

7

Scheißspion



Concorso 2024



I corti di Librogame's Land

Questa storia è tratta da “Nous sommes Pascal Benmansour” (Bonneterre, 1933, 1re éd.), francese di nascita, Zouave dell’Armée de Terre, morto (per la prima volta) nei pressi di Souchez nel 1915, e da allora Agente dell’HOST (Holy Order of Saint Thomas).

1

Il freddo di novembre ti penetra ancora una volta nelle ossa attraverso la terra zuppa; di colpo ti metti a sedere, spaesato e offuscato. Sei coperto di sangue e fango, noti più con disappunto che con disgusto; la tua divisa è sempre più bucata e tagliata, e lo stesso vale per il mantello; la barba è incrostata di fango, ma questo aggiunge valore al fattore mimetico. Ti osservi gli stivali, poi il tuo sguardo si focalizza su qualcosa di lontano, di intangibile; nel mentre, la tua mano destra sale istintivamente ad accarezzare il ciوندolo che porti al collo, legato ad un cordoncino di canapa: un ossicino, fragile alla vista e al tatto; e all’improvviso ricordi perchè sei qui. Sospiri, e tocchi la spalla dell’uomo che ti sta accanto, che annuisce con poco interesse, mentre continua a puntare il suo Berthier M^{le} 1905/15 in direzione della terra di nessuno di fronte a se; ti alzi in piedi macchinosamente, scivoli con riluttanza fuori dalla tua buca, ti avvolgi nel mantello e cominci ad addentrarti nell’oscurità. In un labirinto di crateri fangosi causati dall’incessante pestare delle artiglierie, ora avanzi con cautela. La missione è tutto sommato semplice: infiltrarsi nella trincea nemica, prendere il P-49 e tornare indietro. Semplice, tutto sommato, quantomeno per te.

Vai al [32](#).

2

Ti muovi con attenzione, cercando di capire come superare questo impasse. Torni sui tuoi passi, poi decidi di scalare la trincea, uscire fuori e strisciare lungo il bordo. La posizione è infelice, muoversi proprio sul margine non è contemplato nell'opuscolo del Comando "*Comment survivre dans les tranchées*".

Trascinandoti con i gomiti e le punte degli stivali, riesci comunque a ottenere una posizione migliore. Adesso vedi bene: cinque uomini sono in piedi di fronte a una struttura piccola ma ben illuminata. Altri quattro sono intenti a guardare una partita di scacchi tra due giocatori, accomodati intorno a una cassa di legno che funge da tavolo.

C'è un uomo, evidentemente un ufficiale, che esce proprio in quel momento dalla porta della piccola struttura, e si dirige verso di te. Sembra proprio che ti abbia visto.

Se vuoi rimanere immobile e pregare, vai al [5](#).

Se vuoi usare adesso la granata, vai al [15](#).

3

Accendi un fiammifero con due dita: sei sempre stato fiero di questi polpastrelli abrasivi. La luce è immediata, violenta e rapida, ma, prima che una corrente proveniente dalla porta la spenga, riesci a vedere molte casse intorno a te. Deve essere

un magazzino, e il P-49 potrebbe essere qui in mezzo, pensi. Fai un passo indietro, socchiudi l'uscio, e accendi un altro fiammifero, che però ti vola di mano e cade proprio sopra quella che sembra essere una vecchia bandiera, che immediatamente prende fuoco. Imbarazzato, cerchi di spegnere le fiamme che divampano repentine, pestando con gli stivali. Ti accorgi, inoltre, che ogni cassa riporta la scritta EXPLOSIV ben chiara su ogni lato. Ora, non sai il tedesco, ma non credi che sia così diverso dalla tua lingua madre. "Merde", esclami tra i denti, mentre ti giri ad aprire la porta e schizzi fuori.

La prima detonazione ti fa vibrare i denti. Cerchi di guadagnare il margine della trincea; per sicurezza polverizzi tra le dita la falange di Santa Anastasia, quando arriva la seconda deflagrazione. E poi la terza. E poi altre, ma a quel punto la tua testa è ben lontana dalla trincea. Lo stesso non si può dire del resto del tuo corpo. Vai all'[1](#).



4

C'è una valigetta nera, quasi cubica nelle sue dimensioni sinuose, al centro di un tavolino malfermo accanto a una libreria che contiene sei volumi e un diario. La apri, e un lieve baluginio di luce dorata ti investe il volto. E' il P-49, non c'è dubbio: lo riconosci dalla coppia di mesobinatti in esagerano, e dalla caratteristica stràngola ricavata dal vuoto. Lo guardi per

un attimo, poi senti voci in arrivo. Prendi il P-49 in mano, lo infili nella tua bisaccia, ti forzi a chiudere la valigetta e esci nella notte, appostandoti nelle ombre.

Vedi prima tre, poi altri sette soldati accorrere e gettarsi per terra accanto al cadavere del gigante; mentre gridano e si guardano intorno, hai guadagnato la sommità della trincea.

Vai al [33](#).

5

L'ufficiale si avvicina verso di te, e diventi un sasso. Immobile, lo osservi salire a pochi centimetri dalla tua posizione, e dirigersi alla tua sinistra. Decidi di seguirlo con lo sguardo, ma lui si addentra nel buio. Ti alzi, ti muovi cautamente, e lo segui. L'uomo cammina per due minuti, poi si ferma di fronte a un piccolo tronco sospeso orizzontalmente grazie a due corde assicurate a un robusto ramo di quel che rimane di un antico albero bruciato. Sai quello che sta per fare, e quando si abbassa i pantaloni e si siede sul tronco, tu sei già dietro di lui. "*Vous peut chier plus tard*", dici sottovoce.

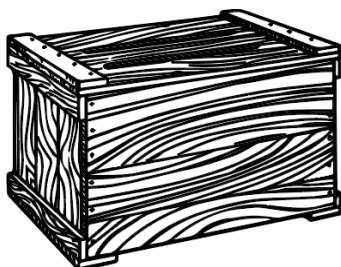
Vai al [6](#).



6

Gli appoggi il Couteau proprio sopra alla carotide. La lama emette un raspore sordo, strusciando sulla barba di tre giorni, finchè non si ferma in corrispondenza del pomo d'Adamo, che adesso è completamente esposto, sotto al sottile strato di pelle. L'uomo è visibilmente spaventato, e non fa nulla per nascondere. "*Parlez-vous français?*", chiedi, guardandoti intorno. L'uomo scuote la testa. Sorridi, anche se non ti vede; poi sibili: "*Dans ce cas vous ne me servez vraiment à rien!*", premendo la lama sulla pelle. Sgorga una singola goccia di sangue, e la bocca dell'uomo immediatamente si scioglie: "*Monsieur!*" dice sottovoce "*Je parle un peu votre langue, s'il vous plaît!*". Sorridi di nuovo; gli sussurri rapidamente cosa deve fare, te lo fai ripetere - in effetti parla molto poco la tua lingua, ma quel poco è bastato per capire - e infine lo liberi, tenendolo sotto mira. Si alza i pantaloni, si rassetta con cura, e si avvia verso la trincea. Mentre cammina, si guarda nervosamente intorno.

Vai al [27](#).



7

Sguaini rapidamente il *Couteau* di san Pietro da Verona, la lama brilla scura nella notte. Il poveretto viene trafitto almeno 5 volte, di cui un paio sotto l'ascella, in direzione del cuore. Morendo, esclama un "Ah!" fragoroso, o almeno così ti sembra. Ti cade rovinosamente addosso, e mentre lotti a terra, o meglio mentre cerchi di togliertelo di dosso, ti accorgi di due cose: il suo sangue ti sta completamente oscurando la vista, e sta arrivando qualcuno, correndo. Cerchi di rialzarti, ma tutto quello che riesci a fare è spezzare la falange di Santa Anastasia prima che arrivi la prima pallottola. Vai all'[1](#).

8

Segui la trincea fino a che non si allarga un pò. Intravedi un gruppo di soldati, in piedi, che parlano con calma. Si stanno scambiando storie, o forse ricette di cucina, grazie a Dio non parli tedesco. Ogni tanto qualcuno ride, per cui devono essere ricette divertenti. I tedeschi sono ovviamente armati, ma quasi tutti portano il fucile sulla spalla, o hanno le fondine vuote; molti non portano neanche l'elmetto.

Se hai una granata e non hai paura di usarla, vai al [15](#).
Se non ce l'hai, o non vuoi usarla proprio adesso, vai al [2](#).

9

Appoggi la Ruby per terra. Stai per impugnare il Couteau, quando il gigante estrae da dietro alla schiena una Mauser C96 e ti spara sul lato destro della faccia. Cadi in ginocchio, ma non riesci a raggiungere la falange di Santa Anastasia prima che il gigante ti spari di nuovo, e di nuovo. Ma sono colpi che non senti, perchè sei già morto.
La tua missione è finita.

10

Appoggi l'orecchio alla porta. Senti una voce tenue che biascica qualcosa. Forse senti anche una risposta, ma potrebbero essere le orecchie che fischiano dopo il bombardamento della sera. Cerchi di guardare tra le assi della porta, ma sono strette e non vedi quasi nulla.
Se apri la porta (con grande cautela), vai al [22](#).
Se continui a camminare, vai al [13](#).

11

Passi oltre un malfermo mucchio di fango e pezzi d'assi, cammini fino a un'intersezione. I tuoi stivali stanno cominciando a diventare pesanti, a forza di accumulare terra fradicia; sembra che questo lato della trincea sia stato abbandonato, ma del resto pensi che essendo molto furbi, per

nascondere il P-49 potrebbero fare di tutto. Al crocicchio, noti che la parte sinistra finisce con un mucchio di terra e travi sconnesse, mentre a destra, ti sembra di capire, il percorso continua. A terra trovi una cassa con il coperchio parzialmente aperto.

Se vuoi guardare nella cassa, vai all'[16](#).

Se vuoi tornare indietro, vai al [26](#).

Se vuoi proseguire, vai al [25](#).

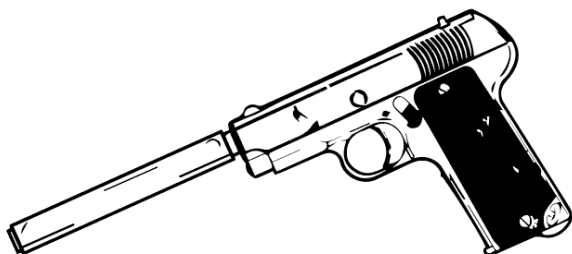
12

D'un tratto, percepisci proprio davanti a te un rumore che, seppur lieve, ti fa gettare a terra per controllare la situazione, buttandoti il mantello sulla testa. Capisci che sono i passi leggeri di un soldato tedesco che sta attraversando una parte di trincea finora perfettamente mimetizzata dal buio, che di punto in bianco hai scoperto essere a meno di quattro metri da te. Cadendo, un pezzo di filo spinato ti si infila in un ginocchio, ed emetti un leggerissimo, involontario mugugno. Il rumore davanti a te cessa. A tre metri da te, cautamente, un elmetto spunta fuori dalla trincea, seguito dopo pochi e tentennanti attimi dal resto del soldato, che guarda nella tua direzione, e dice piano: "*Wer da?*" Ignori cosa voglia dire, ma non sembra amichevole. Il tuo cuore batte velocemente, ma la tua mente è lucida e concentrata.

Se vuoi sparare al soldato con la tua Ruby Model 1914

Speciale Silenziata, vai al [29](#).

Se vuoi rimanere immobile e guardare da sotto il tuo mantello il soldato direttamente in volto, vai al [23](#).



13

E mentre strisci lungo la parete, hai una sensazione tremenda, che si palesa dopo pochi secondi. Lungo la parete che stai grattando con la schiena ci sono delle gambe, a 20 centimetri da te, davanti ai tuoi occhi. Appartengono a un soldato, che sta guardando oltre la trincea, nella terra di nessuno, arrampicato su una scaletta di legno grezzo. E' intento a scrutare, ma naturalmente ti ha "sentito" - come tu hai "sentito" lui.

"Freude liegt nicht in den Dingen...?" dice, interrogandosi sommessamente. Mentre sei congelato nella tua posizione, questo ripete, con tono un pò più alto, la stessa frase. *"Freude liegt nicht in den Dingen...?"*. Sta parlando con te, e adesso lo sapete entrambi.

Annuisci, e vai al [31](#).

Tossisci, e vai al [17](#).

Sfoderi il pugnale, e vai al [7](#).

14

A taston toccati qualcosa che credi siano casse di legno. Poi, altre casse di legno. E altre casse di legno. Dopo aver toccato

quasi ogni cosa, che si è rivelata essere una cassa di legno, su una parete trovi un interruttore a farfalla. Lo giri, e una luce fievole si accende alla fine di un cavo intrecciato sospeso su ganci malamente ancorati al soffitto di assi. La grande quantità di casse stipate qui dentro riportano tutte la dicitura EXPLOSIV ben chiara su ogni lato. Ora, non sai il tedesco, ma non credi che sia così diverso dalla tua lingua madre. “*Merde*”, mormori, mentre spegni l’interruttore, ti giri ad aprire la porta ed esci con grande attenzione.

Vai al [21](#).

15

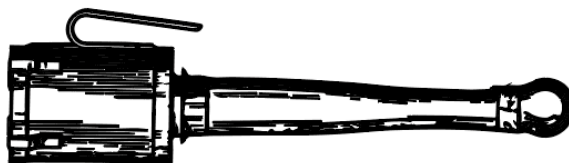
Attivi la granata, conti fino a quattro, e poi la lanci in corrispondenza del capannello. Il boato non è molto forte, ma causa scompiglio nelle file dei tuoi nemici.

Un paio di essi saltano in aria, senza considerare un’enorme quantità di terra e fango che copre tutto il resto nell’arco di 8 metri. Dopo un momento di confusione, giungono altri soldati che si riorganizzano; un paio soccorrono gli uomini a terra, ma altri guardano nella tua direzione.

Rotoli via, estrai la Ruby, e un paio sono già di fronte a te, quando il caricatore da nove colpi si esaurisce: puoi colpirne alcuni, ma certamente non tutti. Pensi alla falange di Santa Anastasia, e istintivamente la schiacci tra le dita, proprio in tempo per evitare che i danni della pala che si abbatte sul tuo cranio siano critici per lo svolgimento della missione. Vai all’[1](#).

16

Apri lentamente il coperchio, temendo che qualcosa esca dalla cassa per staccarti una mano, cosa che non succede, naturalmente. Trovi una *Stielhandgranate 24* che sembra essere in perfetto stato. Te la infili nella cintura, anche se non ritieni che la utilizzerai, a meno che tu non voglia che ogni nemico nei paraggi usi la tua testa come bersaglio mobile. Se vuoi tornare indietro, vai al [26](#). Se vuoi proseguire, vai al [25](#).



17

Emettendo una serie di colpi di tosse secca, provi a biasciare qualcosa, in modo che sembri più tedesco possibile. L'uomo, senza girarsi, dice "Ah. Hans...", e continua a scrutare la terra di nessuno.

Pensi di affibbiargli una coltellata nelle scapole? Vai al [7](#). Se invece pensi che sia meglio allontanarsi e continuare a tossicchiare, vai al [20](#).

18

Ti guardi intorno, sembra che siano tutti andati. Attentamente nascondi il corpo dell'ufficiale in un recesso buio, e ti avvicini alla piccola struttura illuminata. Dall'interno non provengono

rumori, ma senti che c'è qualcuno che sta chiamando un certo *Zweiter Leutnant Weber*. Poi senti dei rumori, la porta si apre, e un uomo esce gridando "*Zweiter Leutnant Weber!*". Esci dall'ombra puntando la pistola verso l'uomo: si tratta di un capitano alto quasi due metri; indossa un maglione nero a collo alto, pantaloni di lana neri, stivali neri, e non ha armi, a parte un pugnale fuori misura attaccato allo stivale destro. Ti guarda furioso, poi si guarda in giro. Sospira, e mentre lo tieni sotto mira, lentamente abbassa la mano destra, tenendo la sinistra in aria col palmo aperto verso di te, sempre guardandoti. Tu glielo lasci fare. Impugna il pugnale dal manico e lo sfodera con calcolata calma.

"Ich möchte, dass wir uns wie Männer gegenüberstehen!"; sembra che ti stia sfidando, e tu sorridi.

Se lasci la tua pistola, e afferri il *Couteau*, vai al [9](#).

Altrimenti, vai al [28](#).

19

Appoggi il *Couteau* di san Pietro da Verona sull'occhio del primo, quello che non russa, e spingi. La lama affonda senza rumore, lui vibra un pò, ma niente di più. Estrai il coltello tenendo fermo il cranio, e ti dedichi al secondo. Questo fa un pò più di rumore mentre lo metti a dormire per sempre, e tu vorresti quasi dire "Sssshh", ma stai già guardando il terzo, che strizza gli occhi, e poi li apre all'improvviso; tu però sei più veloce. Balzi in avanti, e mentre gli tieni la mano sulla bocca, ti siedevi di peso sulle sue gambe, infilandogli la lama nel collo; poi, la giri. E la giri. E la giri. Senti un fiotto caldo zampillare sul viso, mentre le sue gambe, sotto di te, perdono vigore fino a fermarsi del tutto. Quindi, rinfoderi il *couteau*, dopo averlo

pulito sulla divisa di uno dei tre, e li sistemi alla bell'e meglio - "Guardali", pensi, "sembra proprio che dormano".
Continui a camminare, spalle al muro, vai al [30](#).



20

Mentre ti allontani, tenendo le spalle al muro, ti rendi improvvisamente conto che ci sono tre soldati che giacciono semisdraiati sui due lati della trincea. Ti abbassi di colpo, ma senti che un paio di essi russano sommessamente. Anche l'altro non sembra muoversi.

Se prosegui carponi, vai al [24](#).

Se decidi di eliminarli tutti, per sicurezza, vai al [19](#).

21

Ti appoggi al muro, e ti fermi a riflettere. La trincea sembra abbastanza tranquilla, non ci sono molte guardie di pattuglia, ma del resto sembra anche abbastanza sguarnita. Alle tue spalle si stende la trincea della prima linea, che hai superato senza allarmi. Evidentemente, il grosso degli uomini è lì. Più avanti però senti delle voci e, nell'oscurità praticamente

assoluta, vedi una luce provenire da un angolo. Procedi verso la luce.

Vai all'[8](#).

22

Spingi piano la porta finchè, senza far rumore, uno spiraglio si apre. Una candela illumina l'ambiente spoglio. C'è un uomo di spalle, in maglia, pantaloni e straccali. Ti da la schiena, appoggiato coi pugni sul tavolo, e sembra studiare qualcosa, forse una mappa. Purtroppo niente P-49. Estrai la tua Ruby silenziata, punti con cura, e la sua testa scoppia con una nuvola rosa, immediatamente prima della tua; lui non si è reso conto di te, ma tu non ti sei reso conto del suo compagno, sdraiato su una branda dietro alla porta. Fai solo in tempo a sbriciolare tra i polpastrelli la falange di Santa Anastasia, e vai all'[1](#).

23

Guardi nella sua direzione, mentre lui guarda quasi nella tua, ma invece di vedere te, vede un cumulo di fango e qualche straccio. Si gira verso la buca, e dice qualcosa che non capisci. Arriva una risposta. Un'altra testa esce fuori, e guarda a una manciata di centimetri da te. Sorride nervosamente, e lo stesso fa il primo soldato. Insieme, li senti tornare nella trincea, ridacchiando, e continuare il loro giro. Non ti hanno visto.

Dopo qualche secondo, riprendi a muoverti con le orecchie ben aperte; scivoli delicatamente dal mucchio di terra che è l'argine della trincea, e i tuoi stivali cozzano contro una

pavimentazione di fango e assi di legno marcescenti senza fare rumore.

Se vai a sinistra, seguendo i soldati, vai al [26](#).

Se vai a destra, inoltrandoti nel buio, vai all'[11](#).

24

Silenziosamente, ti sposti verso il centro della trincea e, cercando di rimanere più basso possibile, ti allontani dai tre soldati che dormono. In realtà solo due dormono, perchè appena dai loro le spalle, il terzo - quello che non russava - ti pianta una baionetta nella schiena, trapassandoti il polmone sinistro. Cadendo, ti giri e lo vedi avventarsi su di te, per finire il lavoro. "Questo è per non voler infierire su tre bastardi che dormivano", pensi. Vomiti sangue, mentre la lama entra nella gola. Raggiungi il tuo ciondolo con la mano destra, poi muovi un pò le braccia, tanto per fare scena mentre, tra le dita, frantumi la falange di Santa Anastasia. Vai all'[1](#).



25

Ti muovi con le spalle attaccate alla parete della trincea, che non sembra continuare; anzi, presto ti trovi in un vicolo cieco. Stai per imprecare, quando sulla tua bocca spunta un

sorrisetto compiaciuto. Nascosta sulla parete in fondo, c'è una porticina. Provi a spingere delicatamente, ma la porta non si muove. “*Cretin*”, sussurri a te stesso. Tiri la porta a te, e quella stride su cardini arrugginiti. Però, anche il filo della granata occultata si tira. Dopo la conseguente detonazione, ti ritrovi a tenerti le budella con le mani, appoggiato alla sponda opposta della trincea. Vedi la tua gamba destra a circa 4 metri. Sospiri. Spezzi la falange di Santa Anastasia, e vai all'[1](#).

26

Cammini cautamente, ma non senti più i soldati di fronte a te. Mentre ti muovi con attenzione, alla tua sinistra avverti, più che vedere, una porta fatta di assi di legno. Il P-49 potrebbe essere qui!

Se apri la porta (con grande cautela), vai al [22](#).

Se decidi di ascoltare, vai al [10](#).

Se continui a camminare, vai al [13](#).

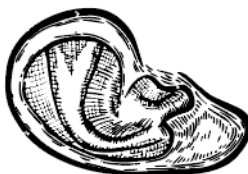
27

L'ufficiale entra nella trincea, e con apparente calma - sapendo che stai costantemente mirando alla sua testa - raduna gli uomini, che stancamente si dirigono verso di lui. Impartisce degli ordini, e quelli, mestamente e contro voglia, cominciano a prepararsi. Poi si viene a mettere vicino alla tua posizione, ma non troppo, guardando la truppa che si prepara; appena pronti, gli uomini scalano la trincea e si avviano verso

la prima linea - l'ufficiale sembra volerli seguire. Guarda nella tua direzione, ma vede solo la canna silenziata della Ruby, così si arresta.

Da sotto il mantello, poi, estrai un pacchetto di carta oleata. All'interno c'è una cosa piccola e secca, che sembra avere 300 anni. Metti in bocca il lobo di san Francesco di Sales e lo mastichi; sa di carta salata e orrore. Pochi secondi dopo, i tuoi compagni ricevono il tuo messaggio, e parte la prima salva di artiglieria.

I soldati nemici stanno già tutti correndo verso la prima linea, quando scivoli nella trincea. L'ufficiale stentatamente sorride, come se foste grandi amici; tu ricambi il sorriso, poi gli spari in gola. Vai al [18](#).



28

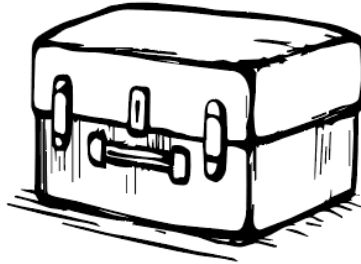
Continui a guardarlo. Hai visto la Mauser C96 che porta nel retro dei calzoncini da qualche secondo. Sorridi, e fai per abbassare la Ruby. Il gigante, fulmineo, cerca di prendere la sua arma con la mano sinistra, ma tu sei più veloce. Gli spari al petto, due volte.

L'ufficiale cade lentamente in ginocchio, sputando sangue e saliva; come da manuale, quindi, gli spari in testa.

Crolla al suolo come un muro di mattoni, proiettando ovunque schizzi di fango.

“Gros, comme le cul de ta mère. Mais au moins ça sert à quelque chose”, sussurri. Con perizia scavalchi il cadavere, e cautamente entri nella stanza.

Vai al [4](#).



29

Alzi velocemente la mano destra, e spari senza mirare. Senti il rumore della pallottola contro il metallo, e poi il cranio che si frantuma. Il soldato scivola nella trincea senza fare rumore. Aspetti un momento, poi strisci nella direzione della trincea, quando il camerata del morto, che era evidentemente appostato nella buca, spunta fuori: ti guarda per un attimo, poi ti spara in faccia. Subito prima, però, hai spezzato la falange di Santa Anastasia che porti al collo, e quindi vai all'[1](#).

30

Alla tua destra noti un'altra porta, questa volta non illuminata. Ti avvicini con cautela, pensando al P-49. La porta è socchiusa, controlla che non ci siano trappole ad innesco, ti metti in ascolto ma non senti nessun tipo di rumore dall'interno, quindi entri; all'interno, tutto è immerso nell'oscurità.

Accendi un fiammifero, e vai al [3](#).

Cerchi a tentoni qualcosa per fare luce, vai al [14](#).

Esci nella notte, e vai al [2](#).

31

“Ja, ja”, dici sommessamente. Ma il soldato si gira verso di te, e ripete la sua domanda, ora con tono quasi sorpreso: “*Freude liegt nicht in den Dingen!*”, ora a voce alta. Stai per estrarre la Ruby, ma lui ti frana addosso, gridando “*Feind! Feind!*”.

Mentre lottate a terra, o meglio mentre cerchi di togliertelo di dosso, ti accorgi di due cose: il suo alito è terribile, e sta arrivando qualcuno, correndo. Sgretoli la falange di Santa Anastasia, e attendi la pallottola. Vai all'[1](#).

32

Questa notte, solo una sottilissima falce di luna illumina malamente il campo di battaglia, e sfrutti ogni ombra per sfuggire agli occhi nemici. Avanzi per meno di un'ora, aggirando finalmente la trincea principale; le mappe del Comando sono molto accurate, e tu le hai memorizzate passo per passo: la pausa che ti sei preso nella buca, protetto da alcuni compagni d'arme, è stata molto importante. Sei esattamente tra la trincea della prima linea e la trincea degli approvvigionamenti tedeschi. Anzi, dovresti quasi esserci, secondo il tuo orientamento. Vedi dei bagliori tenui a sinistra.

Rallenti e cerchi di renderti ancora più piccolo, abbassandoti e stringendoti nel tuo mantello.

Vai al [12](#).



33

Ti fermi in corrispondenza della struttura che ospita gli esplosivi, e ci tiri dentro una fiala di vetro contenente una lacrima di Santa Barbara, reliquia fondamentale che porti sempre nella tasca interna del cappotto.

Il boato colossale, pochi secondi dopo, e l'enorme distruzione conseguente sono di grande aiuto per coprire la tua ritirata. Da qui al comando ci sono esattamente 3 chilometri. Da lì alla bottigliera del villaggio ce ne sono altri 4, e intendi farli tutti senza fermarti.

Vuoi proprio lavare via questo sapore di carta salata e orrore dalla bocca il prima possibile.

FIN