

## CUPE VAMPE

### INTRODUZIONE

Fa caldo. È il 25 agosto, il culmine di un'estate che verrà ricordata tra le più torride, purtroppo non solo per il clima. Sono passati alcuni mesi da quando su al nord, rivendicando chissà quale diritto, si sono arrogati la scelta di spartire il tuo paese. Ma qui non succederà nulla, ne sei sicura. Talmente sicura che Emir nota la preoccupazione sul tuo volto e ti scuote.

«Ana, stai dormendo? Ok che è quasi mezzanotte, però... »

Sorride ma poi diventa anche lui serissimo.

«Forza: quegli incunaboli non si incolleranno da soli alle fu-  
stelle. Diamoci da fare, poi andremo a divertirci.»

Ripensi a quello che è successo ad aprile. È un dubbio stupido, lo sai: la biblioteca non ha alcun valore strategico e poi si trova proprio di fronte alla Miljacka. Il fiume scorre placido, un luogo in cui gli assalitori non sarebbero coperti dal fuoco nemico. Non solo: in questo quartiere ci sono le confluenze di troppi interessi e troppe realtà diverse. Chi lo attaccasse attaccherebbe lo Stato stesso. Ci sono il mercato, la sinagoga, la moschea e il quartiere storico di Bascarsija, tutti disposti a poca distanza dalla Vi-jećnica.

Già, non succederà mai nulla qui. Eppure...

Un'esplosione, un movimento tellurico. Una sirena. Un'ambulanza che si avvicina.

Poi capisci che è l'allarme antincendio.

## REGOLAMENTO

La protagonista di questa storia sei tu: una giovane ragazza che si è trovata nel posto sbagliato al momento sbagliato. O forse sei esattamente la persona di cui la città di Sarajevo ha bisogno in questa infernale estate del 1992. Lo decideranno i posteri: per adesso sei solo una donna come tante rinchiusa in una biblioteca che sta bruciando. Cosa farai da adesso in poi?

Ciò che stai per leggere è un racconto a bivi in cui sarai tu a decidere come proseguirà la storia, saltando di volta in volta ad un paragrafo numerato diverso.

Per proseguire avrai bisogno di una matita e un foglio di carta, o comunque qualcosa su cui prendere appunti, e di un comune dado a sei facce. Durante la lettura dovrai tener traccia dei punti Morale, che rappresentano il tuo coraggio nel reagire agli eventi. Hai inizialmente 5 punti Morale, ma puoi ottenerne altri o perderne nel corso della lettura. In alcuni casi ti verrà chiesto di lanciare un dado e di sommare al risultato i tuoi punti Morale: se non hai un dado sottomano, o se preferisci affrontare la sfida senza l'arbitrio della sorte, comportati come se avessi ottenuto sempre il numero 3 a ogni lancio. Anche in questo caso sopravvivere non sarà comunque semplice!

L'altro valore di cui dovrai tener traccia è quello del Fuoco: parte da 0 e può solamente aumentare. Fai attenzione, perché alcune scelte nel corso della storia potrebbe essere disponibili solo se il valore del Fuoco è rimasto sotto a una certa cifra. Va da sé che più le fiamme avanzeranno più riuscire a sopravvivere nella biblioteca sarà difficile.

Questa storia può concludersi con tre epiloghi diversi a seconda delle tue azioni, oppure interrompersi prima nel caso tu commetta gravi errori. Qualora ciò accada puoi ricominciare dal paragrafo 1 riportando i tuoi punteggi di Morale e Fuoco ai valori iniziali, cancellando ogni appunto da te preso nella lettura in corso. Ricorda: in questa storia non vestirai i panni di un vigile del fuoco, ma quelli di una ragazza come tante. Sarà quindi importante valutare quando e come fuggire prima che la Vijećnica diventi la tua tomba.

Ora puoi cominciare la lettura dal paragrafo 1.

## 1

Come gli altri occupanti della biblioteca hai seguito il tuo primo istinto e sei fuggita. Non è strano che in giro per la Vijećnica ci sia gente oltre al personale, visto quel che è diventata nel corso dei decenni: un punto di ritrovo per gli abitanti di Sarajevo, giovani e meno giovani. Lo sciamare inconsulto di persone mai viste prima ti fa capire che non sono venuti per difendersi dall'attacco o per ritrovare dei conoscenti: stanno correndo verso l'uscita con dei libri in braccio. Stanno percorrendo i corridoi... per andare a salvare i libri! La situazione ti sta facendo paura e

l'odore del fumo dimostra che qualche ala deve aver preso fuoco. Devi sforzarti di ricordare al meglio la struttura della biblioteca: sai per certo che alla tua sinistra si trovano i magazzini in cui vengono raccolti i libri in attesa di restauro (vai al **30**). Nell'ala destra sono conservati i libri recenti (vai al **27**). I volumi più preziosi sono invece al piano superiore, ma dal corridoio che conduce alle scale proviene un fumo denso (vai al **17**). Decidi dove recarti e vai al paragrafo corrispondente: d'ora in avanti il tuo destino dipende da te.

## 2

Aumenta di 1 il valore del Fuoco. Provi e riprovi ma il calore non ha danneggiato la porta - e questo è un bene, o almeno la sarebbe se non avessi un disperato bisogno di entrare. Dannazione! Devi recuperare le chiavi, che sono custodite negli uffici amministrativi: ma potrai raggiungerli solo se il valore del Fuoco è 6 o meno. In tal caso potrai andare al **37** e spostarti nell'ala destra. Altrimenti sarebbe troppo pericoloso: puoi solo fuggire (vai al **48**) o tornare nell'ala sinistra (vai al **31**).

## 3

Sei disperata ed è la disperazione a muoverti, non certo il coraggio. Dimentichi tutto il resto, anche le pergamene che lasci cadere a terra. Salti tra le fiamme sperando che non ti lambiscano: il calore è immenso! Stai già pensando a come gettarti al suolo dall'altra parte per ridurre i danni, ma un estintore riesce a spegnere le fiamme.

«Ce l'hai fatta per un pelo. Se non è fortuna questa...»

È Emir: cerca di sorriderti mentre tremi forsennata. In qualche

modo sei sopravvissuta (guadagni 2 punti Morale).

Vai al **42**.

#### 4

Ti avventi sul fuoco colpendo più e più volte con i vestiti, rovesciando sui documenti bruciati tutto ciò che trovi, perdendo progressivamente il controllo delle tue azioni e finendo accucciata in un angolo, gli occhi chiusi, piangendo. Poi scivoli in un sonno da cui non ti sveglierai più.

#### 5

Aumenta di 2 il valore del Fuoco. Metti a soqqadro i ripostigli cercando qualche libro che sembri particolarmente meritevole di essere salvato. Davanti ai tuoi occhi e sotto le tue dita scorrono titoli evocativi, veri tesori: prendere una decisione non è facile. D'improvviso un'esplosione sconvolge l'edificio facendo crollare parte del soffitto. Eviti le macerie per miracolo; l'incendio si è già diffuso e la struttura della biblioteca sta cominciando a cedere. Lascia questo luogo e vai all'**11** prima che sia troppo tardi.

#### 6

Dai fondo a tutto il tuo carisma e alla poca aria rimasta nei polmoni.

«Qui dentro sono racchiusi secoli di storia! Non potranno mai cancellarli in una sola notte!»

Lo ripeti sottovoce un paio di volte, poi lo urli in modo che anche gli altri possano sentirti. Quindi inizi a dar ordini a destra e a manca. All'inizio i presenti ti guardano stralunati, poi uno di loro

comincia a seguire una tua indicazione. Allora un altro fa lo stesso, poi un altro ancora. In breve tempo avete svuotato metà degli scaffali con rinnovata determinazione (guadagni 5 punti Morale). Soddisfatta, decidi se è giunto il momento di fuggire (vai al **48**) o se vuoi spostarti verso l'ala destra (vai al **63**).

## 7

Aumenta di 2 il valore del Fuoco.

«Aspetta, vengo ad aiutarti»

«No! Ho una gamba rotta, non riesco a muovermi. Vattene!!»

«Non posso andarmene!» urla a tua volta. «I libri, la storia del nostro popolo!! Non possiamo lasciarli bruciare!!»

Senad emette un lungo sospiro.

«È troppo tardi. Le sale superiori sono in fiamme. Ho cercato di raggiungerle da fuori ma... Non c'è stato modo! Le opere sefardite...»

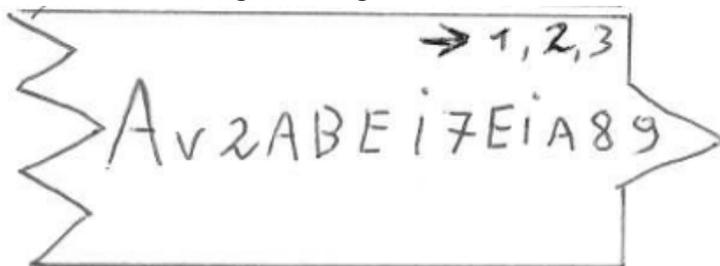
Il solo nome di quelle opere storiche ti fa gelare il sangue nelle vene. Manoscritti illustrati di incredibile valore, portati dagli ebrei sefarditi in fuga dalla Spagna. Il più importante, l'Haggadah, stimato intorno ai 700 milioni di dollari, è stato messo in sicurezza dal capo bibliotecario poche settimane fa. Ma il resto...

«Josip lo aveva detto. Siamo stati così stupidi! Devo salvare i manoscritti».

Ti stupisci tu per prima di queste parole (guadagni 5 punti Morale). L'allarme antincendio continua a urlare la sua disperazione e una nuova sirena si unisce al coro. Senad sorride e fa cenno di avvicinarti.

«Ti servirà questo. È parte del codice per accedere alla zona protetta. Me lo ha dato Josip, ma ho fallito. Che tu abbia più fortuna, Ana.»

Così dicendo ti consegna un foglio arrotolato.



Prendi nota di com'è fatto nel caso dovesse servirti.

«Che significa?»

«È un codice. L'altra parte l'ha Josip, negli uffici...»

Il cuore perde un altro colpo quando senti tremare i muri e la balconata sembra quasi staccarsi dalle pareti. Non puoi lasciare Senad qui: morirà di certo. È anche vero che è molto pesante e che non sai se riuscirai a portarlo in salvo.

Se vuoi aiutare il ferito vai al **23**

Altrimenti puoi solo fuggire al **59**.

## 8

Senza pensarci due volte scatti verso l'uscita con le pergamene ancora salde in mano. I manoscritti cadono e bruciano alle tue spalle mentre il fuoco li consuma, poi è il turno di uno dei tappeti del corridoio; rabbrivisci all'idea del rischio che avresti corso se fossi rimasta lì dentro.

«Che è successo?!» urla Emir, sopraggiunto giusto in tempo per ridurre le fiamme con un estintore. Tremando gli racconti della trappola a cui sei sfuggita per miracolo. Lui fa un cenno del capo

a un gruppo di uomini che chiudono la porta, sigillando le fiamme.

Vai al **42**.

## 9

Aumenta di 2 il valore del Fuoco. Entri, sapendo benissimo che l'ufficio non contiene libri da salvare. Tuttavia le chiavi per le stanze blindate sono qui dentro: solo trovandole avrai accesso all'area più importante della biblioteca. Cominci a scartabellare tra scaffali e scrivanie, ma ti paralizzi intravedendo a terra il cadavere di un anziano che non conosci. Ha subito una brutta ferita alla testa e giace riverso a terra: ma ciò che ti colpisce di più è una scritta, apparentemente senza senso e redatta col suo stesso sangue sulle piastrelle.



Doveva trattarsi di qualcosa di molto importante, anche se non ne comprendi il significato. Poi la consapevolezza di essere di fronte a un cadavere ti fa tornare alla realtà (perdi 1 punto Morale). Distogli lo sguardo e torni ad aprire i cassetti, trovandone uno chiuso con una piccola tastiera da calcolatrice al posto della serratura. Servirà un codice per aprirlo? Se pensi di conoscerlo, fai la somma algebrica delle cifre che lo compongono e vai a quel paragrafo. Se il testo non avrà senso vorrà dire che hai sbagliato e dovrai tornare subito qui.

Se sbagli o se preferisci non provare, puoi cercare le chiavi nella stanza (vai al **49**) oppure lasciarla e tornare nel corridoio (vai al **60**).

## 10

In un ultimo sussulto alzi lo sguardo di scatto, incrociando il volto di Emir, come se ti ridestassi da un incubo o come se il fuoco ti avesse dato nuova energia. Sorridi amaramente ma i tuoi occhi sono freddi.

«Vai. Ti prego».

Emir ricambia lo sguardo per un attimo. L'immagine successiva è lui che fugge con i libri che gli hai consegnato. In cuor tuo a questo punto dovresti essere felice, ma piangi a dirotto perché nessuno può esser felice affrontando la morte, non a vent'anni. Vai all'Epilogo 3.

## 11

Aumenta di 1 il valore del Fuoco. Il fumo è ovunque, costante avviso delle fiamme che precede. Tossisci: è da tutte le parti, tutte le parti. Ovunque ti volti non c'è via di fuga. Raggiungi in qualche modo le scale verso i piani superiori, irriconoscibili coperte di fuliggine come sono. Il fumo ristagna: non dovrebbe salire verso l'alto?! Non riesci a pensare come si deve... Ricordi che una porta da queste parti conduce ai magazzini sotterranei, ma il nero è così fitto da non permetterti di individuarla.

Puoi solo retrocedere (vai al **21**), affrontare le scale verso l'alto (vai al **45**) o cercare a tentoni la porta per le cantine (vai al **24**).

## 12

Nel più assoluto silenzio si è creata una catena umana di persone che sta trasportando i volumi più pesanti verso l'esterno. Riesci a sorridere nonostante gli eventi: l'abitudine a comunicare con gli sguardi vi sta aiutando anche in questo frangente (guadagni 3 punti Morale). È un sorriso che dura fino a che una nuova esplosione squarcia l'aria, facendoti crollare addosso calcinacci dal soffitto. L'improvvisata catena si scioglie mentre i presenti si danno alla fuga.

Se vuoi seguirli vai al **53**. Se vuoi restare nel magazzino vai al **26**.

## 13

Aumenta di 1 il valore del Fuoco. Respiri a pieni polmoni l'aria della notte, riprendendo fiato, quando un forte spostamento d'aria ti costringe in ginocchio. La piazza diventa di colpo illuminata a giorno: non sono le fiamme dell'incendio ad alzarsi al cielo, sul retro della biblioteca stanno piovendo granate dagli effetti devastanti! Dunque è proprio come temevi: non si tratta di un incidente, l'esercito sta davvero attaccando la Vijećnica, ma a che scopo?

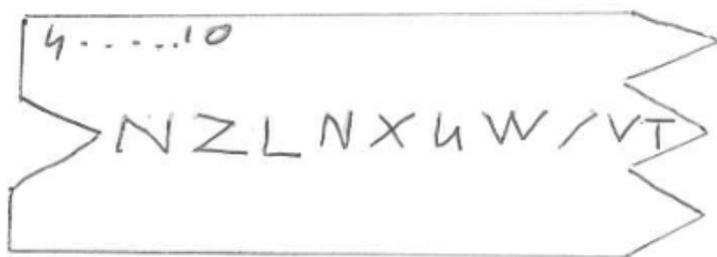
Se vuoi rientrare immediatamente vai al **59**.

Se vuoi sporgerti dalla balconata, per vedere meglio di sotto, vai al **32**.

## 14

Ma certo! Il codice per aprire il cassetto è 33531-1, con il meno prima dell'ultima cifra. L'uomo a terra ha cercato di scriverlo

con le sue ultime forze, ma essendo mancino lo ha fatto al contrario, forse per timore di cancellarlo col suo stesso braccio. Ammiri la freddezza che gli ha permesso di essere così lucido in punto di morte; vorresti appuntarti mentalmente il suo aspetto per tributargli i giusti onori, ma la sola vista ti rivolta lo stomaco. Torni con l'attenzione al cassetto, svuotandolo alla ricerca delle chiavi per le sale protette. Non ci sono!! Non sono da nessuna parte!! In compenso c'è una busta sigillata: la apri con i nervi a fior di pelle, ma esce solo un biglietto:



«Che accidenti significa? Dannate manie di sicurezza!» pensi rabbiosa. Sembra parte di un codice: forse se avessi anche il resto potresti decifrarlo.

Puoi cercarlo nella stanza (vai al **49**). Se invece ritieni di aver già perso fin troppo tempo qui, ti conviene tornare nel corridoio (vai al **60**).

## 15

Aumenta di 1 il valore del Fuoco. Muoversi lentamente in stato di pericolo potrebbe sembrare un controsenso, ma nel tuo caso si rivela prezioso: a metà percorso uno degli armadi a muro si ribalta abbattendosi a pochi metri da te, lasciandoti illesa. In un modo o nell'altro hai raggiunto la fine del corridoio: sulla sinistra si trovano gli uffici del capo bibliotecario (vai al **9**). Sulla

destra la segreteria (vai al **35**).

## **16**

Aumenta di 2 il valore del Fuoco. Il codice inserito non funziona!! Eppure sei sicura che l'uomo abbia cercato di scriverlo con le sue ultime forze. Ci dev'essere qualcosa che ti sfugge... Fai svariati tentativi, capendo infine dove stavi sbagliando. Vai al **14**.

## **17**

Aumenta di 1 il valore del Fuoco. Sarà la strana atmosfera che si respira in questi attimi, ma mai come oggi l'architettura delle scalinate ti è sembrata inquietante e fuori luogo. Pensi ai secoli di storia racchiusi in queste aule e a quanto poco possa bastare per distruggerle; paradossalmente la tua vita è l'ultimo dei pensieri. Poi vi è una nuova gigantesca esplosione e il pavimento trema sotto i tuoi piedi come se ci fosse il terremoto.

Se vuoi continuare a salire le scale al **40**.

Se preferisci evitare, alla luce di quel che è appena successo, torna indietro e vai al **53**

## **18**

Riapri gli occhi dopo un istante, riuscendo a trovare le forze per continuare. Emir non c'è più e neppure gli altri. Dove saranno andati? Hai solo due opzioni: salire le scale (vai al **45**) o seguire il consiglio e andartene via da qui (vai al **33**).

## **19**

Si dice che il dolore dopo un lutto si manifesti sempre in ritardo.

Si dice anche che non ci sia nulla di più forte dell'istinto di sopravvivenza. La verità è che semplicemente non vuoi morire qui dopo ciò che è accaduto finora. Se resti ferma sarai un facile bersaglio per qualunque cecchino. La riva destra del fiume è completamente esposta. Se corri al riparo degli alberi dovresti essere protetta. Emir è morto. Questi pensieri sono in ordine decrescente d'importanza: il cervello umano sa essere crudele ed efficiente quando vuole.

Vai all'Epilogo 2.

## 20

Aumenta di 1 il valore del Fuoco. Seguendo le istruzioni del codice riesci a localizzare la posizione delle chiavi, dietro una struttura mobile raffigurante la celebre Battaglia dei Corvi. Finalmente! Come una furia lascia la stanza e vieni accolta dall'incendio, che ha consumato le altre parti dell'ala e vuole fagocitare anche questa. L'emozione vince sulla fredda logica e ti conduce al corridoio laterale che porta all'area protetta. I secondi passano lentissimi mentre giri la chiave, apri le porte blindate e le chiudi alle tue spalle. Qui dentro il calore si unisce alla forte presenza della carta; la luce che proviene dalla stanza si smorza a intervalli regolari e per un attimo credi di aver assistito a una visione irreale. Purtroppo sono solo i colpi dei mortai che hanno danneggiato il sistema elettrico della biblioteca. Senza pensarci due volte afferra tutto quello che puoi, con la poca delicatezza che ti può consentire la tensione. Nei prossimi paragrafi potrai chiedere aiuto a qualcuno per salvare questo tesoro, se vorrai: in sua presenza aggiungi 10 al numero del paragrafo in cui ti trovi e

continua a leggere da quello nuovo. Fai attenzione, perché il testo non ti ricorderà questa opzione.

Ora vai al **48**.

## 21

Aumenta di 1 il valore del Fuoco. I tuoi occhi lacrimano come non mai. Hai un disperato bisogno di respirare. Segui altri fuggiaschi, sperando che ti conducano all'aria aperta. Capisci troppo tardi che il catino di fumo e calore in cui sei è lo stesso ingresso che ti ha accolto in biblioteca solo poche ore fa...

Lancia un dado e somma al risultato il tuo punteggio di Morale.

Se il totale è 11 o più vai al **52**

Altrimenti vai al **31**.

## 22

Per fortuna riesci a trovare alcune persone a cui chiedere aiuto. La loro reazione è immediata: chiudono la porta redarguendoti, visto che nei sotterranei passano i tubi del sistema di riscaldamento e potrebbe esserci stata una fuga di gas. Cominci a tossire per l'imbarazzo – o forse no. Meglio allontanarsi da qui il prima possibile.

Se vuoi salire al piano superiore vai al **45**.

Se vuoi tornare verso le porte d'entrata vai al **21**.

## 23

Aumenta di 1 il valore del Fuoco. Cerchi istintivamente qualcosa a cui aggrapparti per raggiungere e sollevare Senad, ma un impatto violentissimo ti riporta alla realtà: una nuova esplosione ha fatto tremare la biblioteca rompendo parte del cornicione. Di

colpo hai un piede che penzola nel vuoto. Senad crolla con un urlo a terra, incrociando un'ultima volta il tuo sguardo (perdi 2 punti Morale). Lo shock è talmente grande da spingerti subito a fuggire, ma quando torni nella sala la trovi avvolta da una nube. Vai al' **11**.

## 24

Ti dirigi dove ricordi esserci stata la porta, cercando con le mani qualcosa di tangibile. Ormai non respiri più. Non appena le tue dita abbassano la maniglia, una sola scintilla dell'esplosione che segue basta a porre fine alla tua esistenza.

## 25

Non è vero quello che hai sentito dire, che negli ultimi istanti di vita tutta l'esistenza ti passi davanti gli occhi. Non è quello che succede a te, comunque, che trascorri gli ultimi momenti a strillare contro un amico affinché se ne vada, con parole che suonano come una richiesta di aiuto. Non hai mai creduto che la morte fosse indolore, ma sei certa di non provare più nulla mentre Emir si affanna a scavare tra i detriti, soltanto per raggiungerti nella tomba.

## 26

Tossisci per liberare la gola dall'intonaco. Ammucchiati sui tavoli ci sono veri e propri tesori: hai solo l'imbarazzo della scelta, al punto che non sai quale prendere per primo.

«I libri di storia» suggerisce una delle poche persone a non essere fuggite, una ragazza poco più anziana di te dai capelli corti, notando l'*impasse*. «Non devono andar persi.»

Così dicendo ne raccoglie quanti ne può e corre verso l'uscita.

Se vuoi seguire il suo esempio vai al **65**.

Se vuoi cercare libri più preziosi da salvare vai al **5**.

Altrimenti puoi abbandonare il magazzino e proseguire nei corridoi centrali, andando al **36**.

## 27

Aumenta di 1 il valore del Fuoco. L'ala più recente della biblioteca è meno familiare, visto che ti occupi dell'archivio dei testi antichi. La sala è comprensibilmente più grande, con eleganti tavoli e lampadari in stile Impero. Ci sono vari testi abbandonati ovunque e pochissime persone interessate a metterli in salvo: tutto sommato molti di questi libri, se non tutti, sono di recente pubblicazione e ancora in catalogo. Questa sala ha però dei vantaggi: dall'altro lato puoi accedere alla balconata, da cui potresti vedere le condizioni dell'incendio (vai al **13**). In alternativa puoi raggiungere il corridoio principale della biblioteca al **36** o tornare verso l'ingresso al **53**.

## 28

L'incendio è arrivato. Non è più soltanto un allarme persistente, ora le lingue di fiamma sono esplose da una porta, vomitando il fuoco nell'ingresso. I libri bruciano insieme a chi li trasporta, provocando attimi di panico.

Se il valore del Fuoco è 4 o meno, puoi ancora fuggire attraverso le porte e andare al **52**.

In caso contrario sei circondata. Puoi solo coprirti il volto e correre verso l'interno, andando al **31**.

## 29

Aumenta di 1 il valore del Fuoco. La forza di volontà ti sorregge, permettendoti di arrivare strisciando alla fine del corridoio. Sulla sinistra si trovano gli uffici del capo bibliotecario (vai al 9). Sulla destra la segreteria (vai al 35). Dove andrai?

## 30

Aumenta di 1 il valore del Fuoco. Sei sicura di aver fatto la scelta migliore, perché i manoscritti, le cinquecentine e gli incunaboli non resisteranno comunque alle fiamme, mentre i lavori più recenti forse si potranno recuperare. L'ala dei magazzini è gremita: persone mai viste prima spalancano freneticamente le porte, cercando di estrarre il contenuto. Un uomo ti mette in mano alcuni pesanti volumi, cercando di improvvisare una catena. Se vuoi passarli a tua volta e restare nel magazzino vai al 12. Se decidi di portarli al sicuro all'esterno vai al 38.

## 31

Un suono di metallo ti riempie la testa. Un colpo, come il rintocco di una campana. Il soffitto è crollato imprigionandoti: le travi ti hanno mancato per un soffio. L'ultima cosa che vedi attraverso una piccola apertura è il volto terrorizzato di Emir. Tra poco dormirai sotto secoli di storia sbriciolati in detriti.

## 32

Vedi con orrore le fiamme eruttare dalle finestre ai piani superiori: l'intera ala destra sembra essere andata a fuoco. I tuoi nervi stanno per cedere, ma una voce improvvisa riesce a farti tornare in te.

«Ana! Ana, sei tu?»

Ti volti verso la fonte del suono, incrociando lo sguardo di un uomo sul cornicione, accasciato a terra. Lo conosci: si chiama Senad, è un collaboratore del capo bibliotecario e ti ha aiutato varie volte con i restauri.

«I nazionalisti!» continua lui, urlando per sovrastare le esplosioni. «È l'esercito dei cetnici! Sta bombardando con gli obici e i mortai. Vattene! Vattene subito!!»

Se vuoi obbedire all'ordine vai al **59**.

Se vuoi soccorrerlo vai al **7**.

### 33

Un sacco di gente è ammassata all'uscita della biblioteca, l'anima stessa di Sarajevo che è venuta qui in massa per salvare la sua storia e la sua cultura. Purtroppo in quegli occhi si riflette il rogo in cui è finita la Vijećnica: ormai c'è solo una disperata rassegnazione. Siamo alle battute finali e presto l'edificio sarà del tutto inagibile. Carica di tensione cerchi Emir nella massa, riuscendo a distinguerlo grazie alla sua altezza. È sporco, stanco e soprattutto teso.

«C'è un problema, Ana.»

«Quale dei tanti?» cerchi di sdrammatizzare. Lui non ti segue.

«I cecchini. Pare si siano appostati sulla Miljacka. Hanno sparato ad alcuni che sono usciti fuori.» Dalla folla qualcuno ricorda che c'è un'entrata di servizio da cui si potrebbe scappare senza essere facile preda dei cecchini, anche se potrebbe esser crollata anch'essa. La situazione è grave.

Se il valore del Fuoco è 7 o meno puoi provare a raggiungere l'entrata di servizio (vai al **39**), sperando che sia effettivamente

più sicura. Altrimenti puoi attraversare la porta principale, pur consapevole del rischio (vai al **62**), oppure tornare verso l'interno della biblioteca per escogitare un altro piano di fuga (vai al **31**).

### 34

Apri una finestra nella speranza di arieggiare la zona, ma ciò che entra nell'ambiente è solo altra cenere. Sbatti gli occhi e ti sforzi di mettere il capo fuori. Ciò che vedi è angosciante: bombe e granate cadono contro la biblioteca, mentre i roghi si alzano al cielo uscendo minacciosi dalle finestre del piano in cui ti trovi. L'intera segreteria è in fiamme; presto anche i muri esterni del corridoio cederanno. Al rumore ormai consueto delle bombe che cadono si aggiunge una scheggia di vetro che ti ferisce alla tempia sinistra: sarebbe potuto andarti molto peggio, ma questo pensiero non ti consola e non ti fa sentire meno ferita e demoralizzata (perdi 2 punti Morale).

Torni immediatamente sui tuoi passi e vai al **37**.

### 35

Aumenta di 2 il valore del Fuoco. Hai commesso un grave errore: fruste di fuoco lambiscono il tuo volto e ti fanno lanciare un urlo che si perde nel frastuono degli attacchi. La segreteria è invasa dalle fiamme; per fortuna te ne accorgi in tempo evitando di superare il punto di non ritorno. Serri le porte e torni indietro di corsa, sudando per il caldo e la paura. L'ufficio sulla sinistra sembra esser stato risparmiato, almeno per ora, ma non resisterà a lungo. Vai al **9** per entrarci e al **60** per abbandonare definitivamente la zona.

## 36

Aumenta di 1 il valore del Fuoco. Questo corridoio mette in comunicazione le ali inferiori della biblioteca con quelle superiori e con i depositi sotterranei. Puoi quasi sentire gli sguardi dei ritratti sui quadri che ti osservano severi: ti starai comportando bene? Riuscirai a fare le scelte giuste? In lontananza senti esplosioni e colpi secchi, poi uno particolarmente vicino che fa tremare le pareti. Un fumo acre comincia ad avvolgere l'area; un giovanissimo ragazzo dagli occhiali spessi sbatte contro di te con una pila di libri sottobraccio, frenetico anche lui. Ti fa solo un cenno di scusa mentre corre. Da questa posizione puoi scegliere se accedere al piano superiore oppure visitare i depositi sotterranei, in cui sono raccolte mappe e pergamene di grandi dimensioni. Devi decidere in fretta perché l'odore di bruciato si sta facendo più forte.

Se vuoi raggiungere l'area superiore vai al **45**.

Se vuoi visitare i depositi sotterranei vai al **47**.

Se preferisci tornare indietro vai al **21**.

## 37

Aumenta di 1 il valore del Fuoco. L'ala destra è quasi crollata per le esplosioni. Stare qui è molto pericoloso, ma devi attraversarla per forza se vuoi raggiungere gli uffici amministrativi.

Se vuoi muoverti con cautela stando rasente al muro interno vai al **15**. Se preferisci correre attraverso l'ala vai al **51**. Se vuoi aprire una finestra e guardare di sotto vai al **34**. Altrimenti puoi tornare indietro e andare al **63**.

### 38

Senti già le braccia dolere non appena varchi la soglia del magazzino: i libri che stai trasportando sono estremamente pesanti. Ti chiedi se riuscirai a trasportarli.

Se vuoi provarci vai al **61**.

Se preferisci lasciar perdere, abbandonali e torna in magazzino al **5**.

### 39

Attraversate ciò che resta della biblioteca fino all'entrata di servizio, scoprendo con gioia infinita che la strada è percorribile e che l'accesso non è stato ostruito da nulla. Facendo capolino sulla strada noti subito che all'orizzonte si profila un manipolo di soldati; vi acquattate dietro agli stipiti e attendete che passino, contando i secondi. Quando il percorso è sgombro vi date alla fuga con sulle labbra il miglior sorriso della giornata.

Vai all'Epilogo 1.

### 40

Il terzo passo sui gradini va in fallo: un colpo improvviso ti sbilancia facendoti urtare il ginocchio contro la ringhiera (perdi 1 punto Morale). Dolorante ma illesa, vedi il fumo nero abbracciarti i fianchi.

Se corri verso l'alto vai al **45**.

Se vuoi tornare indietro vai al **21**.

### 41

Emir. Tu. Una piccola apertura a dividervi. Troppo piccola perché tu possa passarci, ma non per i libri che ancora porti con te.

Incurante delle urla, riesci a farli cadere dall'altra parte ordinando al tuo amico di raccogliarli. Ne avete passate tante insieme, troppe perché finisca così. Riuscirai a convincerlo ad abbandonarti?

Tira un dado e aggiungi al risultato il tuo punteggio di Morale.

Se il risultato è 28 o più vai al **10**.

Se il risultato è 27 o meno vai al **25**.

## 42

Le braccia forti di Emir ti stringono le spalle impedendoti ogni movimento. Rimanete così, immobili, finché non recuperi il controllo sulle tue azioni. A quel punto ti ordina di tornare immediatamente a casa, visto che la situazione si sta facendo troppo pericolosa. Nel magazzino deve essere avvenuta una fuga di gas da qualche tubatura del sistema di riscaldamento: con le tue azioni avventate hai rischiato di peggiorare le condizioni dell'incendio! Le altre persone presenti discutono sull'opportunità di salire al piano di sopra. Cocciuta come sei vorresti seguirli, ma hai un improvviso mancamento. Lancia un dado e somma al risultato il tuo punteggio di Morale.

Se il totale è 11 o più vai al **18**

Altrimenti vai al **64**.

## 43

Aumenta di 1 il valore del Fuoco. L'ala superiore della biblioteca è gigantesca ma non esprime più alcun senso di potenza. I colpi proseguono senza sosta fuori e dentro. Non sai veramente da dove cominciare per salvare i libri di quest'ala della Viječnica, tutto è prezioso, tutto dovrebbe essere recuperato. E

tutto finirà in cenere se non ti sbrighi.

Se il valore del Fuoco è 9 o meno ci sono ancora abbastanza persone da potersi coordinare, per portare via in gruppo quanti più libri possibili. Se vuoi e puoi farlo vai al **6**.

Altrimenti puoi recuperare da sola qualcosa dagli armadi a muro andando al **50**.

Come ultime opzioni puoi spostarti verso l'ala destra attraverso un corridoio comunicante (vai al **63**) oppure abbandonare la biblioteca (vai al **48**).

#### 44

Ti sbracci freneticamente per attirare l'attenzione di Emir, che potrebbe benissimo non accorgersi di te in un momento del genere.

«Ana! cosa fai lì? Esci subito!!»

«NO!! Vattene, scappa! E porta via questi!»

Gli lanci un grosso rotolo oltre le fiamme, quasi colpendolo in testa. Emir ti guarda come se fossi pazza. Tu vorresti ridere, sia per il nervoso che per l'assurdità della situazione, ma non è ancora giunta la tua ora: Emir scarica un estintore sull'incendio riuscendo a domarlo. Poi ti abbraccia, sussurrando di non fare mai più pazzie del genere (guadagni 5 punti Morale).

Vai al **42**.

#### 45

Aumenta di 2 il valore del Fuoco. Sali le scale freneticamente, fuggendo dal fumo che avviluppa sempre di più i piani bassi. Le colonne in stile neo-orientale ti accolgono al piano superiore fa-

cendoti respirare per un attimo: nelle aule a sinistra sono custoditi i libri più antichi e preziosi, mentre a destra potrai trovare gli uffici amministrativi. Il flusso di persone è diminuito: sempre meno hanno il coraggio di avventurarsi nell'edificio in fiamme. Incroci un uomo particolarmente alto e dai capelli biondi che ti urla di prestare attenzione. Non puoi fare a meno di domandarti che fine abbia fatto Emir.

Vai al **43** per esplorare l'ala sinistra, al **37** per l'ala destra e al **33** per tornare all'ingresso.

## 46

Le acque della Miljacka sono agitate e illuminate a giorno: i proiettili e le granate che vengono sparati da ovest non si fermano alla biblioteca ma finiscono anche in acqua. In preda al panico inizi a correre verso il fiume, verso quella che pensi sarà la tua salvezza. Non riesci a fare nemmeno un paio di passi. Dopo un acuto dolore non senti più nulla.

## 47

Aumenta di 1 il valore del Fuoco. La porta del deposito si apre a fatica scricchiolando sui cardini. Non esce fumo, il che è un buon segno: qui dentro sono custoditi materiali che risalgono persino al Medioevo. Aveva voglia la bibliotecaria a dire che l'acqua è peggio del fuoco per opere come queste: adesso non ti sembra affatto! Scendi le scale col cuore in gola, riuscendo di nuovo a respirare qualcosa di diverso dalla fuliggine. Il vero problema è che questi documenti sono difficilissimi da trasportare perché delicatissimi. Se provi ad afferrare ciò che riesci, non preoccupandoti troppo delle conseguenze, vai al **55**.

Se ritieni più saggio cercare aiuto al piano di sopra vai al **22**.

## 48

Ogni minuto in più chiusi qui dentro potrebbe rivelarsi fatale. Lo sa bene Emir, che ti sta ancora cercando. Non appena intravede la tua presenza vicino alle scale corre verso di te, apostrofandoti con un tono misto tra felicità e preoccupazione.

«Ti ho cercata ovunque, maledizione! Che stai facendo ancora qui?!»

Il suo volto è livido come le stanze in cui vi trovate.

«Andiamo» rispondi, cercando di non badare all'impressione.

«Dobbiamo fuggire, non c'è più tempo!»

«Lo so benissimo, stupida!!» replica lui, ma ancora non si muove. «L'ingresso sta crollando. E fuori sono arrivati i cecchini, pare si siano appostati sulla Miljacka, hanno sparato a quelli che sono usciti fuori. Mi han detto che c'è un'entrata di servizio da quella parte, ma il rischio è che sia andata a fuoco. O di non riuscire nemmeno a raggiungerla.»

La situazione è grave. Se il valore del Fuoco è 7 o meno puoi provare a raggiungere l'entrata di servizio (vai al **39**), sperando che sia effettivamente più sicura. Se il valore del Fuoco è 11 o meno puoi cercare di raggiungere la porta principale, pur consapevole del rischio (vai al **62**). In ogni caso puoi tentare il tutto per tutto, gettandoti da una finestra: per questa mossa disperata vai al **31**.

## 49

Aumenta di 1 il valore del Fuoco. Hai cercato ovunque, ma senza risultato. In piedi su un cumulo di fascicoli e documenti ti scappa

la più colossale imprecazione che tu abbia mai concepito: hai i nervi veramente a pezzi. Vergognandoti di te stessa mormori una scusa al cielo, infine capisci che è giunto il momento di andarsene. Vai al **60**.

## **50**

Inizi a raccogliere libri indiscriminatamente, cercando di trasportarne il più possibile. Sei facilitata dalle dimensioni ridotte di molte opere presenti in questa zona, spesso in formato quadrato o anche più piccolo (guadagni 3 punti Morale). Improvvisando un sacco con un vecchio tappeto, riesci a raccoglierne una buona quantità prima che una scossa più forte delle precedenti ti ricordi che il fattore tempo è prioritario. Non a caso da lì a poco il fuoco ha già fatto capolino dalle finestre.

Ora puoi fuggire al **48** o spostarti verso l'ala destra andando al **63**.

## **51**

Corri a più non posso ma il tuo slancio viene fermato dal crollo di un armadio, rovesciato e rotto dall'ennesima scossa. Il mobile urta la tua schiena e non ti stritola per miracolo. Ti ritrovi a terra ferita, con i rombi di altre esplosioni che riecheggiano nella testa.

Tira un dado e aggiungi al risultato il tuo punteggio di Morale.

Se il totale è 13 o più vai al **29**.

Altrimenti vai al **60**.

## 52

Non sei un'eroina: in fondo col tuo lavoro hai già fatto abbastanza per preservare la cultura e la storia del Paese. Corri lungo il corridoio verso le porte insieme ad altri cittadini come te. Il tempo sembra andare al rallentatore, gli attimi sono sospesi. L'incendio infuria e avviluppa presto l'intera biblioteca. Assisti al rogo dal fiume, venendo raggiunta da Emir. Poi degli spari in avvicinamento vi convincono ad allontanarvi.

Vai all'Epilogo 1.

## 53

Aumenta di 2 il valore del Fuoco. Hai raggiunto l'ingresso dove una torma di persone ha organizzato un punto di raccolta, smistando ciò che gli altri portano dalle zone più interne della biblioteca e consegnandolo a corrieri, uomini e donne che fanno la spola tra l'esterno e l'interno portando in salvo più libri possibile. Un crollo ha reso impraticabile il passaggio per i magazzini a sinistra, ma le sale lettura a destra potrebbero essere ancora accessibili.

Se il valore del Fuoco è 3 o meno puoi raggiungere queste sale, andando al **27**. In ogni caso puoi unirti alle persone addette allo smistamento (vai al **56**), spostarti verso i corridoi centrali e recuperare dei volumi (vai al **36**), oppure semplicemente andartene da qui (vai al **52**).

## 54

Aumenta di 1 il valore del Fuoco. Con uno scatto ti liberi dalla presa e torni nervosamente nel magazzino. L'unica lampadina

attaccata al soffitto si accende e spegne a intermittenza, dipingendo fantasmi inquietanti sulle carte. Una voce urla ma è sovrastata da una nuova esplosione, più forte delle altre, che sconquassa il posto e ti getta al suolo. Probabilmente perdi i sensi per qualche secondo: quando riapri gli occhi il magazzino è diventato l'inferno.

Se vuoi correre subito verso l'uscita vai all'**8**.

Se vuoi chiamare aiuto vai al **57**.

Se vuoi cercare di spegnere le fiamme vai al **4**.

## **55**

Mappe storiche, pergamene, c'è persino un proto-fumetto... Affferri più documenti che puoi e li porti su per le scale, gettandoli malamente alla prima persona che incontri. Uno di essi va in pezzi; i tuoi occhi si riempiono di lacrime alla vista e lo stomaco si contrae. Un attacco di panico? Eppure sei perfettamente lucida... Delle mani ti sfiorano le spalle e l'istinto prende il sopravvento.

Se vuoi scostarle e fuggire vai al **54**.

Se ti lasci cadere a terra vai al **42**.

## **56**

Aumenta di 2 il valore del Fuoco. Mentre cataloghi libri su libri vedi la tua stessa luce brillare sui volti degli altri. Non c'è fatica, anche se ormai è passata la mezzanotte (guadagni 2 punti Morale). La luce della luna filtra dalle porte ed è la vostra unica illuminazione, ora che l'elettricità è saltata. Il caldo si fa sempre più soffocante: dai la colpa alla fatica non volendo pensare ad altre opzioni.

Se pensi che sia giunto il momento di andartene vai al **52**.  
Se vuoi spostarti verso le zone interne vai al **36**.  
Se continui imperterrita il tuo lavoro all'ingresso vai al **28**.

## 57

Aumenta di 1 il valore del Fuoco. Le tue urla si perdono tra il frastuono dei colpi. Sei dolorante e sempre più debole... ma una speranza rinnovata ti fa saltare in piedi quando avverti la voce di Emir. Tuttavia siete ancora divisi dalle fiamme; un lampo di terrore ti attraversa la mente all'idea che possa morire a casa tua. Se vuoi ordinargli di tornare indietro vai al **44**.  
Se vuoi tuffarti nel fuoco per raggiungerlo vai al **3**.

## 58

Chiedi a Emir di aiutarti e lui sembra impazzire di colpo: ti strappa i libri di mano e li getta nelle tra le fiamme! (Non potrai più chiedere aiuto per trasportarli.)

«Pazzo!! Cosa...? AH!!»

Ti ha afferrato il mento. Stringe con forza, ringhiando come un cane rabbioso.

«Dobbiamo pensare a salvarci, adesso!!» Sta sussurrando, ma fa più paura del fuoco alle tue spalle. «Lo vuoi capire o no, lurida idiota?! Dobbiamo andarcene!! ANDARCENE!!»

Lo sfogo per fortuna rientra, allentando la presa.

«La nostra vita è più importante di un maledetto pezzo di carta. Avremmo dovuto fuggire sin da subito, maledizione! Quei libri ci rallentano, dimenticali. Ora andiamo, non voglio più sentir storie. Forza!»

Non l'hai mai visto così. Quello non è l'Emir che conosci, ma è

anche vero che non vi siete mai trovati in una situazione del genere. Puoi dargli torto? Sia quel che sia su una cosa ha di certo ragione: dovete andarvene al più presto.

Se il valore del Fuoco è 7 o meno puoi provare a raggiungere l'entrata di servizio indicata da Emir (vai al **39**). Se il valore del Fuoco è 11 o meno puoi cercare di raggiungere la porta principale (vai al **62**). In ogni caso puoi tentare il tutto per tutto gettandoti da una finestra (vai al **31**).

## **59**

Aumenta di 1 il valore del Fuoco. La situazione è critica e nella confusione del momento ti sembra che le lingue di fiamma si stiano affacciando alle porte interne della sala. Per fortuna è solo un'illusione ottica, ma presto anche questa parte della biblioteca sarà preda delle fiamme. Che cosa fai?

Se afferrì qualche libro e torni all'ingresso vai al **53**.

Se con coraggio ti sposti verso le zone interne vai al **36**.

## **60**

Il fuoco irrompe con tutta la sua potenza dalle segreterie, avvolgendo il corridoio e avvicinandosi a te. Sembra che corra come un essere vivente. Anche tu corri, sperando di essere più veloce, e grazie al cielo è così: raggiungi un'area momentaneamente sicura e cerchi di recuperare il fiato, valutando le prossime mosse.

Vai al **48**.

## **61**

Aumenta di 1 il valore del Fuoco. Corri più in fretta che puoi,

ma incespichi sotto il peso dei volumi che tieni premuti contro il petto, impedendoti di vedere dove stai andando. Ti appoggi a un muro per riprendere fiato, ma una nuova esplosione scuote la biblioteca lasciandoti atterrito al suolo. Cosa diavolo sta succedendo? Una fuga di gas, forse? Una volta ripresa, raccogli i pesanti volumi e ricominci a correre in direzione delle porte principali. Ciò che vedi riesce a rinfrancarti (guadagni 2 punti Morale). Vai al **53**.

## 62

Emir ti invita a seguirlo in silenzio, facendoti da scudo. Incurante dei rischi esce dall'edificio in cui ha trascorso tante ore e che ormai per lui, come per te, non ha che brutti ricordi. Nulla accade per i primi passi e neppure quando iniziate a correre. Il silenzio con cui si accascia al suolo non ti fa capire subito che è stato abbattuto da un ceccino. Lo capisci voltandoti e vedendolo a terra: a quel punto la consapevolezza ti immobilizza.

Tira un dado e aggiungi al risultato il tuo punteggio di Morale.

Se il totale è 18 o più vai al **19**

Se è 17 o meno vai al **46**.

## 63

Aumenta di 1 il valore Fuoco. Ti trovi in un corridoio che unisce gli uffici amministrativi con il resto del piano superiore. L'ala sinistra è ormai avviluppata dalle fiamme e il sistema antincendio ha reso illeggibili e impossibili da trasportare i pochi libri rimasti - quale ironia! In questo punto si trova l'accesso alle stanze blindate, dentro a cui sono custodite opere di incredibile valore: è solo questione di minuti prima che anche loro vadano

a fuoco.

Se vuoi provare ad aprire le porte blindate vai al **2**.

Altrimenti l'unica opzione rimasta è scappare al **48**.

## **64**

Ti siedi a terra per riposare, stringendo le mani sulle braccia per contrastare il calo di pressione. Non ce la fai più. Inoltre perdi di vista Emir: sarà salito al piano superiore o sarà tornato all'ingresso? Nel dubbio opti per la seconda opzione. Vai al **33**.

## **65**

Senza pensarci oltre afferra i libri di storia, molti dei quali scritti e ricopiati a mano. Ti sembrano un raggio di luce in questa notte di fuoco: la confutazione di tutte le idee in cui credono i cetnici con le loro smanie di separazione (guadagni 5 punti Morale). Segui la strada verso l'uscita, sperando di poter essere al sicuro dalle fiamme, ma una nuova esplosione scuote la biblioteca lasciandoti atterrito al suolo. È solo un attimo: raccogli i volumi e ricominci a correre.

Vai al **53**.

## EPILOGO 1

Oggi è venerdì 9 maggio 2014: cento anni sono trascorsi dall'assassinio dell'arciduca Ferdinando d'Asburgo, avvenuto il 28 giugno 1914 proprio mentre si trovava in questi luoghi. Tuttavia per te è una data importante per tutt'altre ragioni: la Vijećnica è stata riaperta dopo vent'anni di lavori, che hai temuto non venissero mai completati.

Qui hai trascorso le ore più liete della tua gioventù. Qui è stata scritta una delle pagine più tristi della storia dell'umanità. Stringi la mano ad Emir e vi scambiate un lungo sorriso, scacciando i brutti ricordi, mentre posi per una foto insieme agli altri sopravvissuti. Luci e immagini tridimensionali vengono proiettate sulla facciata della biblioteca ripercorrendone la storia. Chissà, forse quel giorno avreste potuto fare di più, come gli altri eroici cittadini che hanno dato la vita per salvare i libri della biblioteca. Il passato è passato e non può più essere cambiato; potete però far sì che non si ripeta.

Vedran Smailović accompagna l'esibizione con il violoncello: è un suono calmo e rilassato che mal si sposa con l'ardore della città di Sarajevo e dei suoi abitanti, eppure si adatta perfettamente alla situazione. Dopo le vampe, di nuovo la pace.

## EPILOGO 2

Non abiti più a Sarajevo, ti sei rifatta una vita altrove. Eppure oggi, 9 maggio 2014, ti trovi di fronte alla Vijećnica in occasione della sua inaugurazione dopo vent'anni di restauri. Lì hai rischiato di trovare la morte, la stessa che ha ghermito Emir. Non andrebbe detto ad alta voce, ma pensi a lui sempre meno ogni anno che passa: in fondo eri giovane ed è incredibile quel che può fare il tempo su una mente giovane, specie con l'aiuto di un buon psicoterapeuta.

L'atmosfera è festosa ma non riesci a sorridere mentre posi per la foto di rito, pur essendo razionalmente felice che anche quest'ultima ferita sia stata risanata. La verità è che, nonostante il tempo trascorso, Sarajevo vive ancora nell'ombra del dopoguerra. L'accordo di Dayton del '95, che pur tanto ha fatto per rinsaldare la pace, ha cristallizzato una divisione culturale che al tuo popolo non appartiene. Ma non tutto è perduto.

La biblioteca è stata ricostruita solo grazie ai fondi europei, quella stessa Europa che vent'anni fa dimostrò la sua inconsistenza. Ecco perché l'inaugurazione della nuova Vijećnica è così importante, anche se non sarà mai più la stessa cosa, perché quella notte insieme ai libri è andata in fumo anche parte della storia stessa, una storia che rischia di essere dimenticata. Provi una piccola fitta: tutta colpa del suono armonioso del violoncello, pensi. Scacci le lacrime con il dorso della mano.

Dicono che l'edificio servirà anche come sala riunioni per il consiglio cittadino; qualunque cosa va bene, anche che il nome delle vittime scompaia dai ricordi, basta che nessuno dimentichi quel che è accaduto. Ciò che conta davvero è che la tua città (sì: resterà sempre la *tua* città) non dimentichi.

### EPILOGO 3

«Mi perdoni, lei è il signor Imamović, giusto?»

Emir alza la testa.

«Sono io. Lei è un giornalista, immagino.»

«No, signore. Sono solo uno studente. Mi scusi, non ho potuto fare a meno di notare la sua presenza davanti alla biblioteca. Credevo avrebbe partecipato all'inaugurazione.»

«Mi è stato chiesto. Ho rifiutato, ma ho voluto vedere con i miei occhi questa follia.»

«Mi perdoni, non capisco. La sua immagine mentre fugge dalla Vijećnica con i manoscritti è diventata un simbolo ricorrente. Il salvatore di opere dallo straordinario...»

Lo studente si interrompe, capendo di esser diventato inopportuno. Ma Emir non si tira indietro: ha sempre voglia di parlare. Il problema è che nessuno lo sta mai a sentire, specie quando è fuori di sé.

«Era il 25 agosto 1992» comincia lentamente, infervorandosi man mano. «Ci hanno messo vent'anni. VENT'ANNI!! E lo vuoi sapere perché? Mancanza di risorse, dicono. Certo. Ogni giorno apre un centro commerciale, perfino le fabbriche di birra vanno a gonfie vele, ma intanto il museo nazionale ha chiuso! E la biblioteca era ancora da ricostruire. È rimasta un rudere per vent'anni. Ma era meglio così, sai? Alla fine è diventata un monito, soprattutto per chi crede che in Europa atrocità come l'olocausto e le leggi razziali non possano ripetersi. Avrà lo stesso effetto quando sarà tornata ad essere un edificio come gli altri? Io non credo. Per questo penso che sia una follia.»

Emir incrocia lo sguardo del giovane. A proposito di follia:

quelli non sono gli occhi di chi pensa di vedere un pazzo, come sempre più spesso gli accade quando parla con qualcuno.

«Perdonami, mi sono scaldato troppo. Ti starai chiedendo cosa c'entrino le leggi razziali. Il punto è che la storia è destinata a ripetersi. Vuoi sapere perché quella notte attaccarono la biblioteca? Perché abbiamo perso centocinquantamila volumi e cinquecento manoscritti unici? Lo sai?»

«So che lo definirono *urbanicidio*...»

«Esatto. Attaccarono i luoghi di culto, le chiese, le moschee, le sinagoghe. Volevano distruggere la città stessa come luogo di convivenza, il pluralismo alla base della nostra cultura! La biblioteca era il simbolo più grande. Le opere distrutte non erano solo preziosi documenti storici: parlavano di coesistenza, di percorsi di integrazione e di aiuto tra i popoli. Anche i nazisti ne ebbero paura. Se non fosse stato per un imam sconosciuto avremmo perso tutto già ottant'anni fa, visto che le opere sefardite dimostravano la presenza degli ebrei in Europa da tempi immemori. Quel che ho salvato è solo una goccia nel mare e nel farlo ho perso qualcuno che per voi non ha un nome, ma non importa. Come ho detto, la storia si ripete.»

«Anche lei è musulmano, giusto, signor Imamović?»

«Sì. E con ciò?»

«Nulla. Anzi, ciò che dice è molto interessante. Trovavo solo curioso che i reperti ebraici più antichi d'Europa fossero stati salvati per ben due volte da dei musulmani, tutto qui.»

«All'epoca nessuno l'avrebbe trovato curioso.»

## NOTA DELL'AUTORE

*Il presente racconto è un'opera di finzione basata su un fatto storico. Qualunque somiglianza tra i personaggi che vi compaiono e persone realmente esistenti o esistite deve ritenersi puramente casuale. Anche la struttura dei luoghi in cui si svolgono gli eventi è stata modificata per ragioni di semplificazione e di struttura ludica. Il titolo del racconto e parte dei suoi contenuti sono ispirati alla prima traccia del disco "Linea Gotica" (1996) del Consorzio Suonatori Indipendenti (CSI), testo di Giovanni Lindo Ferretti.*

*Durante l'incendio, avvenuto nella notte tra il 25 e il 26 agosto 1992 nel contesto dell'assedio di Sarajevo, venne distrutto il 90% dei libri custoditi nella biblioteca. Vi fu almeno una vittima accertata: Aida Buturović, 32 anni, uccisa da una granata mentre cercava di portare in salvo alcuni libri. Questo racconto è dedicato alla sua memoria.*