

IL GIORNO DEL LIBROGAME

INTRODUZIONE

- Signora Zamilda! So che è impossibile, ma ogni giorno mi sembra più bella. -

Zamilda ti guarda con rassegnazione mentre trangugia l'ultimo boccone del suo tramezzino al tonno. Accompagna il gesto con un balletto dei nei pelosi che le costellano il mento, per nulla rugoso nonostante i sessant'anni.

- Non capisco come una persona con il suo potenziale stia ancora a perdere tempo qui. Sul serio, con tutte le possibilità che avrebbe una donna brillante e affascinante come lei... -

- Non attacca, bello. Ancora non lo vuoi capire che quel libretto non lo vendiamo? -

- Ma... ma... Zamilda! *La Casa Infernale* mica è un "libretto"! È un capolavoro di narrativa interattiva, una sfida lanciata al lettore, un passatempo raffinato e decadente, un... -

- Un *librogame*... -

- Certo, ma non esser così spregiativa! I librogame sono... -

- Fammi finire! *Un librogame che manca alla tua collezione*, come continui a ripetermi da mesi! Ma io non posso mica cedere una proprietà della biblioteca, cioè del Comune, a chiunque me lo chieda! Questa è l'ultima volta che te lo dico: se ti vedo ancora qua in giro chiamo i vigili! E poi cosa te ne farai di un libro vecchio di trent'anni, ingiallito e scritto e riscritto a matita... -

Eh, lo sai bene cosa ne faresti! I librogame sono la tua passio-

ne: semplici libri in cui il protagonista è il lettore, in cui la storia si dipana a ogni lettura in modo diverso a seconda delle scelte fatte. Li hai recuperati quasi tutti nel corso degli anni, ma il numero 7 della collana *Dimensione Avventura* ti è sempre sfuggito. È incredibile pensare che quel volumetto così difficile da trovare sia sempre stato nascosto a pochi passi da casa tua, in questa mefitica biblioteca comunale... Ma non ci resterà ancora per molto. Come ha detto Zamilda sono mesi che lo hai preso di mira, ormai conosci la biblioteca in ogni suo minimo anfratto. Impossessartene sarà un gioco da ragazzi e per un quarantenne nerd e impavido come te a maggior ragione non ci saranno problemi. È deciso: domani passerai all'azione e ruberai *La Casa Infernale*. Costi quel che costi.

Vai al paragrafo 1 e continua a leggere da lì.

1

- ...cordiamo agli ascoltatori di procedere con attenzione all'altezza della zona del mercato per il traffico intenso che... - Cosa...? Ti sei appisolato sul divano e la radio ti ha svegliato. La vellutata di carciofi e peperoni deve averci messo del suo, ma bando alle ciance: sei in ritardo. Devi raggiungere quanto prima la biblioteca, con quell'innocente cartellina sotto braccio che fa di te una persona tanto distinta e che al momento opportuno – zac! – andrà a raccogliere il tuo tesoro.

L'annunciatore passa alla notizia di un grave incidente che ha avuto luogo poco distante, e provi una strana sensazione di *de-jà vu*. Incurante della cosa, ti fiondi giù per le scale del palazzo

e cerchi di aprire il portone, scoprendo che la chiave non gira! Provi e riprovi ma proprio non vuol saperne, è anzi un mezzo miracolo che non ti sia rimasta spezzata in mano. È come se qualcuno dall'altra parte stesse facendo forza per tenerla chiusa. Capisci che è giunto il momento di fare una scelta, proprio come nei librogame che ami tanto.

Il portone è solito dare problemi e il portinaio, il poco simpatico signor Mario, dovrebbe sapere come sbloccarlo (vai al paragrafo 51 per rivolgerti a lui). In alternativa puoi passare dalle cantine, sperando che qualcuno abbia dimenticato la finestra sul marciapiede aperta: accade più spesso di quel che pensi (in tal caso vai al 32). Altrimenti puoi aspettare che qualcuno entri dall'esterno sbloccando il portone (per farlo vai al 16) .

2

Inaspettatamente ti trovi di fronte a un pannello cavo su una parete, con dentro una catapulta in miniatura (!) che sta caricando un altro colpo (!!), ossia una bella matassa di cavi metallici e reti arrugginite. Sei proprio davanti al meccanismo, collegato da un nugolo di fili a qualcosa che lo ha attivato!

Se vuoi scansarti per evitare il colpo vai al 42.

Se vuoi provare a disarmare la trappola vai al 37.

3

Altro che l'incantesimo del fetore di *Sortilegio*, pensi, mentre apri la porta del gabinetto e trovi il tuo (ma sì: ormai è tuo) preziosissimo librogame, delicatamente posato sulla tazza chiusa! Dove saranno finiti quegli strani animaletti? Magari te

li sei solo immaginati. Afferri rapace il bottino e ti avvii trionfante verso l'uscita, ma sulla porta ti attende una nuova brutta sorpresa: si è chiusa mentre stavi esplorando il bagno e non vuole saperne di aprirsi.

Accanto alla serratura a incastro ci sono tre pulsanti e una scritta: in quel momento capisci che l'incantesimo del fetore era una metafora quanto mai appropriata. La scritta infatti recita: *“quale di questi NON è un incantesimo della serie Sortilegio?”*

Se premi il bottone YAP vai al 29.

Se premi KIZ vai al 39.

Se premi DUM vai al 62.

4

Restando fuori dal raggio di vista di Zamilda, ti apposti fissando la fauna umana variegata che frequenta la biblioteca fino a tardi. C'è il sedicente studente che passa la maggior parte del tempo a rollarsi sigarette, il pensionato che legge il giornale locale, un signore di mezza età che attacca bottone con tutti, un poveretto concentratissimo che cerca di scrivere qualcosa... Intanto noti che Chiara ha lasciato l'aula di lettura, salvo tornare precipitosamente indietro. Avrà dimenticato qualcosa?

Presto anche lei si allontana e giunge l'orario di chiusura. Devi decidere dove nasconderti per mettere in atto il tuo piano: sotto ai tavoli dell'aula di lettura (vai al 17) o tra gli scaffali (al 44)?

5

- Ehi, voi! Levatele le mani di dosso!! -

Sei un vero eroe! Complimenti! Purtroppo vieni pestato come se non ci fosse un domani. Cosa ti aspettavi?

Vai al 40.

6

Ti avvicini alla sala di lettura senza fare rumore. Come sembra diverso l'ambiente alla flebile luce della luna! Ha un che di alieno, di strano, di rumoroso... eh, sì: rumoroso. Infatti ti è sembrato di aver appena sentito un rumore sospetto alle tue spalle! Ti getti istintivamente a terra (al 45) o preferisci buttarti tra gli scaffali (al 56)?

7

Il portinaio cade al suolo con un tonfo secco! Speri di non averlo colpito con troppa forza. Intanto guardi l'orologio della guardiola: devi fare in fretta! In quel momento il portone si apre, facendo entrare due fabbri al lavoro – stai a vedere che alla fine sono arrivati sul serio? L'importante è che adesso sei fuori dal palazzo e che puoi precipitarti in biblioteca senza ulteriori indugi.

Mentre corri verso la tua meta, ecco che da una stradina alla tua sinistra esce un urlo strozzato e disperato, tipico delle fanciulle in pericolo.

Potresti andare in soccorso della malcapitata. Se fai così vai al 48.

Se invece non vuoi perdere ulteriore tempo vai al 15.

8

- Ciao, Chiara! Come va? -

La donna solleva lo sguardo stupito dal libro. Sembra più sorpresa di vederti che felice.

- Ehi, ciao!! Che ci fai in biblioteca?! -

Non puoi certo raccontarle la verità, per cui improvvisi una scusa lanciando rapide occhiate al mattone che sta leggendo. Gli occhi della donna si illuminano da dietro le lenti non appena sente parlare del suo autore uzbeko preferito. Quindi ti invita a sederti accanto a lei, tanto ormai in aula studio non c'è quasi più nessuno, e mentre parla parla parla parla (attirandosi varie occhiate da Zamilda quando passa) tu puoi solo annuire, sentendoti un animale in trappola. Da lì a poco arriva l'orario di chiusura e quei pochi che erano ancora in giro per la biblioteca se ne vanno alla chetichella. Chiara si accorge della cosa e si alza di scatto.

- Oh, cielo! È tardissimo! Devo andare. Ascolta, se trovi una forcina per capelli con un gufetto me la porti al lavoro? Devo averla persa da qualche parte. -

- Ma certo - rispondi come un cane da riporto. - Dove vai di bello adesso? -

- Alla presentazione di Thomas! - ribatte lei, come se fosse una cosa ovvia. - Vuoi venire con me? -

Lo vuoi, vero? Se è così vai al 10.

Se riesci a concentrarti sulla tua missione, allontanati e vai al 12.

9

Scansi velocemente la bibliotecaria e inizi a correre verso casa. Subito vieni distratto da un lampeggiare blu poco distante: un'automobile della polizia è in zona. Quella meschina li ha al-

lertati, giocandoti un altro brutto scherzo! Mentre passano accanto puoi sentire distintamente quello che dicono al radiotelefono.

- Stiamo battendo la zona in cui è avvenuto il furto. Inoltre stanotte sono stati aggrediti un portinaio e un'anziana signora: tutti gli indizi portano a un uomo di quarant'anni in sovrappeso, armato con un pesante piede di porco... -

L'agente alla guida si blocca di colpo non appena gli passi accanto. Devi fuggire: ma dove? Lungo la via principale (vai al 70)? Nella piazza del mercato (vai al 19)? Attraverso i vicoli (vai al 65)?

10

Chiara per una volta sembra felice del tuo interesse nei suoi confronti. Le ore successive le trascorri ad ascoltare la presentazione dell'ultimo libro sull'indipendenza dell'Uzbekistan di Thomas Callegari, noiosissimo e fastidiosissimo collega con velleità letterarie. Cosa c'è di meglio per una serata romantica? Non lo sai, ma Chiara è in fibrillazione. Anche tu avresti bisogno del defibrillatore in effetti, ma per risvegliarti dal torpore del sonno.

Vai al 30.

11

Qual era quel librogame in cui il protagonista trovava l'oggetto fondamentale proprio in una cantina? Beh, purtroppo questa è la vita vera e nessuna delle cianfrusaglie intorno sembra avere la minima utilità. Avendo perso già troppo tempo nel tugurio, ti trascini lentamente dalla finestra e ti avvii senza indugi verso la

biblioteca. Mentre procedi di buona lena, ecco però che da una stradina alla tua sinistra esce un urlo strozzato e disperato, quello tipico delle fanciulle in pericolo.

Potresti rendere onore ai tuoi eroi Pip, Lupo Solitario, l'Uomo di Analand (quello di *Sortilegio*, non quello del film che hai scaricato ieri) e andare in soccorso della malcapitata (vai al 54). Se invece non vuoi perdere ulteriore tempo vai al 27.

12

La tua felpa è praticamente dello stesso colore degli scaffali e i pantaloni marroni potrebbero essere scambiati per una pianta. Il piano è perfetto, ma Zamilda ha seguito con gli occhi ogni tuo movimento. Te la trovi di fronte mentre sei rannicchiato in un angolo, imponente come una statua di marmo scuro. Borbottando qualcosa, fingi un attacco di colite e fuggi dalla biblioteca maledicendo la mala sorte. Torni a casa con le pive nel sacco e con un gran nervoso per il fallimento.

Vai al 30.

13

Eh, no: il piede di porco non riesce proprio a entrare nella cartellina. Confidi sulla *nonchalance* per dissimulare la sua presenza, magari coprendolo col tuo corpo massiccio o fingendo che si tratti di un bastone da passeggio.

- Ma che diavolo (ancora) stai facendo? Molla l'osso!! -

Perché diavolo (sì, diavolo) un portinaio dovrebbe tenere un oggetto del genere? Dato il suo stato alterato preferisci non chiederglielo. Anzi, direi che hai fatto proprio una bella frittata

e che devi risolvere il problema in fretta se vuoi che Mario ti aiuti col portone.

Puoi profonderti in scuse e giustificazioni sperando che ti asseconi (vai al 31) oppure, visto che ci sei, potresti pure colpirlo in testa e vendicarti degli impropri (vai al 7).

14

Il sole è già calato quando raggiungi la biblioteca. Intorno non c'è più nessuno. Provi a forzare la porta principale, ma senza successo; l'unica opzione praticabile è passare dalle finestre. Se vuoi tentare l'effrazione vai al 38.

Se preferisce lasciar perdere e riprovare domani, torna a casa e vai al 30.

15

Meglio sbrigarsi, pensi. Ma ecco che dopo mezzo isolato una pattuglia della polizia ti taglia la strada!

- Fermo dove sei! - esclama un agente, scendendo. - Stiamo cercando l'aggressore del signor Diavolacci Mario. Un aggressore armato di piede di porco... -

Ops. Evidentemente Mario deve essersi ripreso e ha chiamato la polizia! Felici come non mai per aver acciuffato il colpevole in così poco tempo, i due agenti ti ammanettano e conducono alla centrale.

Vai al 30.

16

Finalmente la porta si apre e due fabbri entrano nell'atrio con atteggiamento guardingo, come per sincerarsi di qualcosa. Ap-

pena si accorgono di te danno quasi in escandescenze.

- Lei!! Era lei che cercava di aprire prima? -

- Io? No! No! Non ho idea di chi possa essere stato. -

Così dicendo li superi e ti avvii verso la biblioteca, preoccupato per il ritardo. Come se non bastasse mentre corri verso la meta da una stradina alla tua sinistra esce un urlo strozzato e disperato, quello tipico delle fanciulle in pericolo.

Puoi andare in soccorso della malcapitata al 54.

Se invece non vuoi perdere ulteriore tempo vai al 27.

17

Cautamente metti la tua mole importante sotto a un tavolo. Il piano sembra funzionare alla perfezione: non ti ha notato nessuno. Inoltre da questa posizione privilegiata riesci a vedere il bancone di Zamilda, dove la bibliotecaria armeggia con un quadro alla parete prima di allontanarsi. Come un Ninja, o un Ramas, resti immobile fino al momento di chiudere le luci. Senti sbattere la porta principale e la chiave girare nella toppa: finalmente sei solo!

Se vuoi controllare il quadro con cui armeggiava Zamilda vai al 23. Altrimenti levati da questo maledetto tavolo e vai diretto agli scaffali, al 62.

18

Ottima scelta: seguendo i fili hai trovato un pannello cavo su una parete, con all'interno una catapulta in miniatura (!) con colpo già carico (!!), una bella matassa di cavi e reti metalliche in grado di atterrare anche un elefante. Sei proprio davanti al meccanismo, collegato da un nugolo di fili a qualcosa che lo ha

appena attivato: tu!

Se vuoi scansarti per evitare il colpo vai al 29.

Se vuoi provare a disarmare la trappola, confidando nelle tue capacità, vai al 42.

19

Persino a quest'ora la piazza del mercato è ingolfata dal traffico, un rimasuglio dell'ingorgo nel tardo pomeriggio. Non ci vuole molto, insomma, per seminare i poliziotti! Riesci ad arrivare a casa e crolli sul divano distrutto. Gli occhi si chiudono pochi secondi dopo...

Ti svegli di soprassalto temendo il peggio, ma il libro è ancora tra le tue mani. Non è stato un sogno: stavolta è tutto reale e il protagonista sei sicuramente tu! Praticamente in estasi annusi il libro con trasporto: la carta ingiallita emana un odore più forte e gradevole rispetto a quello della copertina. Stai quasi per passarci la lingua sopra, quando ti ricordi che c'è qualcosa di più importante da fare: colmare la lacuna.

Apri gli occhi per ammirare lo scaffale in tutto il suo splendore. Eccola lì, la tua collezione completa di librogame edizione EL. Certo, l'etichetta adesiva della biblioteca non è il massimo, anche rimuovendola lascerà un alone. Anche quelle macchioline sui margini non sono piacevoli per un collezionista come te. Per non parlare degli interni... Suvvia, che importa? Quel libro è più di un semplice librogame. È il volume per cui hai rischiato la fedina penale e forse la vita stessa. Non te ne libererai mai, mai e proprio mai. Ora vai all'Epilogo e goditi la tua meri-

tata vittoria.

20

In cuor tuo sai che non stai scappando come un pollo, ma che stai andando a cercare aiuto per la povera vecchina. Non che faccia molta differenza: la tua fuga si interrompe pochi secondi dopo, quando i rapinatori ti raggiungono atterrandoti con violenza. L'urto è così forte da farti perdere i sensi.

Vai al 40.

21

Saltellando come un coniglietto riesci a raggiungere la sezione dedicata ai libri per ragazzi. A colpo sicuro afferra il tuo tesoro: beccati questo, Zamilda! Solo che... una enorme botola si spalanca sotto i tuoi piedi, facendoti fare un salto nel vuoto.

Quando riprendi i sensi scopri di esser finito in un piano sotterraneo, forse ricavato da una cantina. Ti sollevi massaggiando le natiche doloranti per scoprire che il tuo prezioso tesoro non è più con te! Guardi in ogni direzione ma non lo vedi proprio da nessuna parte. In compenso vedi delle piccole creature dalle sembianze scimmiesche, con dei grossi occhi lucidi e che ricordi di aver già visto da qualche altra parte: forse in un volume di Lupo Solitario? La caduta deve averti fatto più male di quel che sembrava. Di colpo gli esseri scompaiono dietro un corridoio, ma non prima di averti mostrato *La Casa Infernale* tra le loro grinfie!

Sperando che vogliano solo giocare, ti precipiti al loro inse-

guimento girando l'angolo e trovando due porte chiuse con altrettante targhe. Una conduce agli uffici della direttrice, l'adorabile Zamilda (vai al 49). L'altra ai bagni dei dipendenti (vai al 64). In alternativa puoi ignorare le porte e tornare indietro: troverai delle scale che conducono al piano superiore (vai al 66).

22

Il mix di fetore e disgustosi rumori di sottofondo viene aggravato da una colossale imprecazione. Capisci che qualcuno si sta servendo dei servizi igienici proprio adesso! Stai per fuggire in preda ai conati, quando noti *La Casa Infernale* sul pavimento e una mano sporca che compare per afferrare il libro! Terrorizzato, afferra il tuo tesoro e scatti verso l'uscita, mentre il trambusto nel gabinetto si fa più forte.

Purtroppo sbatti contro la porta che non vuole saperne di aprirsi. Accanto alla serratura a incastro ci sono tre pulsanti e una scritta: "*quale di questi NON è un incantesimo della serie Sor-tilegio?*"

Se premi il bottone YAP vai al 29.

Se premi KIZ vai al 50.

Se premi DUM vai al 62.

23

Scivoli fuori dal tavolo in direzione dell'ingresso, raggiungendolo in pochi secondi. Sollevando il quadro ne trovi un altro, ma questa volta elettrico. Da quel che ne capisci, e soprattutto con la tua grande conoscenza della biblioteca, comprendi senza ombra di dubbio che la megera ha dimenticato di inserire

l'allarme della porta principale! Buono a sapersi, ti potrà essere utile durante la fuga. A proposito: è giunto il momento di passare all'azione.

Se vuoi dirigerti subito verso l'obiettivo vai al 42.

Se preferisci prima esplorare meglio la zona vai al 59.

24

Corri affannato verso il piano superiore, inciampando in quel che sembra essere senza ombra di dubbio una trappola. Maledizione! Ecco che una rete metallica esce all'istante dal soffitto e crolla su di te, gettandoti a terra. Non solo: un allarme comincia a risuonare facendo accorrere qualcuno dalle scale interne. Sei troppo impegnato a liberarti per reagire con prontezza e il tizio, nonostante abbia i pantaloni abbassati, riesce ad acciuffarti e a gonfiarti come una zampogna.

Vai al 40.

25

Ti accorgi di aver stretto per tutto il tempo il piede di porco lungo il viaggio: ora faresti meglio a buttarlo via, visto che ti ha causato solo guai, e accelerare il passo (vai al 47). Oppure potresti rallentare e aspettare l'orario di chiusura per agire indisturbato (vai al 35).

26

Agile come Vendicatore della serie *Ninja*, scivoli sotto a un tavolo da lettura e aspetti di mettere in atto il tuo piano. Quand'ecco che qualcuno compare di fronte a te, a carponi. Qualcuno di familiare.

- Ma dove accidempoli è finita... adesso come faccio...
AAAAAAAAAH!! -

Non lei, non lei!! Invece è proprio lei: Chiara, la tua compagna di stanza al lavoro.

- Ciao, Chiara! Come va? -

- Oh, sei tu! Ma che accipicchia ci fai lì sotto? -

- Io... Beh, sai... ecco... sì, mi era caduta la cartellina sotto questo tavolo e l'ho raccolta, ecco! -

Chiara è parecchio dubbiosa ma per fortuna non vuole indagare oltre. Sembra di fretta.

- Capisco. Ascolta, sono in ritardo per una cosa, non è che potresti darmi un passaggio? O pagarmi un taxi? Sai, ho dimenticato i soldi a casa... -

Non vuoi destare sospetti (in realtà non è solo per quello) e acconsenti subito ad aiutarla. Finisci ad ascoltare la presentazione dell'ultimo libro sull'indipendenza dell'Uzbekistan di Thomas Callegari, noiosissimo e fastidiosissimo collega con velleità letterarie. Il passo successivo è crollare in un sonno profondo.

Vai al 30.

27

Lasci le urla alle tue spalle: non c'è tempo da perdere, *La Casa Infernale* ti aspetta! La strada è piacevolmente sgombra; d'altronde a quest'ora molta gente sarà già a casa a preparare la cena. Il tuo percorso è spianato, ma le urla di prima ti hanno messo in allarme: forse proseguire per questa strada potrebbe non essere una buona scelta?

Se continui lungo la via più breve per la biblioteca vai al 47. Se decidi di deviare, allungando il percorso, vai al 14.

28

- Che stai facendo qui?! - urla all'improvviso qualcuno alle tue spalle. Non fai in tempo a voltarti che due mani enormi sono su di te, bloccandoti al suolo. Non è piacevole, per più ragioni.
Vai al 40.

29

SBAM. Sei finito a terra, colpito con forza dirompente da una gigantesca rete. Non solo: un allarme ha preso a risuonare per tutta la biblioteca. Colto dal panico cerchi di strapparti di dosso la matassa di fili metallici, provocandoti ancora più dolore, ma prima che tu possa riuscirci un uomo vestito di nero è su di te, pronto a colpirti con un manganello. Tutto si fa buio e ti trovi al 40.

30

- ...cordiamo agli ascoltatori di procedere con attenzione all'altezza della zona del mercato per il traffico intenso che... -
Cosa...? Ti sei appisolato sul divano e la radio ti ha svegliato. Ma cosa sta dicendo...? Ok, ormai è evidente, non è un *dejà vu*. Forse hai sognato, forse è un incantesimo, non importa: il cielo ha voluto darti un'altra possibilità! Ti prepari di nuovo a partire e trovi il portone ancora bloccato.
Cosa farai questa volta? Chiami il portinaio (vai al 51), passi dalle cantine (vai al 32) o aspetti che qualcuno apra dall'esterno (vai al 16)?

31

- *Mi scusi* un cavolo, questo è un tentato furto bello e buono, non penserai che te la faccia passare liscia! Aspetta qui mentre chiamo i carabinieri!! -

Ovviamente non hai alcuna intenzione di aspettare! Per fortuna il portone si apre prima che Mario sia di ritorno, facendo entrare due fabbri malmessi. Prima che possano rivolgerti la parola stai già spiccando un balzo in avanti correndo in biblioteca. Che strada seguirai per raggiungerla?

Quella più breve, lungo le vie del centro (vai al 47)? Oppure, visto il tuo status di “ricercato”, opterai per le strade periferiche meno trafficate (vai al 14)?

32

A mali estremi... Ti fai largo attraverso biciclette, vecchie collezioni di dischi e altra roba fino alla finestra – aperta per metà. Non tutto è perduto: puoi passarci attraverso e immetterti finalmente in strada, con la lentezza e la delicatezza nell’operazione che la tua stanza impone. Prima di farlo, però, potresti cercare tra le varie cianfrusaglie degli abitanti del tuo palazzo qualcosa che possa esserti utile. In questo caso vai all’11.

Se invece vuoi schizzare diretto in biblioteca vai al 41.

33

Sbuffando imbezzarrito Mario esce dalla guardiola. Si blocca per un attimo come se avesse sentito un rumore dall’altra parte e in effetti pochissimi istanti dopo il portone si apre facendo entrare due persone.

- Qui abbiamo finito, non ci saranno più problemi. Ci abbiamo

messo qualche minuto in più perché abbiamo avuto difficoltà col meccanismo. Era come se qualcuno avesse cercato di aprire mentre lavoravamo, ma nessuno può essere così stupido! -
Istintivamente la combriccola si volta a guardarti, ma stai già spiccando un balzo in avanti fiondandoti in biblioteca. Che strada seguirai per raggiungerla? Quella più breve, lungo le vie del centro (vai al 47)? Oppure opterai per le strade periferiche, forse meno trafficate (vai al 14)?

34

Il ticchettio cessa di colpo e puoi tirare un solenne sospiro di sollievo. Accarezzi la copertina di John Blanche, ancora più bella al chiaro di luna, e ti avvii trionfante verso casa. Hai appena varcato la soglia della biblioteca quando una figura inquietante, nera, bassa e tozza ti si para davanti, uscendo apparentemente dal nulla. Di una bruttezza spettrale, seppur familiare, la strana apparizione ti rivolge la parola con naturalezza.

- Ciò che hai fatto non è bello, ma sono disposta a perdonarti. -
- Vade retro, mostro degli abissi!! -
- Sono Zamilda, idiota!! Ripeto, ciò che hai fatto non è per niente bello. Non si ruba ciò che appartiene legittimamente a una comunità. Pensa a quanti bambini, quanti semiologi disoccupati e quanti operatori del settore male in arnese potrebbe ancora far felici quel semplice libro. -
- Ma quale comunità! Il pubblico è cambiato, vecchia: i ragazzini e gli adulti vanno in biblioteca solo per studiare o per cucinare! Ormai questi libri interessano solo ai collezionisti. Se non l'avessi rubato io l'avrebbe di certo fatto qualcun altro!! -
- Sei proprio sicuro? - rintuzza lei. - Lo hai cercato ovunque

per anni, in tutte le librerie esistenti. Nella nostra biblioteca è rimasto su quello scaffale dal '92 ad oggi. Perché è questo che fanno le biblioteche: preservano la cultura. Dici che oggi questo libro non interessa a nessuno? In futuro magari non sarà più così. Magari la letteratura interattiva tornerà di moda e qualcuno vorrà leggere un caposaldo del genere. E non potrà farlo, perché quel caposaldo chissà dove sarà finito, e tutto per *colpa tua*. Ma puoi ancora redimerti consegnandomi il volume. Fallo e la tua anima sarà salva. -

- Io so dove finirà questo libro: al sicuro a casa mia, lontano dalle manacce dei bambini e dei rivenditori senza scrupoli. Ora fammi spazio, stupida balena zombie. -

La bibliotecaria sorride di fronte alla tua risolutezza.

- Lo so. Dopotutto ti ho messo alla prova. Vai e affronta le conseguenze della tua scelta. -

Sei ancora in tempo per cambiare idea e riconsegnare il libro. In tal caso puoi andare al 69.

Se invece vuoi tenere comunque il prezioso volumetto vai al 9.

35

Il sole è già calato quando raggiungi la biblioteca. Intorno non c'è più nessuno. È giunto il momento di agire!

Se provi a forzare una delle finestre vai al 38.

Se ami il rischio e vuoi passare dalla porta principale vai al 61.

36

Probabilmente Zamilda è impegnata dietro la sua solita coltre di impegni inderogabili, come riparare la macchinetta del caffè guasta e cose del genere. Stai per lasciar perdere la ricerca

quando noti un foglietto ripiegato sulla sua scrivania, che istintivamente raccogli e apri: c'è scritto "*il filo corretto è il blu*". Cosa significa?! Adesso hai ben altro su cui riflettere: la biblioteca sta per chiudere.

Se vuoi nasconderti nell'aula di lettura vai al 26.

Se vuoi mimetizzarti tra gli scaffali vai al 44.

37

Agile come Derek de *Il Castello di Quarras* e come Filippa de *La Torre Fantasma* messi assieme, estrai la forcina e la inserisci d'istinto tra i fili che attivano questa incredibile trappola, riuscendo non so come a bloccarla. Sudando freddo ti avvii verso il settore in cui sono custoditi i libri per ragazzi. Scorri le dita sullo scaffale e agguanti il tesoro senza possibilità d'errore, tuttavia non fai in tempo ad esultare che una enorme botola si apre sotto i tuoi piedi scaraventandoti nel nulla!

Quando riprendi i sensi avverti una forte umidità e un fastidioso odore di chiuso. Sei in un piano sotterraneo fiocamente illuminato, con una scala che va verso l'alto. Ti sollevi sulle braccia massaggiando le natiche, per scoprire che il tuo prezioso tesoro non c'è più! Stai già per correre al piano di sopra quando un gridolino ti mette in allarme: dal nulla appaiono delle piccole creature scimmiesche, dagli occhi tondi e lucidi. Ti sembra di averli già visti da qualche parte, forse in un volume di Lupo Solitario? Stropicci gli occhi, ma gli esseri sono ancora lì e continuano a squittire, stringendo tra le zampe... *La Casa Infernale!!* Ti precipiti al loro inseguimento, ma sono veramente veloci e ti precedono in un altro corridoio.

Svoltato l'angolo trovi due porte chiuse con altrettante targhe: una conduce agli uffici della direttrice, l'adorabile Zamilda (vai al 60). L'altra ai bagni dei dipendenti (vai al 57). In alternativa puoi ignorare le porte e tornare al piano superiore (vai al 66).

38

Un allarme scatta non appena la finestra va in pezzi. Abbastanza prevedibile, non credi? In preda al panico cerchi di fuggire; purtroppo vieni quasi subito atterrato da un metronotte e ridotto all'impotenza.

Vai al 40.

39

E come per... sortilegio la porta si spalanca! Presto potrai uscire da questa biblioteca infernale con il maltolto. Corri verso l'uscita al piano di sopra e per poco non inciampi su una valigia che qualcuno deve aver dimenticato. Una valigia che prima non c'era... Un ticchettio sospetto ti fa chinare sulla borsa: riesci ad aprirla grazie al piede di porco, scoprendo che non si tratta di una bomba ma di uno strambo allarme a tempo. Una vecchia sveglia è stata sigillata alla bell'e meglio a un centinaio di campanelli e sirene, collegati con i proverbiali quattro cavetti colorati di cui uno solo potrebbe permettere il disinnesco. Un filo da pescatore trasparente arriva fino alla guardiola di Zamilda: evidentemente è un sistema anti-intrusione che scatta quando viene compiuta un'effrazione in biblioteca. Quella donna è un vero demone!

La cosa più saggia da fare sarebbe correre a perdifiato a casa con il librogame, ma nessuno può comportarsi in modo saggio in una situazione del genere, specie se ha una passione per i giochi come la tua. Devi staccare il cavetto giusto, qualunque esso sia. Se scegli il cavo blu vai al 42. Se scegli il cavo viola vai al 34. Per il cavo rosa vai al 52. Se pensi sia il cavo rosso vai al 46.

40

- ...cordiamo agli ascoltatori di procedere con attenzione all'altezza della zona del mercato per il traffico intenso che... - Cosa...? Ti sei appisolato sul divano e la radio ti ha svegliato. Ricordi di esser stato picchiato, ma non hai ferite evidenti. Che sta dicendo...? Ok, ormai è evidente, non è un *dejà vu*. Forse hai sognato, forse è un incantesimo, non importa: il cielo ha voluto darti un'altra possibilità! Ti prepari di nuovo a partire e trovi il portone ancora bloccato. Cosa farai questa volta? Chiami il portinaio (vai al 51), passi dalle cantine (vai al 32) o aspetti che qualcuno apra dall'esterno (vai al 16)?

41

Riprendi fiato spossato dall'ordalia, ma sei arrivato in strada. Evidentemente sembri davvero messo male perché una pattuglia di poliziotti ti si avvicina.

- Giovanotto! Ha notato dei movimenti sospetti qui in giro? -

Ah, non era per quello. Che coraggio a chiamarti "giovanotto", peraltro.

- Uhm... no, nulla di strano, agente. - rispondi. - Posso sapere perché me lo chiede? -

L'uomo si guarda intorno, come se cercasse qualcuno (o qualcosa).

- Abbiamo avuto notizia che un gruppo di criminali, noto come la Banda del Buco, abbia scelto proprio questa zona per perpetrare taccheggi a danno delle vecchiette. -

- Ma se si chiama la Banda del Buco perché aggredisce le vecchiette? -

- Glielo spieghiamo un'altra volta, giovanotto. -

Dopo l'illuminante conversazione puoi allungare il percorso per evitare la Banda (vai al 47) o continuare lungo questa strada con sprezzo del pericolo (vai al 53).

42

SBAM. Sei appena finito a terra, colpito con forza dirompente da una gigantesca (e dolorosissima!) rete metallica. Non solo: un allarme ha preso a risuonare per tutta la biblioteca. Colto dal panico cerchi di strapparti di dosso la matassa di fili, provocandoti ancora più dolore, ma prima che tu possa riuscirci un uomo vestito di nero è su di te, pronto a colpirti con un manganello. Tutto si fa buio e ti trovi al 40.

43

Indossi la tua migliore faccia di bronzo e quasi fischiettando ti aggiri nel locale. La cartellina in cui infilerai *La Casa Infernale* ti dà un'aria distinta e intellettuale, o così vuoi immaginare. Dopo pochi passi la vedi: Chiara, la tua compagna di stanza al lavoro. Bella come solo una donna con gli occhiali sa essere, assorta nella lettura di chissà cosa. Non c'è niente da fare; per quanto tu sia concentrato sul furto, non riesci a levare gli occhi

da lei.

Se vuoi fermarti a chiacchierare vai all'8.

Se temi che possa farti perdere tempo e vuoi studiare seriamente come rubare il libro vai al 4.

44

Approfitti del fatto che la tua felpa è praticamente dello stesso colore degli scaffali e ti appiattisci contro un muro. La cartellina strategica aggiunge quel tocco in più che potrebbe servire a distrarre un osservatore casuale; e poi se la tieni davanti a te nasconde un po' di pancia. Attendi immobile fino a che senti sbattere le porte principali e la chiave girare nella toppa: finalmente sei solo! Col cuore in gola allunghi le mani verso la sezione dei librogame, dove a colpo sicuro afferrì il tuo tesoro. Quante volte hai sognato di... Ma ecco che una botola si spalanca sotto i tuoi piedi facendoti cadere nel vuoto!

Quando riprendi i sensi avverti una forte umidità insieme a un fastidioso odore di chiuso. Ti trovi in un qualche piano sotterraneo fiocamente illuminato. Chi è l'architetto che ha progettato tutto questo?! Ti sollevi sulle braccia scoprendo che il tuo prezioso tesoro non è più con te! Stai già per rassegnarti a tornare al piano di sopra con l'unica scala che esce da questo locale, quando dal nulla appaiono delle piccole creature dall'aspetto scimmiesco e dai grossi occhi lucidi. Ti sembra di averli già visti da qualche parte: forse in un'avventura di Lupo Solitario? Stropicci gli occhi, ma gli esseri sono ancora lì e continuano a squittire. Solo che il loro rumore si fa sempre più lontano, mentre stringono tra le zampette *La Casa Infernale!* Ti

precipiti al loro inseguimento, ma sono veramente veloci e ti precedono in un altro corridoio.

Svoltato l'angolo trovi due porte chiuse con altrettante targhe: una conduce agli uffici della direttrice, l'adorabile Zamilda (vai al 49). L'altra ai bagni dei dipendenti (vai al 28). In alternativa puoi ignorare le porte e tornare al piano superiore (vai al 24).

45

Forse quel rumore te lo sei solo immaginato, ma nel dubbio hai fatto bene: un frastuono allucinante si è appena propagato sopra la tua testa! Appiattito al suolo noti un bagliore per terra: proviene da una forcina per capelli perfettamente mimetizzata tra le piastrelle, ma con sopra gli occhi fosforescenti di un piccolo gufo che risplendono al buio. Istantaneamente la prendi con te: dopotutto non pensavi di saper usare così bene il piede di porco e di sicuro la forcina occupa meno spazio. Rialzandoti lentamente in piedi, decidi cosa fare.

Se vuoi andare verso il punto da cui è provenuto il frastuono vai al 2.

Se preferisci muoverti in direzione contraria vai al 29.

46

SBAM. Sei appena finito a terra, colpito con forza dirompente da una gigantesca (e dolorosissima!) rete metallica. Non solo: un allarme ha preso a risuonare per tutta la biblioteca. Colto dal panico cerchi di strapparti di dosso la matassa di fili metallici, ma prima che tu possa riuscirci un uomo vestito di nero è su di te, pronto a colpirti con un manganello. Tutto si fa buio e ti tro-

vi al 40.

47

Ed eccoti davanti al tuo obiettivo! La biblioteca non ti è mai sembrata più bella adesso che sei consapevole del bottino che ti appresti a raggranellare. Ormai manca poco all'orario di chiusura, ma hai ancora un po' di tempo a disposizione per decidere come agire. Entri baldanzoso; Zamilda nel vederti lancia una muta imprecazione, ruotando gli occhi verso il cielo. Non ti lasci certo impressionare.

Se vuoi parlare con la bibliotecaria vai al 67.

Se preferisci spostarti verso gli scaffali, pianificando la strategia migliore, vai al 12.

48

Giri nella strada (che si rivela essere un vicolo) e noti che la causa delle urla scomposte non è esattamente una pulzella, bensì una vecchina che sta soccombendo alle attenzioni di due brutti ceffi! Nonostante la concitazione del momento – e gli occhiali a fondo di bottiglia – la signora ti vede e ti implora di soccorrerla, o almeno di andare a chiamare aiuto.

Se scappi a gambe levate vai al 68.

Se decidi di affrontare i due ceffi vai al 5.

49

Non ti ci vuole molto per forzare la porta. Accendi la luce (tanto è un bugigattolo senza finestre, nessuno se ne accorgerà), sobbalzando dal terrore trovandoti di fronte alla bibliotecaria.

- Zamilda! Pensavo fosse uscita! Ehm... Ha visto delle piccole

scimmiette per caso? -

- Intendi i Kakarmi? - replica lei alzandosi. - Chi lo sa, forse li ho visti. Di certo vedo un intruso malintenzionato nella mia biblioteca. DIMITRI!! Corri, presto, c'è bisogno di te!! -

Un grugnito alle tue spalle annuncia l'arrivo di un nuovo soggetto, che ti colpisce alla nuca. Perdi i sensi e vai al 40.

50

Non appena premi il bottone la porta si spalanca, permettendoti di chiuderla sul grugno di chi sta uscendo dal gabinetto. Corri verso l'uscita al piano di sopra e per poco non inciampi su una valigia che qualcuno deve aver dimenticato. Una valigia che prima non c'era... Un ticchettio sospetto ti fa chinare sull'oggetto, ma non riesci ad aprirlo in alcun modo. Un filo da pescatore trasparente arriva fino alla guardiola di Zamilda: quella pazza vuole farti saltare in aria?!

Se vuoi tornare indietro e seguire il filo argentato vai al 28. Se vuoi gettare la valigetta fuori da una finestra vai al 38. Se vuoi semplicemente dartela a gambe vai al 42.

51

Mario Diavolacci, scheletro coi baffi, ti ha aperto in una *mise* più che imbarazzante e sta sbuffando chiedendoti cosa diavolo (non dice proprio così) stia succedendo, mentre fa volare una copia della Settimana Enigmistica per la guardiola. Non sembra che abbia riempito nemmeno un cruciverba.

- Certo, è quella diavolo (non dice proprio così) di serratura! Quei diavolo (di nuovo) di operai dovevano venire in 'sti giorni ma ancora niente!! Grmpf... Ok, prendo gli attrezzi e arrivo. -

Non puoi fare a meno di notare che nella guardiola il buon Mario tiene anche un piede di porco: meglio non indagare i motivi della sua presenza. Comunque potrebbe tornarti utile.

Se lo raccogli vai al 13.

Altrimenti aspetta che Mario abbia preso i suoi attrezzi e vai al 33.

52

SBAM. Sei appena finito a terra, colpito con forza dirompente da una gigantesca rete metallica. Non solo: un allarme ha preso a risuonare per tutta la biblioteca. Colto dal panico cerchi di strapparti di dosso la matassa di fili, ma prima che tu possa riuscirci un uomo vestito di nero è su di te, pronto a colpirti con un manganello. Tutto si fa buio e ti trovi al 40.

53

Ti è andata bene: non hai fatto incontri spiacevoli e sei giunto a tempo di record davanti al tuo obiettivo! Hai ancora molto tempo a disposizione per pianificare la strategia da adottare e decidere come agire. Entri baldanzoso e lanci uno sguardo al bancone di Zamilda: la bibliotecaria non c'è, per fortuna.

Se vuoi per qualche motivo cercarla vai al 36.

Se ti limiti a girovagare tra i tavoli vai al 43.

54

Ti infili nella strada (che si rivela essere un vicolo) e noti che la causa delle urla scomposte non è esattamente una pulzella, ma una vecchina. La poveraccia sta soccombendo alle attenzioni di due brutti ceffi. Nonostante la concitazione del momento la si-

gnora ti vede, implorandoti di soccorrerla o almeno di andare a chiamare aiuto! Cosa fai?

Se scappi a gambe levate vai al 20.

Se coraggiosamente affronti i due malviventi vai al 5.

55

- ...cordiamo agli ascoltatori di procedere con attenzione all'altezza della zona del mercato per il traffico intenso che... - Spalanchi gli occhi trovandoti di colpo sul tuo divano. Addosso non hai nemmeno una ferita. Non sai cosa sia successo, ma non ti importa. Sai cosa devi fare e non devierai di un centimetro dal percorso.

Qualche ora dopo stai uscendo dalla biblioteca con *La Casa Infernale* in mano. Zamilda ti sbarra di nuovo il passo.

- Ciò che hai fatto non è bello, ma... -

- Stop! Ferma lì, Samoa! - la interrompi. - So già tutto. La comunità, i bambini, i semiologi, la cultura e tutto il resto. Fammi passare, per favore. Ho fretta. -

La bibliotecaria sorride sotto i baffi (in tutti i sensi).

- Vedo che sei già entrato in modalità *rilettura veloce*. Bene così. Vai e affronta le conseguenze della tua scelta. -

Sei ancora in tempo per cambiare idea e approfittare di questa nuova *chance* per riconsegnarle il volume.

Se fai così puoi andare al 69.

Se invece vuoi tenere il prezioso libro vai al 9 e fai una scelta sensata.

56

Forse quel rumore te lo sei solo immaginato, ma nel dubbio hai fatto bene: qualcosa di pesante si è appena abbattuto sugli scaffali alle tue spalle, spargendo schegge ovunque! Accucciato, per puro caso noti tra le mani dei leggerissimi fili, simili a capelli. Hai attivato una trappola?

Se vuoi seguirli e toglierti il dubbio vai al 18.

Se preferisci ignorarli e continuare l'esplorazione vai al 62.

57

La porta dei gabinetti scricchiola come in un maniero infestato dai vampiri. L'odore del locale è addirittura peggio: per gli dei Kai e Ishir, che puzza! Pensi davvero che le scimmiette si siano nascoste qui dentro? In effetti senti uno strano rumore provenire da uno dei gabinetti propriamente detti.

Se vuoi spalancare la porta vai al 3. Se vuoi acquattarti all'esterno, aspettando pazientemente che chiunque sia dentro esca, vai al 28.

58

Saluti la bibliotecaria augurandole ogni bene, nonostante i vari governi che si sono succeduti da quando lei lavora. Sobillata dalle tue frasi qualunque Zamilda sembra rianimarsi (funziona sempre).

- Ah, non me ne parlare! Figurati che io ho dovuto aspettare addirittura tre mesi (no, dico: TRE MESI) per essere assunta a tempo indeterminato qui in biblioteca nel 1986! E figurati che ci sono riuscita solo perché ho fatto valere la grave menomazione di cui soffro. -

La scruti incuriosito.

- Menomazione? -
- Ehm, sì. Ma non sono fatti che ti riguardano. -
- Come non son fatti che mi riguardano, scusi, è lei che ha tirato fuori l'argomento... -
- Va bene. Sono daltonica. -
Ti sforzi di non scoppiare a ridere.
- Sul serio? Daltonica? -
- Sì. -
- Che colore è questo? -
- Rosso. -
- No, è rosa... -
- Insomma!! Non avevi detto che te ne stavi andando?! -
Come ben sa un cultore di librogame par tuo, gli anni '80 sono stati veramente favolosi! Intanto si è fatta l'ora di chiusura. Ne approfitti per allontanarti, sapendo che approfitterai di questi ultimi minuti per nasconderti. Ma dove? Nell'aula di lettura (vai al 26) o tra gli scaffali (vai al 12)?

59

Hai fatto bene a dedicarti all'esplorazione, perché passando accanto a una finestra hai notato dei fili quasi invisibili in controluce poco prima degli scaffali: al buio non avresti mai potuto evitarli.

Vuoi seguirli per scoprire dove portano (vai al 18) o preferisci semplicemente scavalcarli (vai al 21)?

60

Non appena apri la porta ti trovi faccia a faccia con un gigantesco metronotte dai tratti stranieri.

- Salve! - accenni, ricevendo in risposta un forte colpo in testa che ti fa perdere i sensi.

Per scoprire che ti accade vai al 40.

61

Non sai nemmeno tu da dove arrivi questa abilità nell'effrazione, ma l'importante è che tu sia riuscito a forzare la porta della biblioteca senza far scattare allarmi! Puoi orientarti perfettamente anche al buio, visto che conosci alla perfezione ogni suo anfratto.

Non ti resta che dirigerti verso gli scaffali (vai al 42) o andare in sala lettura (vai al 6).

62

SBAM. Sei appena finito a terra, colpito con forza dirompente da una gigantesca rete metallica. Non solo: un allarme ha preso a risuonare per tutta la biblioteca. Colto dal panico cerchi di strapparti di dosso la matassa di fili metallici, provocandoti ancora più dolore, ma prima che tu possa riuscirci un uomo vestito di nero è su di te, pronto a colpirti con un manganello. Tutto si fa buio e ti trovi al 40.

63

Continui imperterrito a lavorarti ai fianchi la bibliotecaria, che però non sembra volerne sapere di perdere tempo con te, uno che ai suoi occhi è solo il pazzo che vuole a tutti i costi quel libretto per bambini. Provocharla è divertente, ma anche controproducente come stai per scoprire.

- DIMITRI!! - esplode a un certo punto. - C'è una persona che

sta disturbando la quiete della biblioteca!! Accompagnalo all'uscita, per favore! -

Vuoi replicare che sta disturbando *lei* con le sue urla, ma non ne hai modo: un energumeno si palesa dopo pochi secondi, afferrandoti in malo modo e spingendoti oltre l'uscita.

Mentre torni a casa rifletti sul da farsi: vuoi tornare indietro e attendere l'orario di chiusura (vai al 14) o preferisci rinunciare e tentare un'altra volta (vai al 30)?

64

Speri che gli strani esseri si siano nascosti proprio qui, perché lo sforzo che fai per entrare è notevole! L'odore che emanano i bagni è veramente ributtante, ma in effetti senti uno strano rumore provenire da uno dei gabinetti propriamente detti.

Se vuoi spalancare la porta vai al 60.

Se vuoi acquattarti all'esterno, aspettando che chiunque sia dentro esca, vai al 22.

65

Notoriamente i vicoli sono i posti più sicuri in cui nascondersi, ma non quando sono infestati da criminali. Purtroppo incappi subito in vari loschi figure che ti derubano di ogni avere, compreso il tuo tesoro.

- Cos'è sta robbaccia? - esclama uno dei ceffi in evidente stato confusionale.

- Ridammelo!! - urla in uno slancio di coraggio, smorzato da un colpo in testa da parte del suddetto. Presto scoprirà che potrà farci molti più soldi vendendolo alle bancarelle di quanti ne avrebbe fatti rapinando per due mesi...

Vai al 55.

66

Sali le scale a perdifiato, esaminando ogni anfratto del piano superiore, ma le piccole creature sembrano scomparse. Per la miseria! Le cose si stanno mettendo proprio male. Cosa vuoi fare? Vuoi andartene e rinunciare per sempre ai tuoi folli progetti (vai al 69)? O vuoi tornare al piano di sotto e setacciare questo posto da cima a fondo (vai al 28)?

67

- Rieccoti qua! Guarda che un giorno i vigili li chiamo sul serio! -

- Ma no, Zamilda, che hai capito! Ormai per *La Casa Infernale* mi sono rassegnato! Sono venuto da te solo per fare due chiacchiere, così, in amicizia... -

- Pfff, “amicizia”! Ti ho sentito benissimo l’altro giorno: mi hai definita “capodoglio coi capelli”. -

- Era in tono scherzoso. -

- Scherzoso un accidenti. Sparisci dalla mia vista. -

Eh, già: Zamilda non ha molta voglia di parlare. E chissà che non chiami davvero i vigili! Vuoi continuare a provocarla?

Se sì vai al 63. Se desisti e ti congedi vai al 58.

68

Dentro di te sai benissimo che non stai scappando come un pollo, ma che stai andando a cercare aiuto per la povera vecchina. In ogni caso sei in ritardo sulla tabella di marcia! D’un tratto nella via giungono dei poliziotti in corsa. Stai per attirare la lo-

ro attenzione quando i ceffi escono dal vicolo al tuo inseguimento.

- Dimenticate l'aggressione, è la Banda del Buco! - esclama uno dei poliziotti. - Chiamate rinforzi!! Subito! -

È il momento: scatti verso la biblioteca più veloce che puoi, senza più guardarti indietro. Sai che per evitare ulteriori incontri sarebbe meglio percorrere le vie secondarie del centro, meno trafficate, ma così facendo rischieresti di trovare la biblioteca già chiusa. Cosa fai? Continui lungo la via principale (vai al 15) o prendi quelle periferiche (al 25)?

69

Torni a casa con gli occhi bassi e l'umore a terra, consapevole di aver fatto un altro buco nell'acqua. Qualcosa dentro di te suggerisce che non avrai un'altra occasione. Sprofondi in un lungo sonno e quando riapri gli occhi è tarda mattina. La radio è spenta, non si sente un rumore. I volumi 6 e 8 di Dimensione Avventura sono ancora lì ad accusarti dalla scansia e quel maledetto buco tra loro non è stato riempito, ma non provi più dolore. Anzi, forse hai imparato una lezione: i libri possono essere più al sicuro in una biblioteca che tra le mani di un collezionista. Ti giri tra le coltri in preda ad una nuova pace interiore, fino a che il telegiornale rivelerà che nella notte la biblioteca è andata a fuoco e con essa tutto il suo contenuto.

Il sindaco in persona ordinerà un minuto di silenzio in ricordo della nobile bibliotecaria defunta, la povera Zamilda, amata da tutti in egual modo. Sarà incredibile: perfino i cani bastardi dei vicini non faranno alcun rumore, in tutto la città ci sarà un mi-

nuto di silenzio assoluto. A parte un suono indistinto proveniente proprio da una certa casa...

(La tua avventura finisce qui! Ma, se non sei soddisfatto del finale, come nel più classico dei librogame puoi ricominciare a leggere dal paragrafo 1 e provare a ottenerne uno migliore!)

70

Le gambe ti dolgono come non mai e quel che è peggio i tuoi sforzi sono del tutto vani.

- Uè, giovanotto, dove andiamo così di fretta? - esclama un poliziotto sbarrandoti la strada. Onestamente credi che anche tu sospetteresti di uno come te, conciato come sei.

- Io, beh, ecco... *Bleurg!* -

Sei così stanco e spossato che vomiti sui suoi stivali. L'agente resta di sasso, tu peggio. Salire su una volante parcheggiata ti sembra una conclusione fin troppo serena per la giornata infernale che hai vissuto. Infatti in gattabuia, tanto per gradire, vieni picchiato a sangue.

Vai al 55.

EPILOGO

- Ehi, Chiara! Guarda qui! -
- Che c'è, Thomas? -
- Niente, è il libro che ho preso l'altro giorno su ebay, da Roma. Guarda un po' il timbro. -
- Ma... è la biblioteca comunale! Quella che gestiva quella tizia... com'è che si chiamava... Zumerle? -
- Zamilda, cara, Zamilda. Chissà che fine ha fatto... Senza di lei non avremmo mai completato la ricerca sull'Uzbekistan. -
- Già. Ora mi hai fatto venir nostalgia per la biblioteca, managgia a te! Era bello poterci andare, anche se ogni tanto si facevano incontri poco graditi (ride, poi si fa pensierosa). -
- A cosa stai pensando? Ai tuoi spasimanti? -
- No, è che pensavo... è incredibile che quel libro sia partito dalla nostra biblioteca, sia finito a Roma e prima chissà dove, per poi tornare indietro. È un po' come se avesse voluto tornare a casa. Mi fa pensare a tutte le storie assurde che ci devono essere dietro ai libri che leggiamo ogni giorno, senza rendercene conto. -
- Ogni libro è una storia, amore. -
- Sì, anche quelli per ragazzini troppo cresciuti! Quanto hai pagato quella schifezza, confessa? -
- (colpo di tosse) Pochissimo, cara, tranquilla! In fondo è un ex biblio... -
- Sì, sì, come no. Sbrigati adesso, all'asilo ci aspettano. Avrai tempo di leggerlo a tuo figlio, quando sarà più grande. -