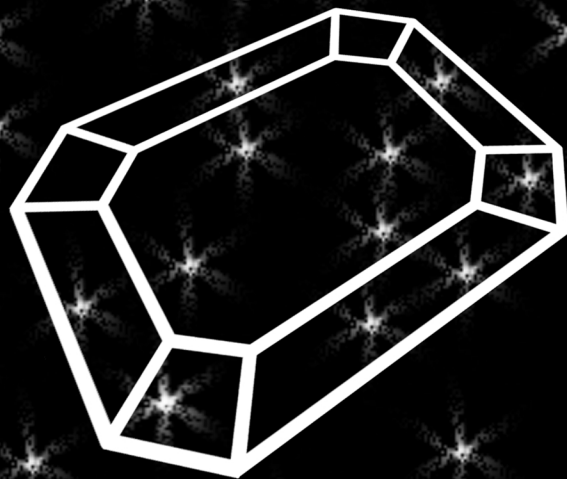


9

La Spia di Smeraldo



Concorso 2024



I corti di Librogame's Land

1

Non è passata neanche una settimana da quando hai superato il test per entrare nell'A.G.S (Agenzia Globale di Spionaggio). Mentre ti stai godendo la tua domenica mattina ti rendi conto che sul telefono è arrivato un messaggio da parte dell'agenzia "Agente 102 oggi le verrà affidato il suo primo incarico, dovrà assistere il suo collega Alfa nel suo appostamento per incastrare Vlad Sokolov il più grande rivenditore di gemme preziose del mercato nero. Si dovrà presentare alle 10:00 alle coordinate scritte nel messaggio, una volta arrivato segua le istruzioni del suo superiore. Si ricordi che vera attivato il silenzio radio tra voi e l'A.G.S per le prossime 48 ore. Le auguriamo buona fortuna, agente". Guardando l'orologio ti accorgi che mancano solo 5 minuti alle 10:00.

Se vuoi prepararti con calma, vai al paragrafo 9.

Se invece vuoi correre alle coordinate per non fare tardi, vai al paragrafo 43.

2

Dopo aver accettato l'offerta di Alfa, le guardie abbassano le armi e tornate nella stanza dove Sokolov e Alfa iniziano subito a parlare di affari mentre tu tieni d'occhio i tirapiedi del russo. Dopo neanche 10 minuti vedi una delle guardie armate prendere la pietra e metterla in una valigetta, "E stato un piacere fare affari con voi!" esclama in russo Sokolov prima di alzarsi e andarsene lasciando una borsa nera sopra il tavolino. "Bene abbiamo finito, li ci sono i nostri sette milioni di dollari direi che è ora di andare in pensione, che dici?" esclama Alfa. Sai che questa scelta ti ha reso un ricercato dall'A.G.S, ma ti ha reso anche ricco e libero dal tuo dovere.

Ex agente verrà ricercato per i suoi crimini

3

Dopo esserti accertato che nella palazzina non ci fossero minacce o impedimenti per una fuga di emergenza decidi di tornare nella stanza dal tuo collega, appena entri senti la voce di Alfa che ti chiede: " perché ci hai messo tanto? io ho finito con il telescopio una vita fa. Non importa prendi posto è ora di iniziare l'appostamento, comunque per ora non è successo niente."

vai al paragrafo 35.

4

Estrai la stella di smeraldo dal sacchetto e la mostri a Sokolov, vedi che il tuo collega ha una espressione sorpresa in volto. "Quindi cosa vogliamo fare?" esclama Sokolov, Alfa ti guarda e ti chiede: "se vuoi possiamo dividerci il compenso, che dici?"

Se vuoi dividere il compenso con Alfa, vai al paragrafo 2.

Se vuoi tenerti tutto il profitto, vai al paragrafo 31.

Se vuoi distruggere la stella di smeraldo, vai al paragrafo 42.

5

Vedendo la ringhiera della scalinata distrutta e la vecchia corda ti viene un'idea, dopo esserti accertato della sicurezza della corda e della ringhiera le legghi insieme così da poterti calare in caso di pericolo. La vecchia fune arriva giusta fino al piano terra e per quanto dimostri i suoi anni è ancora bella resistente.

Se vuoi continuare a perlustrare la palazzina, vai al paragrafo 13.

Se vuoi tornare nella stanza, vai al paragrafo 3.

6

Il corridoio è libero e durante la fuga non incontri nessun ostacolo, ma le porte sono tutte chiuse. Arrivato in fondo ce una scalinata distrutta fino al piano terra.

Se in precedenza ai preparato la vecchia corda, vai al paragrafo 12.

se invece non l'hai preparata, vai al paragrafo 18.

7

Estrai la pistola dalla tua giacca, non hai il tempo di prendere bene la mira ma decidi comunque di sparare. Il proiettile manca il tuo ex collega, ma colpisce la sua borsa facendoli cadere lo smeraldo. L'auto parte con dentro sokolov e Alfa e dopo qualche istante il veicolo scompare alla tua vista dietro una curva. Raccogli lo smeraldo e contati l'A.G.S con la sicurezza di aver fallito la missione solo in parte.

Agente la missione è fallita, ma ha recuperato la stella di smeraldo

8

Purtroppo la tua fuga è estremamente breve, appena il tuo sguardo incrocia quello di Sokolov senti un forte rumore. Una fitta al petto ti fa cadere all'indietro, ti hanno colpito, il tuo corpo sta diventando freddo e fai sempre più fatica a respirare. La tua vista si sta annebbiando, ma senti una voce familiare è Alfa Che ti sta ringraziando "grazie per essere morto velocemente inutile recluta, ora mi godrò il denaro che ho guadagnato vendendo la stella di smeraldo. Salutami gli angeli mi raccomando... hahahaha".

Agente verrà ricordato come una delle peggiori reclute dell'A.G.S

9

Decidi di impiegare del tempo in più per prepararti a dovere, vai in camera da letto e prendi la tua fidata *pistola* da sotto il cuscino. In velocità ti metti i vestiti di lavoro e corri fuori casa verso le coordinate indicate dal messaggio dell'A.G.S.

Hai deciso di prendere con te la pistola, vai al paragrafo 45.

10

I rinforzi arrivano dopo un'ora, riuscite a organizzare una trappola e a catturare Sokolov senza nemmeno uno spargimento di sangue. Dopo qualche ora dalla cattura di Vlad Sokolov ti arriva un messaggio da parte dell'A.G.S. "Agente ha eseguito un lavoro esemplare e ha salvato diverse vite questa sera, ora si riposi agente ha fatto quello che cera da fare per la sicurezza del mondo e grazie a lei siamo un passo più vicini a catturare il Re nero. Detto questo le vorremmo offrire delle vacanze e al suo ritorno la aspetterà una promozione". Senti crescere dentro di te un'enorme senso di orgoglio per quello che stai diventando.

Agente la missione è stata un successo

11

Controllando il telescopio vedi che funziona benissimo, guardando un po' in giro intravedi Alfa sul marciapiede che sta parlando con qualcuno al telefono. Quando vedi che il tuo collega sta rientrando ti sbrighi a spostare il telescopio sul magazzino in modo che non si accorga che lo stavi spiando.

Vai al paragrafo 27.

12

Grazie alla tua lungimiranza sei riuscito a crearti una via di fuga, ti cali dalla corda e una volta arrivato in fondo le dai uno strattone in modo da romperla. Esci dalla porta sul retro, e inizi a correre verso un posto sicuro per chiamare rinforzi.

Se hai *la stella id smeraldo*, vai al paragrafo 34.

Se invece non c'è l'hai, vai al paragrafo 20.

13

Uscito dalla stanza c'è un bivio con due corridoi. Uno a sinistra da dove siete venuti, sai già che non ce molto se non qualche gradino rotto. E uno a destra dove si notano di più i segni di abbandono della struttura, da una parte sei sicuro che da dove sei entrato non ci sia nessun pericolo dall'altra vorresti fare un buon lavoro come prima missione.

Se vuoi tornare nella stanza, vai al paragrafo 3.

Se vuoi esplorare il corridoio di sinistra, vai al paragrafo 14.

Se vuoi esplorare il corridoio di destra, vai al paragrafo 36.

14

Decidi di ripercorrere la strada da cui sei venuto, arrivi fino al piano terra ma nulla di nuovo salta all'occhio. Mentre ti accingi a salire la rampa di scale noti che dietro di essa si trova una *vecchia corda*. Se vuoi puoi prenderla.

Se vuoi continuare la perlustrazione della palazzina, vai al paragrafo 13.

Se vuoi tornare nella stanza, vai al paragrafo 3.

15

Tagli il filo, il timer si spegne subito dopo. Tiri un sospiro di solivo e per qualche istante i pensieri vagano liberi nel passato ricordandoti quello a cui hai rinunciato per entrare nell'A.G.S, tra questi sacrifici ci sono i tuoi amici e la tua famiglia. Finalmente capisci che per te ogni giorno potrebbe essere l'ultimo e quindi decidi che dopo tutto questo proverai a riallacciare i rapporti con loro. La tua riflessione dura qualche secondo poi ti precipiti giù per le scale della palazzina, in lontananza vedi Sokolov e Alfa che stano salendo in una macchina non sembra ti abbiano notato.

Se vuoi correre verso l'auto, vai al paragrafo 22.

Se hai la *pistola* e vuoi usarla, vai al paragrafo 7.

16

Posizioni la pietra preziosa sopra il tavolo e aspetti che Alfa torni, passano pochi minuti prima del suo arrivo. Quando entra nella stanza nota subito la pietra e con tono euforico esclama "hahaha... Mi hai scoperto, bene, allora cosa vogliamo fare? se vuoi possiamo dividerci il profitto? si parla di un bel po di soldi sai... su svelto voglio una riposta!!"

Se vuoi accettare la proposta di Alfa, vai al paragrafo 33.

Se vuoi rifiutare, vai al paragrafo 32.

Se hai la *pistola* e vuoi rifiutare, vai al paragrafo 41.

17

Inizi a sfregare la vecchia corda contro il termo a cui sei legato, dopo qualche secondo senti la corda allentarsi. Appoggiando i piedi al muro ti dai una spinta sufficiente a rompere la corda. Ti alzi subito in piedi e scatti verso la bomba, si nota a primo sguardo che è artigianale i fili non sono nemmeno coperti. inizi

a escludere quelli che non servono ti rimangono solo due fili uno verde e l'altro rosso.

Se vuoi tagliare il filo rosso, vai al paragrafo 24.

Se vuoi tagliare il filo verde, vai al paragrafo 15.

18

Il gruppo di uomini armati ti raggiunge e ti circonda, alzano le loro armi e te le puntano contro pronti a reagire a ogni tuo minimo movimento. Poco dopo arriva anche Alfa e Sokolov.

Se non hai la stella di smeraldo, vai al paragrafo 8.

Se hai la stella di smeraldo, vai al paragrafo 4.

19

Inizi a rovistare nella borsa di Alfa. Al suo interno trovi dei vecchi fascicoli dell'A.G.S che parlano di vari furti di pietre preziose. Li sposti sotto di essi c'è un sacchetto nero, al suo interno ritrovi la pietra rubata al museo reale britannico pochi giorni prima *la stella di smeraldo*. Non fai in tempo a contemplare la bellezza della pietra che senti dei passi avvicinarsi probabilmente è il tuo collega.

Se vuoi prendere *la stella di smeraldo* e fare finta di niente, vai al paragrafo 35.

Se vuoi prendere *la stella di smeraldo* e affrontare Alfa, vai al paragrafo 16.

Se vuoi lasciare *la stella di smeraldo* nella borsa e far finta di niente, vai al paragrafo 35.

20

Scapi dalla palazzina in cerca di un luogo sicuro dove chiamare rinforzi, dopo qualche minuto sei abbastanza lontano per contattare l'A.G.S. Passa un'ora ma all'arrivo tuo e dei rinforzi

alla palazzina non trovate nessuno, la missione è stata un filamento.

Agente la missione è fallita

21

Esegui l'ordine e ti avvicini al telescopio per controllare l'esterno, appena appoggi l'occhio alla lente del telescopio senti qualcosa pungerti il collo. Ti giri di colpo e vedi Alfa con una siringa vuota in mano, inizi a sentirti sempre più stanco e le tue energie stano pian piano scomparendo. Il tuo collega si avvicina e ti sussurra all'orecchio con tono gentile: "Non preoccuparti agente è solo un sonnifero, appena arriverà Sokolov decideremo cosa fare di te. Ma guarda il lato positivo ai trovato il misterioso venditore... ahahah, buona notte agente."

Vai al paragrafo 26.

22

Inizi a correre ma l'auto parte prima che tu arrivi, non ti resta altro che contattare l'A.G.S e riferirli cosa è successo e del tuo filamento ma almeno sei ancora vivo.

Agente la missione è fallita

23

Appena poni la tua domanda ad Alfa vedi che aggrotta le sopracciglia, ma a differenza di quello che credi ti risponde con un tono calmo: "nulla di cui preoccuparsi, era solo l'A.G.S che chiedeva come procedeva la missione. Ora torniamo a lavoro dai un'occhiata al telescopio e vedi se succede qualcosa la fuori."

Se vuoi guardare dal telescopio, vai al paragrafo 21.

Se invece non credi ad Alfa, vai al paragrafo 37.

24

Tagli il filo, il timer si ferma tiri un sospiro di solivo sei riuscito a sopravvivere. Forse non è stato un errore rinunciare agli amici e alla famiglia per entrare nell'A.G.S. Ma ripensando al tuo passato ti vengono in mente solo rimpianti, ma questa sensazione viene interrotta da un "beep".

Vai al paragrafo 44.

25

Decidi di chiedere più informazioni sul venditore misterioso, Alfa ti risponde: "non sappiamo molto del venditore, ma proverbialmente è il ladro che recentemente ha rubato la stella di smeraldo dal museo reale britannico. Comunque sappiamo che dovrebbe avere un'età compresa tra i trenta e i cinquanta anni, che ascolta musica classica, e che il suo colore preferito è il verde. Ora se hai finito con le domande mettiamoci a lavoro."

Vai al paragrafo 43.

26

Ti risvegli, il tuo corpo è ancora intorpidito dal sonnifero non riesci a muoverti. Al centro della stanza vedi l'ex agente che sta parlando in russo con un signore sulla sessantina, è probabilmente Sokolov. Dopo un po vedi che Alfa si avvicina a te e ti dice: "bene abbiamo deciso che morirai in questa palazzina insieme a un mio sostituto." Si avvicina a un borsone e tira fuori una vecchia corda con la quale ti legga al termo della stanza. Uno degli scagnozzi di Sokolov piazza una bomba sopra il tavolino, "vedi questa è la mia ultima creazione, una bomba molto semplice ma estremamente funzionale. Combina insieme un timer e abbastanza esplosivo da far saltare l'intera palazzina, ora noi andiamo ma mi raccomando goditi i tuoi ultimi istanti di vita... hahahah." Alfa e Sokolov se ne vanno lasciandoti nella

stanza con la bomba e un corpo ormai freddo legato all'altra estremità del termo.

Se vuoi arrenderti, vai al paragrafo 39.

Se vuoi provare a rompere la vecchia corda, vai al paragrafo 17.

27

Passa un'ora prima che Alfa torni dalla perlustrazione, ai approfittato dei questo tempo per riposarti e alleviare un po i nervi. Appena Alfa entra nella stanza ti guarda e si avvicina al telescopio, dopo un po' con gran voce esclama: "hai fatto un buon lavoro, agente, ora non ci rimane altro che aspettare."

Se vuoi inizia l'appostamento, vai al paragrafo 35.

Se vuoi chiedergli della telefonata, vai al paragrafo 23.

Se vuoi chiedergli come è andata la perlustrazione, vai al paragrafo 29.

28

"Ok, allora io vado a perlustrare la palazzina" esclama Alfa. Riesci a montare il telescopio in breve tempo grazie alle esperienze che hai maturato quando lavoravi all'Ikoa, appena finito noti che il tuo collega non è ancora tornato.

vai al paragrafo 11.

29

Decidi di chiedere com'è andata la perlustrazione, ricevi una risposta immediata da parte di Alfa: "bene la palazzina è in ottime condizioni. se ne avessimo bisogno c'è una via di fuga nel corridoi a destra, invece nel corridoio di sinistra ho trovato questa vecchia corda la metterò nei borsoni non si sa mai. Ora torniamo a lavoro."

Vai al paragrafo 27.

30

Non li dai nemmeno il tempo di finire di ridere che premi tre volte il grilletto come ti hanno insegnato, due colpi al cuore e uno alla testa. Il freddo corpo dell'ex agente cade davanti al tavolo, non hai nemmeno il tempo di riflettere che ne cellulare di Alfa arriva un messaggio: "arrivo tra 2 ore" il mittente del messaggio e Sokolov. Decidi che e meglio chiamare rinforzi e tenderli una trappola, ma prima copri il cadavere con un lenzuolo.

Vai al paragrafo 10.

31

Appena rifiuti l'offerta dell'ex agente senti uno sparo, Sokolov ha sparato in testa ad Alfa il quale cade a terra morto. "Sette milioni per la stella di smeraldo, questo è l'accordo che avevo con il tuo collega. qui c'è la valigetta dammi al pietra" esclama Sokolov dopo di che con un gesto della mano fa abbassare le armi ai suoi tirapiedi. dopo che hai acetato le condizioni di scambio Sokolov se ne va con al pietra. E tu sai bene che questa scelta ti ha reso un ricercato dall'A.G.S, ma ti ha reso anche ricco e libero dal tuo dovere.

Ex agente verrà ricercato per i suoi crimini

32

Dopo il tuo rifiuto il tuo collega si avvicina a te e ti abbraccia, nello stesso istante senti qualcosa pungerti dietro il collo. Senti la voce di Alfa sussurrarti all'orecchio: "su,su ora fai il bravo e va a nanna" mentre si allontana noti che ha una siringa vuota in mano.

Vai al paragrafo 26.

33

Dopo aver accettato l'offerta del tuo collega passano un paio di ore, dopo le quali un'auto parcheggia fuori dalla palazzina e un uomo sulla sessantina scende dal veicolo accompagnato da delle guardie armate. "Tranquillo è Sokolov" dice Alfa, continuando con un tono di voce più serio: "quando sale lascia fare a me". Dopo qualche minuto Sokolov bussa alla porta e Alfa lo accoglie molto educatamente, i due iniziano subito a parlare di affari mentre tu tieni d'occhio i tirapiedi del russo. Dopo neanche 10 minuti vedi una delle guardie armate prendere la pietra e metterla in una valigetta, "E stato un piacere fare affari con voi!" esclama in russo Sokolov prima di alzarsi e andarsene lasciando una borsa nera sopra il tavolino. "Bene abbiamo finito, li ci sono i nostri sette milioni di dollari direi che è ora di andare in pensione, che dici?" esclama Alfa. Sai che questa scelta ti ha reso un ricercato dall'A.G.S, ma ti ha reso anche ricco e libero dal tuo dovere.

Ex agente verrà ricercato per i suoi crimini

34

Scapi dalla palazzina in cerca di un luogo sicuro dove chiamare rinforzi, dopo qualche minuto sei abbastanza lontano per contattare l'A.G.S. Passa un'ora ma all'arrivo tuo e dei rinforzi alla palazzina Sokolov è scapato. Ma trovate il cadavere di Alfa nella stanza dove vi eravate sistemati, sembra sia stato giustiziato con un colpo alla testa. La missione è stata un filamento ma almeno hai recuperato la pietra preziosa.

Agente la missione è fallita ma almeno ha recuperato la stella di smeraldo

35

L'appostamento è noioso ed estenuante, sono passate 12 ore e non è successo niente. "Basta!", esclama Alfa continuando, "vado a fumarmi una sigaretta, tu rimani qui a fare la guardia". L'agente lascia la stanza, tu continui a guardare dal telescopio ogni tanto vedi il tuo collega che sta fumando sul marciapiede. Passa mezz'ora delle auto parcheggiano davanti alla palazzina, un'uomo sulla sessantina esce dal veicolo e si avvicina ad Alfa. Passano pochi secondi che si gira e indica al signore la vostra stanza, ora lo vedi meglio è Sokolov. Dopo il gesto di Alfa l'anziano schiocca le dita e dalle altre vetture escono delle persone armate che entrano nella palazzina. In lontananza senti i loro passi, stanno salendo le scale per venirti a prendere. Ti dirigi verso l'uscita della stanza i passi provengono dal corridoio di sinistra.

Se vuoi scappare attraverso il corridoio a sinistra, vai al paragrafo 8.

Se vuoi scappare dal corridoio di destra, vai al paragrafo 6.

36

Decidi di esplorare il corridoio di destra, tutte le porte sono chiuse a chiave e vedendo lo strato di polvere che si è depositato sopra di esse non sembra siano state aperte di recente. Arrivato infondo al corridoio noti che l'intera scalinata è distrutta fino al piano terra, la ringhiera che è rimasta sembra ancora stabile ma non abbastanza per arrampicarsi giù.

Se vuoi continuare la perlustrazione, vai al paragrafo 13.

Se possiedi *la vecchia corda* vuoi usarla, vai al paragrafo 5.

Se vuoi tornare nella stanza, vai al paragrafo 3.

37

Passate qualche istante in silenzio a guardarvi nei gli occhi, all'improvviso il telefono di Alfa inizia a squillare "devo rispondere tu resta di guardia" esclama l'agente mentre sta uscendo dalla stanza. I nervi iniziano a rilassarsi, sei sicuro che qualcosa non vada ti ricordi che l'A.G.S aveva stabilito silenzio radio per 48 ore. Mentre stai pensando noti che Alfa ha lasciato la sua borsa nella stanza.

Se vuoi controllare la borsa di Alfa, vai al paragrafo 19.
Se vuoi iniziare l'appostamento, vai al paragrafo 35.

38

Usi la Vecchia corda per legare Alfa al termo e lo imbavagli con un lenzuolo, passano alcuni minuti mentre pensi cosa fare quando sul telefono dell'ex agente arriva un messaggio: "arrivo tra 2 ore" il mittente del messaggio e Sokolov. Decidi che e meglio chiamare rinforzi e tenderli una trappola, ma prima trovi tra le cose del tuo collega un sonnifero e decidi di usarlo sul traditore per sicurezza.

Vai al paragrafo 10.

39

Decidi di aspettare la fine senza reagire, non hai nessuna motivazione per scapate. Il tuo collega ti ha tradito, hai rinunciato agli amici e alla famiglia per riuscire a entrare nell'A.G.S. Ripensando al tuo passato ti vengono in mente solo rimpianti, ma questa sensazione viene interrotta da un "beep".

Vai al paragrafo 44.

40

Decidi di chiedere più informazioni su Vlad Sokolov, Alfa ti risponde con un tono di voce abbastanza serio: " Sokolov, Vald Sokolov, è uno dei migliori ricettatori di gemme preziose nel mercato nero. Si dice che sia anche il braccio destro del Re nero... Per tua informazione il Re nero e colui che controlla il mercato illegale a livello mondiale, questo ti fa capire quanto è importante catturare Sokolov. Comunque è ora di tornare a lavoro."

Vai al paragrafo 43.

41

Punti la pistola verso Alfa, lui alza le mani ed esclama con tono euforico "e ora cosa vuoi fare? uccidermi forse... hahahah".

Se vuoi spararli, vai al paragrafo 30.

Se nella stanza è presente la *vecchia corda*, vai al paragrafo 38.

se vuoi fare marcia indietro, vai al paragrafo 16.

42

In un momento di estremo coraggio decidi che è meglio distruggere la gemma piuttosto che cedere nelle mani di Sokolov, lanci la stella di smeraldo giù per la scalinata distrutta. Quando la gemma tocca il fondo si distrugge in mille frammenti che sembrano quasi stelle, "che spreco" esclama il russo continuando "liberatevi di entrambi". I tirapiedi iniziano a sparare sia a te che ad Alfa, vieni colpito da un proiettile che ti fa cadere all'indietro. ti ritrovi guardando il soffitto il tuo corpo sta diventando sempre più freddo e fai sempre più fatica a respirare.

Agente verrà ricordato come una delle peggiori reclute dell'A.G.S

43

Arrivato alle coordinate indicate nel messaggio trovi un'uomo vestito elegantemente avrà più o meno una cinquantina d'anni, sembra irrequieto come se stesse aspettando qualcuno. Quando ti vede esclama: "Agente 102 sono le 10:01 sei in ritardo, ora prendi l'attrezzatura sul retro della mia macchina e seguimi". Prendi i borsoni, sono abbastanza pesanti ma decidi che è meglio seguirlo senza lamentarti, ti conduce al quarto piano di una palazzina abbandonata situata davanti un magazzino. "Ehi!", esclama l'agente Alfa "sei ancora addormentato? In quel magazzino avverrà uno scambio tra Sokolov e un misterioso venditore, ora decidi se vuoi montare il telescopio o perlustrare la palazzina?".

Se vuoi perlustrare la palazzina, vai al paragrafo 13.

Se vuoi montare il telescopio, vai al paragrafo 28.

Se vuoi chiedere informazioni su Sokolov, vai al paragrafo 40.

Se vuoi Chiedere informazioni sul misterioso compratore, vai al paragrafo 25.

44

All'improvviso il contatore si azzerava e una luce bianca ti circonda non senti dolore, ma il tuo corpo diventa sempre più freddo, il respiro è sempre più faticoso. L'ultima cosa che pensi è che hai fallito la tua prima e ultima missione.

Agente verrà ricordato come una delle peggiori reclute dell'A.G.S

45

Al tuo arrivo alle coordinate indicate nel messaggio non trovi nessuno, guardandoti in giro vedi un grosso magazzino con di fronte una palazzina abbandonata. Pochi istanti dopo vedi uscire dalla palazzina un' uomo sulla cinquantina, vestito come

se dovesse andare a un appuntamento. Appena l'uomo ti vede si avvicina con passo svelto, "agente 102 sono le 10:20 è in ritardo di 20 minuti, mi sono dovuto arrangiare a portare su l'attrezzatura." Esclama lo sconosciuto con voce arrabbiata, "haaa...comunque io sono Alfa un tuo superiore, ora seguimi abbiamo del lavoro da fare e non c'è molto tempo." Ti conduce a una stanza al quarto piano dove il tuo collega ha già depositato dei borsoni neri, "decidi se vuoi andare a perlustrare la palazzina o montare il cannocchiale per l'appostamento".

Se vuoi montare il cannocchiale, vai al paragrafo 28.

Se vuoi perlustrare la palazzina, vai al paragrafo 13.