

4

Le Chat Noir



Concorso 2024



I corti di Librogame's Land

LE CHAT NOIR

È notte. In questo vicolo che puzza di urina e spazzatura ti trovi a tuo agio.

Mimì, passandoti accanto, si struscia sul tuo corpo; Tom, davanti al suo bidone preferito, fa la guardia alla spazzatura e a Lilly, la più bella, impegnata a leccarsi i peli della pancia. Anche gli altri prendono posto, sul muretto, sui bidoni, sotto l'auto arrugginita. Infine arriva Felix, il capo. Salta su un bidone. “Randagi,” pigri miagolii rispondono, “sono appena tornato dal mio viaggio in centro e ho fatto una scoperta.”

Salta giù e con la sua forza ribalta il bidone: lische, ossi mangiucchiati e frutta marcia rotolano fuori.

“Questi sono solo gli avanzi di ciò che mangiano gli umani! Il cibo che ci tengono nascosto è intonso, crudo, delizioso!”

Miagolii di stupore.

“Questa è mancanza di rispetto! Ma è arrivato il momento di agire! Ci infiltreremo nel palazzo dal quale provengono gli avanzi e troveremo le loro scorte!”

Il clamore dei randagi supera il rumore dei clacson.

“Come faremo ad entrare?” chiede qualcuno.

“Sarà una missione solitaria. Entrerà chi ha già visitato quel posto.”

Tutti si voltano verso di te.

“Ho esplorato l'interno solo due volte e sempre grazie all'umana che puzza di gatto. Non ho altre conoscenze,” dici.

“Siamo nelle tue zampe,” risponde Felix.

REGOLAMENTO

Sei un grazioso gattino nero e sei la spia designata per trovare la cucina degli umani. Questo è il racconto della tua avventura! Leggi il testo e alla fine scegli a quale paragrafo recarti tra quelli indicati. *Puoi raggiungere un paragrafo solo tramite link.*

Alcune situazioni ti metteranno alla prova e si sa che noi gatti ci stressiamo facilmente: porta il conto del tuo **livello di stress** con le dita di una zampa. Se finisci le 5 dita, prendi il 5 come livello massimo (a meno che tu non voglia usare la coda per continuare a contare). Inizi con **lo stress a 0**. ATTENZIONE: non diminuirà durante l'avventura!

Potrebbe esserci UNA SOLA OCCASIONE in cui il testo ti indicherà di tirare un dado da 6.

Non c'è altro. Presta attenzione agli odori e in bocca al lup... ops... buona fortuna!

Vai al paragrafo **1**.

1

Hai dormito quasi tutta la mattina, ma adesso è il momento di infiltrarti! Con occhi assonnati e passo sinuoso abbandoni il parco dove gli altri continuano a dormire e raggiungi la strada. Le macchine sfrecciano, ma tu non le temi più, sai che la strada è tua e inchiodano quando ti vedono passare. Il palazzo è dall'altra parte.

Entri dal retro (19) o dal portone principale (21)?

2

Esplorare il piano è troppo rischioso. Imbocchi le scale e sali, ma dopo una rampa le scale finiscono con una porta arrugginita e il simbolo 15.

Hai solo perso tempo.

Aumenta di **1 lo stress** e torna al **14**.

3

Rasenti il muro. L'umano ti insegue sferzando il suo bastone, tu però sei più veloce, lo superi e con un lungo balzo miri al secchio. Sei a mezz'aria quando noti che è pieno d'acqua. Provi a voltarti, ma senza appigli non fai altro che contorcerti: come un proiettile ci finisci dentro, immergendoti fino alle orecchie. Il secchio si rovescia sputandoti contro il muro. Ti rialzi slittando sull'acqua profumata, più scivolosa di quella normale e ti precipiti giù per le scale. Non tornerai più su, questa missione è troppo pericolosa. Penserai dopo a come placare l'ira di Felix.

MISSIONE FALLITA.

4

Rizzi la coda e la raggiungi. Lei ti accarezza. Profuma di menta: una volta l'hai mangiata scambiandola per erba gatta. Ti fai coccolare un po', ma oltre a spalmarti sudore sul pelo non ricevi altro. Hai solo perso tempo.

Aumenta di **1 lo stress** e vai al **10**.

5

Non sai da quanto stai salendo le scale. Per fortuna degli umani non c'è traccia, quindi puoi prenderti tutto il tempo per annusare ogni piano. Finalmente l'odore di cibo attira la tua attenzione. Osservi il corridoio. Un simbolo è disegnato sul muro: 5. Non sai cosa significa. A quanto pare ogni piano ha un simbolo diverso posto nella stessa posizione.

Esplori il piano (**31**) o continui a salire (**10**)?

6

Raggiungi il muro e scompaia dietro un divano. Lo percorri per intero fino al lato opposto. Di fronte a te c'è l'alto bancone, raggiungibile tramite uno sgabello. Il gatto è ancora lì.

Se salti sullo sgabello vai al **18**.

Se preferisci parlare con il gatto restando sotto il bancone vai al **46**.

7

Analizzi la stanza: un divano; una pila di scatole contro la parete di fianco. Salti sul divano impolverato. Starnutisci e lo abbandoni. Corri verso le scatole, ma sono chiuse e non puoi infilarti in nessuna di esse.

"Aspetta qui, micino," dice lei e chiude la porta. Ti guardi intorno. Non ci sono vie d'uscita. Sei in trappola!

Aumenta di **1 lo stress**.

Dopo un tempo interminabile senti la porta aprirsi. L'umana che puzza di gatto è tornata e ti porge qualcosa.

Poggia a terra un pezzo di carne cruda. Appurato che non si tratta di una trappola esci di corsa, afferra la carne e lasci la stanza a gambe levate.

Ricorda che hai un pezzo di carne in bocca.

Raggiungi le scale al **5**.

8

Equipaggi occhi dolci e voce delicata e esci allo scoperto.

"Ciao!" gli dici. Corri verso le sue gambe e ti strusci da capo a coda.

"Miao un corno!" esclama lui e ti sferra un calcio.

"Non finisce qui!" urli correndo via senza voltarti.

Aumenta di **1 lo stress**.

Il portone principale ti attende al **21**.

9

Il rumore proviene da una stanza piena di umani seduti ai tavolini. Parlano sotto voce e bevono un liquido nero dall'odore acre. Le luci sono basse e il pavimento è improvvisamente morbido, una sorta di pelliccia rossa. Un suono melodioso proviene da ogni angolo; lungo il perimetro sono posti dei divani e sul bancone in fondo, accucciato tra i bicchieri, un gatto grasso dorme. Potrebbe avere qualche informazione!

Per raggiungerlo attraversi la sala (**13**) o rasenti il muro (**6**)?

10

Sali e annusi fino ad avvertire odore di cibo. Questa volta il simbolo è *10*. Entri nel corridoio: è più rumoroso degli altri e sui lati è disseminato di tavolini con vasi e piante.

Esplora il piano al **9** o continua a salire al **53**.

11

Sali. Appena termini la rampa, ti trovi faccia a faccia con un umano. Sta spargendo acqua profumata sulle scale usando un oggetto che per esperienza conosci bene: il bastone antigatto! Non appena ti vede, lo mette subito in azione puntandolo verso di te. Lo eviti, così come eviti un secchio messo al centro dell'uscio per entrare nel corridoio con il simbolo *11*.

L'umano ti insegue. Decidi in fretta:

fuggi tra le sue gambe (**32**), ti nascondi nel secchio (**3**), provi a sfondare una porta rumorosa che reca in alto gli stessi simboli visti nei corridoi (**55**).

12

Qui non puoi fidarti di nessuno. Ti allontani mentra la porta si chiude di nuovo.

Fuggi tra le gambe dell'uomo (**32**) o ti nascondi nel secchio (**3**)?

13

Con nonchalance attraversi la sala senza negarti il piacere di affondare le unghie nel pavimento peloso.

Passi sotto i tavolini, tra le gambe degli umani e ne approfitti per annusare i loro piedi. D'un tratto ti senti afferrare la coda. Sotto il tavolo con te una cucciola di umana ti tira a sé. Soffi.

"Gatto," dice. Per liberarti non ti resta che graffiarla. Succede tutto in un attimo: l'umana inizia a strillare, altri umani si abbassano per vedere, il tavolo traballa e quello che c'è sopra cade frantumandosi.

Aumenta di **1 lo stress** e fuggi: verso il gatto (**35**) o dietro il divano (**6**)?

14

Percepisci di nuovo l'odore di cibo. Il simbolo sul piano è il *14*. A differenza degli altri piani, questo è gremito di umani disposti in fila. Il brusio è assordante.

Esplori (**34**) o continui a salire (**2**)?

15

Se il tuo livello di stress è 5 o più, vai al **54**.

Se è minore di 5 vai al **16**.

16

Sei in trappola. Il cane è sempre più vicino. Tiri fuori le unghie e ti prepari a lottare, quando l'umana del cane appare sulla porta.

"Richard!" urla. Il cane esita, ringhia, ma fa un passo indietro.

"Non si fa, cagnetto cattivo!"

L'umana riprende in braccio il cane e come un'ombra ti defili tornando nel corridoio al **60**.

17

Cosa ti prende? Boh! Stendi le gambe, rizzi il pelo, miagoli in malo modo e senza alcuna strategia ti fiondi sul cane. Non se lo aspettava e comincia a scappare. Ora sei tu a inseguirlo fuori dalla stanza, tra le gambe degli umani nel panico. Il cane è esausto; punta la porta nel muro, che è aperta ma sta per chiudersi. L'hai quasi preso, ma inciampa su se stesso e ruzzola all'interno della cabina nel muro. Ti fermi giusto in tempo. Le porte si chiudono lasciandolo intrappolato. Finamente il corridoio è tuo!

Vai al **60**.

18

Balzi sullo sgabello e poi sul bancone, ma hai calcolato male: il bancone è liscio e scivoli in mezzo ai bicchieri che cadono esplodendo; slitti fino a sbattere contro il gatto che ormai non dorme più. È all'erta, con una zampa alzata. Non fai in tempo a rialzarti che la zampa ti colpisce forte. Molto forte. È inutile provare a difendersi. Ti butti giù dal bancone e riattraversi la sala correndo verso le scale.

Aumenta di **1 lo stress** e vai all'**11**.

19

Se il tuo **livello di stress** è *esattamente* **2**, leggi direttamente il **38**. In caso contrario continua qui.

Giungi sul retro, nel vostro vicolo, e la porta da dove arriva il cibo è socchiusa. Un umano dal forte odore di cibo butta un sacco nero in un bidone della spazzatura e poi torna verso la porta.

Puoi seguirlo in silenzio (**28**) o strusciarti contro le sue gambe (**8**).

20

Il gatto stringe gli occhi per osservarti meglio.

"Non mi convinci, giovanotto."

Ritrae la testa e torna a dormire. Non c'è verso di farlo parlare ed è pericoloso restare qui.

Aumenta di **1 lo stress** e vai all'**11**.

21

Poggiando le zampe solo sulle mattonelle nere del marciapiede a scacchi, giri l'angolo e punti il portone. È chiuso e non puoi aprirlo.

Ti siedi davanti al portone e attendi un umano che ti apra la porta (**24**) oppure ti nascondi e ti intrufoli non appena qualcuno entra (**41**)?

22

È un luogo piccolo, umido; un territorio conteso, data la puzza di urina. Ci sono molte porte, ma tutte chiuse. Sei in un vicolo cieco: di fronte a te il cane, dietro di te il muro e una finestra aperta. Il cane si ferma. Ringhia. Rispondi appiattendolo le orecchie ed emettendo profondi versi. Il tempo si è fermato; la tensione si taglia a fette.

Se hai un pezzo di carne e vuoi darlo al cane per distrarlo, vai al **56**.

Se non ce l'hai o non vuoi darglielo, vai al **15**.

23

Non hai mai corso così tanto in vita tua, senti il vento che sferza le vibrisse. Veloce come una rondine ti proietti in quella cabina rimbalzando tra le gambe degli umani; il cane fa lo

stesso e vi ritrovate aggrovigliati. Tu però ti rialzi prima di lui e vedi che la porta è ormai quasi chiusa. Spicchi un salto, ti appiattisci e riesci a passare oltre la stretta fessura giusto prima che sia completamente chiusa. Sei di nuovo nel corridoio (60).

24

Se il tuo **livello di stress è 2** vai al **57** altrimenti vai al **52**.

25

"Sei già abbastanza grasso. Parla adesso!"

Il gattone ritrae la testa e torna a dormire. Non c'è verso di farlo parlare ed è pericoloso restare qui.

Aumenta di **1 lo stress** e vai all'**11**.

26

"Batuffolo di carbone," esclama l'umana. Le salta in braccio.

"Qui non sono ammessi animali," dice l'umano armato.

"Zitto o chiamo la protezione animali!" risponde l'altra.

Chissà cosa si sono detti. Poco importa, la porta si è richiusa e per adesso sei al sicuro. Vai al **40**.

27

Nella tua fuga vai a sbattere contro le gambe di un'umana. L'odore acre di fumo ti arriva al naso.

"Creatura diabolica!" urla. Sebbene non parli la sua lingua, capisci che è meglio fuggire. Infatti si prepara a sferrare un calcio. Le zampe scivolano sul pavimento liscio, ma resti nello stesso punto. Ti guardi attorno.

Fuggi dove sbucca la porta sul retro (48) o verso la porta aperta più vicina, al di là del bancone (59)?

28

Sfruttando ogni nascondiglio lo segui a distanza. L'umano varca la porta e con uno scatto ne approfitti prima che sia completamente chiusa. Sei dentro! Vai al 47.

29

"Sto cercando il mio umano; senza di lui non so tornare nel mio territorio."

"Qui è pieno di umani, come faccio a sapere chi è il tuo?"

"Profuma di cibo."

Il gatto non risponde.

Se hai un pezzo di carne e vuoi darglielo, forse si convincerà a parlare al 36.

Se non ce l'hai o non vuoi darglielo, vai al 20.

30

Che ti prende? Boh! Stendi le gambe, rizzi il pelo, miagoli in malo modo e senza alcuna ragione salti oltre la finestra alle tue spalle.

Ringrazia la scala antincendio se hai salva la pelle, ma non rimetterai più piede nel palazzo. Penserai dopo a come placare l'ira di Felix.

MISSIONE FALLITA.

31

Ti inoltri nel corridoio silenzioso. Diverse porte su entrambi i lati sono aperte e dalle stanze, piene di tavoli, oggetti ronzanti e alcuni che squillano, provengono odori vari, ma solo in una stanza senti odore di cibo. Vai lì: due umane stanno mangiando, un'altra umana è in piedi, pronta ad uscire. Non è il luogo che stai cercando. Fai per andartene quando l'umana in piedi ti si rivolge.

"Batuffolino di carbone!" ti chiedi se è un bene o un male non capire il loro linguaggio.

Puoi strusciarti a lei (4) o lasciare la stanza (10).

32

Ti giri slittando e adesso sei tu a puntare l'umano. State per scontrarvi. Lui alza il bastone. Tu ti avvicini. Il bastone scende con violenza e tu cambi direzione. Lui si sbilancia, poggia il piede in malo modo e inizia a scivolare, una gamba da una parte, una gamba dall'altra. Ne approfitti per attraversare quel comodo passaggio e sei di nuovo per le scale.

Aumenta di **1 lo stress** e sali al **14**.

33

Viri a destra, rimbalzi tra le gambe degli umani e ti precipiti giù. Il cane frena, facendo di tutto per evitare le scale. Resta lì a ringhiare, ma tu sei già un paio di rampe sotto. Non tornerai più su, questa missione è troppo pericolosa. Penserai dopo a come placare l'ira di Felix.

MISSIONE FALLITA.

34

Muovi alcuni passi tra gli umani, qualcuno vuole accarezzarti, altri sono infastiditi. Li schivi procedendo a scatti, quando un ringhio ti fa raggelare: un cane dal pelo riccio, in braccio alla sua umana, ti vede; abbaia. È piccolo, ma più grande di te. Si dimena, salta giù e parte al tuo inseguimento. Inizi a correre evitando le gambe degli umani con il cane sempre alle tue calcagna. Per fortuna riesci a intravedere una stanza. Ti ci fiondi dentro al **22**.

35

Mani e piedi cercano di raggiungerti. Riesci a svincolarti e fuggi passando sotto ai tavolini. Senza più intralci salti sul divano. In volo calcoli il percorso. Uno sgabello può aiutarti a raggiungere il bancone. Le zampe toccano il divano, sposti il peso su di esse e salti al **18**.

36

Prima di iniziare la conversazione, hai lasciato cadere il pezzo di carne e l'hai nascosto sotto il tuo corpo. Fai un passo di lato e glielo mostri.

"Prendilo."

Il gatto salta giù con un tonfo.

"Non ne ho bisogno," ti dice. Tira fuori un artiglio e sul pezzo di carne incide il simbolo "1" e il simbolo "4".

"È qui che devi andare," e se ne torna su a dormire.

Vai all'**11**.

37

Che ti prende? Boh! Stendi le gambe, rizzi il pelo, miagoli in malo modo e senza alcuna strategia graffi il cane al volto. D'istinto prova a morderti, ma sei più veloce e riesce solo a sfiorarti la coda. Con una corsa scordinata riesci a tornare nel corridoio, ma senti il respiro della bestia sul tuo pelo. Eviti gli umani fino a vedere davanti a te la strana porta nel muro aperta, ma che sta per chiudersi. Puoi entrarci (23) o puoi tornare nelle scale (33).

38

Finora ti è andata male, ma i gatti sono testardi. Torni di nuovo nel vicolo sperando nella buona sorte. Avanzi nascondendoti dietro ogni riparo. Dell'umano non c'è traccia. Spii verso la porta da cui esce il cibo e... è socchiusa! Con indifferenza entri (48).

39

Ti siedi di fronte alla porta e attendi. Qualcosa sta venendo trascinato verso l'alto, il rumore si allontana sempre di più. Sopra la porta, dei simboli luminosi variano continuamente fino a fermarsi sul simbolo 14, annunciato con un suono che ti fa sobbalzare. Poi nient'altro. Qui non succede più nulla. Hai solo perso tempo.

Aumenta di **1 lo stress** e incamminati per le scale (5).

40

Ti tocca sopportare le mani sudate che ti scompigliano il pelo, ma per fortuna la porta si riapre e ti ritrovi in un luogo affollato

dagli umani, in fila davanti una porta sul fondo dal quale proviene l'aroma di cibo. Sul muro il simbolo 14.

Nessuno si accorge di voi, tranne un cane dal pelo riccio, in braccio alla sua umana. È piccolo, ma più grande di te. Ti vede; abbaia. Poi si dimena e salta giù. Tu fai lo stesso e corri evitando le gambe degli umani con il cane sempre alle tue calcagna. Per fortuna, riesci a intravedere una stanza. Ti ci fiondi dentro al 22.

41

Ti nascondi. Dal nascondiglio vedi un'umana giungere, premere qualcosa sul muro e aprire il portone. È ora! Schivi passanti e lampioni, acceleri e ti infili nella fessura lasciata dal portone in chiusura. Ti ritrovi in una grandissima sala dal pavimento scivoloso e cominci a slittare tra i piedi degli umani. Vai al 27.

42

Sei in una grande sala dal pavimento lucido e scivoloso. Le luci formano dei cerchi a terra che attirano la tua attenzione; di fronte, un grande acquario. L'umana che puzza di gatto scompare dietro un bancone. Ricompare senza la pelliccia di prima, più esile, che abbia cambiato pelo così in fretta? Poi entra in una stanza dietro il bancone e ti fa cenno di seguirla. La segui (7) o non la segui (45)?

43

Fuggi a più non posso, ma il pavimento è scivoloso e non riesci a controllarti. Vai a sbattere rovinosamente contro due gambe. La puzza di gatto ti arriva al naso. È l'umana che conosci. “Micino!”

Vai al **42**.

44

"Sono la spia dei randagi. La mia missione è trovare il cibo degli umani."

Ti guarda un attimo, poi ritrae la testa.

"Hey! Tu hai cibo e un posto caldo, ma lì fuori la vita è dura!"

"Lo so," risponde assonnato. "Anch'io ero un randagio."

"A maggior ragione devi aiutarmi!"

Il gatto fa di nuovo capolino.

"Giovanotto, la vita è dura in generale, non solo lì fuori. Hai del cibo da offrirmi in cambio di informazioni?"

Se hai con te un pezzo di carne e vuoi darglielo, vai al **51**.

Se non ce l'hai o non vuoi darglielo, vai al **25**.

45

Indifferente, distoglie lo sguardo, ma la donna non si arrende.

"Micino!" viene verso di te. Inizi a fuggire.

Vai al **27**.

46

Ti mimetizzi con il bordo nero del bancone e arrivi sotto il gatto. Miagoli e lui si sporge.

"Che ci fai qui?" chiede.

Gli dici la verità (**44**) o menti (**29**)?

47

La porta sul retro dà su un antro poco illuminato. Vedi l'umano svoltare un angolo. Non si è accorto di te.

Lo segui a debita distanza (48) o cerchi di raggiungerlo (50)?

48

Il luogo è poco illuminato. Svolti l'angolo. Non c'è nessuno. A sinistra una rampa di scale porta ai piani superiori. Accanto alle scale, una porta chiusa emette strani rumori. Davanti a quella porta senti odore di cibo.

Prendi le scale a sinistra (5) o attendi davanti a quella strana porta (39)?

49

L'umana si ferma a premere qualcosa sul muro. Non ti ha visto. Tiri fuori la tua voce più dolce, miagoli. Non appena ti vede, si copre la bocca.

"Gattaccio!" urla. Ti si rizzano i peli. A lei si rizzano i capelli. Ti sferra un calcio. Fai in tempo a vederlo.

Aumenta di **1 lo stress**.

Fuggi sul retro (19).

50

Per non perderlo di vista, lo raggiungi. Lui è fermo, in attesa davanti a una porta chiusa. Quando i vostri sguardi si incrociano, ti blocchi con la zampa anteriore sospesa a metà passo. Poi l'umano di scatto sbatte forte i piedi. Ti si rizzano i peli e balzi. Si mette male! Fuggi nella sala dove sbuca il portone principale.

Se il tuo livello di stress è 1 vai al **43**.

Se è 0 vai al **27**.

51

Prima di iniziare la conversazione, hai lasciato cadere il pezzo di carne e l'hai nascosto sotto il tuo corpo. Fai un passo di lato e glielo mostri.

"Prendilo."

Il gatto salta giù con un tonfo e lo manda giù in un boccone. Ti fa un cenno e si avvia verso un angolo remoto che puzza di urina e non solo. Davanti ad un'allettante scatola piena di sabbia, con la zampa disegna il simbolo *l* e il *4*.

"Vai qui."

Meglio andare subito all'**11** se non vuoi vederlo andare di corpo.

52

Ti siedi accanto al portone, schiena dritta, zampe unite e piedini ben in mostra. Tiri fuori gli occhioni dolci e attendi. Dopo poco un'umana arriva con le sue scarpe rumorose. Emana un forte odore di fumo.

La saluti miagolando (**49**) o attendi ancora al (**57**).

53

Il rumore non ti convince. Prima di andartene, cerchi qualche indizio. Sali su un tavolino e osservi un vaso da vicino. Non fa niente. Forse ha bisogno di una spinta. E lo spingi. E il vaso cade e si frantuma in mille pezzi! Che paura! Ti fiondi giù, sgommi in curva e imbecchi le scale.

Vai all'**11**.

54

Senti che sta per succedere; ti succede quando sei sotto stress ed è incontrollabile. Stai per fare qualcosa contro la tua volontà. Odi questo aspetto dei gatti, ma gli altri dicono che è normale. Saltare senza motivo, vedere qualcosa che non c'è, scappare da nessun pericolo, attaccare senza essere minacciati. Come può essere normale? Ma devi cedere alla tua natura.

Lancia un dado da 6.

Se il risultato è:

1 o 2 vai al **30**;

3 o 4 vai al **37**;

5 o 6 vai al **17**.

55

L'umano ti insegue, ma tu sei più veloce. Salti contro quella porta, ma sbagli di poco la mira: con le zampe colpisci un punto metallico di fianco e senti che il muro penetra leggermente... nel muro! Torni a terra proprio mentre l'umano alza il bastone. All'improvviso la porta emette un suono, si apre e mostra una piccola cabina. All'interno compare una donna dal forte profumo di menta.

Se l'hai già incontrata e sai che puoi fidarti, raggiungila al **26**.

Altrimenti vai al **12**.

56

Con uno scatto della testa, lanci verso il cane il pezzo di carne che avevi in bocca. Scondinzolando si getta sul cibo e si dimentica di te. Che stupidi i cani!

Come un'ombra ti defili tornando nel corridoio al **60**.

57

Attendi. Attorcigli la coda attorno ai piedi. Da lontano vedi arrivare un'umana e senti la puzza di gatto estraneo che si porta appresso. Anche lei ti vede e accelera.

"Micino, che fai qui al freddo?" ti accarezza. Lo detesti, ma la lasci fare per il bene superiore. Ti strusci un po', poi preme qualcosa sul muro e il portone si apre.

Corri dentro. Troverai dopo il tempo per leccarti via la puzza di gatto estraneo che ti ha attaccato addosso.

Vai al 42.

59

Salti sul bancone e poi balzi a terra davanti alla porta aperta. Nella stanza vedi un divano e molte scatole addossate alla parete. Alle tue spalle avverti la presenza di un altro gatto.

"Micino," è l'umana che puzza. "Entra."

Ogni via di fuga è bloccata. Puoi solo entrare.

Vai al 7.

60

Ce l'hai quasi fatta! Tra lo stupore generale, punti la porta in fondo. Il profumo del cibo è sempre più forte, è come una scia che ti indica la strada. Schivi gambe e mani, la coda ti tiene in equilibrio. Superata la fila degli umani, entri in quel luogo. In una grande sala piena di tavoli gli umani mangiano, ma tu ti dirigi verso una porta nascosta: è da lì che viene fuori il cibo.

Ti ritrovi in un luogo caldo e rumoroso, pieno di umani affannati. Profumo di carne bruciata, carne cruda, pesce. Non freni la tua corsa nemmeno quando padelle e posate ti vengono lanciate contro. Entri in una stanza sul retro. Una stanza fredda nasconde la carne cruda; sugli scaffali salsicce, baccalà,

bottiglie di latte. Felix aveva ragione. Ora devi solo riferirgli la posizione dell'obiettivo, al resto ci penserà lui.

Imbocchi l'ultima porta rimasta e sei di nuovo per le scale.

Finalmente si scende.

MISSIONE COMPIUTA!