

LA GRANDE OPERA

Conosciuto con il nickname di "ProfessorK" da anni ti diletta nella scrittura di storie a bivi e librigioco, iscritto sin dai primi tempi al portale di LibroGame's Land.

Da qualche giorno è stato bandito il nuovo concorso dei "Corti", competizione che non ti ha mai particolarmente solleticato, più che altro per due motivi: 1) c'è gente in giro molto più brava di te; 2) scrivere un corto non è come scrivere un libro, bisogna saper concentrare ritmo e azione, e non è certo il tuo forte.

C'è però una strana aria negli ultimi tempi, pare che la Gilda dei Social possa spuntarla sulla Gilda del Forum, e la buona partecipazione all'edizione del concorso di quest'anno potrebbe avere un peso importante per il futuro del vostro portale.

Se ci sarà scarsa partecipazione potresti essere costretto ad aprire un profilo social, esponendoti al pubblico ludibrio, oppure ritirarti per sempre nella tua magione in Val Seriana.

Eccoti quindi a scrivere un Corto che possa partecipare al concorso, ad aiutarti ci sarà il tuo deforme stagista Quasimodo, laureato in lettere moderne ma tardo come una zappa, assieme a lui dovrete trovare una buona idea per il racconto a bivi da inviare alla giuria.

Quando sei pronto per cominciare vai al [1](#)

Ti trovi nella mansarda della tua stamberg... casa in Val Seriana, è qui che partorisci le idee per i tuoi libri (seppure di scarso successo). Quasimodo, come al solito, ti aiuta con una sezione di Brainstorming, annotando le tue idee, e ponendo domande per guidarti nella stesura finale.

"Dunque, Quasi," cominci seduto sulla tua poltrona di pelle dell'ultimo stagista "cosa dice il bando di quest'anno?"

"Signore e Signori, Gli Organizzatori vi danno il benvenuto a bordo. Allacciate le cinture! Decolla in questo momento l'undicesima edizione del Concorso dei Corti di Librogame's Land."

"Salta quella parte e arriva ai punti cardine."

Quasimodo scorre il monitor: "Ecco qua... rispetto ai soliti bandi ci sono due punti specifici da seguire: il tema del concorso è La Terra, e come regolamento non è possibile usare ausili esterni come dadi, monete, schede, ecc."

"E come li facciamo combattere? A parolacce?"

"Non credo che siano ammesse, e poi lo ha già fatto Monkey Island."

"Uhm..." mentre rifletti ti avvicini all'Athanon nell'angolo della stanza e inizi ad accenderlo gettando legna e innesco.

"Herr Professor, che ne dice di iniziare dal genere del racconto? Ha qualche idea?"

"Prima di tutto, mio giovane stagista, bisogna preparare per bene il nostro laboratorio. Mentre l'athanor si scalda dobbiamo accendere anche gli altri fornelli, predisporre crogioli e storte, e prepararci a lavorare per bene i nostri ingredienti."

Detto questo entrambi vi mettete al lavoro prendendo strumenti, contenitori, ampole e vasetti vari e disponendoli sui due grossi tavoli di legno grezzo, mentre il fuoco dell'athanor inizia a scaldare la mansarda.

"Ricordati," prosegui accendendo i fornellini "che sono tre gli elementi necessari all'elaborazione della nostra Pietra Filosofale: la materia prima, il fuoco segreto (o primo agente) con cui la lavoreremo, e infine il mercurio filosofico. Inizieremo dalla materia prima a cui dovremo aggiungere altri ingredienti: polvere di minerali; foglie, petali, stilemi, gametangi e sporangi di piante; code rinsecchite di rettili o ghiandole di anfibi. Dovremo trovare la giusta combinazione con il fuoco segreto per poi combinare i nostri elementi, separarli, riscaldarli e raffreddarli, vaporizzarli e solidificarli, o anche lasciarle imputridire. E poi passeremo alla calcinazione, alla distillazione e alla sublimazione."

"Quindi iniziamo con la materia prima?" domanda un eccitato Quasimodo.

"Esatto, il nostro solfuro di metallo, ora non resta che sceglierlo. Avanti, domandami."

Lo stagista apre così il suo quaderno degli appunti: "Con quale genere vogliamo cimentarci, Herr Professor? Avventura? Fantascienza? Oppure Orrore?"

Cosa scegli?

Se pensi ad una storia di avventura vai al [7](#)

Se pensi ad una storia di fantascienza vai al [37](#)

Se pensi ad una storia horror vai al [32](#)

2

"La storia è ambientata a Londra, nel quartiere delle maggiori softwarehouse, protagonista è un giornalista freelance specialista di videogame (a 8 bit) che viene ingaggiato dalla Admiral, l'azienda di Turing, per ritrovare un famoso programmatore che avrebbe dovuto consegnare un nuovo videogame ma non ha rispettato la scadenza e non si trova più."

"Quindi una storia di investigazione?"

"Sì, in questo mondo fatto di bancarelle con cassette e floppy, riviste di programmi e videogiochi in basic, un cyberspazio primordiale con video in gif animati e immagini in jpeg. Dietro ovviamente c'è una lotta tra le concorrenti della Admiral, come la giapponese Nintari, che mettono in campo sicari della yakuza e virus informatici come il BHP che colpì i Commodore 64 nel 1986."

"D'accordo... direi che abbiamo la nostra materia prima, Herr Professor, ora però dobbiamo stare nei paletti del regolamento, trovare la giusta combinazione dei nostri ingredienti."

Vai al [14](#).

3

"Giusto. Può funzionare." risponde Quasimodo.

Getti il salnitro nel crogiolo riprendi a girare l'amalgama semisolido che ribolle, osservando se ha luogo l'alcalinizzazione del sale che hai appena versato, trasformandolo in quel sedimento detto sale di tartaro che potrebbe essere il sale segreto che stai cercando.

"Il sale segreto" spieghi al tuo stagista, "potrebbe essere un doppio sale di potassio, nitrato e tartrato, ecco così che il sale diventa il principio di unione che connette lo zolfo al mercurio. Ora attendiamo che gli ingredienti agiscano e facciano il loro lavoro."

"E per il tema del bando? Saranno sufficienti del domande di storia naturale?" domanda Quasimodo.

"Beh, potrei fare in modo che il nostro programmatore sia scomparso perché aveva inserito nel videogioco alcune prove, sottoforma di immagini o video, di una qualche cospirazione atta a minacciare l'ambiente, come le scie chimiche, l'effetto serra, il riscaldamento globale. Non credi?"

Lo stagista arriccchia il naso: "Il bando dice che la Terra deve essere al centro della storia, in tutte le sue possibili derivazioni ma al centro della storia."

Osservi l'impasto vivo nel crogiolo e rifletti.

Se ritieni di essere in tema vai al [31](#), altrimenti vai al [46](#).

4

"*Orpimento* o solfuro d'arsenico," esclami individuando la tua sostanza di partenza "sarà questa la nostra materia prima, avanti prendila dalla sua ampolla e disponila nel crogiolo, ad essa aggiungeremo altri componenti e quindi il fuoco segreto. Prendi appunti e inizia a scrivere mentre io inizio a mischiare gli elementi e a lavorarci."

"Dicevamo di una storia horror... ispirata ai racconti di Lovecraft."

"Sì, vorrei ambientarla in Italia, vicino a qualche sito archeologico, come la Val Camonica. Il protagonista sarà un uomo comune che si trova in un luogo ai margini della civiltà, uno dei quei vecchi paesi di montagna tagliati fuori dalle statali e che nascondono un segreto."

"E il nostro uomo comune chi sarà?"

"Sono indeciso tra un uomo che semplicemente sbaglia strada una sera di pioggia e finisce in questo paese dopo essere rimasto senza benzina, o essere uscito fuori di strada. Oppure un giovane che ha ereditato da un vecchio parente una proprietà e si reca al paese per prenderne possesso."

Se scegli l'uomo che sbaglia strada vai al [5](#), se invece opti per l'erede vai al [45](#).

L'aria della mansarda inizia a impegnarsi di fumi e vapori degli ingredienti, è ora di trovare il fuoco segreto.

"Un uomo comune, un commesso viaggiatore," dici mentre passi a rassegna tutte le etichette sui vasetti di vetro, le ampolle con i tappini di sughero cerati, le piccole cassettiere di legno con i vegetali rinsecchiti, "che semplicemente sbaglia strada. Potremmo ambientare la storia negli anni '80, senza navigatori, cellulari e tutta quella tecnologia che ci sarebbe di intralcio. Il paese è buio e silente, il nostro uomo vede vetrine di negozi abbandonati, a destra e a sinistra, palazzine spente con vecchi cartelli di affittacamere, e finalmente un'insegna accesa, quella dell'osteria del paese. Qui trova ristoro e un posto per la notte, viene a sapere dal proprietario che fino a pochi anni prima il paese era un punto di transito molto frequentato fino a quando non è stata costruita la nuova strada e così molti hanno fatto le valigie e se ne sono andati. Sono rimasti solo i vecchi abitanti e alcuni archeologi che periodicamente vengono con gli studenti per i siti archeologici dei Camuni poco distanti. Nella camera da letto però il nostro protagonista trova una lettera nascosta in un cassetto, è di uno studente, scritta con mano malferma e stropicciata. Dice che sono in pericolo, lui e i suoi colleghi, qualcosa in questo paese ha reso pazzi i suoi abitanti, forse hanno scavato troppo nel sito dei Camuni, non dovevano riportare alla luce quell'anfora e quegli oggetti rituali che sembrano narrare di un antico culto che richiedeva sacrifici umani."

"E così il nostro uomo indagherà sulla fine di quegli studenti scoprendo il segreto di quel culto abominevole?"

"O più semplicemente cercherà di fuggire prima di essere lui la vita sacrificata al dio..."

"D'accordo... direi che abbiamo la nostra materia prima, Herr

Professor, ora però dobbiamo stare nei paletti del regolamento, trovare la giusta combinazione dei nostri ingredienti."

Vai al [29](#).

6

"Sì, lo so. Il fuoco secreto non è facile da trovare, si tratta di un'acqua secca, che non bagna le mani, brucia senza fiamma, è il sale doppio di una sostanza presente nella nostra materia prima... una impurità... troviamola."

"I due vincoli principali sono due: assenza di ausili esterni come dadi, schede, monete. La storia deve essere poter letta ovunque, senza bisogno di dadi, matite, gomme e tutto quello di assimilabile."

"Uhm... quindi o un regolamento minimale oppure una storia a bivi."

"Esatto."

Guardi il tuo crogiolo con la materia che arde al suo interno, pulsando di vita, il tuo volto che si scalda nell'osservarla:

"Possiamo solo presentarla come una storia a bivi."

"Inserendo nel finale delle domande che simulino l'esame di Kirth?"

Rifletti prendendo in mano l'ampolla che ti porge il tuo stagista: salnitro.

"La foresta boreale di conifere si chiama Taiga o Tundra?" domanda il tuo stagista aprendo il libro di botanica.

Se rispondi Taiga vai al [38](#), se rispondi Tundra vai al [39](#).

7

"E che genere di avventura, Herr Professor? Alla Indiana

Jones, magari? Oppure qualcosa di diverso, magari con i supereroi che vanno molto di moda?"

Se scegli una storia di Supereroi vai al [51](#)

Se invece prediligi un'avventura alla Indy vai al [47](#)

8

"Giusto. Può funzionare." risponde Quasimodo.

Getti il salnitro nel crogiolo riprendi a girare l'amalgama semisolido che ribolle, osservando se ha luogo l'alcalinizzazione del sale che hai appena versato, trasformandolo in quel sedimento detto sale di tartaro che potrebbe essere il sale segreto che stai cercando.

"Il sale segreto" spieghi al tuo stagista, "potrebbe essere un doppio sale di potassio, nitrato e tartrato, ecco così che il sale diventa il principio di unione che connette lo zolfo al mercurio. Ora attendiamo che gli ingredienti agiscano e facciano il loro lavoro."

"E per il tema del bando? Saranno sufficienti del domande di storia naturale?" domanda Quasimodo.

"Beh, gli zombi risorgono perché la terra in cui sono sepolti viene contaminata."

Lo stagista arriccia il naso: "Il bando dice che la Terra deve essere al centro della storia, in tutte le sue possibili derivazioni ma al centro della storia."

Osservi l'impasto vivo nel crogiolo e rifletti.

Se ritieni di essere in tema vai al [31](#), altrimenti vai al [46](#).

9

L'aria della mansarda inizia a impegnarsi di fumi e vapori degli ingredienti, è ora di trovare il fuoco segreto.

"Un eroe dei bassifondi" dici mentre passi a rassegna tutte le etichette sui vasetti di vetro, le ampolle con i tappini di sughero cerati, le piccole cassettiere di legno con i vegetali rinsecchiti "senza superpoteri ma con diverse abilità, con un passato che lo ha segnato e sfigurato, costringendolo a combattere il crimine con una maschera."

"Ha in mente già qualcosa?"

"Uhm... una vecchia idea... il nostro eroe da giovane è stato rapito assieme a dei compagni di scuola da una banda di feroci criminali... due uomini e una donna, malvagi fino al midollo, che li hanno segregati in una vecchia casa, torturandoli e vendendo sul deep web i loro abominevoli filmati..."

"Urca... un po' forte..."

"E' una storia di vendetta, non approfondirò i particolari, magari solo alcuni flashback... l'identità pubblica del protagonista potrebbe essere quella di un detective privato in una grande metropoli anonima... utilizzerai un'atmosfera noir o hard boiled... una coppia di genitore chiede aiuto al nostro eroe per trovare i criminali che hanno rapito il figlio riducendolo in fin di vita, un evento che fa riemergere quell'evento passato nella nostra memoria. Il detective vuole parlare con il ragazzo e si reca all'ospedale psichiatrico dove è in cura, è riuscito a scappare ma le sevizio lo hanno portato alla follia... disturbo multiplo della personalità dice il medico... a volte non è più lui, dice di chiamarsi Caleb e non Tomas. Il medico dice che Caleb è arrivato in aiuto di Tomas, e che è stato lui a liberarlo, a farlo scappare da quella prigione. Con la personalità di Caleb il ragazzo pare avere una forza erculea, agilità di atleta e altri talenti che Tomas non ha mai avuto."

"E come prosegue?"

"Il nostro eroe indaga nei bassifondi, scopre i nomi dei tre criminali che hanno rapito Tomas, e parte alla loro ricerca, li trova e li uccide uno ad uno sfruttando uno skill specifico per

ognuno dei tre."

"D'accordo... direi che abbiamo la nostra materia prima, Herr Professor, ora però dobbiamo stare nei paletti del regolamento, trovare la giusta combinazione dei nostri ingredienti."

Vai al [26](#).

10

"E' stata pubblicata la classifica finale!" esclama un eccitatissimo Quasimodo "Sono certo che abbiamo vinto!"

Ormai la tua opera è terminata, non resta che vedere se il processo lungo e lento di lavorazione abbia trasformato la materia prima nel mercurio filosofico cui tanto ambisci.

"Avanti, Quasimodo, parla."

Il volto del tuo stagista mentre legge sulla Gazzetta dei Corti l'esito del concorso non è di buon auspicio.

"Ha vinto Mornon con il cortoo *La ballata del cavaliere, della rava e della fava...*"

"Ancora lui? Non era quel racconto scritto nel dialetto veneziano del 1200?"

"Sì, e con un sistema di gioco basato sul calendario astronomico."

"Che geniaccio... e poi?"

Con voce un po' sommessa Quasimodo continua a leggere:

"Secondo è arrivato Monpracem con *La stanza della Segnatura*, si tratta di quella riproduzione della Scuola di Atene con tutti quegli indizi nascosti che messi insieme portano a scoprire il segreto di Raffaello."

"Eh sì, davvero un bel lavoro... prosegui."

"Terzo... Dragan con *Partita per la Terra*."

"Quel corto dove una razza aliena vuole conquistare il mondo ma le Nazioni Unite li convincono a disputare una partita a calcio su un campo che va dall'Alaska alla Patagonia e il

vincitore si prende la Terra?"

"Esatto."

"Non poteva essere che suo... però mi sono divertito con quei tiri che attraversano il Gran Canyon."

"Poi c'è Gabrieleud con la storia ninja *La vendetta del Drago Nero*, Shaman con l'horror *Dio non gioca a D&D ma a Il Richiamo di Chtulhu*, Djmayhem con il giallo-thriller *Il cavallo dalla criniera d'argento*, ed ecco noi, al settimo posto, e via via tutti gli altri. GGigassi ha vinto invece il premio fuori concorso con quella fantascienza senza capo né coda di *Mangiano gli androidi pecorini elettrici?* . Mi piace, Herr Professor..."

"Pazienza, mio fedele stagista." guardi la sostanza nel crogiolo spegnersi lentamente, ormai prima di vita, "Questa volta non abbiamo trovato il mercurio filosofico ma non è detto che non accada la prossima volta."

"Ma ci abbiamo lavorato così tanto..." leggi la delusione negli occhi di Quasimodo.

"Come tutti gli altri, mio Quasimodo." rispondi spegnendo tutti i fornelli "Ma guarda cosa abbiamo fatto, abbiamo scritto un bello spunto per un librogiooco, basterà sviluppare meglio la storia, trovare un regolamento adatto, approfondire il nostro personaggio, dargli spessore, inserire enigmi, trabocchetti, storie secondarie, tutto quello che può venirci in mente, troviamo qualcuno dei nostri illustratori che ci faccia dei bei disegni e una bella copertina, e tra pochi mesi vedrai che sarà pronto per essere letto e giocato."

Gli occhi di Quasimodo si riaccendono di entusiasmo: "Mi metto subito al lavoro, Herr Professor, puliamo bene tutto il laboratorio e poi ricominciamo da capo, ho già un sacco di nuove idee."

"Bravo, è questo li spirito giusto. Noi non scriviamo per vincere qualcosa o perché qualcuno tessa le nostre lodi o ci premi a Lucca Comics, noi lo facciamo perché abbiamo dentro

delle storie da raccontare, le vediamo in sogno e le viviamo nella nostre mente, ci permettono di fuggire dalla realtà, di non pensare a quello che ci circonda quando ci mettiamo a scrivere, di lasciare per un po' problemi e malumori fuori dalla porta. E tutta questa magia del libro che si legge e si gioca, delle innumerevoli derivazioni che possiamo dare alla storia con i bivi, le scelte, le decisioni, gli enigmi, le prove e i lanci di dado rende tutto ancora più affascinante. E non saranno certo gli errori, i refusi, i rimandi sbagliati e le continue correzioni a farci rinunciare... noi continueremo a provare fino a quando qualcuno avrà voglia di leggere e fino a quando noi avremo storie da raccontare."

"Sì, Herr Professor, ha pienamente ragione. L'Athanor è ancora caldo, vorrei riaccenderlo subito e ricominciare."

Sorridi, è bastato poco per rinvigorire nel tuo giovane apprendista la passione per la scrittura del librigioco, presto sarà lui a continuare la tua ricerca della Grande Opera.

-FINE-

11

"Uhm..., no Herr Professor, risposta sbagliata."

Scuoti la testa: "No... non mi convince..." guardi lo scaffale con i vasetti di sale di potassio, ce ne sono almeno cinquanta, quale sarà quello adatto? "una volta tanto potremmo fare in modo che non siano i dadi a decidere l'esito della storia ma solo le scelte del lettore."

"Forse possiamo trovare un sistema diverso, magari tramite enigmi numerici."

"Un enigma come una sequenza numerica da completare, si danno quattro numeri che corrispondono ad altrettanti paragrafi e solo uno ovviamente sarà corretto. Oppure utilizzando dei

simboli che possiamo legare in qualche maniera ai Camuni, una sorta di protoscrittura. La soluzione dell'enigma corrisponderà al superamento della prova del nostro eroe, che sia di abilità di intelligenza o un'intuizione."

Quasimodo annuisce mentre tu prendi vari ingredienti: "Prepara gli altri fornelli, faremo reagire tartrato di potassio dopo aver fatto reagire l'acido tartarico con il sale tartrato di sodio e potassio... o sale di Rochelle... una volta ottenuta la reazione, passeremo alla filtrazione, purificazione, precipitazione ed essiccazione... allora otterremo del tartrato di potassio... sarà un processo lungo ma sono certo ne varrà la pena."

Così mentre la materia nel crogiolo prosegue nel suo lento processo vi preparate ad ottenere il tartrato di potassio con altri procedimenti chimici.

Tempo dopo, mentre rivedete la storia in tutte le sue sfaccettature, ottenuto il tartrato di potassio, lo getti nel crogiolo e riprendi a girare l'amalgama semisolido che ribolle: "Il sale segreto" spieghi al tuo stagista, "potrebbe essere un doppio sale di potassio, nitrato e tartrato, ecco così che il sale diventa il principio di unione che connette lo zolfo al mercurio. Ora attendiamo che gli ingredienti agiscano e facciano il loro lavoro."

"E per il tema della Terra?" domanda Quasimodo.

"Beh, il culto dei Camuni potrebbe essere per un'antica divinità che vive nei visceri della terra, o un culto sotterraneo che vive ancora in grotte e caverne nella valle. Non credi?"

Lo stagista arriccia il naso: "Il bando dice che la Terra deve essere al centro della storia, in tutte le sue possibili derivazioni ma al centro della storia."

Osservi l'impasto vivo nel crogiolo e rifletti.

Se ritieni di essere in tema vai al [27](#), altrimenti vai al [25](#).

12

"Uhm..., no Herr Professor, risposta sbagliata."

Scuoti la testa: "No... non mi convince..." guardi lo scaffale con i vasetti di sale di potassio, ce ne sono almeno cinquanta, quale sarà quello adatto? "una volta tanto potremmo fare in modo che non siano i dadi a decidere l'esito della storia ma solo le scelte del lettore."

"Sì ma le per le prove da superare?"

"Faremo alla vecchia maniera: enigmi numerici o logici da risolvere, più difficile la prova o l'avversario più complesso l'enigma."

Quasimodo annuisce mentre tu prendi vari ingredienti: "Prepara gli altri fornelli, faremo reagire tartrato di potassio dopo aver fatto reagire l'acido tartarico con il sale tartrato di sodio e potassio... o sale di Rochelle... una volta ottenuta la reazioni, passeremo alla filtrazione, purificazione, precipitazione ed essiccazione... allora otterremo del tartrato di potassio... sarà un processo lungo ma sono certo ne varrà la pena."

Così mentre la materia nel crogiolo prosegue nel suo lento processo vi preparate ad ottenere il tartrato di potassio con altri procedimenti chimici.

Tempo dopo, mentre rivedete la storia in tutte le sue sfaccettature, ottenuto il tartrato di potassio, lo getti nel crogiolo e riprendi a girare l'amalgama semisolido che ribolle: "Il sale segreto" spieghi al tuo stagista, "potrebbe essere un doppio sale di potassio, nitrato e tartrato, ecco così che il sale diventa il principio di unione che connette lo zolfo al mercurio. Ora attendiamo che gli ingredienti agiscano e facciano il loro lavoro."

"E per il tema della Terra?" domanda Quasimodo.

"Beh, gli zombi risorgono perché la terra in cui sono sepolti viene contaminata."

Lo stagista arriccchia il naso: "Il bando dice che la Terra deve essere al centro della storia, in tutte le sue possibili derivazioni ma al centro della storia."

Osservi l'impasto vivo nel crogiolo e rifletti.

Se ritieni di essere in tema vai al [27](#), altrimenti vai al [25](#).

13

L'aria della mansarda inizia a impegnarsi di fumi e vapori degli ingredienti, è ora di trovare il fuoco segreto.

"Zé partirà da Cuiaba con l'indigeno," dici mentre passi a rassegna tutte le etichette sui vasetti di vetro, le ampolle con i tappini di sughero cerati, le piccole cassettiere di legno con i vegetali rinsecchiti, "seguendo la pista di Fawcett, fino alla regione del Roncador, attraversando la giungla lungo il Rio Xingù a bordo di una motozattera, combattendo il caldo, le piogge, le nubi di insetti feroci, i piranha e le tribù di cannibali Chavantes, fino all'entrata della galleria che condurrebbe alla città perduta, sorvegliata dagli indios Morcegos (o pipistrelli), di cui parla il naturalista Carl Huni."

"D'accordo... direi che abbiamo la nostra materia prima, Herr Professor, ora però dobbiamo stare nei paletti del regolamento, trovare la giusta combinazione dei nostri ingredienti."

Vai al [19](#).

14

"Sì, lo so. Il fuoco segreto non è facile da trovare, si tratta di un'acqua secca, che non bagna le mani, brucia senza fiamma, è

il sale doppio di una sostanza presente nella nostra materia prima... una impurità... troviamola."

"I due vincoli principali sono due: assenza di ausili esterni come dadi, schede, monete. La storia deve essere poter letta ovunque, senza bisogno di dadi, matite, gomme e tutto quello di assimilabile."

"Uhm... quindi o un regolamento minimale oppure una storia a bivi."

"Esatto."

Guardi il tuo crogiolo con la materia che arde al suo interno, pulsando di vita, il tuo volto che si scalda nell'osservarla: "Una storia di investigazione con deduzioni, prove di abilità, ricerca di indizi senza nemmeno un lancio di dado? E come facciamo?"

Quasimodo prende un'ampolla dal tavolo: "Forse possiamo trovare un sistema diverso, magari collegandoci al tema del bando."

"Tipo domande sulla Terra o, per estensione, di storia naturale?!"

"Esatto. Si pone una domanda a doppia risposta, oppure un'affermazione che richieda Vero o Falso. Risposta giusta la prova è superata, risposta sbagliata prova non superata."

"Sì però per i combattimenti dobbiamo dare un margine più ampio. Almeno due risposte esatte su tre."

"Prendo i libri di botanica, zoologia e geologia." dice Quasimodo correndo verso gli scaffali della biblioteca.

Rifletti prendendo in mano l'ampolla che ti porge il tuo stagista: *salnitro*.

"Le farfalle sono insetti olometaboli o emimetaboli?" domanda il tuo stagista aprendo il libro di zoologia

Se rispondi olometaboli vai al [3](#), se rispondi emimetaboli vai al [49](#).

"E' stata pubblicata la classifica finale!" esclama un eccitatissimo Quasimodo "Sono certo che abbiamo vinto!"

Ormai la tua opera è terminata, non resta che vedere se il processo lungo e lento di lavorazione abbia trasformato la materia prima nel mercurio filosofico cui tanto ambisci.

"Avanti, Quasimodo, parla."

Il volto del tuo stagista mentre legge sulla Gazzetta dei Corti l'esito del concorso non è di buon auspicio.

"Ha vinto Mornon con il corto *La ballata del cavaliere, della rava e della fava...*"

"Ancora lui? Non era quel racconto scritto nel dialetto veneziano del 1200?"

"Sì, e con un sistema di gioco basato sul calendario astronomico."

"Che geniaccio... e poi?"

Con voce un po' sommessa Quasimodo continua a leggere: "Secondo è arrivato Monpracem con *La stanza della Segnatura*, si tratta di quella riproduzione della Scuola di Atene con tutti quegli indizi nascosti che messi insieme portano a scoprire il segreto di Raffaello."

"Eh sì, davvero un bel lavoro... prosegui."

"Terzo...Dragan con *Partita per la Terra*."

"Quel corto dove una razza aliena vuole conquistare il mondo ma le Nazioni Unite li convincono a disputare una partita a calcio su un campo che va dall'Alaska alla Patagonia e il vincitore si prende la Terra?"

"Esatto."

"Non poteva essere che suo... però mi sono divertito con quei tiri che attraversano il Gran Canyon."

"Poi c'è Gabrieleud con la storia ninja *La vendetta del Drago*

Nero, Shaman con l'horror *Dio non gioca a D&D ma a Il Richiamo di Chtulhu*, Djmayhem con il giallo-thriller *Il cavallo dalla criniera d'argento*, e via via tutti gli altri."

"E noi?"

"Ci hanno messo fuori concorso...con GGigassi che ha vinto con quel corto di fantascienza senza capo né coda di *Mangiano gli androidi pecorini elettrici?*. Mi spiace, Herr Professor..."

"Pazienza, mio fedele stagista." guardi la sostanza nel crogiolo spegnersi lentamente, ormai prima di vita, "Questa volta non abbiamo trovato il mercurio filosofico ma non è detto che non accada la prossima volta."

"Ma ci abbiamo lavorato così tanto..." leggi la delusione negli occhi di Quasimodo.

"Come tutti gli altri, mio Quasimodo." rispondi spegnendo tutti i fornelli "Ma guarda cosa abbiamo fatto, abbiamo scritto un bello spunto per un librogiooco, basterà sviluppare meglio la storia, trovare un regolamento adatto, approfondire il nostro personaggio, dargli spessore, inserire enigmi, trabocchetti, storie secondarie, tutto quello che può venirci in mente, troviamo qualcuno dei nostri illustratori che ci faccia dei bei disegni e una bella copertina, e tra pochi mesi vedrai che sarà pronto per essere letto e giocato."

Gli occhi di Quasimodo si riaccendono di entusiasmo: "Mi metto subito al lavoro, Herr Professor, puliamo bene tutto il laboratorio e poi ricominciamo da capo, ho già un sacco di nuove idee."

"Bravo, è questo li spirito giusto. Noi non scriviamo per vincere qualcosa o perché qualcuno tessa le nostre lodi o ci premi a Lucca Comics, noi lo facciamo perché abbiamo dentro delle storie da raccontare, le vediamo in sogno e le viviamo nella nostre mente, ci permettono di fuggire dalla realtà, di non pensare a quello che ci circonda quando ci mettiamo a scrivere, di lasciare per un po' problemi e malumori fuori dalla porta. E

tutta questa magia de libro che si legge e si gioca, delle innumerevoli derivazioni che possiamo dare alla storia con i bivi, le scelte, le decisioni, gli enigmi, le prove e i lanci di dado rende tutto ancora più affascinante. E non saranno certo gli errori, i refusi, i rimandi sbagliati e le continue correzioni a farci rinunciare... noi continueremo a provare fino a quando qualcuno avrà voglia di leggere e fino a quando noi avremo storie da raccontare."

"Sì, Herr Professor, ha pienamente ragione. L'Athanor è ancora caldo, vorrei riaccenderlo subito e ricominciare."

Sorridi, è bastato poco per rin vigorire nel tuo giovane apprendista la passione per la scrittura dei librigioco, presto sarà lui a continuare la tua ricerca della Grande Opera.

-FINE-

16

"*Argentile* o sulfuro di argento," esclami individuando la tua sostanza di partenza "sarà questa la nostra materia prima, avanti prendila dalla sua ampolla e disponila nel crogiolo, ad essa aggiungeremo altri componenti e quindi il fuoco segreto. Prendi appunti e inizia a scrivere mentre io inizio a mischiare gli elementi e a lavorarvi."

"Dicevamo di una storia di fantascienza classica, quindi parliamo, giusto per intenderci, di Asimov, Ursula Le Guain, Silveberg, Harlan Allison, Philip Farmer, e via di seguito?"

"Sì, quando andavo alle superiori mi portavo gli Urania di mio padre e li leggevo durante le interrogazioni dei miei compagni, e videoregistravo i film di fantascienza degli anni '50 e '60 che venivano trasmessi o sulle reti locali o a notte fonda sulla RAI."

"E a ha già qualche idea?"

"Un futuro distante, in cui la Terra è stata abbandonata essendo un pianeta morente, gli uomini si sono trasferiti su colonie orbitanti o altri pianeti della Via Lattea. Protagonista uno studente di nome Kirth Gersen."

"Kirth Gersen?"

"E' il nome del protagonista del ciclo dei Principi Demoni di Jack Vance, lo lessi ai tempi delle superiori ed è da sempre una delle mie storie preferite. Ad ogni modo il nostro Kirth è un po' uno scavezzacollo, il suo sogno è di diventare un pilota stellare e così resta poco sui libri. Una serie di voti negativi rischiano di precludergli l'accesso all'Accademia, così il suo insegnante gli commissiona una ricerca sulla Terra. Kirth si reca al planetario della colonia dove ci sono una serie di documentari interattivi su come era la vita sulla terra, le sue foreste, i suoi fiumi, i suoi mari, gli animali della savana e quelli della giungla, i cetacei e i rapaci."

"Una storia didattica mi pare."

"Sì, mi è sempre piaciuta l'idea di poter imparare giocando. Quando ero in prima superiore la scuola ci aveva fatto leggere un romanzo a tema adolescenziale scritto da un autore sessantenne... che venne poi invitato a scuola per un incontro con gli studenti... ora, fosse venuto Andrea Angiolino probabilmente avrei imparato qualcosa di più."

"E come strutturiamo la storia?"

"Ovviamente non possiamo insegnare tutta la storia naturale terrestre in un racconto, dovremo scegliere, se ad esempio la ricerca sarà... non so... sulla foresta alpina piuttosto che sulla vegetazione nivale."

"Ad esempio?"

Vai al [35](#).

L'aria della mansarda inizia a impegnarsi di fumi e vapori degli ingredienti, è ora di trovare il fuoco segreto.

"Un nemico dal passato" dici mentre passi a rassegna tutte le etichette sui vasetti di vetro, le ampolle con i tappini di sughero cerati, le piccole cassettiere di legno con i vegetali rinsecchiti, "sconfitto anni prima da un vecchio gruppo di supereroi, quello di cui anche noi facevamo parte, ma che poi si è sciolto, per lasciare spazio alle nuove leve elette dai social a nuovi eroi popolari per il loro influencing. Un nemico che era stato rinchiuso in un carcere per supervillain nell'Artide ma che è riuscito a fuggire alleandosi con un vecchio gruppo di supervillain e grazie al tradimento di una donna."

"Quale donna?"

"C'è sempre una donna che tradisce, può essere l'allieva del nostro eroe, prima che il gruppo si separasse, che poi ha scelto il nostro nemico perché... estremamente ricco, potente e attraente... e di cui ha mantenuto intatto l'impero fino ad oggi."

"Quindi anche un bel intrigo amoroso."

"Uhm... non direi, sono più per il tradimento per denaro... molto più vile e comune."

"E il nostro eroe cosa fa?"

"Ovviamente i supercattivi faranno a polpette i supereroi social e il nostro rimetterà assieme il vecchio gruppo in qualche modo per sconfiggere ancora una volta il nemico che minaccia la Terra."

"D'accordo... direi che abbiamo la nostra materia prima, Herr Professor, ora però dobbiamo stare nei paletti del regolamento, trovare la giusta combinazione dei nostri ingredienti."

Vai al [28](#).

Scuoti la testa: "Il nostro sale di tartaro non sta reagendo come

speravo."

"Cosa significa, Herr Professor?"

"Che siamo fuori tema. Della terra come indizio non è sufficiente, il bando dice chiaramente che deve essere al centro della storia."

"Quindi rinunciamo?"

"Da come la vedo io abbiamo due possibilità? O proseguiamo e partecipiamo fuori concorso o ricominciamo da capo."

"Ma abbiamo già fatto parecchio lavoro."

"Lo so, ma abbiamo ancora tanto tempo a disposizione, possiamo trovare sempre una storia migliore."

"Sì, Herr Professor."

Se vuoi continuare lo stesso vai al [40](#), altrimenti vai al [23](#).

19

"Sì, lo so. Il fuoco secreto non è facile da trovare, si tratta di un'acqua secca, che non bagna le mani, brucia senza fiamma, è il sale doppio di una sostanza presente nella nostra materia prima... una impurità... troviamola."

"I due vincoli principali sono due: assenza di ausili esterni come dadi, schede, monete. La storia deve essere poter letta ovunque, senza bisogno di dadi, matite, gomme e tutto quello di assimilabile."

"Uhm... quindi o un regolamento minimale oppure una storia a bivi."

"Esatto."

Guardi il tuo crogiolo con la materia che arde al suo interno, pulsando di vita, il tuo volto che si scalda nell'osservarla: "Una storia di avventura con pericoli di ogni genere da superare senza nemmeno un lancio di dado? E come facciamo?"

Quasimodo prende un'ampolla dal tavolo: "Forse possiamo trovare un sistema diverso, magari tramite enigmi numerici."

Rifletti prendendo in mano l'ampolla che ti porge il tuo stagista: *salnitro*.

"Un enigma come una sequenza numerica da completare, si danno quattro numeri che corrispondono ad altrettanti paragrafi e solo uno ovviamente sarà corretto. La soluzione dell'enigma corrisponderà al superamento della prova del nostro eroe, che sia di abilità, di intelligenza o un combattimento."

Se come soluzione ti piace e vuoi provarla vai al [41](#), altrimenti vai al [43](#).

20

"Giusto. Può funzionare." risponde Quasimodo.

Getti il salnitro nel crogiolo riprendi a girare l'amalgama semisolido che ribolle, osservando se ha luogo l'alcalinizzazione del sale che hai appena versato, trasformandolo in quel sedimento detto sale di tartaro che potrebbe essere il sale segreto che stai cercando.

"Il sale segreto" spieghi al tuo stagista, "potrebbe essere un doppio sale di potassio, nitrato e tartrato, ecco così che il sale diventa il principio di unione che connette lo zolfo al mercurio. Ora attendiamo che gli ingredienti agiscano e facciano il loro lavoro."

"E per il tema del bando? Saranno sufficienti del domande di storia naturale?" domanda Quasimodo.

"Beh, il culto dei Camuni potrebbe essere per un'antica divinità che vive nei viscere della terra, o un culto sotterraneo che vive ancora in grotte e caverne nella valle. Non credi?"

Lo stagista arriccchia il naso: "Il bando dice che la Terra deve essere al centro della storia, in tutte le sue possibili derivazioni

ma al centro della storia."

Osservi l'impasto vivo nel crogiolo e rifletti.

Se ritieni di essere in tema vai al [31](#), altrimenti vai al [46](#).

21

"Sì, lo so. Il fuoco secreto non è facile da trovare, si tratta di un'acqua secca, che non bagna le mani, brucia senza fiamma, è il sale doppio di una sostanza presente nella nostra materia prima... una impurità... troviamola."

"I due vincoli principali sono due: assenza di ausili esterni come dadi, schede, monete. La storia deve essere poter letta ovunque, senza bisogno di dadi, matite, gomme e tutto quello di assimilabile."

"Uhm... quindi o un regolamento minimale oppure una storia a bivi."

"Esatto."

Guardi il tuo crogiolo con la materia che arde al suo interno, pulsando di vita, il tuo volto che si scalda nell'osservarla: "Un survival horror con prove di abilità, spartorie, fughe senza nemmeno un lancio di dado? E come facciamo?"

Quasimodo prende un'ampolla dal tavolo: "Forse possiamo trovare un sistema diverso, magari collegandoci al tema del bando."

"Tipo domande sulla Terra o, per estensione, di storia naturale?!"

"Esatto. Si pone una domanda a doppia risposta, oppure un'affermazione che richieda Vero o Falso. Risposta giusta la prova è superata, risposta sbagliata prova non superata."

"Sì per i combattimenti dobbiamo dare un margine più ampio. Almeno due risposte esatte su tre."

"Prendo i libri di botanica, zoologia e geologia." dice

Quasimodo correndo verso gli scaffali della biblioteca.

Rifletti prendendo in mano l'ampolla che ti porge il tuo stagista: *salnitro*.

"Le rocce ultramafiche sono caratterizzate da avere una percentuale di silice inferiore o superiore al 45%?" domanda il tuo stagista aprendo il libro di geologia.

Se rispondi inferiore vai al [8](#), se rispondi superiore vai al [12](#).

22

Se il tartaro di potassio è cristallizzato come semidrato vai al [33](#)

Altrimenti vai al [50](#)

23

Spegni i fuochi sotto i fornelli: "Ripuliamo e ricominciamo da capo, terremo conto dei nostri errori per la prossima volta, e poi è sempre emozionante trovare nuove storie, non pensi."

"Certo, lasci che ripulisca tutto per bene, intanto perché non pensa con quale materia prima vuole ricominciare questa volta?"

Se vuoi ripartire dall'avventura vai al [7](#), se preferisci la fantascienza ([37](#)), oppure l'horror ([32](#)).

Se invece sei ormai stanco e preferisci rinunciare a partecipare vai al [24](#).

24

"Lascia stare, Quasimodo," dici sommessamente "ripulisci tutto

e poi chiudi, non ho più intenzione di partecipare al concorso."

"Oh no, Herr Professor, perché rinunciare?"

"Non troverò mai una storia adatta, così come non troverà mai la materia prima giusta o il fuoco segreto adatto a combinarla... sono anni che ci provo e alla fine ottengo solo delusioni e delle opere insignificanti e informi."

"Non dica così Herr Professor, questa volta non abbiamo trovato il mercurio filosofico ma non è detto che non accada la prossima volta."

"Ma ci abbiamo lavorato così tanto..." sospiri.

"Come tutti gli altri, Herr Professor, ma guardi cosa ha ottenuto: abbiamo un bello spunto per un librogiooco, basterà sviluppare meglio la storia, trovare un regolamento adatto, approfondire il nostro personaggio, dargli spessore, inserire enigmi, trabocchetti, storie secondarie, tutto quello che può venirci in mente, troviamo qualcuno dei nostri illustratori che ci faccia dei bei disegni e una bella copertina, e tra pochi mesi vedrà che sarà pronto per essere letto e giocato."

"Tu dici? Eppure non abbiamo mai vinto niente, in pochi ci leggono e ancor meno si complimentano... e negli ultimi tempi ci si sofferma sempre più sui refusi, gli errori, i disegni e le grafiche di copertina..."

"Sa cosa ho imparato in tutto questo tempo con lei? Che noi non scriviamo per vincere qualcosa o perché qualcuno tessa le nostre lodi o ci premi a Lucca Comics, noi lo facciamo perché abbiamo dentro delle storie da raccontare, le vediamo in sogno e le viviamo nella nostra mente, ci permettono di fuggire dalla realtà, di non pensare a quello che ci circonda quando ci mettiamo a scrivere, di lasciare per un po' problemi e malumori fuori dalla porta. E tutta questa magia del libro che si legge e si gioca, delle innumerevoli derivazioni che possiamo dare alla storia con i bivi, le scelte, le decisioni, gli enigmi, le prove e i lanci di dado rende tutto ancora più affascinante. E non saranno

certo gli errori, i refusi, i rimandi sbagliati e le continue correzioni a farci rinunciare... noi continueremo a provare fino a quando qualcuno avrà voglia di leggere e fino a quando noi avremo storie da raccontare."

"Sì, Quasimodo, hai pienamente ragione. L'Athamor è ancora caldo, riaccendiamolo subito e ricominciamo."

Ringrazi Quasimodo, è bastato poco perché il tuo giovane apprendista rinvigorisse la tua passione per la scrittura del libro, presto sarà lui a continuare la tua ricerca della Grande Opera.

-FINE-

25

Scuoti la testa: "Il nostro tartrato di potassio non si sta cristallizzando come semidrato... non sta reagendo come speravo."

"Cosa significa, Herr Professor?"

"Che siamo fuori tema. Il bando dice chiaramente che la Terra deve essere al centro della storia."

"Quindi rinunciamo?"

"Da come la vedo io abbiamo due possibilità? O proseguiamo e partecipiamo fuori concorso o ricominciamo da capo."

"Ma abbiamo già fatto parecchio lavoro."

"Lo so, ma abbiamo ancora tanto tempo a disposizione, possiamo trovare sempre una storia migliore."

"Sì, Herr Professor."

Se vuoi continuare lo stesso vai al [40](#), altrimenti vai al [23](#).

26

"Sì, lo so. Il fuoco secreto non è facile da trovare, si tratta di un'acqua secca, che non bagna le mani, brucia senza fiamma, è il sale doppio di una sostanza presente nella nostra materia prima... una impurità... troviamola."

"I due vincoli principali sono due: assenza di ausili esterni come dadi, schede, monete. La storia deve essere poter letta ovunque, senza bisogno di dadi, matite, gomme e tutto quello di assimilabile."

"Uhm... quindi o un regolamento minimale oppure una storia a bivi."

"Esatto."

Guardi il tuo crogiolo con la materia che arde al suo interno, pulsando di vita, il tuo volto che si scalda nell'osservarla: "Una storia di sequestro e vendetta senza nemmeno un lancio di dado? E come facciamo?"

Quasimodo prende un'ampolla dal tavolo: "Forse possiamo trovare un sistema diverso, usiamo gli skills."

Rifletti prendendo in mano l'ampolla che ti porge il tuo stagista: salnitro.

"Individuiamo un po' di skills come forza, agilità, sesto senso, conoscenze, armi bianche, armi da fuoco, ecc. di cui solo quattro possono essere scelte. E sulla base di queste caratteristiche l'investigazione può prendere strade diverse."

"Rimangono i combattimenti..." rifletti ripassando l'ampolla tra le mani.

"Forse possiamo trovare un sistema diverso, magari collegandoci al tema del bando."

"Tipo domande sulla Terra o, per estensione, di storia naturale?!"

"Esatto. Si pone una domanda a doppia risposta, oppure un'affermazione che richieda Vero o Falso. Risposta giusta la prova è superata, risposta sbagliata prova non superata."

"Sì, però per i combattimenti dobbiamo dare un margine più

ampio. Almeno due risposte esatte su tre."

"Prendo i libri di botanica, zoologia e geologia." dice Quasimodo correndo verso gli scaffali della biblioteca.

"Gli gneiss sono rocce magmatiche o metamorfiche?" domanda il tuo stagista aprendo il libro di geologia.

Se rispondi metamorfiche vai al [48](#), se rispondi magmatiche vai al [42](#).

27

"Il tartrato di potassio si sta cristallizzando come semidrato," osservi "ora lasciamolo agire."

"Non dobbiamo aggiungere altro alla nostra storia, Herr Professor?"

"No, una volta che il primo agente inizia a lavorare nulla bisogna aggiungere, è una regola fondamentale. Intanto che aspettiamo possiamo sviluppare la nostra storia per intero."

"Sì, Herr Professor."

Vai al [40](#)

28

"Sì, lo so. Il fuoco secreto non è facile da trovare, si tratta di un'acqua secca, che non bagna le mani, brucia senza fiamma, è il sale doppio di una sostanza presente nella nostra materia prima... una impurità... troviamola."

"I due vincoli principali sono due: assenza di ausili esterni come dadi, schede, monete. La storia deve essere poter letta ovunque, senza bisogno di dadi, matite, gomme e tutto quello di assimilabile."

"Uhm... quindi o un regolamento minimale oppure una storia a bivi."

"Esatto."

Guardi il tuo crogiolo con la materia che arde al suo interno, pulsando di vita, il tuo volto che si scalda nell'osservarla: "Una storia di supereroi senza nemmeno un lancio di dado? E come facciamo?"

Quasimodo prende un'ampolla dal tavolo: "Forse possiamo trovare un sistema diverso, magari collegandoci al tema del bando."

"Tipo domande sulla Terra o, per estensione, di storia naturale?!"

"Esatto. Si pone una domanda a doppia risposta, oppure un'affermazione che richieda Vero o Falso. Risposta giusta la prova è superata, risposta sbagliata prova non superata."

"Sì, però per i combattimenti dobbiamo dare un margine più ampio. Almeno due risposte esatte su tre."

"Prendo i libri di botanica, zoologia e geologia." dice Quasimodo correndo verso gli scaffali della biblioteca.

Rifletti prendendo in mano l'ampolla che ti porge il tuo stagista: salnitro.

"La corolla dei Gigli è composta da petali o da tepali?" domanda il tuo stagista aprendo il libro di botanica.

Se rispondi tepali vai al [52](#), se rispondi petali vai al [42](#).

29

"Sì, lo so. Il fuoco secreto non è facile da trovare, si tratta di un'acqua secca, che non bagna le mani, brucia senza fiamma, è il sale doppio di una sostanza presente nella nostra materia prima... una impurità... troviamola."

"I due vincoli principali sono due: assenza di ausili esterni come dadi, schede, monete. La storia deve essere poter letta ovunque, senza bisogno di dadi, matite, gomme e tutto quello

di assimilabile."

"Uhm... quindi o un regolamento minimale oppure una storia a bivi."

"Esatto."

Guardi il tuo crogiolo con la materia che arde al suo interno, pulsando di vita, il tuo volto che si scalda nell'osservarla: "Una storia di investigazione con deduzioni, prove di abilità, ricerca di indizi senza nemmeno un lancio di dado? E come facciamo?"

Quasimodo prende un'ampolla dal tavolo: "Forse possiamo trovare un sistema diverso, magari collegandoci al tema del bando."

"Tipo domande sulla Terra o, per estensione, di storia naturale?!"

"Esatto. Si pone una domanda a doppia risposta, oppure un'affermazione che richieda Vero o Falso. Risposta giusta la prova è superata, risposta sbagliata prova non superata."

"Sì però per i combattimenti dobbiamo dare un margine più ampio. Almeno due risposte esatte su tre."

"Prendo i libri di botanica, zoologia e geologia." dice Quasimodo correndo verso gli scaffali della biblioteca.

Rifletti prendendo in mano l'ampolla che ti porge il tuo stagista: *salnitro*.

"Gli alberi sono piante angiosperme o gimnosperme ?" domanda il tuo stagista aprendo il libro di botanica.

Se rispondi gimnosperme vai al [20](#), se rispondi angiosperme vai al [11](#).

30

L'aria della mansarda inizia a impegnarsi di fumi e vapori degli ingredienti, è ora di trovare il fuoco segreto.

"Zé partirà da Cuiaba con l'indigeno," dici mentre passi a rassegna tutte le etichette sui vasetti di vetro, le ampolle con i tappini di sughero cerati, le piccole cassettiere di legno con i vegetali rinsecchiti, "seguendo la pista di Fawcett, fino alla regione del Roncador, attraversando la giungla lungo il Rio Xingù a bordo di una motozattera, questa parte però la inseriamo subito nel primo paragrafo, spostando la storia non sulla ricerca della città ma sulla città perduta stessa."

"E come?"

"Possiamo ispirarci ad Akakor, il suo ingresso è controllato da un gruppo di feroci indigeni e Zé dovrà dimostrare di essere di meritevole di accedere ad Akakor. Superata subito questa prova potrà accedere alla città chiusa tra le catene montuose e le piante rampicanti. Una città però morta e abbandonata, memoria di un antico popolo che però non è scomparso ma si è rifugiato nel sottosuolo, esiste infatti una Akakor sotterranea, collegata con dei tunnel ad altre sette città, costruite in tempi antichi su ordine dei Primi Padri."

"E una volta arrivati nella città sotterranea?"

"E qui una sorpresa... Zé troverà insieme ai discendenti di Akakor un folto gruppo di tedeschi con uniformi del partito nazista, capeggiati dall'ex SS Edmund Kiss, che in Sud America aveva svolto numerose spedizioni per la Ahnenerbe."

"I nazisti, Herr Professor?"

"Vai nella mia libreria e cerca i testi sulle spedizioni archeologiche tedesche durante il III Reich, si parla anche molto del Sud America, con questa loro ossessione di cercare l'origine della razza ariana avevano fatto scoperte archeologiche e antropologiche importanti. Brugger racconta anche che una missionaria tedesca negli anni '30 svolse la sua missione in Brasile e che in qualche modo fosse entrata in contatto con Akakor, sposandone il principe ereditario. Fu lei il tramite con l'Ahnenerbe e i nazisti, dopo un viaggio in

Germania. Tra il 1940 e 1944 sembra che in Brasile sbarcarono circa duemila soldati tedeschi con le famiglie. Lo scopo era colpire il governo brasiliano, che aveva già iniziato a colpire le tribù indigene con ogni mezzo, chiudendolo in una morsa da ovest con i guerrieri di Akakor e da est con i tedeschi. Ma l'esito della guerra cambio i programmi, i regnanti di Akakor scelsero di scendere sottoterra e con loro scesero anche molti di quei soldati tedeschi che li avevano raggiunti."

"E Zé che fine farà?"

"Ha scoperto un segreto che potrebbe farlo passare alla storia e dovrà cercare di fuggire da Akakor, ovviamente non sarà per nulla facile."

"D'accordo... direi che abbiamo la nostra materia prima, Herr Professor, ora però dobbiamo stare nei paletti del regolamento, trovare la giusta combinazione dei nostri ingredienti."

Vai al [19](#).

31

"Mi sembra che il nostro sale di tartaro stia facendo il suo lavoro, ora lasciamolo agire."

"Non dobbiamo aggiungere altro alla nostra storia, Herr Professor?"

"No, una volta che il primo agente inizia a lavorare nulla bisogna aggiungere, è una regola fondamentale. Intanto che aspettiamo possiamo sviluppare la nostra storia per intero."

"Sì, Herr Professor."

Vai al [40](#)

32

"Horror, eh? Ma di che tipo? Una bella storia di atmosfere lovecraftiane magari con qualche culto abominevole di mezzo? Oppure ispirato al cinema horror, magari quello di Carpenter,

Romero o Fulci?"

Se pensi ad un horror d'atmosfera ispirato ai racconti di H.P.Lovecraft, vai al [4](#)

Se invece pensi ad un horror/action ispirato al cinema di genere, vai al [44](#)

33

"E' stata pubblicata la classifica finale!" esclama un eccitatissimo Quasimodo "Sono certo che abbiamo vinto!"

Ormai la tua opera è terminata, non resta che vedere se il processo lungo e lento di lavorazione abbia trasformato la materia prima nel mercurio filosofico cui tanto ambisci.

"Avanti, Quasimodo, parla."

Il volto del tuo stagista mentre legge sulla Gazzetta dei Corti l'esito del concorso non è di buon auspicio.

"Ha vinto Mornon con il corto *La ballata del cavaliere, della rava e della fava...*"

"Ancora lui? Non era quel racconto scritto nel dialetto veneziano del 1200?"

"Sì, e con un sistema di gioco basato sul calendario astronomico."

"Che geniaccio... e poi?"

Con voce un po' sommessa Quasimodo continua a leggere: "Secondo è arrivato Monpracem con *La stanza della Segnatura*, si tratta di quella riproduzione della Scuola di Atene con tutti quegli indizi nascosti che messi insieme portano a scoprire il segreto di Raffaello."

"Eh sì, davvero un bel lavoro... prosegui."

"Terzo...Dragan con *Partita per la Terra*."

"Quel corto dove una razza aliena vuole conquistare il mondo

ma le Nazioni Unite li convincono a disputare una partita a calcio su un campo che va dall'Alaska alla Patagonia e il vincitore si prende la Terra?"

"Esatto."

"Non poteva essere che suo... però mi sono divertito con quei tiri che attraversano il Gran Canyon."

"E poi ci siamo noi, appena giù dal podio..."

"Beh dai... poteva finire peggio... continua."

"Quinto Gabrieleud con la storia ninja *La vendetta del Drago Nero*, Shaman con l'horror *Dio non gioca a D&D ma a Il Richiamo di Chtulhu*, Djmayhem con il giallo-thriller *Il cavallo dalla criniera d'argento*, e via via tutti gli altri. GGigassi ha vinto invece il premio fuori concorso con quella fantascienza senza capo né coda di *Mangiano gli androidi pecorini elettrici?*. Mi spiace, Herr Professor, abbiamo mancato il terzo posto per pochi centesimi..."

"Pazienza, mio fedele stagista." guardi la sostanza nel crogiolo spegnersi lentamente, ormai prima di vita, "Questa volta non abbiamo trovato il mercurio filosofico ma non è detto che non accada la prossima volta."

"Ma ci abbiamo lavorato così tanto..." leggi la delusione negli occhi di Quasimodo.

"Come tutti gli altri, mio Quasimodo." rispondi spegnendo tutti i fornelli "Ma guarda cosa abbiamo fatto, abbiamo scritto un bello spunto per un librogiooco, basterà sviluppare meglio la storia, trovare un regolamento adatto, approfondire il nostro personaggio, dargli spessore, inserire enigmi, trabocchetti, storie secondarie, tutto quello che può venirci in mente, troviamo qualcuno dei nostri illustratori che ci faccia dei bei disegni e una bella copertina, e tra pochi mesi vedrai che sarà pronto per essere letto e giocato."

Gli occhi di Quasimodo si riaccendono di entusiasmo: "Mi metto subito al lavoro, Herr Professor, puliamo bene tutto il

laboratorio e poi ricominciamo da capo, ho già un sacco di nuove idee."

"Bravo, è questo li spirito giusto. Noi non scriviamo per vincere qualcosa o perché qualcuno tessa le nostre lodi o ci premi a Lucca Comics, noi lo facciamo perché abbiamo dentro delle storie da raccontare, le vediamo in sogno e le viviamo nella nostre mente, ci permettono ci fuggire dalla realtà, di non pensare a quello che ci circonda quando ci mettiamo a scrivere, di lasciare per un po' problemi e malumori fuori dalla porta. E tutta questa magia de libro che si legge e si gioca, delle innumerevoli derivazioni che possiamo dare alla storia con i bivi, le scelte, le decisioni, gli enigmi, le prove e i lanci di dado rende tutto ancora più affascinante. E non saranno certo gli errori, i refusi, i rimandi sbagliati e le continue correzioni a farci rinunciare... noi continueremo a provare fino a quando qualcuno avrà voglia di leggere e fino a quando noi avremo storie da raccontare."

"Sì, Herr Professor, ha pienamente ragione. L'Athanor è ancora caldo, vorrei riaccenderlo subito e ricominciare."

Sorridi, è bastato poco per rinvigorire nel tuo giovane apprendista la passione per la scrittura dei librigioco, presto sarà lui a continuare la tua ricerca della Grande Opera.

-FINE-

34

Se il sale di tartaro ha agito come previsto vai al [10](#)

Altrimenti vai al [15](#)

35

"Kirth potrà scegliere più ambienti naturali e il sistema glieli

racconterà con un tono più romantico che scientifico. Qui vicino, proprio dietro la nostra casa, c'è il bosco di abeti rossi o pecceta, che potremmo raccontare così: le foreste di abete rosso sono l'orgoglio delle montagne alpine là dove si sviluppano in forma di dense, altissime fustaie, e costituiscono uno dei più suggestivi ambienti e paesaggi vegetali delle Alpi. fittissimi, dritti come lance, solidi come colonne, i tronchi rossastri si allineano innumerevoli in tutte le direzioni fino alle nereggianti profondità della foresta. L'alta cupola, che i rami di un verde opaco compongono ad altezza irrealistica, è rotta qua e là soltanto da qualche breve e lontano grappolo di luce, come la penombra di un tempio gotico dallo sfavillare di antiche vetrate."

"Affascinante..."

"Lucrezio con il *De Rerum Natura* aveva pensato la stessa cosa, insegnare usando un linguaggio più classico e meno scientifico."

"D'accordo... direi che abbiamo la nostra materia prima, Herr Professor, ora però dobbiamo stare nei paletti del regolamento, trovare la giusta combinazione dei nostri ingredienti."

Vai al [6](#).

36

"*Galena* o solfuro di piombo," esclami individuando la tua sostanza di partenza "sarà questa la nostra materia prima, avanti prendila dalla sua ampolla e disponila nel crogiolo, ad essa aggiungeremo altri componenti e quindi il fuoco segreto. Prendi appunti e inizia a scrivere mentre io inizio a mischiare gli elementi e a lavorarvi."

"Dicevamo di concentrarci su una storia di fantascienza moderna... parliamo di cyberpunk o aveva in mente altro?"

"Il genere cyberpunk mi ha sempre affascinato, sebbene i romanzi di Gibson ho sempre fatto fatica a digerirli il gioco di

ruolo è sempre stato uno dei miei preferiti, così come le storie di Nathan Never..."

"Però?"

"Stavo pensando a qualcosa di simile ma...diverso."

"Ovvero?"

"Il genere cyberpunk narra di un futuro distopico dove l'evoluzione tecnologica ha portato alla fusione di carne e metallo, grandi corporazioni che governano le città, feroci organizzazioni criminali paramilitari che combattono all'ombra di imponenti grattacieli. Un futuro che a mio modo di vedere proviene da quel passato letterario che risponde al genere steampunk, dove la rivoluzione informatica è arrivata un po' prima, lo stesso Gibson racconta di un mondo in cui è stata realizzata la macchina analitica di Babbage poco dopo essere stata teorizzata. Mi domandavo quindi cosa c'è stato in mezzo allo steampunk di fine '800 e il cyberpunk di inizio 2000?"

"Sono curioso, a cosa pensava?"

"Escludendo il dieselpunk che fondamentalmente è una versione anni '30 dello steampunk con il gasolio che sostituisce il vapore, pensavo ad una corrente degli anni '80 denominata Bitpunk."

"Sarebbe?"

"È un mondo in cui Alan Turing, che per primo teorizzò le Intelligenze Artificiali, non è morto suicida nel 1954, bensì ha fondato la più grande azienda di informatica del XX secolo, anticipando la terza rivoluzione industriale agli anni '60, in cui gli home computer hanno iniziato a diventare parte delle case alle stesse stregua degli elettrodomestici. Con l'avanzare della tecnologia informatica sono state svolte numerose ricerche in vari campi, dalla neurologia alla robotica, dall'industria dei videogames alle intelligenze artificiali, fino ad arrivare, ad inizio anni '80, ai primi individui dotati di chip neurali, interfaccia cervello-macchina, arti meccanici e occhi

cibernetici. Nel frattempo i personal computer vengono messi in contatto tramite le linee telefoniche dedicate con velocità di trasmissione a 56kb/s, la realizzazione di una vera e propria rete di accesso pubblico comune chiamata Ultranet, visibile su tutti i monitor e, per chi è in grado di permettersi specifici caschi con processori neurali, la possibilità di entrare nel Bitspace, un vero e proprio mondo virtuale."

"Quindi una sorta di proto-cyberpunk."

"Esatto. I primi cyberarti sono pesanti, i primi chip richiedono un interfaccia esterno al corpo connesso con vari cavi, Ultranet è una versione di Internet con una grafica del tutto simile al televideo, Le immagini, i disegni, le foto, le illustrazioni sono riprodotte o realizzate digitalmente con la pixel art, e risoluzione di massimo 256 colori. Le email e le chatline si ispirano al servizio VideoTel mentre il bitspace è il mondo virtuale cui è possibile accedere tramite degli specifici programmi, disponibili sia su datasette che, dal 1986, anche in floppy disk da 8".

"Datasette e Floppy da 8 pollici?"

"Esatto. I programmi sono scritti ancora in linguaggio basic e girano sulle storiche periferiche del Commodore 64."

"Mi piace come idea ma... la storia?"

"Ora ti dico."

Vai al [2](#).

37

"Bene, mi piace la fantascienza. Classica o Moderna?"

Se vuoi provare con la fantascienza classica vai al [16](#)

Se invece scegli quella moderna vai al [36](#)

38

"Giusto. Può funzionare." risponde Quasimodo.

Getti il salnitro nel crogiolo riprendi a girare l'amalgama semisolido che ribolle, osservando se ha luogo l'alcalinizzazione del sale che hai appena versato, trasformandolo in quel sedimento detto sale di tartaro che potrebbe essere il sale segreto che stai cercando.

"Il sale segreto" spieghi al tuo stagista, "potrebbe essere un doppio sale di potassio, nitrato e tartrato, ecco così che il sale diventa il principio di unione che connette lo zolfo al mercurio. Ora attendiamo che gli ingredienti agiscano e facciano il loro lavoro."

"E per il tema del bando? Saranno sufficienti del domande di storia naturale?" domanda Quasimodo.

"Beh, alla fine raccontiamo vari paesaggi terrestri, non sarà un'avventura eccitante, ma come memoria naturale del nostro pianeta direi che ci azzechi."

Lo stagista riflette a voce alta: "Il bando dice che la Terra deve essere al centro della storia, in tutte le sue possibili derivazioni ma al centro della storia."

Osservi l'impasto vivo nel crogiolo e rifletti.

Se ritieni di essere in tema vai al [31](#), altrimenti vai al [46](#).

39

"Uhm..., no Herr Professor, risposta sbagliata."

Scuoti la testa: "No... non mi convince..." guardi lo scaffale con i vasetti di sale di potassio, ce ne sono almeno cinquanta, quale sarà quello adatto? "una volta tanto potremmo fare in modo che non siano i dadi a decidere l'esito della storia ma solo le scelte del lettore."

Quasimodo annuisce mentre tu prendi vari ingredienti: "Prepara gli altri fornelli, faremo reagire tartrato di potassio dopo aver fatto reagire l'acido tartarico con il sale tartrato di sodio e potassio... o sale di Rochelle... una volta ottenuta la reazione, passeremo alla filtrazione, purificazione, precipitazione ed essiccazione... allora otterremo del tartrato di potassio... sarà un processo lungo ma sono certo ne varrà la pena."

Così mentre la materia nel crogiolo prosegue nel suo lento processo vi preparate ad ottenere il tartrato di potassio con altri procedimenti chimici.

Tempo dopo, mentre rivedete la storia in tutte le sue sfaccettature, ottenuto il tartrato di potassio, lo getti nel crogiolo e riprendi a girare l'amalgama semisolido che ribolle: "Il sale segreto" spieghi al tuo stagista, "potrebbe essere un doppio sale di potassio, nitrato e tartrato, ecco così che il sale diventa il principio di unione che connette lo zolfo al mercurio. Ora attendiamo che gli ingredienti agiscano e facciano il loro lavoro."

"E per il tema della Terra?" domanda Quasimodo.

"Beh, alla fine raccontiamo vari paesaggi terrestri, non sarà un'avventura eccitante, ma come memoria naturale del nostro pianeta direi che ci azzecchi."

Lo stagista riflette a voce alta: "Il bando dice che la Terra deve essere al centro della storia, in tutte le sue possibili derivazioni ma al centro della storia."

Osservi l'impasto vivo nel crogiolo e rifletti.

Se ritieni di essere in tema vai al [27](#), altrimenti vai al [25](#).

Terminato il processo di generazione tramite la materia prima, la giusta semenza che hai aggiunto e il sistema di riscaldamento dolce del crogiolo, inizia quella di conservazione dove interviene il metabolismo, un'azione di assorbimento o espulsione di sostanze. Dopo diverse ore avviene la distruzione mediante la dissoluzione e la coagulazione, frutto dell'evaporazione o del disseccarsi degli spiriti e dei vapori della sostanza; ultimo passo sarà quello della resurrezione. Il tutto tramite i processi di calcinazione, sublimazione e distillazione della materia che procedono pari passo con la narrazione del racconto scritta, riga per riga, dal tuo stagista sotto tua dettatura.

E' un processo lungo settimane se non mesi, sono infatti numerosi i cambiamenti, le correzioni, la cancellatura e la riscrittura di paragrafi, vecchi e nuovi bivi, idee bizzarre e un finale che non ti soddisfa mai, ma alla fine il racconto per il concorso è concluso e potete inviarlo alla giuria in attesa dell'esito che avverrà in primavera.

Scaduti i tempi di consegna ecco che, un racconto alla settimana, vengono pubblicati i Corti presentati al concorso, sembra ci sia stata una buona adesione e la concorrenza sarà piuttosto agguerrita. I lavori sono tutti molto validi e quando è il turno del tuo i pareri sono discordanti ma in linea con quelli degli altri, non devi fare altro che attendere la pubblicazione della classifica finale.

Se hai usato il salnitro come fuoco segreto vai al [34](#).

Se hai usato il tartrato di potassio vai al [22](#)

Getti il salnitro nel crogiolo riprendi a girare l'amalgama

semisolido che ribolle, osservando se ha luogo l'alcalinizzazione del sale che hai appena versato, trasformandolo in quel sedimento detto sale di tartaro che potrebbe essere il sale segreto che stai cercando.

"Il sale segreto" spieghi al tuo stagista, "potrebbe essere un doppio sale di potassio, nitrato e tartrato, ecco così che il sale diventa il principio di unione che connette lo zolfo al mercurio. Ora attendiamo che gli ingredienti agiscano e facciano il loro lavoro."

"E per il tema della Terra?" domanda Quasimodo.

"Beh, cercheremo di approfondire il lato naturale della storia, come la giungla, il fiume che la attraversa e soprattutto la città sotterranea perduta come testimone di una storia terrestre antichissima. Mi pare che siamo in argomento. Non credi?"

Lo stagista arriccia il naso: "Il bando dice che la Terra deve essere al centro della storia, in tutte le sue possibili derivazioni ma al centro della storia."

Osservi l'impasto vivo nel crogiolo e rifletti.

Se ritieni di essere in tema vai al [31](#), altrimenti vai al [46](#).

42

"Uhm..., no Herr Professor, risposta sbagliata."

Scuoti la testa: "No... non mi convince..." guardi lo scaffale con i vasetti di sale di potassio, ce ne sono almeno cinquanta, quale sarà quello adatto? "una volta tanto potremmo fare in modo che non siano i dadi a decidere l'esito della storia ma solo le scelte del lettore."

"Sì, ma le per le prove da superare?"

"Faremo alla vecchia maniera: enigmi numerici o logici da risolvere, più difficile la prova o l'avversario più complesso l'enigma."

Quasimodo annuisce mentre tu prendi vari ingredienti: "Prepara gli altri fornelli, faremo reagire tartrato di potassio dopo aver fatto reagire l'acido tartarico con il sale tartrato di sodio e potassio... o sale di Rochelle... una volta ottenuta la reazioni, passeremo alla filtrazione, purificazione, precipitazione ed essiccazione... allora otterremo del tartrato di potassio... sarà un processo lungo ma sono certo ne varrà la pena."

Così mentre la materia nel crogiolo prosegue nel suo lento processo vi preparate ad ottenere il tartrato di potassio con altri procedimenti chimici.

Tempo dopo, mentre rivedete la storia in tutte le sue sfaccettature, ottenuto il tartrato di potassio, lo getti nel crogiolo e riprendi a girare l'amalgama semisolido che ribolle: "Il sale segreto" spieghi al tuo stagista, "potrebbe essere un doppio sale di potassio, nitrato e tartrato, ecco così che il sale diventa il principio di unione che connette lo zolfo al mercurio. Ora attendiamo che gli ingredienti agiscano e facciano il loro lavoro."

"E per il tema della Terra?" domanda Quasimodo.

"Beh, il nostro supercattivo minacci la Terra e noi dobbiamo salvarla, mi pare che siamo in argomento. Non credi?"

Lo stagista arriccia il naso: "Il bando dice che la Terra deve essere al centro della storia, in tutte le sue possibili derivazioni ma al centro della storia."

Osservi l'impasto vivo nel crogiolo e rifletti.

Se ritieni di essere in tema vai al [27](#), altrimenti vai al [25](#).

Scuoti la testa: "No... non mi convince..." guardi lo scaffale con

i vasetti di sale di potassio, ce ne sono almeno cinquanta, quale sarà quello adatto? "una volta tanto potremmo fare in modo che non siano i dadi a decidere l'esito della storia ma solo le scelte del lettore."

Quasimodo annuisce mentre tu prendi vari ingredienti: "Prepara gli altri fornelli, faremo reagire tartrato di potassio dopo aver fatto reagire l'acido tartarico con il sale tartrato di sodio e potassio... o sale di Rochelle... una volta ottenuta la reazioni, passeremo alla filtrazione, purificazione, precipitazione ed essiccazione... allora otterremo del tartrato di potassio... sarà un processo lungo ma sono certo ne varrà la pena."

Così mentre la materia nel crogiolo prosegue nel suo lento processo vi preparate ad ottenere il tartrato di potassio con altri procedimenti chimici.

Tempo dopo, mentre rivedete la storia in tutte le sue sfaccettature, ottenuto il tartrato di potassio, lo getti nel crogiolo e riprendi a girare l'amalgama semisolido che ribolle: "Il sale segreto" spieghi al tuo stagista, "potrebbe essere un doppio sale di potassio, nitrato e tartrato, ecco così che il sale diventa il principio di unione che connette lo zolfo al mercurio. Ora attendiamo che gli ingredienti agiscano e facciano il loro lavoro."

"E per il tema della Terra?" domanda Quasimodo.

"Beh, cercheremo di approfondire il lato naturale della storia, come la giungla, il fiume che la attraversa e soprattutto la città sotterranea perduta come testimone di una storia terrestre antichissima. Mi pare che siamo in argomento. Non credi?"

Lo stagista arriccchia il naso: "Il bando dice che la Terra deve essere al centro della storia, in tutte le sue possibili derivazioni ma al centro della storia."

Osservi l'impasto vivo nel crogiolo e rifletti.

Se ritieni di essere in tema vai al [27](#), altrimenti vai al [25](#).

44

"*Cogelite* o solfuro di rame," esclami individuando la tua sostanza di partenza "sarà questa la nostra materia prima, avanti prendila dalla sua ampolla e disponila nel crogiolo, ad essa aggiungeremo altri componenti e quindi il fuoco segreto. Prendi appunti e inizia a scrivere mentre io inizio a mischiare gli elementi e a lavorarci."

"Dicevamo di una storia horror... ispirata al cinema."

"Pensavo al coinvolgimento di un uomo comune che sta viaggiando per l'Italia, una sera a causa del maltempo sbaglia strada e si trova in un villaggio di campagna che si trova vicino ad un grosso polo chimico. Qui da qualche tempo avvengono fatti strani, alcuni abitanti si ammalano, e c'è chi dice di aver visto girovagare di notte alcuni uomini appena seppelliti."

"Oh, i cari vecchi zombi?"

"Una cosa del genere, l'azienda chimica riversa nella falda acquifera e nel terreno grosse quantità di scarichi industriali, riattivando in parte le cellule nervose dei morti, e il nostro protagonista si troverà prima asserragliato nel bar del paese con alcuni abitanti e poi cercherà di fuggire, mentre all'esterno arriva l'esercito a creare un cordone sanitario."

"D'accordo... direi che abbiamo la nostra materia prima, Herr Professor, ora però dobbiamo stare nei paletti del regolamento, trovare la giusta combinazione dei nostri ingredienti."

Vai al [21](#).

45

L'aria della mansarda inizia a impegnarsi di fumi e vapori degli

ingredienti, è ora di trovare il fuoco segreto.

"Un uomo comune, un giovane studente," dici mentre passi a rassegna tutte le etichette sui vasetti di vetro, le ampolle con i tappini di sughero cerati, le piccole cassettiere di legno con i vegetali rinsecchiti, "che riceve una lettera dove viene indicato come erede di alcuni zii con cui non aveva rapporti da anni. Potremmo ambientare la storia negli anni '80, senza navigatori, cellulari e tutta quella tecnologia che ci sarebbe di intralcio. Il paese è buio e silente, il nostro studente all'arrivo nota vetrine di negozi abbandonati, a destra e a sinistra, palazzine spente con vecchi cartelli di affittacamere. Raggiunge la casa degli zii, una villa con giardino del tetto spiovente risalente agli anni '20 e restaurata negli anni. Non ha un aspetto confortante, tutt'altro, ma in questo paese quasi tutti gli edifici non ispirano alcuna fiducia. Incontrato l'assistente del notaio per la consegna delle chiavi e le firme sui documenti, il nostro studente inizia ad esplorare la casa, e nella vecchia soffitta trova alcuni vecchi tomi di magia, e album di foto di persone, tra cui riconosci i tuoi parenti, durante delle cerimonie, con indosso maschere di cervo attorno a dei fuochi nel bosco. Indagando potrà scoprire un culto legato ad antichi riti dei Camuni in onore di una divinità ancestrale, culto che prevede anche sacrifici umani. Quando scoprirà questo terribile segreto cercherà ovviamente di fuggire ma la gente del paese proverà a fermarlo e a farne la prossima vittima."

"D'accordo... direi che abbiamo la nostra materia prima, Herr Professor, ora però dobbiamo stare nei paletti del regolamento, trovare la giusta combinazione dei nostri ingredienti."

Vai al [29](#).

Scuoti la testa: "Il nostro sale di tartaro non sta reagendo come

speravo."

"Cosa significa, Herr Professor?"

"Che siamo fuori tema. Il bando dice chiaramente che la Terra deve essere al centro della storia."

"Quindi rinunciamo?"

"Da come la vedo io abbiamo due possibilità? O proseguiamo e partecipiamo fuori concorso o ricominciamo da capo."

"Ma abbiamo già fatto parecchio lavoro."

"Lo so, ma abbiamo ancora tanto tempo a disposizione, possiamo trovare sempre una storia migliore."

"Sì, Herr Professor."

Se vuoi continuare lo stesso vai al [40](#), altrimenti vai al [23](#).

47

"*Cinabro* o solfuro di mercurio, punto di partenza di numerosi processi alchemici," esclami individuando la tua sostanza di partenza "sarà questa la nostra materia prima, avanti prendila dalla sua ampolla e disponila nel crogiolo, ad essa aggiungeremo altri componenti e quindi il fuoco segreto. Prendi appunti e inizia a scrivere mentre io inizio a mischiare gli elementi e a lavorarvi."

"Dicevamo di una storia di avventura classica, ci ispiriamo a qualche romanzo? Kipling? Salgari? Verne? O magari qualche film?"

"Sono sempre stato affascinato dalle storie degli esploratori del '800 e di inizio '900, come Richard Burton, per intenderci, o un esploratore inglese meno famoso ma dalla storia misteriosa: il colonnello Percy Fawcett, scomparso nella giungla Amazzonica nel 1925, nella zona del Mato Grosso, mentre cercava una antica città perduta, che lui chiamava Città Zeta. Potremmo ambientarla negli anni '70 in Brasile, il nostro

protagonista potrebbe essere un novello Indiana Jones, archeologo ed esploratore che salva un indigeno a Cuiaba da un pestaggio, e poi questi si rileva essere abitante di una città nascosta sottoterra nel Mato Grosso."

"La Città Zeta?"

"La Città Zeta, la Città dei Cesari, la Città degli dei bianchi, Akakor... sono molti i nomi che sono stati dati negli anni a questa mitica città. E il nostro indigeno si offre di accompagnare il nostro protagonista nella sua città."

"Mi piace... inventiamo la storia di sana pianta o ci documentiamo?"

"No, voglio sollevare curiosità nel lettore attingendo a fonti saggistiche."

"Ha già in mente qualcosa?"

Guardi gli scaffali con ampolle, vasetti, contenitori: "Chiameremo il nostro esploratore Zé de la Caixao, come il personaggio del regista brasiliano José Mojica Marins. Mentre per le fonti puoi prendere dalla mia libreria i saggi di Harold T. Wilkins sulle civiltà perdute del Sud America, Alec Maclellan e il suo Da Atlantide a Shamballah, la Cronaca di Akakor di Brugger o le ricerche di Robert Charroux e Childress."

"Sono molti testi, Herr Professor."

"Sì, ma troverai le mie note a margine e i segnalini nei paragrafi significativi, basta leggere quello che ho scritto per trovare subito quello che ci interessa."

"Ottimo, mi metto subito all'opera... ma come intende proseguire la narrazione? Una esplorazione nella giungla alla ricerca della città perduta oppure ci rifacciamo a qualche altro mistero legato al Sud America?"

Se vuoi cimentarti in un'avventura esplorativa nella giungla amazzonica vai al [13](#), se invece vuoi portare la storia su un

livello più misterioso vai al [30](#).

48

"Giusto. Può funzionare." risponde Quasimodo.

Getti il salnitro nel crogiolo riprendi a girare l'amalgama semisolido che ribolle, osservando se ha luogo l'alcalinizzazione del sale che hai appena versato, trasformandolo in quel sedimento detto sale di tartaro che potrebbe essere il sale segreto che stai cercando.

"Il sale segreto" spieghi al tuo stagista, "potrebbe essere un doppio sale di potassio, nitrato e tartrato, ecco così che il sale diventa il principio di unione che connette lo zolfo al mercurio. Ora attendiamo che gli ingredienti agiscano e facciano il loro lavoro."

"E per il tema del bando? Saranno sufficienti del domande di storia naturale?" domanda Quasimodo.

"Uhm... possiamo farla entrare in qualche modo?"

"E come?" Lo stagista arriccias il naso: "Il bando dice che la Terra deve essere al centro della storia, in tutte le sue possibili derivazioni ma al centro della storia."

Osservi l'impasto vivo nel crogiolo e rifletti: "Della terra particolare potrebbe essere l'indizio cardine per trovare la banda di criminali, il tenente Colombo insegna."

Se ritieni di essere in tema vai al [31](#), altrimenti vai al [18](#).

49

"Uhm..., no Herr Professor, risposta sbagliata."

Scuoti la testa: "No... non mi convince..." guardi lo scaffale con i vasetti di sale di potassio, ce ne sono almeno cinquanta, quale sarà quello adatto? "una volta tanto potremmo fare in modo che

non siano i dadi a decidere l'esito della storia ma solo le scelte del lettore."

"Forse possiamo trovare un sistema diverso, magari tramite enigmi numerici."

Rifletti prendendo in mano l'ampolla che ti porge il tuo stagista: *salnitro*.

"Un enigma come una sequenza numerica da completare, magari qualche stringa in linguaggio basic, si danno quattro numeri che corrispondono ad altrettanti paragrafi e solo uno ovviamente sarà corretto. La soluzione dell'enigma corrispondere al superamento della prova del nostro eroe, che sia di abilità di intelligenza o un intuizione."

Quasimodo annuisce mentre tu prendi vari ingredienti: "Prepara gli altri fornelli, faremo reagire tartrato di potassio dopo aver fatto reagire l'acido tartarico con il sale tartrato di sodio e potassio... o sale di Rochelle... una volta ottenuta la reazioni, passeremo alla filtrazione, purificazione, precipitazione ed essiccazione... allora otterremo del tartrato di potassio... sarà un processo lungo ma sono certo ne varrà la pena."

Così mentre la materia nel crogiolo prosegue nel suo lento processo vi preparate ad ottenere il tartrato di potassio con altri procedimenti chimici.

Tempo dopo, mentre rivedete la storia in tutte le sue sfaccettature, ottenuto il tartrato di potassio, lo getti nel crogiolo e riprendi a girare l'amalgama semisolido che ribolle: "Il sale segreto" spieghi al tuo stagista, "potrebbe essere un doppio sale di potassio, nitrato e tartrato, ecco così che il sale diventa il principio di unione che connette lo zolfo al mercurio. Ora attendiamo che gli ingredienti agiscano e facciano il loro lavoro."

"E per il tema della Terra?" domanda Quasimodo.

"Beh, potrei fare in modo che il nostro programmatore sia scomparso perché aveva inserito nel videogioco alcune prove, sottoforma di immagini o video, di una qualche cospirazione atta a minacciare l'ambiente, come le scie chimiche, l'effetto serra, il riscaldamento globale. Non credi?"

Lo stagista arriccia il naso: "Il bando dice che la Terra deve essere al centro della storia, in tutte le sue possibili derivazioni ma al centro della storia."

Osservi l'impasto vivo nel crogiolo e rifletti.

Se ritieni di essere in tema vai al [27](#), altrimenti vai al [25](#).

50

"E' stata pubblicata la classifica finale!" esclama un eccitatissimo Quasimodo "Sono certo che abbiamo vinto!"

Ormai la tua opera è terminata, non resta che vedere se il processo lungo e lento di lavorazione abbia trasformato la materia prima nel mercurio filosofico cui tanto ambisci.

"Avanti, Quasimodo, parla."

Il volto del tuo stagista mentre legge sulla Gazzetta dei Corti l'esito del concorso non è di buon auspicio.

"Ha vinto Mornon con il corto *La ballata del cavaliere, della rava e della fava...*"

"Ancora lui? Non era quel racconto scritto nel dialetto veneziano del 1200?"

"Sì, e con un sistema di gioco basato sul calendario astronomico."

"Che geniaccio... e poi?"

Con voce un po' sommessa Quasimodo continua a leggere:

"Secondo è arrivato Monpracem con *La stanza della Segnatura*, si tratta di quella riproduzione della Scuola di Atene con tutti quegli indizi nascosti che messi insieme portano a

scoprire il segreto di Raffaello."

"Eh sì, davvero un bel lavoro... prosegui."

"Terzo...Dragan con *Partita per la Terra*."

"Quel corto dove una razza aliena vuole conquistare il mondo ma le Nazioni Unite li convincono a disputare una partita a calcio su un campo che va dall'Alaska alla Patagonia e il vincitore si prende la Terra?"

"Esatto."

"Non poteva essere che suo... però mi sono divertito con quei tiri che attraversano il Gran Canyon."

"Poi c'è Gabrieleud con la storia ninja *La vendetta del Drago Nero*, Shaman con l'horror *Dio non gioca a D&D ma a Il Richiamo di Chtulhu*, Djmayhem con il giallo-thriller *Il cavallo dalla criniera d'argento*, e via via tutti gli altri."

"E noi?"

"Ci hanno messo fuori concorso...con GGigassi che ha vinto con quel corto di fantascienza senza capo né coda di *Mangiano gli androidi pecorini elettrici?* . Mi spiace, Herr Professor..."

"Pazienza, mio fedele stagista." guardi la sostanza nel crogiolo spegnersi lentamente, ormai prima di vita, "Questa volta non abbiamo trovato il mercurio filosofico ma non è detto che non accada la prossima volta."

"Ma ci abbiamo lavorato così tanto..." leggi la delusione negli occhi di Quasimodo.

"Come tutti gli altri, mio Quasimodo." rispondi spegnendo tutti i fornelli "Ma guarda cosa abbiamo fatto, abbiamo scritto un bello spunto per un librogioco, basterà sviluppare meglio la storia, trovare un regolamento adatto, approfondire il nostro personaggio, dargli spessore, inserire enigmi, trabocchetti, storie secondarie, tutto quello che può venirci in mente, troviamo qualcuno dei nostri illustratori che ci faccia dei bei disegni e una bella copertina, e tra pochi mesi vedrai che sarà pronto per essere letto e giocato."

Gli occhi di Quasimodo si riaccendono di entusiasmo: "Mi metto subito al lavoro, Herr Professor, puliamo bene tutto il laboratorio e poi ricominciamo da capo, ho già un sacco di nuove idee."

"Bravo, è questo li spirito giusto. Noi non scriviamo per vincere qualcosa o perché qualcuno tessa le nostre lodi o ci premi a Lucca Comics, noi lo facciamo perché abbiamo dentro delle storie da raccontare, le vediamo in sogno e le viviamo nella nostre mente, ci permettono di fuggire dalla realtà, di non pensare a quello che ci circonda quando ci mettiamo a scrivere, di lasciare per un po' problemi e malumori fuori dalla porta. E tutta questa magia de libro che si legge e si gioca, delle innumerevoli derivazioni che possiamo dare alla storia con i bivi, le scelte, le decisioni, gli enigmi, le prove e i lanci di dado rende tutto ancora più affascinante. E non saranno certo gli errori, i refusi, i rimandi sbagliati e le continue correzioni a farci rinunciare... noi continueremo a provare fino a quando qualcuno avrà voglia di leggere e fino a quando noi avremo storie da raccontare."

"Sì, Herr Professor, ha pienamente ragione. L'Athamor è ancora caldo, vorrei riaccenderlo subito e ricominciare."

Sorridi, è bastato poco per rinvigorire nel tuo giovane apprendista la passione per la scrittura dei libri, presto sarà lui a continuare la tua ricerca della Grande Opera.

-FINE-

51

"*Stibina* o solfuro di antimonio," esclami individuando la tua sostanza di partenza "sarà questa la nostra materia prima, avanti prendila dalla sua ampolla e disponila nel crogiolo, ad essa aggiungeremo altri componenti e quindi il fuoco segreto.

Prendi appunti e inizia a scrivere mentre io inizio a mischiare gli elementi e a lavorarvi."

"Dicevamo dei supereroi, ci ispiriamo a qualche fumetto?"

"No, rispondi mentre lavori al crogiolo, pensavo a qualcosa di diverso, a me non piacciono quei supereroi che dicono di salvare la Terra ma poi corrono subito dalla fidanzata che si caccia nei guai, magari proprio mentre un treno sta deragliando o dei terroristi assaltano un edificio pubblico. Ho sempre avuto ammirazione per gli antieroi, potremmo mettere il nostro antieroe opposto al finto eroe della gente, osannato e adorato perché ha più like di tutti sui profili social..."

"Forte! Degli eroi fanfaroni da copertina giudicati solo per i loro post, le loro foto, la loro presenza in televisione e nei privé e non per i loro atti di coraggio. Mi piace, sa molto di critica sociale."

"Non voglio fare della critica sociale, voglio solo scrivere un librogioco. Quindi non farmi sbagliare ingredienti."

"E il nostro protagonista chi sarebbe?"

"L'esatto opposto dell'eroe social, come questo sarà attraente, con il costume firmato da un grande marchio di moda, l'auto di lusso e fidanzato con la diva del momento, il nostro indossa una maschera per coprire il suo volto sfigurato, vive nei bassifondi insieme ai disperati, e qui ogni notte combatte il crimine di strada, ma nessuno ne dà notizia, per cui nessuno lo conosce. Dopotutto: chi se ne frega di quello che succede nei quartieri poveri quando in centro stanno tutti bene?"

"Bene, mi piace. Ha in mente una storia di tipo classico, come un supercattivo che compare dal passato e l'eroe fanfarone non è in grado di tenergli testa e quindi subentra il nostro eroe, o qualcosa di diverso, con eroi senza superpoteri ma con diverse abilità?"

Se scegli la storia classica vai al [17](#)

Se preferisci una con eroi senza superpoteri vai al [9](#)

52

"Giusto. Può funzionare." risponde Quasimodo.

Getti il salnitro nel crogiolo riprendi a girare l'amalgama semisolido che ribolle, osservando se ha luogo l'alcalinizzazione del sale che hai appena versato, trasformandolo in quel sedimento detto sale di tartaro che potrebbe essere il sale segreto che stai cercando.

"Il sale segreto" spieghi al tuo stagista, "potrebbe essere un doppio sale di potassio, nitrato e tartrato, ecco così che il sale diventa il principio di unione che connette lo zolfo al mercurio. Ora attendiamo che gli ingredienti agiscano e facciano il loro lavoro."

"E per il tema del bando? Saranno sufficienti del domande di storia naturale?" domanda Quasimodo.

"Beh, il nostro supercattivo minacci la Terra e noi dobbiamo salvarla, mi pare che siamo in argomento. Non credi?"

Lo stagista arriccia il naso: "Il bando dice che la Terra deve essere al centro della storia, in tutte le sue possibili derivazioni ma al centro della storia."

Osservi l'impasto vivo nel crogiolo e rifletti.

Se ritieni di essere in tema vai al [31](#), altrimenti vai al [46](#).