

## Regolamento

In questo racconto-gioco interpreti il mercenario Jacques Couvre, un professionista esperto e smaliziato che tutto sommato non se la passa male.

L'azione si svolge a Nuova Tokyo nel 2062, città in cui hai trovato momentaneamente dimora dopo alcuni fattacci che hai combinato in giro per quello che rimane della rantolante Europa. La capitale del nuovo Giappone è stata spesso paragonata a un enorme cervello, a una rete neuronale di cui gli abitanti sono le sinapsi: salvo rarissime eccezioni, ognuno possiede dei potenziamenti cibernetici permanenti che ne migliorano le prestazioni, e moltissime persone sono collegate alla Grande Rete direttamente dalla loro corteccia celebrale, a tutte le ore di tutti i giorni.

Anche tu ovviamente possiedi la tua buona parte di “silicio nelle amigdale” ma hai preferito non esagerare con gli implementi connettivi, nonostante qui siano veramente a buon mercato e di buona qualità, per evitare per quanto possibile di essere rintracciabile.

Le regole sono semplici: Jacques Couvre possiede un punteggio di Punti Vita che inizialmente ammonta a 12. Ogni ferita che dovessi subire diminuirà questo punteggio, ma potresti anche avere la possibilità di recuperare punti. In nessun caso, comunque, il punteggio potrà superare 12. Se dovessi scendere a 0 Punti Vita, o meno, Jacques Couvre sarà morto a causa delle ferite subite e quindi dovrai ricominciare da capo l'avventura.

Oltre ai potenziamenti cibernetici minori che aumentano le tue

performance, disponi di alcune abilità specifiche.

Puoi distribuire 5 punti tra le seguenti caratteristiche: RAGIONAMENTO, DESTREZZA e RESISTENZA (devi assegnare almeno 1 punto a ognuna). Ogni volta che il testo ti chiederà se vuoi usare una di queste abilità e tu lo farai, dovrai sottrarre un punto da quella caratteristica.

- Il RAGIONAMENTO ti permette di analizzare meglio le situazioni che ti troverai ad affrontare, e ti sarà utile dal punto di vista tattico e strategico. Serve anche per ricordarsi qualcosa di importante e per cogliere ed esaminare rapidamente indizi.
- Con la DESTREZZA puoi muoverti più rapidamente, evitare colpi in mischia, arrampicarti con successo sulle pareti, ecc.
- La RESISTENZA ti permette infine di sopportare con maggiore efficacia i danni, ovvero le perdite di Vita, a cui sarai sottoposto, quando il testo lo specificherà.

Più avanti troverai una semplice scheda del personaggio che potrai usare per prendere nota delle tue caratteristiche e degli altri parametri di gioco.

All'inizio di questa avventura, ti trovi tranquillo e rilassato a berti una whydka al tavolo di un bar, pregustandoti la serata che ti si prospetta, ma sei consapevole che il pericolo potrebbe manifestarsi in qualsiasi momento. Per questo puoi avere con te un numero qualsiasi dei seguenti oggetti:

CHIP DI CREDITO – funziona esattamente come una carta di

credito, solo che ha delle dimensioni ridottissime e lo puoi comodamente usare dalla punta di un dito. Questo comodo sistema di pagamento può venire utilizzato praticamente dovunque, visto che anche il più misero mercante ha un lettore adeguato con cui effettuare i prelievi.

È removibile, e anzi ti guardi bene dal fartene innestare permanentemente uno, per evitare attenzioni indesiderate da parte dei pirati della Grande Rete. Ai fini di questa avventura si considera che tu abbia credito illimitato utilizzando questo aggeggio. Ricordati comunque di segnare sempre gli yentai che spendi col CHIP. Non si sa mai.

DENARO – oltre al Chip di Credito disponi di moneta sonante vera e propria: a Nuova Tokyo la moneta corrente è lo yentai, una versione del vecchio yen che presenta sulle banconote e sulle monete delle discutibili immagini a soggetto sessuale. Puoi portare con te un massimo di 10 yentai, i tuoi pochi risparmi “liquidi” attuali.

DERMA DI DORFINA – è una specie di cerotto di grandi dimensioni che porti comodamente applicato all’addome, dove nessuno può vederlo. Quando lo vorrai utilizzare (il testo non lo specificherà) rilascerà delle sostanze che ti faranno recuperare 4 Punti Vita. Una volta utilizzato, dovrai cancellarlo dall’elenco degli OGGETTI.

ENDOLAMA – è un piccolo pugnale telescopico a un solo taglio, realizzato in una lega che lo rende contemporaneamente leggerissimo, affilato e molto resistente.

Molto facile da nascondere, una volta “chiuso” occupa lo spazio di una confezione di vecchi fiammiferi.

POTENZIAMENTO CIBERNETICO – è un insieme di sinapsi e nervi sintetici che ha la caratteristica di essere esterno e non fuso permanentemente con l’organismo che lo ospita: la reattività è quindi minore, ma almeno si può comodamente togliere qualora sia necessario. Dal di fuori può sembrare una discreta collanina, solo che parte della sua struttura è inserita nella carne di chi la porta.

Quando attivi questo oggetto hai dei sensi molto più sviluppati e il tuo cervello ha la capacità di analizzare molto più velocemente gli stimoli esterni. Non solo: potendo connetterti alla Grande Rete ti offre persino una sorta di GPS integrato.

Gli oggetti che potrai raccogliere nel corso dell’avventura sono indicati **in grassetto**: in questa maniera non servirà specificare ogni volta che li puoi prendere e usare successivamente.

La tua avventura comincia all’**1**.

## Scheda del Personaggio

### Caratteristiche:

<b>Nome:</b> Jacques Couvre	<b>Ragionamento:</b> <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> (5 punti da distribuire, almeno 1 per ognuna)						
<b>Età:</b> 32							
<b>Professione:</b> Mercenario							
<b>Destrezza:</b>	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>						
<b>Resistenza:</b>	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>						

### Punti Vita

<b>12</b>	
-----------	--

### Oggetti

--

## 1

Questo locale non è affatto male, nonostante il nome malaugurante: *Fallout*. Qualche mutante sfregiato tiene banco facendo vedere le sue doti telecinetiche e delle omeoputtane offrono chiassose la loro mercanzia. L'impressione è quella di un bel circo festoso.

È la prima volta che ci vieni, e d'altra parte non ti aggiri molto da queste parti se non per visitare ogni tanto il mercato (se così si può chiamare un posto dove vengono riciclati gli oggetti più disparati), ma era il posto più strategico per l'appuntamento di stasera. Ripensandoci, estrai il preziosissimo chip che ti sei portato dietro e te lo rigiri nelle dita della mano destra quasi accarezzandolo.

D'un tratto al *Fallout* entrano quelli che non potresti descrivere altrimenti che come corpi estranei: degli straccioni vestiti di abiti addirittura peggiori di quelli indossati dal campionario di varia umanità che affolla il locale. Osservando meglio i nuovi entrati (d'altra parte anche il resto dei presenti li scruta con sospetto) capisci che i loro abiti sono tessuti e conciati a mano, così come i loro capelli bradi e l'apparente assenza di qualsiasi apparato di connessione li identificano come Puri.

I Puri sono una conventicola di fanatici retrogradi che non vogliono alcuna implementazione e conducono una vita di anacoresi e misticismo, qualsiasi cosa vogliano dire queste parole. L'ala più estremista di quello che è diventato quasi un vero e proprio culto rifiuta anche il minimo ricorso alla tecnologia più semplice, da cui le loro capigliature animalesche che non hanno conosciuto il tocco del vibropettine o del cyber-rasoio. Dalle diverse volute di capelli lunghi che decorano le

loro teste come turbanti, immagini che questi facciano parte proprio di quella corrente.

L'ingresso di questo sparuto gruppetto di una mezza dozzina di Puri suscita qualche risatina e probabilmente più di un sopracciglio alzato: spesso i Puri si dedicano alla predicazione del loro modo di vivere tuonando contro la civiltà cibernetica a loro dire corrotta e “disumanizzante”, o una roba così.

Senti degli occhi puntati su di te, ma è solo paranoia: i sensi aggiuntivi dati dalle tue implementazioni non registrano nulla di strano.

Sia come sia, poco dopo il loro ingresso i Puri dimostrano di non essere entrati né per la predicazione né per rinfrescarsi la gola con qualche nitro-cocktail: con la distanza che ti separa da loro e il trambusto del locale non riesci a cogliere i dettagli, ma a quanto pare si sono messi a urlare contro qualcuno ed è scoppiata una rissa.

Giocherelli con il chip che ti sei portato da casa e lo poni felice sul tavolo accanto al bicchiere, per ammirarlo pensando a quali meraviglie ti permetterà di accedere.

Se possiedi il POTENZIAMENTO CIBERNETICO e vuoi usarlo vai [18](#).

Altrimenti continua a goderti la serata al [35](#).

## 2

Sai benissimo che Tetsuo è uno con cui è meglio non scherzare: mentre ti stava parlando con il suo tono mellifluido avrà già dato, tramite una qualche connessione neuronale wireless criptata, un ordine impercettibile a uno dei suoi scagnozzi di attaccarti nel caso tu non gli corrisponda la

somma pattuita.

Forte di questa intuizione, a questo punto puoi fuggire a gambe levate nel vicolo ([10](#)) oppure verso l'altra direzione ([26](#)).

Se vuoi pagare Tetsuo vai al [44](#). Infine, se vuoi proprio sfidare la sorte e attendere la sua mossa senza pagarla, vai all'[8](#).

### 3

In effetti sul retro dell'edificio c'è un'altra uscita. Ti guardi intorno ma non vedi nessuno: se qualcuno è passato da questa parte, è già andato via. Vuoi andare al piano superiore prendendo le scale all'[11](#)? In alternativa puoi ispezionare la stanzetta al [25](#), il gabinetto al [39](#) o il distributore automatico al [49](#).

### 4

Amplifichi i tuoi sensi e, usando la Grande Rete come un sonar al contrario (che indica dove *non* c'è un segnale invece che dove è presente) capisci subito dov'è finito il ragazzino Puro che ti ha rubato il chip: ti ci fiondi senza pensarci su due volte, anche se il suo non-segnale sembra muoversi molto lentamente, come se si sentisse al sicuro e non temesse di essere inseguito. Che strano. Vai al [26](#).

### 5

Hai ragione di lui in maniera molto rapida, nonostante alla fine della lotta abbia estratto a sorpresa un pugnale di osteo-acciaio ferendoti superficialmente (perdi 1 Punto Vita). Adesso che il nemico è a terra vuoi risparmiarti il piacere di perquisirlo? Figuriamoci! Vai al [29](#).

## 6

«Salve, ragazzi. Avete mica visto passare un chip grande così da queste parti?» L'approccio non ottiene l'effetto sperato. I tre tizi ti guardano con odio e si fanno sempre più vicini. Quello più grosso ti tira addosso un libro: se non puoi schivarlo sacrificando un punto di DESTREZZA perdi 1 Punto di Vita. Ma a quanto pare non è niente al confronto con quello che ti aspetta: questi tre sembrano proprio decisi a darti una lezione. Se possiedi un'ENDOLAMA oppure un pugnale di osteo-acciaio puoi gettarlo addosso a uno dei tre, andando al [69](#). Altrimenti prova a combattere a mani nude al [36](#).

## 7

Il profumino è veramente invitante. Scruti Chen con sguardo severo. «Senti, Chen, non è che in questi spiedini c'è per caso carne di topo, eh?»

Il vecchio Chen abbassa il capo e la sua proverbiale allegria abbandona le sue gote rinsecchite. Il gioco dei neon colorati della strada fa sembrare che la sua verve gli stia colando dai lunghi baffi.

«Ah, mio caro amico! Purtroppo non c'è traccia di carne di topo qui... anche altri me l'hanno chiesta ma pare che i ratti siano scappati da Nuova Tokyo! Ma assaggia un pezzo di spiedino, dai, vedrai che sono buoni lo stesso!» Così dicendo fa volteggiare sotto il tuo naso una di quelle delizie, e non gli serve aggiungere altro: addenti un boccone di carne e in effetti devi ammettere che non è male, ti senti soddisfatto e rinfrancato; figuriamoci quello che può fare un intero spiedino.



Puoi prendere al massimo cinque **spiedini** da portare con te, ognuno dei quali costa 2 yentai (non è che Chen li regali, a dire il vero) e ti restituirà 1 Punto Vita quando lo mangerai. Ricordati di cancellare i soldi spesi o addebitare la cifra sul tuo **CHIP DI CREDITO**.

Puoi procedere per il vicolino al **10** oppure dall'altra parte, quella che sembrava poco abitata, al **26**. Ma visto che ormai sei qui potresti pure chiedere un po' in giro per il mercato se qualcuno ha visto passare il ragazzino (**32**).

## 8

Il sorriso forzato e ipocrita di Tetsuo si rivolta in una smorfia grottesca, quasi una maschera di neo-kabuki: nel suo sguardo cogli distintamente un odio bruciante, mentre nel tuo naso cogli un pugno da parte di una manona rinforzata da tecnocacciaio, non meno bruciante. Perdi 3 Punti Vita.

Chiaramente Tetsuo aveva dei guardaspalle qua in giro a cui aveva dato ordine telepatico di pestarti qualora non lo avessi assecondato. «Così impari a farmi perdere tempo e a non pagare, stronzo! Ma non pensare che siamo pari: mi devi ancora quei due uomini!»

Devi decidere se tentare la strada del vicolo (**10**) o l'altra strada al **26**.

## 9

Il tuo corpo è percorso da un dolore acutissimo in prossimità dei punti in cui ospita componenti sintetiche, ma per fortuna dura solo il tempo necessario ai potenziamenti per spegnersi in autonomia ed entrare in shut-down controllato, come quando

subiscono un attacco cibernetico (che sia questo il caso?). La terribile sensazione è durata pochi secondi, ma è riuscita quasi a stordirti. Perdi 2 Punti Vita. Continua al [21](#).

## 10

In tutte le megalopoli che hai visitato c'è almeno un quartiere malfamato e spesso ci sono ottime ragioni perché sia considerato tale.

Questo in particolare, però, ha qualcosa di veramente inquietante: le baracche e gli appartamenti si sviluppano in maniera contorta e tormentata, come se fossero stati sottoposti a delle torsioni meccaniche di qualche tipo. Persino la luce ha un qualcosa di strano, di malato. Così come quell'infelice che adesso dorme fuori dall'uscio di casa, un bambino dagli arti atrofizzati con la testa innaturalmente grossa.

Con estrema riluttanza, muovi qualche passo nella zona sperando che il Puro non sia venuto a rintanarsi proprio qua. Le porte e le finestre sbarrate non ti offrono alcun indizio su dove cercarlo. Anzi: ti fanno venire in mente che da un momento all'altro qualcuno potrebbe uscire e pugnalarti!

E invece l'attacco proviene dal posto che meno avresti immaginato: un mattone ti colpisce a una velocità incredibile alla tempia destra (perdi 3 Punti Vita, eventualmente riducibili a 2 se usi un punto di RESISTENZA). Spostando istintivamente lo sguardo attorno vedi che il mostriciattolo dagli arti rattroppiti sta sogghignando, e molto lentamente sta fluttuando a mezz'aria: altro che addormentato!

Se questo è il benvenuto che ti ha dato questo quartiere, non vuoi certo trattenerci oltre: sperando che il Puro non si sia

rifugiato proprio qua, puoi andare nella zona che sembrava poco frequentata al [26](#) oppure al mercato al [42](#).

## 11

Con la massima cautela possibile sali le scale fino a raggiungere un punto da cui puoi osservare l'ambiente circostante senza sporgerti troppo. Ti lasci quasi sfuggire un'imprecazione quando, mentre sali tutto concentrato, scivoli sopra un libricino minuscolo dalla copertina che rappresenta due calciatori di squadre diverse impegnati in un'azione: uno ha la pelle scura e una maglietta a strisce verticali rosse e bianche, l'altro è un biondino con una maglia azzurra e i calzoncini bianchi. Bah, paccottiglia senza valore! Con un calcio lo butti via e ti dedichi a osservare il luogo circostante facendo sporgere quel tanto che basta la testa dalla tromba delle scale.

Sembra che questo fosse il piano principale della biblioteca. È ridotto in condizioni piuttosto desolate, peggio di quello che hai visto sotto. Si sviluppa su una serie di stanze le cui porte sono penzolanti o proprio sfondate. Tutte queste vecchie sale danno su un unico corridoio che è quello a cui hai accesso salendo le scale.

Anche dalla tua posizione non certo privilegiata riesci a vedere che gli interni di quelle stanze sono desolatamente distrutti, e le crepe sul pavimento non ti invitano certo a entrarci. Poco distante da te, proprio alla tua sinistra, si trova un pertugio che inizialmente identifichi come l'alloggiamento di un piccolo ascensore, ma poi capisci che nei decenni passati doveva svolgere la funzione di montacarichi: adesso non sembra che

rimanga altro che un “camino” vuoto, e magari potresti usarlo per arrampicarti verso l’alto.

Anche perché dall’altro lato di questa stanza-corridoio, a sua volta puntellata di vecchi armadi e scansie con libri, vedi tre Puri che stanno discutendo animatamente tra di loro. Proprio nei pressi dell’unica scala con cui abbandonare questo piano, maledizione a loro!

Uno di questi è un tizio scarsamente vestito e molto grosso, con uno stomaco da lottatore di sumo ma dai muscoli piuttosto guizzanti. C’è poi una ragazza che per fingere un minimo di femminilità ha raccolto i capelli filamentososi tramite dei lunghi affari metallici a mo’ di fermagli, che messi insieme sembrano un’aureola sgangherata, mentre il terzo è più piccolo e più magro degli altri, e nonostante sia il più anonimo ti sembra proprio di averlo visto poco fa al *Fallout*: era lui uno di quelli che hanno istigato la “rissa”.

Potresti provare a usare l’alloggiamento del montacarichi per salire, ma dovresti spendere 1 punto di DESTREZZA. In questo caso vai al [56](#). Potresti anche spendere un punto di RAGIONAMENTO per analizzare meglio la situazione al [58](#). Altrimenti non ti resta che affrontare i tre Puri in combattimento al [15](#) oppure provare a parlamentare con loro al [6](#).

## 12

Una volta che riesci a dominare l’effetto di questo strano fiore ti senti decisamente meglio, sia a livello psicologico che fisico, tanto che recuperi 2 Punti Vita. Vai al [45](#).

### 13

Fortunatamente possiedi quest'arma, con cui butti a terra il più grosso dei tre, piazzandogliela proprio in mezzo agli occhi (non puoi più usarla nel corso di questo scontro: la recupererai quando sarà finito). Gli altri, per niente intimoriti, continuano i loro attacchi e perdi 2 Punti Vita. I due Puri ti sono insomma ancora addosso. Se ti rimane l'ENDOLAMA o il pugnale di osteo-acciaio e vuoi usarlo vai al [52](#), in alternativa vai al [36](#).

### 14

Sei consapevole di quanto tu sia micidiale anche a mani nude, eppure ti stupisci della facilità con cui hai spezzato il collo al tipo. Non ha avuto assolutamente nessuna reazione. Non puoi fare a meno di notare che aveva un'espressione estatica sul volto, oltre ad alcuni rimasugli di cibo intorno alle labbra. Cibo? Ti ricordano più che altro dei petali di fiore. Mah, che strani questi Puri.

Purtroppo non trovi il chip su di lui, ma il tipo possedeva un **pugnale di osteo-acciaio e 5 yentai**.

Continua al [45](#).

### 15

Anni di esperienza, un'agilità invidiabile e soprattutto l'incazzatura clamorosa che hai preso per esserti fatto rubare il chip ti garantiscono quel minimo di effetto sorpresa che ti permette un vantaggio tattico: con un balzo felino sei addosso a quello più grosso, lo colpisci in testa con violenza e poi lo mandi a sbattere contro uno degli armadi pieni di libri sul muro. L'impatto lo lascia senza fiato e poco dopo anche senza

sensi, e crolla al suolo stordito mentre una cascata di libri di varie dimensioni gli scivola in testa. Gli altri due sembrano terrorizzati, ma si riprendono subito e ti si fanno vicini in un silenzio carico di tensione.

«Dov'è il mio chip, ragazzini?»

«Vaffanculo!», grida il ragazzo magro con gli occhi sbarrati.

«Avanti, stronzetti... fate i bravi e nessun altro si farà male,» dici mentre indichi con un cenno del capo il loro amicone steso a terra.

«Vaffanculo!» ti risponde la tipa.

«Voglio. Solo. Il. Mio. Chip», scandisci piano dubitando delle capacità intellettive dei due visto il loro scarso vocabolario.

«VAFFANCULO!» urlano in coro e ti sono quasi addosso.

Se possiedi un'ENDOLAMA o un coltello di osteo-acciaio puoi usarli per tenerli alla larga, andando al [38](#). Altrimenti puoi scegliere se scagliarti addosso al ragazzo ([63](#)) o alla ragazza ([34](#))

## 16

Questo ragazzone è veramente un osso duro: per quanto ti divincoli non riesci a trovare un punto d'appoggio valido, mentre lui ti percuote per bene: perdi 3 Punti Vita, che puoi ridurre a 1 solo se usi un punto di RESISTENZA.

Vuoi continuare a picchiarlo sperando in un colpo fortunato al [70](#) o provi a buttarlo giù dal tetto al [67](#)?

## 17

Lentamente, i quattro disgraziati si allontanano dalla biblioteca e percorrono i pochi metri che li separano dal boschetto che

avevi visto. Non un fiato è uscito dalle loro bocche mentre camminavano in un silenzio di tomba...

Non esiste che ti avventuri in quel groviglio di piante e quindi non ti resta che entrare in biblioteca al [65](#).

## 18

A questo mondo non si sa mai, è meglio non farsi cogliere impreparati da nessuno.

Amplifichi i tuoi sensi e ti connetti alla Grande Rete in modo da monitorare meglio ciò che ti circonda. Le persone, gli oggetti e gli altri elementi della realtà si trasfigurano in grumi di numeri iridescenti dai colori più vari, di cui potresti apprendere ogni segreto se solo lo volessi. Ma quello che attira la tua attenzione non è tanto quello che percepisci quanto quello che *non* percepisci: sembra infatti che ci siano alcuni soggetti non connessi alla rete, il che è veramente una rarità. Ed esattamente come le anomalie che sono, risaltano nel tuo panorama mentale: sembrano buchi di luce in movimento su uno sfondo scuro, o ratti che corrono sotto una tovaglia fittamente ricamata.

Pensi ai Puri che hanno inscenato quella specie di rissa poco fa, ma concentrandoti per dare una forma all'invisibile i tuoi sensi ti rimandano l'immagine di sagome mobili più piccole di un adulto, che oltretutto si stanno avvicinando a te!

Blocchi immediatamente il POTENZIAMENTO CIBERNETICO e torni alla realtà. Grazie alla velocità di elaborazione che fornisce, sono trascorsi pochissimi secondi da quando l'hai attivato e riesci a individuare con facilità l'origine dell'anomalia nella scansione cibernetica: due ragazzini

dall'aria apparentemente distratta si stanno avvicinando come se niente fosse al tuo tavolo da due direzioni opposte, i volti parzialmente coperti da pesanti cappucci. Al tuo sguardo esperto di mercenario appare sin troppo evidente che quello di sinistra ha in mano uno stiletto di osteo-acciaio che d'altra parte non si premura nemmeno di nascondere decentemente sotto i lembi del vestito miserabile.

Puoi muoverti prima di loro: anticipi le mosse di quello armato (vai al [40](#))? Oppure preferisci cogliere di sorpresa quello che sembra non essere armato (vai al [31](#))?

## 19

Sbuchi in quello che è inequivocabilmente il tetto della biblioteca. Davanti a te si sta svolgendo una scena curiosa.

Un vecchietto rinsecchito sta salmodiando una cantilena mentre si rigira qualcosa tra le dita: non ti ci vuole nessuna connessione alla Grande Rete o un potenziamento della vista per capire che è il tuo chip! Accanto a lui c'è un omaccione che se ne rimane immobile assorto nei suoi pensieri o forse ad ascoltarlo, dandoti le spalle.

Il vecchietto, che ha tutta l'aria di essere una specie di santone, smette la sua litania con grande sollievo delle tue orecchie e, ancora ignaro della tua presenza (è una zona da *Direttiva 9*, chi vuoi che venga qui?) si rivolge al suo discepolo affetto da elefantiasi globale:

«Quando questo verrà reso pubblico sarà veramente imbarazzante per qualcuno!»

*Boh, sì, forse un pochino potresti essere imbarazzato, ma hai fatto ben di peggio...*



«Tante teste corrotte cadranno!»

*E qui ti sfugge proprio il senso di quello che dice il tizio...*

Non sapresti dire se è una mosca, una zanzara o solo una semplice intuizione quella che fa agitare nell'aria una manona del tizio gigantesco che, muovendosi scompostamente, ti ha individuato nonostante te ne stessi bello silenzioso!

Il vecchio, con ogni probabilità il Maestro di questi Puri o qualsiasi grado abbiano per indicare il loro capo, nota il suo sguardo sospeso verso di te e seguendolo si accorge a sua volta della tua presenza. Dell'estatica saggezza (saggezza?) di prima non rimane traccia e ora il suo viso si increspa in una maschera di odio.

«Vagli addosso, Bue di Kobe!», ora che si è girato del tutto e lo vedi bene in faccia mentre sta correndo verso di te, puoi dire che il tizio sembra veramente un bovino e dallo sguardo vacuo pare che in tutta la vita si sia effettivamente nutrito solo di birra come il mitico animale dalle carni pregiatissime.

Ti getti sul “Maestro” al [68](#), provi a bloccare il Bue al [51](#) o gli lanci contro l'ENDOLAMA, oppure un pugnale di osteo-acciaio, al [66](#), se possiedi uno di questi oggetti?

## 20

Rapido ed elegante come solo tu sai essere entri nell'androne che ti consente l'accesso alla biblioteca. Dall'altro lato dell'edificio ti sembra di sentire il rumore di passi che si stanno allontanando, ma adesso hai delle incombenze più urgenti: il Puro che avevi intravisto si è accorto della tua presenza e devi eliminarlo prima che dia l'allarme!

Se possiedi l'ENDOLAMA vai al [60](#). In alternativa combattilo

a mani nude al [5](#).

## 21

Di fronte a te c'è un edificio male in arnese, un rudere che proviene da un'altra epoca, un periodo in cui la gente non poteva ancora connettersi direttamente alla Grande Rete e neanche ai servizi minori che permettono di scaricare le informazioni direttamente nella corteccia cerebrale.

“Biblioteche”, le chiamavano.

Un posto, cioè, dove (strano a dirsi) sono contenuti supporti mnemonici da cui attingere informazioni. La cosa pazzesca è che questi supporti sono rappresentati in massima parte, da quello che hai sentito, da... libri. Ovvero raccolte di fogli di carta con impresse sopra delle lettere che, unite in modo coerente, danno origine a frasi di senso compiuto, che siano istruzioni per caricare un fucile, i pensieri più intimi di una persona oppure resoconti di storie.

Tutta roba superata, che ormai può essere veicolata direttamente dalla Grande Rete o dagli altri servizi. Perché perdere tempo ad aprire un oggetto fisico soggetto a invecchiamento (e che chissà quante malattie può portare) per decrittare il pensiero dell'autore, col rischio oltretutto di travisarlo? Un bello spinotto nella corteccia celebrale collegato a una delle macchinette presenti in tutte le città e il gioco è fatto: tutto il sapere che ti serve in quel momento inoculato direttamente nel cervello, senza mediazioni.

Non è un caso che questo edificio si trovi proprio qui: come hai potuto appena sperimentare, ti trovi in una zona in cui le connessioni neurali non funzionano, addirittura a tal punto da

potersi rivolgere contro di te. Ti trovi infatti in una di quelle zone che rientrano nella giurisdizione della Direttiva 9: le autorità giapponesi hanno interdetto l'uso dei codici binari in alcuni siti di particolare interesse religioso, anche se qualcuno sussurra che molto semplicemente ci sono dei fenomeni elettromagnetici o di altro tipo che impediscono l'utilizzo della tecnologia più avanzata in alcuni punti di Nuova Tokyo.

Sia come sia, tramite un misto di Shintoismo, Buddismo e cinico pragmatismo tipicamente nipponico, questa zona è stata dichiarata off-limits a tutte le tecnologie cibernetiche, quindi anche per ciò che le fa funzionare, i codici binari: da ciò il nomignolo "*Niente Codici*". Qui in zona, molto semplicemente, "non c'è campo" e anzi chiunque sia collegato alla Grande Rete o ai servizi accessori, anche solo marginalmente o passivamente, subisce gli effetti che hai sperimentato anche tu poco fa. I meccanismi che richiedono solo elettricità per funzionare potrebbero ancora essere operativi, le connessioni anche più semplici assolutamente no.

Ovviamente con queste condizioni in atto nessuno ormai si avventura più in zona, tanto più che questo particolare tratto di Direttiva 9 contempla una biblioteca. E a chi diavolo vuoi che gliene importi di un posto del genere, oggi come oggi?

Per forza il ragazzino si muoveva con tutta calma: era consapevole che in pochi lo avrebbero seguito fin qui. Tu però devi assolutamente recuperare il tuo chip!

Puoi provare a entrare dall'ingresso principale (sperando che i Puri si sentano al sicuro e non abbiano messo nessuno di guardia) (61), oppure verificare che non ci sia un'altra entrata sul lato opposto dell'edificio (43).

## 22

Niente da dire, il Gojira si merita sia la sua fama che lo yentai che ti è costato! Senti come un'esplosione di energia dentro il tuo petto, seguita da una sensazione di benessere e soddisfazione.

Recuperi 1 Punto Vita, inoltre ci sono altri cinque **snack Gojira** all'interno della macchinetta, e potrai comodamente acquistarli per 1 yentai l'uno (ognuno ti farà recuperare 1 Punto Vita). Scassinare o spaccare il distributore potrebbe far scattare qualche meccanismo di chiusura del distributore, e comunque ci metteresti ben di più che a infilare le monete nella fessura. Vuoi andare al piano superiore prendendo le scale all'[11](#)? In alternativa puoi ispezionare la stanzetta al [25](#) o il gabinetto al [39](#).

## 23

Hai fatto bene a continuare la perlustrazione: in una stanzetta poco discosta dall'ingresso principale intravedi un Puro di spalle, seduto a gambe incrociate per terra. Se non fosse che ogni tanto blatera qualcosa diresti che è addormentato. Chissà che non sia proprio lui ad avere il tuo preziosissimo chip!

Se possiedi l'ENDOLAMA e vuoi usarla per attaccarlo vai al [46](#). Se non possiedi l'ENDOLAMA o non vuoi usarla vai al [14](#).

## 24

Altro che chip, nella cassaforte qualche buontempone aveva messo un meccanismo esplosivo che si è azionato non appena hai forzato l'apertura! Perdi 3 Punti Vita. Dopo esserti ripreso

da questo brutto scherzo (chissà cosa avrà contenuto di tanto prezioso questa cassaforte) ti sembra di sentire che al piano di sopra qualcuno sta intonando una cantilena. Esci dall'ufficio e sali la scaletta. Vai al [19](#).

## 25

Ti perdi nel vedere tanti libri, alcuni conservati ancora veramente molto bene. Certo, al pensiero di dover affaticare gli occhi per estrarre i concetti messi qua dentro ti vengono i brividi, ma nel medioevo si usava così.

Le scansie in cui sono posti i libri non sono certo robuste come un tempo, e noti che una di esse, sfondata, presenta un elemento talmente deformato che ti potrebbe benissimo servire come **grimaldello**.

Se vuoi accedere al piano superiore tramite le scale vai all'[11](#).

Se vuoi visitare il gabinetto vai al [39](#).

Se vuoi guardare la macchinetta dei dolciumi vai al [49](#).

## 26

Vedi il ragazzino che si intrufola in un quartiere che, fedele alla prima impressione che ti aveva fatto, sembra proprio abbandonato. Contrariamente a quanto temevi non sta affatto correndo, anzi se la sta facendo con tutta calma manco volesse essere seguito di proposito. Questi giovinetti non hanno più la tempra di un tempo, e d'altra parte se i Puri non vogliono nemmeno mettersi il minimo impianto che ne aumenti le performance o li ritempri di tanto in tanto è ovvio che hanno il fiato più corto degli altri.

Fai uno scatto per raggiungerlo il prima possibile, ma il tuo

slancio si blocca di colpo.

Se possiedi il POTENZIAMENTO CIBERNETICO vai al [48](#).

Altrimenti vai al [9](#).

## 27

Fai esplodere tutta la rabbia che hai in corpo e ti scarventi sul gruppetto gridando i peggiori insulti che conosci (e sei piuttosto autorevole in materia). L'effetto che ottieni è dirompente, anche se non era esattamente quello che volevi: i quattro Puri scappano via terrorizzati! Rimani basito dalla codardia di questa gentaglia, e loro ne approfittano per sparpagliarsi e andare a nascondersi proprio nel boschetto poco distante. Non ti va certo di infilarti in quel ginepraio (in senso letterale), e non ti resta che entrare in biblioteca per sperare di recuperare il tuo chip. Vai al [65](#).

## 28

Con un guizzo rapido riesci a riacquistare l'equilibrio e senza un ulteriore sforzo sali elegantemente fino in cima, dove ti attende una vecchia botola allentata. La sposti senza difficoltà e ti ritrovi all'aperto. Vai al [19](#).

## 29

Tra gli oggetti del tizio rinviene un **pugnale di osteo-acciaio, 5 yentai** e una strana cosa: una specie di fiore dai petali molto grandi, carnosì e dalla colorazione troppo vivace per non farti immaginare che si tratti di qualcosa di artificiale. Ricordi di aver sentito qualcosa al riguardo, in merito al fatto che si tratterebbe di fiori "sacri" coltivati in maniera tale da

sviluppare le latenti capacità divinatorie di chi li ingerisce. Sia quel che sia, pare che sia una droga molto potente e pericolosa ben più della sinte-coca, per quanto interamente (così dicono) naturale. Puoi “assaggiarla” al [59](#), ma se non vuoi avere esperienze psichedeliche puoi semplicemente accedere alla biblioteca, ora che ne hai liberato l’unica guardia, al [45](#). Inoltre, qualora tu abbia lanciato l’ENDOLAMA per eliminare il Puro, puoi rimpossessartene.

### 30

In questa stanza stanno macerando libri e mobili che già alla loro epoca non dovevano essere nuovissimi. Anche il pavimento non è affatto nuovo, tanto che perdi 1 Punto Vita a causa del legno marcio che ti si apre sotto i piedi facendo finire il tuo tallone sinistro contro dei rimasugli affilati di cavi e tubi (puoi usare un punto di DESTREZZA per evitare la perdita). Ti riprendi dallo sconforto momentaneo quando senti una cantilena che proviene da sopra e tramite la scaletta a pioli giungi al [19](#).

### 31

Sorridi a 32 denti, non tutti naturali a dire il vero, in direzione del ragazzino disarmato: che quell’altro capisca che non lo temi di certo!

«Non mi pare che questo sia un locale adatto a poppanti come voi,» e lo afferri per uno dei lembi di cuoio che penzolano dal suo abito sudicio «Ora, se tu fossi così gentile da dirmi che diavolo vuoi da me...»

L’altro ha estratto il pugnale di osteo-acciaio e ha cercato di

piantarlo sul tavolo con un gesto teatrale, che se non altro ti ha strappato una risata. Torni a guardare il tuo prigioniero, per scoprire che in mano ormai tieni solo un pezzo del suo vestito! Approfittando del tuo disappunto stupito l'altro ti soffia il chip da sotto il naso e fugge con le sue gambette scattanti verso l'uscita! Vai al [50](#).

### 32

Aggirandoti per le bancarelle di materiale cibernetico non puoi fare a meno di notare quel malvivente di Tetsuo detto "l'onesto" che ti sta guardando. «Oh, ma chi abbiamo qui! Il demone occidentale che ammazza su commissione anche gli uomini di chi lo ha assoldato...»

Promemoria mentale per il futuro: meglio non vantarsi delle proprie imprese con gente che potrebbe conoscere i tuoi committenti.

«Tetsuo, anche per me è un grandissimo piacere rivederti, caro amico,» dici a denti stretti «vedo dalla tua bella mercanzia che anche tu continui a vendere roba che *potrebbe* appartenere a qualcun altro... ma tolgo volentieri il disturbo se mi aiuti a ritrovare un ragazzino Puro che poco fa era al *Fallout*.»

«Ah, i Puri! Qualcuno che veste come vuole Madre Terra sicuramente non sfugge allo sguardo dei miei uomini, che guarda caso *potrebbero* anche essere stati presenti poco fa al *Fallout*, se poi è un ragazzino dovrebbe essere ancora più facile da individuare...»

Il bastardo ti tiene sulle spine per un po', poi procede: «Certo, come mi insegni, da queste parti tutto ha un costo e bisogna essere preparati a pagarlo, e io non sono certo l'ufficio



informazioni di Nuova Tokyo... dammi 10 yentai e vedrò di aiutarti.» Bella forza a farsi chiamare “l’onesto”!

Se sborsi i 10 yentai, in contanti o col CHIP DI CREDITO vai al [44](#), altrimenti vai all’[8](#). Se prima di prendere qualsiasi decisione vuoi pensarci su un momento puoi spendere un punto di RAGIONAMENTO e andare al [2](#).

### 33

Lanci l’arma addosso al Puro ferendolo mortalmente. Vai al [29](#) per perquisirlo.

### 34

Scatti rapidamente addosso alla tizia: un pugno in faccia le stronca ogni velleità guerriera. L’altro ragazzo non sembra avere la sua stessa combattività e hai facilmente ragione di lui con uno sgambetto che lo scaraventa a Librolandia insieme al loro amico più grosso. Puoi accedere al piano superiore al [47](#).

### 35

Come il resto degli avventori del *Fallout* (che peraltro si guarderebbero bene dall’usare il termine “avventori”) non riesci a staccare gli occhi dal tafferuglio che stanno inscenando i Puri. “Tafferuglio”... ci fossero stati a Hiroshima Park come te, lì sì che avrebbero visto cos’è un tafferuglio!

Stai per tornare a giocherellare beato con il tuo chip, ma quando abbassi gli occhi vedi che una mano piccola e furtiva si è intrufolata tra te e il chip con la chiara intenzione di prenderlo! Analizzi rapidamente quello che sta succedendo e con un buffetto scosti la mano, ma proprio in quel frangente un

secondo ragazzino si intromette dall'altro lato del tavolo e ti prende il chip! Qui qualcuno ha fatto il trucco del mago: hanno attirato l'attenzione sulla mano destra mentre facevano il trucco con la sinistra!

Che questi tizi hanno abbiano messo in piedi tutta questa sceneggiata solo per fottere te? Roba che potresti quasi sentirti lusingato.

Vai al [50](#).

### 36

La ragazza è decisamente la più violenta e decisa. Una volta estratto uno di quegli affari con cui tiene raccolti i capelli, ti accorgi che ha uno spuntone ben affilato in cima: hai modo di accorgertene per bene, perché te lo lancia e ti ferisce causandoti 3 Punti Vita di danno, eventualmente riducibili a 2 spendendo un punto di DESTREZZA.

Se possiedi l'ENDOLAMA o un pugnale di osteo-acciaio e vuoi usarlo vai al [13](#), altrimenti continua a mani nude al [57](#).

### 37

Rifletti un attimo: è chiaro che per un gruppo di pazzi antitecnologici come i Puri uno dei posti preferibili per nascondersi potrebbe essere quell'area poco distante che sembra abbandonata, in cui quindi è improbabile che ci sia l'accesso alla Grande Rete, oltre che forse anche i servizi cibernetici più basilari.

Ma è pur vero che il ragazzino potrebbe avere degli agganci in quella parte malfamata della città a cui si accede tramite il vicolo: se così fosse avrebbe trovato il nascondiglio perfetto, se

non fosse che hai notato che su un muro che delimita la zona c'è il segnale di pericolo che identifica il Protocollo Akira. Ti ricordi di aver sentito di un esperimento governativo andato a puttane, che aveva generato dei mutanti mostruosi dai poteri incontrollati, e della conseguente necessità di rinchiuderli in appositi ghetti. Quindi quella zona non è certo adatta a un Puro, come probabilmente non è adatta a nessun altro.

Ti sentiresti di escludere che possa essersi rifugiato nel mercato: la confusione del posto potrebbe senz'altro aiutarlo a far confondere le sue tracce, ma non ce lo vedi un Puro a destreggiarsi tra i venditori di tutte quelle cose tecnologiche che disprezza così tanto.

Se segui la tua intuizione e procedi verso la zona apparentemente in abbandono vai al [26](#).

In alternativa puoi sempre andare nel vicolino che è più distante ([10](#)) oppure prendere l'altra strada e indirizzarti al mercato ([42](#)).

## 38

La ragazza sembra essere quella più pericolosa, o almeno la più agitata: urla e si divincola mentre prende uno dei suoi lunghi fermagli e fa per usarlo come arma. Il ragazzino, evidentemente suggestionato dalla furia della sua amica, sta per gettarsi su di te a sua volta, ma il rapido balenare della tua lama li rende timorosi.

Nessuno dei due Puri osa avvicinarsi più di tanto mentre volteggi la tua arma davanti a te.

«Tesoro, quella cosa ridicola torna a mettertela tra i capelli. Una volta estratta, è bene usarla un'arma, altrimenti si fa solo

perdere tempo ai professionisti come me... e poi diciamoce lo chiaramente: con quella robetta potresti danneggiarmi trasmettendomi le tue pulci, non certo colpendomi.»

Alla fine, mentre ti avvicini lentamente a loro, scavalcano il loro amico svenuto per terra, si gettano giù dalle scale e fuggono dalla biblioteca! Vai al [47](#).

### 39

Nonostante gli anni e tutti i fluidi che deve aver visto passare, questo gabinetto è decisamente ben tenuto. Dei bastoncini d'incenso lasciano capire quanto i Puri lo abbiano curato. Non trovi niente. Beh, è un gabinetto, che cosa ti aspettavi?

Puoi salire le scale all'[11](#). Puoi visitare la saletta al [25](#) oppure il distributore al [49](#).

### 40

«Figliolo, sei troppo giovane per farti la barba con quel temperino, figurarsi per minacciare un uomo come me...»

Indispettito, il ragazzino ti si scaglia addosso e proiettandosi in avanti il cappuccio si sposta alle sue spalle rivelando la capigliatura scomposta e selvaggia tipica dei Puri. Devi riconoscere che nonostante la giovane età sa tenere in mano un'arma, e subisci 2 Punti Vita di danno (puoi evitare la perdita se spendi un punto di DESTREZZA).

Il vero problema, però, è che l'altro, il ragazzino che veniva da destra, è stato rapido come una faina e ti ha sottratto il prezioso chip che avevi messo sul tavolo! Approfittando della tua sorpresa il giovane aspirante accoltellatore scappa sperando di dileguarsi nella folla del locale, ma la tua priorità adesso è

un'altra: devi seguire quell'altro piccolo mariuolo e insegnargli l'educazione a suon di sganassoni!

Vai al [50](#).

## 41

Ti schianti al suolo! Perdi 6 Punti Vita, ma nel corso della caduta potresti aver avuto modo di concentrarti per diminuire i danni: se spendi un punto di RESISTENZA i danni si riducono a 3. Speri che lo schianto non abbia allertato i Puri, che ormai costituiscono l'unico metodo per accedere di sopra.

Potresti spendere un punto di RAGIONAMENTO per capire come uscire da questa situazione: vai al [58](#). Altrimenti non ti resta che affrontarli in combattimento al [15](#) (ma siamo seri: con la botta che hai appena preso, hai proprio voglia di farlo?) oppure provare a parlamentare con loro al [6](#), hai visto mai che il tuo prezioso chip lo abbiano proprio loro.

## 42

Il mercato brulica di vita anche a quest'ora tarda del pomeriggio, che ormai volge già verso sera. I rumori, gli odori, i colori e i sapori che senti sulla punta della lingua formano una cacofonia sensoriale che potrebbe stordire una persona non abituata a tanto casino. Ma la prospettiva di prendere a calci in culo il ladruncolo da qui fino a Sydney è un ottimo incentivo per rimanere concentrato.

Senti della musica techno a palla, cosa che un po' ti indispettisce: non ti è mai piaciuta la musica classica.

Tra venditori di chip, impianti temporanei, carte di credito, hardware di origine dubbia e altre piacevolezze vedi anche il

tuo amico cinese Chen, che offre i suoi favolosi spiedini in una bancarella improvvisata.

Cedi alla tentazione e avvicini Chen al [7](#), oppure lasci perdere questa pista e vai nel vicolo ([10](#)) o dall'altra parte ([26](#))? Ma visto che ci sei, potresti pure continuare a indagare qui al mercato ([32](#)).

### 43

In effetti sul lato opposto c'è un'altra entrata, o meglio un'uscita. Non solo: a ridosso di questo lato del terreno c'è un boschetto; la tua mente di mercenario ti fa pensare che sarebbe il posto giusto per preparare un'imboscata (*nomen omen*) o per rintanarsi e nascondersi. Mentre ti avvicini il più cautamente possibile vedi che un gruppetto di Puri sta uscendo. Ne conti quattro, e tra di loro vedi anche il ragazzino che ti ha fregato il chip!

Rimani nascosto nell'ombra sperando che non ti sentano e provi ad origliare quello che dicono? Vai al [17](#)

Ti avventi su di loro confidando nel fattore sorpresa? Vai al [27](#).  
Spendi un punto di DESTREZZA per seguirli non visto e al momento opportuno recuperare il chip? Vai al [53](#).

### 44

Tetsuo ti guarda sorridendo in maniera ambigua. Ti parla con calcolata lentezza:

«Sai, quei fastidiosi retrogradi dei Puri mi hanno mandato a monte qualche affaruccio, pare che proprio non possano evitare di impicciarsi nelle vendite di chip onestamente estirpati a poveracci trovati per puro caso morti in strada...»

*Buone, nocche, state al vostro posto...*

«Sai, demonio occidentale... a me non interessano gli affari che hai con quella gente, se ti aiuto è perché spero che spezzerai qualche osso anche in nome mio. Non certo per quei quattro spiccioli che mi hai dato.»

*Calmi, pugni, non uscite dalle tasche... adesso lo stronzo arriva al punto, ne sei sicuro...*

«C'è un quartiere dismesso poco distante da qui, forse avrai notato una strada dove c'è poco traffico: poca gente che ci passa anche solo accanto, visto che porta in un posto che chissà perché non è connesso alla Grande Rete. Per un Puro quello sarebbe un rifugio ideale. Oh, ma forse con quei tuoi grossi occhi larghi non riesci a vedere bene questi particolari...»

Ormai è troppo tardi per Tetsuo per provocarti: stai già correndo verso la zona che ti ha indicato al [26](#).

## 45

Sei entrato in biblioteca, che pur nello stato di abbandono in cui versa non è poi un rudere. Dopo una rapida ricognizione valuti le tue opzioni. Puoi andare al piano superiore usando le scale all'[11](#), ispezionare una stanzetta al [25](#), il gabinetto al [39](#) o il distributore automatico al [49](#). Se preferisci sincerarti che non esista un'entrata secondaria sul retro vai al [3](#).

## 46

Da buon mercenario sei bravo a usare il coltello, ma la facilità con cui lo elimini è quasi imbarazzante. Per lui, ovviamente, non per te...

Non puoi fare a meno di notare che aveva un'espressione

estatica sul volto, mentre attorno alle sue labbra sono rimasti dei detriti di quelli che sembrano i rimasugli di... petali? Mah, che strani questi Puri.

Purtroppo non trovi il chip su di lui, ma il tipo possedeva un **pugnale di osteo-acciaio e 5 yentai**.

Continua al [45](#).

#### 47

Sei salito al secondo piano della biblioteca: dove vai? Prendi una scaletta a pioli che conduce a una botola ([19](#)), esplori una stanza che sembra un ufficio ([62](#)), oppure un'altra che sembra un magazzino ([30](#))?

#### 48

Un fremito incontenibile attraversa il tuo corpo. Senti la tua pelle, le tue viscere, le tue vene e ogni singola molecola del tuo corpo bruciare. Il tuo sistema nervoso sembra liquefarsi e spandere acido corrosivo in tutto il tuo organismo. Non sapresti come altro descrivere questa sensazione terribile che ti ha colto di sorpresa.

E poi di colpo senti solo il gelo. Perdi 5 Punti Vita.

Capisci che devi smettere immediatamente di usare i potenziamenti, che in qualche modo hanno indotto questo fenomeno anche se non sono attivi, e ti strappi di dosso il **POTENZIAMENTO CIBERNETICO** (cancellalo dalla lista degli oggetti).

Il motivo di questa situazione è in bella mostra davanti ai tuoi occhi. Vai al [21](#).



## 49

L'elettricità c'è ancora e sembra che il distributore funzioni: ti colpisce la presenza della merendina Gojira, che qualche tempo fa era stata fatta oggetto di critiche feroci a causa delle presunte sostanze chimiche altamente tossiche che la componevano. Eppure il tuo amico Rinri ne consumava in quantità industriali ed era sempre contento ed iperattivo. Certo, adesso che ci pensi fu proprio dopo quel periodo di consumo sfrenato di Gojira che Rinri venne soprannominato “il pazzo”, ma magari è solo un caso.

La fessura per inserire le monete è lì bella illuminata e ti viene quasi voglia di provare la merendina... ovviamente per farlo dovrai spendere 1 yentai (costa caro, questo snack!) al [22](#) – non si parla di usare il CHIP DI CREDITO, *ça va sans dire*.

In alternativa puoi andare al piano superiore prendendo le scale all'[11](#), ispezionare la stanzetta al [25](#) o il gabinetto al [39](#).

## 50

Esci dal *Fallout* il più rapidamente possibile, dribblando un paio di ubriachi molesti.

Cosa diavolo potrà mai farsene un Puro, per di più ragazzino, con il tuo chip? Di logica i Puri non dovrebbero possedere nemmeno gli strumenti per poterlo leggere, neanche i più rudimentali. Forse sono stati assoldati da qualcuno per attirarti in trappola, ma non ti risulta che i Puri prendano ordini da nessuno: quelli sembrano sempre incazzati con tutti e accusano delle cose più ridicole tutti quelli che non la pensano come loro.

Una pozzanghera di vomito fluorescente e multicolore riflette

la tua immagine perplessa mentre, quando finalmente giungi all'uscita del *Fallout*, non vedi più il ragazzino da nessuna parte.

Se possiedi il POTENZIAMENTO CIBERNETICO e vuoi usarlo vai al [4](#).

Se vuoi usare un punto di RAGIONAMENTO vai al [37](#).

In alternativa, ci sono solo tre posti in cui può essersi rifugiato: un vicolino che sembra immettere in una zona malfamata (addirittura più malfamata di questa: complimenti!) ([10](#)), una strada scarsamente illuminata ([26](#)) oppure nel mercato del quartiere ([42](#)).

## 51

L'impatto col bestione è violento come ti aspettavi, ma eri preparato e hai ridotto un po' il danno: perdi 2 Punti Vita, ma puoi azzerare del tutto il danno se spendi un punto di RESISTENZA. Avendo preso di contropiede il tizio, lo hai abbracciato e adesso siete uniti in un balletto di morte. Provi a dirigere lo scontro verso il bordo del tetto, con la speranza di buttare giù il Bue al [67](#) o invece lo tempesti di pugni nella speranza di ferirlo o stordirlo al [16](#)?

## 52

Una coltellata ben assestata e anche la feroce ragazza finisce a terra, gemendo e cercando di tamponarsi alla meno peggio il fianco che sanguina copiosamente. Il mingherlino, ultimo rimasto, si rende finalmente conto che non è certo il caso di insistere con te e approfitta di un attimo in cui riprendi fiato per darsela a gambe al pianoterra.

Puoi procedere al piano superiore al [47](#).

### 53

Ti destreggi con grande abilità nell'ombra, senza fare alcun rumore. Almeno, questo è quello che pensi (devi ancora prendere le misure delle tue capacità senza i potenziamenti).

Uno di loro si accorge di te: d'un tratto si volta di scatto a meno di un metro da te e urla facendo sparpagliare tutto il gruppo verso quel boschetto in cui non hai la minima voglia di infilarti! Visto che c'è, prima di darsi alla macchia, il buontempone ti rifila di sorpresa un manrovescio che ti infligge 1 Punto Vita di danno. Torni sui tuoi passi ed entri nella biblioteca dall'uscita da cui sono sbucati questi Puri, sperando che non avessero il chip con loro! Vai al [65](#).

### 54

Ti sembra che il tuo cervello vada in tilt, e la brutta sensazione di non riuscire a ragionare si riverbera su tutto l'organismo, in una maniera non troppo diversa dallo choc che hai provato subendo gli effetti della Direttiva 9. Perdi 2 Punti Vita. C'è veramente gente che si diverte assumendo 'sta robbaccia!?! Mah. Puoi procedere con la perlustrazione della biblioteca al [45](#).

### 55

Entri nella biblioteca ma il tizio ti ha visto e, per quanto non sfoggi lo sguardo di un genio, intuisce il pericolo che rappresenti e ti getta addosso la prima cosa che trova: coerentemente con l'ambiente in cui si trova, è un libro, che con la coda dell'occhio vedi intitolarsi (oltre al danno la beffa)

*L'Insostenibile Leggerezza dell'Essere!* Perdi 1 Punto Vita. Devi sbrigarti ad ammazzarlo prima che dia l'allarme o cerchi di organizzarsi (anche se, a dire il vero, non ti sembra proprio un grande stratega). Se combatti a mani nude vai al [5](#). Se possiedi l'ENDOLAMA e vuoi usarla vai al [60](#).

## 56

Lo spazio esiguo ti agevola, permettendoti di poggiare con la schiena su una parete di questo anfratto. Una flebile luce filtra dall'alto e ti permette di orientarti. Muoversi non è comunque facilissimo e devi stare attento ai rimasugli di tubi che sbucano come spuntoni dal muro.

D'un tratto, però, ben oltre metà del percorso, un appiglio cede inaspettatamente e cadi giù! Se hai ancora un punto di DESTREZZA da spendere, è il momento giusto per farlo ([28](#)), in alternativa non ti resta che cadere ([41](#)).

## 57

Ricevi una gragnola di colpi e perdi 3 Punti Vita. I Puri ti sono ancora addosso. Se hai l'ENDOLAMA o il pugnale di osteo-acciaio e vuoi usarlo vai al [13](#), in alternativa vai al [36](#).

## 58

Osservi con maggiore attenzione l'ambiente: uno dei pesantissimi armadi che ancora decorano questa zona in origine era fissato al muro da alcuni perni metallici. Adesso però i perni si sono allentati, almeno quelli che puoi vedere tu, e pensi che riusciresti, applicando una lieve pressione, a farlo cadere addosso ai tre.

Provochi i Puri insultandoli per benino e quando sono in posizione giusta fai crollare loro addosso l'armadio (che per tua fortuna era in effetti ormai solo appoggiato al muro). Lo schianto ti dice che il tuo piano ha funzionato perfettamente, e i tre malcapitati si ritrovano una struttura metallica addosso e seppelliti sotto una montagna di libri! Non c'è che dire, hai fatto provare loro il peso della cultura. Intimi a questi poveracci di consegnarti il chip, ma dal profondo di Monte Libro esce solo una flebile voce che rimanda a un fantomatico Maestro o una cosa così. Vabbè, esci di scena senza indugi e raggiungi la scala dove erano stazionati i tre!

Procedi al [47](#).

## 59

Senti caldo, e poi freddo, e poi...

Questa roba è proprio potente! Sarà poi veramente tutta naturale? Puoi contrastare gli effetti della droga al [12](#), spendendo un punto di RESISTENZA. Se invece vuoi lasciare che la droga faccia il suo effetto vai al [54](#).

## 60

Lo elimini senza fatica. Non ti resta che perquisirlo al [29](#).

## 61

Attraversi il giardino male in arnese e scopri che uno dei Puri in effetti è rimasto. La sua sagoma si muove lenta dietro una finestra semiaperta, e non sembra essersi accorto di te. Ormai ci saranno meno di cinque metri tra te e lui!

Puoi giocare d'anticipo e lanciargli l'ENDOLAMA, se te la sei

portata dietro ([33](#)), oppure potresti sgattaiolare dentro sacrificando un punto di DESTREZZA per essere sicuro di passare inosservato (ma una volta dentro è probabile che dovrai affrontarlo) ([20](#)), oppure anche senza spendere DESTREZZA ma confidando sulla fortuna ([55](#)); o ancora uscire dal campo visivo del tizio e andare alla chetichella verso un'eventuale uscita secondaria sul retro ([43](#))

## 62

I fogli con dati e numeri sparpagliati dovunque e i resti di mobili distrutti ti invitano a perlustrare questa stanza, ed è così che scopri una cassaforte a muro. È il posto ideale dove nascondere un chip! Se hai un grimaldello puoi scassarla al [24](#), in alternativa puoi salire con la scaletta al [19](#) o visitare quell'altra zona della biblioteca che sembrava un magazzino al [30](#).

## 63

Approfitti del timore (apparente) e dell'inesperienza (evidente) del ragazzo, e prima che possa avvicinarsi troppo gli appioppi un pugno in piena faccia che produce un secco rumore di ossa rotte. Compiacendoti nel vedere che il tizio crolla al suolo accanto al suo amico più grosso, non ti accorgi che la ragazza non ha affatto rinunciato alla lotta e riesce a colpirti con uno dei fermagli con cui si teneva i capelli, che si rivela piuttosto acuminato! Perdi 3 Punti Vita. Messa di fronte alla tua evidente superiorità, preferisce accontentarsi della ferita che ti ha fatto e approfitta del tuo momentaneo stupore per scappare giù dalle scale. Vai al [47](#).

## 64

Abbracci il nemico in una lotta furibonda. Preferisci adottare una tecnica fatta di prese e chiavi articolari al [16](#) oppure tempestarlo di pugni al [70](#)?

## 65

Ed eccoti nella biblioteca: istintivamente i tuoi occhi si aggirano cercando spinotti a cui collegare la tua corteccia celebrare per assimilare le informazioni, ma le uniche reti che trovi sono le ragnatele che pendono a intervalli quasi regolari tutt'attorno. Ovvio, è una biblioteca e per di più in piena zona coinvolta dalla Direttiva 9, quindi qua si va solo di cartaceo.

A essere onesti, lo stato di conservazione del luogo non è pessimo, anche se il tempo e l'incuria hanno lasciato i loro segni.

Puoi usare una scala per accedere ai piani superiori ([11](#)), oppure perlustrare una saletta rimasta ancora in buono stato ([25](#)), ispezionare quello che sembra un gabinetto ([39](#)) o ancora andare a dare un'occhiata all'altra entrata ([23](#)) o avvicinarti a un distributore automatico ([49](#))

## 66

Cogli il Bue di sorpresa lanciandogli addosso la tua arma. La ferita all'addome è piuttosto ampia ma non basta a fermarlo! Approfitti del momento di smarrimento del bestione per tentare di buttarlo giù dal tetto al [67](#) o preferisci ingaggiare un corpo a corpo al [16](#)?

## 67

Scaraventi il Bue giù dal tetto senza particolari difficoltà, approfittando della sua stessa massa. Dopodiché ti avventi sul vecchietto che stava armeggiando con il tuo chip: forse perché sa di non avere più speranze o forse perché è rimasto stupefatto nel vederti combattere, non oppone molta resistenza quando lo sollevi per i piedi e gli sputi in faccia le tua accuse dopo esserti rimpossessato del tuo tesoro.

«Schifoso! Maledetto mercenario corrotto dal potere cyber-imperialista!»

«Ehi, moderiamo i termini, nonnetto.»

«Ti sei ripreso il chip con tutte le porcherie sulla Fresh Fried Fish che contiene, ma altri continueranno la nostra missione! La corruzione verrà resa nota e per le multinazionali dei codici binari sarà la fine! Viva la direttiva 9!»

«Prego!?»

«Ammazzami pure, Giacomo! Altri migliori di me finiranno il mio lavoro!»

Uhm...“Giacomo”?

Vai all'[epilogo](#).

## 68

Lo scatto con cui ti scaraventi sul vecchio non è sufficiente ad uscire dalla traiettoria del suo compare muscoloso: prendi in pieno i due pugni tesi in avanti del Bue di Kobe, perdendo 4 Punti Vita e anche un po' di autostima per aver valutato male questa strategia. La cosa è avvenuta con tale velocità che puoi ridurre di solo 1 punto il totale dei danni se spendi un punto di RESISTENZA.



Adesso tu e questo gentiluomo siete abbracciati in una danza di morte. Preferisci adottare una tecnica fatta di prese e chiavi articolari al [16](#) oppure tempestarlo di pugni al [70](#)?

## 69

Fortunatamente possiedi quest'arma, con cui butti a terra uno dei tre, lanciandogliela addosso (non puoi più usarla in questo scontro, ma la potrai recuperare dopo). Gli altri per niente intimoriti continuano i loro attacchi e perdi 2 Punti Vita. I Puri ti sono ancora addosso. Se ti rimane l'ENDO-LAMA o il pugnale di osteo-acciaio e vuoi usarlo vai al [52](#), in alternativa vai al [36](#).

## 70

Cerchi di aprirti un varco in quella carne pesante ma, dannazione, terribilmente elastica e resistente, non riuscendo a portare a segno alcun colpo veramente importante. L'abbraccio del Bue di Kobe, in compenso, ti priva del fiato e anche di 3 Punti Vita. Puoi cambiare tecnica e provare a tua volta con qualche presa al [16](#) oppure, visto che siete vicini al bordo del tetto, tentare di gettare il tuo avversario di sotto, per quanto sia rischioso: [67](#)

## Epilogo

«Aaaaaaaaah! Adesso ho capito, mi hai confuso con quell'altro mercenario, quello italiano,» rispondi al vecchietto, di cui intuisce l'espressione stupita anche capovolto come lo stai reggendo.

«Io mi chiamo Jacques Couvre, non sono Giacomo Offizi.

Certo, immagino che per te tutti gli occidentali sembrano uguali. E purtroppo con questi cognomi che ricordano musei famosi posso capire che uno si confonda ancora più facilmente. Come quel collega tedesco, Jacob Mumok. C'è anche quel tizio di Seattle, ad esempio, quello del caso di Fresno Bob e Harold Hellman...»

Quando vedi che il volto del vecchietto sta diventando paonazzo decidi che è il caso di smetterla di divagare, proprio quando lui, con un filo di voce, torna a parlare:

«Ma allora perché – COFF – ci hai inseguiti con tanta foga addirittura fino alla – GASP – biblioteca... cosa c'è di tanto importante in quel – GHHH – chip?»

«Stasera mi vedo con una tipa, e quel chip contiene l'ultima novità in fatto di stimolazione sensoriale e collegamenti neuronali di coppia. Tutta roba ancora da testare, ma per uno come me che ha i contatti giusti non ci sono stati problemi a procurarmene uno,» dici con non poca soddisfazione. Il vecchio ti risponde con un rantolo strozzato.

Continui: «Già, ma cosa lo spiego a fare a un Puro come te che non ne vuole sapere di cibernetica...»

«G-grazie per avermi rivelato il motivo della tua furia.» risponde lui con un filo di voce.

«Figurati: mi sembra il minimo visto che adesso ti lascerò cadere giù. Sai, tendo un po' a incazzarmi con quelli che mi fottono la mia roba e mi mandano contro delle montagne dagli occhi a mandorla.»

E fai seguito alle tue parole aprendo la mano e facendo cadere quelle quattro ossicine in croce che dopo pochi secondi e un volo di tre piani non ricordano più nemmeno lontanamente il

vecchietto con cui stavi discorrendo amabilmente.

Constatato il piacevole contatto del chip nella tasca sinistra dei pantaloni, ti allontani fischiettando da questo luogo, già pregustandoti la serata che ti aspetta.

Una volta uscito dal perimetro della Direttiva 9, ti riappropri del pieno controllo dei tuoi potenziamenti e getti un ultimo sguardo a quel luogo.

Apprendere informazioni dai libri... puah, che perversione!