

16

JERICO ARDENS E LO SPECCHIO DI SANGUE



Concorso 2025



I corti di Librogame's Land

INTRODUZIONE

Lo Specchio di Sangue è uno dei più grandi misteri a cui la scienza, la religione e la filosofia sta cercando di dare risposta ormai da cinque anni.

Lo specchio di sangue infatti è una misteriosa leggenda Inuit riguardante la morte che viene temuta dai popoli artici da millenni, scoperta solo di recente in un insediamento Inuit.

Esploratori e studiosi alla ricerca di gas naturale, scoprirono grazie a una guida Inuit una caverna profonda più di un chilometro, dove trovarono una tavoletta in bronzo e presi dalla curiosità fecero tradurre all'Inuit l'oscuro e arcano significato:

“Lui sa la verità e lui riporta alle ceneri, solo chi ha visto sangue e bevuto sangue potrà riflettersi nello Specchio di sangue e carpirne i segreti.”

Gli esploratori provarono a convincere la guida Inuit a farsi spiegare il significato e cosa sia lo specchio di sangue, provarono pure con gli abitanti dell'insediamento, ma tutto fu vano perché non ebbero risposta.

La mattina dopo la scoperta delle tavolette quasi tutti gli esploratori e gli scienziati del posto furono trovati sgozzati nel sonno e senza occhi.

Pochi giorni dopo si scoprì che la guida Inuit in preda al delirio e alla follia li uccise, forse per la scoperta della maledizione stessa.

Perfino i pacifici ma cupi abitanti dell'insediamento iniziarono a risultare strani e violenti, cacciando i rimanenti esploratori.

Successivamente altri temerari tornarono sul posto a fatica, accompagnati da forze armate groelandesi e scoprirono dentro un'igloo che gli occhi dei malcapitati erano stati cucinati, essiccati e messi dentro vasi cerimoniali.

Questo ha scosso molto la popolazione della Groelandia tanto che è diventata una notizia di pubblico dominio in tutto il mondo suscitando interesse e orrore dei media.

Alcuni credenti religiosi più estremi stanno manifestando; pensano che lo Specchio sia una maledizione creata da un divino per punire l'umanità da tutti i suoi peccati ed errori.

Perfino la popolazione Inuit sta manifestando perché crede alla maledizione e vuole mettere sull'attenti l'Uomo sullo Specchio di sangue, un probabile artefatto che potrebbe rendere folle e delirante chi ne viene in contatto.

Ma non esistono prove di questo specchio, né tantomeno testimoni oculari quindi il tutto è caduto nel mistero e nel fake news che spaventa la gente.

Ma TU sai benissimo che sono solo fandonie, e vuoi andare a fondo di questa storia fin troppo romanzata.

Tu sei Jericho Ardens, archeologo ed esploratore a perdi tempo e docente all'università di Edimburgo per professione, che scoperto questo mistero si è subito dato da fare e si è messo a catalogare tutto il materiale possibile sullo Specchio di sangue!

Due anni fa sei andato a Nuuk, capoluogo della Groelandia cercando tutte le informazioni, le leggende e le speculazioni degli abitanti su questo specchio.

I giovani Inuit sembrano ridere nervosamente a questa leggenda come se ci fosse dietro qualcosa, qualcosa di oscuro ed arcano...

Gli anziani groelandesi che hanno abbandonato i vecchi insediamenti per una vita cittadina ti mettono in guardia di una sciagura che cadrà su di te e si rifiutano di parlarti dello specchio.

Alcuni sono perfino diventati violenti come presi da un delirio esterno e hanno iniziato a parlare una lingua a te sconosciuta.

Ma non ti sei lasciato scoraggiare da questi eventi, infatti dopo aver chiesto ferie all'università dove lavori hai preso qualche settimana per controllare dal vivo le tavolette e i vasi cerimoniali (che ora risiedono in un museo di un villaggio chiamato Alluitsup Paa) per studiarle meglio finché non ricevi una chiamata da un numero sconosciuto.

“Smetti subito di cercare dove non bisogna cercare, dimenticati dello specchio!”

A queste parole rimani molto scosso e chiedi chi ci sia dall'altra parte della chiamata ma non ricevi risposta, solo un lamento e parole strane.

“Lo specchio è degli Inuit”

“La maledizione colpirà chi non ha visto e bevuto sangue!”

La chiamata si conclude così e tu sei riempito dalla paura e dall'angoscia, ma soprattutto dalla curiosità.

Chi potrebbe averti chiamato e come? Lo specchio di sangue esiste davvero? Ma la domanda che più ti martella la testa è perché?!

Più determinato che mai ritorni nella tua madrepatria Scozia e dopo averne parlato e riflettuto col rettore dell'università in cui lavori (un tuo carissimo amico di infanzia) decide che finanzierà tutto il tuo viaggio con tanto di guida, guardie armate e attrezzatura per tornare in quell'insediamento dove cinque anni fa furono scoperte le tavolette e i vasi, per scoprire cosa si nasconde davvero!

Parti così per un viaggio cui il ritorno non è certo, ma sei determinato più che mai di scoprire cosa si cela dietro lo Specchio di Sangue!

REGOLAMENTO

Questo è un libro a bivi (meglio conosciuto come Libro Game) e come tale ha anche un regolamento e delle meccaniche di gioco.

Le regole sono semplici, infatti avrai bisogno solo di un dado a sei facce e di un po' di memoria.

Il coefficiente di temperatura ti permette di capire quanto puoi resistere al freddo mortale della Groelandia (questo coefficiente può salire o scendere a seconda di cosa descrive il testo nei bivi) se il punteggio arriva o scende sotto lo 0 muori istantaneamente!

IL TUO PUNTEGGIO ALL'INIZIO DELL'AVVENTURA E' DI 9!

Quindi fai molta attenzione a dove vai e agli sforzi che fai durante il tuo cammino perché questo può garantirti di vivere e proseguirlo, oppure ti obbligherà a prendere altre strade o perfino di rimanere bloccato!

Il modo migliore per evitare di far scendere il coefficiente è quello di non fare mosse azzardate nel freddo (come correre o eseguire sforzi prolungati) evitare di rimanere allo scoperto durante la notte o durante le tempeste e quello di scaldarsi il più possibile, bevendo infusi caldi e indossando vestiti pesanti e adatti al tuo compito.

Il coefficiente di fortuna invece è molto semplice perché è stabilito da un semplice lancio di un dado a sei facce, grazie a questo stabilirai la tua fortuna stessa e gli eventi casuali durante il tuo percorso (di fortuna non c'è né mai abbastanza ma ti servirà molto) quindi non puoi mai sapere le conseguenze che ha stabilito un numero del dado!

Inoltre durante il tuo cammino potrebbe capitare di imbatterti in **piccoli enigmi e giochi** che ti permetteranno di proseguire normalmente o di sbloccare eventi e/o finali alternativi! (risposte consultabili in caso di stallo alle appendici)

Quindi presta sempre attenzione a tutto ciò che ti capita attorno e presta attenzione perché non sai mai cosa ti capiterà dietro l'angolo!

Buona Fortuna Jericho Ardens!

1.

All'alba di un fresco aprile ti prepari per il viaggio diretto verso l'insediamento, a caccia dello Specchio di sangue! Sei felice ma allo stesso timorato per la tua destinazione e per il tuo obiettivo; non sai cosa ti troverai davanti arrivato là... Non sai nemmeno se ritornerai dato che girano voci strane su quell'insediamento ormai da cinque anni. Perfino la polizia del posto è incerta sui resoconti che riguardano le vicende dell'insediamento, ma sono ferrei; nessuno può entrare e uscire. Per la situazione siete stati autorizzati dal ministro stesso quindi non avrete alcun tipo di problema. L'attrezzatura e il personale che il tuo amico rettore Andrew ha messo a disposizione è di livelli assurdi. Tutti i veicoli sono dotati di GPS Satellitare per non perdere le vostre tracce, l'impianto di comunicazione è basato su Radio senza interferenze che permette di comunicare da un centro di controllo fino a 7 chilometri, permettendovi di entrare nella caverna senza alcun timore. Anche il personale è altamente qualificato, una ventina di persone, tutti ragazzi che hanno studiato a fondo ma fatto anche esperienza sul campo.

“Signor Ardens bazzico i territori della Groelandia da più di dieci anni per motivi ittici e non, e se c'è un modo per spostarsi qua è su un'imbarcazione o su un veivolo, altro modo non c'è.” Ti dice Lopez, un uomo sulla quarantina che fa parte del personale.

Riflettendo sai che è vero e non ci sono altre alternative; la Groelandia è uno dei luoghi meno abitati della Terra! Non esistono autostrade, ferrovie soprattutto da dove ti trovi tu, Edimburgo, devi quindi decidere quale modo preferisci per arrivare a Nuuk, capoluogo della Groelandia.

Se vuoi prendere l'aereo, vai al **32**.

Se vuoi andare via barca, vai al **27**.

2.

Ormai mancano meno di venti minuti e arriverete all'aeroporto di Nuuk, capoluogo della Groelandia. Guardando fuori dal finestrino riesci a scrutare l'ala leggermente congelata dai freddi artici, l'oceano artico sotto di voi si espande su ettari di chilometri e chilometri, e qua e là si possono osservare i ghiacci millenari e le montagne imponenti coperte di neve.

“Attenzione chiedo a tutti di sedervi ai vostri posti e allacciare le cinture perché a breve atterreremo!”

Senti ancora la voce metallica del pilota.

Il tuo viaggio è quasi terminato e state per arrivare a Nuuk! Pronto ad atterrare pesantemente ti allacci la cintura e ti sistemi come meglio puoi.

Per continuare vai al **33**.

3.

La mattina si preannuncia cruda e fredda, annunciando un nuovo e s crudele giorno al villaggio. Mentre la troupe prepara cupamente i macchinari per entrare finalmente nella grotta, Angelo prepara già tutte le comunicazioni e ordina a tutti di indossare il necessario per comunicare e tutto il vestiario contro il freddo artico, non volete altre disgrazie.

“Quello che è successo ieri è... angosciante. Qualcuno gioca brutti scherzi in mezzo a questo villaggio del cazzo.

Angelo accende nervosamente una sigaretta.

“E non deve mai più succedere. Le guardie armate sono autorizzate a sparare contro CHIUNQUE provi ad aggredirci, il personale di comunicazione deve stare sul pezzo giorno e notte.”

Dice categoricamente, tutti annuiscono.

Non sai veramente spiegarti cosa sia successo; tre ragazzi del personale stavano montando le ultime antenne e bam, scomparsi nel nulla. Pensi che ci sia qualcosa di oscuro che aleggia su questo villaggio, riguarda lo specchio non ci sono dubbi e tutti lo sanno...

“A breve dovrebbero arrivare anche i due poliziotti delle forze armate di Nuuk, magari accompagnati da altri agenti. Ci farebbe comodo. Ora fuori.”

Ordina finalmente Angelo.

Uscite in dodici, mentre gli altri cinque della troupe terranno occhi fissi sulle comunicazioni. Ti prepari mentalmente a dover entrare in una grotta dove della gente a perso la vita (e pure gli occhi) ma non ti lasci intimidire perché sei armato e non sei solo.

“Lopez, buona fortuna che qua c'è né bisogno.”

Dici cupamente al tuo amico.

“Veramente... Non voglio lasciarci la pellaccia qua.”

Ti dice abbassando lo sguardo.

Pronti ad entrare nella grotta, abbassi gli occhiali da neve perché inizia a tirare un vento che rende il nevischio affilato come rasoi. Controlli l'ultima volta di aver portato su tutto; torcia, coltello, una razione per dopo e un paio di accendini.

“Gli agenti dovrebbero essere qua a momenti penso...”

Ti sussurra perplesso Angelo, mordendosi il labbro.

“Spero, un paio di pistole in più fanno comodo contro un nemico invisibile...”

Rispondi con poco entusiasmo.

“Sarà qualcuno di questo maledetto villaggio. Qua parliamo di sette, di culti oscuri. Questo posto mi puzza fin da quando siamo arrivati a Nuuk. E’ tutto così strano qua... E dire che di cose pazze ne ho viste, sono andato in Afghanistan, Iraq, Emirati e ne ho viste di tutte... Ma qua è diverso...”

Angelo non finisce di dirti queste parole mentre vi avvicinate alla grotta, che inciampa su qualcosa e cade.

“Cazzo, che cos’è...”

Aiuti Angelo a rialzarsi, probabilmente è caduto in una piccola conca di neve. Appena si rialza notate effettivamente una piccola conca, di alcuni centimetri. Sembra come una buca scavata di fretta e furia. Ed effettivamente è così, ma notate qualcosa...

Scavando e scavando un po' esce fuori una mano.

“Che Dio mi maledica!”

C’è un cadavere seppellito proprio qui? Riesci a trattenere a fatica un conato di vomito, mentre i primi abitanti escono dalle loro abitazioni e si incuriosiscono. Dopo dieci minuti trovate un paio di cadaveri congelate; ad occhio non dovrebbero esser qui da più di uno o due giorni.

“Ma perché questo...”

Dici a bassa voce, maledicendo la sorte.

Distesi i cadaveri vedete le uniformi e capite che sono i due poliziotti di controllo... Uno ha la giugolare tagliata da un orecchio all’altro e il freddo ha coagolato il sangue viscoso. Mentre l’altro ha varie coltellate alla schiena e sul ventre. Alcuni abitanti si avvicinano e rimangono agghiacciati.

“Missione maledetta.”

Dice un anziano Inuit fissandoti amaramente negli occhi.

Sai per certo che questa spedizione è maledetta, quanto lo specchio e quello che riguarda lo specchio.

“Qua la situazione è grave, dobbiamo chiamare rinforzi e andarcene via da qua.”

Dice Angelo con sguardo impaurito.

“Chi si offre volontario può rimanere ma tutti gli altri al centro.”

Afferma Angelo.

Dieci della troupe con cui sei uscito, tornano frettolosamente al centro a chiamare altre forze armate.

“Quella caverna è nostra Ardens. Io non mi tiro indietro.”

Dice saldamente Angelo.

Pure tu non ti vuoi tirare indietro, vuoi scoprire tutto quello che puoi scoprire sullo specchio.

Se vuoi controllare i cadaveri per trovare altri segni, vai all' **11**.

Se invece vuoi controllare la radio di comunicazione vai al **45**.

4.

Dopo esservi consultati scegliete di imboccare la grotta più a nord che scende di alcuni metri sotto il mare. In compenso è anche la più fredda ma per lo meno qua c'è meno acqua a battervi sopra il capo.

“Ho sentito dire che alcuni popoli usavano il ticchettio costante dell'acqua per non far dormire i malcapitati. Era una tortura che ti toglieva il sonno e ti faceva impazzire.”

Dice Kanji, un giovane ma esperto geologo che ha deciso di accompagnarvi.

Di lui sai poco, pure di Niko, l'unica guardia armata che ha avuto l'ardire o la curiosità assassina di seguirvi.

“Si pure io l’ho sentito dire, ma non penso sia il caso di dirlo qua e in questo momento...”

Dice quest'ultimo cupamente.

“Io sono estremamente scaramantico, mai dire certe cose in certi momenti. Per fortuna con me porto sempre il numero 4 a proteggermi.”

Dice Niko.

“Se lo dici tu Nik. Tanto se devi creparci qua dentro ci crepi pure col Cristo attaccato al collo.”

Dice freddamente Angelo.

Man mano che avanzate la caverna si fa sempre più piccola e fredda.

A una certa, sentite dalla radio di Angelo un'interferenza e una voce confusa ma non afferrate bene quello che hanno detto, prima che sentiate un altro rumore provenire dalla caverna...

Se vuoi controllare che la caverna non giochi brutti scherzi, vai al **48**.

Se invece vuoi ascoltare la radio, vai al **25**.

5.

Il viaggio sembra vada tutto come deve, non ci sono nemmeno correnti artiche pronte a farvi arrivare in ritardo. Anzi, probabilmente arriverete con venti minuti di anticipo. Senti deboli discussioni del personale tecnico; alcune sono chiacchiericci altri invece sono discussioni tecniche e sul vostro viaggio.

“Vorrei trovarmi davanti allo Specchio e vedere che diavolo sia!”

Dice una guardia del personale tecnico.

“Si certo, poi così ti ritrovi con la giugulare aperta e senza occhi!”

Risponde un giovane biologo dalle probabili origini Inuit.

“Zitto Adam, è proprio per uno come te che è successa quella cosa! Non rivolgerti mai più così!”

Sembra che inizi una lite, la guardia del personale è un uomo sulla trentina con corti capelli mori e una leggera barba, risponde con molta spocchia.

Volendo metterti in mezzo per calmare gli animi, ti avvicini senza esitare alla guardia.

“Perché invece che fare gli stupidi non vi calmate. Soprattutto tu.”

Dici guardando fisso negli occhi la guardia.

“Colpa di Adam, lui e i suoi modi freddi. Non ci voglio nemmeno lavorare con uno così!”

Dice sempre con più arroganza.

“Nessuno ti ha obbligato a venire. Per quanto mi riguarda potevi startene all’università a sorvegliare le aule!”

Dici senza timore.

Per continuare vai al **15**.

6.

Tenti di intraprendere un discorso con i due poliziotti ma oltre a parlare poco inglese sono piuttosto taciturni. Non vogliono nemmeno parlarti come se la vostra presenza portasse guai.

“Voi volete lo specchio ma provocherete solo guai. Siamo qua da cinque anni e in cinque anni abbiamo visto molte stranezze.”

Dice cupamente uno dei due.

“Noi non seguiamo troppo il paganesimo Inuit. Ormai sono pochi quelli che ci credono qua in Groelandia, ma ancora è forte e questo ci preoccupa. Soprattutto dopo quello che è successo...”

Dice l'altro poliziotto.

Non riesci a carpirgli altre informazioni anche per le loro personalità poco affabili. Quindi desolato torni al campeggio insieme alla troupe e ti dai da fare per sistemare il centro mobile, prima che la sera inghiotta il globo artico.

Per continuare vai al **47**.

7.

La fortuna vuole che quel poco di pioggia che stava sgorgando giù dai cieli cessa nell'arco di una ventina di minuti. Mentre accendi un'altra Camel e aspiri il denso fumo, senti alcuni marinai uscire da una stanza per una pausa sigaretta. Sono tre brutti ceffi dallo sguardo poco raccomandabile ma non ti fai troppi problemi; nel corso di alcuni tuoi viaggi hai visto e conosciuto persone ben più pericolose, ma non è il tempo di pensare al passato perché appena questi iniziano la conversazione vanno diretti sulla questione Specchio di sangue, e da buon curioso che sei strizzi l'orecchio per ascoltarli.

“Secondo me lo Specchio non esiste, tutte fandonie per spaventare la gente e prendere più soldi dai terapeuti, la gente è debole!”

Uno dei marinai afferma con arroganza e sputa per terra.

“Nah, esiste esiste Jacob! Mio nonno era di origini Inuit e ha sentito cose fuori dal mondo su quel dannato specchio!”

Dice un altro.

“Sisi certo e mio nonno è il capitano di questa fottuta barca!”

I tre iniziano a ridere e sghignazzare, cambiando argomento, ma ti ronza un pensiero in testa.

Se vuoi parlare coi marinai sullo Specchio vai al **46**.

Se vuoi cercare il capitano della barca e farci due chiacchiere vai al **30**.

8.

La polizia vi ferma sul chi va là, dopo quello che è successo è normale che ci sia un controllo ferreo. Le incomprensioni linguistiche non mancano ma grazie ad alcuni traduttori, l'equipaggiamento riesce a farsi capire, mostrando l'autorizzazione scritta.

“Per fortuna siamo autorizzati se no sarebbe stato inutile insistere.”

Dice Lopez.

Riflettendo questo villaggio è controllato 24 ore su 24 e nessuno può uscire, sembra quasi un ghetto ma non ti stupisci di ciò.

“Grazie a Dio non abbiamo fatto un lungo viaggio per niente, anche perché avrei trovato un modo di sgattaiolarci dentro.”

Dici affabilmente a Lopez.

L'uomo trattiene un sorriso; sa che per scoprire anche solo qualche traccia sullo specchio varcheresti le porte dell'Inferno! Anche se in un certo senso ci sei appena entrato, in un piccolo inferno glaciale... Qui infatti le temperature toccano i -20C° (**PERDI un punto Coefficiente di Temperatura**) Scesi dalle jeep l'equipaggiamento si muove sincronizzato come un gruppo di formiche operaie pronte a mettersi al lavoro.

Se vuoi controllare subito la grotta, vai al **20**.

Se vuoi aiutare la troupe, vai al **41**.

Se invece vuoi controllare il villaggio, vai al **14**.

9.

Quando ti presenti a Thomas, una delle guardie del personale tecnico, inizia a riempirti di domande sui tuoi viaggi e sulle tue scoperte archeologiche.

“Sono un suo grande fan, leggo un sacco di riviste scientifiche e ogni tanto capita di leggere il suo nome qua e là!”

Ti dice quest’ultimo con entusiasmo.

“Niente di superlativo, solo tanto impegno e un po' di fortuna! Alla fine non ho scoperto niente di particolare solo oggetti antichi qua e là!”

Dici con zelo a Thomas.

“Beh ora siamo diretti allo specchio, cosa pensa di trovare?”

Pensi e con riluttanza gli rispondi che non lo sai. Girando l’argomento scopri che pure Thomas è abbastanza informato perciò gli racconti i resoconti di due anni fa e di quella misteriosa chiamata.

“Uhh, qui le cose si fanno misteriose non pensa? Magari dietro questo c’è una qualche setta. Magari lo Specchio di sangue non esiste nemmeno chi lo sa!”

Dice fantasticando Thomas.

“Può essere, può essere. Una cosa è certa lo sapremo solo arrivando!”

Con la testa piena di dubbi, ti congedi con Thomas e gli auguri buon viaggio. Intanto il tempo passa e siete sempre più vicini alla destinazione.

Per continuare vai al **2**.

10.

Nell'arco di due ore l'oceano si agita freneticamente, il sole lascia posto a un grigio cielo cosparso di nuvole cariche di acqua pronte a cadere su altra acqua, il vento diventa sempre più forte muovendo la chiatta su e giù. (PERDI un punto di **Coefficiente di temperatura**) Per vostra fortuna l'imbarcazione è una solida chiatta da trasporto adatta a muoversi in questi mari rigidi, probabilmente il capitano conosce meglio questo oceano che la tasca della sua stessa giacca. Però non ami questo tempo e irrequieto, torni nella tua stanza.

Vai al **46**.

II.

A fatica controlli i cadaveri dei due poliziotti. Oltre alle ferite evidenti hanno i segni che può avere un cadavere che viene aggredito e seppellito brutalmente; i vestiti sono congelati, la pelle è già bianca e le vene iniziano a diventare sempre più violacee. Sotto gli occhi grosse borse nere e gli occhi hanno tutte le venine rotte. Perfino i capelli per la notte al gelo mortale sono quasi ghiacciati. Oltre all'equipaggiamento base non hanno molto altro. Quindi abbandonate i corpi dopo averli coperti con dei teli e decidete di avventurarvi nella grossa grotta. Partiti voi cinque; tu, Angelo, Lopez, Niko e Kanji vi avventurate dentro quel grosso tugurio instaurato in una perigliosa montagna ghiacciata. L'entrata è buia e silenziosa ma accese le torce non c'è timore alcuno.

“Ho studiato per un anno la mappa topografica che ha fatto il geologo della troupe.”

Spieghi meticolosamente al gruppo.

“E sono arrivato alla conclusione che la grotta è divisa in quattro grosse anticamere che l'acqua ha eroso nei millenni. Queste grotte bene o male si collegano dovunque ma non conosco precisamente tutto.”

Spieghi meticolosamente.

“Non c’è problema abbiamo cavi lunghi cinquanta metri per orientarci. Non ci perdiamo nemmeno se questa fottuta grotta è il Labirinto del Minotauro.”

Afferma senza timore Angelo.

“Beh speriamo di non trovarlo. Dico il Minotauro.”

Dice Lopez con una macabra ironia.

Le sue parole echeggiano nella caverna in modo ovattato. Osservi la caverna ed è un tugurio di stalattiti millenarie, qua e là qualche gocciolina vi cade sul capo, ricordandovi che questa caverna è stata scavata dall’innumerabile gocciolio dell’acqua che ha eroso la roccia.

Ora potete decidere fra quattro vie da prendere.

Se vuoi andare per la grotta Nord vai al **4**.

Se vuoi andare su per la grotta Sud invece vai al **44**.

Se vuoi passare per la grotta ad Est vai al **36**.

Se invece vuoi passare per la grotta Ovest vai al **17**.

12.

Una volta decollati tutto è più tranquillo; non ami spostarti in aereo ma per un uomo di viaggio come te questo è altro. L’aereo è un veicolo di medie dimensioni che può ospitare comodamente tutte e venti le persone dell’equipaggiamento più i piloti. In fondo alla stiva dell’aereo ci sono tutti i vostri bagagli a mano e poche altre cose, il resto è rimasto a terra e arriverà non troppe ore dopo rispetto al vostro arrivo, Un lasso di tempo non così breve. Ti siedi comodamente di fianco a un finestrino per goderti la vista. L’aereo è decollato e senti un breve coro eccitato pronto al viaggio!

Tira un dado per stabilire i prossimi eventi del tuo viaggio.

Se il risultato è pari vai al **5**.

Se il risultato è dispari invece vai al **40**.

13.

Appena ti alzi e segui Angelo questo si mette a ridere.

“Che fai mi segui a pisciare?”

Dice con tono provocatorio ma scherzoso.

Non riesci a fare a meno di trattenere una risata.

“Nah, non è il mio hobby fare compagnia a chi piscia, devo andarci anch'io. E poi è meglio non rimanere soli qua dentro.”

Rispondi a modo.

“Già stavo scherzando. Mi dà i brividi questo posto. Ne ho viste di ogni in territorio di guerra, ogni. Ma qua... è diverso. E' tutto così strano.”

Ti dice Angelo.

“Vero. Non immaginavo di trovare due morti davanti proprio alla grotta in cui dovevamo entrare...”

Rispondi ad Angelo.

Finito, inizia ad esserci una leggera corrente che ti fa rabbrivire (Perdi due punti **Coefficiente Temperatura**) mentre tornate indietro.

Ora devi lanciare un dado.

Se il risultato è tra 1 e 3, vai al **42**.

Se invece il risultato è tra 4 e 6 vai immediatamente al **26**.

14.

Mentre la troupe si dà da fare per montare il centro mobile e spostare al sicuro tutta l'attrezzatura, vuoi sgranchirti un po' le gambe e dare un occhio al villaggio. Qua gli abitanti sono piuttosto cordiali, offrendo servizio e cibo a tutti, alcuni ti sorridono quando passi e spiccano qualche parola inglese.

“Ciao!!”

Salutano vivacemente con la mano e ricambi.

Il villaggio ad occhio non si espande oltre poche centinaia di metri, in meno di venti minuti riesci ad andare da un estremo all'altro. Qua e là ci sono piccoli igloo, costruzioni dedicate all'allevamento e piccole casette in legno una a fianco all'altra mentre gli abitanti seguono la regolare routine; alcuni vanno a caccia armati di arpioni, altri tornano dalla pesca mentre alcune donne legano intrecci e reti per la pesca navale. Al lato di una piccola casupola ricoperta da pellicce ci sono alcune piccole imbarcazioni che vengono riparate minuziosamente da degli anziani pescatori che danno lezione a dei ragazzi.

Se vuoi parlare con un simpatico bambino che ti fa l'occholino vai al **22**.

Se vuoi parlare con un'attraente donna Inuit che ti sta guardando vai al **39**.

15.

“Che vuoi fare Ardens? EH?”

Continua a spingerti via, alcuni suoi superiori tentano di intromettersi nella discussione ma dici che tutto è ok.

“Forse è meglio che ti dai una calmata maciste, tutto muscoli ma senza cervello”

Dici fissandolo negli occhi con spocchia.

“Cos’hai detto?!”

La guardia sembra innervosirsi secondo per secondo e non ha buone intenzioni, ma tu non hai paura perché sai difenderti.

Se vuoi alzare le mani sulla guardia vai al **31**.

Se invece vuoi tentare di calmarlo, vai al **19**.

16.

La fortuna o la sfortuna vuole che precipitate da uno strapiombo che si apre sotto un lago ghiacciato. L’ultima cosa che riesci a vedere sei tu che ti precipiti giù dal dirupo, schiantandoti contro le rocce e prima che il tuo corpo cada nell’acqua gelida ormai sei a un passo dalla morte. Caduto nell’acqua il tuo corpo è già distrutto, riempiendo l’acqua del tuo sangue. La stessa sorte è capitata al tuo amico Lopez che però lotterà con l’acqua glaciale fino alla morte.

La vostra vita finisce qua, a un passo dall’uscita per la grotta.

17.

Dopo aver discusso su quale grotta sia meglio prendere decidete di seguire quella ad Ovest. Analizzate che ognuna ha circa la stessa distanza ma l’erosione del tempo provocato dall’acqua ha reso l’ambiente umido e accidentato.

“Attenzione a dove mettete i piedi.”

Avverti gli altri.

“Qua la rocca sembra quasi più vecchia.”

Osserva Kanji, il giovane geologo che si è offerto volontario per seguirvi.

“Posso dedurre che essendo più antica è forse quella che si collega direttamente al centro della grotta. Dove tutto è successo cinque anni fa.”

Deduci guardando la caverna; un tugurio di stalattiti e pietre spigolose.

Qua c'è meno freddo rispetto all'anticamera da cui siete appena usciti.

Dopo più di mezzora iniziate a sentire dei rumori secchi e continui.

“Che cos'è questo rumore?”

Chiede nervosamente Lopez.

“Tranquilli, sono i gas naturali. Ricordiamoci che qua c'è un giacimento. Umidità e rumori la fanno da padroni qua dentro.”

Tranquillizza Kanji mentre raccoglie campioni di rocce e pietrisco.

“Sì, ma non dimentichiamoci che là fuori ci sono due cadaveri. Magari il carnefice è proprio dentro questo posto...”

Avverti cupamente.

“E' vero dobbiamo avere mille occhi qua dentro. Non si sa mai.”

Aggiunge Angelo col suo solito cinismo.

Quasi a portarvi sfortuna i rumori si fanno sempre più forti e sembrano passi. State tutti all'ascolto senza fiatare minimamente.

Ora devi lanciare un dado.

Se il risultato è tra 1 e 3 allora vai al **42**.

Se invece è tra 4 e 6, vai al **23**.

18.

Passano altri giorni senza troppo da fare; il viaggio in mare è forse più sicuro su alcuni lati ma è lento e noioso. Ti rincuori che arrivati li

avrete già i mezzi per andare direttamente all'insediamento... I tuoi soliti giri nella stiva iniziano ad annoiarti quindi spesso passi le giornate nella tua cabina o chiacchierando con Lopez oppure con chi ti capita. Una mattina qualsiasi ormai a due giorni dall'arrivo ti imbatti in un simbolo stranissimo; un cerchio rosso e un quadrato nero all'interno. Pensi sia un qualche segnale tecnico ma non finisci questo pensiero che senti urlare dalla prua. Immediatamente corri e segui le urla a squarcia gola. Arrivato sul posto vedi il capitano stesso e un commilitone di marinai guardare l'oceano stesso prima che l'*Impavida* si fermi. Una piccola barca d'emergenza galleggia inerte nell'oceano, all'interno c'è un cadavere in putrefazione! Una volta tirata su la barca i marinai controllano se il cadavere è riconoscibile o ha documenti con sé ma niente; il cadavere è ignoto e non possiede niente.

“Porta sciagura trovare un morto in mare prima di arrivare a destinazione”

Un coro di bisbigli scaramantici si solleva mentre i marinai cupi avvolgono il morto in un telone. Questo evento ha scosso molto anche te, non è un gran segno finire il viaggio così... Passano così due cupe giornate finché da lontano non scorgi il porto di Nuuk! State arrivando a destinazione.

Per continuare vai al **33**.

19.

“Datti una calmata, non mettiamoci a litigare sull'aereo.”

Dici fissandolo negli occhi, tentando di calmarlo.

*“Non me ne frega un cazzo *Ardens!*”*

Urla la guardia.

Prima che possiate dirvi altro interviene il suo superiore, un uomo sulla cinquantina che gestisce e comanda tutto il personale. Prima che

possiate dirvi altro la guardia si risiede e tu pure, lasciando perdere la discussione.

Per continuare vai al **2**.

20.

La smania di entrare subito nella caverna dove tutto è successo ti pervade; mentre la troupe si prepara a sistemare tutto il necessario per questa ricerca, tu ti vuoi portare avanti e dare un'occhiata alla caverna. Mentre passi il villaggio vedi gli abitanti offrirsi volontari per dare una mano, offrendo cibo e bevande a tutti, e mentre ti allontani dal villaggio lasciando lavorare tutti sincronizzati come un esercito di formiche senti una voce ferma urlare.

“Fermo Ardens.”

Ti giri immediatamente per capire chi sia.

Angelo, accompagnato da alcuni poliziotti del posto di blocco, e da un vecchio anziano del villaggio.

“Senza comunicazioni e da solo, è pericoloso entrare la dentro. Non sappiamo cosa potrebbe celarsi o cosa potrebbe succederti, Jericho.”

Ti dice con fermezza.

“So quello che faccio Angelo, volevo solo dare un'occhiata veloce, tutto qua.”

Dici cautamente.

Angelo fa un sorriso tirato, sollevando le sopracciglia e ti incita ancora a non entrare.

“Questo è il mio lavoro, Jericho. Voglio solo evitare inconvenienti. Non vorrei ripeterlo di nuovo grazie.”

Eviti così di insistere anche perché pure i poliziotti non sembrano contenti della mossa azzardata che hai fatto. Lasci così stare la grotta, mangiato dalla curiosità e non poco nervoso dalla richiesta di Angelo; ma in fin dei conti è il suo lavoro e non vuoi contrariarlo.

Pure il vecchio Inuit sembra sbalordito di come volessi entrare là da solo.

“Grosso coraggio giovane avventuriero!”

Dice in un inglese un po' azzecato.

Se vuoi farti due chiacchiere col signore anziano, vai al **28**.

Se vuoi parlare con i due poliziotti invece, vai al **6**.

21.

Presi dallo sconforto, uscite dall'anticamera cerimoniale, lasciandovi dietro quel macabro posto per le cerimonie.

“Quel culto aleggia su questo posto da millenni... Ne sento quasi la puzza.”

Dici agli altri.

“Si per forza, deve essere così. Un dannato culto di assassini!”

Aggiunge Kanji.

Dopo un'altra mezzora a girare senza meta arrivate a un bivio che si divide in due strade; entrambe sono totalmente buie ed emanano un'aura maledetta (come tutto questo posto del resto).

“E adesso?”

Domanda Lopez.

Dovete prendere una scelta; destra o sinistra?

Se vuoi andare a destra, vai al **43**.

Se vuoi andare a sinistra invece vai al **34**.

22.

Saluti con la mano il piccolo Inuit, un soldo di cacio che avrà si e no cinque o sei anni. Parla la sua lingua nativa ma purtroppo non lo capisci e gli porgi un sorriso. Poi inizia a correre e ti fa cenno di seguirlo. Il bambino si rotola nella neve ridendo, forse vuole solo giocare un po' però lo segui comunque. Anche perché non ti piace lasciare un bambino da solo, soprattutto quando i genitori non badano minimamente a lui. Sono stravaccati fuori un piccolo igloo a bere alcolici e sputare per terra; non sembrano amare la vostra presenza. Segui il bambino per qualche decina di metri, ogni tanto vi lanciate qualche palla di neve e ridi insieme al bambino. Dopo pochi minuti ti accorgi che siete quasi fuori dal villaggio e puoi osservare una lunga e oscura caverna che si prosa su una minacciosa montagna ghiacciata. Sai per certo che quella caverna è dove tutto iniziò cinque anni fa... Preso dall'angoscia riporti il bambino indietro e torni al villaggio, gli fai un saluto con la mano che ricambia e torni al centro mobile ad aiutare. La sera ingoia in fretta il villaggio.

Per continuare vai al **47**.

23.

Ben presto i rumori si fanno ancora più forti e da una fessura concava alla parete escono quelli che sembrano sette degli abitanti Inuit. Subito siete stupiti e incuriositi ma appena vedete in faccia gli abitanti, la curiosità lascia posto all'orrore. Hanno gli occhi completamente iniettati di sangue, accompagnato da un ghigno malefico. Parlano nella loro lingua minacciandovi con armi in osso insanguinate.

“Fermi pazzi!”

Urla Angelo estraendo un'arma.

“Fermi!”

Urla Niko armato pure lui.

Tutto quello che puoi fare è estrarre il tuo coltello per difenderti; qui si tratta di vita o di morte.

“Fermatevi cazzo!!”

Urla ancora Angelo.

Ma gli Inuit avanzano freddamente.

Un colpo, due colpi, tre colpi rimbombano nella caverna spaccandoti i timpani. Ma gli Inuit sono troppi, dopo averne abbattuti due o tre il gruppo salta violentemente addosso ad Angelo, ammazzandolo a colpi di lame.

Lopez e Kanji sono già scappati e tutto quello che puoi fare è seguirli mentre Niko viene fatto a pezzi dal gruppo di assassini Inuit tra le urla fameliche.

Il destino però vuole che mentre corri inciampi su una roccia e ti sfracelli la testa per terra, prima ancora che gli abitanti assassini possano prenderti.

La tua vita e la tua missione finiscono tragicamente qui, nella grotta verso lo Specchio di Sangue.

24.

La fortuna vuole che riesci ad aggrapparti alle rocce vive prima di schiantarti. Col corpo pieno di dolori e di tagli ringrazi il cielo di non essere morto. Guardando sotto di te scorgi un lago dalle gelide acque; se fossi caduto in quelle acque saresti sicuramente morto! Ma non c'è tempo per i pensieri, gli assassini della setta infatti sono proprio sopra il dirupo. Iniziano una violenta conversazione nella loro lingua e non fiati minimante, se ti scoprono sei morto. Finché poco dopo se ne

vanno. Guardi bene alla ricerca del tuo amico Lopez ma ben presto capisci che il tuo amico è caduto nelle letali acque che lo hanno portato alla morte. Trattieni le lacrime per la violenta morte dei tuoi compagni; Angelo, Niko, Kanji e ora Lopez... Lentamente e dolorosamente ti avvii verso l'unica via che è davanti a te, oltre il laghetto d'acqua.

“Sono totalmente solo.”

Pensi fra te e te.

Questo posto inoltre ti sta dando alla testa con il suo totale silenzio, solo lievi fruscii e rumori accompagnato la tua desolante missione.

Imboccata l'unica via davanti a te ti ritrovi davanti una spoglia caverna dove trovi un cranio umano e una rozza tazza con del liquido nero.

Ora potrai rispondere a una **domanda per sbloccare un evento**.

DOMANDA

Possiedi delle candele nere? (Se si vai al **52**.)

Se invece non vuoi seguire la domanda o non hai le candele puoi provare a bere dalla disperazione il liquido nero, andando al **50**.

25.

Angelo alza il volume della radio per sentire meglio e dice a tutti di far silenzio e per quando siano radio efficienti, sentite continuamente delle interferenze.

“Pass... FFF... Stanno arrivando i rinforz... FFFF”

Senti dall'autoparlante della radio.

“Passo, siamo nella grotta, passo.”

Dice Angelo.

“Pas... FFF... Fate attenzione, noi stiamo controllando il GPS... FFF... ci sono alcune interferenze... FFF... Fuori sta arrivando una tempe...”

La comunicazione col centro finisce così.

“Siamo tagliati fuori.”

Dice Angelo.

“Non fa niente abbiamo le nostre radio e il GPS. Non sarà un problema vedrai.”

Rincuori Angelo.

Effettivamente la tua radio funziona e anche se a fatica, riuscite a rimettervi in comunicazione col centro e a mandare la posizione del GPS. A breve inoltre dovrebbero arrivare i rinforzi.

Vai al **35**.

26.

Correte a perdifiato senza badare alla direzione, mentre immediatamente avverti il centro mobile di ciò che è successo.

“Passo, emergenza estrema nella caverna, venite ad aiutarci passo!”

Urli a più non posso, ma le interferenze non danno una mano.

La radio è praticamente inutilizzabile e la al centro non capiscono una parola.

“Questa era una missione suicida davvero, non dovevo venire!”

Senti Kanji preso dal totale panico.

Mentre i lenti inuit vi inseguono con le armi sguainate, in una lentissima marcia, non corrono ma vi seguono e vogliono la vostra pellaccia!

“Primo cunicolo che vediamo, lanciatevi dentro!”

Urli.

Immediatamente vedete un piccolo cunicolo che ad occhio sembra collegarsi a un'altra grotta, perché anche il clima è più secco. Vi lanciate dentro e girate l'angolo, che divide un'altra piccola caverna a voi. Sentite dietro i passi gelati e mortali dei vostri “amichetti”. Il silenzio cala su di voi, è questione di vita o di morte. Lo sforzo ti ha prosciugato non poche energie (Perdi ben tre punti **Coefficiente Temperatura**) e ben presto, una volta che gli Inuit vi hanno superati cerchi di progettare un piano con gli altri due.

Ora puoi rispondere a due **domande e sbloccare eventi**.

~~PRIMA DOMANDA:~~

Vuoi chiedere informazioni geologiche a Kanji? (Se si vai al **54**.)

~~SECONDA DOMANDA:~~

Oppure vuoi mandare un segnale GPS? (Se si vai al **59**.)

27.

La tua scelta va sulla nave, il modo più sicuro (ma più lento) per arrivare al porto di Nuuk, da lì poi andrete all'insediamento che dista non più di 50 km. Sai per certo che arrivati lì sarà tutto più complicato ma intanto vuoi goderti il viaggio in mare, il tuo mezzo prediletto per spostarti. Partiti alle 04:00 al porto di Edimburgo, vedi una grossa barca usata molto probabilmente per lunghi viaggi internazionali tra gli oceani freddi. La nave porta il nome di “*Impavida*” dai colori blu e rosso. Speri che il nome della nave ti porti fortuna per tutta la durata del viaggio. Entrato in una comoda e spoglia stanza apri l'oblo per sentire la brezza marina che ti accarezza il viso, il tuo viaggio è appena cominciato!

Per continuare vai al **38**.

L'anziano e solare Inuit sta offendo della zuppa di pesce a tutti, ma l'odore non ti invita molto, anche perché odi il pesce! Questo simpatico ottantenne parla abbastanza bene l'inglese e questo attira la tua attenzione.

“Buongiorno viaggiatori, qui per indagini si?”

Chiede offrendoti la zuppa, che declini ringraziandolo.

“Si proprio così, siamo qua per scoprire alcune cose.”

Dici cautamente al vecchio.

Immediatamente un'espressione di interesse compare sul suo viso e ti invita a seguirlo privatamente nel suo igloo.

Preso dalla curiosità segui l'anziano Inuit, entrando in un piccolo ma accogliente igloo che al contrario di quello che può sembrare è molto caldo.

L'anziano accende una piccola candela di cera color della pece.

“Vedi ragazzo, io viaggiare in Europa da giovane. Imparato un po' di inglese, un po' di francese. Io me la cavo poco in tutto e scoperto molte, molte cose sullo... Specchio di Sangue... Cercate Specchio giusto?”

Ti chiede senza distogliere lo sguardo nemmeno per un secondo.

Fai un cenno della testa senza affermare parola.

“Giusto, volete scoprire tutto su quello successo cinque anni fa immagino... Beh Specchio è maledizione antichissima Inuit. Vietato dire cosa sia esso, vietato dire come raggiungerlo, perché sì, Specchio esiste giovane esploratore...”

Il tono dell'anziano si fa man mano sempre più turbato.

“Religione Inuit è basata su maledizione e preghiere. Nostre divinità crudeli e oscure, così da millenni sì. Non posso dire niente, se volere scoprire... peggio per voi... MA voglio aiutare te. Tieni, che porti fortuna.”

L’anziano ti porge un paio di quelle candele nere che ha appena acceso. Sei estremamente perplesso e angosciato ma non hai tempo di ringraziare che l’anziano si congeda con te e per educazione lasci l’igloo con le due candele nere in mano... Ormai la sera sta coprendo il globo ghiacciato ed è tempo di tornare al piccolo centro mobile.

Per continuare vai al **47**.

29.

Ti fermi un attimo a riposare, sedendoti su una roccia. L’umidità che c’è qua dentro ti ha stancato molto. Nel mentre gli altri stanno comunicando con il centro mobile.

“Cosa pensi di trovare la?”

Ti chiede Lopez sedendosi stancamente di fianco a te.

Mentre addenti una razione di carne essiccata elabori a fatica quello che potresti trovare davanti.

“Sicuramente un responsabile o più. Qualcuno deve aver pur ucciso quei due agenti. E poi magari qualcosa dove stavano estraendo il gas. Ne sono certo.”

Affermi con non poca trepidazione.

Lo sai per certo che di qui non uscirete a mani vuote. Qualcosa dev’essererci lo senti nelle membra...

Se vuoi ascoltare cosa stanno dicendo al centro mobile, vai al **25**.

Se invece vuoi ancora riposarti e aspettare, vai poi al **35**.

Annoiato dai discorsi da porto dei marinai, entri nella stiva guardando tutta l'attrezzatura e i mezzi per il tuo viaggio ben saldi e numerati da uno schermino LED. Mentre passi per la stiva ti giri per salutare Lopez e un paio di biologi della tua università quando incappi in qualcuno e cadi per terra. Ahia! Ti sei fatto un male tremendo al ginocchio! Stai per imprecare quando guardi chi hai di fronte; è il capitano in persona, un uomo sulla cinquantina dai capelli brizzolati che immediatamente ti chiede perdono e ti rialza su.

“Chiedo scuse signor Ardens. Posso offrire bere in mia cabina?”

Ti parla con marcato accento islandese, lingua che conosci fin troppo bene e che decidi di usare.

“Non si preoccupi lei è il capitano, mi farebbe molto piacere sì.”

Stupito dal tuo islandese quasi perfetto, il Capitano ti fa un cenno di sorriso e ti dice di seguirlo.

Arrivato nella cabina del capitano sembra di immergersi in un'ambientazione del romanzo *“Ventimila leghe sotto i mari”*! Un forte odore di liquore e tabacco pervade la stanza ben pulita e ordinata (a differenza delle altre stanze) che fin da subito si nota per una serie di decorazioni e oggetti attaccati alle pareti; quadri, arpioni e foto cosparse come un collage marittimo. Poi tutta una serie di oggetti accumulati e collezionati nel corso di viaggi e avventure, sono disposti con cura quasi maniacale in teche di vetro.

“Quindi tu sei alla ricerca di questo innominabile Specchio di Sangue, dico bene signor Ardens?”

Chiede curioso il capitano mentre apre e ti offre un potente liquore e si accende una pipa.

“Prego mi chiami Jericho, è quello che sto provando a fare da due anni. Sono un insegnante d'università ma cerco sempre un qualche

escamotage per scappare dalla routine e viaggiare, scoprire e osservare il mondo.”

Dici con fierezza mentre sputi cerchi di fumo come una vecchia locomotiva.

“Ho già sentito parlare di te, delle tue capacità archeologiche ed esplorative. Quando ho sentito che saresti salito sulla mia Impavida non ci credevo nemmeno! Io non so molto sullo Specchio, sono solo un uomo di mare. Quello che posso fare io è farti arrivare sano e salvo a Nuuk”

Finito il bicchiere di liquore e la sigaretta, ringrazi il Capitano e ti congedi con lui, immerso in mille pensieri.

Vai al **18**.

31.

La guardia tenta un goffo tentativo di prenderti a pugni, ma è lento e preso dalla rabbia, mentre tu hai fatto Muai-Thai per cinque anni. Schivato un paio di volte gli tiri una ginocchiata in faccia, buttandolo a terra col naso frantumato.

“Ardens, fermo! Non vogliamo litigi sopra un aereo!”

Ti dice il superiore della guardia che hai appena steso.

Iniziano una serie di sermoni e prediche che ti fanno quasi venir voglia di tornartene ad Edimburgo, ma alla fine chiedi perdono e stringi la mano alla guardia col naso grondante di sangue.

“Colpa mia Ardens, non si ripeterà.”

Ti dice quest'ultimo con lo sguardo da cane bastonato.

Gli stringi la mano con un lieve sorriso.

“Speriamo.”

Non ami l'arroganza nelle persone.

Per continuare vai al **2**.

32.

Facendo qualche calcolo mentale sai che da Edimburgo a Nuuk ci sono almeno 2.700 km di solo oceano e partendo in aereo arriveresti lì in meno di tre ore, e anche se ami viaggiare in nave preferisci partire subito.

“Jericho c'è un aereo pronto a decollare per Nuuk ma se volete partire con quello dovrete aspettare l'arrivo delle attrezzature. Non ci sono aerei da trasporto in questo momento, ci vorrà un po' di più.”

Ti dice Andrew al telefono mentre organizzate sul da farsi.

“Partiamo stasera stessa, aspetteremo l'attrezzatura non ti preoccupare”

Saluti Andrew e lo ringrazi ancora per la possibilità che ti ha offerto.

Aspettato che tutto il gruppo di studiosi e di guardie si prepari, un pilota sale di fretta su un aereo privato dai colori sgargianti.

“Tutti pronti! Qua è Micheal volo 17, linea 65-70 diretto alle coordinate Nord-Est rilevamento 288,95°”

Il pilota, un giovane uomo dai capelli rossi è pronto al decollo!

Per continuare vai al **12**.

33.

Arrivati finalmente a Nuuk, scendete dal vostro mezzo e tutto il personale tecnico inizia a prendere tutta l'attrezzatura che aveva preso su con sé mentre il carico pesante è appena stato scaricato da un grosso camion verde. Sei contento perché tutta l'attrezzatura è pronta in meno che non si dica a cavallo di tutti i ritardi che pensavi ci fossero. Qui a

Nuuk l'aria è fredda e secca e devi coprirti subito con un giaccone pesante per evitare di ammalarti subito (PERDI un punto **Coefficiente di Temperatura**) qua c'è molto da vedere; la città più grande della Groelandia, circondata da neve, ghiaccio e acqua gelida. Le casette in legno sono alternate da alcuni palazzi moderni, mentre i negozi sono tutti nella via principale della città. Durante il viaggio che vi separa dall'insediamento, puoi notare come Nuuk non abbia vie contorte e strette ma solo lunghe strade che seguono tutta la città. Qui l'atmosfera è fredda ma felice, gli abitanti seguono la loro quotidianità senza sapere il vostro scopo. Una chiamata spezza l'ennesima volta i tuoi pensieri; è Andrew.

“Jericho mi hanno detto che siete arrivati finalmente! L'attrezzatura è a posto?”

Ti domanda scrupoloso Andrew.

“Certo qua tutto a posto a parte qualche lieve inconveniente ma nulla di grave. Stiamo già partendo per l'insediamento”

Rispondi con precisione.

“Ok ottimo, per favore richiamami quando siete la ed avete sistemato il centro di controllo grazie.”

Detto questo ti congedi con il tuo amico e ti prepari al viaggio.

Usciti da Nuuk dopo una mezzoretta, seguite la strada di non oltre venti chilometri che vi separa dall'insediamento. Le piccole casupole in legno e i appartamenti della città coperti dal nevischio lasciano posto a una distesa di solo montagne e ghiaccio. Qua non c'è altro che ghiaccio! Mentre andate riempi i polmoni di fumo accendendo una Camel.

“Appena arrivati faremo vedere le autorizzazioni ai poliziotti, per evitare casini”

Spiega Angelo, un uomo calvo sulla cinquantina che gestisce tutto il personale.

“Installeremo quindi un centro mobile dove gestiremo le radio e tutte le apparecchiature delicate. Non mancherà del lavoro sodo per tutti”

Spiega Angelo con precisione e serietà.

Svoltate a destra con la jeep e vi fermate davanti a un posto di blocco formato da due volanti della polizia.

“Arrivati”

Per continuare vai all’**8**.

34.

Dopo esservi consultati fra di voi scegliete di imboccare la strada a sinistra. Procedete nel totale silenzio con le torce puntate davanti a voi. Qua l’aria è ancora più pesante e il panico che abbiate preso la strada sbagliata si fa man mano più forte.

“Questo posto è tutto sbagliato...”

Dici fra te e te.

Man mano che avanzate si fa sempre più freddo, sempre più buio e sempre più silenzioso.

La vostra morte è dolorosa e lenta, infatti girerete in tondo per i prossimi due giorni, finché il freddo, la fame e il sonno la faranno da padroni sulla tua vita e su quella di Kanji e Lopez.

La vostra vita finisce tragicamente qui in mezzo al nulla nelle caverne dello Specchio di Sangue.

35.

Man mano che avanzate la caverna si fa sempre più bassa e sempre più stretta. Le larghe anticamere erose dall’acqua lasciano posto a

stretteie appuntite armate di stalattiti la dove c'è quello che è il soffitto della grotta. Dopo più di mezzora raggiungete una specie di anticamera e quello che vedete vi ghiaccia il sangue.

“Che cazzo...”

Sussurra Kanji prima di svenire.

In fondo alla camera vedete sei crani umani sfondati e attorno quello che sembra un enorme santuario cerimoniale.

“Quei pazzi sono una setta. L'ho sempre pensato... Deve essere un culto di maniaci senza cervello!”

Dici fra te e te.

Nel mentre Lopez sorregge Kanji facendolo rinvenire.

“Chi lo sa... Io voglio solo uscire di qui.”

Ti dice Lopez preso dalla stanchezza.

“Pure io, questo posto mi sta facendo impazzire...”

Gli rispondi cupamente.

Mentre Lopez e Kanji riposano ti avvicini al santuario per analizzare meglio cosa ci sia; sei crani umani sfondati a mazzate, un rozzo ripiano di rocca coperto da un telo nero sporco di sangue. Ci sono poi alcune rozze tazze in ceramica che contengono quello che è sangue coagulato, l'odore che emanano è insopportabile. C'è poi un'arma in osso sporca di sangue e alcuni ossicini color dell'ebano.

Ora hai la possibilità di rispondere a **due enigmi e sbloccare un evento**.

In base a quello che hai visto, prendi il numero del personale tecnico che è partito con te più il numero del volo dell'aereo, e aggiungi 20 al risultato, andando al determinato paragrafo.

Oppure se non sai il risultato del primo enigma, in base a quello che hai visto, prendi il numero delle pellicce appese in casa dell'attraente donna Inuit, il numero dei crani visti in questa stanza, e togli 5 al risultato, andando allo specifico paragrafo.

Se invece non hai il risultato dei due enigmi, o non vuoi usarli, esci da questa macabra caverna, andando al **21**.

36.

Decidete quindi di imboccare la grotta Est, che però sembra più umida e buia, ma non vi lasciate prendere dalla paura perché siete armati di torce e non solo.

“Qua c'è più umido, più buio e la strada è più accidentata, maledizione. Ma per lo meno dovremmo arrivare prima al centro della grotta, dove tutto iniziò cinque anni fa.”

Dici meticolosamente agli altri.

“Bingo. Al centro della grotta tutto è successo, stavano estraendo gas naturale da almeno due settimane.”

Aggiunge poi Angelo.

Dopo più di mezzora di fatiche, avanzate sempre più nel cuore della grotta; qua tutto è più pesante fisicamente e mentalmente come se un'aura strana vi indebolisse, e questo viene notato man mano da tutto il gruppo.

“Mi sento debole...”

Dice a bassa voce Kanji.

“L'umidità, questo posto è sopra una cava di gas naturale. Abbiamo beccato la cava sbagliata per passare.”

Affermi.

Ormai non potete fare dietrofront, sarebbe uno spreco totale di tempo e di energie, dovete quindi resistere.

“Io devo fare una capatina in bagno.”

Dice fieramente Angelo.

“Non andare troppo in là. Evitiamo... casini.”

Gli risponde Niko.

Così tutti si fermano a riposarsi un attimo.

Se vuoi mangiare qualcosa, vai al **29**.

Se invece vuoi seguire Angelo per sicurezza, vai al **13**.

37.

Continuate a scappare dagli assassini Inuit, pronti a uccidervi e dilaniarvi il corpo per il loro culto malato!

“LO SPECCHIO, LO SPECCHIO, LO SPECCHIO”

Continuano a dire in coro con la voce sempre più alta.

Tu e Lopez continuate a correre senza meta pur di sfuggire da qui.

“Corri, corri! Dobbiamo uscire da qui!”

Gridi a Lopez senza più fiato.

“Sì, continuiamo dritti.”

Urla Lopez.

Dopo pochi minuti la grotta si fa ancora più buia, a Lopez cade la torcia e dovete continuare con ancor meno luce...

“Di qua!”

Gridi.

A un tratto la terra ferma sotto i tuoi piedi lascia posto al vuoto, e tu e Lopez precipitate nel vuoto totale.

Ora devi tirare un dado e stabilire la tua sorte.

Se il risultato è pari, vai al **16**.

Se invece è dispari vai al **24**.

38.

Il viaggio è lungo e noioso, mentre passi le giornate a leggere libri d'avventure e fantasticare su come sia fatto lo Specchio. Sarà un vero specchio? Oppure non esiste nemmeno e sono solo leggende spaventose tramandate nel tempo? Hai i tuoi dubbi; nessuno ucciderebbe e caverebbe occhi per una maledetta leggenda mentre accendi un'altra Camel e osservi lo spettacolo dell'Oceano Artico dalla poppa della chiatta. Mentre sei perso nel flusso dei tuoi pensieri inizi a sentire delle goccioline batterti forte sul capo; sta arrivando la pioggia!

Ora devi lanciare un dado per stabilire la sorte del tuo viaggio.

Se il risultato è pari, vai al **7**.

Se il risultato è dispari invece vai **10**.

39.

L'attraente donna Inuit ha un seducente sguardo che quasi ti ammalia; di donne come lei ne hai viste molte in tutto il mondo durante i tuoi viaggi, e non riesci far a meno di cadere nel suo fascino. Ha una lunga pelliccia che la copre dai freddi ma che lascia comunque trapelare una snella struttura fisica, i delicati fianchi, un abbondante seno e un viso dolce tipico delle popolazioni artiche.

Sembra volerti invitare in casa sua a bere qualcosa... Accetti senza esitare ed entri in un'accogliente casetta in legno. La giovane donna

sembra abitare da sola; la casa è cosparsa da cinque pellicce molto belle, fotografie varie e un paio di mensole piene di libri. Nell'aria aleggia un profumo di lavanda che ti rilassa. La donna nel mentre ti offre un liquore. Non parla la tua lingua ma si fa capire, c'è un intenso gioco di sguardi. Finito il liquore vi guardate intensamente e riesci a strapparle un bacio, le appoggi le mani sui fianchi, le baci il collo, le accarezzi i fianchi e... Immediatamente si fa rossissima in viso e ti sorride allontanandoti leggermente. Capisci che non è la giornata giusta per batter chiodo... Dopo pochi imbarazzanti minuti prendi e ti congedi con la ragazza, dandole un ultimo bacio sulla guancia e uscendo dall'abitazione senza guardarti indietro. Accendi una sigaretta ridendo sulla sorte, tornando dalla troupe a dar una mano, nel mentre si fa sera e il debole sole lascia posto alla glaciale notte degli artici.

Per continuare vai al **47**.

40.

Nell'arco di mezzora vedi la Terra diventare sempre più piccola e lasciare posto all'immenso oceano. Saluti la tua Edimburgo e lasci vagare la tua mente; questo Specchio esiste davvero? Se qualcuno lo ha visto, che sembianze avrà? Per ora non sai darti risposte, quanto meno la tua fantasia. Forse sarà un antico bassorilievo o un'arcana forma di specchio, se questo esiste per davvero. Non finisci di pensare che un forte boato spezza la catena dei tuoi pensieri; sembra che il freddo e il vento glaciale sia contro di voi!

“Chiedo l'attenzione di tutti i presenti, il vento controcorrente ci causerà un piccolo ritardo”

Senti dire alla voce metallica del pilota attraverso un autoperaltante.

Le fredde correnti della Groelandia rallenteranno un po' l'aereo che inizia a traballare leggermente (PERDI un punto di **Coefficiente di temperatura**) e ciò non ti piace molto, o almeno per il tuo stomaco.

“Cazzo, la sfortuna sembra già venirci contro!”

Impreca un giovane biologo dell’equipaggiamento, di probabili origini Inuit.

“Non portare sfortuna Adam, se le cose cominciano male qua arriviamo all’insediamento tiriamo le cuoia!”

Dice in modo scettico una guardia del personale.

Le deboli conversazioni si sollevano, mentre alcuni si alzano dai sedili e iniziano a spostarsi. Passano un paio di ore e il ritardo è di ben un’ora e dieci minuti e ti stai stancando di guardare fuori dal finestrino, è il caso di fare due chiacchiere e conoscere il personale che già non conosci.

Se vuoi parlare col giovane biologo Inuit, vai al **49**.

Se invece vuoi parlare con una guardia vai al **9**.

41.

Vuoi darti da fare anche tu per aiutare come puoi. Dopo più di due ore di intenso lavoro il centro mobile per la comunicazione è in piedi e tutti i macchinari di comunicazioni sono al loro posto e funzionanti. Non mancano anche riscaldamenti e letti per tutti quanti. Le motoslitte sono pronte e scintillanti per lavorare su terra e sottoterra, nel caso dobbiate esplorare qualche caverna.

“Jericho spero solo che sia tutto ottimale per le ricerche”

Dice Angelo porgendoti una sigaretta.

“Grazie, qua sembra tutto ok! Lavorate veramente bene complimenti. Non so cosa aspettarmi ma non mi aspettavo di essere così ben equipaggiato per questo viaggio!”

Dici ringraziando Angelo.

“Beh questo è il mio lavoro, pagato profumatamente dalla vostra università e dal Governo, non vedo l’ora di lavorarci su!”

Ti dice quest’ultimo.

L’ambiente è gioioso e tranquillo, anche gli abitanti del villaggio sembrano piuttosto ospitali, offrendosi di aiutare e dando cibo e bevande a tutti, alcuni abitanti parlano perfino l’inglese e ti stupisci di ciò.

Se vuoi fare due chiacchiere con un anziano dal volto solare, vai al **28**.

Se invece vuoi parlare con un bambino del villaggio che continua a farti l’occhiolino, vai al **22**.

42.

Ben presto i rumori si fanno ancora più forti e da una fessura concava alla parete escono quelli che sembrano sette degli abitanti Inuit. Subito siete stupiti e incuriositi ma appena vedete in faccia gli abitanti, la curiosità lascia posto all’orrore. Hanno gli occhi completamente iniettati di sangue, accompagnato da un ghigno malefico. Parlano nella loro lingua minacciandovi con armi in osso insanguinate.

“Fermi pazzi!”

Urla Angelo estraendo un’arma.

“Fermi!”

Urla Niko armato pure lui.

Tutto quello che puoi fare è estrarre il tuo coltello per difenderti; qui si tratta di vita o di morte.

“Fermatevi cazzo!!”

Urla ancora Angelo.

Ma gli Inuit avanzano freddamente.

Un colpo, due colpi, tre colpi rimbombano nella caverna spaccandoti i timpani, mentre Angelo e Niko sparano agli assassini.

Angelo però viene sopraffatto dal gruppo e viene ammazzato davanti a te a colpi di lama.

Niko prova ad aiutarlo ma nel mentre un Inuit gli taglia la giugulare aprendogli una macabra fontana di sangue.

“Fuggite!”

Riesci a urlare mentre Kanji e Lopez corrono per la loro vita.

In pochi secondi fai uno scatto felino riuscendo a raggiungerli, mentre gli abitanti rimanenti, sporchi di sangue e armati fino ai denti, continuano a seguirvi nella loro lenta e fredda marcia.

“SANGUE, SANGUE, SANGUE!”

Iniziano a cantare in un macabro e malato coro.

“VOGLIAMO SANGUE NOI!”

Urlano nella vostra lingua, come se riuscissero a leggervi nel pensiero.

“E adesso che cazzo facciamo! Abbiamo perso la strada, dove siamo?!”

Urla impanicato Lopez.

Kanji è in un angolo a piangere.

“Non voglio morire qui, non voglio morire qui, non voglio morire qui.”

Li prendi tutte e due e li guardi negli occhi.

“Chiamate subito al centro, ora nascondiamoci, è l’unica possibilità. Dobbiamo nasconderci nei cunicoli, ora!”

Ora hai la possibilità di prendere più scelte e decidere cos'è meglio fare.

Se vuoi nasconderti nei cunicoli, vai al **26**.

Oppure puoi rispondere a due **domande e sbloccare eventi**.

~~PRIMA DOMANDA:~~

Hai con te un coltello? (Se sì vai al **58**.)

~~SECONDA DOMANDA:~~

Hai con te del cibo? (Se non l'hai consumato vai al **53**.)

Se invece non hai con te questi oggetti o non vuoi usarli puoi rispondere a un **enigma e sbloccare un altro evento**:

In base a quello che hai visto metti il numero dei marinai visti sulla barca e il numero delle volanti di polizia al posto di blocco, se sai questo numero aggiungi 23 e vai al determinato paragrafo.

43.

Alla fine decidete insieme di imboccare il sentiero a destra, quindi vi incamminate armati di torce e di speranza. Man mano che avanzate il sentiero che avete imboccato si fa più stretto e caldo.

“E' probabile che sotto pochi metri ci sia un giacimento di gas.”

Afferma diligentemente Kanji.

Effettivamente è così, capite quindi che siete circa al centro della grotta o non molto distanti da qua.

“Sì, e siamo vicini al cuore di questa maledetta caverna. Dobbiamo percorrere ancora un po' di strada perché usciti da qua c'è un'altra uscita.”

Aggiungi.

Proseguite ancora per un lasso di tempo indeterminato il tunnel che si fa sempre più stretto e caldo, arrivando poi in un'altra caverna che si collega a smisurate strettoie ed uscite; questa caverna è piuttosto labirintica ma non troppo confusionale. Grazie alla tua memoria e alle conoscenze geologiche di Kanji siete riusciti a uscire dalle quattro vie che dividono questa grotta!

“Finalmente possiamo tirare un sospiro di sollievo!”

Afferma Lopez pieno di speranze.

“Quei cunicoli mi stavano facendo impazzire!”

Aggiunge Kanji.

I due sono sollevati da aver sfuggito a una sola andata verso l'Aldilà eppure tu non riesci a stare tranquillo. Forse il tuo istinto ha ragione, perché dopo poco da dietro di voi spuntano fuori gli stessi assassini della setta!

“IL SANGUE, IL SANGUE, IL SANGUE!”

Urlano in un coro malefico, sempre più forte.

Il loro coro cerimoniale si trasforma man mano in una lingua arcaica e sconosciuta che vi fa venire la pelle d'oca.

Poi gli Inuit iniziano ancora nella loro lenta e glaciale marcia verso di voi, come zombie presi dalla fame di cervelli!

“Correre!”

Riesci a urlare con un fiato.

Iniziate a correre a più non posso senza girarvi indietro. Con la coda dell'occhio vedi gli Inuit in una goffa corsa che man mano guadagnano terreno! Kanji d'un tratto cade su una roccia. Non c'è più niente da fare, viene accerchiato e massacrato a colpi di mazze e lame d'osso.

Tu e Lopez non avete nemmeno il tempo di poterlo aiutare o di fare qualcosa perché il gruppo di Inuit si divide in due.

Mentre le urla di Kanji echeggiano ancora nel tuo cranio, senti dietro di te e i letali passi della setta di assassini!

Vai al **37**.

44.

La grotta più a Sud sale di alcuni metri sul livello del mare, costringendovi a doverti attaccare alla roccia viva per scalare la strada. Questa grotta a differenza delle altre sembra più recente, come se l'erosione dell'acqua stesse facendo ancora il suo corso del tempo. Per lo meno qua fa meno freddo.

“Quello che so è che cinque anni fa tutto è successo al centro di questa grotta. Abbiamo un bel po' di strada.”

Dici poco speranzoso al gruppo.

“Si esattamente. Stavano scavando proprio al centro della grotta da più di due settimane per l'estrazione di gas.”

Aggiunge Angelo.

“Per di qua dovremmo risparmiarci un po' di fatica. Meno erosione naturale.”

Afferma poi Kanji guardando minuziosamente le rocce della grotta.

Avanzate per più di mezzora in mezzo alla roccia spigolosa e il viaggio sembra affaticarvi tanto da iniziare a far caldo, qua l'umidità è maggiore, come se ci fosse una cappa sopra le vostre teste. Intanto che avanzate arrivano alcune comunicazioni distorte dalla radio di Angelo.

Se vuoi dare un ascolto alla radio, vai al **25**.

Se intanto vuoi fare una pausa e mettere qualcosa sotto i denti, vai al **29.**

45.

Controlli che la radio funzioni e che non ci siano malintesi che si possano rivelare mortali. Eviti anche di guardare troppo i cadaveri, che decidete di coprire e segnalare per quando arriveranno i rinforzi. Partite quindi per entrare nella grotta voi cinque; tu, Angelo, Lopez, Niko e Kanji vi avventurate dentro quel grosso tugurio instaurato in una pericolosa montagna ghiacciata. L'entrata è buia e silenziosa ma accese le torce non c'è timore alcuno.

“Ho studiato per un anno la mappa topografica che ha fatto il geologo della troupe.”

Spieghi meticolosamente al gruppo.

“E sono arrivato alla conclusione che la grotta è divisa in quattro grosse anticamere che l'acqua ha eroso nei millenni. Queste grotte bene o male si collegano dovunque ma non conosco precisamente tutto.”

Spieghi meticolosamente.

“Non c'è problema abbiamo cavi lunghi cinquanta metri per orientarci. Non ci perdiamo nemmeno se questa fottuta grotta è il Labirinto del Minotauro.”

Afferma senza timore Angelo.

“Beh speriamo di non trovarlo. Dico il Minotauro.”

Dice Lopez con una macabra ironia.

Le sue parole echeggiano nella caverna in modo ovattato. Osservi la caverna ed è un tugurio di stalattiti millenarie, qua e là qualche

gocciolina vi cade sul capo, ricordandovi che questa caverna è stata scavata dall'innumerabile gocciolio dell'acqua che ha eroso la roccia.

Ora potete decidere fra quattro vie da prendere.

Se vuoi andare per la grotta Nord vai al **4**.

Se vuoi andare su per la grotta Sud invece vai al **44**.

Se vuoi passare per la grotta ad Est vai al **36**.

Se invece vuoi passare per la grotta Ovest vai al **17**.

46.

Appena ti intrometti nella loro discussione ti squadrano da testa a piedi, ma riconosciuto chi sei iniziano a guardarti con interesse.

“Ebbene sei tu lo scienziato che vuole andare in quel villaggio di selvaggi ah?”

Con la testa fai un cenno e racconti di cosa ti è successo due anni fa e di come un vecchio Inuit ha cercato di assalirti, a queste parole i tre sgherri si fanno curiosi e iniziano a fantasticare di mille affermazioni.

“Quello Specchio esiste ed è maledetto sono sicuro!”

Afferma uno sgranando gli occhi.

Gli altri due ridono di lui ma forse sanno in cuor loro che è meglio così.

“Dicevi che tuo nonno sapeva qualcosa”

Dici affabilmente al marinaio, che a quelle parole assume un'espressione seria e piena di dubbi.

“Sì, come dicevo a questi due mozzi fannulloni mio nonno aveva origini Inuit e ha sentito di riti e cerimonie strane dove gli occhi dei poveracci vengono presi ed essiccati. Questo permette loro di vedere

il sangue e bere sangue. Si dice che così possano vedere quel maledetto Specchio.”

A queste parole gli altri marinai trattengono un ghigno e se ne vanno, facendo calare il silenzio sulla poppa della chiatta.

“Io credo a quello che diceva mio nonno Ardens, quegli occhi non mentivano e se c’è una cosa che capisco sono proprio gli occhi.”

A queste parole ti congedi col marinaio e rimani nei tuoi pensieri con mille domande.

Vai al **18**.

47.

La sera cala sul mondo, mangiando la poca luce artica. Il freddo peggiora sempre più e tutto il campo base a vostra disposizione è pronto non prima delle 9.30 di sera. Felice ma stanco entri nel centro dove sono già pronti i preparativi per la cena.

“Ho una fame da lupi dopo oggi!”

Ti dice stancamente Lopez.

“A chi lo dici... questo campo mobile non finiva più di essere montato, e prima il connettore dell’elettricità, poi quello dell’acqua. E’ stata veramente dura!”

Dici tagliuzzando il pollo e le verdure in tavola.

Stai intraprendendo una conversazione con Lopez quando senti un coro agiato sollevarsi sul personale.

“Qua mancano delle persone all’appello!”

Dice nervosamente Angelo.

“Adam dove sta? L’ultima volta che l’ho visto stava sistemando l’antenna radio per il GPS...”

Dice un altro ragazzo del personale.

“Qualcosa non quadra, qualcosa non quadra! Non rispondono alle chiamate radio... Eravamo tutti muniti di radio.”

La troupe si divide nervosamente dalla tavolata.

Angelo esce, con una radio e una torcia pronto a cercare i dispersi. I poliziotti groelandesi vengono subito allarmati, gli abitanti del villaggio interrogati.

Dopo più di due ore le tre persone addette alle comunicazioni sono totalmente disperse, nessun segnale radio, niente GPS, nessuna traccia.

Il panico è sempre più evidente nella troupe, come se la maledizione alleggiasse davvero fra di voi... Pure tu inizi a credere che questo posto sia davvero maledetto...

“Spero solo sia un brutto scherzo o un brutto malinteso...”

Ti dice desolato Lopez.

“Non lo so, a me sembra troppo una coincidenza, e se qualcosa non andasse davvero?”

Gli dici sempre meno speranzoso per il tuo obiettivo.

Nemmeno i due poliziotti sanno darsi una risposta, che alle 2 di notte affermano definitivamente i tre addetti dispersi.

Condizionati dalla paura, tu e la troupe andate a dormire sogni incerti per un prossimo giorno di scoperte...

Per continuare vai al **3**.

Mentre Angelo e Niko cercano di comunicare col centro mobile, tu, Lopez e Kanji seguite la fonte del rumore. Sembrava una specie di ticchettio metallico.

“Attenzione a dove mettete i piedi, qua si fa sempre più dissestato.”

Avverti gli altri.

Il terreno man mano che avanzate si fa più spigoloso e informe, e man mano il clima più freddo, come se ci fosse un'aura che man mano che avanzate fa freddo (Perdi due punti **Coefficiente Temperatura**).

Mentre senti Angelo comunicare con il centro dicendo che vi siete avventurati lo stesso, illumini la sorgente del ticchettio; un costante ticchettio batte su una sciabola in osso. L'aspetto è rozzo e arcaico, sembra un'arma per cacciare animali di piccole dimensioni.

“Probabilmente è qui da millenni, si vede l'erosione sulla lama dal gocciolio dell'acqua. Cazzo fa quasi paura quel ticchettio.”

Dice Kanji analizzando l'arma.

Prima che giri la lama caccia un urlo e lancia l'arma per terra, provocando un rimbombo metallico che si espande per tutta la caverna; qui i rumori sono amplificati e ogni cosa sembra incombere su di voi.

“Che c'è?”

Urla Niko che vi ha raggiunti insieme ad Angelo.

Prima di rispondere a Niko capisci che l'arma è completamente coperta di sangue.

“Quest'arma non è qui da molto. Forse hanno ammazzato i due disgraziati la fuori con questa...”

Afferma Angelo.

Forse ha ragione... Magari quel qualcuno ha ucciso i due poliziotti e poi ha lasciato qua l'arma. Magari quel qualcuno è ancora dentro la grotta...

Vai al **35**.

49.

Quando ti presenti ad Adam, un giovane biologo Inuit, gli compare un sorriso in viso e ti stringe la mano.

“Sono contento di lavorare con un archeologo del suo calibro, certo siamo di due discipline completamente diverse ma mi entusiasma poter andare in quell'insediamento, sperando tutto vada bene.”

Dice con non poca preoccupazione in viso.

“Speriamo vada tutto liscio come l'olio. Sembri preoccupato”

Dici con zelo mentre rodi in cuor tuo perché non potrai fumare nemmeno una sigaretta finché non atterrerete all'aeroporto di Nuuk.

“Niente di che, sono di origini Inuit e queste leggende vecchie di secoli non mi piacciono affatto. Alcuni anziani credono allo specchio ma secondo me sono tutte falsità. Qua c'è qualcosa che mi puzza”

Ti dice Adam mentre ordina alcune scartoffie.

La tua mente è piena di dubbi; e se lo specchio fosse un falso? Non lo sai. Detto ciò ti congedi con Adam e gli auguri buon viaggio, mentre il tempo passa e vi avvicinate sempre più alla destinazione.

Per continuare vai al **2**.

50.

Dopo il boato senza pari la grotta è completamente distrutta, lasciando trapelare lo Specchio di Sangue! Tu e gli altri rimanete pietrificati a questa visione senza pari. Esiste davvero lo Specchio?

“Attento Jericho...”

Sussurra Lopez.

Ti avvicini lentamente allo Specchio, insieme a Lopez e Kanji anch'essi presi dall'estrema curiosità.

Osservate che altro non è che una rozza struttura di ossa e lo specchio vero e proprio un arcano tentativo di vetro. Preso dalla curiosità inizi a toccare lo specchio e ti accasci a terra. Preso da delle violente visioni, ti giri su te stesso preso dalla totale impotenza e dal dolore. Vedi tutto; come lo specchio sia nato millenni fa, come alcuni Inuit inventarono lo Specchio collegato a una divinità oscura e di come il loro culto vada avanti da millenni. Una setta formata solo da persone che hanno visto e bevuto sangue possono toccare e invocare lo specchio... Scopri anche che bevendo e vedendo sangue sei stato TU STESSO a evocare lo specchio... La setta porta avanti il progetto di evocare la loro divinità, Hyjak. Un demone che riposa da millenni proprio sotto questa caverna... Ormai lo spazio e il tempo hanno perso totale valore per te, finché Lopez e Kanji non ti risvegliano delle visioni agghiaccianti.

“Che ti succede Jericho?! Stai bene?”

Continuano a urlarti.

La fortuna o il destino vuole che non sei impazzito dalle visioni che ti ha mandato questo diabolico specchio.

Tu e gli altri parlate sul da farsi e vi porgete mille dubbi su cosa fare ora, non sapete minimamente che pesci prendere.

“Passo, abbiamo trovato il segnale passo!”

Risponde il centro mobile riempiendovi di speranze.

Dopo un tempo che a voi sembrano millenni, arriva una completa troupe di agenti di polizia armati fino ai denti, accompagnati dal resto

della troupe. Quello che succede dopo è storia; voi venite interrogati in uno dei più grandi processi della storia. Raccontate quindi tutto quello che è successo per filo e per segno. Lo specchio verrà poi studiato a fondo rivelando al mondo l'agghiacciante verità e poi distrutto. Il villaggio verrà totalmente smantellato e i devoti alla setta presi e arrestati, rivelando una setta con più di 150 persone in tutta Nuuk. Un grosso scandalo cade sulla Groelandia ma ben presto fai un discorso che rincuorerà il mondo.

“Lo specchio è un malefico artefatto che ha colpito e ucciso chissà quante persone, ma non fatene una colpa agli abitanti innocenti della Groelandia. Poteva succedere dovunque. L'importante che questo malefico culto venga schiacciato e annullato.”

Il cuore ti batte forte durante il tuo discorso.

Ma sai che è giusto, dopo tutte le fatiche e la morte che hai visto, vuoi contribuire ad aiutare e soprattutto al tuo lavoro. Infatti dopo la spedizione diventi un personaggio piuttosto famoso e torni a lavorare come archeologo, tornando in mezzo a mille avventure! Finalmente il mistero dietro lo specchio è stato scoperto, e anche se a fatica hai portato a compimento questa missione! Kanji e Lopez diventeranno tuoi amici per la vita; dopo quello che avete passato insieme niente potrà dividervi. Le cose vanno a gonfie vele, il tuo amico Andrew ti chiama spesso a discutere sullo specchio. Finché dopo circa un anno dall'accaduto ti vuoi prendere una pausa da tutto il rumore, le interviste e i paparazzi attorno a questa storia. L'unico posto che potrà darti un po' di silenzio è proprio lui; Nuuk.

FINALE

51.

(Questo è il paragrafo di risposta all'enigma del paragrafo 35)

Prendi i teschi e inizi a guardarli uno per uno, forse qua c'è qualcosa che ti sfugge ma non sai bene cosa... Finché non ti balena in testa

un'idea. Il detto sullo specchio dice che per vederlo bisogna bere sangue e vedere sangue. Forse è un modo di dire, un mistero o un rito da fare... Non sai spiegarlo ma l'istinto ti dice di versare il sangue dentro i crani spaccati. Questo rozzo e macabro gesto ti fa venire la pelle d'oca ma qua che alternative hai?

“Chi lo sa... Forse così possiamo vedere lo specchio e andarcene...”

Sussurra Lopez.

Nel mentre i due guardano scrupolosamente quello che fai, attaccandosi alle ultime speranze che gli sono rimaste.

Ma non succede niente di niente.

“Che vuoi che potesse succedere... Siamo spacciati.”

Sussurri, ormai preso dalla totale disperazione.

Per continuare vai al **21**.

52.

D'un tratto ricordi le candele nere che ti ha dato l'anziano del villaggio, dicendoti che potevano aiutarti. Ormai o la va o la spacca, sei qui davanti al teschio, appoggi per terra le due candele e le accendi a fatica grazie a un accendino.

“E ora?”

Pensi.

Poi d'un tratto senti un boato senza pari che ti costringe a coprirti le orecchie e un urlo glaciale ti spacca i timpani. Poi la grotta inizia a tremare pericolosamente e alcune stalattiti crollano di qua e di là finché d'un tratto smette e davanti a te si para una visione senza pari.

Ora tira un dado.

Se il risultato è tra 1 e 3, vai al **56**.

Se invece è tra 4 e 6, vai al **60**.

53.

La fortuna o il caso vuole che il poco cibo che avevi l'hai tenuto per dopo. Effettivamente hai una fame e una sete da lupi, e hai bisogno di mettere qualcosa nello stomaco. Addenti la carne essiccata che hai portato giù dal centro operativo e la dividi coi tuoi amici.

“Vi servirà. Se dobbiamo correre.”

Dici cupamente agli altri.

Finita la carne ti senti lo stomaco pieno e riesci a ragionare meglio (Guadagni un punto **Coefficiente Temperatura**) e capisci che è meglio nascondersi dagli Inuit, una volta che vi avranno superati gli scapperete da dietro le spalle.

Per continuare vai al **21**.

54.

Un'idea ti balena in testa e chiedi frettolosamente a Kanji il tipo di roccia che c'è nel luogo in cui vi trovate.

“Allora, devo ragionare un attimo. In base al tipo di roccia e dal tipo di umidità penso che potremmo essere abbastanza vicini al centro verso Sud.”

Ti risponde non poco titubante.

“Ok. Potremmo avvicinarci al centro e trovare un'uscita. Quei pazzi staranno pattugliando l'entrata, forse pensano che siamo scappati di lì. Un'occasione per sfuggirli sotto il naso.”

Dici spremendoti le meningi.

“Può essere sì, sono scappati da dove siamo arrivati. Potrebbe essere un'occasione...”

Aggiunge Lopez.

Decidete quindi di uscire dall'angolo ottuso in cui vi trovate e di tirar fuori un po' di coraggio.

Vai al **35**.

55.

(Questo è il paragrafo di risposta all'enigma del paragrafo 42)

Ti viene un lampo di genio e capisci che l'unico modo per scappare da quei pazzi assassini è passare al centro della grotta e uscire da un'uscita secondaria. Guardandoti bene in giro riesci a stabilire circa che siete tra la grotta Sud e quella Est, praticamente vicini al centro, mentre gli Inuit assassini sono andati dalla parte opposta pensando di seguirvi.

“Andiamo per il centro, da lì possiamo scappare da questo luogo maledetto.”

Sussurri agli altri spiegandogli il tuo piano.

“Se siete d'accordo possiamo partire ora.”

Dici.

Lopez e Kanji ti fanno un cenno col capo e iniziano lentamente a seguirvi, questa grotta maledetta vi giocherà da nemica; ogni minimo suona riecheggia in tutta la caverna.

Dopo aver girato un paio di angoli ed esservi infilati in un paio di strettoie spigolose, accompagnate da piccole stalattiti su quello che è il soffitto della grotta, arrivare in un'anticamera che è esattamente il cuore, il centro di tutta la caverna!

I due sono sollevati da aver sfuggito a una sola andata verso l'Aldilà, eppure tu non riesci a stare tranquillo. Forse il tuo istinto ha ragione,

perché dopo poco da dietro di voi spuntano fuori gli stessi assassini della setta!

“IL SANGUE, IL SANGUE, IL SANGUE!”

Urlano in un coro malefico, sempre più forte.

Il loro coro cerimoniale si trasforma man mano in una lingua arcaica e sconosciuta che vi fa venire la pelle d’oca.

Poi gli Inuit iniziano ancora nella loro lenta e glaciale marcia verso di voi, come zombie presi dalla fame di cervelli!

“Correre!”

Riesci a urlare con un fiato.

Iniziate a correre a più non posso senza girarvi indietro. Con la coda dell’occhio vedi gli Inuit in una goffa corsa che man mano guadagnano terreno! Kanji d’un tratto cade su una roccia. Non c’è più niente da fare, viene accerchiato e massacrato a colpi di mazze e lame d’osso.

Vai al **37**.

56.

Dopo il forte boato tutto tace e davanti a te, la dove la rocca è crollata si para lo Specchio di Sangue in persona! Non credi ai tuoi occhi ma la tua mente si sforza di dirti che dopo tutti questi sforzi per lo meno sei arrivato allo specchio. Ti avvicini cautamente allo specchio, completamente nell’oscurità. Hai perso la torcia devi quindi sforzare la vista alla luminosità veramente scarsa.

“Passo, abbiamo trovato il segnale Jericho, stanno arrivando i rinforzi, passo!”

Senti una voce distorta passare dagli autoparlanti della radio.

Ma la tua testa è altrove; hai davanti lo specchio.

Ma prima che tu possa vederlo senti dietro di te dei passi sempre più forti, finché una decina di figure ti accerchia senza che tu possa fare qualcosa.

“SANGUE, SANGUE, SANGUE”

Urlano sempre più forte.

Preso dalla disperazione inizi a tirare fendenti all'aria ma tutto è vano.

Gli Inuit ti accerchiano prendendoti a colpi di mazze finché non stramazzi a terra. Il tuo sangue cola dappertutto. Il destino vuole che non muori e vedrai come useranno il tuo corpo; vieni infatti svestito e mangiato vivo sopra lo Specchio di Sangue stesso. Il tuo corpo verrà mangiato e divorato dagli Inuit prima che questi facciano un rito al loro devoto Specchio di Sangue, la maledizione che continua e continuerà per millenni...

La tua vita e la tua missione finiscono tragicamente qui, proprio sullo Specchio di Sangue...

FINALE

57.

(Questo è il paragrafo di risposta all'enigma del paragrafo 35)

Ti balena in testa un'idea che potrebbe essere mortale ma in questa circostanza non hai molte alternative. Il detto dello specchio è che per vedere lo specchio devi aver bevuto sangue e visto sangue... Di sangue ne hai visto fin troppo in questi giorni, ora tocca berlo... Prendi quindi una delle due coppe di sangue.

“Non è una bella idea Jericho.”

Ti dice titubante Lopez.

“E che alternative abbiamo...”

Sussurri.

Bevi così il liquido viscoso, trattenendo un conato. Finita la tazza inizi a vomitare quel poco che hai nello stomaco, cadendo a terra in un dolore senza fine. Finché dal nulla il dolore passa e ti senti esattamente come prima.

“Niente...”

Sussurri appena.

Finché dalla caverna senti un boato senza pari che vi costringe a coprirvi le orecchie. Dopo, quella che era la grotta, crolla sotto di voi e lascia posto a un qualcosa che nessuna mente umana potrebbe inventare...

Per continuare vai al **50**.

58.

Quello che puoi fare è estrarre il coltello che tieni sempre a portata di mano. Certo, gli Inuit sono tanti, spietati e fuori di testa ma se devi farti ammazzare glielo farai pesare fino all'ultima fibra del tuo corpo.

“Voi siete armati?”

Sussurri nell'orecchio di Lopez e Kanji mentre vi nascondete in un piccolo spiazzo al riparo.

“Solo io, un piccolo teaser ma non so quanto sia efficace.”

Ti risponde Lopez con un filo di voce.

“Va bene lo stesso. Meglio del nulla.”

Rispondi.

Ora dovete solo aspettare che gli Inuit vi sorpassino e possiate sgattaiolare via alle loro spalle.

Per continuare vai al **21**.

59.

La prima cosa che ti viene in mente è mandare un segnale satellitare al centro operativo, per aggiornarli sulla vostra posizione. Per lo meno avete un briciolo di speranza che possano raggiungervi qua dentro.

“Andiamo per il centro, da lì potremmo scappare da questo luogo maledetto.”

Sussurri agli altri spiegandogli il tuo piano.

“Se siete d'accordo possiamo partire ora.”

Dici.

Gli altri fanno un cenno col capo e iniziano a seguirti silenziosamente.

Vai al **35**.

60.

Dopo il forte boato tutto tace e davanti a te, la dove la rocca è crollata si para lo Specchio di Sangue in persona! Non credi ai tuoi occhi ma la tua mente si sforza di dirsi che dopo tutti questi sforzi per lo meno sei arrivato allo specchio. Ti avvicini cautamente allo specchio, completamente nell'oscurità. Hai perso la torcia devi quindi sforzare la vista alla luminosità veramente scarsa.

“Passo, abbiamo trovato il segnale Jericho, stanno arrivando i rinforzi, passo!”

Senti una voce distorta passare dagli autoparlanti della radio.

Ma la tua testa è altrove; hai davanti lo specchio.

Ti avvicini allo specchio e osservi che altro non è che una rozza struttura di ossa e lo specchio vero e proprio un arcano tentativo di vetro. Preso dalla curiosità inizi a toccare lo specchio e ti accasci a terra. Preso da delle violente visioni, ti giri su te stesso preso dalla totale impotenza e dal dolore. Vedi tutto; come lo specchio sia nato millenni fa, come alcuni Inuit inventarono lo Specchio collegato a una divinità oscura e di come il loro culto vada avanti da millenni. Una setta formata solo da persone che hanno visto e bevuto sangue possono toccare e invocare lo specchio... Altre visioni ti agghiacciano e annullano totalmente la testa. Infatti capisci che hai invocato TU STESSO lo specchio, scoprendo tutte queste agghiaccianti verità. La setta porta avanti il progetto di evocare la loro divinità, Hyjak. Un demone che riposa da millenni proprio sotto questa caverna... Ormai lo spazio e il tempo hanno perso totale valore per te, perché sì, hai trovato lo specchio, ma lo specchio porta morte e follia a chi lo tocca!

“Lo specchio è mio!”

Inizi a urlare con tutta la voce in corpo.

Ormai sei totalmente impazzito, ma in un certo senso hai scoperto i misteri dello Specchio di Sangue, ma a che prezzo? Quello che rimane di te è un corpo totalmente vuoto di anima e cervello, soggiocato dal demone Hyjak. La tua vita proseguirà ma non come ti aspettavi, infatti diventerai uno schiavo della setta dello Specchio. Hai scoperto i misteri celati dietro questa maledizione, ma a che prezzo?

FINALE

APPENDICI

~~ENIGMA UNO~~: Risposta 3 marinari e 2 volanti della polizia (32)
RISULTATO.

~~ENIGMA DUE~~: Risposta 20 persone del personale + 17 volo
dell'aereo (37) RISULTATO.

~~ENIGMA TRE~~: Risposta 5 pellicce nella casa della donna Inuit e 6
teschi trovati nella caverna cerimoniale (56) RISULTATO.

~~DOMANDE~~:

Hai con te il coltello? *

Hai con te del cibo? *

Vuoi chiedere informazioni a Kanji? *

Vuoi mandare un segnale GPS? *

Hai con te le due candele nere? *