

1

Il paesaggio è dominato da tre grossi tralicci dell'alta tensione; sulla destra, una casa cantoniera riconvertita in bar-ristorante; sulla sinistra, una catapecchia in mattoni rossastri, dall'aspetto poco raccomandabile. In mezzo, una strada asfaltata di fresco. Sullo sfondo, i binari della ferrovia.

Marco si ritrova accanto alla sua automobile, con lo sportello aperto, accostata a lato della strada, confuso, con nessuna idea di come possa essere finito lì. Ma quel luogo, chissà perché, sa di conoscerlo.

Cosa fa Marco?

- Entra nel bar-ristorante: vai al [3](#)
- Bussa alla porta della casa: vai al [45](#)
- Sale sull'automobile: vai al [39](#)

2

Marco si accosta al bancone, la ragazza prepara il caffè e nel frattempo parla del più e del meno. Il Covid che speriamo che dopo più di un anno finalmente sparisca, il caldo afoso che non si sopporta più... Quelle chiacchiere da bar non mettono però a suo agio Marco: quella ragazza ha qualcosa di strano. Ad un tratto lo guarda dritto negli occhi e fa: "*fammi vedere il palmo della mano*".

Cosa fa Marco?

- Intimorito dalla ragazza, farfuglia un impacciato "*ok grazie, ora devo proprio andare*", lascia 1 euro sul bancone e esce di fretta: vai al [8](#)
- Si fida della ragazza e le porge la mano: vai al [15](#)

3

Marco percorre il marciapiede e si porta davanti all'ingresso della ex casa cantoniera. Ma, una volta varcata la porta automatica a vetri, si ritrova immerso in un buio pesto e perde i sensi.

Vai al [41](#)

4

Mac desidera la Play troppo ardentemente e non riesce a resistere all'impulso: ne afferra una e scatta verso l'uscita del negozio! Ma il commesso fa uno scatto fulmineo scavalcando il bancone e riesce ad acciuffarlo prima che varchi la porta...

Entrambi cadono a terra rovinosamente, Mac batte la testa e un attimo dopo è tutto buio.

Vai al [13](#)

5

(Loop! Se è la prima o la seconda volta che arrivi in questo paragrafo, continua a leggere. Altrimenti, vai al [11](#))

Il paesaggio è dominato da tre grossi tralicci dell'alta tensione; sulla destra, una casa cantoniera riconvertita in bar-ristorante; sulla sinistra, una catapecchia in mattoni rossastri, dall'aspetto poco raccomandabile. In mezzo, una strada asfaltata di fresco. Sullo sfondo, i binari della ferrovia.

Marco si ritrova accanto alla sua automobile, con lo sportello aperto, accostata a lato della strada, confuso, con nessuna idea di come possa essere finito lì. Ma quel luogo, chissà perché, sa di conoscerlo.

Cosa fa Marco?

- Entra nel bar ristorante: vai al [38](#)
- Bussa alla porta della casa: vai al [51](#)
- Sale sull'automobile: vai al [23](#)

6

"Ciao! Hai visto che figata la nuova Playstation?" esordisce il commesso dal viso brufoloso, con una t-shirt bisunta e un cappellino dei Giants calcato sulla testa. Ed è solo l'inizio di uno sproloquio sulle meraviglie tecnico-ludiche della nuova console... che fortunatamente per Mac viene interrotto dal trillo del telefono nel retro del negozio. *"Il cordless è rotto, dannazione - fa lui - scusami un attimo, vado a rispondere"*.

Cosa fa Mac?

- Attende il ritorno del commesso: vai al [46](#)
- Afferra una scatola con la Playstation e scappa: vai al [22](#)

7

Avvicinandosi al cancello di ferro che chiude il recinto, Mac si accorge che il lucchetto è aperto. Si guarda intorno, nella piazza ci sono pochissime persone (d'altronde è un afoso pomeriggio di luglio) e nessuna sembra prestargli attenzione.

Mosso dalla curiosità, varca il cancello e si ritrova davanti a un arco di pietra oltre il quale si intravede solo un buio pesto, che sembra quasi assorbire la luce del giorno. Vai al [32](#)

8

Uscendo, il forte sole acceca in modo innaturale Marco, che nel bagliore intravede in sequenza due forme, due semi delle carte: prima cuori, poi quadri.

Vai al [26](#)

9

Una volta attraversata la porta, Marco si trova in un ambiente che non corrisponde affatto a ciò che si aspettava. Un'asettica stanza d'ospedale, con le luci soffuse, la finestra aperta dalla quale entra una leggera brezza estiva. L'odore di medicinali e disinfettante riempie le sue narici. Al centro della stanza, un letto con a fianco diversi macchinari che emettono bip sommessi. Sul letto, una signora anziana dai lunghi capelli bianchi lo guarda con curiosità; oltre il boccaglio del respiratore, si intravede un sorriso. La donna si abbassa la mascherina e dice con un filo di voce: "*avvicinati Marco, voglio raccontarti una storia*".

Cosa fa Marco?

- C'è qualcosa in quella situazione che gli dà i brividi... Meglio uscire da lì: vai al [34](#)
- Quella povera vecchia sembra messa molto male, meglio ascoltarla: vai al [18](#)

10

Ti fa male la testa; è notte, una notte torrida e appiccicosa. Sei a Piazza Vittorio, la riconosci subito dal forte odore di spezie orientali misto ad alcool, e ti accorgi di essere in ciabatte e pigiama. Non che lo noti nessuno, visto che la piazza è praticamente vuota. Cominci a recuperare pian piano la memoria: ti sei svegliato nel cuore della notte, nel pieno di un sogno assurdo in cui eri ora adolescente, ora adulto; hai preso la bici elettrica - ormai unico mezzo di trasporto possibile a Roma centro - e sei arrivato lì. Ma per fare cosa? Pensieroso, ti ficchi le mani nelle tasche... e lì trovi il tuo taccuino. Lo sfogli, riconosci date, numeri, simboli, appunti... *La Sedia del diavolo... La casa rossa... 27 luglio... 1996... 2021...* Poi arrivi all'ultima pagina che hai scritto e ti ritorna tutto in mente:

"27 luglio 2046. Porta Magica. Piazza Vittorio Emanuele II"

Vai al [35](#)

11

Le maglie del tempo si sono troppo infittite... la coscienza di Marco, la coscienza di Mac, non riescono a dirimerle e vi si perdono attraverso, condannate a un eterno oblio. Ricomincia dall'[1](#)

12

Saturno, Marte, Mercurio: sono questi i simboli da seguire? Inserisci la mano nell'alloggiamento a sinistra, e appena lo fai vieni circondato da un'oscurità gelida e sovranaturale. Vai al [11](#)

13

(Loop! Se è la prima o la seconda volta che arrivi in questo paragrafo, continua a leggere. Altrimenti, vai al [43](#))

Le automobili passano veloci sulla piazza; la canicola del pomeriggio ammorbidisce l'asfalto del marciapiede, quasi fondendolo con le suole delle scarpe da ginnastica di Mac, che per quanto si sforzi non riesce a ricordare cosa stesse facendo 5 minuti prima e soprattutto perché si trovi in quella piazza o come ci sia arrivato. Eppure, gli sembra di esserci già stato.

Alle sue spalle c'è un negozio di videogiochi; in mezzo alla piazza si erge un rudere, una specie di tempio dalla forma bizzarra, simile a una immensa sedia, recintato e circondato da erba incolta; più avanti sul marciapiede un artista di strada piuttosto malandato sta suonando una chitarra scordata mentre intona una nenia fastidiosa.

Cosa fa Mac?

- Si dirige verso il rudere: vai al [7](#)
- Entra nel negozio: vai al [33](#)
- Ascolta l'artista di strada: vai al [36](#)

14

Una volta inserita la sequenza, si sente un forte rumore, come un boato, poi Mac sente mancare il terreno sotto ai propri piedi. Un istante dopo, non c'è più nulla, solo il buio. Vai al [43](#)

15

La barista, dopo aver poggiato la tazzina fumante sul piattino, prende dolcemente la mano destra di Marco e scorre in silenzio le linee della pelle sul palmo... Tace per qualche secondo, poi dice: "*stai sereno per il tuo futuro, e continua ad avere fiducia nelle persone*".

Marco, rassicurato da tali parole, paga il caffè, la saluta ed esce. Varcata la porta, il forte sole lo acceca in modo innaturale, e nel bagliore intravede in sequenza due forme, due semi delle carte: prima cuori, poi quadri.

Vai al [26](#)

16

Non succede nulla, probabilmente la sequenza non è quella giusta... Mac fa un altro giro del perimetro del rudere, ma non trova null'altro di interessante.

Cosa fa?

- Passa attraverso l'arco: vai al [5](#)
- Riprova a inserire il codice: vai al [44](#)

17

Cosa può fare ancora Mac?

- Dirigersi verso il rudere: vai al [7](#)
- Entrare nel negozio: vai al [33](#)
- Ascoltare l'artista di strada: vai al [36](#)

18

Mentre si avvicina, Marco nota un libro sul comodino, dal quale spunta un segnalibro che ritrae la Venere del Botticelli. La donna fa un grande sorriso e comincia a raccontare con una voce flebile una storia bislacca di cui Marco capisce poco e niente; ma la conclusione del racconto lo colpisce e gli rimane ben in mente: "*Se farai volare la terra sopra la tua testa, con le sue penne trasformerai l'acqua dei torrenti in pietra. E così saprai che strada prendere*".

Poi rimette la mascherina, chiude gli occhi e non dice più niente. Forse si è addormentata, pensa Marco, meglio uscire. Vai al [26](#)

19

Ti avvicini per leggere le iscrizioni sul lato destro della porta: sotto il simbolo di Venere (il simbolo del femminile) è riportato un verso in latino che ti ricorda le strane frasi che ti disse tua nonna sul letto di morte, e che hai sognato stanotte. Poi c'è il simbolo di Apollo, il Sole, che ti fa ripensare a quello strano artista di strada, quando avevi 15 anni. *Here comes the sun...* Non hai dubbi: inserisci la mano nell'alloggiamento a destra. Vai al [42](#)

20

Senza smettere di cantare e suonare, l'uomo alza la testa e fissa Mac con uno sguardo al quale è difficile dare un significato, canticchiando una strofa senza senso: "*Con il sole alto nelle giornate estive / Il nostro figlio morto vive*". Che personaggio... Mac ha già perso troppo tempo ad ascoltarlo, meglio fare altro. Vai al [17](#)

21

Una volta inserita la sequenza, si ode un forte rumore, come di ruote dentate di un meccanismo che si incastrano perfettamente tra loro. Dall'arco si emana una bolla di luce fortissima: Mac la osserva, in trance: è pronto ad attraversarla, andando incontro al suo destino?

- Se pensi che sia pronto, vai al [10](#)
- Se pensi che non lo sia, vai al [17](#)

22

Quel commesso parla decisamente troppo... che poi, questa è un'occasione ghiotta: Mac desidera la Play troppo ardentemente! Non riesce a resistere, ne afferra una e esce guardingo dal negozio. Del commesso non c'è traccia, è ancora nel retrobottega... è stato tutto così facile, che tonto!

Uscendo, Mac viene accecato dal sole: una sensazione straniante, che gli fa quasi perdere i sensi. Mentre si riprende, stropicciandosi gli occhi, intravede, come un'ombra velata, la sagoma di una stella a 5 punte.

Vai al [17](#)

23

Quel luogo lo inquieta più del dovuto e vorrebbe solo andarsene. Forse guidando un po' ritroverà la strada di casa. Sale in macchina e gira la chiave, tira fuori il cellulare dalla tasca ma è morto, inservibile. Parte, segue la strada, guida in linea dritta per 2, 5, 10 minuti... Ma il paesaggio non cambia. Sempre quegli stramaledetti tralicci, sempre quei binari, che sembrano irraggiungibili. Accelera sempre di più, finché una grossa macchia scura attraversa la sua visuale: l'istinto gli dice di frenare, e poi si fa tutto buio. Vai al [13](#)

24

Una volta inserita la sequenza, si sente un forte rumore, come un boato, poi Mac sente mancare il terreno sotto ai propri piedi. Un istante dopo, non c'è più nulla, solo il buio. Vai al [11](#)

25

Alle parole di Marco, la ragazza cambia istantaneamente espressione, dalla cordialità passa all'astio, dalla dolcezza alla malignità più profonda. Con un balzo sovrumano si porta vicino a Marco, che avverte un gelo improvviso, innaturale, e mentre la luce si affievolisce sempre di più la ragazza - o qualsiasi cosa essa sia - gli dice all'orecchio con una voce trasfigurata, quasi demoniaca: "*dovresti fidarti di più delle persone, mio caro!*". Poi, si fa tutto buio. Vai al [5](#)

26

Cosa può fare ancora Marco?

- Entrare nel bar ristorante: vai al [38](#)
- Bussare alla porta della casa: vai al [51](#)
- Salire sull'automobile: vai al [23](#)

27

Marco prova ad allontanarsi dalla porta, ma non ci riesce: è come se una forza oscura lo trascinasse verso la soglia. Prova a resistere, ma è inutile, alla fine un'oscurità fredda e totalizzante lo circonda. Vai al [5](#)

28

Le due sfere si poggiano delicatamente sui piatti della bilancia. L'ago fluttua un po' da un lato e dall'altro, per poi pendere con decisione verso destra.

"Bene, avete imparato dai vostri errori, vedo - risuona la voce nella tua testa - forse continuando così riuscirete a salvare le vostre anime, e il vostro mondo, dall'oblio universale. Ma non crogiolatevi nel vostro effimero successo". Poi, tutto si fa completamente buio, e l'unico suono che odi è il battito lento del tuo cuore. FINE.

Vai al [49](#)

29

Non succede nulla, probabilmente la sequenza non è quella giusta... Mac fa un altro giro del perimetro del rudere, ma non trova null'altro di interessante. Cosa fa?

- Passa attraverso l'arco: vai al [5](#)
- Riprova a inserire il codice: vai al [44](#)

30

Quando le monete toccano il fondo della custodia, l'uomo improvvisamente smette di suonare e cantare, alza lo sguardo e dice a Mac "*che bel sole che c'è oggi eh? Io sono Apollo, ti ringrazio e ti saluto. Spero che riuscirai a trovare la tua strada*". Che personaggio... Mac ha già perso troppo tempo ad ascoltarlo, meglio fare altro.

Vai al [17](#)

31

Le due sfere si poggiano delicatamente sui piatti della bilancia. L'ago fluttua un po' da un lato e dall'altro, ma torna poi nella posizione iniziale. Al centro.

"L'equilibrio è difficile, umani - risuona la voce nella tua testa - non potrete mantenerlo per sempre. Per ora siete salvi, ma tornerò presto a mettervi alla prova". Poi, tutto si fa completamente buio, e l'unico suono che odi è il battito lento del tuo cuore. FINE

Vai al [49](#)

32

Cosa fa Mac?

- Passa attraverso l'arco: vai al [5](#)
- Dà un'occhiata alle pareti esterne: vai al [44](#)
- Intimorito, torna sulla piazza: vai al [17](#)

33

Tra il caos di scatole e scatoloni e un sottile odore di muffa, la protagonista assoluta del negozio è lei, l'ultima novità tra le console: la Playstation, oggetto del desiderio di Mac, ma troppo costosa per le sue magre finanze. Deve accontentarsi del vecchio Mac (appunto!) del fratello maggiore, dove girano solo giochi

antidiluviani... Il commesso seduto in cassa sta leggendo una rivista e sembra non accorgersi neanche di lui.

Cosa fa Mac?

- Parla con il commesso: vai al [6](#)
- Afferra una scatola con la Playstation e scappa: vai al [4](#)

34

"Mi scusi signora, non so cosa ci faccio qui, devo andare", balbetta Marco, nervoso, mentre indietreggia ed esce dalla stanza. La vecchia gli sussurra una frase incomprensibile: "va' pure, ma non puoi fuggire dal tuo destino: tu trasformerai l'acqua dei torrenti in pietra". Vai al [26](#)

35

Quindi eccoti qua, Marco Riccardi, ora ricordi tutto. Ti sei trovato in una situazione simile già due volte nella tua vita, ma forse sono state 10, 100, mille: passato, presente e futuro sono ormai un'entità indistinguibile, un flusso continuo. Per cui ti accingi ad andare incontro ancora una volta al tuo destino: vai al centro della piazza, scavalchi la recinzione e ti porti davanti alla Porta Magica. Sui due lati sono incisi i simboli alchemici che conosci bene, accompagnati da versi in latino: a sinistra Saturno, Marte e Mercurio, a destra Giove, Venere e Apollo. Ti accorgi che in basso, sotto le due file di simboli, ci sono due alloggiamenti uguali a forma di mano destra: probabilmente, pensi, per aprire la porta bisogna scegliere il lato giusto e appoggiare lì la mano, come se essa stessa fosse la chiave. Sfogli convulsamente il taccuino ma non trovi risposta. Forse la strada giusta te la può indicare il passato. Cosa fai?

- Inserisci la mano nell'alloggiamento a destra: vai al [19](#)
- Inserisci la mano nell'alloggiamento a sinistra: vai al [12](#)

36

Mac si ferma un po' ad ascoltare l'artista di strada: l'incontro della sua voce stridula con la melodia stonata della chitarra è talmente fastidioso da essere quasi affascinante. Dopo un po' riconosce la canzone: è Here Comes the Sun, dei Beatles. Mentre ascolta sovrappensiero, mette le mani nelle tasche e vi trova due monete da 500 lire. Cosa fa?

- Getta le monete nella custodia aperta della chitarra del musicista: vai al [30](#)

- Si ricaccia le monete in tasca, pensando che con questo caldo una bibita fresca ci starebbe proprio bene: vai al [20](#)

37

Le due sfere si poggiano delicatamente sui piatti della bilancia. L'ago fluttua un po' da un lato e dall'altro, per poi pendere con decisione verso sinistra.

"Male, molto male - risuona la voce nella tua testa - avete avuto molte occasioni per imparare dai vostri errori, ma avete perseverato nel compierli. Il tempo è scaduto, non posso darvi altre possibilità. Le vostre anime e il vostro mondo placheranno la fame dell'Essere universale: per voi è giunta l'ora dell'oblio". Poi, tutto si fa completamente buio, e non odi più alcun rumore. FINE. Vai al [50](#)

38

Marco percorre il marciapiede e si porta davanti all'ingresso della ex casa cantoniera. Una volta varcata la porta automatica a vetri, si trova in un ambiente accogliente, arredato con mobili riverniciati di bianco e con un bancone di legno massello intarsiato. L'odore del caffè macinato di fresco pervade l'aria. Al di là del bancone, una ragazza giovane, di bell'aspetto, lo accoglie con un caldo sorriso. *"Buon pomeriggio Marco! - gli fa - il solito caffè macchiato freddo al vetro?"*

Cosa fa Marco?

- Risponde *"sì, grazie"* e si avvicina al bancone: vai al [2](#)
- Dice alla barista *"ciao, ma dove mi trovo? E come fai a conoscere il mio nome?"*: vai al [25](#)

39

Quel luogo lo inquieta più del dovuto e vorrebbe solo andarsene; forse guidando un po' ritroverà la strada di casa. Sale in macchina e gira la chiave, tira fuori il cellulare dalla tasca ma è morto, inservibile. Parte, segue il rettilineo, guida per 2, 5, 10 minuti... Ma il paesaggio non cambia. Sempre quegli stramaledetti tralicci, sempre quei binari, che sembrano irraggiungibili. Accelera sempre di più, finché una grossa macchia scura attraversa la sua visuale: l'istinto gli dice di frenare, e poi si fa tutto buio. Vai al [41](#)

40

Non succede nulla, probabilmente la sequenza non è quella giusta... Mac fa un altro giro del perimetro del rudere, ma non trova null'altro di interessante.

Cosa fa?

- Passa attraverso l'arco: vai al [5](#)
- Riprova a inserire il codice: vai al [44](#)

41

Le automobili passano veloci sulla piazza; la canicola del pomeriggio ammorbidisce l'asfalto del marciapiede, quasi fondendolo con le suole delle scarpe da ginnastica di Mac, che per quanto si sforzi non riesce a ricordare cosa stesse facendo 5 minuti prima e soprattutto perché si trovi in quella piazza o come ci sia arrivato. Eppure, gli sembra di esserci già stato.

Alle sue spalle c'è un negozio di videogiochi; in mezzo alla piazza si erge un rudere, una specie di tempio dalla forma bizzarra, simile a una immensa sedia, recintato e circondato da erba incolta; più avanti sul marciapiede un artista di strada piuttosto malandato suona una chitarra scordata, mentre intona una nenia fastidiosa.

Cosa fa Mac?

- Si dirige verso il rudere: vai al [7](#)
- Entra nel negozio: vai al [33](#)
- Ascolta l'artista di strada: vai al [36](#)

42

La pietra si dissolve e la porta magica ti accoglie al suo interno. Appena varcata la soglia, non senti più il tuo corpo, sei diventato pura essenza. Ti muovi a velocità stratosferica tra i ricordi tuoi, dei tuoi familiari, dei tuoi amici, di tutti gli uomini e le donne della Terra. D'improvviso il viaggio allucinante si ferma, e ti ritrovi seduto su una poltrona in un'ampia stanza dalle pareti di legno. Seduto di fronte a te, tuo padre, o tuo figlio, non sai bene, si sono sempre somigliati molto. Ma quando ti parla senza aprire bocca, facendo risuonare le parole nella tua testa come note prolungate di una tuba stonata, capisci che non si tratta né di tuo padre, né di tuo figlio.

"Eccoci qui, di nuovo, umano - dice la voce nella testa - Forse per l'ultima volta, chissà. Ma, come sempre, dipende tutto da te. Riuscirai anche stavolta a passare la prova?" Vai al [48](#)

43

Le maglie del tempo si sono troppo infittite... la coscienza di Marco, la coscienza di Mac, non riescono a dirimerle e vi si perdono attraverso, condannate a un eterno oblio. Ricomincia dall'[1](#)

44

Perlustrando l'esterno dell'enorme 'sedia' Mac intravede tra l'erba alta una lastra di pietra con un'incisione e tre grossi simboli in altorilievo, quasi fossero dei tasti: un cuore, una stella e un rombo. L'incisione è in una qualche grafia antica, ma Mac, non sa come, riesce a leggerla: "*Se vuoi guardare oltre, devi sapere l'ordine*". Probabilmente per aprire la porta bisogna spingere i 'tasti' in una determinata sequenza.

Ma quale?

- Cuore-Stella-Rombo: vai al [40](#)
- Rombo-Cuore-Stella: vai al [16](#)
- Stella-Rombo-Cuore: vai al [14](#)
- Rombo-Stella-Cuore: vai al [29](#)
- Stella-Cuore-Rombo: vai al [21](#)
- Cuore-Rombo-Stella: vai al [24](#)

Altrimenti Mac, indeciso sul da farsi, torna verso il cancello: vai al [32](#)

45

Marco bussa alla porta, una, due, tre volte. Alla fine, la porta si apre, cigolando sinistramente: quando si spalanca, viene avvolto da un'oscurità fredda e totalizzante, e perde i sensi.

Vai al [41](#)

46

Il commesso torna dopo pochi minuti, con un ghigno strano sul viso segnato dall'acne. Il suo sguardo è ora caratterizzato da una inquietante lascivia.

Mac, sorpreso e spaventato da questa metamorfosi improvvisa, lo saluta e si accinge ad uscire dal negozio. "*Grande Giove! Sono contento che tu abbia imparato a resistere agli impulsi preadolescenziali, Mac*", gli dice criptico il commesso, accostandosi a lui sulla porta.

Uscendo, Mac viene accecato dal sole: una sensazione straniante, che gli fa quasi perdere i sensi. Mentre si riprende, stropicciandosi gli occhi, intravede, come un'ombra velata, la sagoma di una stella a 5 punte.

Vai al [17](#)

47

Ziggy Stardust (ti rassicura credere che possa essere lui) manipola in aria due grosse sfere di energia pura, che mutano continuamente forma e colore e si avvicinano sempre più ai piatti della bilancia.

Ripercorri brevemente la tua avventura nei panni di Marco e di Mac. Ora conta sulle dita quante volte ricordi di essere incappato in un *loop* (paragrafi 5 e 13) senza dover ricominciare dall'1.

Poi, aggiungi:

- 1, se Mac ha rubato la Playstation dal negozio
- 1, se Mac ha tenuto per sé le monete da 500 lire
- 2, se Marco ha rifiutato di farsi leggere la mano dalla barista
- 2, se Marco non si è fermato ad ascoltare la storia della donna anziana

A seconda del totale raggiunto, vai al paragrafo corrispondente:

- 0-3: vai al [28](#)
- 4-6: vai al [31](#)
- 7-10: vai al [37](#)

48

Quello che sembra tuo padre, o tuo figlio, si alza dalla sedia, e ora ti sembra David Bowie, chissà perché, vestito da Ziggy Stardust. Davanti a lui c'è una enorme bilancia dorata, con i due piatti vuoti che oscillano a pochi centimetri da te.

Arrivato alla tua età, sai bene quali sono i tuoi pregi e i tuoi difetti. Sai bene quali sono gli istinti da tenere a bada. L'egoismo, la brama, la sfiducia, l'impazienza. Durante il corso degli anni a volte li hai domati, altre volte ti sei fatto domare. Oggi è arrivato il momento di tirare le somme, la prova finale.

Il giudizio è vicino. Vai al [47](#)

49

EPILOGO

58, 59, 56, 60... I numeri sul display olografico accompagnano la linea verde che sale e scende una volta al secondo circa, assecondata da un 'bip' quasi consolatorio.

"Sembra essere tutto a posto ora - dice il primo medico - il battito è nella norma". Il secondo medico annuisce, mentre controlla i collegamenti del casco neuronale. *"Che strano, i parametri vitali erano come impazziti, ma il Neurosense non ha dato segnali di errore all'esame diagnostico".* Poi congeda i tecnici e si rivolge con un sorriso al signore anziano, inerme e incosciente, sdraiato sul letto d'ospedale: *"Signor Riccardi, non ci faccia scherzi! Continui pure tranquillo a rivivere i suoi ricordi più belli, nel Neuroverso non può succederle nulla!"*

Almeno per altri... 25 anni.

50

EPILOGO

Sul display olografico corre una linea piatta, accompagnata da un segnale acustico ininterrotto.

Il primo medico preme un pulsante e il bip si acquieta. *"Ora del decesso: 22.18"*. Il secondo medico annuisce, mentre controlla i collegamenti del casco neuronale. *"Che strano, i parametri vitali erano come impazziti, ma il Neurosense non ha dato segnali di errore all'esame diagnostico. Non capisco cosa sia andato storto"*. Poi congeda i tecnici e si rivolge al collega: *"è il terzo caso in poche ore... forse sta succedendo qualcosa di strano nel Neuroverso, qualcosa che va oltre il nostro controllo"*, dice quasi sussurrando, visibilmente scosso.

Ma il primo medico gli serra una mano sull'avambraccio, lo fulmina con lo sguardo e gli fa cenno, inequivocabilmente, di tacere.

51

Marco bussa alla porta, una, due, tre volte. Alla fine, la porta si apre, cigolando sinistramente: quando si spalanca, gli stipiti incorniciano un rettangolo di nero assoluto, un buio pesto attraverso il quale non si riesce a scorgere nulla.

Cosa fa Marco?

- Quella casa gli mette i brividi, meglio trovare altro da fare: vai al [27](#)
- Si fa coraggio e attraversa la soglia: vai al [9](#)