

ULTIMA SPERANZA AD ALESSANDRIA

“Gli uomini istruiti sono superiori agli uomini non istruiti tanto quanto i vivi sono superiori ai morti.”

Aristotele

PROLOGO

Alessandria d'Egitto, 48 a.C.

Seduta a cavalcioni su un muretto scalcinato prospiciente l'isola di Faro, osservi la sconfinata distesa del Mediterraneo.

È la prima volta in vita tua che vedi il mare e sei affascinata dalla sua maestosità. Il riflesso della luce solare sulle onde ti costringe a socchiudere gli occhi ma non vuoi perderti neppure un secondo di quel blu intenso che lambisce le coste della tua terra perché non sai se potrai rivederlo in futuro. Tra poche ore entrerai nella Biblioteca tolemaica e vi rimarrai segregata per tre giorni, il solo tempo che hai a disposizione, dopodiché, sarai costretta a ripartire per il sud in tutta fretta e chissà se mai ci sarà un'altra occasione per tornare sul Delta. Tre giorni per spulciare la più grande raccolta di conoscenza che il mondo abbia mai visto non sono certo quello che si può definire un tempo sufficiente. *Una vita* non sarebbe sufficiente per dare un senso all'esplorazione della Biblioteca ma la Grande Sacerdotessa del Tempio della dea Hathor a Dendera, gravemente malata, non può aspettare oltre. Ella giace, sofferente, nel suo letto e si sta spegnendo lentamente. Dopo una settimana di cure inefficaci, il consiglio degli anziani ha deciso di procedere con un intervento drastico: la rimozione di parte del cervello. Un azzardo, secondo te. Appoggiata da un folto gruppo di giovani accoliti, sei riuscita a ottenere dal consiglio l'approvazione per una missione disperata. Un viaggio fino alla capitale per consultare la Biblioteca tolemaica alla ricerca di una cura che possa *in primis* evitare l'inopportuno intervento al cervello e al contempo salvare la vita

alla Grande Sacerdotessa. Vista l'energia e la passione con cui ti sei esposta in favore di questo piano alternativo e anche per il fatto che parli e leggi correttamente il greco, la lingua con la quale sono scritti la maggior parte dei testi contenuti nella Biblioteca tolemaica, sei stata scelta per recarti al nord. Il consiglio degli anziani ti ha concesso però solo pochi giorni e, tenendo conto del tempo necessario per andare e venire da Alessandria, hai a disposizione solo tre giorni per consultare la Biblioteca. Dopodiché hai l'ordine di rientrare per esporre i tuoi risultati, qualsiasi essi siano. Sei piena di entusiasmo, consapevole delle tue capacità e orgogliosa di poter aiutare la Grande Sacerdotessa. Hai un solo rammarico: dover affrontare la più grande raccolta di sapere dell'umanità in tutta fretta, con addosso la tensione di dover risolvere un problema e la paura che il risultato finale possa essere approssimativo.

Uno degli ufficiali dell'imbarcazione che ti ha portato fino ad Alessandria risalendo il Nilo ti sta venendo incontro sventolando una pergamena.

Quando ti raggiunge, ti porge il documento (lo metti dentro la sacca di pelle che porti con te e che può contenere un massimo di 4 oggetti. Segnalo con il nome di *pergamena del porto*. Durante l'avventura, ogni volta che troverai un oggetto scritto in *grassetto e corsivo* potrai prenderlo ed eventualmente sostituirlo con uno che già possiedi. Trovi lo schema della sacca tra il **Prologo** e il paragrafo **1**, con tutti gli oggetti che possiedi in partenza) e ti dice:

«Potete lasciare l'area portuale, Sacerdotessa Imset. Ci vediamo fra tre giorni per il ritorno a Dendera.»

Poi, in tutta fretta, se ne va.

Lo ringrazi e con un saltello scendi dal muretto lanciando un'ultima occhiata al mare azzurro di fronte a te.

Vai al paragrafo **1**

Sacca di pelle
1) Candele decorate
2) Mele
3) Cipolle
4) Appunti sulla Grande Sacerdotessa*

**Sintomi: pallore, inappetenza, catalessia, distacco dalla realtà, mutismo, rapido peggioramento, febbriciattola.*

Cause: ignote

Indizi: alimentazione regolare, evacuazione una volta al giorno fino alla mattina della crisi, dissenteria profusa solo il primo giorno, viaggio ad Abido di due giorni un mese prima della crisi: nessuna ferita e nessuna conseguenza negativa, visita pastorale due giorni prima della crisi a Edfu: taglio superficiale a un braccio, preghiere e riti officiati regolarmente al Tempio della dea Hathor, visita anatomica nella norma, Sommo Sacerdote di Amon soddisfatto non trova mancanze nei confronti degli dei.

Stato catatonico: due settimane dalla mia partenza da Dendera. In peggioramento.

Ultima opzione: asportazione cervello

Ultima speranza: Alessandria

Ti trovi nel quartiere di Rhakotis, alla foce del grande canale occidentale grazie al quale il Nilo collega il Mediterraneo al retrostante Lago Mareotide.

Essendo la prima volta ad Alessandria, per muoverti ti sei affidata alle indicazioni del capitano dell'imbarcazione sulla quale hai viaggiato.

Ieri sera dopo cena, davanti a una mappa della città progettata dall'architetto Dinocrate di Rodi, il capitano ti ha spiegato che per raggiungere la Biblioteca devi incamminarti verso est e le vie più veloci che puoi scegliere sono due. Rimanendo sul lungomare faresti certamente prima: la via è larga e c'è meno gente. Poco prima di raggiungere la Biblioteca passeresti accanto al Porto Grande e all'Arsenale Militare, una zona normalmente tranquilla e ben presidiata. Avresti inoltre l'opportunità di continuare ad ammirare lo splendido panorama del mare sulla tua sinistra.

L'alternativa è inoltrarti fin da subito per i vicoli cittadini di Rhakotis fino a raggiungere la Via Canopica, la principale arteria cittadina che taglia in due la città, da est a ovest, e da lì proseguire verso la piazza principale dove si svolge il mercato. Potresti fermarti per acquistare qualcosa prima di entrare nella Biblioteca e scambiare due parole con qualcuno. In fin dei conti, nei prossimi tre giorni sarai impegnatissima nella lettura e forse non avrai molte possibilità di interagire con altre persone. Dalla piazza del mercato ti basterà proseguire pochi passi in direzione nord per raggiungere la Biblioteca tolemaica.

Mentre rifletti sulla via da prendere, giungi di fronte al cancello d'uscita del piccolo porto fluviale, apri la tua sacca di pelle, tiri fuori la *pergamena del porto* e la esponi alla guardia d'ingresso,

che la esamina e te la restituisce.
Esci dall'area portuale e ti avvii verso est.

Se scegli di raggiungere la Biblioteca passando per il lungomare, vai al **34**

Se preferisci passare per il mercato, vai al **15**

2

Il ragazzo si rigira l'anello tra le mani (cancellalo) e dice «Devi averla impressionata in qualche modo».

«Mi sembrava più impressionata dalla regina» rispondi.

«Hai ragione, per essere una straniera, ha una vera adorazione per Cleopatra. Comunque, hai qualcosa da farmi leggere?»

Se hai gli *Appunti sulla Grande Sacerdotessa*, li tiri fuori dalla sacca di pelle e glieli mostri. Vai al **29**

Se non ce gli hai, devi spiegargli tutto a voce. Vai al **46**

3

Arrivi in camera, la apri con la *chiave*, ti lavi e ti metti a letto. L'ultimo suono che senti prima di abbandonarti al sonno è il ritmico sbattere dei ganci sui pennoni delle navi romane ancorate al porto.

-

Ti svegli di soprassalto, la calda luce mattutina di Alessandria che filtra dalla finestra contrasta con suoni nuovi e inattesi: il tintinnio del metallo, passi pesanti giù in strada, porte che sbattono... In pochi attimi sei pronta, raccogli la tua sacca di pelle e scendi nell'atrio. Due legionari romani stanno discutendo

animatamente con il Sacerdote del Museo, che rappresenta il Primo Bibliotecario, viene nominato direttamente dai sovrani ed è responsabile di entrambe le istituzioni.

«Clausum omne!» senti dire.

Ti avvicini e comprendi che Giulio Cesare ha ordinato l'immediata chiusura di Museo e Biblioteca. Tolomeo XIII si è infine ribellato all'alleanza tra sua sorella e Cesare e il suo esercito guidato dal generale Achilla sta marciando su Alessandria!

Se hai tra gli oggetti un *frammento*, vai al **53**

Altrimenti, vai al **21**

4

Stai per raggiungere le scale ma Euclide ti blocca dicendo:

«Conosco una scorciatoia, seguimi.»

Il corridoio con le pareti bianche finisce in un disimpegno circolare con una fontana al centro e due scaffali ai lati.

Dallo scaffale di sinistra, Euclide estrae un rotolo intitolato *Cataloghi degli autori che brillarono nelle singole discipline* e dietro di esso compare una leva che il tuo compagno tira: la parete si sfilava di lato mostrando un vano buio dove una piattaforma di legno pende nel vuoto, appesa a spesse corde di canapa.

«Il primo papiro dei *Cataloghi* di Callimaco apre in realtà la porta segreta per i piani alti. Sali.» ti dice Euclide facendoti strada.

Metti il piede sulla pedana traballante, reggendoti a un passamano di legno. Euclide slega lentamente una corda facendo

scendere un cubo di granito dall'alto e il contrappeso fa salire la piattaforma sulla quale siete voi. È il principio della carrucola, sfruttato per le persone e incanalato in un edificio: davvero ingegnoso.

A metà viaggio Euclide ti consegna una catenella in avorio con un pendaglio dalla forma di cocodrillo, simbolo del dio Sobek. «Ecco la chiave per aprire le porte della piattaforma, me la restituirai prima di lasciare la Biblioteca.»

Segna la *catenella di Sobek* nella tua sacca di pelle.

Quando arrivate al terzo piano, Euclide lega la corda a un gancio fissato alla parete e usa la sua chiave di Sobek per far scorrere un pannello di legno davanti a voi liberando la via per una piccola sala di lettura al centro della quale spicca una statua in diorite del dio Ptah.

Quando scendete dalla piattaforma, ti rendi conto che il pannello altro non era che il retro di uno scaffale che nasconde abilmente l'accesso alla piattaforma. Ti volti e vedi che per richiudere lo scaffale Euclide spinge il pendaglio di cocodrillo in un foro occultato da un papiro del sacerdote Manetone intitolato *Aegyptiaca*.

Studiate insieme tutto il giorno nella piccola sala sotto lo sguardo al tempo stesso severo e benevolo di Ptah, dio creatore e della conoscenza.

Euclide è vivace ed eclettico e vieni a sapere che la popolazione di Alessandria, grazie anche al ruolo di grande emporio del mondo che la città mantiene da secoli, ha raggiunto ormai il numero enorme di trecentomila abitanti. Al tempo della sua

fondazione la popolazione era composta esclusivamente dalla guardia macedone, dagli immigrati greci, dai coloni egizi e dalla folta comunità ebraica. Ora, a distanza di trecento anni, la situazione è mutata e studiosi da ogni parte del mondo giungono qui per sfruttare il sapere del Museo e della Biblioteca. Quest'ultima è stata costruita, nell'arco di dieci anni, come centro di consultazione per i dotti che vivevano e studiavano nel Museo.

Vitto, alloggio e studio erano tutti a carico dei Tolomei, che hanno sempre sostenuto la Biblioteca solo per amore della conoscenza e per coronare il sogno surreale di realizzare un luogo di raccolta di tutti i libri di tutto il mondo.

Gli studiosi non producevano ricchezza materiale per il mondo ellenico ma operavano per la ragion pura e i sovrani macedoni sono sempre andati molto fieri di questo aspetto filantropico.

Quando viene sera, saluti Euclide e ti rechi al Museo.

Vai al **35**

5

Il curatore della sezione ti consegna numerose opere di Aristofane di Bisanzio, di Aristarco di Samotraccia e di Zenodoto di Efeso, primo Direttore della Biblioteca, ma non trovi nulla di utile.

Presto viene sera ed è ora di andare.

Vai al **35**

6

Quando avete riempito due ceste a testa, l'aria non è più respirabile. Abbracci le ceste una sopra l'altra e ti avvii verso le scale ma l'uomo ti blocca con un grido.

«No, ferma! Non possiamo scendere per le scale. I gradini di legno si spaccherebbero. Conosco un'altra via più sicura. Seguimi.»

Vi incamminate ingobbiti sotto il peso delle ceste fin dentro una piccola sala da lettura con al centro una statua in diorite del dio Ptah. Siete al centro della sala quando il soffitto crolla. Per miracolo non vieni schiacciata da una trave enorme mentre il tuo erudito compagno e il dio Ptah non sono così fortunati: il primo è colpito da un legno e muore sul colpo mentre al secondo si spezza la testa che rotola sul pavimento. Ti rialzi a fatica e noti con orrore che le pergamene cadute dalle ceste prendono fuoco per auto combustione: devi fuggire in fretta!

Se hai la *catenella del dio Sobek* vai al **58**

Se non ce l'hai, vai al **65**

7

«Perché, usando altre tecniche abbiamo prove certe che guarisca?» ti risponde piccato.

Il suo tono è basso ma tagliente e l'umiliazione davanti a tutti è totale. Torni alla bussola e scegli un'altra sezione da visitare.

Vai all'**11**

8

La sezione è collegata all'osservatorio astronomico del Museo

tramite una passerella di legno e le pareti della sala sono dipinte con le costellazioni. Il curatore ti consiglia diverse opere di Eratostene di Cirene. Sei estasiata dalla creazione della sfera armillare, di cui puoi osservarne una riproduzione in legno fatta, ti assicura il curatore, da Eratostene in persona.

Presto viene sera.

Vai al **35**

9

Inizi a raccontare i fatti ma il maestro ti interrompe:

«Per chi mi hai preso? Per l'oracolo di Siwa? Hai degli appunti, qualcosa da mostrare?» dice sbuffando.

Ti scusi dicendo che non possiedi nulla di scritto ma assicurandolo di poter chiarire tutto oralmente.

Quando hai finito, il Maestro sentenzia: «È ovvio che la soluzione sia chirurgica e la tecnica scelta dai tuoi maestri anziani sia la migliore. Se esistono però al mondo, attualmente, alternative valide le puoi trovare solo o nell'intramontabile trattato medico di Imhotep, che certamente conosci, o del nostro maestro contemporaneo Epocheuro.»

Il trattato di Imhotep è famosissimo: egli fu medico ma anche costruttore, sacerdote, poeta, architetto e visir del faraone Djoser. Il consiglio degli anziani di Dendera basa tutte le sue conoscenze mediche sugli studi di Imhotep, anche se vecchi di quasi tremila anni. Potresti non trovare risposte nuove dunque. Dell'autore contemporaneo non sai invece nulla.

Se scegli di leggere il testo di Imhotep, vai al **12**

Se opti per il testo di Epocheuro, vai al **48**

10

Un enorme incendio si sta alzando dalle navi romane ancorate al porto!

Le fiamme si muovono come danzatrici pazze ansiose di abbracciare la città, situata a pochi cubiti lì davanti. Vedi con i tuoi occhi il fuoco passare dalle cime delle navi ai palazzi sul lungomare e da essi, come lingue di drago, agguantare l'osservatorio astronomico del Museo e la passerella che collega l'edificio del sapere di Alessandria alla Biblioteca.

Il curatore della sezione grida:

«Il fuoco è entrato nell'edificio! Dobbiamo sbarrare tutto!»

E così facendo si mette a chiudere le finestre e ad accatastare ogni cosa davanti all'ingresso.

Se vuoi aiutare il curatore a sbarrare la sala, vai al **27**

Se vuoi fuggire, vai al **56**

11

Lasci l'atrio e raggiungi una bussola dalla quale puoi osservare, attraverso una vetrata, il faro in lontananza.

Su una tabella posta accanto alla scala di legno che sale ai piani superiori, sono scritti i vari settori della Biblioteca.

Scegli in quale sezione vuoi passare il primo giorno.

Piano terra

Sezione Sacra (**38**)

Poesia, Arte e Musica (**44**)

Sala lettura grande **(68)**

Medicina –

Primo piano

Matematica, Fisica e Geometria **(66)**

Architettura **(26)**

Geografia **(18)**

Secondo piano

Cartografia **(20)**

Storia ed Economia **(51)**

Giochi **(23)**

Sala copisti –

Terzo piano

Osservazione e Studio del Cielo **(8)**

Etica, Retorica e Legge **(45)**

Letteratura, Filologia e Filosofia **(5)**

Zoologia e Botanica **(30)**

Cucina **(59)**

Sala lettura piccola -

12

Il testo di Imhotep è piacevole ma inutile per la tua ricerca. Ti soffermi sull'elenco degli strumenti chirurgici necessari per intervenire sulla testa: seghe, coltelli in rame, aghi, uncini, garze impregnate di miele, cerotti. Proseguì nell'analisi di ferite riscontrabili sui campi di battaglia e nell'asportazione di tumori e ascessi.

Presto viene sera ed è ora di andare al Museo.

Vai al **35**

13

Indignata dal silenzio generale, intimi all'uomo di smetterla. Egli alza lo sguardo e con due ampie falcate ti raggiunge estraendo un pugnale dalla tunica. Mentre la folla terrorizzata si disperde, ti volti per fuggire ma la lama dell'uomo ti raggiunge al collo. Crolli a terra, senza forze e, mentre la vita ti abbandona, vedi il tuo assassino fuggire.

L'ultimo suono che senti è la voce dell'erborista che chiama le guardie ma per te ormai non c'è più niente da fare. Fine.

14

Ti fai consigliare qualche libro da leggere nella sezione di Storia ma non ricavi alcuna informazione utile perciò vai sulla terrazza a prendere un po' d'aria e ciò che vedi ti riempie di terrore.

Vai al **10**

15

Lasci la visione rilassante del mare e ti inoltri per i vicoli attorno al porto. Pur camminando a passo svelto, ci metti un'eternità a raggiungere la Via Canopica e quando arrivi in vista della piazza del mercato, è già tardissimo.

Se vuoi fare comunque un giro al mercato per acquistare qualcosa, vai al **24**

Se pensi di aver perso anche troppo tempo e vuoi andare direttamente alla Biblioteca, vai al **50**

16

Ricordi di aver notato le due passerelle che uniscono il Museo alla Biblioteca ieri quando sei arrivata così sali al secondo piano e usi la passerella senza passare dalla strada affollata.

Ora sei nella Biblioteca.

Se vuoi incontrare qualcuno in una sezione specifica, aggiungi tre al paragrafo della sezione che cerchi. All'**11** troverai tutti i numeri corrispondenti alle sezioni della Biblioteca.

Avrai la certezza di leggere il paragrafo giusto se la seconda lettera della seconda parola del paragrafo sarà sottolineata.

Altrimenti non leggere nemmeno il paragrafo, torna qua al **16** e ritenta una seconda volta.

Se non hai nessuno da incontrare, non vuoi farlo o hai già tentato due volte senza successo, vai invece al **36**

17

Scendi dal muretto in tutta calma, alzi le mani e aspetti che i soldati facciano il giro. Vieni perquisita e interrogata.

La tua storia è convincente ma le guardie pretendono qualcosa in più...

Se hai ancora le *candele decorate*, ti sono confiscate, sei lasciata andare e puoi raggiungere la Biblioteca (vai al **50**) altrimenti sei

gettata in cella, dove rimarrai per un mese. Fine.

18

Il curatore è un chiacchierone e ti racconta che dal regno di Tolomeo IV Filopatore in poi non si sono più visti i fasti di una volta. Prima di lui la gestione era più oculata, i fondi migliori, gli intellettuali più bravi, Alessandria non aveva rivali e, aggiunge bisbigliando, la corruzione era ai minimi storici. Presto la giornata finisce.

Vai al **35**

19

«Assurdo! Venite a insegnare a me l'anatomia?»

Molte facce si alzano dalle loro letture e vi fissano strabiliate.

«Maestro, non ho pretese in tal senso, vi assicuro.» ti difendi.

«Sapete da quanti anni sono Maestro di anatomia medica? Come osate mettere in discussione le mie conclusioni? Fuori di qui, donna arrogante!»

Con i nervi a pezzi e umiliata per l'oltraggio che hai dovuto subire davanti a tutti, senti salire le lacrime e per evitare di piangere davanti a quell'uomo borioso e intrattabile scappi via.

Vai al **37**

20

Il bacino del Mediterraneo con la potenza emergente di Roma, la Britannia e la Gallia, la Mesopotamia e le steppe dell'Asia...arrivi alla fine della giornata con la testa confusa da

tutti i nomi letti!

Vai al **35**

21

Devi decidere in fretta cosa fare.

Puoi andartene subito prima che sia troppo tardi. In questo caso corri all'attracco sul Nilo per raggiungere l'imbarcazione che ti ha portato ad Alessandria andando al **33**.

Altrimenti, puoi rimanere in città durante l'imminente scontro. Non sei una guerriera e il rischio è altissimo perché sarai totalmente sola e indifesa.

In questo caso vai tra la folla in strada per raggiungere la Biblioteca al **62**

22

Corri verso la sezione di Botanica perché il morso di cocodrillo non risulta dai tuoi **Appunti** e comunque avrebbe ucciso la Sacerdotessa in cinque giorni.

Probabilmente l'acqua del pozzo è stata bevuta dagli hyksos, che erano stranieri, ma non dalla Sacerdotessa che, come tutti i nativi, sapeva che era avvelenata.

Giunto nella sala ti metti a cercare e trovi un solo passaggio interessante:

“...questa varietà di fichi selvatici veniva usata per scopi

politici. Impastato con miele di acacia e burro di capra si otteneva il Tocco di Anubi mentre effetti prodigiosi...”

Qua il papiro ha una macchia illeggibile e prosegue tre righe dopo:

“ottenendo così la giusta dose per il Tocco di Ra”.

Se pensi che in questo passaggio ci sia la possibilità di proseguire la tua ricerca, sta a te verificarlo.

Per fare ciò somma la parola (una soltanto) che credi sia utile alla tua ricerca al paragrafo della sezione della Biblioteca dove pensi tu debba recarti per consultare il papiro che hai in mente.

Per convertire la parola in un numero utilizza il seguente schema.

A: +10 B: +16 C: +4 D: +35 E: -2 F: -2 G: 0 H: 0 I: -5 L: -1 M: -1 N: 0 O: -5 P: +5 Q: -7 R: -2 S: +3 T: +2 U: +4 V: -4 Z: +9

Per trovare il numero della sezione della Biblioteca usa la lista del paragrafo **11**.

Se invece credi che non ci sia alcun indizio da scovare, vai al **31**

23

Quando arrivi davanti alla porta vedi che è sigillata. Ti rechi così nella vicina sala dei copisti dove una decina di scribi sta copiando diversi testi confiscati dalle navi nei giorni precedenti. Si tratta del cosiddetto “fondo delle navi”, in vigore da secoli. Ogni nave che attracca ad Alessandria deve lasciare i suoi libri

alla Biblioteca tolemaica in cambio di copie. La fortuna dell'istituzione alessandrina è stata creata anche così. Cerchi possibili soluzioni al tuo problema spalanciando nella sala ma senza fortuna.

Presto viene sera.

Vai al **35**

24

Ti avvicini al banco di un erborista e inizi a esaminare i prodotti esposti quando una scena sconvolgente attira la tua attenzione. Nel vicolo dietro il banco un uomo sta picchiando un bambino che, per terra, sta cercando di difendersi come può. La folla è disinteressata dalla scena e nessuno si muove.

Se vuoi intervenire in difesa del bambino dicendo all'uomo di smetterla, vai al **13**

Se invece pensi che sia meglio non fare nulla per non mettersi in situazioni che non si conoscono appieno, vai al **69**

25

Estrai gli Appunti dalla sacca di pelle e li porgi al Maestro, che li osserva con aria di sufficienza.

Quando conclude la lettura, appoggia il rotolo sul tavolo (puoi rimmetterlo nella sacca di pelle) e sentenzia:

«È ovvio che la soluzione sia chirurgica e la tecnica scelta dai tuoi maestri anziani potrebbe essere la migliore. Se esistono al mondo attualmente alternative valide le puoi trovare

sicuramente o nell'intramontabile trattato medico di Imhotep o del nostro maestro contemporaneo Epocheuro.»

Se scegli di leggere il trattato di Imhotep, vai al **12**

Se opti per il testo di Epocheuro, vai al **48**

Se pensi che Antinorus si sbaglia, puoi contraddirlo e, forte dei dati scritti a tua disposizione, puoi obbiettare le sue osservazioni.

In tal caso vai al **61**

26

Scopri che il sottosuolo della città è pieno di cisterne d'acqua riempite durante lo straripare del Nilo. È in questo modo che gli alessandrini si procurano l'acqua potabile.

Presto viene sera.

Vai al **35**

27

Aiuti il custode a sigillare la sala ma in pochi minuti ti accorgi dell'errore perché il fumo vi avvolge tra le sue spire asfissiadovi. Fine.

28

«Ma, infatti, nessuno mette in dubbio che funzionava prima della crisi. È proprio per quello che ora va asportato, perché la crisi lo ha danneggiato!»

Davanti a cotanta confutazione non puoi che ammettere la sconfitta. Torni alla bussola e scegli una nuova sezione da visitare.

Vai all'**11**

29

«Molto interessante...» riflette dopo aver letto tutti gli Appunti.
«Non parlo del tuo problema, quello non saprei come risolverlo. Non sono un medico. E nemmeno uno studioso dell'arte sacra. Quello che è veramente interessante è la qualità di questa pergamena. È ottima. Dove raccogliete le piante di papiro? Sulle sponde basse in riva al fiume? O piuttosto negli acquitrini retrostanti?»

«Io vivo a Dendera ma la maggior parte del papiro lo facciamo arrivare da Abido, dove il clima più umido lo fa crescere di qualità migliore.» gli rispondi.

«Conosco bene il clima di Abido perché avevo uno zio lì. È a lui che devo la mia passione per la storia. Quand'ero piccolo andavo a trovarlo e mi raccontava sempre di come il suo antenato, alla testa di un drappello di uomini del villaggio, sconfisse l'avanzata degli hyksos prima dell'arrivo dell'esercito del faraone. Diceva che i suoi uomini sbaragliarono i febbricitanti avversari come fossero ushabti. Al di là delle sue esagerazioni, mio zio adorava raccontarmi le più svariate storie e gli piaceva la compagnia dei bambini in generale. Era un uomo straordinario.»

Egli vede la tua espressione assente e aggiunge:

«Scusa Imset, lo so che non ti sono d'aiuto. Vorrei poter fare di più.»

Se pensi che invece ti abbia aiutato, potresti proseguire la tua ricerca in una precisa direzione. Sta a te verificarlo.

Per fare ciò somma la parola (una soltanto) che credi sia utile alla tua causa al paragrafo della sezione della Biblioteca dove pensi tu debba recarti per consultare il papiro che hai in mente.

Per convertire la parola in un numero utilizza il seguente schema.

A: +1 B: +16 C: +4 D: +35 E: -2 F: -2 G: 0 H: 0 I: -5 L: -1 M: -1 N: 0 O: -5 P: +5 Q: -7 R: -6 S: +3 T: +2 U: +4 V: -4 Z: +9

Per trovare il numero della sezione della Biblioteca usa la lista del paragrafo **11**.

Se invece credi che non ci sia alcun indizio da scovare nelle sue parole, vai al **14**

30

Ti imbatti in un bel testo sulle rane, simbolo di fertilità e vita ma presto viene sera.

Vai al **35**

31

Non trovi nulla di interessante, e poi il papiro è illeggibile.

Vai sulla terrazza a prendere un po' d'aria e ciò che vedi ti riempie di terrore.

Vai al **10**

32

Corri verso le scale e quasi ti tuffi di sotto. All'inizio procedi bene ma dopo una ventina di passi gli scalini di legno, indeboliti dal calore, cedono e tu precipiti di sotto, tra le fiamme. Fine.

33

Decidi di fuggire da Alessandria prima che la situazione precipiti. Corri tra i palazzi finché ti trovi davanti una cancellata sgangherata e sei costretta a svoltare in un vicolo in fondo al quale trovi una brutta sorpresa: la via è chiusa da un muro.

Se vuoi scavalcare il muro, vai al **57**

Se vuoi tornare indietro ed entrare nella Biblioteca prima che la chiudano, vai al **62**

34

Dal mare arriva un venticello che rinfresca l'aria ancora calda in autunno in tutta l'area del Delta e fa rollare le navi ancorate nel grande porto di Eunosto, che vedi in lontananza oltre il promontorio a ovest. Ti avvii nella direzione opposta e presto sorpassi l'imbocco dell'Eptastadio, la diga che permette agli alessandrini di raggiungere l'isola di Faro.

Sulla sinistra puoi ammirare ora l'altro porto naturale di Alessandria, il Porto Grande. Prosegui la camminata e non incontri anima viva fino al muro perimetrale dell'Arsenale Militare, quando vedi due sentinelle parlottare tra loro dando le spalle alla strada. Camminando accanto al muro riesci a non farti notare e ascolti incuriosita il dialogo tra i due. Vieni così a sapere che il condottiero romano Giulio Cesare è in città e nella diatriba

tra i due fratelli reggenti, figli del defunto re Tolomeo XII Aulete, si è schierato apertamente con Cleopatra, la figlia maggiore. I due soldati vanno giù pesante con la descrizione della relazione tra Cesare e Cleopatra, certi che tale rapporto sia sfociato ben oltre i classici dettami diplomatici, per così dire... A un tratto, una voce chiama i due soldati che scendono lasciandoti l'opportunità di sbirciare oltre il parapetto. Il muro è vecchio e presenta numerosi appigli, sarebbe facilissimo arrampicarsi per osservare cosa stanno facendo dall'altra parte. Hai già notato che la sorveglianza lascia molto a desiderare, dunque potresti rischiare un'occhiata. Per contro, non sei qui per spiare i soldati del faraone e non dovresti perdere tempo inutilmente in cose che non ti riguardano. Decidi cosa fare.

Se vuoi arrampicarti sul muro, vai al **64**

Altrimenti, prosegui verso la Biblioteca e in pochi minuti ci arrivi: vai al **50**

35

Esci dalla Biblioteca a passi lenti, la luna splende nel cielo sopra Alessandria. Sei stanca per tutta la mole di consultazione fatta oggi, che da una parte ti è piaciuta ma dall'altra ti ha lasciata amareggiata, senza risposte per la tua missione.

Fai pochi passi ed entri al Museo, chiedi la *chiave della camera* (segnala tra gli oggetti nella sacca di pelle) e vai a cena nel refettorio.

Ti siedi da sola a un tavolino nell'angolo.

Lungo la parete è stata posizionata una panca lunghissima alla quale stanno mangiando diversi soldati romani. Capendo

qualcosa di latino, comprendi che sono tutti ufficiali e che stanno parlando dello spettacolo che si terrà al Teatro questa sera. Tra le altre cose, il Maestro Antinorus terrà una relazione sulle tecniche chirurgiche durante le battaglie. Anche il loro comandante Giulio Cesare sarà presente, in platea. Essi parlano in maniera cristallina e adorante del loro condottiero, senza retorica. Il loro atteggiamento ti fa riflettere sulla statura morale di Cesare e sulle gesta che lo hanno portato a un tale livello di popolarità. Questa nuova informazione ti dà comunque un'opportunità di scelta. Potresti andare anche tu al Teatro (più che vedere lo spettacolo hai la possibilità di vedere il grande Cesare) oppure, se sei troppo stanca, puoi finire di cenare e andare in camera a dormire.

Se vuoi andare al Teatro, vai al **47**

Se invece finisci di cenare e vai in camera, vai al **3**

36

Fai tre passi e ti ritrovi davanti il custode urlante:

«Fuori di qui! Dobbiamo chiudere!»

Provi a protestare, dicendo che hai una missione importante da compiere ma quando egli chiama le guardie non c'è più niente da fare: vieni scortata al porto fluviale dai legionari di Cesare e fatta imbarcare sulla prima nave che parte per il sud.

Fai ritorno a Dendera senza una cura per la Grande Sacerdotessa.
Fine.

37

Corri fuori dalla sezione medica imboccando un corridoio dalle

pareti bianche e scoppi a piangere. Con le lacrime agli occhi, corri finché non vai a sbattere contro una statua colossale di Tolomeo II Filadelfo. Finisci a terra dolorante ma subito una mano gentile ti aiuta a rialzarti dicendoti:

«Ti sei fatta male?»

Non fai però in tempo a rispondergli che il tuo aiutante continua: «Sei stata fenomenale là dentro. Nessuno aveva mai visto quello spocchioso di Antinorus così furente. È stato spettacolare! Lo hai messo in difficoltà ma era troppo orgoglioso per ammettere la possibilità di altre cure.»

Soli nel corridoio bianco parlate per un po' e vieni a sapere che l'uomo che hai incontrato si chiama Euclide, come il famoso matematico che visse ad Alessandria trecento anni fa, e fa parte di un gruppo di visionari che, proprio come te e i tuoi compagni a Dendera, porta avanti idee innovative e contesta spesso le antiquate concezioni classiche. A un certo punto, Euclide ti propone di andare a studiare con lui nella sala comune al terzo piano. Magari potresti trovare qualche informazione utile.

Se accetti il suo invito, vai al **4**

Se invece vuoi stare da sola, scegli la sezione che preferisci e vai all'**11**

38

Giri tra gli scaffali finché t'imbatti in un trattato sul Libro delle Porte, una delle guide necessarie al faraone per raggiungere l'aldilà. Il trattato è composto di dodici papiri, uno dedicato a ogni ora della notte.

Presto viene sera.

Vai al **35**

39

La sezione medica si affaccia sul lato esposto al mare e da una finestra aperta giunge un gradevole venticello salmastro.

Il soffitto è retto da grosse colonne talmente fitte da ostacolare la visuale ma tale architettura è resa necessaria dal peso dei tre piani della Biblioteca.

Ti avvicini al curatore e chiedi:

«Scusi? Cerco il Maestro Antinorus. Può aiutarmi?»

Egli ti indica un vecchio barbuto e calvo.

Numerosi sguardi si gettano furtivi su di te mentre attraversi la sala. Antinorus sta leggendo un foglio sciupato e visibilmente datato ma dall'attenzione con cui è immerso nella lettura evidentemente è di notevole importanza.

Ti presenti e lo saluti ma capisci che l'interruzione lo ha infastidito. Comunque, la sua educazione gli impone di prenderti in considerazione.

Se hai gli *Appunti sulla Grande Sacerdotessa*, questo è il momento di tirarli fuori dalla sacca e di mostrarli ad Antinorus così che il maestro possa farsi un'idea del problema.

In questo caso vai al **25**

Se non li hai, devi spiegare tutto a voce. Vai al **9**

40

Il ragazzo riflette per un attimo e poi ti dice:

«Senza offesa ma, vedi, ho molte cose da fare e la situazione potrebbe precipitare da un momento all'altro.»

Senza farti prendere dallo sconforto, inizi a leggere un papiro dietro l'altro finché vieni attirata dai rumori della battaglia che arrivano da fuori. Vai allora sulla terrazza e ciò che vedi ti riempie di terrore.

Vai al **10**

41

Stai ancora pensando a un modo per scendere quando il fuoco raggiunge la piattaforma bruciandoti viva. Fine.

42

«Certo, piuttosto che menomarla meglio lasciarla morire allora!» risponde sarcastico Antinorus.

«Non è questo che intendevo...» provi a difenderti.

«Ma è quello che avete detto, ed è la sola cosa che conta. E sapete perché? Perché nemmeno voi sapete cosa fare per salvare la Grande Sacerdotessa quindi non mettetevi in mostra solo per manie di protagonismo.»

Demoralizzata dalle sue parole taglienti, esci dalla sala in un silenzio tombale e torni nella bussola dove scegli una nuova sezione da visitare.

Vai all'**11**

43

Non riesci a intuire alcun collegamento e allora decidi di andare sulla terrazza a prendere un po' d'aria ma ciò che vedi ti riempie di terrore.

Vai al **10**

44

Non è un caso che questa sezione sia la prima sala della Biblioteca e che sia stata progettata con estrema cura. Il suo principale rappresentante come poeta è infatti anche il fautore della Biblioteca, Demetrio Falereo. Durante il regno di Tolomeo I Sotere egli organizzò le sale interne e stilò un primo elenco dei rotoli di pergamena, numero certo molto lontano dagli attuali settecentomila pezzi. Presto viene sera ed è ora di andare al Museo.

Vai al **35**

45

Eratostene di Cirene ha scritto i saggi migliori e sei sicura che Atena abbia ispirato il senso di giustizia che traspare dai suoi testi ma quando la giornata finisce tu non hai concluso nulla.

Vai al **35**

46

Quando hai finito di riassumere il tuo problema il disappunto del ragazzo è evidente.

«Non saprei proprio come aiutarti. Io sono uno storico, non un

medico.»

Ti consiglia qualche libro da leggere nella sua sezione che conosce bene ma non ricavi alcuna informazione utile. A un certo punto sei attirata dai rumori della battaglia che arrivano da fuori. Vai allora sulla terrazza e ciò che vedi ti riempie di terrore.

Vai al **10**

47

La strada che dal Museo porta al Teatro è presidiata da diversi legionari. Quando arrivi, lo spettacolo è già iniziato e la figura di Giulio Cesare spicca in prima fila con il mantello rosso sulle spalle. Accanto a lui, la regina Cleopatra e suo fratello Tolomeo XIII.

«È libero?» senti dire.

Una ragazza dal viso solare, anch'essa sola, è in piedi alla tua destra. Le fai cenno di accomodarsi accanto a te.

«Ma guardala, non è bellissima? E parla nove lingue...» dice riferendosi a Cleopatra.

Nel frattempo la relazione di Antinorus procede spedita.

«Le donano i capelli raccolti in trecce sulla nuca, ma la bellezza è sempre soggettiva.» le rispondi.

«Nonostante abbia copiato l'acconciatura dai greci, ammetto che le sta bene.»

«Che cosa hai contro i greci?»

«Io sono *veramente* egizia, come te. Apprezzo che non abbiano calpestato le nostre tradizioni ma sono pur sempre invasori stranieri.»

Antinorus è un eccellente oratore, tiene bene il palco e riesce a

mantenere alta l'attenzione del pubblico. Quando conclude una marea di applausi lo sommerge. Poi inizia lo spettacolo. Nel frattempo la ragazza continua a chiacchierare, si presenta e ti racconta che sta studiando per diventare maestra di canto.

«Prima volta a Teatro?» ti chiede.

Le racconti in breve da dove vieni e lo scopo della tua missione.

«Prova a sentire il mio fidanzato, la prossima estate ci sposiamo, lo troverai domani mattina nella sezione di Storia. Tieni Serapide, così saprà che ti mando io.»

Ti porge un anello con un ciondolo del dio Serapide. Lo metti al dito, non conta come oggetto nella tua sacca di pelle. Appuntatelo con il nomignolo *Serapide*.

Dopo un'ora non riesci più a tenere gli occhi aperti e decidi di salutare la simpatica ragazza e andare a dormire.

Vai al **3**

48

Leggi il volume di Epocheuro trovandolo piatto e inconcludente. Arrivi a sera profondamente delusa.

Vai al **35**

49

«Quindi ogni soldato o ogni cuoco che si taglia dovrebbe cadere in catalessi secondo la sua teoria?»

Il maestro scoppia a ridere fragorosamente suscitando l'ilarità della sala per la tua esternazione fuori luogo. Senza aggiungere una parola, torni alla bussola.

Vai all'**11**

50

La Biblioteca di Alessandria si erge imponente a pochi passi dal mare, nel quartiere del Bruchion, abitato per lo più dalla popolazione colta e ricca di Alessandria: i greci e gli ebrei.

La Biblioteca, seppur stupenda, impallidisce però di fronte allo splendore del Museo, il palazzo dedicato alle muse, centro di ricerche e sede della cultura ellenistica. Alto tre piani, alla sua sommità puoi vedere un osservatorio astronomico e un terrazzo pieno di piante che si affaccia sul mare. Un enorme orto botanico, le cui piante strabordano sui palazzi adiacenti, è in comunicazione con un giardino zoologico dal quale senti salire il ruggito di un leone e vedi sbucare la testa cornuta di almeno tre giraffe. Spostando nuovamente lo sguardo sulla Biblioteca, vedi che anch'essa è alta tre piani ed è unita al Museo da due passerelle coperte di legno, una a livello del secondo piano e l'altra al terzo, dove si congiunge all'osservatorio astronomico. Accanto agli scalini d'ingresso noti una rampa di terra battuta che sale lateralmente partendo dai piedi di una statua raffigurante Tolomeo I Sotere, primo dei Tolomei, ideatore e fondatore della Biblioteca.

Per meglio ammirare la statua entri salendo la rampa, invece degli scalini, e oltrepassi due porte di legno talmente enormi che ti chiedi come facciano a chiuderle alla sera.

Nell'atrio la prima cosa che ti colpisce è lo splendido mosaico sul pavimento raffigurante Alessandro il Macedone tra gli splendori di Karnak. Vestito alla maniera egizia, con indosso la

corona Doppia dell'Alto e del Basso Egitto, sembra veramente un faraone, discendente di grandi re del passato come Sethi I o suo figlio Ramesse II. Vedendolo lì rappresentato, nessuno penserebbe che sia un greco.

Ti metti in coda per essere ricevuta dal custode.

Quando ti rendi conto di avere il piede destro proprio sopra la testa di Alessandro, subito lo sposti, più per rispetto nei confronti dell'opera d'arte che del liberatore macedone, morto da trecento anni ormai. Casualmente, il ragazzo dietro a te, vedendo il tuo gesto, commenta ridacchiando:

«Puoi sempre andare alla sua tomba a chiedergli scusa, si trova a pochi passi da qua, nel palazzo reale.»

«Non credo che avrò tempo per visitare la città» ribatti diplomaticamente.

«È un vero peccato, Alessandria è unica al mondo!» dice in tono ampolloso.

«Credevo che Alessandro ne avesse fondate diverse, invece» rispondi trattenendo un sorriso.

Il ragazzo, incredulo che tu non abbia capito la sua uscita, si mette a spiegare: «Intendevo dire che è unica nel suo...»

«Avanti!» urla il custode della Biblioteca davanti a voi.

La fila è stata smaltita velocemente e ora tocca a te.

Il custode ti accoglie cordialmente.

«Ah sì, la stavamo aspettando, sacra sorella. La sua richiesta è arrivata con il piccione dal consiglio degli anziani una settimana fa. Siamo tutti in apprensione per la salute della Grande Sacerdotessa. Alloggerete al Museo, la chiave della stanza vi sarà consegnata stasera direttamente là. Quando avete fame, basta chiedere. Ora, se volete andare subito dal Maestro

Antinorus, alla sezione medica dovete rimanere su questo piano. Altrimenti la Biblioteca di Alessandria è a vostra completa disposizione.»

Se vuoi andare alla sezione medica come suggerito dal custode, vai al **39**

Se invece vuoi esplorare da sola la Biblioteca, vai all'**11**

51

Come già sospettavi, il ruolo economico del sud, importante solo come luogo di conservazione della fede antica e della tradizione, è assolutamente trascurabile.

Presto viene sera.

Vai al **35**

52

Devi trovare qualcosa di pesante per spingere verso il basso la piattaforma e controbilanciare il peso del cubo di granito facendolo salire. Le pergamene sono insufficienti e troppo leggere mentre non hai attrezzi per smontare i pezzi di legno degli scaffali. E poi non avresti tempo per farlo.

La statua in diorite di Ptah è la tua unica speranza.

Di per sé sarebbe troppo pesante da trasportare ma il crollo del soffitto che ha ucciso l'uomo grasso gli ha fortunatamente staccato la testa, che puoi far rotolare sul pavimento.

Giunta sulla piattaforma, sleghi nuovamente la corda che stavolta scende! Fai scorrere tra le mani la canapa lentamente fermanoti ogni tanto per riposare. Quando arrivi al piano terra, scopri che non vi è traccia del fuoco: l'incendio si è propagato

solo ai piani alti passando dalle due passerelle di legno del Museo. Spacchi una finestra per uscire perché tutte le porte sono sprangate.

Fuori dalla Biblioteca, tu e altri cittadini venite intercettati dai soldati romani.

Per ordine di Cesare, i civili vengono scortati fino all'imbarco sul porto fluviale, dove trovi ancora la tua imbarcazione che ti attende.

Dopo dieci giorni di navigazione sul Nilo, giungi a Dendera, dove apprendi che la Grande Sacerdotessa è ancora viva.

Il consiglio degli anziani e i tuoi compagni attendono le conclusioni della tua ricerca alla Biblioteca tolemaica.

Se hai il *Tocco di Ra*, vai all'**Epilogo**

Altrimenti, vai al **63**

53

Ti ricordi di aver preso il *frammento* sul muro dell'Arsenale, dove hai potuto osservare i preparativi per la guerriglia per le vie cittadine. Ora la situazione ti è più chiara: con l'arrivo dell'esercito di Achilla da fuori città e l'azione delle guarnigioni fedeli a Tolomeo dall'interno, i legionari saranno stretti in una morsa letale attorno alla zona del porto e al Bruchion, il quartiere della reggia reale. Sei in grave pericolo e non hai speranze di raggiungere l'attracco sul Nilo: la tua unica possibilità è che Cesare e Cleopatra respingano l'assalto di Tolomeo e Achilla. Devi entrare nella Biblioteca prima che venga sigillata.

Se vuoi uscire in strada tra la folla ed entrare dalla porta

principale, vai al **62**

Se conosci un altro modo per entrare nella Biblioteca, sta a te usarlo.

Per fare ciò converti la parola (una soltanto) che credi sia utile per muoverti in tal senso.

Per convertire la parola in un numero utilizza il seguente schema.

A: +1 B: +16 C: +4 D: +35 E: +1 F: -2 G: 0 H: 0 I: -5 L: 0 M: -11 N: 0 O: -5 P: +5 Q: -7 R: +3 S: +2 T: -2 U: +44 V: -44 Z: +9

Il numero trovato corrisponde al paragrafo al quale devi recarti per proseguire la storia.

54

Ti muovi per i corridoi deserti per raggiungere in fretta la sezione di Storia. Entri nella sala e noti solo il curatore e un ragazzo. Ti avvicini a quest'ultimo.

«Buongiorno. La battaglia imminente non ti spaventa?» gli dici.

«Moderatamente. Cerco di non lasciarmi sopraffare dagli eventi.

Per quanto è possibile, s'intende.»

«Ho conosciuto la tua futura sposa ieri sera al Teatro. Ritieni che tu possa aiutarmi.»

«Mmm...dice così eh?»

Se sei in possesso di *Serapide*, vai al **2**

Altrimenti, vai al **40**

55

Scendi dal muretto e ti metti a correre. Sei quasi sotto la torre d'osservazione quando, purtroppo, una guardia armata di arco esce dalla guardiola, incocca un freccia e la scaglia verso di te colpendoti al cuore. Muori sul colpo. Fine.

56

Abbandoni il custode e ti precipiti nel corridoio invaso dal fumo. Con la visibilità ridotta al minimo vai a sbattere contro un uomo grasso e sudaticcio che sta raccogliendo i papiri in una cesta di vimini.

«Aiutami a salvare più pergamene possibili!» ti urla negli orecchi.

Se vuoi fermarti ad aiutarlo, vai al **6**

Se vuoi scendere subito le scale, vai al **32**

57

Provi a scalare il muro ma è troppo alto. Torni perciò in strada dove ti imbatti in un drappello di soldati fedeli a Tolomeo che nella foga della battaglia ti uccidono senza pietà. Fine.

58

«Eureka!» esclami.

Il saggio voleva forse usare la piattaforma nascosta, di cui tu sai l'esistenza! Ti precipiti davanti allo scaffale, ma nel fumo non vedi la grossa testa di Ptah sul pavimento ai piedi del mobile e inciampi finendo a terra. Ti rialzi, sposti il rotolo di Manetone e usi la *catenella di Sobek* facendo slittare lateralmente la

credenza.

Sali sulla piattaforma e sleggi la corda ma non succede niente. Ti guardi attorno agitata, il cubo di granito non c'è. È di sotto. Eppure hai abbastanza corda per manovrare la piattaforma. Come farai a scendere?

Vai al **70**

59

Noti che alcune ricette sono le stesse sotto i regni di Tolomeo V Epifane e Cheope, segno che certi riti vanno avanti nel tempo come se nulla fosse cambiato.

Presto viene sera.

Vai al **35**

60

Riesci a formulare un collegamento tra la febbriattola che ha colpito la Grande Sacerdotessa e lo stesso sintomo manifestato dai guerrieri hyksos sconfitti proprio ad Abido, dove la Sacerdotessa è stata in visita due mesi fa. Anche se sono passati molti anni tra i due eventi, potresti trovare delle risposte studiando la geografia del luogo. Ringrazi il futuro sposo assicurandogli che gli fornirai spiegazioni più accurate nel caso la tua tesi sia giusta e ti rechi alla sezione di Geografia dove ti fai consegnare una pergamena che descrive la città di Abido e il territorio circostante.

Leggendo trovi diversi passaggi interessanti ma dopo un esame più accurato riesci a restringere il materiale a tre sole possibilità:

“[...] Numerosi fichi selvatici velenosi sono presenti in grande quantità nel deserto a nord della città da non confondere con la varietà sana molto simile. La polpa è sempre dello stesso colore ma la buccia è rossa. Portano febbriattola e catalessi irreversibile che se non curata porta a morte nel giro di due mesi.”

“Tra le colline che si affacciano sul deserto a nord della città vi sono numerosi pozzi avvelenati. Da secoli si conoscono le proprietà malsane dell'acqua e gli abitanti usano tali pozzi solo in casi estremi e dopo aver fatto bollire l'acqua, la cui ingestione provoca comunque una febbriattola fastidiosa [...]”

“L'area attorno alla città è da sempre infestata da coccodrilli. Uno dei figli di Ramesse II fu morso e morì dopo un'agonia di cinque giorni con febbriattola, malessere, delirio e urla. Il faraone rimase sconvolto dell'accaduto e fece uccidere centoquarantaquattro esemplari ma ciò non gli restituì la pace”.

Se pensi che in uno di questi passaggi ci sia la possibilità di proseguire la tua ricerca, sta a te verificarlo.

Per fare ciò somma la parola (una soltanto) che credi sia utile alla tua ricerca al paragrafo della sezione della Biblioteca dove pensi tu debba recarti per consultare il papiro che hai in mente.

Per convertire la parola in un numero utilizza il seguente schema.

A: +1 B: +16 C: +4 D: +35 E: -2 F: -2 G: 0 H: 0 I: -5 L: -1 M: -1 N: 0 O: -5 P: +5 Q: -7 R: -6 S: +3 T: +2 U: +4 V: -4 Z: +9

Per trovare il numero della sezione della Biblioteca usa la lista del paragrafo **11**.

Se invece non trovi alcun indizio, vai al **43**

61

Cosa domandi ad Antinorus?

«Maestro, non abbiamo alcuna prova certa che asportando il cervello la Sacerdotessa guarirà.» (7)

«Maestro, la Sacerdotessa, come ha letto nei miei appunti, si è tagliata due giorni prima di ammalarsi. Potrebbe esserci un nesso?» (49)

«Maestro, se asportiamo il cervello, verranno meno importanti funzioni corporee, la Sacerdotessa non sarà più in grado di vivere una vita normale.» (42)

«Maestro, le faccio notare che la Sacerdotessa ha sempre evacuato regolarmente fino al giorno della crisi. Segno che il cervello funziona.» (28)

«Maestro, asportando il cervello potremmo paralizzare importanti muscoli facciali, come faremo ad alimentarla?» (19)

62

Raggiungi l'atrio della Biblioteca ma scopri purtroppo che attraversando la calca in strada hai perso la sacca di pelle e tutti gli oggetti in essa contenuti.

Se vuoi incontrare qualcuno in una sezione specifica, aggiungi tre al paragrafo della sezione che cerchi. All'**11** troverai tutti i numeri corrispondenti alle sezioni della Biblioteca.

Avrai la certezza di leggere il paragrafo giusto se la seconda lettera della seconda parola del paragrafo sarà sottolineata. Altrimenti non leggere nemmeno il paragrafo, torna qua al **62** e ritenta una seconda volta.

Se non hai nessuno da incontrare, non vuoi farlo o hai già tentato due volte senza successo, vai invece al **36**

63

Purtroppo non hai prove concrete e scritte da mostrare ai presenti. Il consiglio degli anziani non ti biasima, la tua era una prova difficile, ma procede con l'intervento al cervello.

La Grande Sacerdotessa morirà pochi giorni dopo, tra lo stupore generale.

64

Sei a metà scalata quando in un anfratto trovi un *frammento* in calcare raffigurante l'immagine di Tolomeo III Evergete. In pochi secondi sei in cima, getti lo sguardo oltre il muro e ciò che

vedi ti inquieta non poco: sembra che la guarnigione si stia preparando a una guerra! I soldati preparano le armi, estraendole dai magazzini e gli ufficiali spiegano a file ordinate di uomini in che punti strategici della città posizionarsi. Catapulte e altre macchine da getto, barriere di legno e torrette munite di ruote vengono allestite nel cortile davanti ai tuoi occhi. Stai per scendere quando un soldato ti vede e ordina di fermarti.

Se credi sia meglio non avere niente a che fare con la guarnigione, puoi tentare la fuga. Scendendo dal muretto, puoi correre verso est e ripararti all'ombra della torre d'osservazione orientale, per poi sparire nei vicoli dietro ad essa. Sulla torre non c'è neppure un soldato al momento. Se invece vuoi ubbidire all'ordine e i soldati ti arrestano, rischi di mandare all'aria tutta la missione ancora prima di aver messo piede nella Biblioteca!

Se vuoi ubbidire al soldato, vai al **17**

Se fuggi, vai al **55**

65

Purtroppo non hai la più pallida idea su dove volesse andare il tuo compagno. Provi a tornare indietro verso le scale ma il corridoio è impraticabile. Dopo pochi minuti ti manca l'aria e muori asfissata. Fine.

66

Ti vengono consegnate alcune opere di Eratostene di Cirene, un genio che ha sfornato diverse idee grandiose tra cui un metodo ingegnoso per calcolare i numeri primi.

Presto viene sera.

Vai al **35**

67

Anche se manca la parte centrale del discorso, comprendi che il Tocco di Ra potrebbe essere un alimento di qualche tipo utilizzato per contrastare gli effetti nefasti del Tocco di Anubi. Ti precipiti allora nella sezione dedicata alla cucina e il curatore, non senza difficoltà, ti trova una pergamena che fa al caso tuo. L'imbeccata è quella giusta perché il papiro descrive accuratamente la ricetta per creare questo alimento che definisce “delizioso rimedio contro la morte”.

Chiedi al curatore tutto il necessario per copiare la ricetta (segna il *Tocco di Ra* tra gli oggetti) poi vai sulla terrazza per vedere come procede la guerriglia e ciò che vedi ti riempie di terrore.

Vai al **10**

68

Oltrepassando la bussola, un colonnato ti conduce a una sala immensa al centro della quale innumerevoli tavoli sono a disposizione per la lettura. La sala ha l'altezza degli obelischi di Karnak e lungo le pareti gli scaffali mettono in mostra i rotoli di pergamena. Ti avvicini a un gruppetto di anziani intenti a discutere e, pur affrontando spesso argomenti astratti o teorici, vieni travolta dalle varie argomentazioni.

«Cosa bisogna fare nel tempo libero?» propone un anziano.

«Sappiamo tutti cosa risposero i saggi al Filadelfo: leggere, soprattutto di viaggi, per capire meglio il mondo.» risponde

subito il suo vicino.

Quando ti notano, vieni coinvolta.

«Come potremmo *pensare* solo cose buone? Dimmi, hai una possibile soluzione, cara sorella?»

«È impossibile.» rispondi.

«Lo sappiamo, ma qui cerchiamo di oltrepassarlo.»

Continuate così fino a sera quando è ora di prendere congedo dai tuoi nuovi amici.

Vai al **35**

69

Non senza un pizzico di vergogna ti volti e te ne vai, lasciando il bambino in balia di quel mostro.

Sei a metà della piazza quando ti accorgi che la sacca di pelle è troppo leggera. Controlli e vedi uno squarcio enorme sul fondo dal quale un ladro ti ha tolto tutti gli oggetti che avevi: cancellali. Non ti resta che avviarti alla Biblioteca.

Vai al **50**

70

Se conosci un modo per utilizzare la piattaforma e scendere al piano terra, sta a te trovarlo.

Per fare ciò converti la parola (una soltanto) che credi sia utile per azionare il meccanismo.

Per convertire la parola in un numero utilizza il seguente schema.

A: +1 B: +16 C: +4 D: +35 E: -27 F: -2 G: 0 H: 0 I: -5 L: -1 M: -1 N: 0 O: -5 P: +5 Q: -7 R: -6 S: +82 T: -2 U: +4 V: -4 Z: +9

Se invece non trovi alcuna soluzione, vai al **41**

EPILOGO

In maniera esemplare, esponi i tuoi risultati aiutandoti con gli appunti che hai portato con te da Alessandria.

La tua tesi è valida e il consiglio degli anziani decide di darti un'opportunità. Preparate il *Tocco di Ra* e lo somministrate alla Grande Sacerdotessa che si riprende perfettamente nel giro di due settimane.

La notizia del tuo successo risale il Nilo fino ad Alessandria e un mese dopo la tua visita sul Delta arriva una lettera al Tempio. Cleopatra e Giulio Cesare hanno conquistato definitivamente il potere e Tolomeo XIII è morto. Ti viene chiesto di tornare ad Alessandria per occupare il posto di curatrice della sezione medica al posto del Maestro Antinorus, deceduto nell'incendio che ha distrutto parte della Biblioteca.

A Dendera però hai iniziato un percorso sotto l'egida della Grande Sacerdotessa, la quale potrebbe lasciarti il sacro scranno un domani. Che cosa farai? È una scelta importante e hai bisogno di pensarci su. Ma questa è un'altra storia...

