

DETERMINA IL TUO FATO

1



L'EROE DI QUESTA STORIA SEI TU!
SCEGLI FRA 26 POSSIBILI FINALI

SOPRAVVIVERE SOTTOTERRA

di R.U. LESHIT

illustrazioni di REGELN SCHEISSE



Spedit. abb. post. - GR II/70

TRUE PATH EDITORE

ATTENZIONE!!!!

Questo non è un libro da leggere tutto d'un fiato, dal principio alla fine. Queste pagine contengono le molte avventure diverse che potresti vivere tu stesso esplorando un complesso sotterraneo. Di quando in quando ti verrà chiesto di prendere una decisione. Saranno le tue scelte a portarti al trionfo oppure al disastro!

Ogni avventura è il risultato delle tue scelte. Sei tu l'unico responsabile di quanto accade, appunto perché sarai tu a scegliere, di volta in volta. Dopo aver fatto le tue scelte, segui le istruzioni che ti vengono indicate... e stiamo a vedere che cosa succederà!

Ogni errore potrebbe essere l'ultimo... ma non è detto che, invece, non possa farti scoprire il segreto degli Adirondacks!

Ti svegli di buon mattino eccitato dalla prospettiva che ti aspetta: tuo zio Bruce Hockney, il celebre archeologo, ha finalmente deciso di fare la cosa più logica, ovvero chiamare te per aiutarlo coi misteri che avvolgono gli scavi che sta conducendo all'interno dei Monti Adirondacks nella Contea di Herkimer.

Quel luogo è ammantato nel mistero e le leggende che si rincorrono sugli strani fatti che vi hanno avuto luogo sembrano essere state fatte appositamente per attirare la curiosità di un investigatore in erba come te!

Alcuni sostengono che si tratti di un cimitero indiano e che gli spiriti dei defunti stiano cercando vendetta, altri affermano di aver rinvenuto al loro interno manufatti tecnologici troppo avanzati per essere di questa epoca, per non parlare di quanti hanno parlato di visioni da mondi alieni.

Di fronte all'ennesimo scienziato che vaneggiava una volta uscito dalle grotte, o all'ennesimo operaio caduto in depressione dopo averle visitate (per non parlare di quelli che non hanno mai fatto ritorno) finalmente tuo zio ha deciso di contattare te, detective dilettante ed esperto in erba di cose paranormali. I tuoi inseparabili amici Susan "Lentiggini" e Mark Preston sono stati ben contenti di unirsi a te.

Lo zio Bruce vi ha allestito un alloggio prefabbricato poco distante dagli scavi, con le mura riparate da eccellente amianto. A causa della vicinanza con gli scavi,

durante la notte hai fatto degli strani sogni che riesci a stento a ricordare, che riguardavano proprio quelle caverne. Dopo una sana colazione a base di cornflakes e latte vi avvicinate all'accampamento, dove i pochi collaboratori rimasti vi guardano increduli. Evidentemente sono stupiti perché la tua fama sarà giunta fino a loro, o ammirano il coraggio di gente così giovane che affronta questa sfida.

L'imboccatura della caverna è gigantesca e le strumentazioni ai suoi lati la fanno sembrare l'ingresso di qualche mondo fantascientifico. I monitor collegati ai computer rimandano immagini verdoline quasi astratte, che non riesci a interpretare. Non ti stupisci nel distinguere tra i tanti computer in funzione anche dei nuovissimi 386: quando deve lavorare, tuo zio non bada a spese e usa solo le ultime novità! Sin dall'imboccatura del complesso si vedono le luci al neon che gli operai hanno fissato in alto sulle pareti, ma nel dubbio tu e i tuoi amici avete voluto portarvi dietro anche delle torce elettriche. La vostra avventura è iniziata!

Dopo una buona mezzora di cammino vi trovate davanti a un bivio: a destra potete procedere in un tunnel di dimensioni un po' più piccole, mentre a sinistra c'è un'altra diramazione. Se vuoi procedere a destra passa al [2](#), se invece preferisci il passaggio di sinistra procedi al [3](#).

2

Susan arriccia il naso e la senti bisbigliare:

– Io sarei andata dall'altra parte...

La ignori: sei tu il nipote di Bruce Hockney e sei tu che decidi dove andare!

La vostra marcia procede senza intoppi: questa è ancora una zona vicina all'ingresso ed è già stata abbondantemente esplorata, come testimoniano anche le diverse impronte di stivali che riesci a distinguere.

Gli impianti con le luci al neon producono un piacevole ronzio che fa da sottofondo alla vostra esplorazione. Questo tunnel è molto largo e da quello che riesci a vedere va avanti ancora per molti chilometri.

Inutile negarlo: stai cominciando ad annoiarti! Quasi fosse in grado di leggerti nel pensiero, Susan sbotta:

– Questa grotta si potrebbe chiamare la Caverna del Tempo... Perso!

Tu e Mark ridete di gusto. Per distoglierti dalla monotonia del percorso getti ogni tanto qualche sguardo per terra nella speranza di trovare qualcosa di strano e in effetti a un certo punto ti accorgi che le impronte di stivali e di scarpe dei tecnici che lavorano qui si mischiano ad altre alquanto strane... hanno l'aspetto degli zoccoli delle mucche, ma sono grandi circa il doppio ed evidentemente chi le ha lasciate è molto, molto pesante...

Accendi la torcia per vederci meglio e grazie al fascio di luce noti che queste tracce si fermano sulla parete di destra,

dove c'è un cunicolo proprio in corrispondenza della sparizione delle strane orme: un particolare gioco di luci e prospettiva impediva di vederlo! Il cunicolo è decisamente largo, ma non ci sono luci al neon a illuminarlo, quindi dovrete procedere con le torce.

Se è questo che vuoi fare infilati al [4](#); se vuoi continuare per la galleria procedi al [5](#).

3

Susan arriccia il naso e la senti bisbigliare:

- Io sarei andata dall'altra parte...

Scrolli le spalle e procedi senza indugi: fino a prova contraria, sei tu a guidare i tuoi amici.

Le luci al neon emanano una piacevole luminosità bluastra che si espande a tutto il corridoio, tanto che sembra quasi che sia la terra stessa a essere luminosa.

Entusiasti per questa esplorazione, arrivate ben presto sul luogo di una diramazione. Il tunnel che avete percorso si divide infatti in due tronconi più piccoli: a sinistra c'è un percorso che scende più in profondità, mentre il troncone di destra sale. Prima di poter decidere dove andare, Susan si fa sentire:

- Ragazzi, guardate cosa ho trovato: c'è un altro

passaggio qui sulla parete di destra. Non l'abbiamo visto perché non è illuminato, almeno in questo primo tratto, ma secondo me con le nostre torce potremmo muoverci facilmente.

Se imbocchi il passaggio a destra sali al [6](#), se preferisci prendere l'altro scendi al [7](#) e infine se vuoi addentrarti nella diramazione nascosta intrufolati all'[8](#).

4

Mark accoglie con piacere la tua idea e ti segue nel cunicolo.

– Amici, come sapete mi piace l'avventura e procedere in quel tunnel noioso cominciava proprio a stancarmi!

Anche Susan accetta di buon grado la tua scelta e così, torce elettriche alla mano, vi ritrovate all'interno di un budello tenebroso e dalle pareti non lavorate. Sfocia in un passaggio piuttosto ampio e per fortuna non dovete strisciare o addossarvi alle pareti. Puntando il fascio della torcia per terra vedi chiaramente ancora quelle strane impronte che avevi notato prima, e per un momento pensi a cosa potrebbe succedere se le creature che le hanno lasciate dovessero farsi vive.

D'un tratto la luce della tua torcia illumina delle sagome umanoidi molto grosse in fondo al cunicolo. Te ne sei appena reso conto e già sono sparite. Ma forse è stata solo la tua immaginazione...

Puoi andare a indagare sull'origine di quelle strane

ombre al [9](#) oppure tornare cautamente sui tuoi passi e procedere per il tunnel principale al [10](#).

5

Il tunnel procede ancora a lungo, senza diramazioni o passaggi che vi si immettano. Ogni tanto la monotonia del tragitto viene spezzata da alcune svolte o dal ronzio più intenso che fanno alcune luci al neon che si sono staccate dal loro alloggiamento.

Cerchi di aggrapparti alle minime cose per rompere la monotonia del viaggio e alla fine trovi qualcosa: sembra che su una parete quelli che potevano essere dei semplici graffi casuali dovuti ai lavori (per applicare qualche strumentazione, come punto d'appoggio per fissare i neon, ecc.) non siano affatto così casuali. Sembra proprio che quei segni sul muro siano stati posizionati a intervalli regolari e abbiano delle forme troppo regolari e nette per essere dei semplici resti di lavorazione o la testimonianza di un passaggio difficoltoso. Se vuoi ispezionare meglio questa parete aguzza la vista al [34](#), se invece preferisci procedere corri al [10](#).

6

La salita non è affatto impegnativa, anche perché il personale che lavorava qui ha spianato la strada per il trasporto delle attrezzature. A un certo punto il ronzio delle luci al neon viene coperto da un rumore metallico, come qualcosa che

picchiettasse con regolarità contro qualcos'altro. Il tuo sguardo incrocia istintivamente quello di Mark e quello di Susan: ti basta un'occhiata per capire che anche loro hanno sentito questo rumore e non te lo sei immaginato!

Aspettate qualche istante prima di procedere, ma quando tutto torna parzialmente silenzioso ecco che di nuovo si sente quel suono, solo che stavolta è decisamente più vicino! Se dici ai tuoi amici di fermarvi per vedere cosa succede preparati ad aspettare al [14](#), se invece non sei curioso affrettati al [17](#).

7

Il sentiero scende nel terreno e si fa anche più stretto. Persino un occhio poco esperto capirebbe che da questa parte gli scavi sono stati abbandonati, e infatti dopo qualche minuto le pareti sono sempre meno levigate fino a lasciare spazio alla pura roccia non lavorata. Non solo: anche l'illuminazione al neon è sempre più sporadica, fino a sparire del tutto quando arrivate in fondo al tunnel. Per fortuna con le vostre torce non avete particolari problemi a procedere, se non per qualche pietra che emerge dal terreno e vi fa inciampare. Che strano, ora che le guardi meglio anche queste pietre sembrano brillare della luce al neon, sarà un fenomeno di riflessione.

Quando giungete alla fine avete la conferma che questo troncone è stato abbandonato: un paio di quei segnali mobili che si usano anche per indicare i lavori in corso sono stati

messi per impedire di procedere, o per avvisare del pericolo. Ma volendo li potreste aggirare facilmente.

– Amici, come sapete non mi piace affatto l'avventura e procedere in questo tunnel non credo sia affatto una buona idea!

È Mark a parlare, mentre Susan rimane silenziosa, delegando a te ogni possibile decisione. Rabbrividisci per un momento: è solo suggestione o hai sentito un refolo di vento gelido provenire dal fondo del tunnel?

Puoi ignorare i segnali di pericolo e avventurarti al [12](#) o battere cautamente in ritirata al [13](#).

8

Fate luce con le vostre torce e notate come questa diramazione non deve essere stata effettivamente notata nemmeno dagli operai e dai tecnici che lavoravano qui nel complesso: la roccia è ancora quella naturale e non ci sono luci al neon.

Se vuoi guardarti meglio attorno perquisisci il [16](#), altrimenti procedi al [15](#) senza ulteriori indugi.

9

Non sia mai che delle ombre sfuggano al tuo sguardo

indagatore. Avanzi nel passaggio deciso ma con cautela. I tuoi amici ti seguono un po' riluttanti e dopo aver ripetuto per l'ennesima volta a Mark che non hai capito bene cosa hai visto, il tuo amico prende la parola:

– Tsk, forse è meglio se vado avanti io, che ho la vista più buona della tua.

Se accogli la provocazione di Mark fagli largo al [22](#), se invece vuoi continuare tu a guidare il gruppo infilati al [23](#).

10

Terra, terra, terra... ancora terra... sempre e solo terra... ma questi benedetti Adirondacks non finiscono mai? Estenuati, giungete infine all' [11](#).

11

Vi trovate in uno spiazzo da cui si dipartono altre uscite. Un passaggio poco illuminato scende nel terreno, mentre un altro lì vicino si inerpica verso l'alto. Questo secondo passaggio è più largo e dalla vostra posizione potete vedere l'ormai proverbiale illuminazione al neon al suo interno.

Susan osserva i due passaggi quando Mark vi fa notare che sulla parete di destra ci sarebbe anche un'altra possibile strada per procedere: una sorta di camino naturale in cui

potreste accedere e muovervi abbastanza agevolmente. Se imbocchi il passaggio a destra sali al [6](#), se preferisci prendere l'altro scendi al [7](#) e infine se vuoi addentrarti nella diramazione naturale intrufolati all'[8](#).

12

Incurante del pericolo sollevi i nastri che delimitano i segnali che invitano a non procedere oltre e ti fai luce con la torcia. A quanto pare c'erano delle ottime ragioni se questo troncone del tunnel era interdetto: dopo appena qualche passo ti ritrovi come in un incubo sul cornicione di un immenso abisso. Metti un piede in fallo e precipiti, precipiti, precipiti...

FINE

13

La cautela ha la meglio: ti allontani dal blocco insieme ai tuoi amici. O almeno questo è quello che vorresti fare: Mark e Susan rimangono fermi, come impietriti.

– Ragazzi, vi siete addormentati?

Ma il tuo richiamo non sortisce alcun effetto: sembrano paralizzati! Punti la luce della torcia sui loro volti e finalmente hanno una reazione, ma non è quella che ti aspettavi. Gli occhi vitrei, aprono meccanicamente la bocca e parlano all'unisono:

– Unisciti a noi... cedi al potere del Conte Zoltan...
unisciti a noi... cedi al potere del Conte Zoltan...

Mentre ti si fanno sempre più vicini, lenti ma inesorabili, senti un odore tremendo emanare dai loro corpi e vedi con orrore che la pelle delle loro guance si squarcia rivelando i muscoli sottostanti bluastri e putrescenti! Per fortuna lo choc è tale che questa è l'ultima cosa che vedi.

FINE

14

Non sarà certo un rumore sospetto a fermarti! Rimani in attesa di qualsiasi cosa possa causare quel suono mentre attorno a te avverti i movimenti dei tuoi amici, sospesi tra sospetto e curiosità. Il picchiettare di passi metallici si fa sempre più intenso e vicino, finché dal cunicolo vedi spuntare... una formica gigante?!

Questa, almeno, è l'immagine più vicina a quella cosa che vedi arrivare: un grosso insettoide che ha una grande testa con degli occhi quasi umani e sei zampe robuste rinforzate da qualcosa che manda riflessi metallici. Ce ne sono due, ma solo una si fa avanti con decisione. Muove le mandibole che ha ai bordi della bocca, come se volesse... parlare?

Se vuoi provare a stabilire un qualche contatto con questa bizzarra creatura tenta la sorte al [18](#); se dubiti che le sue intenzioni siano amichevoli fuggi a gambe levate al [19](#).

Arrivate in una caverna naturale di grandi dimensioni, che non riuscite a cogliere con l'aiuto delle vostre torce. A una prima occhiata trovate due uscite, due grossi canali posti più o meno uno di fronte all'altro: uno scende verso il basso mentre l'altro procede in salita. È innegabile che anche qui c'è stato l'intervento dell'uomo, ma decisamente non della squadra scientifica di tuo zio: le pareti presentano infatti a tratti irregolari delle rudimentali alcove scavate chissà quanti secoli fa con mezzi di fortuna, e alcuni terrapieni hanno tutto l'aspetto di blocchi di pietra a cui è stata data deliberatamente una forma regolare per essere usati come sedie, o forse altari.

– Ehi, ragazzi, venite a vedere!



È Susan che ha parlato: con la luce della sua torcia ha illuminato una parte di muro in cui si trova una pittura rupestre che stranamente non ha subito i guasti del tempo ma anzi rimanda dei vivaci riflessi azzurrini alla luce della torcia.

Mark, grande appassionato di Preistoria, scrolla le spalle e vi dice con solennità che non saprebbe proprio a quale civiltà attribuire una simile forma d'arte.

– Certo, se non lo sai tu non abbiamo proprio possibilità di risalire a chi fossero gli autori!

Gli risponde di rimando Susan canzonandolo, ma effettivamente avverti anche tu qualcosa di strano in quei simboli, come di alieno.

Continuate a ispezionare la grotta in cerca di altri varchi e la vostra caccia si rivela proficua: Susan ha trovato un anfratto che corre parallelo a una parete, e che per questo era praticamente invisibile se non se ne conosceva l'esistenza. Non appena ci mettete il naso dentro, però, un odore pungente assale le vostre narici. Dal canto tuo, attardandoti su quello che sembrava solo uno scalino di roccia, hai scoperto che un'alcova non termina sul muro ma nasconde un'entrata molto stretta che procede verso destra. Direzioneando la luce della torcia in alto vedi le vestigia di altri simboli, dallo stile differente da quelli rinvenuti da Susan, che adornano la volta del passaggio. Non appena fai notare la tua scoperta a Susan e Mark un velo di preoccupazione scende sui loro volti: la prospettiva di entrare in quel budello così stretto evidentemente non li entusiasma!

Hai un'ampia gamma di scelte, insomma: se vuoi spingere i tuoi riluttanti amici nel budello che hai scoperto spingili al [27](#), se vuoi prendere il sentiero che scende caracolla al [7](#), se al contrario vuoi imboccare quello in salita sgambetta al [30](#) e infine, se vuoi avventurarti nell'anfratto scoperto da Susan, turati il naso e sgattaiola al [26](#).

16

Le condizioni di luce di cui disponi non sono proprio ottimali, ma mettendoti di buona lena lo perlustri scrupolosamente. Non trovi però niente di strano, e la roccia friabile ti trasmette uno sgradevole senso di precarietà. Hai appena il tempo di rifletterci quando senti la voce di Mark che urla:

– ATTENTO! Stai facendo cadere il mu...

Ma la sua voce di spegne mentre tu perdi conoscenza sotto una valanga di detriti e pietra.

FINE

17

Il vostro cammino nel cuore degli Adirondacks continua spedito. Queste zone sono già state ispezionate dagli uomini di tuo zio, il terreno è piatto e pulito e le luci al neon continuano a illuminare il vostro cammino.

Poco dopo questo tunnel ne incrocia perpendicolarmente uno più piccolo (ancora abbastanza spazioso per muoversi in piena tranquillità anche in tre): se vuoi andare a destra continua al [38](#), se invece preferisce andare a sinistra incamminati al [39](#). ASPETTA! Mentre stai riflettendo su quale direzione prendere noti che proprio di fronte a voi, dove il tunnel si era incontrato con quest'altro, c'è un camminamento nella roccia, una sorta di passaggio naturale, che potrebbe ospitarvi anche se dovreste accedervi con un po' di fatica. Se vuoi guidare i tuoi amici proprio in quel posto, intrufolati al [40](#).

18

Può sembrare una follia cercare di parlare con questi esseri, ma se avessi detto a qualcuno che avresti incontrato degli insetti giganti ti avrebbero preso per pazzo lo stesso! Tanto vale cercare di stabilire un contatto con queste bizzarre creature.

Ti schiarisci la gola e pensi a cosa dire quando ecco che i movimenti ritmici delle mandibole della formica gigante producono una vibrazione che ti penetra nella testa e comincia a trasmettere delle informazioni al tuo cervello!

Dapprima sono solo immagini slegate: un pianeta, un formicaio gigante, delle astronavi... ma ben presto percepisci le sensazioni che il mostro ti sta trasmettendo, invitandoti a tranquillizzarti. Ti volti verso Susan e Mark e dal loro sguardo concentrato puoi dire per certo che anche loro stanno

condividendo questa incredibile esperienza.

Quando la trasmissione del pensiero si fa più chiara capisci che la formica ti sta invitando a seguirla nell'anfratto buio dove si trova adesso, e che non devi preoccuparti. Se lo fai intrufolati al [20](#), se invece non ti fidi scuoti i tuoi amici e precipitatevi in un anfratto dove le formiche non possano raggiungervi: ce n'è uno che fa al caso tuo al [21](#).

19

Non ti fidi certo di mostri dalle mandibole così affilate. Fuggi a gambe levate e gridi a Mark e Susan di fare altrettanto. Correte a perdifiato nel corridoio da cui siete venuti, ben decisi a seminare quei mostri. La paura vi mette le ali ai piedi e nonostante le cavità più strette non permettano di logica il passaggio di quei mostri mettete comunque più strada possibile tra voi e loro!

Quasi all'unisono come siete scattati, adesso vi trovate a riprendere fiato in una piccola grotta. Da qui si diparte un sentiero che va in discesa mentre un altro sale. Il primo presenta un'illuminazione più fioca. Se prosegui da quella parte scendi al [7](#), altrimenti sali al [40](#).

20



– Grazie di esservi fermati ad ascoltare il nostro messaggio di pace, Terrestri.

Le mandibole della creatura si muovono con un ritmo cadenzato e ipnotico. Ora che la vedi più chiaramente noti che effettivamente il loro corpo ha degli inserti metallici come avevi intravisto in precedenza.

– Rilassatevi e non pensate più a nulla. Vi attende un lungo viaggio.

Non pensi nemmeno di opposti a quello che la formica ti dice di fare e sprofondi in un piacevole dormiveglia ovattato. Prima di perdere del tutto conoscenza cogli un residuo di conversazione telepatica tra le formiche. Stanno parlando di uno «zoo galattico».

FINE

21

Susan urla a squarciagola:

– Buttiamoci là dentro, ragazzi!

Vi infilate in un provvidenziale anfratto nella roccia e procedete alla luce delle torce per un po'. I rumori delle formiche si affievoliscono sempre di più alle vostre spalle, e tu vuoi cogliere in quel mulinare di mandibole una punta di rabbia e frustrazione!

Questo passaggio secondario si ricollega a un tunnel più grande e bene illuminato, ma dal punto in cui siete usciti potete anche imboccare una grossa fessura da cui si sviluppa un camino naturale che sale.

Se vuoi procedere attraverso questo passaggio sali al [46](#); se preferisci la tranquillità del camminamento principale trotterella al [45](#).

22

Mentre Mark si insinua nel passaggio la tua torcia e quella di Susan affievoliscono la loro luce, evidentemente le pile si stanno scaricando!

Per nulla intimorito, Mark procede e vi incita a seguirlo, ma lo spettacolo che lo aspetta dopo qualche metro è ancora più angosciante alla luce della sua unica fonte di illuminazione!



Forse per soddisfare un macabro rituale, qualcuno ha accatastato dei teschi su una roccia che sporge dal terreno, e per procedere nel corridoio dovrete per forza sfiorare questo macabro ritrovamento.

Se vuoi dire a Mark di andare avanti sgattaiolate al [24](#),

se invece vuoi tornare indietro ripara al [25](#).

23

Continui incurante dei commenti di Mark. Il passaggio si fa sempre più stretto, ma non a sufficienza per impedire a un nugolo di pipistrelli di sciamare verso di voi!

– Forse è meglio che non procediamo di qua!

Dice Susan con la voce rotta dalla paura. Se accogli la sua proposta arretra al [25](#), se invece non ti fai spaventare procedi baldanzoso al [31](#).

24

Il tempo di fare pochi passi e un abisso si apre ai vostri piedi, proprio mentre le torce si spengono definitivamente. Una luce bluastra balugina per un istante, troppo fiavole per capire dove siete diretti. È solo una tua impressione o i teschi stavano sbattendo le mandibole quasi a ridere di voi?

FINE

25

La prudenza ha la meglio. Tornate indietro sui vostri passi e alla fioca luce dell'unica torcia rimasta l'ambiente sembra

cambiato... ti ricordavi più alto il passaggio da cui siete arrivati, così come le pareti ti erano sembrate più levigate. Che strano. Sicuramente è solo suggestione, ma anche la temperatura è cambiata, adesso fa sensibilmente più freddo. E quest'odore penetrante, come di plastica bruciata, c'era anche prima?

Inaspettatamente dovete fermarvi: il corridoio non procede dritto come ricordavi, ma si infila in un altro troncone per cui adesso dovete decidere se procedere a destra o a sinistra. Susan si incammina decisa verso destra, ma Mark la blocca.

– Ma dove vai senza consultarti con noi? E poi di qua è meglio!

E così dicendo indica il passaggio a sinistra. Se dividervi non è mai stata un'opzione lo è men che meno adesso che disponete di una sola torcia! I tuoi amici ti guardano interrogativi. Se vuoi andare dove dice Susan seguila al [47](#), se preferisci la direzione di Mark intrufolatevi al [48](#).

26

Mentre i tuoi amici storcono il naso nel sentire gli effluvi aspri che emanano da quel bugigattolo, tu ti ci incammini coraggiosamente incurante degli eventuali pericoli. Riesci a fare solo un paio di passi prima che l'odore diventi veramente intollerabile. Non hai il tempo di fare nulla: perdi i sensi prima

di capire cosa stia succedendo.

FINE

27

Ti chiedi cosa accipicchia sia preso ai tuoi amici mentre si incamminano nel passaggio con una flemma sospetta. Insospettito dal loro comportamento imponi loro di procedere per primi, e subito dopo ha luogo qualcosa di incredibile.

Non appena varcano quella soglia, i simboli sulla sua sommità lampeggiano per qualche istante e Mark e Susan si scambiano uno sguardo mentre una pioggerellina di molecole luminose danza su di loro.

– Penso che ormai dobbiamo dirglielo, “Mark”... la copertura è saltata.

Dopo averlo detto, Susan guarda Mark e si girano a fissarti con una sincronia sconcertante. Ti fanno cenno di avvicinarti mentre il loro aspetto cambia sotto i tuoi occhi!

Le lentiggini di Susan si ingrossano e si aprono a rivelare una moltitudine di altri occhi che adesso costellano il suo viso! La sua bocca si apre mostrando una seconda fila di denti metallici, mentre la sua pelle rivela delle scaglie. E questa sarebbe la tua amica Susan?

Anche Mark subisce una mutazione incredibile: la sua

pelle assume una consistenza oleosa per qualche istante, stabilizzandosi poi in una gelatina trasparente. Adesso si può vedere cosa c'è all'interno del corpo del tuo amico, ma non è esattamente quello che ti aspettavi! Uno scheletro umanoide è visibile sotto quella massa di pelle fusa, ma il colore e la sensazione che ti danno quelle "ossa" ti fanno pensare a qualcosa di metallico, non organico.

Mark è il primo a prendere la parola, anche se non gli vedi muovere la bocca:

– Capisco che tu possa essere confuso, amico Terrestre, ma questo è il nostro vero aspetto. Devi sapere che su una galassia molto lontana coesistono le due razze di cui facciamo parte. Siamo immortali e giriamo per tutto gli universi conosciuti a raccogliere testimonianze della grandezza e della varietà della vita.

– Spiegagli meglio questo aspetto... "Mark".

"Susan" ha parlato con una terribile voce raspante che risuona nelle tue budella dandoti per un attimo lo stimolo a vomitare. L'alieno che una volta era Mark continua:

– Vedi, noi cerchiamo delle persone speciali che ci possano condurre sui luoghi più importanti di un pianeta. Tu sei uno di quelli, per questo sin dalla tua infanzia abbiamo stretto amicizia con te: per arrivare a questo punto. I nomi delle nostre due razze non ti direbbero nulla, e non potresti mai pronunciarli con l'apparato vocale di cui sei in possesso. Per entrambe, la terra è la cosa fondamentale di un pianeta ed è più

importante della razza dominante che lo abita, anche se divergiamo nell'interpretazione da dare alla cosa. Si può dire che quella che tu chiamavi "Susan" sia una Raccoglitrice, ovvero lei è interessata a impossessarsi...

– "Impossessarsi" è un termine pregiudizievole e lo sai bene!

Protesta "Susan" con quella voce agghiacciante che ti dà i brividi.

– Stavo dicendo... i Raccoglitori sono interessati alla terra come elemento naturale o pianeta, luogo in cui vivono delle creature, e cercano più elementi possibili che possano tornare loro utili. Io invece faccio parte di una razza che potresti definire degli Archivisti: anche per noi è fondamentale la terra ma come ricettacolo di memoria biologica, geografica e culturale.

Sei sconvolto da queste rivelazioni. Se non fossi paralizzato dal terrore ti pizzicheresti un braccio per assicurarti che non stai sognando, ma la creatura che un tempo era Mark ti precede.

– Oramai ci hai visti per quello che siamo e non possiamo rischiare che la nostra esistenza venga resa nota. In una maniera o nell'altra tu devi venire con noi. Come forse avrai capito Archivisti e Raccoglitori non condividono esattamente gli stessi ideali. Tu sei una persona speciale e per questo abbiamo deciso di darti la possibilità di scegliere con chi dei due vuoi condividere la tua essenza.

Ancora intontito da queste rivelazioni fissi i due alieni davanti a te: a chi cederai la tua essenza e la tua conoscenza della Terra? E che diavolo vuol dire “condividere l’essenza”, poi?! Se scegli “Susan” vai al [28](#). Se preferisci “Mark” vai al [61](#).

28

Susan, o meglio l’alieno che un tempo la impersonava, ti si avvicina. Anche se con tutti quegli occhi e quella bocca stamba è difficile interpretare le sue espressioni, ti sembra che abbia indirizzato a “Mark” un sorrisino compiaciuto.

Gli occhi-lentiggini cominciano a lampeggiare freneticamente e ti senti invadere dalle sensazioni più strane. Dalla bocca di “Susan” escono dei filamenti metallici che ti penetrano nel cranio. Non fai in tempo a protestare per questa intromissione che la tua coscienza sparisce.

FINE

29

Ma che razza di sogni hai fatto? Formiche aliene, fantasmi di indiani, yeti... d’un tratto hai un’illuminazione. Altro che luminosità dovuta ai neon: è la terra che emana degli effluvi azzurri che hanno portato a tutte le visioni che hanno avuto gli uomini che ci lavoravano! Le visioni che avete avuto anche tu

e i tuoi amici, ovviamente (che non sono alieni né vampiri, tranquillo...). Evidentemente il tuo inconscio ti ha mandato degli indizi sotto forma di sogni e ora che hai saputo interpretarli hai trovato la vera origine dei misteri degli Adirondacks: la loro stessa terra! Sicuramente una scoperta del genere tornerà utile al presidente Ronnie nella sua lotta coi Russi.

FINE

30

Continuate attraverso il percorso che sale. Percorrete senza difficoltà questo posto finché arrivate a una diramazione più piccola che si immette nel tunnel. In fondo, d'altra parte, vedete chiaramente che il passaggio si apre su una caverna. Se vuoi imboccare la nuova diramazione sguscia al [56](#), se vuoi andare avanti verso la caverna dirigiti al [57](#).

31

Avanzi senza paura. In famiglia avete un motto, tramandato da un vostro antenato che fece la spia al servizio di George Washington: *“la strada più scura è sempre quella che conduce alla vittoria”*. Sei sicuro che procedendo da questa parte strapperai agli Adirondacks il loro segreto. Purtroppo, dopo essere avanzato per qualche decina di metri senza aver notato nulla di strano, anche la vostra ultima torcia elettrica vi

abbandona!

– Non farci questi scherzi stupidi, accidenti a te!

Senti Susan che grida con la voce rotta dall'emozione.

– Ti sembra che mi metterei a scherzare in un momento come questo? La batteria della mia torcia è finita come quella delle vostre, tutto qua. Ma non c'è nessun problema, vero? Voglio dire, avete portato delle pile di riserva nel caso ci fossimo trovati in una situazione del genere, vero? VERO?

Il silenzio che segue è sin troppo eloquente. E, riflettendoci un momento, se i tuoi amici avessero portato delle pile di riserva le avrebbero già usate per ricaricare le loro, di torce... Un velo di preoccupazione ti sta avvolgendo il cuore e la tua gola è serrata in un nodo, ma ripeti mentalmente *“la strada più scura è sempre quella che conduce alla vittoria”*, come una formula magica.

Senti i singhiozzi di Mark e Susan e li inviti a stare calmi. Speri che ripetendo che non c'è nulla da temere e che troverete un modo per cavarvela anche tu te ne convincerai. D'un tratto però la tua calma viene turbata da un refole di vento gelido sulla guancia destra. È solo aria che si è mossa oppure qualcosa (o qualcuno?) ti ha sfiorato? E quei rumori ritmici che si avvicinano sono i tuoi amici che stanno sbattendo i denti per la fifa o è qualcosa di diverso? È sudore quella sensazione di freddo sulla schiena o qualcosa di gelido ti sta toccando?

In breve sei preso dal panico! Devi lasciare questo postaccio, a costo di fuggire alla cieca! Se asseondi questo istinto vai gambe in spalla al [32](#); se invece per qualsiasi motivo tu volessi tentare di resistere alla paura che ti sta attanagliando e magari procedere ancora fai gli scongiuri e striscia al [33](#).

32

Urli come un ossesso mentre la terra sotto i tuoi piedi sembra farsi di melassa e le tue braccia toccano qualcosa di molliccio e caldo. Nessun segnale della presenza di Mark e Susan.

La tua fuga disperata non dura a lungo: il terreno cede sotto i tuoi piedi e tu cadi, cadi, cadi...

FINE

33

Non sai dove riesci a trovare tutta questa forza d'animo, ma l'importante è che l'hai trovata.

– Ragazzi, non facciamoci fregare dalla suggestione! Dietro non si torna, non ci resta che andare avanti. Continuiamo a parlare e seguite la mia voce: vedrete che ne usciremo con o senza torce!

– Ma... ma... non sarebbe meglio tornare indietro, sempre se riusciamo a capire dov'è il "dietro"? Se tornassimo a

una delle gallerie che abbiamo già visitato avremmo tutta la luce che ci serve grazie agli impianti al neon.

Susan ha detto una cosa giusta. Non ti senti affatto mortificato dal suo sfoggio di razionalità, anzi ne sei orgoglioso: vuol dire che sei riuscito a tranquillizzarla e adesso sta tornando a ragionare senza essere ottenebrata dal terrore. Quasi a darti inconsapevolmente ragione, interviene anche Mark:

– Susan... se ti ricordi, i passaggi che abbiamo superato prima erano sì illuminati ma non andavano certo nel cuore degli Adirondacks e non avevano vie laterali. E noi non stiamo facendo una gitarella turistica, non siamo mica in canotto nel Gran Canyon: dobbiamo risolvere il mistero di questi anfratti! Tanto vale continuare da qui alla cieca: qualcosa troveremo.

È piacevole la sensazione di essere riuscito a far tornare la calma e la razionalità nel gruppo, tanto che non puoi esimerti dal fare una risatina compiaciuta. Che però senti riecheggiare anche dopo che hai smesso di sorridere... Qui *c'è veramente* qualcun altro!

Lentamente l'oscurità che vi circonda lascia il posto a delle immagini sbiadite, poi sempre più nitide finché vedi chiaramente intorno a te. *Lo sai* che è ancora buio, eppure ci vedi benissimo. Dall'espressione stupita dipinta sulla faccia dei tuoi amici capisci che anche per loro è la stessa cosa.

Dalle pareti escono volute di vapore che, come guidate da una volontà propria, si incontrano a breve distanza da voi e

formano con una rapidità disarmante una figura umana traslucida dal vago colore azzurrino. Non riesce a distinguere delle fattezze chiare in quel vorticare di luce celeste, e d'altra parte le dimensioni e le forme della strana apparizione cambiano di continuo, anche se restano sempre umanoidi. Che sia un fantasma, come quello che tua cugina dice di aver incontrato a Chimney Rock – o era High Ridge?

– Complimenti, giovane ospite, hai saputo resistere alle tue paure e ti sei dimostrato degno della mia attenzione! È inutile che io dica a te e ai tuoi amici il mio nome o cosa sono: non potreste capire. Se avete per forza bisogno di razionalizzare questo incontro, potete credere di stare parlando con uno dei vari déi che si sono susseguiti nelle vostre mitologie (uno a caso dell'Olimpo andrà benissimo), oppure potete pensare a me come a uno spirito dell'Iperspazio, o che la vostra vita sia solo un libro e che io ne sia l'autore.

Tu e i tuoi amici siete allibiti nel sentire queste cose prive di senso ma per fortuna questo strano fenomeno si incanala in discorsi ben più comprensibili, e anche più piacevoli da sentire:

– Ciò che conta è che avete superato questa prova e adesso meritate di essere ricompensati! Che le vostre torce tornino a funzionare, e che voi possiate continuare a esplorare gli Adirondacks in una zona dove potrete trovare indizi utili alla vostra ricerca!

Se questo è un sogno, è di quelli strambi e incoerenti di cui nemmeno la Dottoressa Thursen, celebre psicanalista,

saprebbe dare un'interpretazione... sta di fatto però che adesso vi trovate in un altro anfratto sotterraneo (per fortuna illuminato dalle luci al neon!) e che le vostre torce, qualora doveste averne ancora bisogno, funzionano di nuovo. Resisti all'impulso di controllare se una pila si è materializzata magicamente nella tua torcia (la risposta potrebbe farti impazzire) e scambi degli sguardi con Mark e Susan. Non servono parole tra di voi: è chiaro che di questa esperienza non farete mai parola con nessuno e ignorerete anche fra di voi di averla mai vissuta. Rallegrati di poter continuare all'[11](#).

34

Effettivamente sulla parete ci sono dei segni, troppo regolari per pensare che siano frutto del caso. Si tratta di incisioni dalla profondità variabile, con delle dentellature ai lati di cui però ti sfugge la logica. Potrebbero essere un messaggio in chissà quale linguaggio... alieno!

Inoltre appoggiando le mani su quella parete hai sentito un leggero rimbombo, come se fosse cava.

Se vuoi provare a interpretare i segni puoi farlo al [35](#), se cerchi di aprire un varco nella parete scatenati al [36](#). Se non ti interessa nessuna delle due opzioni procedi al [37](#).

35

Mark ti appoggia una mano sulla spalla e ti chiede di fargli spazio.

– Lascia fare a me: mia zia, la Dottoressa Vivaldi, mi ha insegnato un bel po' di cose sulle lingue morte, i cifrati alieni e la parapsicologia.

Non cogli il nesso tra queste cose, e approfittando di questo tuo attimo di esitazione Mark ti precede a esaminare le misteriose immagini sulla parete. Dopo averle sommariamente osservate alla luce della torcia fa una smorfia a significare probabilmente che non ci ha capito niente, ma d'un tratto ecco che spalanca gli occhi e ricomincia freneticamente a far scorrere lo sguardo su quei simboli. Subito dopo eccolo intonare una cantilena senza senso!

– Mark, ma cosa fai? Parli marziano, adesso?

È il commento esterrefatto di Susan, che non riesce a nascondere una punta di agitazione nella sua voce. Dal canto tuo decidi di scuotere il tuo amico per farlo rinsavire ma mentre ti appresti a prenderlo per le spalle le sue farneticazioni diventano intellegibili. Più o meno.

– Crrrrz Agente crrrzz Flppto pppppppreso cccccorpo crrrzzzzzzz entità uuuuuuumanoidè crzzzzzz pericolo pericolo! Ssssssssseguite Mark/Flppto. Crrzzzzzzz neeeeeeeemici ssssssssstanno arrrrrrrrrrrrrivando! Coooooorrete coooooon entità Mmmmmmmmmmark!

Susan è sconvolta ma a quanto pare ha afferrato la

situazione al volo, mentre tu stai ancora elaborando la situazione e in cuor tuo speri che Mark stia scherzando:

– Brutto alieno parassita, esci immediatamente dal corpo del nostro amico!

Urla Susan a qualsiasi entità stia manovrando Mark in questo momento. A ribadire il suo pensiero cerca di afferrarlo, ma Mark (o Flppto?) si scansa meccanicamente e si incammina rapidamente verso una direzione persa nella profondità degli Adirondacks. Se vuoi saltargli addosso per placcarlo fai un bel balzo al [43](#). Se invece pensi che non sia una cattiva idea assecondare questa strana versione di Mark seguilo al [44](#).

36

La parete è effettivamente sottile, anzi sottilissima. Basta un piccolo buffetto con il manico della tua torcia e si squarcia irrimediabilmente rivelando un'intercapedine da cui esce copiosa una massa bluastra che ti inonda. Con un colpo d'occhio ti sembra che abbia la consistenza della terra di questi monti, ma ogni tanto affiorano dei brulicanti vermicelli (o sono tentacoli?) azzurri. Per fortuna perdi i sensi prima di sapere quale sarà la tua sorte.

FINE

37

Mark si lascia sfuggire una buffissima esclamazione:

– Io di messaggi criptati non capisco proprio niente, mi avete preso per il nipote della dottoressa Vivaldi?

Dopo aver riso di gusto concordate di non indugiare oltre. Le luci al neon cominciano a farsi sempre più distanziate fra di loro, fino a scomparire quasi del tutto una volta che il percorso che avete scelto arriva a un vicolo cieco. Non che ce ne sia più molto bisogno: infatti nella parete che avete di fronte campeggia un portale metallico che ricorda la cabina di un moderno ascensore. Solo che il bordo metallico emana una intensa luminosità bluastra. Il tempo di fare qualche passo verso il curioso artefatto e le due porte metalliche si aprono rivelando un altro meccanismo di chiusura orizzontato però in senso inverso, che a sua volta si apre non appena vi avvicinate.

Gettate incuriositi uno sguardo oltre il portale, ma dall'altra parte c'è solo una nebbiolina rossastra ad attendervi. A quanto pare questo strano meccanismo stava proprio aspettando il vostro arrivo per mettersi in funzione e adesso vi sta invitando al suo interno. Fai un passo avanti quando noti il viso incuriosito di Susan. Sarebbe proprio un gesto cavalleresco farla passare per prima.

Se asseconi il tuo istinto di gentiluomo invita cortesemente Susan a recarsi al [41](#), mentre se sei troppo curioso per cederle il passo caracolla al [42](#).

38

Il corridoio di destra si biforca a sua volta: da una parte un altro corridoio più piccolo si inserisce in questo, mentre dall'altra si può procedere verso l'imboccatura di una caverna. Se decidi di seguire il primo infilati al [62](#), se ti attira di più l'altro intrufolati al [57](#).

39

Procedete nel corridoio di sinistra, allietati da quel barlume di luce che ancora emettono le luci al neon. Susan vi fa notare che c'è un'altra uscita da questo corridoio, un passaggio dal soffitto più basso. Mark sbuffa e si siede per terra.

– E se facessimo una piccola pausa, ragazzi?

Se vuoi seguire Susan perlustra il [15](#), se vuoi fermarti anche tu riprendi il fiato al [63](#).

40

Siete arrivati in una grotta di dimensioni ridotte in cui il lavoro del team di tuo zio è più evidente che altrove: i neon sono stati sostituiti da elementi infissi direttamente nelle pareti, che a loro volta sono state ricoperte di una lamina metallica traslucida sotto la quale si vedono dei cavi luminosi che a intervalli regolari trasmettono delle luci da un grumo di cavi all'altro.

Uhm... connettere dei computer tra di loro per trasmettere informazioni... questa sì che sembra un'idea interessante. Ma è chiaro che è solo fantascienza! A ben guardare, pure quei monitor minuscoli e ultrapiatti che si vedono ogni tanto sembrano cose di un altro mondo, così come quei pannelli di controllo con delle pulsantiere minuscole ... Accipicchia, qui c'è qualcosa di veramente strano.

Per terra, però, ci sono ancora la pietra e il terriccio che ormai ti sono familiari, e la cosa stranamente ti rincuora. Il silenzio con cui avete ispezionato la sala testimonia quanto anche Mark e Susan siano rimasti stupefatti da questo spettacolo, finché Mark sbotta in un'esclamazione che concretizza quello che ognuno di voi ha pensato:

– Accidenti, ma questo sembra l'interno di un'astronave!

Come un bambino in una pasticceria, Mark si precipita verso questi tesori, ma tu lo blocchi urlandogli di non fare mosse avventate. Si volta con lo sguardo di un cagnolino bastonato e sembra supplicarti di lasciargli dare un'occhiata (e probabilmente anche una toccata) in giro. Puoi concedergli generosamente la possibilità di mettere le mani su quelle strumentazioni al [51](#) oppure puoi prenderti il privilegio di farlo cautamente prima tu al [54](#).

Susan passa attraverso il portale e l'ultima cosa che senti è un botto assordante e la tua coscienza che sfuma lentamente nel nulla.

FINE

42

Metti un piede all'interno della struttura mentre la nebbiolina rossastra persiste non facendoti vedere dove ti trovi. Non puoi dire di essere inquieto, però: se la vista è impedita gli altri sensi sono piacevolmente cullati da un tepore rassicurante e da una fragranza che non sai ricondurre a nulla che hai mai annusato ma che comunque è molto piacevole e rilassante.

Subito dopo senti anche i tuoi amici entrare in questo strano posto, accompagnati da un sospetto "clic".

– Mark, fai attenzione a dove metti i piedi! Chissà cos'hai pestato!

– E dai, Susan, non è successo nulla! E poi forse ho attivato un meccanismo di teletrasporto che ci porterà più dentro negli Adirondacks!

Ridi alle parole ingenuie del tuo amico, ma d'un tratto ti senti lo stomaco sottosopra, proprio come succede agli astronauti che si muovono in assenza di gravità (e come a chi si trova in un sottomarino, come ti ha detto quel tuo cugino che è stato anche in pallone sul Sahara). Quando la nebbia si dissipa

vi trovate all'[11](#).

43

Ti getti sulle gambe di Mark e riesci a fermarlo. Stava correndo, ma lo faceva in maniera ingessata, come se non avesse il pieno controllo delle sue gambe. Lo atterri e proprio mentre cerchi il suo sguardo per chiedergli cosa diavolo stesse facendo, Susan urla disperata e tu senti ogni molecola del tuo corpo che si smaterializza mentre precipiti nell'incoscienza.

FINE

44

Mark (o Flppto) si muove un po' incerto, valuta bene ogni singolo passo come se dovesse prendere confidenza con delle gambe che non sente sue. Ciononostante si muove con una certa velocità e faticate a stargli dietro lungo i cunicoli serpeggianti in cui vi sta portando. Cos'è quel ronzio che senti alle tue spalle? Meglio non pensarci.

Dopo minuti di tensione che ti sembrano eterni, "Mark" si blocca e comincia a grattare su una parete, mentre il ronzio dietro di voi si fa sempre più vicino e rumoroso. Ticchettando con i polpastrelli alla fine "Mark" riesce ad attivare qualcosa e sbotta in un'esclamazione di gioia.

– Teeeeeeeeeeletrasporto attivato! Pressssssssssto, passate!

Un alone argentato avvolge Mark e Susan ci si fionda attraverso: non la vedi più! Ti infili anche tu in questo passaggio e immediatamente dopo anche Mark si materializza dall'altra parte.

– Ragazzi, ma come ci siamo arrivati qui? Ricordo che stavo guardando quei segni sul muro e poi... Ah, che male la testa...

Ricambi il sorriso che Susan ti rivolge: è proprio tornato il vostro vecchio Mark! Per vedere dove siete finiti dai un'occhiata all'[11](#).

45

Il sentiero nascosto è effettivamente stretto e le formiche giganti non riescono a passare, ma quei mostri dispongono di strane attrezzature volanti che vi seguono e vi bloccano al suolo dopo aver sputato delle reti metalliche. Che ironia, finire... prigioniero delle formiche!

FINE

46

Salite nel camino naturale il più velocemente possibile. Quelle

termiti troppo cresciute non vi avranno! Corri al [40](#).

47

Anche l'ultima torcia si spegne miseramente dopo aver lampeggiato a intermittenza. Nel buio più profondo procedete a tentoni parlando fra di voi per non perdervi. D'un tratto Mark grida di dolore e subito dopo senti dei denti affilatissimi che ti si piantano nel polpaccio destro. Si leva un rumore ritmico di ossi che sbattono uno contro l'altro mentre la tua mente si riempie di una parola misteriosa.

– Kotas! Kotas! Kotas!

FINE

48

A quanto pare Mark aveva ragione a condurvi da questa parte: dopo una mezzoretta scarsa di cammino arrivate in una zona illuminata! Sicuramente la vostra torcia avrebbe resistito ancora a lungo, ma questa luminosità azzurra ti rincuora. Quello che invece non ti piace affatto è constatare che sono le pareti stesse a emanare questa luminosità. Ma le bizzarrie non finiscono qui.

Al centro di questa grotta appare una figura umana, ma sarebbe meglio dire umanoide! Alto sicuramente più di due

metri, interamente ricoperto di pelo, ha il naso schiacciato mentre le robustissime braccia penzolano sui suoi fianchi fin quasi a toccare terra.

Interpretando il pensiero di tutti Susan si lascia scappare qualche parola balbettante:

– Ma... abbiamo incontrato l'Abominevole Uomo delle Nevi?

Un'interferenza telepatica non le lascia finire la frase. L'essere vi fissa sorridendo, evidentemente sta comunicando con voi con la forza della sua mente:

– Sì, mi hanno chiamato anche così... Ma il mio nome è Zodak, e sono felice di conoscervi. La mia razza custodisce l'ingresso della città di Shangrila, dove i desideri di tutti vengono realizzati. Siete stati reputati degni di venire con me. Avvicinatevi e unitevi a me.

Mark non ci pensa due volte e va incontro a Zodak, sparendo subito dopo. Susan ci riflette un attimo, ma anche lei sceglie lo stesso destino.

– E tu, non vuoi venire?

Ti chiede la creatura sorridendo bonariamente. Se non ti fidi di questo gorilla troppo cresciuto puoi attaccarlo al [49](#), altrimenti accetta la sua proposta al [50](#).

49

Non hai la minima possibilità contro un energumeno grosso quasi il doppio di te e con tutti quei muscoli. Per fortuna la prima manata che ti rifila il mostro ti spedisce tra le braccia di Morfeo e non sei consapevole di quello che ti farà dopo.

FINE

50

Shangrila è un sogno blu. È terra, tanta terra. Saprai realizzare il tuo desiderio di svelare il mistero degli Adirondacks?

FINE

51

Non sai cos'abbia toccato Mark, una luce azzurra molto intensa ti acceca e la tua coscienza si perde in quella dell'astronave senziente. Senti che l'astronave si prepara a portare te e i tuoi amici... oltre lo spazio!

FINE

52

La tua mente viene invasa da visioni di torri in fiamme, di

uomini senza pietà, di antiche biblioteche che bruciano... la tua coscienza si perde tra epoche e luoghi diversi.

FINE

53

In qualche modo sei riuscito ad attivare un meccanismo e tu e i tuoi amici venite circondati da una vivace luce azzurra. Non è una cosa piacevole: senti che il tuo corpo viene sottoposto a forze centrifughe e la tua coscienza si espande verso orizzonti inimmaginabili. Nel tuo cervello si affastellano visioni fugaci di giovinette su robot, di immigrati neri in Inghilterra, di biblioteche in fiamme, di altre biblioteche piene di trappole...

...Ma alla fine le coordinate di questo viaggio spaziotemporale trovano la loro destinazione finale all'[8](#).

54

Preferisci che Mark non si precipiti a fare cose avventate. E poi qualcosa di tecnologia la capisci anche tu, la scorsa estate hai preso parte al campo estivo del Progetto Rendoxoll!

Mentre ti incammini affascinato verso quelle vestigia di tecnologia aliena, da alcuni aggeggi sulle pareti partono delle luci concentrate che si focalizzano tutte su di te: sembra quasi che sia questa astronave a voler analizzare te, e non il

contrario! Susan grida “Attento!” ma senti la sua voce distante, come ovattata, mentre un senso di tranquillità si insinua nel tuo cervello e hai l’impressione che qualcuno si muova tra sinapsi e neuroni a frugare tra i tuoi ricordi e le tue conoscenze cercando qualcosa di cui ha bisogno.

Entrando in risonanza con i pensieri dell’astronave, il tuo animo viene invaso da un senso di spossatezza, di disarmata rassegnazione, mentre cerca di comunicarti qualcosa: ma è come se qualcuno ti parlasse dall’interno di una boccia per pesci: puoi intuire che muova le labbra, ma le parole non riesci affatto a coglierle! Dopo vari tentativi di comunicare, nella tua mente si formano delle serie di lettere, come dei codici che l’ospite del tuo cervello ti sta chiedendo di interpretare. Istintivamente percepisci che dovrai ricorrere alle tue conoscenze matematiche per capire quale sia quello giusto, e di certo tra le tre opzioni che ti vengono proposte una è diversa dalle altre, ma quale...

Se opti per la combinazione PLDMN vai al [52](#), se scegli SMKZ vai al [53](#) e se infine pensi che quella giusta sia MXDRL vai al [55](#).

55

Un’esplosione a cui ti stupisci di essere sopravvissuto ti scaraventa lontano. Molto, molto lontano: è pieno giorno e per le vie di un borgo medievale si sta accalcando una folla vestita come a una rievocazione storica. Ma dagli sguardi che

qualcuno ti getta addosso capisci che sei tu quello fuori dal suo tempo! Grazie alla tua passione per la Storia capisci di trovarti a Lucca alla fine del XIV secolo, e che dovrai abituarti alla tua nuova condizione di Forestiero. Che incubo.

FINE

56

Imbocchi la galleria. Presto vedi davanti a te un bagliore rossastro. Uscendo dalla galleria ti trovi in una scena che ricorda le raffigurazioni dell'inferno: tutt'attorno ribollono colonne incandescenti di roccia fusa; l'aria è satura dell'odore acre dello zolfo e fa molto, molto caldo. Sotto, in fondo a un baratro, scorre un fiume di lava rovente, scavalcato da uno stretto arco di roccia. Ti volti per tornare indietro, ma la galleria da cui sei entrato non c'è più...

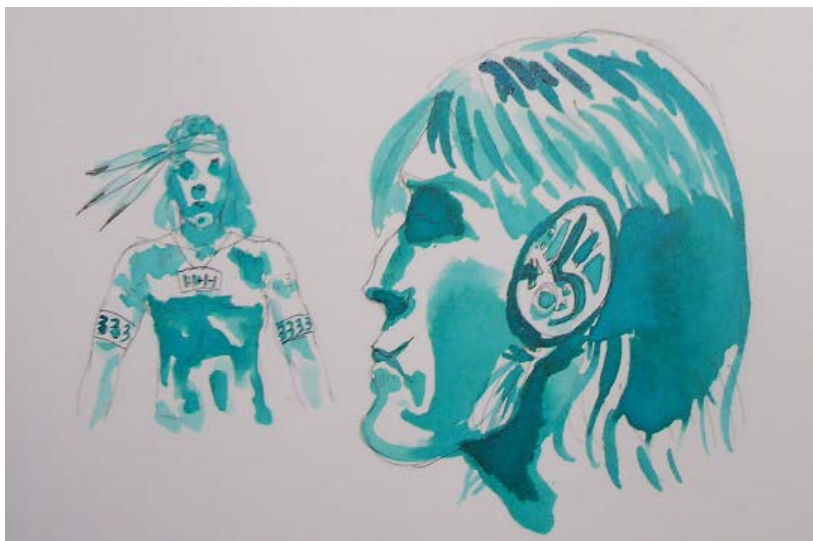
FINE

57

Questa caverna era stata senz'altro abitata, in epoche antiche: sulle pareti si vedono ancora delle pitture rupestri, anche se bisogna guardarle con attenzione perché i loro contorni bluastri sono sbiaditi a causa del passaggio del tempo. Certo che i nativi padroneggiavano molto bene l'arte: le immagini sono molto più dettagliate e nitide di quelle che hai visto nei libri di

Storia, e alla luce delle torce sembrano a tratti quasi vive. Anzi, si stanno veramente muovendo!

In breve dalla parete si staccano due figure evanescenti che fluttuano per la grotta, come se stessero cercando degli intrusi!



– Labbro Tagliato... avverti anche tu delle presenze che stanno violando il nostro sacro giaciglio?

– Li sento anch'io ma non li vedo, Tre Penne. Spero vivamente per loro che non abbiano cattive intenzioni.

– Labbro Tagliato... adesso vedo dove si trovano! Sono tre giovani e coraggiosi, come eravamo noi ai vecchi tempi. Non abbiate paura e avvicinatevi, in modo che possiamo vedervi meglio...

Ciò detto, il fantasma dell'indiano scruta la stanza, evidentemente non ha ancora capito di preciso dove siete. O forse vuole mettervi alla prova?

Se scegli la fuga scappa al [58](#), se provi a parlare con questi spiriti continua al [59](#), se preferisce aspettare per vedere cosa succede temporeggia al [60](#).

58

Fuggi a gambe levate: a causa della scarsa illuminazione e del terrore che ti muove non ti accorgi di una sporgenza nel terreno, che ti fa cadere sbattendo la testa. Perdi i sensi, e sicuramente è meglio così.

FINE

59

– Ehm... io amico, io non volere fare del male...

La diplomazia non è certo il tuo forte, ma per fortuna i due spettri sembrano più divertiti che infastiditi.

– Che coraggioso giovanotto, abbiamo qui con noi oggi, Labbro Tagliato! E anche i suoi amici non sono fuggiti. Beh, peggio per voi!

Una risata spettrale (in senso letterale) ti assorda e ti

scaraventa in un sonno da cui forse non c'è ritorno. Forse.

FINE

60

Rimanete in attesa di vedere cosa succede. Non vi fate certo spaventare da questi ectoplasmi primitivi! Sbirciando le loro figure noti che le penne e le decorazioni sulle loro teste si stanno trasformando in... corna, mentre le loro bocche si aprono a rivelare dei denti aguzzi e sproporzionati!

Non fate in tempo a muovervi verso l'uscita che le figure demoniache vi bloccano e avvicinano sempre di più le loro bocche ai vostri visi...

FINE

61

Dalla "pelle" trasparente dell'alieno Mark esce un gas azzurrino. Istinivamente ti ritrai, ma alla creatura basta sollevare un braccio per raggiungerti: un tubicino di piccolo diametro fuoriesce dalla sua mano destra e come un tentacolo si insinua nel tuo petto.

– Hai fatto la scelta giusta, amico mio!

Ma mentre sprofondi nell'incoscienza non ne sei poi

tanto sicuro.

FINE

62

Il corridoio si restringe sempre più, tanto che ci rimani incastrato! Preso dal panico, ti muovi scompostamente e come in un incubo finisci seppellito nella terra degli Adirondacks.

FINE

63

Ti appoggi a terra e chiudi istintivamente gli occhi. Un torpore irresistibile ti pervade e sprofondi in un sonno senza sogni. Anzi, con moltissimi sogni.

FINE

SOLUZIONI DEGLI ENIGMI

Per arrivare all'unico paragrafo di vittoria, ovvero il **29**, bisogna giocare il Corto più volte (beh, c'è scritto sin dal primo paragrafo che il protagonista ha fatto un sacco di sogni con oggetto gli Adirondacks) e trovare gli indizi delle illustrazioni. Il graffito del paragrafo **15** va interpretato così: moltiplicare il numero della formica (paragrafo **20**) per il numero dei teschi (paragrafo **22**) e aggiungere il numero rinvenibile nell'illustrazione dell'indiano Labbro Tagliato (paragrafo **57**).

Il numero della formica è 3, poiché la formica gigante ha sulla testa una decorazione che ruotata di 90° diventa III: 3 scritto in caratteri romani.

I teschi visibili nella relativa illustrazione sono 8.

L'indiano da prendere in considerazione è quello il cui nome comincia con "L", ultimo simbolo della pittura rupestre. Nel paragrafo **57** si possono intuire i nomi dei singoli indiani dalle caratteristiche che li contraddistinguono: Tre Penne e Labbro Tagliato. Labbro Tagliato porta una decorazione sui capelli in cui si può rinvenire un numero 5 stilizzato.

Il totale quindi è 3 (formica) \times 8 (teschi) $+$ 5 (indiano Labbro Tagliato) = **29**

L'esistenza di un finale ulteriore non raggiungibile dai rimandi dovrebbe essere intuibile anche dall'indicazione dei 26 finali in "copertina", poiché giocando coi rimandi se ne possono raggiungere solo 25.

L'enigma del paragrafo **54** si risolve semplicemente scegliendo la sigla che contiene meno lettere, cioè SMKZ perché è questa la sua diversità rispetto alle altre. Tutto qua l'enigma numerico e i calcoli da fare! Ovviamente i codici sono un omaggio ai nomi degli Organizzatori del Concorso dei Corti 2019, come evidente anche dai paragrafi a cui conducono le scelte.