

Per quel bicchiere di troppo

Introduzione

Il protagonista di questa avventura sei TU! Stai per leggere una storia a bivi, comincerai dal paragrafo 1 e poi sarai tu a decidere di volta in volta come proseguire, saltando da un paragrafo a un altro, fino a raggiungere uno dei finali. Fai attenzione, perché dalle tue scelte dipenderà il futuro della civiltà umana.

Regole

Non ci sono regole da rispettare e non avrai bisogno di alcun supporto analogico (matita, gomma, dadi, monete etc.), l'unica cosa che ti sarà richiesta è ricordare la **conta dei bicchieri**.

È tempo di cominciare, l'avventura ti aspetta!

Vai al paragrafo **1**.

1

Tu sei John Morton, un attempato avventore del Crystal Palace, rinomato saloon di Tombstone, Arizona.

Ogni giorno che Dio manda in terra, un piccolo capannello si raccoglie attorno a te, per ascoltare le storie della conquista del west.

Entri nella sala, saluti agitando in aria il bastone e ti siedi al solito posto, c'è tanta gente che si avvicina e prende posto vicino a te. Anche questo pomeriggio guardi ad uno ad uno quei volti che pendono dalle tue labbra ed esordisci con la solita frase:

«Questa gola va bagnata, se volete ascoltare una storia.»

Scoli d'un fiato il primo bicchiere di torcibudella, gentilmente offerto dal pubblico (tieni nota dei **bicchieri** bevuti, adesso sei a 1), e cominci a raccontare.

«A quel tempo mi trovavo a Santa Fe, New Mexico...» Vai al **25**

2

Apri la porta del piccolo edificio in adobe. Ti avvicini alla scrivania e noti una lettera indirizzata a te, il messaggio dice: "Assalto alla diligenza a Sud lungo la pista principale. Raggiungici appena puoi. Pat"

Corri verso il corral e chiami Diabolo, il tuo cavallo; ti sei dimenticato di sellarlo. Recuperi la sella e appronti la tua cavalcatura il più velocemente possibile, ma quando stai per montare ti accorgi che manca il tuo fucile Henry.

Se ritorni nell'ufficio dello sceriffo per recuperarlo vai al **34**, se non vuoi perdere altro tempo vai al **26**.

3

Ti schiarisci la gola e riparti: «Dal principio...» Vai al **25**.

4

Abbatti la porta con un calcio, i proiettili fischiano ovunque. Ti ripari all'esterno dell'entrata. Spari alla cieca, facendo sporgere solo il braccio. Fare capolino per mirare vorrebbe dire beccarsi un proiettile dritto in fronte. Ad un tratto senti un fuoco divampare dall'avambraccio: una ferita di striscio. Stai per avere la peggio, decidi di ritirarti e salvare la pelle rifugiandoti tra le rocce della montagna. A questo punto pensi che sia meglio aspettare un momento migliore. Vai al **12**.

5

Ti giungono all'orecchio rumori di spari, finalmente hai raggiunto i tuoi pards. Smonti da cavallo e corri verso un riparo. Lo sceriffo ti fa un cenno, è contento di disporre di un uomo in più.

I banditi hanno una posizione di vantaggio, sparano da sopra una formazione rocciosa.

Se hai con te il fucile vai al **30**, altrimenti vai al **14**.

6

Nel saloon trovi la solita gente intenta a gozzovigliare. Sali su un tavolino e spari un colpo in aria. Cala il silenzio, hai l'attenzione di tutti.

«Oggi, in uno scontro a fuoco, sono morti tre uomini di legge, nel tentativo di sventare una rapina alla diligenza. Postiglione e passeggeri non ce l'hanno fatta.»

Un vociare sommesso invade la sala.

«Vi chiedo aiuto per dare degna sepoltura a quegli uomini.»

Dopo alcuni giorni i cittadini ti nominano, per acclamazione, nuovo sceriffo di Santa Fe. Un compito gravoso ma che ti senti di portare avanti in memoria dei tuoi pards.

Hai ottenuto l'achievement: **TU SEI LA LEGGE**.

Puoi fermarti qui, ma se il finale non ti soddisfa, puoi aggiungere **1** alla conta dei **bicchieri** e, se hai bevuto da 1 a 3 bicchieri, andare al **3**. Altrimenti vai al **33**.

7

Con qualche difficoltà riesci a seguire le tracce, non sono molto vecchie ma i banditi hanno un buon vantaggio su di te e puntano verso la Sierra Pelada.

Dopo qualche tempo devi lasciare il cavallo, i sentieri si fanno impervi. L'ascesa a piedi è abbastanza dura e lenta perché diventa sempre più difficile seguire le tracce. Poi arrivi nei pressi di una baracca di tronchi, sei sicuro che sia il rifugio di quei maledetti assassini.

Se irrompi e spari a tutto ciò che si muove vai al **4**, se attendi la notte vai al **12**.

8

La baruffa è ben avviata, cerchi di farti sentire ma nessuno ti presta attenzione. Intanto, altre persone si gettano nella mischia e, tuo malgrado, ti ritrovi in mezzo al caos. Pugni e calci arrivano da tutte le direzioni, non puoi far altro che difenderti alla bene e meglio. Risultato: un giorno dal segaossa.

Forse non era questa la storia che volevi raccontare... Vai al **10**.

9

C'è un buon numero di persone che affolla la strada principale, qualcuno ti saluta, altri girano al largo e altri ancora sputano a terra quando ti vedono. Arrivato all'altezza del saloon senti imprecazioni, urla e lamenti: una rissa.

Se entri per cercare di sedarla vai all'**8**, se prosegui per San Francisco Street vai al **29**.

10

Ti schiarisci la voce, senti qualche mugugno e qualche risatina provenire dal tuo pubblico.

«Scusate, ma l'età è quella che è, e poi ho bisogno di un altro bicchierino.»

I tuoi ascoltatori fanno a gara per pagarti da bere.

Almeno questo spettacolino mi frutta qualcosa. Afferra il bicchiere e lo scoli d'un fiato.

Aggiungi 1 alla conta dei bicchieri.

Se hai bevuto da 1 a 3 bicchieri vai al **3**, altrimenti vai al **33**.

11

Dopo aver sellato il più velocemente possibile Diablo, il tuo mustang sauro, mentre stai per montare ti accorgi che manca il tuo fucile Henry.

Se decidi di recuperarlo vai al **34**, se non vuoi perdere altro tempo vai al **22**.

12

Il piano è entrare di soppiatto e coglierli nel sonno. Fai tutto con estrema lentezza e attenzione per far rumore, ma la baracca è vuota: sono fuggiti dal retro e da dove eri appostato non potevi vederli.

Non ti resta che tornare mestamente in città. Vai al **6**.

13

Apri la porta del piccolo edificio in adobe, ti aspetti di vedere lo sceriffo Pat e i tuoi colleghi James e Franklin, ma non c'è anima viva. Ti avvicini alla scrivania e noti una lettera indirizzata a te, il messaggio dice:

"Assalto alla diligenza a Sud lungo la pista principale. Raggiungici appena puoi. Pat"

Corri verso il corral e chiami Diablo, il tuo cavallo; ti sei dimenticato di sellarlo. Recupera la sella e appronta la tua cavalcatura il più velocemente possibile, ma quando stai per montare ti accorgi che manca il tuo fucile Henry.

Se ritorni nell'ufficio dello sceriffo per recuperarlo vai al **18**, se non vuoi perdere altro tempo vai al **26**.

14

La posizione dei banditi è dominante, non c'è modo di stanarli. Mentre ricarichi la Colt vedi cadere in rapida successione James e Franklin. Rimani impietrito dal dolore, il cuore sta per

esplodere, hai appena perso due colleghi e amici. La voce dello sceriffo ti scuote:

«John! Vuoi farci ammazzare tutti? La festa non è finita.»

Una forte rabbia ti invade, il desiderio di vendetta prende il posto del dolore. La pistola canta, le pallottole sono una sentenza: un biglietto di sola andata per l'inferno.

Riuscite a spuntarla, ma a caro prezzo, ti senti svuotato da ogni forza.

*Ci sarà tempo per piangerli a dovere. Vai verso la diligenza **32**.*

15

Ti rivolgi al tuo pubblico con aria mesta, da attore consumato:

«Era un cialtrone? Un inventore o solo un galoppino? Ahimè non lo sapremo mai. Purtroppo non tutte le storie hanno un lieto fine. Se avessi agito diversamente chissà... è un peso che mi porto sulla coscienza.»

Afferri quello che sarà l'ultimo bicchiere della serata «Larry accendi le lanterne, non si vede ad un palmo di naso.»

Mentre vedi il tuo pubblico disperdersi, pensi che il mondo non è cambiato poi tanto da allora, la gente continua a vivere nella superstizione, nell'ignoranza e nella violenza. Chissà se in futuro qualcuno riuscirà ad accendere una scintilla e far **luce** su questo mondo buio.

Hai ottenuto l'achievement: MONDO UCRONICO.

Puoi fermarti qui, ma se il finale non ti soddisfa, puoi aggiungere **1** alla conta dei **bicchieri** e, se hai bevuto da 1 a 3 bicchieri, andare al **3**. Altrimenti vai al **33**.

16

La pista è messa male, non viene battuta da tempo. In questo caso la cautela è la cosa più importante, quindi fai andare la tua cavalcatura al trotto. Nonostante tutto, la scorciatoia ti fa recuperare buona parte del tempo perduto. Vai al **5**.

17

«Hola Bob, il solito.»

L'oste versa nel bicchiere un liquido di colore ambrato. Whisky, di quello buono.

«Gli affari vanno bene?»

«Non mi lamento.»

«Hai qualche novità per me?»

«Non so...»

Lo guardi dritto negli occhi e poi gli allunghi qualche moneta
«Vediamo se queste ti sciolgono quella lingua biforcuta che ti ritrovi.»

Fa sparire velocemente le monete nella tasca «Poco fa ho servito quattro brutti ceffi, erano seduti al tavolo all'angolo, e, non volendo, ho sentito che parlavano di "colpo facile".»

«Dove?»

«Non lo so, hanno smesso di parlare appena mi hanno visto e, da come mi squadravano, stavano sicuramente decidendo se farmi fuori. Sono andato via immediatamente.»

Fai un cenno di assenso e ti allontani dal bancone.

«Hey, i soldi del whisky!»

«Mi pare di averteli già dati» alzi la mano mentre gli volti le spalle ed esci dal saloon accompagnato dagli impropri.

Sai che devi agire in fretta. Il posto più ovvio per un colpo è la banca.

Se decidi di dirigerti direttamente lì vai al **31**, se pensi sia meglio avvisare lo sceriffo vai al **13**.

18

Rientri nell'ufficio, recuperi velocemente il fucile dalla rastrelliera, ti fiondi nuovamente verso il corral, lo riponi nel fodero da sella e parti al galoppo per raggiungere i tuoi pards. Vai al **26**.

19

La pista è percorribile, ma ad un certo punto il terreno si fa accidentato.

Se continui a galoppare vai al **28**.

Se continui su questa pista ma rallenti l'andatura vai al **16**.

Se torni indietro sulla pista principale vai al **26**.

20

Entri nel piccolo edificio in adobe, lo sceriffo Pat sta riempiendo qualche scartoffia, James sta quasi per addormentarsi sulla sedia, mentre Franklin pulisce maniacalmente la sua Colt.

«Rapporto?» chiede lo sceriffo senza staccare gli occhi dal foglio.

«Nulla di rilevante, la solita rissa al saloon».

«Maledetti beoni. Qualche giorno dal segaossa gli farà bene».

Un rumore di zoccoli attira la tua attenzione, guardi fuori dalla finestra con la mano sul calcio della Colt, pronto ad estrarre.

Un uomo scende precipitosamente dalla sella e sta per irrompere nell'ufficio.

«Attenti!»

James quasi cade dalla sedia, lo sceriffo e Franklin mettono mano alle armi, pronti ad accogliere il forestiero.

«Sceriffo, sceriffo!» l'uomo spalanca la porta, si vede puntare addosso tre rivoltelle e alza le mani impaurito.

«N...non sparate.»

«Abbassate le armi» la voce dello sceriffo è perentoria «che succede, straniero?»

«La diligenza è stata assaltata!»

«Dove?»

«Lungo la pista, a Sud.»

«Quanti sono?»

«Non lo so, li ho visti da lontano, sono tornato indietro per avvisarvi.»

«Muoviamoci.»

Vi fiondate verso il corral, chiami il tuo cavallo: ti sei dimenticato di sellarlo.

Se chiedi ai tuoi pards di aspettarti vai al **23**, se dici agli altri di andare avanti vai all'**11**.

21

All'interno ci sono due uomini senza vita e un ragazzo, per fortuna ancora vivo, sembra molto giovane, vent'anni o poco più.

Gli tendi la mano «Coraggio figliolo, il peggio è passato.»

È incerto, non sa se fidarsi, poi vede la stella di latta che porti al petto e finalmente ti dà la mano.

«Erano tuoi parenti?»

Fa cenno di no.

«Come ti chiami figliolo?»

«Thomas Edison, signore.»

Un vociare diffuso ti strappa all'abbraccio dei ricordi, il tuo pubblico è incredulo.

Fai cenno di far silenzio «Ebbene sì, signori miei, se non fosse stato per me e i miei soci vivreste ancora a lume di candela che, per l'amor di Dio, sarà pure romantico, ma non è la luce elettrica!»

Afferri l'ultimo bicchiere della serata «A proposito, Larry accendi le luci, non si vede a un palmo di naso.»

Hai ottenuto l'achievement: E LUCE FU!



22

Galoppi come un dannato verso Sud.

Tenete duro, sto arrivando. Sproni il cavallo ormai allo stremo. Ti ricordi che esiste una scorciatoia, e potresti recuperare il tempo perso. Vai al **19**.

23

Recuperi la sella, appronti la cavalcatura il più velocemente possibile e parti insieme ai tuoi pards verso Sud.

Da lontano vedi un nugolo di avvoltoi nei pressi della diligenza, non promette nulla di buono.

Non appena vi avvicinate gli avvoltoi volano via offrendo ai vostri occhi un brutto spettacolo. Dei banditi non vi è traccia, per il postiglione e passeggeri non c'è più nulla da fare, la diligenza è stata ripulita. Ti senti in colpa per aver fatto aspettare tutto il gruppo.

Lo sceriffo ti guarda in malo modo, è un'accusa silenziosa «Riportiamoli in città, gli daremo almeno una degna sepoltura.» Tra i deceduti c'è anche un ragazzo, sui documenti che si portava dietro leggi il suo nome: Thomas Edison. È morto stringendo al petto una borsa di cuoio piena di cianfrusaglie: fili di rame, bulbi di vetro e altre diavolerie. Vai al **15**.

24

Giri l'angolo con la pistola spianata, l'adrenalina ti pervade, sei pronto a fare fuoco sui banditi, ma davanti a te c'è solo un vicolo vuoto. A questo punto ti convinci che l'obiettivo non fosse la banca, non ti resta che fare rapporto allo sceriffo. Vai al **13**.

25

È un pomeriggio come tanti e vaghi senza una meta per le strade polverose di Santa Fe. Calchi il cappello sulla testa, sfiori il calcio della Colt navy appesa al cinturone, e lucidi la stella di latta da vicesceriffo che porti sul petto. È il tuo un modo per smorzare la tensione, la città è in fermento, in continua espansione e far osservare la legge diventa sempre più difficile: un lavoro ingrato ma qualcuno deve pur farlo. La ronda ti porta all'imbocco di San Francisco Street.

Se decidi di continuare su San Francisco Street vai al **9**, se vuoi andare al saloon vai al **27**, se pensi sia ora di fare rapporto allo sceriffo vai al **20**.

26

Galoppi per un tempo che ti sembra infinito, poi vedi un nugolo di avvoltoi nei pressi di una diligenza, non promette niente di buono. Gli uccelli volano via non appena ti avvicini. La scena

che ti si para davanti è straziante: i tuoi pards sono morti, così come il postiglione e i passeggeri, la diligenza è stata ripulita. Tutto ciò ti riempie il cuore di angoscia e maledici te stesso per aver perso così tanto tempo. Le forze ti abbandonano, ti ritrovi in ginocchio, scaraventi a terra il cappello e urli tutta la rabbia e la frustrazione che hai in corpo.

Se torni al saloon per cercare qualcuno che ti aiuti a dare degna sepoltura a quegli uomini sfortunati vai al **6**, se provi a seguire le tracce degli assassini vai al **7**.

27

Un odore pungente di fumo e alcol ti accoglie non appena varchi la soglia. La solita bolgia: gente di ogni risma si aggira irrequieta alla ricerca di alcolici o donne. Mentre ti avvicini al banco, alle tue spalle scoppia un pandemonio. Ti volti e vedi una decina di persone che si azzuffano, se le danno di santa ragione.

Se decidi di intervenire per evitare il peggio vai all'**8**. Se pensi che non ne valga la pena e parli con l'oste, vai al **17**.

28

Una zampa in fallo e ti ritrovi per aria, poi cadi rovinosamente e perdi i sensi. Un lamento ti riporta nel mondo dei vivi, il cavallo è a terra, sdraiato su un fianco, dolorante. Ti accorgi subito che ha un zampa rotta. Lo accarezzi mentre armi il cane della Colt. Un colpo e poni fine agli stenti della povera bestia. Carichi la sella sulle spalle e ritorni sulle tue gambe in città, maledicendo la tua avventatezza. Non appena rientrato scopri che lo scontro alla diligenza è stata una carneficina: nessun sopravvissuto.

Pensieri di ogni tipo turbinano nella tua mente, sei sicuro che poteva andare in modo diverso, hai perso dei cari amici e non

sarà facile andare avanti. Il senso di colpa ti attanaglierà per molto tempo ancora.



29

Sotto un portico, sdraiato tra i suoi stracci, c'è Jones detto il trombettiere, non perché sappia suonare la tromba ma perché beve come una spugna. Nonostante tutto è un'ottima fonte di informazioni. Non si sa come, ma è sempre al corrente di tutto ciò che succede a Santa Fe.

«Hey socio, prendi il sole?»

Si scherma gli occhi e dopo qualche secondo ti riconosce

«Amigo, che bello vederti.»

«Ci sono novità?»

«Ma certo amigo, ci sono sempre!» allunga la mano con il palmo in su.

«Come no, così potrai spenderli dal mercante di liquori.»

«Giaaaà, già... lui che lo vende cosa ci compra di migliore? Non l'ho mai capito» si gratta i capelli dal colore indefinibile.

«Non ti darò soldi, non voglio aiutarti ad ammazzarti. Potrai andare al saloon e chiedere un pasto, niente da bere. Dì a Bob di mettere tutto sul mio conto.»

«E se un boccone mi va di traverso?»

Poggi la destra sul cuore «Ti pagherò un bel funerale, promesso.»

«Brutto figlio di...»

Sposti la stessa mano verso la fondina.

Jones alza le mani in segno di resa «E va bene, va bene, hai vinto. Vada per il pasto caldo, ma sappi che mangerò tanto.»

«Está bien, parla ora.»

«Poco tempo fa è arrivato un tizio al galoppo, sembrava avesse Belzebù alle calcagna, si è fermato dallo sceriffo che, poco dopo, insieme ai suoi vice, è partito col pepe al culo verso Sud.»

«Grazie socio.»

Se affერი le redini del primo cavallo che trovi e galoppi verso Sud vai al **22**, se corri verso l'ufficio dello sceriffo vai al **2**.

30

Fai segno agli altri di coprirli. I tuoi pards svuotano i tamburi sulle rocce dove sono appostati i banditi, sei sicuro che non possano vedere i tuoi movimenti, troppo preoccupati a non beccarsi una pallottola tra gli occhi. Scatti come un puma alla ricerca di una copertura e di una buona visuale. La tua migliore opzione è quella di aggirarli.

Conosci bene la zona e trovi facilmente un riparo alle loro spalle. La visuale è libera, un paio di colpi ben assestati e due di loro cadono. La situazione si è capovolta, adesso i banditi si trovano in mezzo a due fuochi e in pochi minuti la questione è archiviata. L'azione combinata ha avuto successo. Purtroppo nello scontro hai perso James, un collega e amico.

*Ci sarà tempo per piangerlo a dovere. Vai verso la diligenza **21**.*

31

Arrivi tutto trafelato davanti alla banca, ad una prima occhiata non sembra esserci nulla di insolito, nessun movimento o rumore sospetto. Dato che sei arrivato fin lì, decidi di controllare meglio.

Entri in banca con la Colt spianata, attirando gli sguardi preoccupati degli astanti. Ma la tensione rientra subito quando ti riconoscono. Saluti toccando la tesa del tuo cappello ed esci. Se vuoi fare il giro dell'isolato per toglierti ogni dubbio vai al **24**, se fai rapporto allo sceriffo vai al **13**.

32

Riesci a recuperare il carico della diligenza ma per il postiglione e i passeggeri non c'è più niente da fare, il mezzo non ha retto al piombo nemico. Tra i deceduti c'è anche un ragazzo, sui documenti che si portava dietro leggi il suo nome: Thomas Edison. È morto stringendo al petto una borsa di cuoio piena di cianfrusaglie: bulbi di vetro, fili di rame e altre diavolerie. Vai al **15**.

33

Hai bevuto troppo, cominci a biasciare parole che presto diventano incomprensibili, senti gli occhi pesanti e pian piano ti accasci sulla sedia.

Il tuo pubblico è deluso e defluisce dal locale mandandoti alla malora.

Si chiude così così una tipica giornata di John Morton, anziano beone figlio di buona donna.

34

Rientri nell'ufficio, recuperi velocemente il fucile dalla rastrelliera, ti fiondi nuovamente verso il corral, lo riponi nel fodero da sella e parti al galoppo per raggiungere i tuoi pards. Vai al **22**.