

7

Per Speculum, Obscure

I Ver-Meers
MDCLXVIII

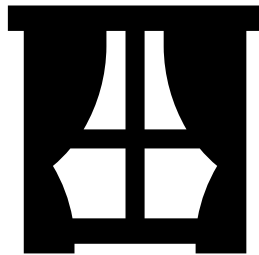


Concorso 2024



I corti di Librogame's Land

*Per Speculum,
Obscure*



Introduzione

In questo racconto, tu sarai Guglielmo, Wilhelm per l'artista che ti ha scelto come aiutante, Messer Föst. Una nuova tappa del vostro peregrinare nell'Italia di inizio Ottocento sta cominciando, e con essa alcuni eventi fuori dal normale...

Per scoprire cosa accadrà, avrai bisogno di un comune dado a sei facce, da tirare quando richiesto. Potrai anche accumulare *Punti Paura*, di cui tenere conto con le dita. Per il resto, lasciati guidare dalla storia e dall'intuito.

Poiché ne avrai bisogno, buona fortuna.

Vai all'[1](#).

1

La soffitta profuma della resina delle travi e della cera del parquet lucidato. L'odore di freddo rimasto sugli abiti da viaggio si mescola a quello di carte e inchiostri, dissolvendosi pian piano: all'emozione dell'avventura si va sovrapponendo un avvolgente sentore di benvenuto.

«Ti brillano gli occhi, Wilhelm. Come a un fringuello felice del suo nido.»

Messer Föst ha un sorriso sghembo, ma incoraggiante: è forse la prima volta che ti senti a tuo agio a ricambiarlo, malgrado la timidezza.

«Sì, signore. Questa sistemazione... riesco a vedere che... la sua arte, signore, ne trarrà atmosfere d'incanto.»

Le labbra sottili di quel volto fascinoso si chiudono in un'espressione soddisfatta. Gli occhi neri ti scrutano, divertiti, e come sempre ti pare che siano i pensieri misteriosi dietro di essi a sancire che non potrai mai, davvero, comprendere il suo genio. «Seguimi, ragazzo.»

Si volta, con un frusciare del mantello pesante e il morbido ondeggiare dei riccioli castani. Rifiutare l'invito è impensabile. *Vai al [21](#).*

2

«... perché, signore?»

Vorresti che la tua voce non tremasse, ma ti tradisce come ha fatto l'uomo che credevi il migliore del mondo. Ti sforzi di continuare. «Avevate già ogni cosa. Ciò che ritraete *muore*. Come potete permetterlo? Cosa resterà?»

Nutriviti ancora una speranza di scuotere la sua coscienza. Ma il ghigno in cui il suo volto si stira, dopo un attimo, non ti parla che di avidità, e sicumera, e diabolica sicurezza.

«Oh, resterà l'arte, piccolo Wilhelm. Cos'altro importa?» Ti si avvicina, alto e imponente, e prima che tu possa arretrare ti afferra il viso con una forza inaspettata, e non sai impedirgli di strapparti il contratto dalle mani. «Cos'altro ti *deve* importare, dopo tutto ciò che abbiamo realizzato?» Ti scruta, e nel profondo dei suoi occhi neri appare un perfido divertimento. «Resta o fuggi, agnellino. Se sei così brillante, già sai che il mio desiderio era anche il tuo: ormai ne sei complice.»

Stai a te, Wilhelm. Fuggirai, rinnegandolo (vai al [14](#)), o resterai, domandandoti se mai riuscirai a fermarlo (vai al [18](#))?

3

Il freddo si intensifica, innaturale. Ti scava dentro. Il tenue bagliore della superficie della camera ottica ti appare come ghiaccio; gli alberi, per sempre spogli; ogni tepore, perduto...

Rabbrividisci così forte che il tuo maestro lo nota.

«Wilhelm? Oh, che sbadato. Ero così intento a rifinire il bozzetto che non ho acceso la stufa. Ti spiace occupartene?»

Non ti spiace. Il richiamo delle fiammelle dentro la stufa è, stranamente, più allettante di qualsiasi confidenza artistica Messer Föst voglia proporti.

Il freddo, tuttavia, non è così semplice da cancellare. Segna l Punto Paura. Poi, vai al [7](#).

4

Ormai hai smesso di porti domande. Dopotutto, l'arte di Messer Föst è l'unica risposta.

Ti è sempre più faticoso uscire dalla soffitta. Fuori è così freddo, che soltanto gli acquerelli, le matite, i vetri colorati e la presenza del maestro sanno ridarti calore. D'altronde, lui non sembra spazientito.

«Il tuo dolce animo è qui, Wilhelm,» ti sorride una sera, placido, indicandoti l'ultima delle sue opere tratte dalla camera oscura. «Non mi occorre altro. E presto ripartiremo.»
Annuisci, ritrovando nel quadro il tenue rosa e oro dell'alba, l'azzurro puro dell'acqua di primavera, il verde tenero dell'erba. Non occorre altro. Il tuo animo, tutto, è lì.
Fine.

5

«È perché sta emergendo la... fotografia, non è così?» La tua voce è piatta per il disprezzo, la vergogna di aver ammirato quell'uomo, e l'orrore. «Ho cercato le prove della vostra paura. E ho trovato il vostro patto.»
Dopo un lungo istante, il volto di Föst si stira in un ghigno molto meno fascinoso dei suoi passati sorrisi.
«Oh, Wilhelm. Nemmeno il diavolo, oramai, può sopravvivere di solo talento.» Si avvicina di un passo. I suoi occhi splendono ancora della sua sicurezza, e di rabbia. «Ma lui, quanto me, sa che il trucco per creare vita è *prenderla*.» Avanza ancora. «Ora tu, da bravo, mi *darai* quel patto, e forse non diventerai una tela sul mio muro.»
Al suo terzo passo, arretri. Il cuore ti martella in gola. Le narici di Föst vibrano. Alla fine, balza in avanti.
Vai al [32](#).

6

Hai strappato le opere dalle pareti e le hai gettate a terra, ma vibrano ancora di vita, facendoti accapponare la pelle; la camera oscura è nell'altra stanza, silenziosa, immota quanto te, mentre accogli il ritorno di Messer Föst.

«Wilhelm!» ti sta chiamando. «Hai preparato...» si blocca, fissando i lavori rovinati, e poi te. «Cosa *diamine* è successo, qui?»

Da sotto la camicia, estrai il foglio rosso sangue che hai trovato nella camera oscura. Lui si impietrisce.

Se conosci il nome di una nuova invenzione ottica, vai al [5](#). Altrimenti, vai al [2](#).

7

Dovresti andare al mercato, ma esiti di fronte alla piazza.

Dicono che la nebbia non sia un fenomeno raro, in questa pianura, eppure senti la mancanza del cielo azzurro, del verde, del riflesso solare sulla pietra. La caligine ti pare più opprimente che mai.

Non che tu abbia motivo di essere malinconico. Nelle ultime serate, Messer Föst ha esibito la lanterna magica nei caffè della città; ha guadagnato committenti; ha incantato grandi e piccini con il *mondo nuovo*, alla fiera.

Eppure, c'è questa grande piazza spenta, che la camera oscura spia dalla sua piccola finestra. Hai il suo occhio sottile sulla nuca, lo sai. Registra i tuoi passi, i tuoi gesti, il tuo bisogno di cercare un po' di vita in questo luogo. Non vi è nulla di male in questo, no? Non farai tardi.

Poco distante da te, vicino al prato, noti che il solito saltimbanco si sta preparando a esibirsi. Sotto un portico alla tua destra, invece, tre signori dall'aria distinta chiacchierano animatamente. *Se ti dirigi verso il giocoliere, vai al [9](#). Se ti scosti nei pressi dei gentiluomini, vai al [27](#).*

8

«Vi siete superato,» commenti, con genuina ammirazione. Rischi di sembrare un aduttore, ma quale altro sentimento ti è concesso di fronte alla magia di Messer Föst? Lui ride, esilarato. «Non è che l'inizio,» replica. Il suo viso emana sicurezza, entusiasmo. E complicità, quando prosegue. «Prima di partire, mi sono assicurato di migliorare la camera. Tecnica, arte, intraprendenza: nessuna va trascurata, Wilhelm. Ricordalo.»
Lo ricorderai. Vai al [7](#).

9

Ricordi le prime volte in cui l'hai osservato da lontano: le risate dei bambini, il tono squillante e vivace delle battute con cui li coinvolgeva.
Non ti aspetti né i capelli grigi, né la malinconia con cui rigira le sue palline tra le mani.
«Buongiorno, signore. Grazie per essere qui anche oggi, malgrado questo tempo tetro.»
Ti rivolge un sorriso, sciupato dalle rughe agli angoli della sua bocca. Resti bloccato sotto i suoi occhi, però: perché sono tanto... spenti?
«Quest'angolo di piazza è tutto ciò che mi resta, ragazzo. Non credo durerò a lungo, ma tento di donare un po' di brio a questo inverno che non finisce mai...»
La sensazione di essere trafitto da un occhio alle tue spalle quasi ti toglie le forze, le ginocchia che cedono.
Se possiedi 3 punti Paura, vai al [20](#). Se non possiedi nessun punto Paura, vai al [26](#). Se possiedi 1 o 2 punti Paura, tira il dado: se ottieni 2 o meno, vai al [33](#), se ottieni 3 o più vai all'[11](#).

10

Ti avvicini abbastanza da leggere il titolo dell'articolo.

Inspiegabile moria di pesci nei canali del Gran Prato! Gelo, malattie o veleno?

Il trafiletto sottostante riporta le lamentele di passanti e ricchi residenti per il tanfo di marciume. Di certo non giova al decoro del luogo, una simile triste decimazione, né alla sua bellezza...

Aggrotti la fronte, preoccupato, ma decidi di proseguire prima che lo strillone ti agguanti.

La prossima volta che tirerai il dado, ricorda di aggiungere 1 al risultato. Vai al [23](#).

11

Per un istante, la vedi: una nuova ruga si scava sulla pelle del giocoliere. Una striscia sottile di vita risucchiata altrove, in pochi momenti.

Trasalisci: è mai possibile? Ti volti verso la finestra in cima al vostro palazzo, un mezzo grido che ti muore in gola. Senti l'uomo alle tue spalle chiederti se stai bene.

Segna 1 punto Paura. Se sei a 2, ti allontani trasecolato dal saltimbanco senza riuscire a rispondergli: vai al [29](#). Se sei a 3, vai al [20](#).

12

Messer Föst appare sinceramente preoccupato per te. L'occasione è lì, a tua disposizione... ma esiti un momento di troppo, prima che sia lui a prendere l'iniziativa. Come sempre.

«Anche un cieco vedrebbe che sei stanco. Forza, per oggi sarò io a farti il tè.»

Ti dà una paterna pacca sulla spalla, passandoti accanto, e svanisce nello stanzino della cucina.

Che sciocchezza, non fidarsi, quando è tutto come è sempre stato...

Vai al [18](#).

13

Le pareti ti ruotano attorno: stai per cadere. E cadrà nel vuoto, dove tutto finisce; cadrà e sarai leggero, sarai nel buio, non sarai. Come le pupille traslucide di un pesce, come i rami secchi degli alberi, come nebbia...

Barcolli, attanagliato dal panico.

«La camera ottica!» gridi, fissandola pieno di terrore. Messer Föst corre a sostenerti, ma le sue mani ti sembrano di ghiaccio. «Dev'essere una maledizione, signore! Qualcosa non va! Ne verremo uccisi—»

«*Wilhelm.*» Pronuncia il tuo nome con tutto lo straniante peso del suo accento. Quando fissi il suo sorriso, lo trovi falso e indifferente. «Sono farneticazioni oltre ogni limite. Non tollererò di sentirtelo ripetere. Mi aspetto di meglio, da chi ha l'onore di accompagnarmi.»

Stretto nella sua presa, puoi solo mormorare una scusa sommessa, riuscendo a nascondere l'orrore nei tuoi occhi. Ma nell'istante in cui Föst si discosta, è lo sguardo lancinante della camera a trafiggerti la schiena.

Non potrai liberarti di questa paura. È sopraggiunta in tempo: vai al [14](#).

14

La notte è più gelida che mai, mentre ti allontani correndo. Il fiato sempre più stretto, come se la paura, in verità, ti trattenesse nella piazza, nella soffitta, nella presa di Föst. Nella sua camera oscura.

Non sai dove andrai, né cosa farai. Sai solo che scappare, per provare a tenerti stretta l'anima, era l'unica soluzione possibile. E che un vuoto abisso, più profondo della morte stessa, può ancora inghiottire il mondo, e ti ha fissato andartene.

Fine.

15

L'illusione che la camera opera, grazie alle sue lenti nascoste e alle minuscole spie praticate sul suo fronte e sulla tenda per far passare la luce, non ti ha mai dato questa sensazione prima. Le tue mani paralizzate stringono i bordi della scatola. Non hai idea del perché, ma malgrado lo splendore del panorama sei assalito dalla sensazione che qualcosa di sconosciuto stia accadendo...

Se ascolti la premonizione, vai al [30](#). Se decidi di ignorarla, vai al [28](#).

16

Una settimana fugge, assorbita dal rapido successo che i primi spettacoli di Messer Föst ottengono in città. La primavera tarda ad arrivare: il freddo è ancora pungente quando, le mattine, ti occupi degli acquisti che il maestro richiede.

Stai rientrando al palazzo, al cui terzo e ultimo piano si annida il vostro studio, quando noti che sui fogli a stampa di uno strillone campeggia uno schizzo della vostra piazza – certo, molto più rozzo rispetto a quanto il tuo maestro sappia fare, ma riconoscibile.

Se ti fermi a dare un'occhiata, vai al [10](#). Se alzi le spalle e ti affretti verso lo studio, vai al [23](#).

17

Il sentore inquieto che provi non è diverso dai precedenti. La tua paura rimane invariata.

Non sai dare una risposta che non suoni assurda e raffazzonata: ti senti bruciare le guance di imbarazzo. Nondimeno, il maestro ti sorride.

«È un lungo inverno, ed è normale che l'umore e la luce ne risentano. Non temere: se questo luogo non saprà darci di più, ci sposteremo. Fidati di me.»

È, d'altronde, la scelta più facile, per scacciare le ombre che ti assillano. Ti aggrappi alle parole di Messer Föst, alla sua sicurezza di fronte all'inspiegabile, e la tua giornata prosegue.

Vai al [18](#).

18

Passano i giorni. Ogni volta che il tuo cuore prova a dibattersi, un manto di gelida calma lo quieta. Fuori, il Gran Prato si svuota: ormai il saltimbanco è svanito da giorni.

Sei, ancora, di fronte alla camera oscura. Non te ne sei mai davvero andato. La guardi, lei guarda te. Non vedi altro né nei sogni, né nella veglia: solo la sua ipnotica presenza d'abisso.

Ti ruba anche il lutto, la pena, la tristezza. Messer Föst ti restituisce il sorriso, solo perché lei possa cibarsene.

Hai atteso troppo per tentare di ribellarti. È molto più semplice lasciarsi cadere.

Le sue braccia saranno lì a prenderti, per sempre.

Fine.

19

Il miracolo che la camera opera, grazie alle sue lenti nascoste e alle minuscole spie praticate sul suo fronte e sulla tenda per far

passare la luce, non ti è nuovo, benché la splendida architettura di questa città le renda onore più degli altri scenari che vi hai ammirato dentro.

«Ruba il cuore, maestro,» soffi, emozionato.

Messer Föst ti sorride.

«Proprio così.»

Vai al [16](#).

20

La strage dei pesci nel canale. La voragine nera della scatola. Il gelo. Ciò che sta capitando a quest'uomo. Tutto ti sovvien, insieme, in un unico grande momento di terrore. Ti giri, inorridito, verso l'alta finestra dello studio, così distante, eppure così nitida.

Non ti stai inventando tutto.

«Signore, no. Lei deve *andarsene*. Non è sicuro qui!»

Il tuo appello accorato stupisce il saltimbanco.

«E di cosa si tratta, ragazzo? È forse qualcosa nell'aria?»

Il brivido ti si riverbera lungo tutta la colonna vertebrale.

«Peggio, signore. È in uno sguardo.»

Ti allontani. Quando sei di nuovo al riparo di un portico, ti guardi indietro: il giocoliere, forse spaventato dalle tue parole, se ne sta andando in direzione opposta alla tua.

Fissi il portone del palazzo della soffitta. Una diabolica magia sta avvenendo nello studio: devi intervenire prima che possa fare altro male.

Vai al [6](#).

21

La seconda stanza della soffitta spiove bassa sopra le vostre teste. Messer Föst ha situato qui le sue due lanterne magiche, le casse di panorami dipinti per il *mondo nuovo* e alcuni sfarzosi

costumi di scena. Qualche bozzetto e una tela incompiuta campeggiano nell'angolo più lontano.

Anche la camera ottica è già in posizione, davanti a una finestra dalla tenda tirata. È proprio lì che Föst ti conduce, sorridendo quando coglie il tuo tuffo al cuore.

«Sbircia pure: a te l'onore.»

La curiosità e l'emozione ti mettono i brividi mentre sali sulla pedana. Ti chini, lasciando che le ali della parte superiore della scatola di legno accolgano il tuo capo.

Sulla superficie opaca, ecco già la luce: argento liquido, e su di esso riprodotta in filigrana la straordinaria espansione della piazza appena fuori. Un colombo attraversa il cielo; un artista di strada lancia minuscole palline di fronte a un paio di astanti; i palazzi d'intorno, in proporzioni più perfette di quanto l'occhio umano possa cogliere, vigilano sugli spicchi d'erba, sui canali, sui viali candidi attorno alla fontana che zampilla cristallina...

Sei colto da uno strano tuffo al cuore. Tira il dado. Se ottieni 2 o meno, vai al [19](#). Se ottieni 3 o più, vai al [15](#).

22

«Signore, io... non saprei,» confessi. «Non vi sembra che, da quando siamo qui, stia avvenendo qualcosa di... strano? Come se... la vita svanisse?»

Messer Föst si fa serio. Getta uno sguardo d'intorno alla stanza, e indica tutte le sue opere con un ampio gesto, mentre si avvicina.

«A dire il vero, figliolo, mi pare di non aver mai lavorato meglio, e credevo concordissimo. Quale sarebbe, poi, la causa?»

Un'ipotesi, per quanto flebile, è sulla punta della tua lingua. Ma una volontà più forte della tua pare volertela strappare. Tira il dado. Se ottieni 2 o meno, vai al [17](#). Se ottieni 3 o più, vai al [13](#).

23

Quando torni alla soffitta, Messer Föst ti chiama dall'altra stanza.

Lo trovi di spalle, intento a rimirare, alto di fronte a sé, un foglio trapunto di sottili e decisi tratti neri. Ti avvicini.

«Come primo calco, azzardo a dire che ne è risultata una meraviglia. Ne convieni?»

Difficile negare: la minuzia, la delicatezza, la verosimiglianza con cui le matite di Föst riportano i paesaggi della camera ottica su carta non hanno eguali. I vuoti irradiano luce, le ombreggiature paiono muovere le figure rapite in un attimo immobile, perfino l'acqua riesce a scintillare – e senza neppure una punta di colore.

Il tuo sguardo va alla camera oscura, la spia segreta il cui occhio coadiuva il lavoro del maestro.

Tira il dado. Se ottieni 2 o meno, vai all'[8](#). Se ottieni 3 o più, vai al [25](#).

24

«Chiedo scusa, messeri... è di un'invenzione ottica, che sento parlare?»

Se anche avessi avuto un tono baldanzoso, ogni pretesa di darti delle arie sarebbe svanita alle occhiate infastidite che ti arrivano. I due scettici si stanno già stringendo nei mantelli per allontanarsi dal seccatore, quando l'uomo dell'arringa ti sorprende.

«Oh, mi ricordo di te. L'aiutante di Föst, sì? Magistrale, la sua arte. Ma ascolta il mio consiglio: non durerà ancora molto. La *fotografia*, mio caro, sorpasserà perfino lui. Mettiti al riparo, finché puoi.»

Incalzato dagli altri, l'uomo non ti lascia il tempo di rispondere: resti lì, sbigottito, senza risposte argute, con quella fosca

previsione che un poco ti offende. Avrai forse trovato, però, il motivo che ultimamente rende Messer Föst più distante?

La prossima volta che tirerai il dado, ricorda di sottrarre 1 al risultato. Vai al [34](#).

25

Ricordi il tuffo al cuore della prima volta che ti ci sei affacciato in questa soffitta. Stavolta, un brivido freddo ti artiglia la schiena.

Se hai letto l'articolo, vai al [31](#). Altrimenti, vai al [3](#).

26

Ti assale una profonda tristezza: per la malattia che sta consumando quest'uomo, e per il momento sfortunato in cui, è chiaro, siete capitati in questa città.

Gli auguri ogni buona fortuna, sperando di non vederlo svanire nei prossimi giorni. In fondo, però, non puoi fare nulla, se non tornare a occuparti delle faccende del tuo maestro e riporre in lui e nelle sue luminose lanterne le tue speranze... per quanto fievoli.

Vai al [4](#).

27

Il tuo discreto approcciarti non disturba i tre uomini, che proseguono invece a disquisire.

«-e non un briciolo di colore? E sarebbero così incantevoli, queste opere?»

«Signor Massaro, non siate sentimentale: vi sto parlando della *realtà* impressa su lastra! Del vostro viso ritratto, non dalla mano volubile di un pittore, ma dalla piena verità della *luce!*»

«Un pittore, quantomeno, potrebbe correggermi il naso...»

L'ultimo interlocutore e il primo ridono, mentre cogli la frustrazione del secondo.

Certo, non hai nessun diritto di intrometterti. Ma l'argomento pare affascinante: di quale strumento miracoloso, che peraltro Messer Föst non ha mai dato cenno di conoscere, stanno parlando?

Se raccogli il coraggio e cerchi una risposta, vai al [24](#). Se temi che i gentiluomini non gradirebbero la tua intromissione, vai al [34](#).

28

Ti risollevi, trasalendo. Sbatti le palpebre, allontanando quel senso di inquietudine e caduta del tutto incongruo con quanto questo nuovo inizio promette.

«Wilhelm? Stai bene?»

Incontrare gli attenti occhi neri di Messer Föst ti lascia l'impressione di esserti fatto sfuggire qualcosa. Ma devi essere solo stanco per il viaggio, stordito dalle troppe emozioni.

«È... incredibile, signore,» mormori. Il suo sorriso sornione ti restituisce un poco di conforto: hai di certo immaginato tutto.

Vai al [16](#).

29

Giorni dopo, la camera oscura ti fissa e tu ricambi lo sguardo, in piedi nella stanza, inquieto e sospeso tra le tue sensazioni e la fiducia che, nondimeno, nutri per il tuo maestro. Il suo amore per la bellezza, lo splendore che dona al mondo, il suo talento trascinate restano una realtà a cui vuoi appartenere.

Di lì a breve, lui arriva, con il suo consueto cappello piumato e il mantello sontuoso che gli svolazza sulla schiena.

«Wilhelm, ragazzo. Cosa fai lì impalato? Ti senti bene?»

Quasi non osi staccare gli occhi dalla camera e rivolgerli a lui.

Se decidi di parlargli dei tuoi dubbi, vai al [22](#). Se li spingi da parte, vai al [12](#).

30

Il buio oltre l'immagine argentea è profondo, avido come un abisso, come l'infinito. Chiama dalle zone oscure che la luce non riesce a incidere, dal fondo invisibile dei canali, dalle ombre dei passanti...

Ti risollevi, trasalendo. Sbatti le palpebre: stavi per cadere. Una mano guantata arriva a sostenerti, sollecita.

«Wilhelm?»

Incontrare gli occhi solerti e caldi di Messer Föst allontana lo spettro dell'oscurità gelida che ti sembra di aver incontrato. Devi essere stanco per il viaggio, stordito dalle troppe emozioni.

«È... incredibile, signore,» mormori.

Ma hai anche fretta, per una strana volta, di allontanarti dalla camera ottica e dalle sue meraviglie.

Segna l Punto Paura. Poi vai al [16](#).

31

Il riverbero dell'acqua. Scaglie lucenti sotto il sole, il loro bagliore riversato sulla carta, mentre gli occhi fissi si svuotano, neri verso il cielo...

«Stanno morendo i pesci, signore.»

Hai un nodo in gola. Non sai perché l'hai detto, non sai perché l'idea ti terrorizzi tanto. Guardi Föst, cercando rassicurazione, ma scopri solo un elegante sopracciglio inarcato.

«Davvero? Cielo, auguriamoci non sia un rischio per la salute pubblica.»

Si accinge a riporre la sua opera. Non riesci più a intercettare il suo sguardo; o forse è lui che evita il tuo...

Quelle immagini mortifere ti assilleranno fino alla notte, e oltre. Segna 2 Punti Paura. Poi, vai al [7](#).

32

Dopo tanti indizi, non ti aspettavi nulla di diverso: malgrado tutto fosse assurdo, irrazionale, il tuo istinto ti ha gridato che ormai la situazione era fuori controllo. Almeno finché, con quell'ultimo balzo, Föst non ha rotto il filo teso della tua trappola e fatto cadere le lucerne.

Ora, dalla piazza, volgi un'ultima occhiata indietro, verso la soffitta: il bagliore delle fiamme e il calore che ancora ti senti addosso ti portano a sperare che ciò che è stato rubato stia venendo restituito al mondo. Del destino di Föst, che ha preferito lanciarsi a salvare la camera oscura piuttosto che fermarti o fuggire, ti importerà solo se mai ti troverai di nuovo a sventare i suoi piani diabolici.

Per stanotte, con il contratto stretto al petto come la promessa di non dimenticare, ti dilegui tra le vie della città.

Fine.

33

È difficile distinguere tra i capricci della tua immaginazione e quella che, forse, è solo una sfortunata sequela di eventi iniziati prima del vostro arrivo. Il tuo cuore si agita, in tumulto; ma è vero che il dono della tua sensibilità a volte può renderti suggestionabile...

Ti congedi dal saltimbanco augurandogli ogni buona fortuna, anche se ti domandi se non avresti dovuto metterlo a parte di alcuni dei tuoi sospetti.

Torni alle tue faccende. Vai al [29](#).

Ti allontani dal portico. Noti che il saltimbanco è curvo sul suo sgabello, non ancora intento nel suo spettacolo.

Se ti avvicini al giocoliere, vai al [9](#). Se lasci perdere e torni a badare alle tue faccende, abbandonando la piazza, vai al [29](#).