

3

La notte dell'Esabau



Concorso 2024



I corti di Librogame's Land

La Notte dell'Esabau

1

Ti trovi davanti all'entrata del ministero per la promozione del terrore, il sacro tempio dove potrai ottenere, dopo aver sostenuto l'Esabau, la patente per diventare un Babau autorizzato a terrorizzare gli umani.

Il tuo nome è Benedictus B. Bau (Boogey per gli amici) e fai parte della nobile stirpe dei Babau, mostri parte demoni e parte incubi, che da milioni di anni perseguitano i pargoli dei viventi (nel cretaceo, ad esempio, perseguitavate cuccioli di dinosauro). Compiuti 300 anni non sei più solo un mostriciattolo peloso: sei un Bau maturo e pronto a farti valere. Una volta idoneo, potrai cominciare a esercitare, dando lustro al tuo nome e guadagnando soldi sufficienti, tra le altre cose, ad invitare a cena quel bel pezzo di Babau Yaga che da qualche tempo ti fissa con occhi iniettati di sangue dal pozzo del cimitero.

Unica nota dolente, hai studiato davvero poco e hai una fifa matta di toppare l'esame.

Finalmente, dopo aver emesso un lungo sospiro, ti scrocchi gli otto artigli e ti dirigi verso l'entrata.

Striscia pure al [6]

2

Dopo aver aspettato per qualche minuto nascosto nella doccia senti dei passi: è la madre, che entra in bagno e comincia a lavarsi le mani.

Dopo qualche secondo, la senti sbuffare:

- Umff, quella disordinata ha di nuovo lasciato il caricabatterie in giro.

Poi si asciuga le mani e se ne va.

Ricorda la parola chiave **#Batterie** e torna al [\[30\]](#)

3

Gattonando a cinque zampe, riesci ad avvicinarti senza farti notare.

Ti ergi alle spalle del ragazzo come il tristo mietitore, osservando con attenzione. I compiti ti sembrano molto ordinati, anche se non hanno molto senso per te.

Noti che lo zaino di Timmy è pieno di scarabocchi e insulti, e sulla sua schiena spunta un piccolo biglietto con su scritto "Kick me".

Probabilmente il ragazzo è vittima di bullismo... che tu possa sfruttare la situazione?

Ricorda la parola chiave **#Bullo** e torna al [\[41\]](#)

4

Esamini ogni alimento del frigo con attenzione, finché non ti arrendi al fatto che hai perso solo tempo.

Vai al [\[33\]](#)

5

Apri il frigo e ti fai spazio.

Dopo un paio di minuti, senti dei passi: è Timmy, che a giudicare dai rumori, sta scaldando il piatto di lasagne.

Mentre attendi, sfrutti l'occasione per mangiare il suo babà (Noto dolce babau, da cui ha preso il nome).

Qualche rutto dopo, senti finalmente la porta del frigo che si apre...

Non dimenticherai mai la sua faccia paffutella e sorridente che, invece del babà, trova ad attenderlo un babàu dagli occhi gialli, denti affilati e una lunga lingua rossa.

Timmy sviene con un gran tonfo, che per te fa rima con...
TRIONFO!

Guardi Squarty che per una volta ricambia il tuo sguardo con un ghigno compiaciuto!

Vai al [\[22\]](#)

6

Una volta dentro, noti il tuo amico Johnny Bau che ti saluta.

- Hey Boogey! Anche tu qui per l'Esabau? A saperlo ripassavamo insieme!

- Hola, Johnny, che si dice? Già fatto l'esame?

- Macché... sono l'ultimo e comunque non mette bene... oggi l'esaminatore è Squartapolli, e non sta passando nessuno.

- Squartapolli? il vigile urbano dei Babau?

- Già....

- Il Babau che ti fa cagare addosso e poi ti fa pure la multa perché hai le mutande sporche?

- Proprio lui...

- Il Babau che ha bocciato Sauron in seconda media per aver chiuso per un secondo il suo unico occhione durante una delle sue lezioni?

- Hai finito? Sì, è lui... e quello sul tabellone invece non è il tuo nome? Oddio... sei già alla terza chiamata, e **NESSUNO** osa far aspettare Squartapolli!

Ti butti sulle cinque zampe e galoppi rapido al [\[27\]](#)

7

Bleaaaah, smancerie tra adolescenti umani! Ma scopri che Sara ha un ragazzo che si chiama Tony che le scriverà a mezzanotte per la buonanotte. Ti annoti velocemente i loro numeri mentre pensi alla tua Babau Yaga e al suo dolce profumo di muschio e sandali.

Ricordati la parola chiave **#Love** e torna al [\[25\]](#)

8

Socchiudi lentamente l'anta quel tanto che ti basta per sbirciare. Sei in un piccolo salotto: di fronte c'è un divano, con due umani adulti che ti stanno guardando (o meglio guardando la credenza) visibilmente sorpresi.

Squartapolli sbuffa un "Cominciamo bene..."

Togli un punto **P**.

Se richiudi immediatamente l'anta vai al [\[34\]](#)

Se usi i tuoi poteri per spostarti in un altro mobile della casa vai al [\[40\]](#)

9

Dopo un po' di attesa nascosto dentro al forno la madre dei ragazzi entra in cucina.

La osservi mentre si mette ai fornelli e dai suoi mormorii capisci che Timmy è solito fare uno spuntino nel cuore della notte e neanche piccolo, dato che mette da parte una porzione di lasagne e anche un bel babà!

Ricordati la parola chiave **#Spuntino**

Vai al [\[33\]](#)

Tipico bagno umano pieno di cose inutili come il lavandino e il bidet. Entrando, ti guardi allo specchio e saluti l'altro te stesso, che ricambia con uno: "Yo, bro".

Dai un'occhiata in giro ma non vedi nulla di interessante.

Se non l'hai già fatto e vuoi provare ad aspettare per un po', vai al [2]

Altrimenti torna al [30]

Mentre le urla si fanno eco nella casa, Squarty ti consegna la patente, rivolgendoti un sorriso sincero.

Ma il tuo sguardo è già rivolto al futuro, ai sicuri successi e a una certa Babau Yaga che ti ha rubato l'anima.

Nel profondo, sai già che non dimenticherai mai quell'incredibile...

...Notte dell'Esabau!

THE END (6 di 6)

Sembra che Timmy ami fare un "piccolo" spuntino nel cuore della notte. Se vuoi tendergli un agguato in quel momento, vai al [48]

Se preferisci tentare altro o non hai letto le alternative vai al [37]

Squartapolli perde infine l'ultimo briciolo di pazienza:

"Ora basta!" urla, spezzando la matita e già che c'è anche il tuo ginocchio.

“Ha finito di abusare della mia infinita pazienza!”

Se avesse studiato, saprebbe bene che "bla e ancora bla! Tra l'altro un vero Bau avrebbe bla bla bla..."

Ma il tuo cervello d'adolescente, refrattario alle sfuriate, ha già disattivato le orecchie.

Sai che puoi scordarti la patente almeno per un altro secolo, quando ritenterai, sperando di trovare un esaminatore più comprensivo.

E l'occasione per fare colpo sulla bella Babau Yaga ormai è sfumata...

Ma nonostante tutto non ti perdi d'animo! In fondo - pensi mentre ti ravvivi il ciuffo aiutandoti con un po' di sudore d'ascella - sei pur sempre un gran fico!

THE END (1 di 6)

Hai scoperto che Timmy è stato preso di mira da alcuni bulli... forse potresti torturarlo un po' sfruttando questa debolezza...

Se l'idea ti piace vai al [\[49\]](#)

Se preferisci tentare altro o non hai letto le alternative, vai al [\[37\]](#)

Squartapolli ti monta addosso facendoti scricchiolare tre vertebre.

- Oggi è il mio compleanno, sig. Bau e almeno una volta all'anno mi piace coltivare l'illusione che la futura generazione di BauBau sia effettivamente promettente, e non uno scarto come ormai penso da qualche secolo. La prego sig. Bau, ho già bocciato 49 esaminandi, faccia in modo di non essere il 50esimo...

Vai al [\[21\]](#)

Ti avvicini di soppiatto allo smartphone sfruttando le ombre della stanza, ma proprio in quel momento arriva una notifica. Sara si gira, ti vede in tutto il tuo orrore e caccia un grido più mostruoso di te.

Dopo un istante senti rumori di passi. Fai a malapena in tempo a rifugiarti nella cassettera, ma sai già che l'esame per te è definitivamente compromesso.

Vai al [\[13\]](#)

Tira un dado!

Se fai da 1 a 3 vai al [\[52\]](#)

Se fai da 4 a 6 vai al [\[19\]](#)

18

Scivoli tra le ombre della stanza, avvicinandoti allo smartphone più cautamente che puoi, ma in quel momento arriva una notifica e Sara alza lo sguardo. Ti immobilizzi all'istante ma la vedi comunque sgranare gli occhi. Per tua fortuna eri ancora lontano e deve averti scambiato per un'ombra.

Vai al [\[25\]](#)

19

Ti avvicini alla specchiera senza essere notato. Passi qualche secondo a rovistare fra i trucchi, ma forse a causa del poco tempo a disposizione non trovi nulla di interessante.

Vai al [\[25\]](#)

20

Entri dentro al forno a microonde, comprimendoti il più possibile dietro al piatto di lasagne.

Timmy entra in cucina, si avvicina al forno a microonde e...
lo accende!

Non hai pensato al fatto che avrebbe riscaldato le lasagne, prima di mangiarle!

Mentre impari che per diventare croccante fuori e morbido dentro ti bastano 30 secondi (avresti detto di più), sai che ti serviranno ore per riprenderti e che l'esame per te è ormai bello che finito.

THE END (4 di 6)

L'esaminatore ti conduce in una stanzetta buia con al centro un vecchio armadio.

Te lo indica, mentre illustra le regole dell'esame:

“Quello è l'armadio che ci condurrà dalla famiglia che dovrà infestare per l'esame; varcherò insieme a lei quella soglia fra esattamente 20 secondi.”

“L'esame conterà di due parti:

Nella prima, effettuerà un sopralluogo in territorio ostile, spiando le sue future vittime e cercando indizi sulle loro debolezze.

Nella seconda, dovrà sfruttare quanto appreso per terrorizzarle, come ampliamento descritto nel manuale per la patente che spero per lei sappia a memoria... e ora entri nell'armadio.”

REGOLE!

Per passare l'Esabau, dovrai soddisfare quel rompi-zebedei di Squartapolli, che malgrado tutto sembra anche vagamente intenzionato a promuoverti.

Per farlo, oltre a terrorizzare chi ti verrà indicato, sarà fondamentale non fargli perdere la pazienza.

Squarty (come lo chiameremo d'ora in poi), in questa avventura, possiede ben **5** punti pazienza (che chiameremo punti **P**). Generalmente oscilla tra lo 0 e il -1, quindi ritieniti un privilegiato.

Tieni questo numero a mente! Sarà il testo a dirti quando modificarlo.

Inoltre, troverai spesso delle azioni sottolineate: rappresentano scelte dispendiose in termini di tempo o che Squartapolli tacitamente disapprova.

Se vuoi sceglierle lo stesso dovrai abbassare di **1** i punti **P** residui.

Se in qualunque momento la pazienza di Squarty raggiunge lo **0**, vai subito al **13**!

Procurati anche un dado a sei facce (un po' di fortuna serve in ogni esame) e preparati a tenere a mente una manciata di **#parole chiave**.

Se ora sei ti senti pronto, teleportati al [47] per iniziare il tuo esame!

22

Bene! Ti manca solo la sorella e avrai passato l'Esabau!

Sara è più grande e quindi meno impressionabile... ma è una ragazza, e da che mondo è mondo le ragazze hanno lo strillo facile; forse spaventarla sarà più semplice di quel che pensi.

La trovi nella sua stanza, a letto ma ancora sveglia, che ascolta la musica con il fido cellulare sempre al fianco.

È il momento di decidere il piano d'azione:

Se vuoi giocare d'astuzia e hai la parola **#Love** vai al [35]

Se invece pensi che con un approccio più semplice e diretto siano meno le cose che possono andar storte, vai al [24]

23

Uno scricchiolio fa sobbalzare Timmy che si gira di scatto. Fai in tempo a buttarti sotto un tappeto ma Timmy ha gli occhi sbarrati... deve aver visto qualcosa. Squarty sbuffa e segna

qualcosa sul registro. (perdi un punto **P**). Ormai hai perso la possibilità di avvicinarti e non potrai più ritentare.

vai al [\[41\]](#)

24

Decidi per un approccio classico: senza far rumore per aumentare l'effetto sorpresa, scivoli rapido attraverso la stanza, risalendo dal fondo del letto, per poi strisciare sotto le sue coperte...

Sara sbarra gli occhi, mentre lacrime di terrore cominciano a scorrere sul viso rovinando il trucco. Avanzi ancora e lei indietreggia ritirandosi sempre di più verso la testiera.

Hai la situazione in pugno! Vai al [\[42\]](#)

25

Appena entri, noti una ragazza bionda appena uscita dalla pubertà che ascolta la musica sul letto: porta le trecce e ha qualche lentiggine di troppo. Le fa compagnia uno smartphone che ogni tanto si illumina per una notifica.

Se vuoi rischiare di avvicinarti per cercare di dargli un'occhiata, vai al [\[45\]](#)

Il resto della stanza è abbastanza in ombra e dovresti poter dare un'occhiata in sicurezza. [\[39\]](#)

Altrimenti torna al [\[30\]](#)

26

Il tuo orecchio aderisce come una ventosa all'anta di legno, permettendoti di ascoltare dall'altra parte.

Senti due voci adulte, probabilmente i genitori delle tue future vittime.

- Non fa altro che stare attaccata al telefono! Non studia, non aiuta mai in casa e la sua camera è sempre un disastro.

- Ha quindici anni! È una normale ragazzina della sua generazione, e almeno tiene alla sua forma fisica, al contrario del fratello.

- Timmy è nell'età dello sviluppo! Mangia tanto per crescere in fretta! Piuttosto, meglio che vada a prepararagli qualcosa.

Discorsi da umani, ma non puoi certo uscire da lì.

Attiva i tuoi poteri per trasferirti in un altro mobile al [40]

27

Squartapolli sta guardando l'orologio indispettito.

Dalla sua espressione tetra capisci che sei già partito con la zampa sbagliata.

- Signor Bau, ho altri 300 mostri da esaminare e grazie a lei ho già perso 3 minuti.

Se ti butti ai suoi piedi come uno zerbino implorando perdono, vai al [15]

Se invece vuoi rimanere rilassato, fingendo sicurezza e minimizzando l'accaduto, vai al [29]

28

Entri nella stanza di Timmy. Non devi preoccuparti di essere visto, perché il buio è completo.

Anche a troppo a dire il vero... dai un'occhiata al letto a castello, ma anche con la tua vista non riesci a capire in quale dei due letti dorma Timmy.

- Sig. Bau, dopo tutto il tempo speso a bighellonare per la casa, almeno sa dove dorme, GIUSTO?

Squarty è sull'orlo di una crisi isterica.

Se pensi che Timmy sia nel letto superiore vai al [\[53\]](#)

Se invece pensi dorma nel letto inferiore vai al [\[38\]](#)

29

Squartapolli ti prende per una gamba senza neanche staccare gli occhi dal registro, poi ti sbatte un paio di volte a terra come si fa con i tappeti.

Ormai privo di polvere, vai al [\[15\]](#)

30

L'elenco delle stanze che ti consegna Squartapolli include:

La camera di Timmy: [\[41\]](#)

La camera di Sara: [\[25\]](#)

Il bagno: [\[10\]](#)

La cucina: [\[33\]](#)

Esplorale quanto vuoi, e quando ti sentirai pronto - o quando la pazienza di Squarty sarà agli sgoccioli - annunciacgli che vuoi passare alla fase finale, andando al [\[32\]](#)

Apri lo zaino, dando una veloce sbirciata ai libri di scuola e ai quaderni. Non trovi nulla di interessante, a parte qualche scarabocchio a forma di cuore con scritto "Tony".

Ora torna al [\[25\]](#)

Squarty ti guarda seriamente e ti domanda se sei davvero pronto. Deglutisci una blatta e fai cenno di sì.

Comincia la parte finale dell'esame!

Se nella prima parte dell'esame hai dovuto dimostrare a Squartapolli come spiare nell'ombra, ora dovrai mostrargli come si incute il più profondo terrore!

A testa alta (ma non quanto la tua gobba) vai al [\[37\]](#)

Tipica cucina umana: un microonde, dei fornelli, un frigo, un grosso tavolo... nulla di interessante. Squarty ti guarda con disapprovazione, come se la cucina fosse in realtà piena di indizi.

Se provi a guardare dentro al frigo vai al [\[4\]](#)

Se non l'hai già fatto e vuoi provare ad aspettare che arrivi qualcuno, vai al [\[9\]](#)

Altrimenti torna al [\[30\]](#)

Squartapolli digrigna i denti:

- Un'anta che si apre da sola può capitare, se il mobile non è ben chiuso, ma certamente non il contrario!

Senza aspettare la reazione dei due umani, ti prende per il collo e attiva la vostra capacità innata.

Sottrai un altro punto **P** e vai al [40]

Grazie allo smartphone hai scoperto che Tony, il ragazzo di Sara, la chiamerà per la buonanotte. Forse potresti spacciarti per lui...

Se ti piace l'idea vai al [36]

Se preferisci tentare altro vai al [22]

Esci fuori dalla casa e ti apposti accanto alla sua finestra; poi, ricorrendo a un trucchetto che in genere usi per scroccare le chiamate, ti ficchi un dito nel terzo orecchio e invii una notifica al cell di Sara.

- Amore, affacciati alla finestra, stanotte voglio darti la buonanotte di persona... ma promettimi di tenere gli occhi chiusi fino all'ultimo!

Sara, pensando a qualche romanticheria, va alla finestra con gli occhi chiusi: è impagabile la sua espressione quando finalmente li apre e trova te ad attenderla.

Ti basta sussurrarle un: “Che c’è amore, non sei felice di vedermi?”, per farle cacciare l’urlo più forte che tu abbia mai sentito.

Vai trionfalmente al [\[11\]](#)

37

Come insegna ogni film dell'orrore, si perseguita prima sempre il più piccolo, quindi comincerai da Timmy.

Ma hai ottenuto qualche indizio utile nella prima fase dell'esame?

Se hai la parola **#Bullo** vai al [\[14\]](#)

Se hai la parola **#Spuntino** vai al [\[12\]](#)

Se le hai entrambe il testo ti permetterà di leggere anche l'altra opzione.

Se non ne hai nessuna o preferisci improvvisare, vai al [\[28\]](#)

38

Scivoli per terra, silenzioso come nebbia, e ti nascondi sotto il letto della tua vittima.

Poi, sfoderi il grande classico della mano che striscia da sotto il letto per afferrare la gamba della propria vittima...

Solo che.... non trovi la vittima!

Controlli rapidamente il letto ma è vuoto.

Per un attimo hai l'atroce dubbio di aver scelto quello sbagliato, ma Timmy non si trova da nessuna parte.

Sottrai un punto **P!**

Squartapolli sta per infuriarsi, ma in quel momento senti la voce della madre di Timmy provenire dal corridoio:

- Tesoro, se hai voglia di uno spuntino ricorda che ti ho lasciato una lasagna nel microonde e un babà nel frigo.

Una chance!!!

Vai al [\[48\]](#)

39

Fai un rapido giro della stanza in cerca di qualcosa di interessante. Due oggetti attirano il tuo sguardo: lo zaino di Sara sulla scrivania e una specchiera per il trucco sopra la cassettera.

Se vuoi controllare lo zaino, vai al [\[31\]](#)

Se invece ti incuriosisce la specchiera vai al [\[17\]](#)

Altrimenti, torna al [\[25\]](#)

40

Scivoli attraverso il mondo delle ombre e riappari in un armadio della casa. Ti metti in ascolto attentamente, e quando non senti nulla, esci fuori, ritrovandoti in un corridoio.

Squartapolli controlla i suoi appunti:

“Normalmente avrebbe tutto il tempo per visionare la casa, ma dato che l'esame ha una durata limitata, così come la mia pazienza, le fornirò una lista delle stanze e qualche info sulla famiglia che cercherà di infestare.

Ci troviamo a New York, a casa della famiglia Pitt, composta dai genitori, Carla e John, e dai due figli Sara e Timmy di anni 15 e 10, che saranno i suoi bersagli in questo esame”.

Vai al [\[30\]](#)

La stanza è incredibilmente ordinata. Sembra la stanza di un adulto più che di un bambino. Nessun poster, nessun gioco... anche il letto a castello è perfettamente rifatto.

Timmy, un ragazzo grassottello dai capelli castani, è seduto alla sua scrivania, intento a fare i compiti.

Se non l'hai già fatto, puoi tentare di strisciare alle sue spalle nel tentativo di scoprire qualcosa [44]

Se invece vuoi esaminare il letto vai al [46]

Altrimenti, torna al [30]

Sorridendo, ti giri verso Squarty per capire se è sufficiente.

Ma in quel momento Sara, ormai con le spalle al muro, fa quello che farebbe ogni preda privata di una via di fuga: reagisce!

Ti sei sempre sentito superiore rispetto agli umani, grazie anche all'enorme quantità di organi che possiedi rispetto a loro: 5 gambe, 7 orecchie, 13 occhi... ma quando Sara ti tira un calcio in mezzo alle gambe, non sei più così contento di averne così tante.... dato che ne centra 7 su 9 e che capisci dal suo sguardo che ha una gran voglia di finire ciò che ha iniziato...

Mentre ti inginocchi piagnucolando, la patente è ormai diventata l'ultimo dei tuoi pensieri.

THE END (5 di 6)

Soddisfatto ti rivolgi a Squarty che però ti guarda inorridito:

- Doveva terrorizzarlo, non bullizzarlo!

- Siamo progenie degli incubi, non dei teppisti di periferia! A deprimerlo sarebbe bastata la pubertà. Si vergogni!

Rendendoti conto dell'errore, corri da Timmy cercando di spaventarlo quel tanto che basta a risollevargli un po' il morale (e salvare il tuo esame), ma Timmy ormai è uno straccio e non reagisce a nulla.

Cosa ti è venuto in mente? Bullizzare un bambino in un cortogame per famiglie?!?

Scordati la patente!!!

THE END (2 di 6)

Tira un dado!

Se fai 1 o 2, vai al [23]

Se fai da 3 a 6, vai al [3]

Lo smartphone è proprio accanto a lei... la mossa è davvero azzardata...

Se hai la parola chiave **#Batterie** vai al [50]

Altrimenti, tira un dado!

Se fai 1 o 2 vai al [16]

Se fai 3 o 4 vai al [18]

Se fai 5 o 6 vai al [51]

Entrambi i letti sono ben rifatti, ma annusandoli capisci che Timmy dorme nel letto di sotto. Sull'altro letto, al contrario, non percepisci alcun odore... probabilmente era quello di Sara prima che ottenesse una camera tutta sua.

Vai al [\[41\]](#)

Sfruttando l'innata capacità di tutti i Babau ti ritrovi di colpo dentro quella che ti sembra essere una credenza (per te non fa molta differenza, dato che puoi snodarti e comprimerti fino a ridurti a circa un pompelmo).

Squartapolli ti guarda dal beccuccio di una teiera con espressione neutra, aspettando la tua prima mossa.

Se vuoi accostare uno dei tuoi sette orecchi alle ante per ascoltare vai al [\[26\]](#)

Se invece vuoi provare a socchiuderne una per sbirciare vai al [\[8\]](#)

Strisci rapido fino alla cucina per preparare un agguato...

Sì, ma dove?

Se ti nascondi dentro il frigo dove ti attende u' babà, vai al [\[5\]](#)

Se preferisci il microonde dove sono le lasagne, vai al [\[20\]](#)

Strisci in camera di Timmy, rannicchiandoti in un angolo e cominciando a sussurrare tutta una serie di cattiverie sul suo conto: che è un cocco di mamma grassottello, un secchione e che la situazione non potrà che peggiorare quando arriveranno brufoli e forfora. Condisci il tutto profetizzando che non avrà mai amici né tantomeno una ragazza!

Dopo un po' cominci a sentire dei singhiozzi...

vai al [\[43\]](#)

Ti viene in mente il caricabatterie che hai visto in bagno poco prima e in un attimo partorisci un piccolo stratagemma per facilitarti il recupero del cellulare.

Esci dalla stanza attraverso la cassettera e, imitando alla perfezione la voce della madre, bussi delicatamente alla porta dicendo:

- Tesoro... ti sei scordata il caricabatterie in bagno!

Dopo aver sentito un "Grazie" soffocato provenire dall'interno, sei ricompensato dalla vista di Sara che esce dalla stanza.

Entri velocemente e controlli lo smartphone [\[7\]](#)

Ti avvicini più silenzioso di un gatto. Senti squillare una notifica e vedi Sara voltarsi, ma riesci a infilarti sotto tappeto con una scivolata degna di Holly e Benji. Sara sembra non averti notato. Dopo qualche secondo, si alza dal letto per cambiare cd allo stereo.

Svelto, è la tua occasione!

Dai una sbirciata allo smartphone al [7]

52

Nella fretta non ti sei accorto che la specchiera inquadra il viso di Sara e per come funzionano gli specchi... se tu puoi guardare lei... lei può guardare te. Sara alza lo sguardo e i vostri occhi si incontrano. Indietreggi nell'ombra in un istante. Fortunatamente eri abbastanza lontano da farle dubitare di sé stessa, ma dal suo sguardo allucinato comprendi che non potrai più tornare in quella stanza! Togli un punto **P** e vai al [30]

53

Tenendo gli occhi fissi sul letto superiore per notare movimenti improvvisi, scivoli attraverso la stanza, silenzioso come la nebbia, e ti nascondi accucciandoti nel letto inferiore.

Attingendo al repertorio classico dei film horror, alzi una mano da sotto il suo letto per poi farla lentamente strisciare sul materasso, mentre mormori: "Tiiimiiii... "

Ma nessuno risponde. La vittima avrebbe già dovuto strillare, piagnucolare o almeno tremare... che sia svenuta?

Rivolgi uno sguardo speranzoso a Squartapolli che conferma: "La vittima è svenuta..."

"...per asfissia, razza di idiota! Ci sei seduto sopra!"

Mentre tenti, fra le urla di Squartapolli, di rianimare Timmy praticandogli la respirazione bocca a bocca, sei conscio che la patente per te è ormai solo un miraggio...

THE END (3 di 6)