

## L'UOMO CHE MORÌ DUE VOLTE

Sei il protagonista di questa storia. Chi sei dovrai scoprirlo attraverso un viaggio nel Far West e nei ricordi (scritti in corsivo). Procedi nella lettura saltando ai paragrafi indicati e facendo delle scelte. Puoi avanzare anche sommando in qualsiasi momento i numeri tra parentesi di due **PAROLE CHIAVE (n°)**: vai al paragrafo ottenuto e se il testo ti sembra logico, leggilo; in caso contrario torna al paragrafo che stavi leggendo. Prima di proseguire in questo modo, è consigliato ricordare il numero di paragrafo che stai lasciando.

A volte ti verrà chiesto di ricordare dei **CODICI**.

### COMBATTIMENTO

Con la pistola non hai rivali e sei in grado di uccidere con un solo colpo. L'unico limite è dato dalle munizioni: carenti e non sempre adatte. Possiedi una pistola a canne sovrapposte caricata con due proiettili: uno **buono**, l'altro **scadente**. Il proiettile **buono** uccide a colpo sicuro, il proiettile **scadente** ferisce.

Durante un combattimento fai con le mani il gesto della pistola (pugno chiuso, pollice e indice alzati). Se scegli di sparare il proiettile buono chiudi il pollice; se scegli di usare il proiettile scadente chiudi l'indice. Il pugno chiuso indica la pistola scarica. Questo è l'unico modo che hai per portare il conto delle munizioni. Valuta se uccidere o ferire.

Inizi la tua avventura disarmato e lo sarai fino a indicazione contraria.

Vai al paragrafo **1**.

## 1

In sella alla tua Samira trotti sul crinale di un canion. Sotto di te, un paesaggio rosso e arido spaccato da un fiume e da una strada. Percorrendo la strada faresti prima, ma la tua foto è affissa ovunque e la cifra scritta sotto trasformerebbe chiunque nel più avido cacciatore di taglie. Non a caso sei preda finanche dei tuoi stessi compagni.

D'un tratto il sibilo di un serpente richiama la tua attenzione. Non fai in tempo a voltarti che Samira si è già impennata nitrendo e il suo peso ti sbalza all'indietro. Precipiti dalla rupe rimbalzando contro le rocce. L'ultimo colpo ti arriva dietro la nuca ed è il buio. Vai al **38**.

## 2

Sei sceso fino alla collina del cimitero. La città è davanti a te. La strada centrale, le case, la chiesa in fondo. Vertigini e vista annebbiata. Vai al **51**.

## 3

La notte appartiene ai fuorilegge. Per non dare nell'occhio scendi dal cavallo. Qualcuno ti guarda e prosegue. Solo un uomo si ferma e ti indica. Se ricordi il codice **PACE** vai al **24**, se ricordi **NEGLIGENZA** vai al **55**.

## 4

Spari due colpi. Un uomo cade morto, l'altro viene disarcionato dal cavallo ferito, sbatte la testa e perde i sensi. Gli altri sono vicini. Meglio nascondersi. Vai in chiesa (**26**) o nella baracca più vicina (**45**)?

## 5

*Il dubbio ti rendeva insonne. Non credendo a te stesso lasciasti il tuo letto e prendesti la pala. Era notte. Andasti al cimitero e cominciasti a scavare la tomba di Nevada. Trattenendo il fiato apristi la bara. All'interno solo una lamiera ammaccata dal tuo proiettile. Te l'aveva fatta davvero. A mente annebbiata dissotterasti un'altra bara e la sostituisti a quella di Nevada. Anche se fu stancante, tornato a casa, non chiudesti occhio. Ricorda il codice **BEFFA**.  
Torna al paragrafo da cui vieni.*

## 6

Senti rumore di zoccoli. Uno sciamano sta percorrendo la tua stessa strada. Si ferma e lento alza lo sguardo e ti scruta, poi inizia a parlare:  
"Forse quel fallimento è stata in realtà una benedizione e magari adesso sei esattamente dove dovresti essere. Forse non riesci ancora a comprendere, ma quando ti guarderai indietro tutto ti apparirà chiaro. Onora il viaggio che ti ha condotto fin qui e fidati del percorso che ti aspetta."  
Senza aggiungere altro se ne va. Ricorda il codice **SCIAMANO** . Vai al 2.

## 7

Lo sbatti contro la parete del vagone e ti precipiti fuori. Salti sul suo cavallo. Vertigini e vista annebbiata. Vai al 44.

## 8

Ti limiti a guardare. Il vecchio affonda il coltello nella schiena dell'uomo e questo cade sulla tua slitta, spezzandola e liberandoti dalle corde. Un senso di vertigine ti annebbia la vista. Vai al **13**.

## 9

Dalla collina del cimitero, riesci per la prima volta a vedere contemporaneamente la meta, la strada percorsa e quella da percorrere. Tutto è chiaro: sai chi sei stato e chi sei diventato. Ma cosa più importante conosci le cause e le conseguenze. Che senso avrebbe tornare in città? Il tuo scopo era capire e ora che hai compreso sei deciso a non lasciare più spazio alla vanità. Quella città non meritò la tua mediocrità e tu non meriti un posto nella sua storia. Non sei più lo sceriffo John Lock e non sei nemmeno Billy Nevada. Sei solo una figura consapevole di dover sparire. Perciò giri il tuo cavallo e cavalchi via, verso l'orizzonte.

**FINE.**

## 10

Colpisci a morte un cavallo, ma il tuo gesto non sortisce l'effetto sorpresa sperato. Mentre uno dei due cade, l'altro ti uccide.

## 11

Alzi la pistola e gli spari a una gamba. Il cavallo si impenna e scappa. Poncho cade lasciando la pistola. Ti fiondi su di lui.  
"Dimmi come posso farla franca!"

Poncho alza una mano tremante e ti indica il cimitero ai bordi della città. Se ti fidi, il cimitero è al **31**, altrimenti puoi fuggire a piedi al **25**.

## 12

*Non apristi bocca: mettesti le manette al garzone e lo sbattesti in cella.*

Vai al **37**.

## 13

*La mattina dopo il duello il sermone del prete era ottimistico, ma tu non sorridevi: avevi un orecchio in meno e una fascia a coprire la ferita fresca. Finita la messa, andasti al saloon. Ted ti versò da bere.*

*"Offre la casa."*

*Per molti era un giorno nuovo, per altri nulla era cambiato. Scoppiò la solita rissa tra i balordi del poker, tutti contro uno. Calci, pugni. Non aveva tempo di respirare quel povero diavolo. Saresti dovuto intervenire, ma il tuo l'avevi già fatto. Finito il whisky, te ne andasti.*

*Ricorda il codice **NEGLIGENZA**.*

Vai al **18**.

## 14

Apri gli occhi. Sei legato a una slitta trainata da un cavallo. Tenti invano di liberarti.

"Ti sei svegliato", dice l'uomo sul cavallo. "Non male come ultimo viaggio, vero? Offre Poncho!"

Il nome non ti dice niente.

"Che vuoi?" chiedi.

"Come se non lo sapessi!"

Non lo sai. Non sai più niente di te.

"Liberami!"

"Per andare a Redrocks? L'hai nominata nel sonno. Ma vali troppo, non posso farlo. Ti porterò dallo sceriffo di Winewood."

Entrate in città. I passanti ti guardano impauriti, qualcuno sputa a terra. L'ufficio dello sceriffo è chiuso, allora Poncho sgancia la slitta e ti trascina fino al saloon.

"Dov'è lo sceriffo? Ho un trofeo per lui."

Tira fuori un carboncino e dirigendosi alla bacheca firma sotto la tua foto segnaletica.

A un tratto le voci si placano. Gli avventori ti guardano e all'improvviso scoppia una rissa. Vogliono arrivare a te. Vai al **36**.

## 15

*Dal cimitero tornasti in città. Tre guardie del cantiere ferroviario ti aspettavano.*

*"Ci manda lo sceriffo Cobain. Stanotte hanno assaltato un treno."*

*"Che Cobain difenda da solo la sua contea!"*

*"Siamo qui per dirti che l'autore è Nevada con la sua banda."*

*Li ignorasti. Nevada era sotto terra. Non la pensavano così i paesani che convocarono un'assemblea in chiesa. Non ci andasti. Mentre sparlavano sul tuo conto, prendesti la chiave di Erwin e andasti alla sua bottega. Non ti aspettavi di trovare qualcuno dentro. Il garzone cercava di proteggere sua madre dalla furia del mendicante della città. Invano. Con una **PALA (2)** il mendicante colpì in pieno volto la vecchia, uccidendola. Fosti velocissimo: il tuo lazo si strinse attorno alle gambe dell'assassino. Qualcuno giunse dall'assemblea. Partì un applauso.*

Torna al paragrafo da cui vieni.

## 16

Raggiungi la collina del cimitero e ti ripari dietro una lapide. Da lì puoi vedere la strada. Un uomo esce dal saloon e vedendo il cadavere urla:

"Hanno ucciso Poncho!"

Vertigini e vista annerita. Vai al **21**.

## 17

Colpisci il primo uomo, ma non c'è tempo di fuggire: l'altro ti fredda all'istante. Sei morto.

## 18

Approfitti della confusione per uscire dal saloon. Raggiungi il cavallo di Poncho e recuperi i tuoi averi. Ora possiedi **una pistola , un proiettile buono e uno scadente**.

"Fermo lì!"

Poncho è fuori e ti punta la pistola.

Lo uccidi (**54**), lo ferisci (**11**) o scappi (**41**)?

## 19

Discendi la collina del cimitero e entri in città. Nessuno pare riconoscerti. Qualcuno ti guarda come si guarda uno straniero e poi torna a svolgere il proprio lavoro. Attraversi la strada centrale nell'indifferenza totale e presto ti ritrovi all'uscita della città. Ognuno raccoglie ciò che ha seminato. In questa parte del mondo non sei né il mediocre sceriffo John Lock, né il falso bandito Billy Nevada. Sei solo un tassello sbiadito della storia che il tempo sta per cancellare.

**FINE.**

## 20

*Dal cimitero tornasti in città. Tre guardie del cantiere ferroviario ti aspettavano.*

*"Ci manda lo sceriffo Cobain. Stanotte hanno assaltato un treno."*

*"Che Cobain difenda da solo la sua contea", dici.*

*"Siamo qui per dirti che l'autore è Nevada con la sua banda."*

*Li ignorasti. Nevada era sotto terra. Non la pensavano così i paesani che convocarono un'assemblea in chiesa. Durante l'assemblea udiste delle urla dalla bottega di Erwin. Usciste tutti fuori, troppo tardi. Il garzone stava piangendo sul cadavere sanguinante di sua madre, riversa tra chiodi e segatura.*

Se hai il codice **LEGGE** vai al **12**; con **INDAGINE** vai al **35**.  
Senza questi codici, vai al **37**.

## 21

*Stavi per uscire dal saloon quando un uomo affannato ti si parò davanti: "Hanno ucciso Erwin il becchino!"*

*Bestemmiando andasti al cimitero con altri uomini. Il cadavere di Erwin era accanto alla **TOMBA (3)** ancora fresca di Nevada.*

*"È freddo, sarà morto ieri quando ha seppellito Nevada", dice uno degli uomini. "Sicuro sotto terra non c'è nessuno. Scaviamo!"*

*Lo ignorasti. Controllasti le tasche del cadavere: c'era solo una **CHIAVE (7)**.*

*"Portatemi il suo garzone". Gli uomini tornarono con un giovane gracile e in lacrime.*

*Lo interrogasti nel cimitero e ad ogni risposta non gradita seguiva un tuo pugno. Alla fine dell'interrogatorio le mani ti facevano male. Il ragazzo incapace di stare sulle sue gambe e*



*con il volto tumefatto continuava a ripetere di non sapere niente e di chiedere al mendicante.*

*Ricorda il codice **LEGGE**.*

*Vai al 27.*

## 22

*La mattina dopo il duello il sermone del prete era ottimistico, ma tu non sorridevi: avevi un orecchio in meno e una fascia a coprire la ferita fresca. Finita la messa, andasti al saloon. Ted ti versò da bere.*

*"Offre la casa."*

*Per molti era un giorno nuovo, per altri nulla era cambiato. Scoppiò la solita rissa tra i balordi del poker, tutti contro uno. Calci, pugni. Non aveva tempo di respirare quel povero diavolo. Toccava di nuovo a te. Lanciasti un lazo preciso e la rissa si placò.*

*Ricorda il codice **PACE**.*

*Vai al 18.*

## 23

*Colpisci un cavallo. L'animale ferito barcolla sull'altro e sia gli uomini, sia i destrieri si ritrovano al suolo. Ne approfitti per nasconderti in chiesa (26).*

## 24

*L'uomo corre verso di te e ti spinge in un vicolo.*

*"Sceriffo! Qui non è sicuro per te."*

*Non capisci.*

*"A Redrocks Town si sa chi sei diventato. Non ti giudico: mi hai salvato la vita al saloon. Ti aiuterò a attraversare la città."*

Il carro dell'uomo vi attendeva. Ti nascondi sotto un telo. Attraversate il centro della città. Vicino al tribunale una diligenza è appena arrivata e ne esce fuori un uomo bassissimo. Vertigini e vista annebbiata.  
Vai al **50**.

## 25

Riesci a fuggire proprio quando iniziano gli spari. Con il cuore in gola ti volti. In lontananza qualcuno urla: "Hanno ucciso Poncho!"  
Vertigini e vista annebbiata. Vai al **46**.

## 26

Smonti da cavallo e corri verso la chiesa. Stanno tenendo un'accesa assemblea e nessuno si accorge di te. Ti siedi in un angolo e lì aspetti la sera. Vertigini e vista annebbiata. Vai al **20**.

## 27

In sella a un cavallo rubato inizi il viaggio verso le lontane Redrocks Mountains, facili da individuare. Poncho non ti ha lasciato nulla, tranne i proiettili in canna.  
Giungi su un'altura. Sotto di te vi è un ranch con alcune case (**48**) e poco distante una piccola stazione con un treno in partenza (**33**). Dietro di te senti i cavalli dei cacciatori di taglie sulle tue tracce da quando hai lasciato la città. Decidi in fretta dove andare.

## 28

I boschi sono più sicuri della città. Prosegui piano, ma al buio è difficile orientarsi. Ti ritrovi in mezzo a un bivacco con due fucili puntati contro.

"Sono solo di passaggio."

"Di passaggio su questa terra." Caricano i fucili.

"L'inferno mi ha già rifiutato due volte, ma per voi di posto ce n'è ancora."

Quando capiscono chi sei, esitano.

"Vattene. Il giudice Smith non vive lontano."

Te ne vai. Vertigini e vista annebbiata. Vai al **50**.

## 29

Fai fuori l'uomo più vicino a te.

"Fratello!", urla l'altro. Senza guardare spara e ti manca. L'uomo è troppo impegnato a piangere il morto. Ne approfitti e fuggi al **26**.

## 30

Gli spari alla coscia e fuggi. Prima che tu possa uscire il proiettile dell'uomo ti colpisce alla schiena. Il tuo viaggio finisce qui.

## 31

Raggiungi la collina del cimitero e ti ripari dietro una lapide. Da lì puoi vedere la strada. Gli uomini in preda alla violenza escono dal saloon sparando. Un colpo raggiunge Poncho e poi silenzio.

"Hanno ucciso Poncho!" urla qualcuno.

Vertigini e vista annebbiata. Vai al **40**.

## 32

Spari due colpi. Un cacciatore cade morto, l'altro ferito. Lo raggiungi.

"All'arrivo degli altri, dirai che sono fuggito. Ti terrò sotto tiro."

Corri a nasconderti in una baracca. Il coperchio di una bara è poggiato accanto alla porta. Vertigini, vista annerita...

*Il tuo sguardo era fisso sulla **PORTA (8)** della bottega di Erwin...*

Non puoi distrarti. Entri. Dalla finestra osservi l'arrivo dei cacciatori. Parlano col ferito, lo recuperano e cavalcano via. Vai al **37**.

## 33

Scendi al galoppo e raggiungi la stazione. Abbandoni il cavallo e ti infili nel buio di un vagone merci. Un uomo è nascosto in un angolo.

"Questo treno va verso le Redrocks?" chiedi.

"Sì, a New Kent."

Il treno parte. Cullato dalla ferrovia ti addormenti.

Ti svegli dopo una brusca frenata. Dai vagoni più avanti senti urla e spari. L'uomo, impaurito, apre lo sportello del vagone e si butta giù. Due colpi lo lasciano sanguinante sulla strada. Un bandito smonta da cavallo e entra nel vagone. Ti apposti nel buio e quando è vicino lo afferra alle spalle puntandogli la pistola alla tempia.

"Cosa credi di fare? Il treno è stato assaltato", ti dice.

Lo uccidi (**53**), lo ferisci (**30**) o fuggi (**7**)?

### 34

Discendi la collina del cimitero ed entri in città. I primi che ti vedono iniziano ad avvertire gli altri. La gente si riversa in strada e ti ritrovi circondato da una folla rabbiosa. Iniziano a lanciarti di tutto. Provi a girarti, ma il cavallo è troppo spaventato Ti colpiscono ovunque e con ogni mezzo. Oltre la folla il nuovo sceriffo ti osserva.

"Lock, si raccoglie quel si semina. Con la tua lauta taglia potrai sdebitarti di tutto il male che hai causato qui."

E così la fine del viaggio coincide con la tua stessa fine. In questa parte del mondo sei ancora lo sceriffo John Lock, colui che ha sacrificato la comunità per mero orgoglio personale .

**FINE.**

### 35

*La gente voleva il garzone in cella, ma tu non lavoravi in quel modo. Prendendolo da parte cominciasti a fargli domande.*

Vai al 37.

### 36

Volano sedie e bicchieri. Poncho si frappono tra te e gli altri, incassando pugni. Nella bolgia un uomo riesce a raggiungerti armato di coltello. Dietro di lui un vecchio sta per pugnalarlo. Lasci che il vecchio lo pugnali (8) o glielo impedisce con un calcio (43)?

### 37

Stai cavalcando. Il tramonto dietro le montagne le infiamma di rosso. Non lontano c'è una città: un cartello indica "New Kent". La attraversi (3) o la aggiri (28)?

## 38

*Sei fermo nella strada principale di Redrocks Town. Le porte e le finestre degli edifici ai lati sono chiuse. Alcuni uomini sotto il porticato del saloon attendono il rintocco della campana. Anche tu e Billy Nevada di fronte a te lo attendete. La sua mano è sulla fondina, lo sguardo che salta dalla campana al tuo volto. Il campanile è alle tue spalle, non ti serve vederlo per sapere quando suonerà l'ora. Poggi il sigaro acceso a terra, ti rialzi e la campana suona. In quello stesso attimo le vostre pistole rompono il silenzio. Porti la mano libera all'orecchio sinistro e te la ritrovi insanguinata; Billy Nevada si porta le mani al petto e stramazza faccia al suolo.*

Ti svegli al paragrafo 14.

## 39

Ne uccidi uno e ferisci l'altro (32) o ne uccidi uno e ferisci il cavallo dell'altro (4)?

## 40

*Stavi per uscire dal saloon quando un uomo affannato ti si parò davanti: "Hanno ucciso Erwin il becchino!"*

*Bestemmiano andasti al cimitero con altri uomini. Il cadavere di Erwin era accanto alla **TOMBA (3)** fresca di Nevada.*

*"È freddo, sarà morto ieri quando ha seppellito Nevada", dice uno degli uomini. "Sicuro sotto terra non c'è nessuno. Scaviamo!"*

*"Io non credo nei fantasmi", dicesti controllando le tasche del cadavere. C'era solo una **CHIAVE (7)**.*

*Ricorda il codice **INDAGINE**.*

*Vai al 27.*

## 41

Se spari, tutti ti saranno addosso. Devi fuggire. Puoi rubare il cavallo e lasciare la città (25), oppure puoi nasconderti e aspettare che si calmino le acque. Il cimitero ai bordi della città potrebbe fare al caso tuo (31).

## 42

Discendi la collina del cimitero ed entri in città. I primi che ti vedono iniziano ad avvertire gli altri. La gente si riversa in strada e ti ritrovi circondato da una folla che ti acclama. Ognuno ha un sorriso per te. Oltre la folla il nuovo sceriffo ti osserva.

"Lock, dovrei arrestarti, ma fingerò di non averti visto. Goditi uno sprazzo del tuo passato e poi lascia per sempre la città."

Annuisci. Scendi dal cavallo e ti lasci inglobare dalla folla festante. In questa parte del mondo sei ancora lo sceriffo John Lock, colui che ha sacrificato se stesso per il bene della comunità.

**FINE.**

## 43

Fai leva sulla schiena e calci il vecchio alle gambe che perde l'equilibrio trascinandosi l'altro. Entrambi cadono sulla tua slitta spezzandola e liberandoti dalle corde. Un senso di vertigine ti annebbia la vista. Vai al 22.

## 44

*Dal cimitero tornasti in città. Tre guardie del cantiere ferroviario ti aspettavano.*

*"Ci manda lo sceriffo Cobain. Stanotte hanno assaltato un treno."*

*"Che Cobain difenda da solo la sua contea!"*

*"Siamo qui per dirti che l'autore è Nevada con la sua banda."*

*Li ignorasti. Nevada era sotto terra. Non la pensavano così i paesani che convocarono un'assemblea in chiesa. Non ci andasti. Mentre in chiesa parlavano sul tuo conto, rimanesti nel tuo ufficio e quasi ti spaventasti quando udisti delle urla dalla bottega di Erwin. Uscisti fuori troppo tardi. La porta della bottega era aperta e dentro il giovane garzone era in lacrime sul corpo senza vita di sua madre. L'assassino, il mendicante della città, lanciò una **PALA (2)** insanguinata verso di te e si dileguò. La gente dalla chiesa accorse in strada e inveì contro di te.*

*Se hai il codice **INDAGINE**, dimenticalo.*

*Vai al **37**.*

## 45

Corri a nasconderti in una baracca. Il coperchio di una bara è poggiato accanto alla porta. Vertigini, vista annerita...

*Il tuo sguardo era fisso sulla **PORTA (8)** della bottega di Erwin...*

Non puoi distrarti. Entri e attendi la sera. Vai al **37**.

## 46

*Stavi per uscire dal saloon quando un uomo affannato ti si parò davanti: "Hanno ucciso Erwin il becchino!"*

*Bestemmiano andasti al cimitero con altri uomini. Il cadavere di Erwin era a terra.*



*"È freddo, sarà morto ieri quando ha seppellito Nevada", dice uno degli uomini. "Di sicuro è stato lui. Nevada è ancora vivo!"*

*"Io non credo nei fantasmi", dicesti e te ne andasti.*

Vai al **27**.

## 47

È l'alba e sei finalmente giunto sulle colline ai piedi delle Redrocks. Percorrendo il crinale, ti fermi sul bordo di una sporgenza: sotto di te la piccola Redrocks Town nascosta dalla collina del cimitero. Accanto a te si erge un totem con su inciso:

*"Al mondo puoi esistere o essere un numero.*

*A volte entrambi."*

Se c'è un altro paragrafo a cui pensi di poter andare, vacci ora, altrimenti prosegui verso la città al **2**.

## 48

Scendi al galoppo e raggiungi il ranch deserto. I cacciatori sono lontani, ma due di loro ti raggiungono. Se hai un colpo vai al **52**, se ne hai due vai al **39**.

## 49

Adesso tutto aveva senso. Questo viaggio era necessario per affrontare il tuo futuro che inizia dal prossimo passo.

Se hai sbloccato i codici **BEFFA** e **SCIAMANO** vai subito al **9**,

altrimenti se hai **SOLO** i codici **INDAGINE** e **PACE** vai al **42**;

se hai SOLO i codici LEGGE e NEGLIGENZA vai al **34**,

In tutti gli altri casi vai al **19**.

## 50

*L'assalto del treno era l'ultima preoccupazione. Una guarnigione entrò in città. Un uomo bassissimo fu aiutato a scendere da cavallo e furioso ti si rivolse.*

*"Lock, i tuoi giorni da sceriffo sono finiti. Ti sollevo dal tuo incarico. Consegnami stella e armi, dato che siamo stati disarmati da Nevada."*

*"Giudice Smith, è tutto nel mio ufficio."*

*Caricata la pistola, andasti al centro della strada.*

*"A proposito, Lock: Nevada sta venendo a prenderti."*

*"Lo aspetto."*

*"Non azzardarti a duellare. Non sei un bandito!"*

*Rispondesti puntandogli addosso la tua pistola.*

Vai al **47**.

## 51

*Il giudice sbraitava. Tu aspettavi al centro della strada. Quattro uomini cavalcavano verso di te: Nevada e i suoi scagnozzi. Arrivati, il bandito smontò da cavallo.*

*"Lock, smamma, ho un solo proiettile, non voglio sprecarlo per farti saltare l'altro orecchio."*

*Sparasti tre colpi e i suoi uomini caddero morti.*

*"Adesso anche io ne ho solo uno. Conosci le regole: al primo rintocco."*

*Nevada, furioso, accettò la sfida. Silenzio. Le lancette si mossero e la campana suonò. Nello stesso istante un colpo echeggiò per la valle. E Nevada cadde al suolo. Con calma montasti sul suo cavallo e lasciasti la città, il tuo ruolo e il tuo*

*nome: stava per cominciare la storia di Billy Nevada, l'uomo che morì due volte.*

Vai al **49**.

## 52

Se hai un **proiettile buono** puoi uccidere uno dei due (**29**) o uccidere un cavallo (**10**);

se hai un **proiettile scadente** puoi ferire uno dei due (**17**) o ferire un cavallo (**23**).

## 53

Gli spari alla tempia e ti precipiti fuori. Salti sul suo cavallo. Vertigini e vista annebbiata. Vai al **56**.

## 54

Alzi la pistola e lo uccidi. Il suo cavallo s'impenna e scappa via. Se fuggi a piedi vai al **25**, se vuoi nasconderti, il cimitero potrebbe fare al caso tuo (**16**).

## 55

"C'è Billy Nevada!", urla l'uomo.

Provi a fuggire ma i passanti sono già su di te e ti colpiscono lasciandoti senza fiato. Vieni salvato dalle guardie che ti ammanettano. L'uomo di prima si avvicina.

"Il tuo pestaggio mi ha ricordato il mio, nel saloon. Che si prova a essere la vittima, sceriffo Lock?"

Le guardie ti portano via. Il tuo viaggio termina in cella.

*Dal cimitero tornasti in città. Tre guardie del cantiere ferroviario ti aspettavano.*

*"Ci manda lo sceriffo Cobain. Stanotte hanno assaltato un treno."*

*"Che Cobain difenda da solo la sua contea!"*

*"Siamo qui per dirti che l'autore è Nevada con la sua banda."*

*Li ignorasti. Nevada era sotto terra. Non la pensavano così i paesani che convocarono un'assemblea in chiesa. Non ci andasti. Mentre in chiesa parlavano sul tuo conto, eri il solo a camminare per la città e quasi ti spaventasti quando udisti delle urla dalla bottega di Erwin. Poco dopo la porta si aprì e dentro il garzone era in lacrime sul corpo senza vita di sua madre. L'assassino, il mendicante della città, con una **PALA (2)** insanguinata tra le mani non si aspettava di trovarti lì. Tentò di fuggire ma il tuo proiettile gli spense la corsa e la vita. La gente dalla chiesa accorse in strada. Timidamente qualcuno applaudì.*

*Se hai il codice **LEGGE**, dimenticalo.*

*Vai al 37.*