

Nel nome dell'Imperatore

St. Amand - 16 Giugno 1815

«Da questa parte!» urlò Jean, cercando di sovrastare con quel poco di voce che gli era rimasta il possente rombo delle salve dei moschetti prussiani.

L'odore acre della polvere da sparo si mischiò a quello della terra umida e del sangue, un perfetto connubio che riportava alla mente cose sepolte nella memoria, cose morte.

Intravide una via d'uscita quando si trovò a fissare un vecchio portone abbattuto per metà da una cannonata. “Una chiesa” pensò tra sé il giovane *voltigeur* francese.

Non si voltò a controllare quanti dei suoi compagni lo stessero seguendo, accontentandosi di udire alle sue spalle, sopra il frastuono delle grida e dei moschetti, i passi precipitosi di un gruppo ben nutrito. L'estremo avamposto francese era caduto, ora i Prussiani sciamavano per tutto il paese in preda a un'incontrollabile frenesia omicida.

La fuga, si disse correndo a perdifiato, era la loro ultima e unica possibilità di sopravvivere a quella sanguinosa giornata.

L'interno della chiesa era invaso dalla penombra. Unica eccezione, un cono di luce da un'entrata laterale.

«Non fermatevi, da questa parte!» Jean li guidò verso l'uscita secondaria, attraversando la sacrestia per poi raggiungere il cortile esterno. “No!” si disse non appena uscì alla luce del giorno, non era un cortile. Antiche lapidi di pietra si ammicchiavano come denti spezzati di un enorme mostro. Scheggiate in più punti dalla furia della guerra, mantenevano

ancora gli epitaffi di uomini morti ormai da anni. “Un cimitero” pensò Jean fermandosi di colpo. I suoi compagni lo superarono spintonandolo, scavalcando senza rispetto le pietre tombali e dilagando come uno sciame d’insetti per quel luogo sacro.

Qualcosa attirò la sua attenzione: una pietra, dalla forma semplice e spartana, recava incisa un’iscrizione: *Mors et fugacem persequitur virum.*

Qualcosa brillò a poche decine di metri dal limitare del cimitero, appena oltre gli alberi che lo circoscrivevano. I soldati prussiani, che li stavano braccando, si ritirarono all’interno della chiesa in una fuga precipitosa, quasi avessero il diavolo alle calcagna.

«Ma cosa...» le parole gli morirono in gola. Tre cannoni, disposti a ventaglio, apparvero davanti alla piccola compagnia di voltigeurs. Le nere cavità delle possenti canne di bronzo sembravano enormi bocche spalancate sul baratro oscuro dell’*inferno*.

Uno scintillio rossastro, appena un piccolo bagliore all’imbocco del focone, poi fu l’inferno in terra. I cannoni tuonarono il loro canto di morte, riversando una grandinata di metallo infuocato sui molli corpi dei soldati dell’Imperatore. E fu solo buio.

In questo racconto-gioco vestirai i panni del giovane *voltigeurs* francese Jean Baptiste Dobois, muovendoti in un mondo che non è più il tuo, alla ricerca del modo per tornare a casa. Ammesso e non concesso che una casa esista ancora.

Bonne chance mon ami et vive l'empereur!

1: Il respiro, a lungo negato, si fa largo a forza nei tuoi polmoni, incendiandoteli. Un conato di vomito ti fa fremere, costringendoti a piegarti sulle ginocchia. Un braccio, o meglio, quello che rimane del tuo arto sinistro, giace a poca distanza in una pozza di sangue arterioso. Tutto intorno a te ci sono uomini che dovrebbero essere morti, accalcati gli uni agli altri, in marcia per file ordinate. Alla fine, la guerra vi ha raggiunto comunque. «Datti una mossa!» Ti urla un sergente con mezza faccia fracassata, colpendoti di piatto con la sciabola.

Se vuoi uscire dai ranghi e fuggire da quella follia, vai al [20](#)

Se vuoi rimanere tra i ranghi del battaglione, vai all'[8](#)

Se vuoi uscire dai ranghi e unirti a un gruppetto di fanti male in arnese che vi sta affiancando, vai al [6](#)

2: Guardi l'uomo con un misto di compassione e disgusto.

«Non capisci che è tutto inutile?» dici scuotendo la testa. «Tutto inutile...»

Il colonnello ti mostra un ghigno sdentato e malevolo. La sua pelle è consunta e le ossa del cranio fuoriescono da varie lacerazioni. Afferra una pistola e te la punta al petto.

«Raccogli quell'aquila» sibila.

L'unica cosa che riesci a fare prima che tutto intorno a te svanisca nelle tenebre e scotere la testa.

Vai all'[1](#)

3: Ti accasci a terra, fingendo di essere stato colpito. La marcia impietosa dei tuoi compagni ti calpesta senza pietà, lasciandoti immerso nella fanga putrida. Ti sollevi a fatica sull'unico braccio e ne approfitti per allontanarti da quel delirio. Una rapida

occhiata al campo di battaglia ti toglie il respiro. Tutto intorno a te e tormento. Tutto intorno è solo morte.

Se vuoi andare verso il centro del campo di battaglia, vai al [23](#)

Se vuoi andare verso il fianco destro, vai al [10](#)

4: Per ora ti basta essere vivo, o almeno avere la convinzione di esserlo. In fondo respiri, anche se a fatica; e il ricordo di ciò che sei stato non ti ha abbandonato. Hai sempre immaginato qualcosa di diverso pensando alla morte, fedele compagna di ogni soldato.

Se vuoi proseguire con il battaglione, vai all'[8](#)

Se vuoi uscire dai ranghi e unirti a un gruppetto di fanti male in arnese che vi sta affiancando, vai al [6](#)

5: Avanzi verso le prime case ormai ridotte a macerie, quando senti un vociare provenire dalla strada principale. Non fai in tempo a trovare un nascondiglio che le prime giubbe nere sciamano sul selciato come ratti idrofobi.

«Dannati Prussiani!» imprechi, mentre una scarica di moschetti ti porta via metà della testa. Tutto si fa buio. Buio come l'inferno.

Vai all'[1](#)

6: I fanti corrono veloci attraverso il pantano che ormai ricopre tutto il campo di battaglia, finché non intravedete, attraverso la cortina di fumo, una piccola fattoria crivellata dall'artiglieria. Bastano poche salve di moschetto per prendere possesso di quell'avamposto tenuto da un pugno di giubbe rosse.

Se vuoi barricarti con loro nella fattoria, vai al [9](#)

Se pensi sia un suicidio e vuoi abbandonare quel posto, vai al [10](#)

7: «Caricaaa!» Urla il sergente agitando la sciabola. Vieni sospinto dal furore dei tuoi compagni marcescenti. La puzza di decomposizione sembra aleggiare su ogni cosa come bruma.

Se vuoi salire le scale di legno e portare l'assalto, vai al [17](#)

Se preferisci allontanarti dalle mura, vai al [10](#)

8: Scendete il pendio sul lato sinistro dello schieramento, attraversando un pantano che costeggia le mura di un castelletto. Il sergente sbraita ordini roteando la sciabola.

Se vuoi seguire il battaglione verso le mura, vai al [12](#)

Se vuoi defilarti da quella follia e correre al riparo, vai al [3](#)

9: Ti apposti dietro un muro di mattoni, fugace baluardo contro un nemico spietato. La sottile linea rossa inglese avanza inflessibile lungo il pendio, e già le prime pallottole sibilano sulle vostre teste.

Se vuoi resistere all'assedio, vai al [24](#)

Se vuoi abbandonare i tuoi compagni e cercare la salvezza altrove, vai al [19](#)

10: Con gli stivali immersi nel fango, vaghi per un tempo indefinito attraverso la cortina di fumo, respirando l'acre odore della polvere da sparo.

In quell'istante uno squillo di tromba anticipa un rombo simile a un terremoto. Come un uragano, uno squadrone di cavalleria inglese fa la sua comparsa in un turbine di spade sguainate.

Se vuoi unirti al quadrato di una compagnia di fanteria di linea francese, vai all'[11](#)

Se vuoi fingerti morto e attendere che la cavalleria sia passata, vai al [18](#)

11: Come un uragano, la cavalleria pesante, supportata dalle batterie leggere, si abbatte sul fragile quadrato, falciando uomini come grano. La lama arrugginita della sciabola di un cavaliere ti trapassa lo sterno, perforandoti il cuore ormai arido e senza vita. Vai all'[1](#)

12: Il sergente guida la carica attraverso il pantano che costeggiava il castello, dove centinaia di corpi giacciono maciullati, abbattuti dalla furia dello scontro.

«La prendo in prestito» dici, raccogliendo da terra una sciabola da cavalleria appartenuta a uno sfortunato ussaro francese.

Se vuoi assaltare le mura, vai al [7](#)

Se vuoi assaltare il portone, vai al [14](#)

13: «Coraggio ragazzi» inciti alzando l'aquila dorata, incredulo per tanta audacia. «È il nostro momento! Alla carica!»

Come un sol uomo, un centinaio di granatieri, laceri e consumati da una non vita che comincia ad abbandonarli, si lanciano all'assalto delle postazioni inglesi schierate sulla collina di fronte a loro. Un ultimo assalto prima del decadimento, un imperativo categorico di adempiere a un destino prefissato, quasi che l'assurdo cui sono stati sottoposti sia già stato scritto da secoli.

Senti un fremito lungo tutto il corpo, qualcosa di molto simile a quello che hai provato nel cimitero di St. Amand. Percepisci in

quell'attimo che la tua ora è finalmente giunta. Il tempo sta per scadere.

Il pensiero vola a quel cimitero. La curiosa lapide con quella strana iscrizione: *Mors et fugacem persequitur virum*, la morte raggiunge anche l'uomo che fugge.

«Non più» dici sottovoce, «Ora non fuggo più.» Poi i contorni cominciano a farsi opachi. La vista comincia a sfocarsi e la pace suadente cade su di te.

14: «Caricaaa!» L'ordine arriva inatteso. Muovi le gambe, prima lentamente, poi con sempre più vigore, fino a lanciarti verso il portone in preda alla furia più nera.

Se vuoi essere tra i primi a portare l'assalto, vai al [17](#)

Se preferisci rallentare e lasciarti superare, vai al [15](#)

15: La furia della carica si schianta contro le assi marce del portone, creando una breccia. Gli uomini si affollano nel cortile, solo per essere falciati da un colpo di mitraglia a bruciapelo. In preda al panico, cedono a una rotta rovinosa.

Vieni spintonato dalla marea di corpi accalcati che cercavano una via di fuga attraverso il campo di battaglia, finché non finisci per unirti a una compagnia di fanti male in arnese.

Vai al [6](#)

16: «Carica, carica!» urla il colonnello, incitando i suoi uomini. «*Vive l'Empereur!*»

Ma è solo un breve momento. La salva dei moschetti inglesi smorza gli entusiasmi. La prima linea cede e i granatieri fuggono in preda al panico.

«*La Garde recule!*» urlano tutti sul campo di battaglia. La Guardia si ritira è l'ultimo coro gridato a gran voce da un esercito in rotta. Ed è l'ultimo suono che senti, prima che una pallottola ti perfori il cuore.

Vai all'[1](#)

17: Sei tra i primi ad entrare. In men che non si dica abbattete un gruppo di giubbe rosse aprendovi una breccia fino al cortile. Ancora quella sensazione. Ancora quello scintillio. Poi un pezzo da 12 libbre vomita il suo carico incandescente e tutto si fa buio.

Vai all'[1](#)

18: Percorri il declivio che costeggia il fianco destro fino a trovarti tra quello che resta della mattanza avvenuta solo poco prima in quel luogo. Il tanfo dolciastro della decomposizione aleggia su ogni cosa e non puoi far altro che abbandonare quel luogo il prima possibile.

Se vuoi proseguire sul fianco destro, verso un piccolo villaggio, vai al [5](#)

Se vuoi tornare verso il centro del campo di battaglia, vai al [23](#)

19: In preda al panico, scavalchi il recinto della fattoria e ti nascondi nella nebbia densa che ricopre il campo di battaglia. Solo e allo sbando, sei facile preda di pallottole vaganti e palle di cannone. Soprattutto lì, nella terra di nessuno.

Val al [23](#)

20: Ti fai largo tra gli uomini maciullati da chi sa quale diabolica devastazione e, una volta fuori dai ranghi, lo vedi. Il campo di

battaglia è un inferno in terra. O forse non è davvero altro che l'inferno.

Se vuoi fuggire verso le retrovie, vai al [22](#)

Se vuoi tornare nei ranghi, vai al [4](#)

21: Senza pensare più alla tua fuga, sollevi la bandiera francese mezza sepolta nel fango. Il tessuto tricolore insozzato dallo sterco dei cavalli, l'aquila dorata dalle ali spiegate, umiliata e derisa.

«Coraggio, sollevala più in alto, che tutti la vedano, che tutti temano il momento in cui affronteranno la collera e il furore della vecchia guardia!»

Se vuoi incitare gli uomini e unirti alla prima fila, vai al [13](#)

Se preferisci tenerti al coperto nelle retrovie, vai al [16](#)

22: Arranchi su per il pendio, incespicando nel fango. È il ruggito, prima dell'impatto a ridestare quella sensazione di déjà-vu. Ti accasci a terra col ventre squarciato dalle pallottole dei tuoi stessi compagni. Nessuna pietà per i disertori.

Vai all'[1](#)

23: Tutto intorno a te è devastazione. Corpi smembrati invocano pietà verso chiunque sia disposto ad ascoltare le loro suppliche. Uomini a cui è negata un'assoluzione. Condannati a combattere per l'eternità su quella piccola striscia di terra.

«Raccogli quell'aquila ragazzo!» ti ordina un colonnello dal ventre svuotato del suo contenuto.

Se vuoi obbedire all'ordine, vai al [21](#)

Se preferisci continuare la tua fuga, vai al [2](#)

24: Strappi un moschetto dalle mani anchilosate di un granatiere ormai ridotto a una mummia decomposta, ma ben presto ti rendi conto che con un solo braccio è impossibile utilizzarlo, quindi opti per una pistola. Una pistola, contro un reggimento di linea inglese.

Hai appena il tempo di scuotere la testa, mostrando un sorriso beffardo, che la prima salva di moschetti spazza via il piccolo riparo dietro il quale ti sei nascosto, e con esso, la metà superiore del tuo corpo.

Vai all'[1](#)

