

5

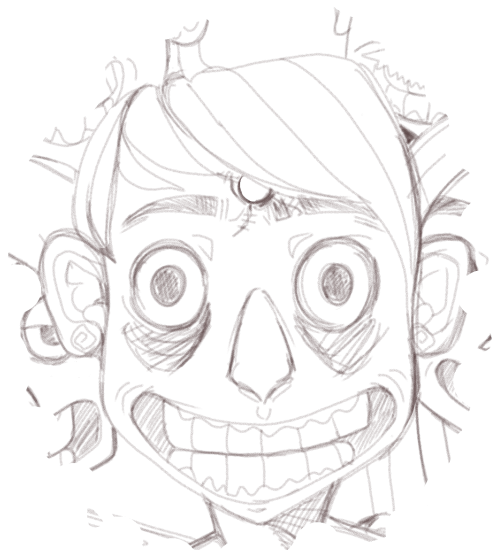
Benvenuti a SMILETOWN!



Concorso 2024



I corti di Librogame's Land



Il tuo nome è Chris e sei il felice protagonista di questa storia. Felice come tutti gli altri abitanti di Smiletown. Ecco perché anche tu emani un fascio di luce **GIALLO**. Memorizza tale colore, che potrà variare in base al tuo stato emotivo seguendo le istruzioni che ti darà il testo.

In ogni caso, tu che stai leggendo, assicurati di mantenere sempre il sorriso, poiché si rifletterà proprio su Chris.

Ora puoi iniziare l'avventura dal paragrafo 1!

1

Il battente picchia più volte sulla porta in rovere. Spalanchi gli occhi e la schiena ti trasmette una fitta dolorosa. Ti gratti la fronte, le unghie indugiano sul piccolo incavo circolare.

Infili i piedi nelle pantofole senza bisogno di chinare lo sguardo, fisso sul lato destro del letto, privo anche oggi di sgualciture. L'asimmetria ti disturba, ma non intacca le pieghe che hai sulle guance.

Altri tre colpi. Voli sulle scale, i palmi ti scivolano sul corrimano; era solo questione di tempo prima che *lui* arrivasse.

Vai al [9](#).

2

«L'ho visto crollare, sai?»

La misteriosa voce ti provoca un fremito tale da farti riprendere conoscenza. Disserrì le palpebre per osservare un vecchio in abiti avorio che si aggira per la stanza con le mani congiunte dietro la schiena; un faro di luce illumina le piastrelle muovendosi di pari passo col suo sguardo.

«Guerra, disperazione, solitudine...» prosegue, «ecco come le viscide emozioni dei nostri avi hanno distrutto il mondo, non lasciando altro che vuoto!» Il tono si fa più profondo: «Io sono un eroe. Un profeta! Ed è così che voi Prescelti mi ripagate? Cercando di scappare dal paradiso che vi ho offerto?»

«Il tuo paradiso è solo un'illusione» sbotti, «la gente continua a soffrire anche dietro queste dannate maschere!»

«Gente come lei, dici?» schiocca le dita. «A me sembra che stia benissimo.»

La porta si spalanca e Maya fa il suo ingresso porgendogli un bastone acuminato prima di piegare il collo nella tua direzione: «Torna da me, Chris» amplia il sorriso sulle sue guance di nuovo asciutte e luminose, «accogli la felicità.»

No, non è lei. Non è la tua Maya! Indietreggi, ma i muscoli non rispondono. Poi una fitta lancinante ti trafigge la fronte.

«Accoglila...»

Se il tuo colore è **BLU**, vai al [31](#).

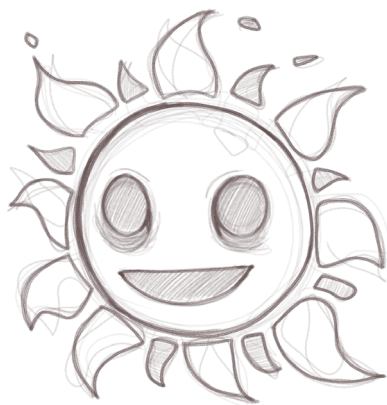
Altrimenti, vai al [39](#).

3

Il grido di Maya ti scuote le viscere. Muovi una gamba in avanti, ma la riporti subito a posto. Non puoi negarle la felicità; la felicità è tutto ciò che conta.

Una scheggia di vetro rimbalza ai tuoi piedi. Il timido barlume bluastro che ancora si rifletteva sulle pozzanghere sparse a terra infine sparisce, portando con sé anche il suono di quell'ultimo gocciolio.

Vai al [21](#).



4

Vi accomodate sui sedili posteriori fissando lo specchietto che riflette il saluto dell'uomo; egli poi si aggiusta il berretto prima di riportare la mano sul volante.

«Una buona giornata, dove posso portarvi?»

«Al Conf-» ti blocchi appena in tempo, per voi sarebbe più sicuro fermarsi in uno dei luoghi vicini, «no, volevo dire...

...alla scuola elementare.» (30)

...alla chiesa.» (38)

5

«Una dimora graziosa» i suoi bulbi scandagliano l'ambiente come dei fari, «ma l'arredamento è lungi dall'essere perfetto!» Col bastone indica un disegno appeso alla parete: «Fossi in voi mi sbarazzerei di schizzi così puerili e anatomicamente imprecisi.»

«In realtà» le labbra ti si inaridiscono, «quello ha un valore sentimentale.»

«Vedi, è proprio qui il problema» con un rapido gesto sposta il bastone sopra la tua testa, picchiettandoti con delicatezza, «se non vogliamo che il passato si ripeta, dobbiamo sbarazzarci delle emozioni tossiche.»

Serri gli occhi, ma non serve a niente: il rumore che giunge ti fa scorrere rapido il sangue nelle vene.

«Da questa parte...» lo precedi, calpestando a pugni chiusi quel che resta d'un caro ricordo.

Cambia il tuo colore in **ROSSO** e vai al [23](#).

6

Maya fatica a tenere il ritmo delle tue falcate, eppure non si lamenta. Le sue gambe tuttavia ben presto cedono, trascinandoti a terra con lei.

Un odore acre ti brucia i polmoni. Sollevi lo sguardo, e per una volta non devi forzare i muscoli delle guance: il recinto che circonda Smiletown si erge proprio davanti ai tuoi occhi, sotto un cielo tagliato in due da una lunga pennellata grigia. Le lucide sbarre in metallo si interrompono solo davanti al grosso cancello, sorvegliato - per così dire - da una guardia appisolata su uno sgabello mentre un mazzo di chiavi penzola dalla sua uniforme.

Se il tuo colore è **VERDE**, vai subito al **42**.

Altrimenti, se provi a sgraffignare le chiavi, vai al **33**.

Se preferisci invece scavalcare il recinto, vai al **16**.

7

Il grido di Maya ti scuote le viscere; i muscoli delle tue gambe si mettono in movimento senza controllo.

«Non la toccare!» anche la gola vibra d'impulso.

«Stai calmo» il Segretario mantiene lo sguardo di fronte a sé, «non desideri più la felicità?»

«NON LA TOCCARE HO DETTO!»

Concludi la corsa su di lui, spintonandolo oltre la ringhiera. Il bastone cade ai tuoi piedi, quell'unica striatura scarlatta che ne macchia la lama viene sciacquata dalle pozze d'acqua sparse a terra. Ti affacci sul baratro con il cuore che palpita. Dal volto inerme dell'uomo resta intatto solo il suo sorriso.

Ora anche il tuo sensore ha iniziato a lampeggiare senza sosta.

Maya si lascia trascinare per un braccio senza opporre resistenza mentre percorrete le scale; trovi il tempo per raccogliere due cappelli che infili sulle vostre teste, nonché un paio di occhiali da sole per Maya, prima di scendere in strada al [26](#).

8

Osservi le tue gambe dondolare avanti e indietro mentre ti reggi saldo ai braccioli della sedia.

«Maya guardare» esulti, «gambe di Chris volare come vento!»

Ma Maya non ti degna di uno sguardo: continua a correre tra i corridoi di casa vostra trasportando ogni volta oggetti diversi.

«Maya ignorare Chris» sbuffi, «Maya cattiva.»

Alla fine lei si ferma, aiutandoti a indossare uno zaino simile a quello che sporge dalla sua schiena. Apri bocca, ma Maya ti soffoca in un caldo abbraccio. Di colpo non pensi più ad altro.

«Scapperemo da tutto questo» singhiozza, «te lo giuro...»

9

L'uomo che ti attende è più giovane di quanto ti avessero abituato finora.

«Segretario» alzi due dita sopra la testa a formare una U, «è un onore incontrarla di persona!»

Egli ricambia il gesto e ti scosta col suo bastone mentre oltrepassa l'uscio; appena poggia la bombetta sull'attaccapanni, irradia la stanza di una calda luce.

«Maya dov'è?» taglia corto sfoggiando i suoi denti perlacei.

Se prendi tempo offrendogli un té, vai al [34](#).

Se lo inviti a dare prima un'occhiata alla casa, vai al [5](#).

Se gli chiedi che intenzioni abbia, vai al [20](#).

10

Il grido di Maya ti scuote le viscere. Batti i denti, ancora e ancora, non riuscendo a pronunciare una parola. Ti sbracci, ma il Segretario mantiene lo sguardo concentrato di fronte a sé.

Ancora un grido, stavolta più forte, ti fa strizzare gli occhi. Quando li riapri stai già stringendo il polso di Maya, che si lascia trascinare senza opporre resistenza.

«Dove la stai portando?» grida l'uomo alle tue spalle. «Non desideri più la felicità?»

Continui a correre, mentre l'eco dei suoi passi si fa sempre più vicino. Ora anche il tuo sensore ha iniziato a lampeggiare senza sosta. Incespichi più volte sui gradini prima di scendere in strada al [26](#).

11

La tua testa supera in altezza la recinzione. L'equilibrio si fa però sempre più precario: prima che tu abbia tempo di agire, precipiti al suolo con un sonoro tonfo. Le gambe di Maya hanno ceduto di nuovo!

«Ehi, voi!» sgrana gli occhi la guardia. «Cosa credete di fare?» Cerchi di aiutare Maya a rialzarsi in fretta, ma altre ombre accorrono, schiacciandoti la faccia a terra con una forza tale da farti perdere i sensi.

Vai al [2](#).

12

«È troppo tardi» annuncia, «l'Errore si sta già diffondendo!»

Il pomello del suo bastone rimbalza a terra e rotola fino ai tuoi piedi. Chini lo sguardo solo per un istante prima che l'uomo si avventi su di te, impiantandoti l'asta nel petto.

«Devo farlo... per il bene di Smiletown!»

Il cuore ti brucia mentre osservi da vicino lo sfarfallio sulla fronte del Segretario che ti concede un'ultima luminosa estasi prima dell'oscurità.

13

Rilassi i muscoli quando scopri trattarsi d'un semplice cittadino. Eppure non riesci a smettere di grattarti la fronte. Se stai ancora sorridendo, vai al [29](#). Altrimenti, vai al [18](#).

14

Riempi anche l'ultima serratura, ma le chiavi girano a vuoto, sciaguattando nei rispettivi incavi. Eppure sembravano combaciare alla perfezione! Forse con un po' di insistenza... «Ehi, voi!» sgrana gli occhi la guardia. «Cosa credete di fare?» Il metallo ti scivola dalle mani. Afferra Maya e tenti la fuga, ma altre ombre accorrono, schiacciandoti la faccia a terra con una forza tale da farti perdere i sensi. Vai al [2](#).

15

Agiti un braccio verso di voi; il tassista vi nota e accosta. Se stai ancora sorridendo, vai al [4](#). Altrimenti, vai al [22](#).



16

Un salto non basterebbe per aggrapparsi alla cima del recinto, ma per fortuna voi siete in due.

Se ti issi sulle spalle di Maya, vai all'11.

Se lasci che sia Maya a salire sulle tue spalle, vai al 37.

17

«La faccenda è seria» annuncia, «ma almeno l'Errore non è diventato contagioso come temevo. Sono ancora in tempo!»

Il Segretario svita il pomello del suo bastone, da cui rivela una punta affilata che avvicina lentamente alla fronte di Maya.

«Resta ferma, mia cara» la rasserena chiudendo un occhio, «non farà troppo male.»

Le lacrime continuano a sgorgare, ma lei non reagisce.

Se il tuo colore è **GIALLO**, vai al 3.

Se è **VIOLA**, vai al 10.

Se è **ROSSO**, vai al 7.

18

L'uomo allunga un braccio, poi il suo sorriso si pietrifica.

«U-Un Errato?!» indietreggia. «Guardie! GUARDIE!»

Stringi la presa al polso di Maya puntando il viale sul lato opposto della piazza, ma a metà strada venite circondati da alcuni energumani sulla cui uniforme brilla l'effigie di un sole.

La faccia di Maya viene schiacciata con forza a terra; gridi a pieni polmoni ma una grossa mano ti strozza le parole in bocca.

L'ultima cosa che ricordi è il cielo limpido sopra la tua testa.

Vai al 2.

19

Il terreno lastricato vi scorre veloce sotto i piedi; svoltate un angolo dopo l'altro fino a raggiungere un arco in pietra sotto al quale vi concedete un momento per riprendere fiato. Tossite entrambi quando uno strano fetore vi si insinua nelle narici.

Proprio lì, accasciato su una parete, trovate un uomo in catalessi. I lunghi capelli gli nascondono gran parte del volto, lasciando scoperto solo il suo sorriso screpolato; accanto a sé è capovolta una bombetta nella quale sono stati depositati alcuni spiccioli.

Se lanci una moneta al pover'uomo, vai al [40](#).

Se lo ignori per rimettervi subito in marcia, vai al [43](#).

20

«Fare il mio lavoro e nient'altro» le cavità dei suoi occhi si trasformano in due buchi neri pronti a risucchiarti, «perciò portami da lei.»

Percepisci il sensore sulla fronte pulsarti fino al cervello.

«Da questa parte...»

Vai al [23](#).

21

La tua mano tasta le lenzuola senza incontrare alcun ostacolo. Apri gli occhi e fissi lo sguardo sulle pieghe del letto. Il guanciaie profuma ancora di lei.

«Amore» il volto radioso di Maya emerge dalla porta, «mi sono alzata prima per fare un po' di pulizie. Scusa se non ti ho svegliato, ma dormivi come un ghiro.»

Ti fai ombra con una mano, la luce del suo nuovo sensore è così dannatamente intensa.

«Tranquilla» sbadigli. «Tu invece oggi mi sembri in forma.»

«Puoi dirlo forte» fa una giravolta, rischiando di rovesciare il contenuto dello scatolone che tiene tra le braccia, «non mi sono mai sentita meglio!»

«E quello cos'è?» ti metti in piedi malgrado l'incessante prurito alla fronte.

«Oh, è solo roba inutile, non so neanche perché la tenevamo ancora. Voglio dire» estrae una bambola di pezza, «ho una certa età, che me ne faccio di questa?»

Il tuo sorriso viene scalfito dalla saliva che ti si incastra in gola.

«Già...» deglutisci, «non sei mica una bambina.»

22

Non fai in tempo a sfiorare la portiera che il veicolo sgomma via. Dovevi immaginarlo, nessuno a Smiletown accoglierebbe un Errato. Poggi la mano alla bocca, non è con tali ingenuità che porterai in salvo te e Maya.

Dirigetevi di corsa nei vicoli al [19](#).

23

L'omogeneo rumore dei vostri passi sui gradini prosegue anche lungo il corridoio che conduce al balcone. Una folata ti sferza il volto, gli occhi bruciano per il pulviscolo; le nubi sono ferme all'orizzonte, non osano deturpare la purezza di Smiletown.

Lei è ancora lì, appoggiata con le mani sulla ringhiera che rifrange a intervalli frenetici un bagliore cilestrino; vi dà le spalle e non proferisce parola.

«Mia cara» ti sorpassa il Segretario, «ignorare un ospite è scortesia. Le buone maniere sono morte?»

Maya ha un sussulto come non ne vedevi da giorni. Lenta si gira, le occhiaie le hanno scavato gli occhi da cui versa fiotti di

lacrime; i capelli sono paglia pronta a farsi portare via dal vento, e la pelle del viso abbraccia le ossa in una pallida stretta.

Ma il suo sorriso... il suo sorriso rimane incantevole.

L'uomo esita ad avanzare e si volta verso di te. La luce che emette ha una breve intermittenza.

Se stai ancora sorridendo, vai al [17](#).

Altrimenti, vai al [12](#).

24

Qualunque fossero le intenzioni del misterioso figuro, non te la senti di correre alcun rischio. Stringi dunque la presa al polso di Maya, il cui volto si contorce in una rapida smorfia, poi imboccate il viale sul lato opposto della piazza. Non vi girate nemmeno a fronte delle continue grida che vi richiamano.

Vai al [6](#).

25

«Tutto bene?» gli occhi del tassista vi scrutano tramite lo specchietto. «Vi coprite la fronte da quando siete entrati.»

«Sì, ehm» senti il sensore pulsarti sui polpastrelli, «è che soffriamo entrambi il mal d'auto.»

L'uomo stringe la presa sul volante: «Tranquilli, siamo quasi arrivati.»

Osservi il paesaggio scorrere attraverso il finestrino. Il sole stampato sulle bandiere di Smiletown è più ricorrente di quanto ricordassi.

«È solo una scorciatoia» aggiunge come se ti leggesse nella mente, «pensate solo a mettervi comodi e a rilassarvi.»

La levetta sulla portiera si abbassa con un sonoro *CLAC*. Provi a tirare la maniglia, ma senza risultato. Poi il veicolo frena di colpo; sbatti la testa contro il sedile e tutto si fa buio.
Vai al [2](#).

26

Il sole illumina il paesaggio d'un vivido candore. I vostri vicini passeggiano all'unisono sul marciapiede, sincronizzando l'andatura coi rispettivi cani al guinzaglio. Tutti scattano lo sguardo verso di voi e curvano due dita sopra le loro fronti radiose. Anche gli animali vi rivolgono lo stesso rigido sorriso. Ricambi alla svelta, poi osservi la strada. Le macchine sfrecciano in file ordinate alla stessa distanza l'una dall'altra. Un taxi si avvicina alla vostra destra, mentre oltre la carreggiata si dipanano gli stretti vicoli di Smiletown.

Il petto ti duole. Annaspi, ma non puoi indugiare proprio adesso. Dovete raggiungere al più presto il Confine. È l'unica soluzione che vi resta!

Se richiami l'attenzione del taxi, vai al [15](#).

Se conduci Maya nel reticolo di viuzze, vai al [19](#).

27

«Zack fa wow. Zack no pensava trovare altri Errati.»

Ti copri in ritardo il sensore con una mano, le pulsazioni stanno diventando sempre più fastidiose.

«Cosa intendi con “altri”?»

Egli deglutisce senza smettere di ridacchiare; poi si scosta i capelli dalla fronte, mostrando una fossa vuota e scura di fronte alla quale il tuo sorriso vacilla.

«Nessuno dare può caccia a Zack. Zack furbo troppo anche per Governatore.»

«Allora perché non sei scappato oltre il Confine?»

«Zack no meritare» sospira, «ma se altri Errati volere libertà, cancello Est avere sbarra rotta.»

«Chi ci dice che possiamo fidarci?»

«Zack aiuta...» la sua testa ondeggia senza controllo, «Zack dovere ripagare debito...» poi l'uomo cade riverso a terra.

Scuoterlo si rivela inutile; dovete rimettervi in marcia al più presto. Forse per voi c'è ancora una speranza!

Cambia il tuo colore in **VERDE** e vai al [43](#).

28

Per quanto ti sforzi, le chiavi non vogliono saperne di infilarsi nelle serrature; ti sbracci le maniche, e il clangore si intensifica.

«Ehi, voi!» sgrana gli occhi la guardia. «Cosa credete di fare?»

Il metallo ti scivola dalle mani. Affferri Maya e tenti la fuga, ma altre ombre accorrono, schiacciandoti la faccia a terra con una forza tale da farti perdere i sensi. Vai al [2](#).

29

«Le è caduto questo.»

Il sangue si gela quando l'uomo ti porge uno spago spezzato. Fatichi a mettere a fuoco lo sguardo sul tuo indice nudo. Lei sapeva che non l'avresti delusa ancora: questo doveva essere il vostro piccolo accordo. Se solo avessi avuto più tempo...

Riafferri il polso di Maya e imbecchi di corsa il viale sul lato opposto della piazza. Devi restare concentrato, o finirai col dimenticare di nuovo qualcosa di importante.

Cambia il tuo colore in **BLU** e vai al [6](#).

30

«Vostro figlio dev'essere un alunno modello» asserisce prima di esplodere in una risata. «Domanda sciocca, perdonatemi. Tutti i bambini sono alunni modello nella nostra amata cittadina.»

«Sì, lei è...» ti tormenti le labbra, «lei *era* la migliore.»

Cambia il tuo colore in **BLU**.

Se il colore precedente era il **VIOLA**, vai al [25](#).

Altrimenti, vai al [35](#).

31

«M-Maya...» allunghi un braccio verso di lei, «ti prego, torna in te...»

Goccia dopo goccia, le tinte rubino che stavano macchiando il pavimento vengono lavate via.

«C-Chris...» la luce di Maya balugina e si scurisce davanti ai tuoi occhi lucidi.

L'uomo lascia cadere il bastone a terra per distogliere in fretta lo sguardo: «È IMPOSSIBILE! Come posso proteggere la felicità se quel maledetto Errore si ostina a ricomparire?!»

Maya ne approfitta per afferrarti un braccio e trascinarti con sé.

I vostri piedi scricchiolano sotto le numerose schegge di vetro.

La testa ti duole; tutto è così confuso...

Vai all'[8](#).



32

«Zack ringrazia. Zack incontrato persone buone.»

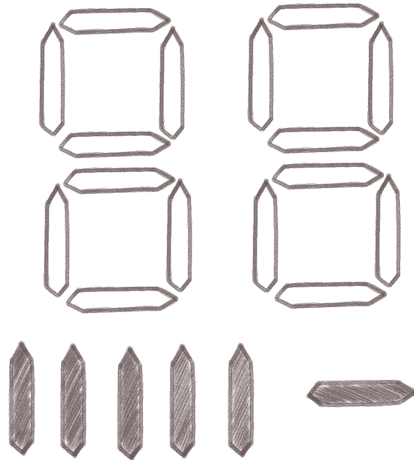
L'uomo ondeggia con la testa, poi sputa un grumo di catarro a pochi passi dai vostri piedi.

Inorridito, stringi la presa di Maya e scappi il più lontano possibile da questo strano personaggio.

Vai al [43](#).

33

Sfili il peso dalla tasca grazie a un rapido movimento della mano. Ora non ti resta che infilare le chiavi nelle larghe serrature che compongono il cancello.



Osserva l'immagine qui sopra e inserisci ciascuna chiave nella fessura più adatta, assicurandoti di usarle tutte e di mantenerne l'orientamento. Dirigiti poi al paragrafo corrispondente.

Se il testo del paragrafo non combacia o se non riesci a ottenere alcun numero, vai al [28](#).

34

«Accetto di grazia, un té è quello che ci vuole.»

Lo immaginavi, un Segretario non si esimerebbe mai da una simile usanza sociale. Nessuno a Smiletown lo farebbe.

I vostri cucchiaini roteano in sincronia senza sfiorare una sola volta i bordi delle rispettive tazze. Portate le mani alla bocca, anche i vostri sorsi sono simultanei.

«Buono» sentenza l'uomo per poi trascinare la tazza sul tavolo verso di te, «ma non perfetto.»

«Mi spiace, di solito è Maya a occuparsene.»

«Non temere» si alza in piedi, «dopo il mio intervento tornerà come prima.»

«E se qualcosa andasse di nuovo storto?» faticosi a deglutire le ultime gocce di té.

«In tal caso anche il suo sacrificio impedirà che il passato si ripeta. Dovrai esserne fiero!»

Tiri via la sedia e annuisci; la testa freme ben più di quanto i muscoli tentino di comandare.

«Da questa parte...»

Cambia il tuo colore in **VIOLA** e vai al **23**.

35

Il tassista vi conduce ben presto a destinazione; gli allunghi una banconota e scendete dal veicolo prima ancora che lui possa spengere il motore.

«Grazie, tenga il resto.»

«Oh, grazie a voi.»

Puoi percepire il suo saluto pur dandogli le spalle mentre procedete a passo spedito lungo uno stretto vialetto. Vai al **6**.

36

Ti svegli grazie al dolce canto di un usignolo sul davanzale. Tasti le lenzuola finché non incontri il calore di Maya, che apre gli occhi insieme a te.

«Buongiorno, amore mio. Ti ho sognata, sai?»

«Davvero?» fa un risolino. «E cosa facevo nel tuo bel sogno?»

“Beh, no, non lo definirei “bello”...” ti gratti la fronte, in un punto dove non ricordavi se allungassero così tanto le cicatrici, «ma sai una cosa? Lo considero tale solo perché mi ha permesso di ammirarti anche di notte.»

«Oh, sei così tenero» ti accarezza.

«E tu sei così bella» le vostre luci si uniscono mentre premi le tue labbra sulle sue, «la più bella donna della mia vita...»

37

Sollevi l'esile corpo di Maya sulla cima del recinto, dove per alcuni istanti lei rimane ferma a contemplare il panorama, ignorando le tue braccia tese.

«Ti prego, non mollare proprio ora» la implori, «fallo per lei...»

Maya emette un lungo sospiro prima di sporgersi e tirarti a sé.

Le vostre mani rimangono strette anche quando balzate giù dalla recensione, imprimendo le suole a terra come un marchio di libertà. Vai al [44](#).



38

Le luci, i colori, la festa... i ricordi di quel giorno ti investono come un sogno a occhi aperti.

Posi lo sguardo su Maya: per quanto il suo viso possa apparir sfiorito, resta la donna più bella che tu abbia mai visto.

Cambia il tuo colore in **GIALLO** e vai al [35](#).

39

«M-Maya...» allunghi un braccio verso di lei, «t-ti prego, torna in te...»

Lei però continua ad assistere immobile alla scena con occhi vitrei. Digrigni i denti, ma il dolore diventa così insopportabile da offuscarti la vista. Vai al [36](#).

40

Il tintinnio sveglia il senzatetto, che viene pervaso da numerosi spasmi; dalla sua chioma spuntano due occhi arrossati, ma solo una pupilla riesce a spostarsi su di voi.

Se il tuo colore è **VIOLA**, vai al [27](#).

Altrimenti, vai al [32](#).

41

Le chiavi si incastrano alla perfezione nei rispettivi incavi. Ti è sufficiente una leggera pressione per spalancare il cancello.

Il clangore desta la guardia, senza privarla del suo sorriso; vi osserva defilarvi nel passaggio, ma non osa rincorrervi.

Solo un pazzo oserebbe valicare il Confine...

Vai al [44](#).

42

Le parole di Zack ti risuonano nella mente. Tasti una per una ogni sbarra finché non individui quella da lui citata, che crolla dopo una leggera pressione.

Il clangore desta la guardia, senza privarla del suo sorriso; vi osserva defilarvi nel passaggio, ma non osa rincorrervi.

Solo un pazzo oserebbe valicare il Confine...

Vai al [44](#).

43

Procedete a passo spedito; le pareti dei vicoli si allargano attorno a voi, sbucando nella piazza centrale di Smiletown. L'armonico cigolio delle saracinesche ti fa salire un brivido: questo posto si affollerà a breve!

«Signore?» due dita ti bussano sulla schiena e il cuore per un attimo smette di battere.

Se ti volti, vai al [13](#).

Se vi date alla fuga, vai al [24](#).

44

Rotolate giù per la polverosa collina da cui si eleva Smiletown. Dopo una breve discesa, atterrate in un'arida valle dove coltri di fumo ancora aleggiano sui resti di sparute catapecchie.

Giri lo sguardo su alcune figure che tentano di arrampicarsi sulla parete scoscesa, salvo poi rovinare al suolo. Malgrado i continui fallimenti, non una ruga corruga le loro fronti immacolate.

I sensori emettono un flebile ronzio prima di calare l'ombra sui vostri volti, sciogliendovi i sorrisi come al termine d'una maledizione. Le lacrime di Maya tuttavia si intensificano di colpo. Provi ad abbracciarla, ma una strana forza la attrae verso

una delle figure - la più gracile e bassa - rimasta seduta in disparte sopra un masso a osservarvi.

«T-Tu» sbianchi come avessi visto un fantasma, «tu sei...»

«Lucy riuscita svegliare te pure» si rimette in piedi mostrando uno squarcio sulla fronte, «eh, papà?»