


NON ERA UN CINGHIALE

Questo è un racconto-game: dovrai scegliere il seguito della storia fra le proposte alla fine di ogni paragrafo. Arrivato a un certo punto, troverai delle regole aggiuntive per raggiungere alcuni paragrafi e così proseguire la storia.

Per migliorare la tua esperienza di gioco, potrai cliccare sul simbolo  che troverai a fianco del numero di alcuni paragrafi: si tratta di link per delle musiche royalty-free che fungeranno di colonna sonora al presente Corto.



È l'alba, hai lasciato la festa del tuo zio Bobil per i suoi cento anni: c'era tanta gente, roba da *privé* al Twigga.

Guidi come se fossi a Daytona, la musica è a tutto volume e il tuo fidato amico Samuel canticchia (si fa per dire) a squarciagola.

Qualcosa sta in mezzo alla strada, non fai in tempo a evitarlo e lo prendi in pieno: “*fottuto cinghiale! Mo, sò dappertutto*” erutta Sam. Senza perdere un attimo, uscite della macchina e vi accorgete che non si tratta di un animale, ma di un uomo anziano vestito in modo elegante. Ti avvicini per prendere il suo polso, ma è troppo tardi.

Non volete avere da che fare con la polizia e decidete vigliaccamente di lasciare il malcapitato sull'asfalto. Sam fruga nelle tasche del poveraccio e raccoglie un portafogli. Il tuo sguardo è attratto da un grosso anello alla mano dell'uomo: una patacca d'oro perfettamente liscio, che sfilì subito.

«Andiamo, Sam» dici «Ci potrebbero essere dei testimoni»
«Hai ragione, Fred» risponde lui.

Tornate in macchina e ve ne andate sgommando, musica a palla.

Vai al paragrafo [1](#)

1

Arrivati a casa tua, ti siedi sul tuo letto e tiri l'anello della tua tasca, mentre Sam spulcia il suo bottino.

«Ehi, Fred! Il vecchio si chiamava Mida Soldonazzi e abitava a Borgo Fighetto: un pezzo grosso! Aveva anche mille cucuzze con sé! Ne vuoi la metà?»

Non rispondi.

«Che c'ha 'sto coso? Non smetti di guardarlo, sembri il mio canarino davanti alla stagnola! Ahò, ti posso presentare uno che te lo potrebbe comprare!»

Esiti: vuoi incontrare il contatto di Sam per vendere l'anello (vai al [20](#)), o preferisci non fare niente (vai al [30](#))?

2

Camminate per ore e Sam non ce la fa più, mente tu stai benone. Stancato dalle lamentele del tuo amico, vi fermate per un po'. Lui mangia, ma tu no. Non vuoi parlare e senti a malapena quello che ti dice Sam, tranne che ha visto dove passare per proseguire a nord.

Vai al [14](#).

3

«No» dici «Ma ho dormito tre giorni di seguito quando ho trovato l'anello»

«Questo non va bene...» risponde Dalf «L'energia malefica ti è entrata nell'anima... rischi di esserne succube»

Vai al [15](#)



Ti lasci invadere dall'energia negativa dell'anello per scatenarne il potere, consumando tutte le tue forze: la mano ti brucia e urli di dolore. Una potente onda di metallo in fusione si alza dalla vasca. Sauro ti ordina di smetterla, gridando disperatamente, ma lo insulti. Il vecchio e i suoi scagnozzi girano i tacchi, ma è troppo tardi: uno tsunami di metallo fuso vi colpisce tutti in pieno. Non si sentirà mai più parlare dell'anello.



L'interno del vecchio camper è un disordine: hai l'impressione di vedere la tua cameretta da ragazzo, ma in peggio. Dalf vi fa sedere su dei vecchi sgabelli e gli spiegate come vi siete procurati l'anello. Durante il vostro racconto, l'uomo irsuto si prepara una lunga pipa con del tabacco puzzolente e vi ascolta senza proferire parola.

«Quello che avete rubato è roba massonica»

«Oh?» fa stupidamente Sam.

«Sì... Soldonazzi era uno dei più grandi maestri in tutto il paese. Questo anello illustra il suo altissimo grado, ma c'è dell'altro»

«Davvero?» chiede Sam

«Sì, e stai zitto» risponde Dalf «Questo anello è unico. Il fuoco ha rivelato la sua natura: è caricato con una potente energia mistica che solo un vero iniziato può controllare per fare tante cose»

«Tipo?» chiedi

«Tipo ipnotizzare, plasmare i ricordi altrui, influenzare la gente, interagire con lo spazio e il tempo, aumentare le proprie capacità fisiche... insomma, se uno lo sa utilizzare e controllare il potere traditore dell'anello, può diventare un dio vivente»

«Fic...» inizia Sam, prima di interrompersi

«Questo anello non deve assolutamente cadere nelle mani sbagliate. Non può essere nascosto: brilla di una particolare luce mistica, che solo alcuni possono percepire. Non siete al sicuro e dobbiamo assolutamente distruggerlo»

«E come si fa?» chiedi

«So che nemmeno una pressa idraulica potrebbe romperlo, ma ho letto da qualche parte che solo una temperatura altissima potrebbe scioglierlo per sempre»

Non dici niente e Sam è silenzioso, aspettando il seguito. Dalf riprende:

«L'unico modo, secondo me, è di buttarlo nella fonderia di Rodrom SARL, a Montefato, nella provincia al di là delle colline»

«Okay» rispondi «Ci vorrà ben due ore di macchina, ma si può fare, dai!»

«Hm...» fa il vecchio «Qualcun altro sa di questa storia?»

6

Tutta la notte, fai incubi nei quali assisti ad oscuri rituali e una sagoma incappucciata ti mostra dal dito. Provi a fuggire, ma sei presto raggiunto da esseri incappucciati e la figura di prima ti marchia con un ferro ardente.

Torna al [8](#).

7

«Sì» rispondi «Un tipo strambo di un compro oro»

«Sam, frequenti ancora Glum?» chiede Dalf

Un bip elettronico risuona, Sam prende il suo telefono, controlla lo schermo e ride a crepapelle, poi dice:

«Sì, e mi ha appena inviato il video di un gatto che salta su una sedia e hahahahaha!»

«Fred, stai molto attento a Glum» dice Dalf.

Vai al [15](#).

8*

All'alba, manchi di cadere dall'albero. Parlate poco, mangiate

un po' di salame e riprendete la strada, guardandovi alle spalle.

Vai al [16](#).



Siete entrati nel cuore della fonderia, fa un caldo micidiale. Una raffica di mitragliatrice falcia Dalf e Sam, che espirano per terra. Davanti a te, in mezzo a due uomini in completo nero armati da UZI dalle canne fumanti sta un vecchietto appoggiato su un bastone dal pomo a forma di teschio.

«Sono Dino Sauro, ragazzo. Il fato ha voluto che Soldonazzi tiri le cuoia e adesso l'anello deve avere un solo e unico padrone. Tu non puoi controllarne il suo potere e morirai se lo tieni con te»

Non rispondi. Sauro riprende.

«Ti propongo un patto: mi dai l'anello e ti nominerò il mio personale assistente presso la Megacorp Intl. Non avrai più niente da temere per il futuro. Altrimenti... morirai»

Vuoi accettare ([17](#)), fare un tentativo per buttare l'anello nella grande vasca di metallo in fusione ([23](#)) o tentare di utilizzare l'anello contro Sauro ([4](#))?

10

Lasci casa tua e Sam ti dice dove andare e ti inoltri verso il nord, li dove c'è la famigerata Foresta di Gronnaf.

Dopo più di un'ora di strada, Sam ti dice di fermarti davanti a una campana per il vetro in mezzo al nulla e scendete. Il tuo amico ti indica un sentiero, che seguite fino ad entrare nella foresta. Ad ogni passo, il dubbio ti assale mentre ogni traccia di civiltà scompare: sempre meno bottiglie di birra per terra, e quasi più nessun imballaggio da fast-food. Continuate così ed arrivate davanti a un albero con un cartello con la scritta "*Fuggite, sciocchi!*" fatta a mano. Proseguite oltre l'albero e arrivate finalmente vicino d un focolare spento, davanti a un vecchio camper fuori uso, in mezzo a tanta robbaccia.

«Buongiorno, Vecchio!» grida Sam

Lo sportello del camper si apre con violenza e un uomo anziano e trasandato dai lunghi capelli, dalla chilometrica barba sporca, vestito con una maglietta dei Balrog e degli shorts neri ne esce, una rivoltella in mano.

«Non dirmi che è ancora un giorno nel quale non devo cercare grane con nessuno!» risponde l'uomo dalla voce da fumatore incallito.

«Naaa, è che abbiamo bisogno di te. Lui è Fred, mio amico. È il nipote di Bobil, sa!»

«Ah, Bobil» risponde l'altro «Ho fatto tre mesi di galera per colpa sua! Beh, di che si tratta?»

Senza osare dire niente, porgi l'anello verso l'uomo che lo prende. Per lunghi attimi, osserva il gioiello e ti guarda, incredulo.

«Dove l'hai rubato quello?»

«Rubato?» rispondi «L'abbiamo...trovato»

«Seee, come no. Aspetta qui, che il buon Dalf deve fare un esperimento»

L'uomo si avvicina al focolare spento, sparge un po' di benzina su quattro pezzi di legno e getta un fiammifero preso dalla scatola con l'indirizzo di un losco locale: una potente fiamma vola verso la cima dell'albero più vicino e, senza pensarci un attimo, Dalf lancia l'anello nel fuoco. Non ci credi ai tuoi occhi e gli dai del pazzo. L'altro ti fulmina con lo sguardo, prende una verga di ferro e recupera l'anello prima di metterselo in mano e di osservarlo.

«Occacchio, delle rune termo-reattive!» dice lui «Andiamo nel camper, mi dovete delle spiegazioni»

Vai al [5](#)

11*!

Golas si arrampica agilmente su un albero, poi inizia a sparare: Le due guardie cadono come pere mature. Gorn e Limgi entrano e iniziano a mietere vite. Segui Dalf che fa il giro della fonderia e passate attraverso un buco della recinzione, prima di inoltrarvi dentro un enorme fabbricato di cui Dalf fa saltare la porta con un panetto di un esplosivo con la bandiera di un impero scomparso.

12

Rispondi che voi tentare lo stesso. Piano piano, vi avvicinate alla rotatoria, ma i poliziotti vi puntano i mitra addosso e vi ordinano di uscire. Le mani sulla testa, lasci la macchina e noti la presenza di un uomo con un completo nero e degli occhiali da sole in mezzo ai poliziotti. Questo ti dice di dargli l'anello. Ubbidisci (28) o rifiuti (25)?

13

Con Sam, Dalf e Glum, entrate nel cuore della fonderia: è come un pezzo d'inferno in terra. Non nascondete la vostra sorpresa quando vi imbattete in un vecchio uomo con il bastone dal pomo a forma di teschio e due scagnozzi armati di UZI.

«Caro vecchio Dalf, sei troppo prevedibile e sento la potenza dell'anello» dice il tipo con il bastone «Sinam, Lugmor, fuoco!»

I due uomini sparano: con Sam vi buttate a terra, Glum fa un tuffo eroico per farti da scudo umano, mentre Dalf e l'altro stanno menando le mani.

«Distuggi l'anello, tesoro!» bisbiglia Glum, crivellato da proiettili, prima di spirare.

Senza pensarci due volte, sali sulla scala di metallo che porta verso il cuore della fornace e Sam si butta sui due scagnozzi mentre i vecchi se ne danno di santa ragione, ma un dubbio ti

assale: gettare l'anello nella grande vasca di metallo fuso (22) o utilizzare il potere dell'anello per chiudere definitivamente questa storia (4)

14

Riprendete il viaggio: non incontrate nessuno e camminate in silenzio. A un momento, in una piccola radura non molto lontano, ci sono delle tende e un odore di pessimo tabacco ti infastidisce. Qualcuno delle tende vi vede e vi fa cenno di raggiungerlo. Vuoi incontrarlo (26) oppure ignorarlo (29)?

♪15

Una esplosione vi fa sobbalzare tutti e tre. Dalf apre un piccolo armadio e ne estrae un fucile a canna mozzata.

«Siete stati seguiti!» dice il vecchio, caricando l'arma «È sicuramente Sauro, il nemico di Soldonazzi. Hanno fatto esplodere la vostra macchina!»

«La Austin Mini, no!» gridi «Ho finito di pagarla la settimana scorsa!»

«Andate via, sempre verso Nord. Troverete la fonderia»

«Ma è lontanissimo! Non dirci che dobbiamo attraversare la foresta e le colline?» chiede Sam.

«Già, proverò a raggiungervi con qualche amico se posso. Prendete questo vecchio zaino, questi due sacchi a pelo dal mio amico Tom Dilbomba l'hippy, la bussola che ho trovato in Rattolino e questo vecchio salame. Fuggite, ragazzi!»

Prendi tutto e esci dal camper, seguito da Sam. Dalf vi segue e

prende già la mira verso un eventuale bersaglio. Guardi la bussola con la faccia sorridente di Rattolino e ti dirigi verso Nord, attraverso i sottoboschi.

Vai al [32](#).

16

Rattolino indica la strada da seguire, ma lui non sa che non potete superare un fosso senza ponte. Decidete di cambiare leggermente rotta per poter contornare l'ostacolo naturale.

Vai al [27](#).

♪17

Esiti per un po', ma ti arrendi: il potere dell'*anello* è troppo grande per te e ne hai fin troppo di questa storia: non vuoi trovarti in questa fonderia lontana da casa tua e del tuo modo di vita. Con una mano tremante, dai l'anello a Sauro che se lo infila all'indice sinistro, *prima* di ghermirti al collo, fare un balzo prodigioso in alto verso il bordo della fonderia: sei appeso alla sua mano e sotto di te, ci sono metri cubi di metallo in fusione.

«Credevi che avrei mantenuto la mia promessa? Sei proprio uno sciocco, uno come te non serve nella Megacorp!»

Sauro lascia la presa e, urlando di terrore, cadi verso il mare ardente che non lascerà niente di te.

18

Arrivate vicino a Montefato, ma una volante della polizia presidia la rotatoria che permette di entrare nel comune. Glum dice che i massoni controllano le forze dell'ordine, e che ti arresteranno appena ti vedranno. Poi, aggiunge che conosce una strada secondaria per arrivare alla fonderia. Vuoi seguire l'idea di Glum (21) o preferisci tentare di superare il blocco stradale (12)?

19

«Ormai siamo a meno di un chilometro della fonderia. Il piano è questo: Golas, ti avvicinerai e ucciderà le guardie notturne con il tuo fucile da sniper. Poi Gorn e Limgi, entrerete in azione per infiltrare la zona e vi sbarazzarete delle altre guardie. Io guiderò Fred e Sam in una delle zone non presidiate e andremo fino al cuore della fonderia dove si potrà gettarvi l'anello»

«Ma come fai a sapere tutto ciò?» chiedi

«Ho creato questa fonderia con Sauro quella fonderia, ragazzo. Prima che lui mi cacci via e mi faccia vivere come un eterno camperista»

«Perché? Cosa gli hai fatto?»

«Con un astuto complotto, gli ho impedito di presentarsi alle elezioni. Vi immaginate un po' *'Dino Sauro deputato'*? faceva schifo. L'ho fatto per il suo bene, prima di capire che gli serviva l'immunità parlamentare»

«Non perdiamo tempo e salviamo il mondo» dice Gorn

Vai al' [11](#)

♪20

Tu e Sam salite in macchina per andare a Reba, una città vicina. Poi Sam ti guida fino ad arrivare a un compro oro situato in periferia. Arrivati alla porta del negozio, l'amico ti mette in guardia: il commesso è un po' strano, ma non è cattivo.

Spingi la porta ed entrate nell'angusto spazio illuminato da un debole neon: una grata di ferro separa il bancone dal resto del negozio, i muri sono tappezzati da poster aziendali con delle foto di ragazze sorridenti, felici di vendere vecchie collane. Da dietro la grata spunta una testa devastata dall'alopecia, dagli occhi sporgenti e un sorriso sdentato. La strana luce dà un colore verdognolo alla pelle del commesso.

«Ciao Sam» dice il tipo.

«Salve, Glum, come butta?» risponde lui

«Con tutta questa crisi, le affari vanno a gonfie vele...»

Il suono della voce di Glum ti fa accapponare la pelle. Ma il tuo sangue si gela quando i suoi occhi troppo tondi ti fissano.

«Hai qualcosa per me? Chi è il tesoro?» chiede Glum

«Beh» risponde Sam «Abbiamo trovato questo anello per terra e... come non è del nostro gradimento, beh...»

«Smettila, non c'è nessuna ragione di spiegare... tesoro, fammi vedere il tuo gingillo!»

«Cosa?!» esclami

«L'anello! Che cos'hai capito, tesoro?»

Con un po' di reticenza, metti l'anello nella mano gracile e freddissima di Glum, che lo gremisce con un gesto veloce. Durante qualche secondo, il commesso guarda il gioiello sotto ogni sfaccettatura, mormorando parole incomprensibili, prima di restituirtelo, sorridendoti in malo modo.

«Che peccato» dice Glum «Questo bell'anello non può essere venduto qui. Si tratta di una cosa troppo rara e preziosa, caro tesoro!»

«Allora, non se ne fa niente?» chiedi

«Dell'anello, no. Non posso comprare una roba che non rivenderò mai»

«Okay, grazie di tutto, Glum» dice Sam

«Un attimo, tesoro!»

«Cosa?»

«Ti do il mio Iztagram»

«Eh... non c'è l'ho più, Izta. Una brutta storia con una, ti risparmio i dettagli» menti.

Glum bisbiglia delle cose a malapena udibili.

Lasciate il compro oro, e una volta tornato in macchina, Sam ti propone di mostrare l'anello ad un suo vecchio amico, un tipo che sa un sacco di cose, ma che ha un pessimo carattere.

Accetti e vai al **10**, ma prima nota bene che da adesso in poi, aggiungi 2 al numero dei paragrafi seguiti da un punto esclamativo dopo averli letti.

21

Glum manovra e torna indietro: dopo un po', si ferma vicino a un bosco e spiega che c'è un vecchio sentiero utilizzato in passato dai contrabbandieri che passa vicino alla fonderia. Adesso, non ci va più nessuno perché si dice che questa parte del bosco è stregato. Sei colpito da un forte dolore: l'anello ti brucia, gridi e fai fatica a risollevarvi.

Vai al [14](#).

22

Lasci cadere l'anello nella vasca di metallo fuso: Sauro urla di disperazione e i suoi scagnozzi si sbrigano di mettere Sam fuori combattimento, poi raggiungono la scala di metallo della vasca. Vedi qualche fiamma crearsi sulla superficie del magma in fusione e, dopo pochissimi secondi, è tutta finita: l'anello e il suo immenso potere sono spariti per sempre.

Dalf strattona Sauro più forte che può e lo fa cadere per terra, rompendosi qualcosa. I due tipi con gli UZI sono ormai a pochi metri da te, ma succede qualcosa e cadono anche loro nella vasca, con una faccia dolente, ma sorpresa. Noti che Golas e gli altri due sono appena giunti: il famoso sniper ti ha salvato la vita.

Scendi e aiuti Sam a rimettersi in piedi e lasciate tutti quella

maledetta fonderia per tornare nella foresta. Dalf vi ringrazia, ma vi fa giurare di non parlare a nessuno di questa storia.

Due giorni dopo, il TG regionale ha parlato della strage alla fonderia e, ahimè, le vostre facce sono state riprese dalle telecamere di sorveglianza. Senza pensarci un attimo, tu e Sam decidete di trovare Dalf e di lasciare il paese... un nuovo viaggio vi aspetta. Adesso, vai [qui](#).

23

Scatti e ti dirigi verso il cuore della fonderia. Capendo il tuo gesto, gli scagnozzi di Sauro ti sparano e cadi, morto. L'ultima cosa che vedi è l'anello a terra, presto recuperato dal vecchio massone.

24

«Aspetta un po, Fred...» dice Dalf «Sento un terribile potere con te»

Con molto timore, confessi quello che è successo prima. Gli amici di Dalf tirano fuori le loro armi, ma il vecchio fa loro cenno di aspettare.

«Fred» dice l'irsuto uomo. «Non lasciare che il potere dell'anello ti consumi, devi lottare! Adesso, il potente Sauro sa dove sei e invierà altri suoi servi per trovarti»

Vai al [19](#).

♪25

Rifiuti. L'uomo in nero e i poliziotti ti prendono di mira, poi premono i grilletti: Sam e Glum si buttano per terra, urlando nel concerto di detonazioni. Tu rimani immobile, crivellato di proiettili, che poi non ti fanno niente, tranne nei buchi nei vestiti. L'uomo e i poliziotti ti guardano, stupiti. Senza pensarci, alzi una mano e mille tentacoli fuoriescono dal buio della notte, stratonano il tizio in nero e i poliziotti fino a imprigionarli e tritarli come se fossero bambole di pezza. Quando i tuoi nemici hanno espirato l'ultimo soffio, i tentacoli scompaiono. Ordini agli altri di tornare in macchina.

Vai al [14](#).

26*!

Vi dirigete verso le tende e trovate Dalf, in compagnia di alcuni loschi personaggi: un tipo biondo e magro, uno tracagnotto e barbuto e uno strambo con un cappuccio verde. Il vecchio amico di Sam ve li presenta come Golas, un ceccchino infallibile, Limgi detto “il machete del Triveneto” e Gorn, una guardia boschiva dal torbido passato e pretendente al trono del Liechtenstein.

27

Per evitare questo grande fosso, siete dovuti avvicinarvi alla

strada, ma provate di rimanere sul limine della foresta per evitare di farvi trovare da quelli che ti hanno distrutto la macchina. Camminate in silenzio fino al crepuscolo e fate un giaciglio con qualche ramo.

Vai al [33](#).

28

«Glum!» esclama Dalf «Cosa ci fai qui, vile podcaster?»
«Ci ha salvati contro l'uomo in nero» intervieni

Dalf fissa il commesso, giocando con la sua barba sporca.

«Ho un piano» dice Dalf «E Glum sarà un'ottima esca!»

Vai al [19](#).

29

Non ti fidi e lo ignori, ma una voce familiare ti fa cambiare idea.

Vai al [26](#).

30

«No, Sam» dici «Non me la sento di mostrare una roba simile. Preferisco riposare e pensarci su»

Il tuo amico fa una smorfia, poi dice:

«Mah, dormi un po', dai! Ti dispiace se gioco alla play e ordino una pizza?»

«Vabbè» rispondi, prima di coricarti.

Ti svegli, ma Sam non c'è più: ha lasciato la scatola della sua pizza e una bottiglia di birra vuota. Senti l'anello nella tua mano e impallidi quando vedi sul telefono che hai dormito per tre giorni di seguito!

Hai cento chiamate perse di Sam: lo chiami e ti chiede che fine hai fatto. Glielo spieghi e gli dici che vuoi incontrare il suo amico esperto. Vai al [10](#).

Da adesso in poi, sottrai 2 al numero dei paragrafi seguiti da un asterisco dopo averli letti.

31

Senza nessuna paura, ti affacci all'uomo che vedi nonostante il buio: è alto, ha un completo nero, degli occhiali da sole e porta una pistola con un silenziatore.

Prendi un bel slancio e gli tiri un potente pugno, l'uomo cade per terra, frantumandosi la testa su una grossa pietra. Sam ti guarda, basito.

«Andiamo avanti» dici.

Nonostante il buio, ti inoltri con passo svelto, seguito a fatica da Sam.

Vai al [2](#).

32

Tu e Sam correte come pazzi, provando a non inciampare nella vegetazione. Le detonazioni del fucile di Dalf e il fuoco nemico echeggiano in tutta la foresta. Impauriti, continuate fino al calar del sole e decidete di salire su un vecchio albero per passarvi la notte.

Vai al'[8](#).

33*!

«Datemi l'anello e non vi succederà niente!» dice una voce rauca.

34

!più ni otnup ozzem neb àrrav im ottehcourt otseuq ehc oreps e otrepse erottel nu ieS. otazzilitu eresse ùip àrtop non 71 led oterges li ehc itadrocir aM .atlecs artla'nu eraf id e evon la eranrot id ettemrep it ollena'lled eretop ocitoac II

35

«Lascia stare il mio tesoro!» squittisce una voce a te familiare.

Sentite i suoni di una lotta per diversi minuti e uno dei due se ne va, lamentandosi per un morso profondo e insultando la madre dell'altro.

«Amici, sono io, Glum!»
«Ehi!» dice Sam «Come ci hai trovati?»
«Ho messo uno *spyware* geolocalizzatore di mia invenzione nel video che ti ho inviato e vi ho seguiti... non potevo stare lontano del mio tesoro!»
«Bastardo!» grida Sam
«Beh, Glum... che cosa vuoi? E chi era quello?» chiedi
«Lui è uno scagnozzo dei massoni... vogliono l'anello e uccidere voi!»
«Come fai a saperlo?» chiedi
«Conduco un podcast sulle cospirazioni, ho 3 followers!»
«Fico» tagli «Hai una macchina?» chiedi
«Sì, parcheggiata non lontano»
«Bene, si va alla fonderia e si finisce 'sta storia!»

Seguite Glum ed uscite della foresta. La Panda verde del commesso è piuttosto malmessa, ma meglio di niente è.

Vai al [18](#).

SORPRESA!

Vediamo se hai colto tutti i riferimenti a varie opere durante la tua lettura di questo Corto. Puoi partecipare a uno o più premi per dimostrare al mondo di essere un lettore molto attento, ma non googlare: l'occhio di Sauro ti vede!

- **Premio Tolkien:** se mi sai dire quali sono tutti i riferimenti diretti all'opera di Tolkien.
- **Premio Tentacolo:** se puoi dire cosa ha ispirato quello che succede nel paragrafo 25.
- **Premio Brumbrum:** Se sai dirmi da dove ho preso spunto per le due macchine presenti in questo Corto

Scriverai la tua risposta nel tuo post di recensione del presente Corto. Rivelerò chi ha vinto a fine concorso e i vincitori avranno un diploma inviato tramite PM.