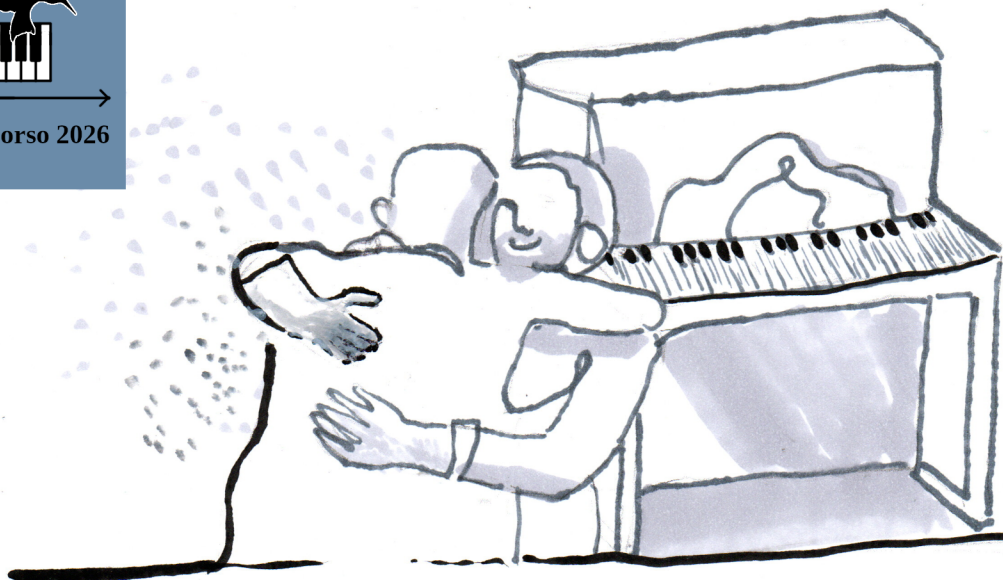


1

# IL PIANO DEL PIANO



Concorso 2026



*I corti di Librogame's Land*

## Il piano del piano

1

Seduto al tavolo dell'osteria, ti versi un bicchiere di rosso e lo scoli in un sorso. Seduto vicino a te un uomo enorme, il tuo socio Alberto, spazzola la seconda porzione di lasagne, il suo piatto preferito. Di fronte, una donna nervosa.

-Allora quanto tempo ti serve per decidere? È un piano perfetto-insiste Agata, infastidita dalla tua esitazione.

-Questo lo dici te- rispondi sbadigliando.

-Il piano del piano- aggiunge Alberto. Ha ancora addosso la divisa che usate a lavoro, "Traslochi Porta e Sopporta".

-Voglio una risposta, non ho tempo da perdere- insiste Agata.

-Dagli tregua- interviene Alberto- Matteo non è nei suoi giorni migliori. Sua madre...-

Lo interrompi con un'occhiataccia. Non è un argomento di cui vuoi parlare.

-Allora ricapitoliamo- sospiri -Sono due anziani un po' sbarellati, vivono soli. Tu cucini, fai la spesa e hai le chiavi. Noi entriamo nella villetta, rubiamo questo pianoforte a muro, che tu mi dici valere una fortuna e siccome ha le ruote e siamo al piano terra lo portiamo fuori in cinque minuti. Sicura che siano soli?-

-Sì, vivono soli. Arturo e Luisella hanno problemi di memoria, a volte si perdono in quello che fanno. Lui è un avvocato in pensione, ex partigiano che ricorda bene solo la guerra. Lei era insegnante di latino. Garantisco: il piano perfetto-

-Il piano del piano- ripete Alberto.

Gli lanci l'ennesima un'occhiataccia inutile: Alberto è fatto così, potresti fulminarlo con lo sguardo tutto il giorno e lui nemmeno se ne accorgerebbe.

-Come fai a sopportare questa specie di gorilla? – chiede Agata.

-È per lavoro: ditta “Porta e sopporta”. Lui è porta, io sono sopporta-

-E se arriva qualcuno all'improvviso? – domandi.

-Non arriva nessuno-

-Il furgone lo possiamo piazzare davanti a casa? - interviene Alberto.

-Esatto-

-Dai Matteo- conclude Alberto –Cosa potrebbe andar storto? Facciamolo-

Vai al [5](#)

2

-Vuole colpirmi? Che tenerezza. Questa è proprio suonata-borbotta Alberto a bassa voce, sorridendo -Finché non mi interroga in latino dovrei cavarmela-

La vecchia carica il colpo e un pugno velocissimo colpisce la pancia di Alberto. Vedi il tuo amico volare di almeno tre metri all'indietro, fare una capriola e ritrovarsi a pancia in giù.

Lanci uno strillo e corri da Alberto: -Albe, Albe santo cielo, ci sei?-

Alberto ha gli occhi sbarrati.

-C'è stata un'esplosione? Matteo, tu stai bene?-

-Ti ha colpito la vecchia!-

-Eh?-

-Ti giuro... un pugno-

Aiuti Alberto a sollevarsi.

-Matteo... penso di essermi rotto qualcosa...-

La vecchia si sistema le maniche.

-Sopravvissuto. Test superato. Ma ora non perdiamo altro tempo.  
Seguitemi-

Ricorda la parola chiave "Pugno"

Vai al [20](#)

3

Tenti il bluff: -Infatti, oggi è il gran giorno per...-

-Il rituale- conclude la vecchietta. -Seguitemi, presto-

-Assecondiamola- bisbigli ad Alberto.

-Ma che ci fa sveglia a quest'ora?- sussurra Alberto.

-Lo scopriremo tra poco- rispondi.

Vai al [20](#)

4

Cercando di tirarsi in piedi Alberto afferra il porta candela di destra del piano che si inclina con un click.

-Bingo!- esclama-

Il piano si stacca dal muro, ma da un solo lato. Ora si apre come una porta, ruotando sui cardini del lato opposto. Ma il baccano non può essere passato indifferente.

-Torniamo nella stanza celeste, prima che la vecchia ci trovi qui-

Vai al [30](#)

5

Ti sporgi dal finestrino del furgone per osservare meglio la villetta. Stai per fare il primo furto della tua vita e senti un picco d'adrenalina.

-È mezzanotte e le luci sono spente da un po'. Entriamo. Mi raccomando, ti voglio bello sveglio e...-

Ti giri e vedi Alberto con la testa rivolta all'indietro, che dorme profondamente.

-Sveglia!- strilli scrollandogli il braccio.

Alberto apre gli occhi, sbadiglia e si stiracchia.

-Uhm... sì, sì sono sveglissimo. Ma non è che potremmo prendere un caffè prima di iniziare? -

-Come no? Vuoi pure un cornetto? Dai, muoviti-

-Ok, ma stai calmo. Dammi un minuto. È un periodo che sei troppo agitato... Non credi che sia il momento di parlarne?-

Si riferisce al tuo recente lutto. Tua mamma è mancata improvvisamente, nel sonno, poco più di una mese fa.

-Non mi va- rispondi.

-Tua madre piaceva tanto anche a me. Lei non vorrebbe vederti così. Non ridi più. Sei scontroso. Sei anche trasandato. Più del solito, intendo-

-I vestiti me li stirava lei, che ci posso fare io...-

-Ma c'hai quasi sessant'anni, non ti vergogni? - aggiunge Alberto avvicinandosi- Puzzi pure!-

-Bel modo di consolare la gente-

-Dai, che domani vengo io e impariamo a usare la lavatrice-

Sollevi un sopracciglio.

-Tu sai usare la lavatrice?-

-No, ma che sei matto. Vengo con mia sorella-

-Ok, magari ne riparlamo. Adesso però diamoci da fare-

Scendete dal furgone.

Decidi di fare un giro intorno alla villa prima di entrare: vai al [34](#)

Ti dirigi direttamente all'entrata: vai al [25](#)

6

Colpito in pieno: l'istinto ti ha fatto un brutto scherzo... Segna la parola chiave "contusione".

Vai al [9](#)

7

-Cerchiamo di far in fretta, la vecchietta può tornare da un momento all'altro-

Provate a spingere il piano ma non si sposta di un millimetro.

-Agata ci ha presi in giro?- rifletti.

Le ruote ci sono, ma il piano sembra incollato al muro.

Mentre armeggi cercando una soluzione, ti accorgi che Alberto è lì che accarezza il gatto.

-Comodo, eh. Vieni a darmi una mano-

-Sì sì, adesso arrivo- Appoggia il micetto su una poltrona e si avvicina.

Il salotto è pieno di tavolini, soprammobili, tappetini e Alberto si muove con la grazia di un cucciolo di terranova. Urta un grosso vaso.

Ti lanci per prenderlo a volo, prima che cada. Vai al [29](#)

Alberto è più vicino, lo avvisi del vaso. Vai al [11](#)

8

-Dai, tu a destra e io a sinistra, seguiamo la siepe. Guarda se vedi luci o movimenti da dentro-

Ti incammini, ti volti per controllare Alberto. Procedi tutto curvo, per non farti vedere.

-Alberto- lo chiami -Cammina normale, per carità. Disinvolto -

Segui la siepe. È buio. Dalla casa tutto tranquillo. Poi, all'improvviso, una luce davanti a te. Istantaneamente ti infili tra i rami e trattiene il fiato.

Passano due minuti. Il cellulare vibra.

È Alberto che chiama: -Ma dove sei?-

-Ho visto una luce e mi sono nascosto-

-Sono io, cretino. È la torcia del telefonino-

Vai al [21](#)

9

-Matteo, Matteo, stai bene? – dice Alberto mentre ti scuote per le spalle.

Ti metti a sedere.

-Scusa compagno, è stato un malinteso. Vi ho visto qui, vestiti tutti di nero-

A parlare è un anziano in pigiama a righe, con in mano un ferro da stiro. Pochi capelli bianchi, spessi occhiali, piuttosto sdentato.

-Nessun problema- interviene subito Alberto -Tra compagni ci dobbiamo sempre sostenere a vicenda-

Poi ti fa l'occholino: – Ho spiegato ad Arturo che siamo partigiani come lui-

-Ho sentito un rumore. Sono sceso. Non trovo più Luisella... quella strega di mia moglie, chissà che starà combinando. Da quando ha la memoria corta, poi...-

-Ok, nuova missione- intervieni, deciso a dare una svolta alla situazione. Ti alzi in piedi e cominci a dare ordini.

-Arturo, resta qui di guardia. Mi raccomando, tieni la posizione! Compagno Alberto, a te il compito di trovare Luisella. Io perlustro il perimetro-

Fai cenno ad Alberto di seguirti. Noti che, prima di muoversi, si riprende in braccio il gatto.

Vai al [26](#)

10

Tu e Alberto fate appello a tutte le energie rimaste. Fortunatamente un'ulteriore distorsione della stanza allontana il ragno gigante e cambia l'inclinazione del pavimento. Ora la via d'uscita è più vicina e in discesa.

Raggiungete il varco e richiudete il piano alle vostre spalle. Alberto ti abbraccia. Non ha fiato per ringraziarti, ma sa che hai salvato sia lui che il micetto. Ma non c'è tempo da perdere: chiudere il passaggio sembra aver solo rimandato il problema. Lo stridio degli artigli del mostro sempre più vicino.

-Scappiamo subito da questa casa- dici.

-E Arturo? Lo lasciamo ? –

Vai da Arturo al [27](#)

11

-Ce l'ho, ce l'ho!- dice Alberto allungando le mani verso il vaso.

La destrezza, però, non è il suo forte: Il vaso cade e si spacca in mille pezzi.

Tiri un sospiro.

-Almeno non ha fatto un gran baccano e la vecchietta è mezza sorda. Cerchiamo però di nascondere il disastro-

Sposti i cocci più piccoli sotto il tappeto e con quelli più grandi ti dirigi verso quella che sembra la porta di uno sgabuzzino.

La apri e siete investiti da una nuvola di pipistrelli. Vi graffiano ovunque. Alberto prende un cuscino dal divano e lo sventola in aria per difendersi. Cinque minuti di lotta forsennata finché quei piccoli mostri non si ritirano nel loro covo. Siete seduti per terra, col fiato corto e pieni di ferite.

Non fai in tempo a capire cosa è appena successo che vedi la vecchietta passare nel corridoio, con la tunica per Matteo. Sta tornando nella stanza celeste.

-Torniamo indietro, presto, prima che si accorga che siamo usciti-  
avvisi Alberto.

Ricorda le parole chiave “Graffi” e “Morsi” e vai al [4](#)

12

Torni in salone, poi procedi verso la sala di ingresso. Dal piano di sopra ora filtra una fioca luce che prima non c'era.

-Alberto!- bisbigli.

Nessuna risposta. Senti il rumore di una forchetta dalla cucina.

Entri. Lui è lì, seduto al tavolo che mangia e vicino c'è il gatto che beve latte da un piattino.

-Lasagne Matteo, lasagne!-

-Ma ti pare il momento?-

-Senti la vecchia è sistemata e il micetto aveva fame. E pure io muoio di fame. Adesso stai sereno, Matteo. Fidati, me lo sento, da questo momento in poi andrà tutto liscio come...-

Alberto interrompe di colpo la frase e il movimento della forchetta. Ha visto qualcosa dietro di te. Proprio alle tue spalle senti un urlo stridulo:

-Fascisti!-

Cosa ti suggerisce l'istinto?

Ti abbassi e sposti verso destra: vai al [6](#)

Ti abbassi e sposti verso sinistra: vai al [23](#)

13

-Usciamo... quel baule sembra una trappola- suggerisce Alberto.

Decidi di fidarti e ti incammini verso l'uscita. Alberto sta per seguirti quanto il gatto, inaspettatamente, gli salta giù dalla spalla e atterra in uno spazio tra l'area nera e la polvere del pentagono.

-Micetto!- esclama Alberto. Fa un passo avanti, afferra il gatto e lo stringe a sé. Ma col piede sposta la polvere del pentagono e ha rotto quello che doveva essere un sigillo.

Vai al [24](#).

14

-Siamo qui per portare via il piano, ricorda?-

Annuisce vistosamente, sorridendo. Ma la vecchietta stringe gli occhi in due fessure e si avvicina minacciosamente.

-Portare via il piano? Vi sembra il momento di scherzare?- protesta.

Tenti di rimediare.

-Forse abbiamo sbagliato indirizzo...-

-Forse credete di potermi imbrogliare- ribatte lei.

Un brivido ti corre lungo la schiena. Quella donna ti fissa con occhi che sembrano leggere dentro di te. Deglutisci e fai un passo indietro.

-Adesso faremo il test- prosegue – il test della forza. Chi si offre? Un colpo basterà-

E inizia a rimboccarsi le maniche.

Vai avanti tu: vai al [28](#)

Mandi avanti Alberto: vai al [2](#)

## 15

La stanza è illuminata da candele che si sono accese da sole appena avete superato la soglia.

A destra, un leggìo di legno regge un tomo che pulsa di luce viola. Scaffali polverosi traboccano di volumi dall'aspetto antico. L'odore di muffa ti pizzica il naso e il freddo, improvviso, ti fa tremare.

Al centro della stanza c'è un'area nera che sembra pronta a inghiottirti nel nulla. Intorno all'area nera, una polvere sul pavimento forma un pentagono.

-Ok, Matteo. Usciamo da qui senza toccare nulla- suggerisce Alberto.

-Ma hai visto quella cosa che luccica là in fondo?- rispondi al tuo socio, indicando un baule dal lato opposto della stanza. È pieno di monete d'oro.

Meglio abbandonare la stanza il prima possibile? Vai al [13](#)

Prenderesti qualche moneta prima di scappare a gambe levate? Vai al [19](#)

16

-Dovevamo uscire da questa casa con un pianoforte e alla fine non riusciamo a metterci in tasca un paio di monete?- protesti.

Cammini rasentando i muri e arrivi di fronte all'oro. Il suo luccichio si riflette sui tuoi occhi e ti fa perdere la ragione. Allunghi la mano senza alcuna precauzione. Ma la voce di Alberto ti interrompe.

-Ehi, ehi, non sei tu quello dei film? Fa' almeno la mossa all'Indiana Jones, allunga qualcosa per vedere se c'è un pericolo-

Ti volti per rispondere. Ruotando il busto ritrai la mano di pochi centimetri, giusto in tempo. Il baule scatta come una trappola per orsi e ti provoca un taglio sulla mano destra. Se non l'avessi spostata, adesso avresti un moncherino.

Tiri un urlo e fai istintivamente due passi all'indietro. Con il piede spostati la polvere che formava il pentagono al centro della stanza. Hai rotto quello che doveva essere un sigillo.

Ricorda la parola chiave “Taglio”.

Vai al [24](#)

17

Ci sono momenti della vita in cui il tempo sembra rallentare e sei consapevole di dover prendere una decisione fondamentale. Ormai la creatura di cui avevi visto solo l'artiglio è uscita dalla voragine. Sembra un enorme ragno nero, grande come una poltrona. Ti ha visto e ti fissa con occhi rossi come braci. Alberto è stravolto. Non corre, si trascina, e senza aiuto crollerà da un momento all'altro.

E tu, nonostante la situazione, non riesci a staccare il pensiero da tua madre. Quella che ti rimproverava perché non mangiavi le verdure, che ti abbracciava tutte le volte che eri triste, che si è sempre occupata di te, con un sorriso e uno sguardo d'amore speciale che riusciva a fare solo per te. La persona che ha sempre cercato di insegnarti la gentilezza, ripetendoti che quella che avrai per gli altri tornerà sempre indietro, proprio quando ne avrai più bisogno.

Guardi Alberto. Ti scambia una rapida occhiata e poi abbassa lo sguardo al micetto. Gli sorride con dolcezza, anche se rassegnato. Per un attimo quel sorriso ti sembra quello di tua madre.

Un attimo che basta. Corri indietro.

-Passami il gatto!-

Con una mano afferra il micetto, con l'altra tiri Alberto che riparte un po' più veloce. La creatura mostruosa si sta avvicinando ed è decisamente più agile di voi.

Durante l'avventura potresti esserti imbattuto in queste parole chiave "Pugno", "Calcio", "Graffi", "Taglio", "Contusione", "Morsi".

Se ne hai incontrate almeno tre, vai al [33](#)

Se ne hai incontrate due o meno, vai al [10](#).

18

Prendi il gatto e prendi per mano Luisella, che è in uno stato di blocco totale e insieme vi dirigete verso Alberto e Arturo.

Il micetto miagola. Lo guardi. Ha una medaglietta al collo. C'è un nome sulla medaglietta. Lo leggi. Ti fermi. Stringi la mano di Luisella per attirare la sua attenzione. La guardi e domandi:

-Sigillo?-

La strega si desta di colpo -Et sigillo!- urla con voce cavernosa.

L'incantesimo è completato e i ragni vengono risucchiati all'interno del passaggio del piano.

Vai al [36](#)

19

-Basta girare intorno a questo pentagono. Resta qui, Alberto, insieme alla tua proverbiale leggiadria. Io arraffo qualche moneta e poi via come il vento-

-Cosa potrebbe andare storto- ribatte Alberto. Ma questa volta il tono è diverso dal solito: è più un avvertimento.

Sei sempre convinto di voler prendere l'oro? Vai al [16](#)

Al diavolo l'oro. Usciamo da questo posto terribile. Vai al [13](#)

20

Seguite la vecchietta attraverso il salone. Vedi il pianoforte appoggiato alla parete. Il legno è finemente intarsiato e ai lati ci sono due porta candele. Arrivate nella stanza successiva, con le pareti rivestite di carta da parati colore celeste.

-Guarda Matteo, un micetto!- esclama Alberto.

Ti guardi alle spalle e vedi il tuo socio con aria incantata, un gattino giallo in braccio, appena raccolto da una cesta.

-Ti pare il momento?- protesti a bassa voce.

Proseguite. L'anziana vi porge due tuniche nere.

-Indossatele- vi ordina.

Indossi la tunica infilandola dall'alto. Alberto appoggia il gatto sul tavolo e tenta pure lui di infilarsi la tunica, restando incastrato.

-Avrebbe una taglia più grande?- chiede.

-Ti sei ingrassato eh?- risponde la vecchietta osservandolo.

-Eh, già, è irriconoscibile- aggiungi.

-Aspettate qui, vado di sopra a prendere una tunica più grande-

La vedete allontanarsi. È il momento di approfittare. Alberto ha ripreso in braccio il gattino. Gli fai cenno di seguirti.

Entrate nel salone e vi avvicinate al piano.

Vai al [7](#)

21

-Sono scherzi da fare? – protesti.

-Hai detto tu di comportarmi normalmente. Non si vedeva nulla. È normale usare la torcia-

-Certo. Arsenio Lupin ci fa un baffo. Hai notato qualcosa? Io no-

-C'è una finestra aperta subito appena girato l'angolo- risponde Alberto, indicando la direzione.

-Bene, potrebbe essere una possibile via di fuga-

-Col pianoforte, Matteo? Usciamo dalla finestra col piano?-

-Ma no, che c'entra... metti che la situazione precipiti e...-

-Tu guardi troppi serie TV-

-Parla l'intellettuale, quello che gioca ai videogiochi tutto il giorno. Dai, andiamo, stiamo perdendo tempo-

-Aspetta...- ti interrompe Alberto e, come preso da un'idea improvvisa, disegna un arco con la mano in aria ed esclama -Il piano B del piano del piano!-

Ricorda la parola chiave “Piano B” e vai al [25](#)

22

Alberto avanza verso il ragno che emette un ringhio minaccioso. Sta per attaccare, ma Alberto è più veloce. Ruotando le braccia,

gli spacca la sedia in testa. Gli resta in mano una gamba con cui continua a colpirlo senza sosta.

Arturo, uscito dalla cucina, parte con un tifo sfrenato:

-Forza compagno! Forza!-

Nel frattempo raggiungi la porta dello scantinato con il micetto in braccio. Lo posi a terra, sposti il mobile e apri. In fondo alle scale vedi Luisella che cammina disorientata.

-Signora, servirebbe il suo intervento-

La vecchietta sale le scale. Parla cercando di nascondere l'imbarazzo.

-Forse mi sono persa... era buio, non trovavo più la porta... ma ora sono qui-

Alle tue spalle un urlo di trionfo: Alberto ha tunica a brandelli, sporca di schizzi del sangue del ragno che giace morto ai suoi piedi.

-Chi è il più forte?- esulta -Eh? Chi è il più for... Eh vabbè-

Interrompe i festeggiamenti e scappa in direzione di Arturo. Dal passaggio del piano sono appena arrivati altri cinque ragni.

Vai al [35](#)

23

Mentre ti sposti vedi un ferro da stiro sfiorarti il lato del viso, schivato per un pelo. Cadi comunque per terra e per un attimo perdi i sensi.

Vai al [9](#)

La stanza comincia a ruotare, si allunga, si deforma, cambia colore.

-Terremoto!- urla Alberto -Fuori!-

Vi voltate ma la porta che prima era a pochi metri adesso è un puntino lontano.

-Corri!- esclami.

Vi caracollate verso l'uscita e con la coda dell'occhio vedi un artiglio uscire dal centro della stanza, dove si è creata una voragine. L'ha visto anche Alberto.

-Corri!- esclami – Sei lento come una lumaca-

Il tuo amico arranca disperato, con il micetto stretto tra braccia. La stanza si deforma ancora: la via per la salvezza non è solo lontana, ma anche in salita. Dal pavimento spuntano ostacoli simili a radici. In alcuni punti bloccano in passaggio, in altri sono utili per arrampicarsi aiutandosi con le braccia. Alberto resta sempre più indietro: con le mani impegnate a tenere il gatto non può aggrapparsi a nulla.

-Molla quel gatto e corri!-

-Neanche per sogno-

-Mollalo, cretino. Guarda che, se lo molli, quello corre di sicuro più veloce di te-

-No, non lo mollo. È piccolo. È terrorizzato-

Poi, come preso dall'improvvisa consapevolezza di non potercela fare, ti implora.

-Prendilo tu, ti prego e corri avanti-

Vai al [17](#)

25

Entrate nell'ingresso della villa.

Alberto accende la luce.

-Cosa cavolo fai! La luce!- esclami.

-Che bella casa- dice Alberto.

-Grazie- controbatte una voce roca alle tue spalle.

Ti giri di scatto: una anziana dall'aspetto arcigno è comparsa dal nulla. Lanci un urlo, un po' troppo stridulo, e indietreggi.

La vecchietta fa un passo avanti. È bassa e magrissima. I capelli bianchi sono raccolti in una treccia. Indossa una vestaglia bianca, ricamata.

-Vi aspettavo, venite. Temevo di aver sbagliato giorno... sapete, l'età-

-Eh signora, si figuri. Anche noi ci scordiamo tutto- risponde Alberto.

-Non sento! Parla più forte!- ribatte lei in modo scontroso.

-Scoperti in 15 secondi- bisbiglia Alberto - Diciamole che siamo qui per portare via il piano. Magari ci casca... -

-Io cercherei di capire perché aspettava qualcuno- sussurri.

Lasci rispondere Alberto. Vai al [14](#)

Rispondi te. Vai al [3](#)

26

Siete di nuovo di fronte al piano. Le ruote in effetti ci sono ma servono per far ruotare il piano su dei cardini a destra.

-Che diavolo è? - chiede Alberto. Poi aggiunge – Guarda, c'è un passaggio! -

Dietro al piano, nel muro, c'è l'ingresso di un piccolo corridoio.

-Vediamo se c'è una luce- dice Alberto. Ti passa davanti. Ha il gattino appoggiato sulla spalla. Lo segui mentre fa qualche passo.

-Oh cavolo! - esclama.

-Fai vedere pure me-

Vai al [15](#).

27

Entrate in cucina correndo. Arturo, che stava osservando fuori dalla finestra, si volta di scatto.

-Ah, siete voi. Credevo i fascisti- commenta con aria delusa -Avete trovato Luisella? -

-Non ancora Arturo, ma avrei una domanda - rispondi -Prima dicevi “quella strega di mia moglie”? È un modo di dire o ...? -

-Sono quarant'anni che dico che mia moglie è una strega e nessuno mi crede. Tutti ridacchiano ogni volta -

-Quindi è una strega? - insiste Alberto -Ma di quelle che mangiano i bambini o di quelle che gli danno i dolcetti? -

Arturo guarda in alto e si gratta il mento, indeciso.

-Andiamo sullo specifico- suggerisci -Se dovesse esserci un ragno gigante, che fa?-

-Ah, i ragni giganti? Quelli li detesta-

Un fracasso tremendo proviene dal salone. Tu e Alberto vi sporgete dallo stipite: il ragno ha sfondato il piano e sta avanzando.

-Liberiamo la strega- proponi ad Alberto -Ma come raggiungiamo la porta dello scantinato con quel mostro in mezzo?-

Sul volto di Alberto compare un sorriso storto e sai già che non promette nulla di buono.

-Tu vai dalla vecchietta e pensa al micetto. Al ragno ci penso io. Dopo averlo battuto in velocità, figurati come lo riduco in un corpo a corpo-

Afferra una sedia e si dirige in salone.

Vai al [22](#)

28

La vecchietta carica il colpo e un pugno ti colpisce in pancia. L'ultima cosa che ricordi è il soffitto che scorre verso il basso.

Hai trovato la parola chiave "Piano B?"

Se sì: vai al [31](#)

Altrimenti vai al [32](#)

Nonostante la tunica, effettui un balzo sorprendente e prendi al volo il vaso. Ti ritrovi steso sul fianco, ma non fai a tempo a tirare un sospiro di sollievo: Alberto, con un clamoroso ritardo, tenta a sua volta di afferrare il vaso. Inciampa su di te, rifilandoti un bel calcio sulle costole. Quindi inciampa, cade in ginocchio e finisce con entrambi gli avambracci sulla tastiera del piano producendo un accordo terrificante per volume e intonazione. Poi si volta, vede il tuo sguardo interdetto, porta un dito alle labbra e con convinzione sussurra:

-Shhhhh-

-Ci avranno sentiti dall'altra parte del pianeta!- protesti.

-Tu mi hai fatto cadere- ribatte Alberto.

-Dovevo salvare il vaso che tu hai urtato!-

Segna la parola "calcio" e vai al [4](#)

Siete nuovamente nella stanza celeste.

-Ecco qua- esclama la vecchietta- prova questa- e porge ad Alberto una tunica enorme.

Alberto posa il gatto per terra, poi infila la tunica e recupera la bestiola per la collottola.

-Aspettate qui, finché non torno. Ci sono altri preparativi di cui mi devo occupare. Appena torno potremo iniziare-

Si dirige verso un'altra porta che non avevi notato, dalla quale si intravedono delle scale che scendono.

Ti sposti con cautela e la osservi mentre scende i gradini.

-Blocca la porta- propone Alberto.

-Finalmente ne dici una giusta-

Chiudi la porta e la blocchi con un comò.

-Ecco, magari dopo che abbiamo caricato ed è tutto pronto per partire riapriamo-

Ti volti, ma Alberto è sparito.

Vai al [12](#)

31

### **Finale 1**

Quando riprendi i sensi ti ritrovi steso su un lettino di pronto soccorso. Fa male tutto. Seduto accanto a te c'è un agente di Polizia.

-Non è andata come ti aspettavi, eh?- dice la guardia non appena si accorge che sei sveglio.

-Non vediamo l'ora di sentire la tua versione dei fatti. In commissariato stanno ridendo da ore, dopo il racconto del tuo amico-

*Non hai vinto l'avventura. Per un finale alternativo, ricomincia la lettura.*

32

### **Finale 2**

Ti risvegli in un pronto soccorso. Alberto è seduto vicino a te.

-Matteo, dai, svegliati! -

Ti metti a sedere. Ti fa male tutto, come se fossi stato investito da un treno.

-La vecchia ti ha messo KO!- spiega Alberto – Ti ho raccolto da terra, ti ho caricato in spalla e ho iniziato a correre. Ma ogni via di uscita era bloccata e la vecchia mi inseguiva. Poi mi sono ricordato del piano B-

-La finestra aperta?-

-Sì. Sono riuscito a caricarti nel furgone ed eccoci qui. Al dottore ho detto che sei stato investito. Ti hanno fatto una lastra-

-Mi hai salvato, Albe. Grazie-

*Non hai vinto l'avventura. Per un finale alternativo, ricomincia la lettura.*

33

### **Finale 3**

Durante questa avventura tu e Alberto siete incorsi in diversi incidenti. La prova da superare sarebbe ardua anche in condizioni ottimali e non è certo il vostro caso. Il mostro vi raggiunge e... il resto si può immaginare. Anzi, non perdere tempo: per fortuna in questa storia le vostre scelte possono cambiare un triste epilogo e trasformarlo in un lieto fine.

*Non hai vinto l'avventura. Per un finale alternativo, ricomincia la lettura.*

34

-Meglio fare un giro intorno alla villa prima di entrare-

-Perché?- protesta Alberto -Si era detto dentro e fuori in due minuti-

-Meglio essere prudenti-

Forse ha ragione Alberto: vai al 25

Meglio fare una veloce perlustrazione: vai al 8

35

La strega avanza: il braccio teso, il palmo della mano verso l'alto. Pronuncia con voce cavernosa frasi magiche, nella stanza si solleva un vento improvviso.

-Quod fuit vocatum, nunc taceat. Quod fuit visum, nunc lateat-

I ragni si bloccano all'improvviso. Mentre le parole vengono pronunciate, sono assaliti da fremiti. Senti Alberto che si complimenta con Arturo:

-Ammazza che forte tua moglie! –

Il vecchietto annuisce con convinzione.

-Terra recipit, caelum oblitum est-

I ragni adesso sono tutti con le zampe verso l'alto, colti da spasmi.

-Sileo, claudio, et et ... et-

La strega si interrompe. Lo sguardo arcigno assalito da un dubbio.

-Ci risiamo!- esclama Arturo -Un vuoto di memoria-

L'incantesimo lasciato in sospeso si sta indebolendo. Uno dei ragni è già sul fianco e sta per rialzarsi.

-Qual è la parola Arturo? Tu la sai?- domanda Alberto.

-I fascisti, sono stati i fascisti a nascondere la parola- farnetica Arturo.

-Matteo, prendiamo i vecchietti e usciamo da qui. Io Arturo, tu Luisella- grida Alberto – E il micetto- aggiunge indicando il gatto poco distante da te – prendi il micetto mi raccomando!-

Il tempo stringe. La situazione è disperata e, come spesso accade nei momenti disperati, ciascuno sembra fare esattamente ciò che sa fare peggio. Luisella possiede grandi poteri, ma dimentica ciò che sta facendo mentre lo sta facendo, il che ne limita leggermente l'utilità pratica.

Arturo vive nei ricordi del passato, che per lui appaiono assai più reali del presente. Tu, dal canto tuo, sei ancora bloccato nel ricordo di tua madre. E Alberto è fissato col gatto.

C'è tempo per salvare tutti? È questione di secondi.

Fai come dice Alberto: prendi sia il gatto sia Luisella. Vai al [18](#)

Il gatto, con ogni probabilità, se la caverà benissimo da solo. Anzi, probabilmente scapperà più veloce di quanto potresti mai fare tu. Prendi per mano Luisella e vi dirigete verso la porta di ingresso. Vai al [37](#)

36

**Epilogo:**

-Avete fatto un buon lavoro- commenta la strega senza abbandonare il suo tono severo.

Poi si avvicina al piano. È stato scardinato dal muro ma non ha subito gravi danni.

La strega lo osserva.

-Non va più bene... lo farò portar via e metteremo una bella porta-

-Perfetto, lo portiamo via noi!- approfitta subito Alberto.

Poi si avvicina a te, prende il micetto, toglie la medaglietta e la dà alla strega.

-Meglio che mi porto via anche Sigillo, qui è un po' troppo pericoloso per lui. Questa se la metta al collo lei, così ce l'ha a portata di mano, se serve-

-Ottima idea- aggiunge Arturo.

Uscite col piano e lo caricate nel furgone. Sei felice di vedere Alberto così contento del suo gatto.

Il tuo telefono fa bip. Un messaggio.

-È Agata...ha scritto: "Allora? Fatto? Visto, come vi dicevo... facile facile"-

*Complimenti lettore: hai concluso l'avventura nel migliore dei modi.*

## 37

L'effetto dell'incantesimo incompleto si esaurisce proprio quando siete a pochi metri dall'uscita. Gli anziani sono completamente disorientati e tu provi a proteggerli con tuo corpo. Alberto, a sua

volta, prova a proteggere te. Ma è tutto inutile: i ragni vi uccidono.  
Hai perso... ma che morte eroica!

*Non hai vinto l'avventura. Per un finale alternativo, ricomincia  
la lettura.*