghetti: 3 Punti

Freak Show: 4 Punti

Lamonaca: 5 Punti

Se il tuo punteggio finale è inferiore a 8 Punti, vai al [31](#). Se è uguale a 8 Punti, vai al [59](#). Se è superiore a 8 Punti, vai al [54](#).

6

Hai massacrato il clown e vai avanti: sei in un piccolo corridoio e sulla tua destra c'è una porta. Sulla tua sinistra,

indovini l'esistenza di una sala più grande da cui provengono vari rumori e i tuoi sensori rilevano la presenza di più di un clown. Vuoi aprire la porta ed andare nella stanza a destra (64) o balzare nella sala di sinistra, pronto ad agire (18)?

7

Rapido come un gatto, fuggi e corri per tornare alle scale, lasciando dietro di te le granate a cui hai appena tolto la sicura: ti rimangono venti secondi. Arrivato, le sali il più velocemente possibile, seguito da Monna Lisa, furiosa. Manca solo qualche secondo all'esplosione quando arrivi in cima, chiudi la porta e senti la detonazione e le urla disumane della clown, che è sicuramente stata lacerata dalle munizioni. Scendi le scale con il fucile in mano, pronto da sparare nel caso la creatura sia sopravvissuta. Arrivi a qualche metro dall'incrocio con gli impianti e vedi l'orrendo spettacolo del cadavere della clown, piena di frammenti taglienti conficcati in varie parti del corpo e lo sguardo vuoto, quasi ipnotico, della creatura. Ti farebbe impressione se fossi umano. Monna Lisa ha un sobbalzo, ti salta addosso ed esala il suo gas tossico; con un colpo ti sbarazzi di lei ma la clown si rialza, prima di lanciarsi su di te.

Monna Lisa: Combattività 8 Resistenza 10

Se hai vinto, vai al [34](#).

8

La porta si apre: ci sono delle scale che salgono. Rilevi una

forte presenza di clown e ti prepari al peggio. Sali silenziosamente e arrivi in una grande sala: sicuramente uno degli ingressi principali del bunker, viste le sue dimensioni e la grande porta. Quello che ti spinge a rimanere discreto è la vista della presenza di una trentina di creature dal viso pallido, vestite con la divisa della D7: parlano tra di loro e puliscono le armi, mentre noti che alcuni cercano il modo di aprire il portone per uscire. Guardi attorno a te e osservi una mappa del bunker: c'è la scritta SOTTOSUOLO LIII. Sarebbe pura follia aprire il fuoco contro tutti quei clown. Se vuoi tornare verso la porta in fondo al corridoio di prima, vai al [21](#). Oppure, se vuoi utilizzare le granate “Nova”, vai al [63](#).

9

Vai avanti ed entri in una via con soli ruderi: ti sembra impossibile che in passato qualcuno ci abbia vissuto, ma il tuo database è chiaro e non sbaglia mai. Rilevi la presenza di clown nelle vicinanze e ti metti in modalità di allerta. Continui ad avanzare in questa via ([56](#)) o vuoi tornare indietro e andare a destra ([60](#))?

10

La porta è protetta da un lettore di badge magnetico: se hai quello di Draghetti, vai al [49](#). Se hai già visitato il laboratorio, non vuoi ritornarci. Vuoi vedere la grande porta che i clown custodivano ([52](#)), o quella che era più vicina a quella con il lettore ([21](#))?

11

Metti il badge sul lettore: la sua spia diventa verde e una botola al suolo si apre a pochi metri da te. Dai un'occhiata: c'è una scaletta metallica che scende per qualche metro. Decidi di entrare e di esplorare questo nuovo passaggio. Appena entrato, la botola si chiude sopra la tua testa. Continui la tua discesa; arrivato alla fine della scaletta, segui un corridoio lungo otto metri e trovi una porta metallica. Fai una scansione per rilevare la presenza di nemici, ma il tuo software non segnala nessun pericolo. Apri la porta e scopri un piccolo ufficio: sui muri ci sono delle foto e i fac-simile delle lauree di Barocci; vedi una scrivania con un *quaderno* riempito di note scientifiche sui clown e un armadio con un foglio incollato col nastro adesivo:

	10	20	30	
50	•	•	•	70
60	•	•	•	100
80	•	•	•	?

Se vuoi ispezionare l'armadio, vai al [25](#). Non noti nient'altro d'interessante e cerchi di uscire dalla stanza: c'è una porta di fronte a te, ma il tuo software rileva una forte presenza di clown. Vai al [3](#).

12

Premi il pulsante verde e la porta si apre: procedi con cautela e scopri una nuova parte del bunker. A tre metri da te c'è una

porta senza lettore di badge magnetici e senza tastiera. A due metri, sulla tua sinistra, c'è una porta con una tastiera e un display luminoso e sulla tua destra, a nove metri, vedi un'altra porta, molto grande. Purtroppo, il corridoio è custodito da quattro clown vestiti con la divisa nera della Divisione 7 che, appena ti vedono, aprono il fuoco. Con sorpresa, prima di restare colpito, ti accorgi che i clown sanno utilizzare i fucili Raptor: il tuo corpo robotico si rovina in parte, provocando molte scintille; perdi 5 punti di Resistenza. Fai una prova di Precisione: se è riuscita, vai al [16](#). In caso contrario, vai al [29](#).

13

La lotta è stata dura: Monna Lisa sa difendersi ed ha dimostrato di possedere una buona resistenza. L'hai battuta ed ora giace ai tuoi piedi, ma è molto più coriacea degli altri clown che hai visto fino a quel momento, ex-D7 compresi. Ti chini per ispezionare il cadavere e trovare degli elementi utili per fare rapporto a Wu, ma la clown apre gli occhi, fa uno scatto e si rimette in piedi: le sue ferite guariscono a vista d'occhio. Ti rimetti in guardia, pronto a combatterla di nuovo.

Monna Lisa: Combattività 8 Resistenza 10

Se hai vinto, vai al [62](#).

14

Apri il cassetto della scrivania e trovi una pagina strappata da una vecchia rivista enigmistica:

La Parola Nascosta

Rispondi alle domande. La prima lettera di ogni risposta formerà la Parola Nascosta!

Bevanda <i>So British</i>	--
Malattia animale	-----
Vulcano	-----
Saluto indiano	-----
Lo fa chi prova	-----
Prima di Alessandria	-

Se non l'hai già fatto, puoi ispezionare la cassaforte ([37](#)) o uscire dalla stanza ([19](#)).

15

Nel passato, la piazza era il cuore della città, ma ora è solo uno spazio vuoto in mezzo ai ruderi. Gli imponenti edifici del passato, ormai distrutti e crollati, hanno fatto riempire la strada di detriti; vedi che le vie più accessibili sono quelle che vanno a destra e a sinistra. Ora noti anche che c'è una viuzza a sei metri da te. Passi un po' di tempo ad analizzare tutta la zona per trovare qualcosa che potrebbe aiutarti, ma trovi solo queste scritte fatte su un muro:

1→6 2→12 3→18 4→24 5→30 6→?

Deluso, decidi di avventurarti nei dintorni: vuoi andare a destra

(38), a sinistra (9) o esplorare la viuzza (39)?

16

Questi clown hanno conservato la precisione e le capacità dei membri della D7, ma rimangono umani. Tu sei un cyborg, dotato dei migliori software di combattimento e la tua abilità di tiratore è migliore di quella dei cecchini. La tua raffica falcia i clown e li riduce in poltiglia. Una volta morti, ti avvicini ai cadaveri e li ispezioni: trovi un foglio di carta con questa scritta:

$$\diamond + \clubsuit = 7$$

$$\spadesuit + \diamond = 9$$

$$\heartsuit * \clubsuit = 18$$

$$\spadesuit + \clubsuit = ?$$

Vuoi osservare la grande porta che i clown custodivano (52), la porta di fronte a te (10) o quella più vicina (21)?

17

Strappi il ritratto della cantante, scoprendo un piccolo schermo incastrato nel muro e una tastiera con dei pulsanti simili a quelli dei lettori digitali. Premi su “Play” e lo schermo si accende; l'immagine di un uomo basso, con gli occhiali e vestito con un camice bianco compare, dicendo:

«Sono il dottor Armando Lamonaca, lavoro nel team di ricerca

segreta del professor Draghetti. Questa parte del centro di ricerca è ancora più segreta del resto del bunker e solo il professore, i miei tre colleghi ed il sottoscritto ne conosciamo l'esistenza. Stiamo lavorando al progetto "Iliade", su richiesta del Governatore Brambilla: si tratta di uno studio segreto per trovare una soluzione sostitutiva ai cyborg, giudicati troppo cari da produrre e mantenere. Il concetto di "Iliade" è di mischiare il patrimonio genetico di un essere umano con quello di un clown: il risultato dovrebbe essere una creatura dall'aspetto di clown e con la sua stessa ferocia, ma con l'intelligenza e la disciplina di un umano. Così, si potrebbero mettere degli infiltrati nelle bande dei clown per distruggerle dall'interno. Abbiamo i primi prototipi: una femmina e quattro maschi. Il soggetto femminile, che ho chiamato Monna Lisa, è quella riuscita meglio e penso che potrà essere pronta tra pochi giorni.» Il video s'interrompe per qualche secondo, a causa di un'interferenza, poi riprende; l'immagine mostra Lamonaca, ferito e terrorizzato, che ricomincia a parlare: «Monna Lisa... Ci ha aggredito! Ha sviluppato delle capacità che non avevamo previsto ed esala uno strano gas giallognolo... Ci ha avvelenato tutti ed è riuscita a scappare. Se le guardie dall'altra parte del bunker la cattureranno, pensando che si tratti di una semplice clown, sarà la fine anche per loro...» La registrazione termina sull'inquadratura del dottore che cade a terra. Annoti il codice "Lamonaca" sul tuo FDM. Ispezioni ancora un po' la sala e trovi una scala segreta, nascosta dietro un finto muro, con la scritta "Uscita - Porta San Gavino". Sali e, arrivato in cima, spingi una botola e ti ritrovi fuori dalla città, in prossimità di un

vecchio arco medioevale. Vai al [51](#).

18

Arrivi in una grande sala operatoria che serve anche da laboratorio: ci sono delle tavole e tutto il necessario per operare un malato o vivisezionare un clown catturato. Però tutto è sottosopra, come se ci fossero entrati i ladri. Comunque, ora questo non è importante perché scorgi quattro clown, vestiti da scienziati, come quello che hai appena combattuto, con gli strumenti in mano e un sorriso che ti fa capire molto sulle loro intenzioni. Decidi di sfruttare la distanza fra te e loro; fai un test di Precisione: se lo superi vai al [24](#), in caso contrario, al [68](#).

19

Prima di aprire la porta, ricevi un rapporto dal tuo software per rilevare la presenza dei clown: ne viene segnalato uno nella stanza vicina. Ti prepari, col coltello in mano, pronto per colpire semmai la creatura decida di balzarti addosso. Con cautela spingi la porta e vedi quell'essere: come tutti i clown, ha la pelle di un bianco cadaverico, i capelli sono di un brutto verde sporco, gli occhi rossi e il sorriso sardonico stampato sulla bocca, dalla quale esce della bava come ai cani rabbiosi. Nonostante l'aspetto poco rassicurante, ciò che veramente ti colpisce è il suo camice bianco munito di una tessera d'identificazione e il resto dei suoi vestiti: quel mostro non è un essere qualsiasi. Il clown balza verso di te, con il tagliacarte in mano.

Clown: Combattività 7 Resistenza 15

Se hai vinto, vai al [23](#).

20

Il tuo tiro ha ucciso due clown e ferito gli altri. I superstiti balzano verso di te ed è solo adesso che ti accorgi che sono vestiti con dei camici bianchi.

Due clown: Combattività 12 Resistenza 20

Se hai vinto, lasci i loro cadaveri dietro di te, apri la porta della sala degli incubatori e vai al [70](#).

21

La porta non è molto grande, ma è chiusa e ci sono un display e una tastiera:

Digitare codice

**

Se hai indovinato la combinazione, vai al paragrafo corrispondente. Nel caso contrario, vai a vedere la grande porta che i clown custodivano ([52](#)).

22

Premi il pulsante verde e la porta si apre: procedi con cautela e scopri una nuova parte del bunker. A tre metri davanti a te, c'è una porta simile a quella appena varcata con un lettore di badge magnetici. A due metri, sulla tua destra, c'è una porta con una

tastiera e un display luminoso e sulla tua sinistra, a nove metri, c'è un'altra porta, molto grande. Purtroppo, il grande corridoio è custodito da quattro clown vestiti con la divisa della Divisione 7, che aprono il fuoco appena ti vedono. Con sorpresa, ti accorgi che i clown sanno utilizzare i fucili Raptor e rimani colpito: perdi 5 punti di Resistenza. Fai una prova di Precisione: se è riuscita, vai al [16](#); in caso contrario, vai al [29](#).

23

Lanci il cadavere del clown su una scrivania vicina, rompendola. La creatura è irriconoscibile e lo spettacolo cruento che ti si offre davanti agli occhi farebbe raccapricciare anche un *clownhunter* veterano. Ispezioni l'orrendo corpo, non trovando niente di interessante tranne ***la tessera magnetica del professore Francesco Draghetti***. Ti chiedi come mai questo clown abbia potuto procurarsela. Lasci stare la creatura e dai un'occhiata in giro nella stanza: vedi un armadio, una grossa porta con due pulsanti e la scrivania con la sedia, rotte nel combattimento. Se vuoi controllare l'armadio vai al [46](#); se preferisci ispezionare la porta, vai al [61](#).

24

I clown sono caduti come mosche: sono distesi al suolo in pozzanghere di sangue e i muri sono stati sporcati da pezzi di carne o di organi schizzati ovunque. Completi la visita alla sala operatoria ed al laboratorio: ci sono decine di fogli scarabocchiati sparsi ovunque e delle fiale riempite con

differenti liquidi. Ti dirigi verso la porta: c'è un unico pulsante verde e pensi che sia l'accesso per un'altra parte del bunker. Lo premi e vai al [12](#).

25

L'armadio è protetto da un sistema d'apertura con un display luminoso e una tastiera:

Digitare il Codice:

**

Se hai indovinato la giusta combinazione, vai al paragrafo corrispondente. Nel caso contrario, cerchi di uscire da quella stanza: c'è una porta di fronte a te, ma il tuo software ti mette in allarme quando rileva una forte presenza di clown. Vai al [38](#).

26

Segui Via del Leone: non è molto larga né lunga; ci sono vari palazzi decadenti tranne uno, che imita quasi alla perfezione lo stile degli altri edifici; il logo di Empire, inciso sulla pietra calcarea sopra la porta, ti fa capire che non si tratta di una costruzione storica. Entri e scopri l'interno: c'è un'unica sala con una porta, munita di un lettore magnetico. Se hai un badge, vai all'[11](#). In caso contrario, esci e vai in via dell'Orso ([42](#)).

27

Non c'è più un clown vivo: hai fatto una vera ecatombe. Ispezioni i corpi puzzolenti di queste patetiche creature dalla

pelle cadaverica, i capelli troppo colorati e il putrido fetore, ma non hanno niente d'interessante nelle loro tasche. Vai al [48](#).

28

Rovesci il letto: non c'è niente sotto la coperta e il lenzuolo ma, spostando la rete, trovi *una piccola chiave dorata*. Vuoi ispezionare la scrivania ([43](#)), la cassaforte ([37](#)) oppure vuoi uscire dalla camera ([19](#))?

29

Non ti aspettavi di trovare dei clown capaci di utilizzare il materiale Empire: hanno dovuto conservare i loro riflessi umani. Purtroppo il tuo tiro non è stato molto efficace: hai ucciso due nemici e ferito gli altri, che corrono verso di te, con le baionette puntate. Non ti tiri indietro e accetti il combattimento.

Due Clown: Combattività 12 Resistenza 20

Se hai vinto, vai al [16](#).

30

Apri la cassaforte: trovi una piccola chiave d'acciaio, come quelle che si utilizzano per chiudere gli armadi degli uffici. Decidi di lasciare la camera e di dirigerti verso la porta. Vai al [19](#).

31

Il governatore Brambilla gira le spalle e guarda New Milano

dalla finestra, fumando il suo sigaro. Wu ti fissa con un'aria di rimprovero, poi dice:

«Sei andato in una base segreta, hai affrontato un clown di una nuova generazione e ci porti solo questo? Dobbiamo avere delle informazioni per poter affrontare nuovi pericoli. Se avessi voluto solo una mattanza di clown, avrei inviato un reggimento classico, non uno dei miei migliori elementi!»

«Comandante Wu» esclama Brambilla senza girarsi «In New Lombardia non amiamo le persone, o le cose, che non fanno un ottimo lavoro. Esigo che questo cyborg sia disattivato.»

«Certo Eccellenza.» risponde Wu, puntando verso di te un telecomando.

Le tue funzioni si spengono piano piano, poi non vedi né senti più niente. Forse verrai riavviato, o riprogrammato, in futuro.

32

Sali sulla scala, apri una botola e, dopo qualche metro, ti ritrovi in una delle vie devastate della città. Ti incammini su quella che ti sembra essere una scorciatoia. Vai al [42](#).

33

Appena ti trovi a meno di due metri dal cespuglio, un tipo in camicia bianca ne balza fuori con il viso terrorizzato e ti spara l'intero caricatore di una rivoltella. Ti colpisce: i proiettili

danneggiano il tuo corpo robotico e una parte dei tuoi sistemi; perdi 3 punti di Resistenza. Poi l'uomo grida di terrore e ti chiede scusa, dopo aver visto il logo di Empire sulla tua divisa.

«Sono il dottor Christian Barocci e lavoro nel team del professor Draghetti.» dice lui.

«Che cosa è successo in questo centro di ricerca?» chiedi.

«I soldati che difendevano la base hanno catturato una donna clown, chiamata "Monna Lisa". Volevamo fare alcuni esperimenti su di lei, ma qualcosa è andato storto: ha resistito ai sedativi e ha esalato un gas color senape. Dopo qualche ora, tutti quelli che l'hanno respirato si sono trasformati in clown.»

«Dove si trova Monna Lisa adesso? E perché lei non è un clown?»

«Immagino che debba ancora essere nella base e spero che non ne esca mai. Anch'io ho respirato il gas e manca poco tempo prima che faccia effetto e mi trasformi... Tenga, è il mio **badge magnetico**: con questo, potrà entrare quasi ovunque nella base. Ora, vada in via del Leone.»

Barocci cade, si mette le mani sulla testa e subito rotola e grida come un demente. Capisci che sta diventando un clown analizzando il suo stato di salute. Punti il fucile verso di lui e gli spari in testa. Sei stato programmato ed addestrato per

uccidere i pagliacci e non potevi lasciarlo vivere. Annoti il codice “Barocci” sul tuo FDM. Vai in Via del Leone, al [26](#).

34

Stavolta hai capito: Monna Lisa ha grandi poteri rigeneranti e questo non ti lascia possibilità di fare errori. Strappi la testa della creatura e gli dai un calcio così potente che esplode come se fosse un'anguria troppo matura. Il corpo si muove ancora per qualche secondo: prendi il tuo fucile e le spari una raffica in pieno cuore, fino a farle un buco grande come una palla da tennis. La carcassa cade come un patetico burattino. Aspetti per un po', ma non succede più niente: Monna Lisa è definitivamente morta. Puoi prelevare un *pezzo* del suo corpo. Ti dirigi verso la porta d'uscita che hai visto prima: utilizzi il badge magnetico e sali le scale. Dopo qualche minuto arrivi ad una porta e l'apri: ti ritrovi fuori dalle mura della città ed invii un segnale al pilota dell'elicottero. Il sole è appena sorto e l'apparecchio arriva dopo qualche minuto: ti lancia una fune, sali, ti imbarchi e voli via verso New Milano. Vai al [5](#).

35

Purtroppo, il tuo tiro non è stato preciso come avevi calcolato e non hai fatto molti danni ai clown: ne hai uccisi due e feriti molti altri, ma non è questo che ha fatto cambiare loro idea: in pochi attimi, sono tutti contro di te.

Gruppo di clown feriti: Combattività 12 Resistenza 24

Se hai vinto, vai al [57](#).

36

La porta si apre e scopri una nuova stanza: c'è solo una scaletta di metallo che permette di scendere ad un piano inferiore. Secondo i tuoi strumenti, non ci sono trappole o nemici nascosti. Scendi la scaletta, arrivi in un piccolo corridoio buio lungo dieci metri che finisce con una piccola porta metallica dove c'è il logo di Empire. L'apri senza nessuna difficoltà ed entri in una stanzetta con un tavolo, un letto, un armadio metallico aperto ed una cassaforte. In fondo, c'è un'altra porta. Quello che ti sorprende è di vedere tutto in disordine, come se ci fossero stati i ladri. Cosa vuoi fare: ispezionare il letto ([28](#)), la scrivania ([43](#)), la cassaforte ([37](#)) oppure uscire dalla stanza ([19](#))?

37

La cassaforte non è molto grande, ma molto spessa. Noti un display luminoso con una tastiera per poter comporre la combinazione per aprirla.

Digitare codice:

**

Se hai indovinato il codice, vai al paragrafo corrispondente. Nel caso contrario, puoi ispezionare il letto ([28](#)) o la scrivania ([43](#)), se non è già stato fatto. Oppure, puoi uscire dalla camera ([19](#)).

38

Giri dopo un angolo della piazza ed entri in una via con tanti palazzi crollati, come se ci fosse stato un forte terremoto. Ricevi un segnale che non ti piace: i clown non sono lontani; togli la sicura del tuo fucile e avanzi di pochi passi. Vai al [41](#).

39

Lasci la piazza dietro di te, passi nella stretta viuzza ed arrivi su una piccola piazza in mezzo a degli alti palazzi mezzi distrutti. In fondo alla piazza c'è una via buia che va verso destra. Rilevi un'attività elettromagnetica sulla tua sinistra; ti avvicini ad una porta di legno dove leggi la seguente scritta: "*I quattro fantasmi* " e sotto c'è un display con una tastiera.

Digitare Codice

**

Se hai indovinato il codice, vai al paragrafo corrispondente. In caso contrario, decidi di seguire la via fino in fondo e scopri presto che si tratta di una scorciatoia per andare in un'altra parte della città. Vai al [42](#).

40

Apri l'armadio: ci sono tante carte, ma c'è un oggetto che attira in maniera particolare la tua attenzione. Si tratta di un **Hard Disk** che contiene sicuramente il lavoro segreto svolto nel centro di ricerca. Cerchi di uscire dalla stanza: c'è una porta di

fronte a te, ma il tuo software si mette in allarme quando rileva una forte presenza di clown. Vai al [3](#).

41

Fai qualche passo in avanti, pronto a sparare. Il tuo software rileva la presenza di una decina di clown: tre si nascondono dietro a delle macerie a quattro metri sulla tua sinistra, imitati da altri tre sulla destra. A cinque metri davanti a te, altri tre se ne stanno sdraiati a pancia in giù, sfruttando il gioco di ombre, mentre un altro, magro, maldestro e claudicante sta camminando lentamente verso di te, con un martelletto in mano. I suoi passi sono solo un'eco e capisci che si tratta di un'esca. Decidi di reagire velocemente: punti il fucile verso di loro e spari; fai un test di Precisione. Se è riuscito, vai al [48](#). In caso contrario, vai al [47](#).

42

Arrivi in una viuzza con varie case mezze distrutte, vicino alla Via del Leone e ad un'altra senza nome. Noti un vecchio locale sulla cui insegna leggi la scritta "Neapolis". Spingi la porta e scopri un'unica sala con una porta munita di una tastiera e di un display luminoso, sul quale leggi:

L'orrendo uccello - L'uomo dai capelli d'oro

**

Se non trovi il codice, puoi vedere la via del Leone ([26](#)) o uscire e tornare indietro per esplorare l'altra via ([45](#)).

43

Un *bloc-notes* è appoggiato su questa scrivania, dotata di un piccolo cassetto con una serratura dorata. Se hai qualcosa per aprirla, vai al [14](#). Se non l'hai già stato fatto, puoi vedere il letto ([28](#)) o la cassaforte ([37](#)) oppure puoi uscire dalla camera ([19](#)).

44

La porta si apre: entri nel palazzo e noti che si tratta di un'unica piccola stanza con un ascensore che va solo verso il piano inferiore. Vai avanti, premi il pulsante ed inizi la tua discesa. Dopo un minuto, le porte metalliche dell'ascensore si aprono ed arrivi in un corridoio con il logo di Empire dipinto sul muro. Continui dritto per qualche metro e noti un cartello che indica la strada per la "Sala degli incubatori". Vai al [55](#).

45

Appena metti un piede fuori, ci sono quattro clown che ti attaccano, provando a colpirti con coltelli e bastoni chiodati.

Quattro Clown: Combattività 12 Resistenza 20

Se hai vinto, segui la strada che va in discesa verso un'antica porta medioevale. Vai al [51](#).

46

Si tratta di un semplice armadio utilizzato generalmente negli uffici di Empire. Noti che lo sportello è chiuso a chiave. Se hai qualcosa per aprirlo, vai al [71](#). In caso contrario, decidi di dare un'occhiata alla porta ([61](#)).

47

Purtroppo, il tuo tiro non è stato preciso come avevi calcolato e no hai fatto molti danni ai clown: ne hai uccisi due e feriti molti altri, ma non è questo che ha fatto cambiare loro idea; in pochi attimi, sono tutti contro di te.

Gruppo di clown feriti: Combattività 12 Resistenza 24

Se hai vinto, vai al [27](#)

48

Non ti lasci ingannare dai clown: spari prima all'esca, poi verso tutti gli angoli della via, facendo cadere le creature che pensavano stupidamente di fregarti. Gli esseri muoiono e giacciono in grosse pozzanghere di sangue. Ispezioni i cadaveri, ma non trovi niente d'interessante. Continui la tua strada e arrivi ad un incrocio: di fronte c'è un'antica chiesa. Puoi anche seguire una leggera discesa per arrivare ad un'antica porta fortificata. Vuoi ispezionare questa nuova zona ([51](#)) oppure la chiesa ([66](#))? Oppure puoi seguire una delle viuzze: Via dell'Orso ([42](#)) o del Leone ([26](#))?

49

Metti il badge sul lettore, ma lo schermo indica "Accesso Negato". Forse qualcuno ha voluto impedire a Draghetti di entrare in quella stanza. Se vuoi guardare la grande porta, vai al [21](#).

50

Grazie al tuo fucile Spectre fai piovere la morte sui clown, ma il tuo tiro non è stato molto preciso: una metà sono morti, ma gli altri, gravemente feriti, riescono a correre verso di te.

Gruppo di clown feriti: Combattività 12 Resistenza 20

Se hai vinto, vai al [2](#).

51

Passi sotto l'arco della porta e la ispezioni: è stata costruita durante il medioevo e le sue pietre sono originali. Il meccanismo del ponte levatoio non funziona più da anni e non ci sono clown nascosti nelle vicinanze. Rilevi, però, un battito cardiaco irregolare a cinquanta metri fuori dalla porta e i tuoi sensori ti segnalano l'odore di sangue fresco. Una persona si sta sicuramente nascondendo nei cespugli, probabilmente in stato di shock. Vuoi avvicinarti al nascondiglio: vai al [33](#).

52

Prima di ispezionare la grande porta, passi vicino ai cadaveri dei clown della D7 che hai ucciso prima e noti che avevi ispezionato male i loro corpi: hanno una decina di *granate "Nova"*; sono a frammentazione e occupano tre spazi nello Zaino. Dai un'occhiata alla porta: è molto grande e permette il passaggio di più persone o il trasporto di materiale pesante ed ingombrante. La sua apertura è protetta da un display e da una tastiera:

Digitare codice:

*

Se hai indovinato il codice, vai al paragrafo corrispondente. In caso contrario, ti dirigi verso la porta in fondo al corridoio (21).

53

Apri la porta e scopri una scala che scende: con cautela, la segui ed arrivi in un corridoio non molto largo e abbastanza buio. Vai avanti per qualche metro e arrivi ad un incrocio: c'è l'impianto di ventilazione sulla tua destra e quello elettrico a sinistra; tutti e due hanno le porte sfasciate. La cosa più strana è che non rilevi nessuna presenza di clown. Va avanti per un po' ed arrivi davanti a una grande porta con la scritta "Uscita di sicurezza – Sud": è chiusa, ma c'è un lettore per i badge magnetici. Prima che tu ne possa utilizzare uno, senti una voce femminile:

«Perché non sei diventato uno dei nostri?»

Ti giri di scatto e una donna esce dall'impianto elettrico: pallida come un cadavere, i capelli lunghi color blu petrolio scuro e gli occhi che irradiano una debole luce verde. È vestita come una paziente di un ospedale, ma ha una scure in mano. Ciò che ti colpisce di più, però, è il fumo giallo senape che emana esce dalla bocca.

«Oh... Sei tu che hai ucciso i miei figli... Te ne pentirai!»

Si tratta di Monna Lisa e sai che non hai scampo! Se hai le granate “Nova”, vai al [7](#). Se non le hai, devi affrontarla direttamente.

Monna Lisa: Combattività 13 Resistenza 25

Se hai vinto, vai al [13](#).

54

Mostrici tutto quello che hai trovato: Wu e Brambilla si scambiano uno sguardo soddisfatto. Il comandante dice:

«Bene, agente UC-NNI-NM-CLWNH-013! Come al solito, hai agito con intelligenza ed efficacia. Questi oggetti e la tua testimonianza faranno progredire la ricerca di Empire!»

«Bel lavoro, *cyborg*.» aggiunge il governatore «Così farò analizzare tutto quello che ci hai portato al famoso professor Brunis.»

«Puoi andare a riposo, agente.» dice Wu «Hai meritato di ricevere le riparazioni necessarie; la missione è stata dura.»

Saluti il comandante e il governatore, poi ti dirigi verso il settore di riparazione delle rare unità cyborg di New Milano.

Vai all'[Epilogo](#).

55

Segui il corridoio per raggiungere la sala. Il tuo database non rileva nulla e questo non ti piace: si tratta di una base di ricerca segreta, non di una clinica materna. Il tuo rilevatore ti avverte della presenza di clown nei dintorni. Prendi il tuo fucile e fai qualche passo in avanti: davanti ad una porta, ci sono quattro di quelle creature dalla pelle pallida e i capelli di un colore innaturale. Uno di loro fiuta l'aria e gira la testa verso di te. Fai un test di Precisione: se lo superi, vai al [65](#). In caso contrario, vai al [20](#).

56

Il tuo software rileva la presenza sempre più vicina di clown. Scruti la strada buia e non vedi niente, ma il segnale che percepisci è chiaro: sono qui. Cammini per qualche metro, passi sotto un antico arco di pietra e un sassolino ti cade sulla spalla; guardi in alto e ti accorgi che dieci clown sono lì, aggrappati all'arco o sui palazzi sfregiati ancora in piedi. Senza perdere tempo, le creature dalla pelle cadaverica, con il loro colore innaturale dei capelli e la schiuma che fuoriesce dalle loro bocche sporche vogliono saltarti addosso. Sono armati di spranghe, coltelli da macellaio, catene da bici o tirapugni artigianali; saltano giù, venendoti incontro e ridacchiando come iene. Hai poco tempo per reagire: devi sparare per primo. Fai un test di Precisione: se è riuscito, vai al [2](#); in caso contrario, vai al [50](#).

57

Non c'è più un solo clown che respira ancora su quella dannata

piazza: ispezioni i corpi puzzolenti di quelle patetiche creature ma non hanno niente d'interessante nelle loro tasche. Continui per la tua strada: la via scende verso un'antica porta medioevale a forma di arco; vai al [51](#).

58

Premi sul pulsante e senti un rumore che proviene dal muro situato sulla tua sinistra: hai attivato il meccanismo di un passaggio segreto che rivela una nuova stanza. I tuoi sensori non segnalano niente di pericoloso, quindi vai ad ispezionare la sala segreta: è molto piccola ed è in disordine. C'è un computer sfasciato, una piccola cucina e un bagno spartano, ma quello che ti colpisce di più è un oggetto grande come i vecchi CD, di colore nero e col simbolo di Empire. Premi sul pulsante "on" ed un fascio di luce bianca è proiettato dall'oggetto; poi compare l'immagine di un uomo vestito esattamente come il clown che hai ucciso prima. Si tratta di un messaggio olografico; l'uomo dice:

«Sono il professor Francesco Draghetti, il responsabile scientifico di questo centro di ricerca segreto. Ieri, i soldati della Divisione 7, responsabili della nostra protezione, ci hanno portato un clown femmina che hanno catturato durante una pattuglia mattutina in superficie. L'ho subito chiamata "Monna Lisa", senza neanche sapere il perché. Ho chiesto al dottor Barocci di radunare il nostro team scientifico e di procedere a vari test, ma la creatura, finora inerte, si è svegliata d'un colpo e ci ha aggredito, poi ha esalato un gas color senape dalla bocca. Barocci ha fatto scattare l'allarme ed un pugno di soldati

della D7 sono intervenuti, ma sono stati contagiati dal gas che li ha fatto svenire tutti. Monna Lisa ora è libera di girovagare nel bunker, avvelenando ogni soldato che incontra. Subito dopo, sono entrato nel mio reparto personale, ho inviato un SOS a New Milano e spero che Wu reagisca presto. Dopo qualche ora, ho visto con le telecamere di sicurezza che il gas non uccide, ma trasforma le persone in clown! Non avevo mai visto una cosa simile e quelle creature mi sembrano più forti ed intelligenti dei classici pagliacci. Siamo rimasti solo io e quell'essere nel bunker... Spero che Wu invii dei Clownhunter al più presto... » Il professore viene colpito dalle convulsioni e lo vedi trasformarsi in pagliaccio. Il messaggio s'interrompe. Annoti il codice "Testimonianza di Draghetti" sul tuo FDM. Decidi di premere l'altro pulsante della porta: vai al [22](#).

59

Wu guarda quello che hai portato con un'aria soddisfatta. Il governatore Brambilla osserva gli oggetti con attenzione. Il comandante rompe il silenzio dicendo:

«Bene, questo ci aiuterà a capire meglio e, soprattutto, a prevenire situazioni simili negli altri centri di ricerca.»

«Comandante Wu» domanda il governatore «New Milano è un polo all'avanguardia, ma siamo sicuri che questo materiale sia abbastanza completo e che i nostri scienziati potranno capire tutto?»

«Eccellenza» replica Wu «Questi elementi sono interessanti e le nostre squadre di ricerca faranno un ottimo lavoro, ne può essere certo.»

«Va bene, comandante.» risponde Brambilla, girandosi verso la finestra ed accendendo un sigaro.

«Agente UC-NNI-NM-CLWNH-013» dice Wu «Sei riuscito in questa difficile missione, ma ti aspetta un altro lavoro: uno dei nostri droni-spia è stato abbattuto nei pressi della Vecchia Verona. Secondo le ultime immagini che abbiamo avuto, si tratterebbe di un gruppo di clown che utilizza armi e materiale della Guerra Civile. Devi andare e neutralizzarli. Forse così potremmo riuscire a riconquistare la Vecchia Verona.»

«Sì, *cyborg*» aggiunge Brambilla «Il New Veneto è un po' deboluccio: ci vorrebbe qualcuno di forte che riprenda le cose in mano.»

Wu ti congeda; esci dalla sala di debriefing e vai nei tuoi quartieri. La Vecchia Verona è sempre stata una spina nel fianco della New Italia e in effetti serve un intervento fatto a regola d'arte per estirpare i problemi.

60

Attraversi la piazza per raggiungere l'altra strada, ma vedi una decina di clown venirti incontro con la pelle cadaverica, gli occhi verdi lievemente brillanti, i capelli dai colori innaturali e

il loro odore putrido... Ti fronteggiano, armati di scure, cacciaviti, spranghe e piedi di porco. Sai cosa ti rimane da fare: parlare con queste creature è inutile. Se vuoi sparare una raffica per indebolirli, fai un test di Precisione: se lo superi vai al [4](#); se non ce l'hai fatta, vai al [35](#).

61

Si tratta di una porta speciale che si apre solo dall'interno: è molto spessa, resiste agli impatti e al fuoco e non lascia passare i gas. Alla tua destra, ci sono due pulsanti: uno verde in alto e uno rosso in basso. Secondo la tua esperienza, queste due stanze erano uno spazio riservato per qualcuno d'importante, per poterlo isolare nel bunker in caso di problemi. Se apri la porta, quindi, ti ritroverai sicuramente nel cuore del bunker, senza avere la possibilità di poter tornare indietro. Vuoi premere sul pulsante verde ([22](#)), su quello rosso ([58](#)) o vedere l'armadio, se non è già stato fatto ([46](#))?

62

Stavolta hai capito: Monna Lisa ha grandi poteri rigeneranti e questo ti toglie ogni possibilità di sbagliare. Strappi la testa della creatura, gli dai un calcio così potente che esplode come se fosse un'anguria troppo matura. Il corpo si muove ancora per qualche secondo; prendi il tuo fucile e spari una raffica in pieno cuore, fino a fare un buco grande come una palla da tennis. La carcassa cade come un patetico burattino. Aspetti per un po', ma non succede più niente: Monna Lisa è definitivamente morta; puoi prelevare *un pezzo* del suo cadavere. Ti dirigi

verso il fondo, dove la clown aveva aperto una porta: scendi delle scale, vai avanti per qualche metro e arrivi ad un incrocio: trovi l'impianto di ventilazione sulla tua destra e quello elettrico alla tua sinistra; tutti e due hanno le porte sfasciate. Continui per un po' ed arrivi davanti ad una grande porta con la scritta "Uscita di sicurezza – Sud": è chiusa, ma ha un lettore di badge magnetici. Utilizzi quello che hai recuperato, apri la porta e sali le scale che hai appena scoperto. Dopo qualche minuto, arrivi ad una porta e l'apri: ti ritrovi fuori dalle mura della città ed invii un segnale al pilota dell'elicottero. Il sole è appena sorto e l'apparecchio arriva dopo qualche minuto; ti lancia una fune, sali, ti imbarchi e voli via verso New Milano. Vai al [5](#).

63

Prendi le granate in mano, ne togli la sicura e le lanci qua e là nella sala, in modo da prendere i clown tra due bombe. Dopo di ciò, scendi le scale il più velocemente possibile: sai che l'esplosione avviene venti secondi dopo aver tolto il sistema di sicurezza. Dopo quindici secondi sei giù per le scale, balzi verso la porta che conduce al corridoio e aspetti l'esplosione prima di chiuderla: le detonazioni, seguite dalle grida di dolore dei clown lacerati dalle granate, risuonano in tutto lo spazio aperto del bunker e provi una sensazione di piacere sadico udendole, una delle rare emozioni umane che Empire ti ha lasciato. Vai nel corridoio e chiudi la porta: noti che non hai più granate Nova. Vai al [67](#).

64

Lesto, apri la porta ed entri nella stanza: non è molto grande e un neon lampeggiante e rumoroso l'illumina debolmente. Sei in un ripostiglio pieno di strumenti per le misurazioni, materiale medico sotto imballaggio sterile, ecc. Scopri una piccola cassaforte nascosta sotto un telo: è munita di una tastiera e di uno schermo, sul quale leggi:

Il defunto chiacchierone e i due biondi sono al battesimo.

**

Se hai indovinato la soluzione, vai al paragrafo corrispondente. In caso contrario, decidi di uscire da lì: apri la porta e ti dirigi nella sala con grande cautela. Vai al [18](#).

65

La tua potente raffica ha ridotto i clown in poltiglia. Ispezioni rapidamente le carcasse: non trovi niente d'interessante ma non capisci perché siano vestiti con dei camici bianchi. Decidi di aprire la porta che stavano custodendo, la "Sala degli incubatori". Vai al [70](#).

66

La porta della chiesa è chiusa, forse bloccata per sempre. Noti, però, delle strane incisioni sul legno del portone: *Avvoltoio 54, Battesimo 1, Biondo 10, Fantasma 9, Morto che parla 48*. Fai il giro dell'edificio e noti una stradina che porta verso il centro. Decidi di abbandonare il luogo di culto della Vecchia Religione. Vuoi visitare Via dell'Orso ([42](#)), quella del Leone

([26](#)), scendere verso l'antica porta del Medioevo ([51](#)) o seguire la stradina ([39](#))?

67

La porta in fondo al corridoio è aperta e vedi una donna camminare piano piano verso di te: pallida come un cadavere, con i capelli lunghi, color blu petrolio scuro, gli occhi che irradiano una debole luce verde e una scure in mano. Ma il dettaglio che ti colpisce di più è il fumo giallo senape che esce dalla sua bocca. Si ferma un attimo vicino ai cadaveri degli ex-D7 e fiuta l'aria, guardando verso di te.

«Oh... Sei tu che hai ucciso i miei figli... Te ne pentirai!»

Si tratta di Monna Lisa e capisci che non hai scampo!

Monna Lisa: Combattività 13 Resistenza 25

Se hai vinto, vai al [13](#).

68

Il tuo tiro non è stato buono: hai ferito gravemente i quattro clown, ma questo non li ha scoraggiati, anzi: sono ancora più decisi a farti fuori. Senza nessuna paura, balzi contro di loro in una terribile mischia.

Quattro clown: Combattività 13 Resistenza 20

Se hai vinto, vai al [24](#).

69

Apri la porta della cassaforte: trovi una cintura con il logo di Empire ed un sistema di accensione. Lo allacci attorno alla vita e subito il tuo software ti informa che si tratta del FX-309, un campo di forza portatile. Da adesso, puoi ridurre di 2 la perdita di punti di Resistenza. Lasci la stanza, contento di aver trovato quell'oggetto. Vai al [18](#).

70

La sala è vasta: si tratta di un grande laboratorio pieno di computer e con una strumentazione all'avanguardia, frutto della ricerca di Empire. Ti sembra strano vedere il manifesto della cantante neomelodica "VIXI", appeso sul muro di fronte. La cosa che veramente non riesci a capire è la presenza di quattro grandi incubatori in mezzo alla stanza: dei cilindri di vetro blindato chiusi da un "tappo", con un grande tubo collegato al soffitto; ogni cilindro è monitorato da un computer e riempito di un liquido verde a te sconosciuto. Ciascuno, al loro interno, custodisce il corpo inerte di una creatura che assomiglia ad un uomo adulto, ben allenato e proporzionato, il cui viso dormiente è simile a quello di un clown. Ciò è strano, perché di solito queste creature sono goffe e deformi. Per sicurezza, fai il giro della stanza e registri tutto quello che vedi e senti. Annoti il codice "Freak Show" sul tuo FDM. Ridai un'occhiata alle creature immerse nel liquido verde: se fossi stato un umano, ti saresti spaventato alla vista di uno di quegli esseri che ha

aperto gli occhi per un secondo, prima di chiuderli di nuovo. Solo all'ultimo momento ti accorgi di un quinto cilindro, più nascosto e vuoto. Ispezioni ancora un po' la sala e trovi una scala segreta nascosta dietro un finto muro, con la scritta "Uscita - Porta San Gavino". Sali e, una volta arrivato in cima, spingi una botola e ti ritrovi fuori dalla città, in prossimità di un vecchio arco medioevale. Vai al [51](#).

71

Apri lo sportello dell'armadio: trovi *una cartella* molto spessa. L'apri e vedi che ci sono tante annotazioni sulla biologia dei clown, con dei grafici, dei resoconti di analisi e anche molte foto. Oltre alla cartella, nient'altro attira la tua attenzione. Decidi di andare a controllare la porta: vai al [61](#).

Epilogo

Un mese dopo, la Milizia ha scoperto che il famoso dottore Lorenzo Brunis ha tentato di rubare il materiale organico e le informazioni top secret recuperate da un cyborg. Nell'attesa del processo, il Questore Lopez ha deciso d'interrogare lo scienziato nel carcere della Nuova Busto Arsizio.

«Brunis, sappiamo tutto: le telecamere del laboratorio dove lavori ti hanno registrato mentre duplicavi il materiale e rubavi le culture fatte dai tessuti prelevati durante una missione segreta, nella base di ricerca di Draghetti.»

«No, signore. Non ho mai rubato niente in vita mia e...»

Il Questore schiaffeggia forte Brunis, che cade dalla sua sedia.

«Non fare l'imbecille! Mi basta una sola firma e ti spedisco a Vecchia Verona, dove i pagliacci si divertiranno a giocare con te. Allora, perché hai rubato questi elementi riservati? Cosa te ne fai dei ceppi cellulari di clown?»

«Signore, io non ne faccio niente.» risponde Brunis, provando ad alzarsi.

Il Questore non lascia allo scienziato neanche il tempo di rialzarsi: lo prende a calci nella pancia, poi gli dice freddamente:

«Hai rubato questo tipo di materiale e non te ne fai niente? Il prossimo volo per Vecchia Verona è sempre più vicino. A meno che tu non preferisca la trapanazione per diventare un volgare

schiavo...»

«No! Confesso tutto, signore...»

«Bene, sputa il rospo.»

«Ho rubato il materiale, certo, ma non per me: è stato un furto comandato da qualcuno che vuole proseguire segretamente il progetto Iliade.»

«Oh, interessante... dimmi qualcosa di più e forse sarò clemente.»

«Questo progetto era destinato a sostituire i cyborg. Lo so perché sono stato uno dei suoi ideatori. A New Napoli hanno deciso di sopprimere questo programma, ma alcune persone importanti non sono d'accordo e mi hanno pagato per portar loro i tessuti con il DNA e il lavoro del team di Draghetti.»

«Senti, io ho altro da fare che ascoltare dei discorsi a vuoto. Voglio il nome! Chi c'è a capo di tutto ciò? Chi ti ha commissionato il furto?»

«Vuole la verità?»

«Secondo te, merdaccia?»

«Il furto è stato comandato da Sua Eccellenza Brambilla: odia i cyborg e ogni anno deve spendere milioni per il loro mantenimento. Ha un centro di ricerca su una delle isole della Nuova Stresa ed è qui che avrei dovuto lavorare con altri scienziati.»

«Che razza di bugiardo sei? Sai cosa rischi accusando un uomo

come Brambilla? No, sennò non avresti mai detto una tale balla.»

«Le giuro che sto dicendo la verità!»

«Questo lo dirai al processo... Oh, visto l'importanza del capo di accusa, sarà il nostro Governatore in persona a giudicarti.»

«Nel nome dell'Imperatore, no!»

«Mai nominare il vertice di Empire invano. Rimarrai nella tua cella fino al giorno del processo.»

Il processo di Brunis si è svolto tre giorni dopo l'interrogatorio. Lo scenziato non aveva testimoni né prove. Il Governatore Brambilla lo ha condannato per calunnia. Nonostante ciò, ha deciso di trasferire Brunis nella Nuova Pavia, dove il suo sapere scientifico sarà messo a servizio dello sforzo bellico. Purtroppo, uno strano attentato alla Questura ha ucciso quattro membri della Milizia e ferito gravemente Lopez. Inoltre, la refurtiva di Brunis è sparita.