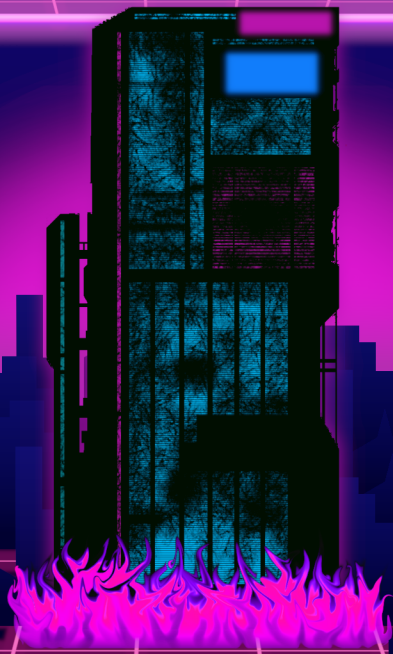


8

SYSTEM OVERRIDE



Concorso 2026



I corti di Librogame's Land

REGOLE

Dadi

Avrai bisogno in totale di tre dadi a sei facce di cui due, se possibile, di colore diverso.

Dado Countdown

Posiziona il dado countdown con la faccia con il numero 6 visibile. Ogni volta che un paragrafo te lo indicherà riduci il valore di uno. Quando il dado mostrerà il valore 1 e ti verrà richiesto di scarlo ancora vai invece al paragrafo 17.

Dado Allarme

Posiziona il dado allarme con la faccia con il numero 1 visibile. Ogni volta che un paragrafo te lo indicherà aumenta il valore di uno. Quando il dado mostrerà il valore 6 e ti verrà richiesto di aumentarlo ancora vai invece al paragrafo 8.

Nethacks

Cypher ha disposizione alcuni nethacks: sofisticati programmi, che utilizza per le sue incursioni telematiche. Durante la tua avventura ne avrai, però, a disposizione solo alcuni. Scegli tre dei quattro nethack, saranno le risorse che avrai con te. Selezionali con cura perché in alcune situazioni il nethack giusto potrebbe fare la differenza.

Quando sarà possibile utilizzare un nethack il testo lo suggerirà.

Flood

Uno stream di byte fuoriesce dall'avatar di Cypher e inonda il bersaglio sovraccaricando le risorse di sistema mandandolo in crash. Un nethack brutale ma spesso efficace.

ByteMask

L'avatar di Cypher copia i byte più esterni di un altro costruito della rete assumendone temporaneamente l'aspetto. Ottimo nethack per superare controlli superficiali con discrezione.

Aura

L'avatar di Cypher si circonda di un'iridescente sequenza di byte aggiuntivi che funziona come uno scudo e assorbe i danni che un ICE avversario può infliggere. Spesso viene anche usata per distrarre semplici costrutti.

Probe

Dalle mani dell'avatar di Cypher si sprigionano delle scintille di byte che percorrono le rotte di un'architettura e tornano riferendo cosa si trova negli isolati vicini.

Parole chiave

Durante la lettura potrai scoprire parole chiave indicate in questo modo **#hack**, tienile bene a mente: potrebbero servirti.

Mappa

Durante la tua incursione potrai trovare una mappa. Il testo ti dirà quando potrai usarla.

Traguardi

Se ti fa piacere puoi anche provare a collezionare questi traguardi durante le tue partite.

- Inafferrabile***: Utilizza solo due, o meno, unità di tempo.
- Spezza Codici***: Decifra una password.
- Hacker***: Utilizza il nethack giusto contro ogni ostacolo.

INTRODUZIONE

Fa freddo per le strade dello sprawl.

Colorate luci al neon ammiccano in un caleidoscopio fluo mentre procedi tra gli invitanti aromi dei chioschi.

L'olo-insegna di un konbini ti illumina di magenta quando entri nella speedster di Dex.

Il rombo del motore squarcia la cacofonia della strada, poi partite.

IL tragitto non è lungo. Una decina di isolati, dodici forse.

Dex sembra pensieroso per i primi due. Poi si decide a parlare.

«Il piano è semplice. Entro. Arraffo il prototipo. Esco.»

«Se il Jack a guardia dell'architettura ci becca...» cominci a dire.

«Non succederà.» taglia corto Dex «Tu pensa solo a inserirmi nel loro database.»

«E ad aprirti la porta del laboratorio...»

«Sì, il laboratorio 26. Fai un system override o qualche altra diavoleria.»

«Stiamo per cleptare la HeliGen! Ci ammazzeranno se ci scoprono.»

«E allora non ci faremo scoprire. Sei o no il migliore della città?»

Osservi Dex per un istante e lui sembra percepire i tuoi dubbi.

«Senti Cypher, questa è la nostra occasione. Se facciamo questo colpo avremo soldi a pacchi!»

«Non lo so Dex...»

«Ormai è tardi per tirarsi indietro. Siamo arrivati.»

Il complesso della HeliGen si erge di fronte a voi: ottanta piani di vetro e cemento.

Scendete dall'auto ed entrate nella tana del lupo.

«Abbiamo sei unità di tempo prima di attirare troppo l'attenzione. Allo scadere del tempo ci rivediamo alla macchina.»

Annuisce mentre ti guardi intorno con il tuo eyeset Palantir X234 per cercare un access point.

Quindi vi dividete. Dex si dirige verso la reception.

Tu, ora che hai agganciato un access point, ti infili nella prima porta che trovi per non dare nell'occhio.

Ti connetti grazie al tuo deck ed i Palantir X234 ti mostrano il flusso di byte che proietta la tua coscienza nel cyber spazio.

Vai al paragrafo **1**

1

Tra le trame del cyberspazio spicca l'architettura della HeliGen. Un monolitico costruito virtuale viola scuro, attraversato da estemporanei lampi luminosi di flussi dati.

Rimani un po' sorpreso di vederlo circondato da un firewall. Un po' vecchia scuola ma efficace per tenere alla larga gli intrusi. Tranne te, ovvio.

Imposti un countdown sull'HUD e gli associ un trigger di disconnessione automatica. Tra sei unità di tempo verrai disconnesso.

Ora, però, devi trovare un modo di oltrepassare il firewall.

Se vuoi fermarti un attimo a osservare la situazione vai al **16**

Se vuoi provare a passare vai al **7**

Se pensi di metterlo fuori uso con Flood vai al **36**

Se vuoi provare ad ingannarlo con ByteMask vai al **55**

Se vuoi attraversarlo protetto da Aura vai al **6**

2

Dalle pareti partono tre rotte. Vedi parecchi avatar procedere verso la rotta nord e quasi altrettanti verso quella sud. Nessuno invece si dirige verso est.

Se vuoi runnare Probe vai al **57**

Se vuoi andare alla rotta nord vai al **52**

Se procedi lungo la rotta centrale vai al **42**

Se prendi la rotta sud vai al **18**

Se puoi usa la **mappa**

3

Alle tue spalle tre rotte ti permettono di lasciare questo posto. La

rotta nord e la rotta sud ospitano un considerevole traffico di avatar che va e viene.

Se vuoi runnare Probe vai al **32**
Se vuoi prendere la rotta nord vai al **52**
Se preferisci andare a ovest vai al **42**
Se procedi verso la rotta sud vai al **18**
Oppure se puoi usa la **mappa**

4

Arrivi in un nodo dell'architettura piccolo e dimesso. Ti pare di stare in una di quelle vecchie sale giochi di cui hai visto qualche screen in rete. Di sicuro questo Jack ha un debole per la vecchia tecnologia.

Ogni applicazione del nodo somiglia ad un cabinato, con tanto di titolo ed immagini a tema.

Se investi tempo cercando un'applicazione vai al **9**
Altrimenti torna al nodo root al **42**
Oppure usa la **mappa**

5

Ti porti al limite del suo raggio di scansione e runni Flood. Le ondate di pixel turchesi che partono dalle tue mani investono il cagnaccio senza lasciarli possibilità di reazione.

Quando l'esecuzione del tuo nethack finisce il watchdog è fuori combattimento.

Ottieni la parola chiave **#tamed**.

Prima che il watchdog si riprenda procedi al **21**

6

Ridi. Quei niubbi che sfrigolano tra le fiamme virtuali di sicuro non si sono corazzati a dovere.

Apri la tua interfaccia e dal menu RUN scegli il nethack Aura. Un'aura di byte iridescenti ti circonda e forte di questa protezione aggiuntiva corri verso il firewall.

Quando vieni avvolto dal fuoco digitale ti rendi conto di esserti ficcato in un blackwall! Senza la protezione di Aura avresti già il cervello sciolto. Tuttavia il blackwall ti riconosce come intruso e ti rallenta mentre scansiona parte della tua firma a la invia al Jack.

Aumenta di uno il dado allarme e riduci di uno il dado countdown, poi procedi al **18**

7

Ti avvicini al firewall sprezzante e lo tocchi con una mano. All'istante senti le tue sinapsi esplodere di dolore.

Non è un firewall normale, ma un blackwall! Solo grazie ai tuoi riflessi riesci a staccarti senza lasciarci le penne. Tuttavia il blackwall ha registrato la tua firma digitale: aumenta di tre il dado allarme.

Ritorna al paragrafo **1**

8

D'improvviso le pareti dell'architettura vengono attraversate da lampi cremisi. Le rotte del nodo in cui ti trovi vengono bloccate e di fronte a te si materializza il Jack.

Non sei attrezzato per un netfight e non hai nessuna intenzione di lasciarci le penne.

Fai un cenno da sbruffone al Jack e ti disconnetti.

Ottieni la parola chiave **#spotted** e prosegui al **50**

9

Le app non sono molte ma ti ci vuole comunque un po' per esaminarle tutte: decrementa di uno il dado countdown.

Si tratta per lo più di applicazioni tecniche; niente che ti possa essere davvero utile, eccetto per un'app di decrittazione che potrebbe servirti.

Se hai qualcosa da decifrare procedi al **48**

Oppure torna al **4**

10

Infine arrivi alla sezione che cerchi. Un casellario viola pallido contenente i dati di tutti i collaboratori della corporazione. Cosa vuoi fare?

Diminuisce di uno il dado countdown per ogni scelta di interazione con il database.

Per inserire i dati di Dex vai al **54**

Per cercare qualcosa di interessante vai al **29**

Per tornare al nodo principale vai al **52**

11

Non puoi fare a meno di notare come i golem non si curino dei pacchetti che devono incasellare.

Dall'interfaccia scegli ByteMask, poi tocchi uno dei pacchetti di dati trasformandotici all'istante.

La tua trovata si rivela fin troppo efficace. Uno dei golem ti afferra, sfreccia lungo i corridoi e ti ripone senza molte cerimonie in una casella, che si adatta alla perfezione alla tua forma, per poi tornare al bancone.

Ottieni la parola chiave **#injected**.

Sgusci fuori e riprendi le tue sembianze mentre cerchi di orientarti. Il disappunto ti coglie quando capisci di essere molto lontano dal casellario dei collaboratori.

Diminuisce di due il dado countdown e prosegui al **10**

12

Sgomiti tra gli avatar fino ad arrivare ad un bancone luminescente, oltre il quale un manipolo di demoni di tipo golem serve le richieste degli avatar. C'è chi riceve pacchetti di dati e scompare tra le scansie per riporlo chissà dove. Mentre altri sbucano dai corridoi portando agli avatar i pacchetti richiesti. Non perdono mai un clock se non occasionalmente, come irretiti da qualche caratteristica degli avatar che servono.

Questo è il posto giusto per inserire Dex tra i collaboratori.

Se hai la parola chiave **#injected** vai al **10**

Se vuoi scavalcare il bancone vai al **31**

Se vuoi disabilitare i golem con Flood vai al **24**

Se provi ad ingannarli con ByteMask vai al **11**

Se preferisci corazzarti con Aura vai al **39**

13

Grazie al tuo nethack Aura ti ricopri di uno strato di byte iridescenti. Valuti ancora una volta la situazione quindi corri verso gli schermi.

Il watchdog ti spotta all'istante e si prepara inviare l'allarme.

Ti giochi il tutto per tutto e gli salti addosso mettendolo fuori combattimento con un colpo corazzato. Ottieni la parola chiave **#tamed**.

Noti, però, il segnale d'allarme dell'ICE insinuarsi tra le pareti digitali.

Incrementa di tre il dado allarme.

Prima che il watchdog si riprenda prosegui al **21**

14

Il trigger scatta e ti porta fuori dal cyberspazio che si sgretola davanti ai tuoi occhi in una cascata di byte luminescenti.

Sollevi i Palantir X234 e ti guardi intorno impaziente. Non senti nessun allarme: buon segno.

Esci e torni alla macchina. Da lì a poco vedi Dex che corre verso di te a mani vuote.

Sale a bordo e senza una parola partite.

«Che cosa diavolo è successo? Ti sei perso il database?» ti abbaia contro.

«Hey, vedila così. Abbiamo ancora la nostra pellaccia e possiamo studiare un nuovo colpo.» rispondi sereno.

Per un momento ti guarda così male da farti desiderare di essere stato beccato dal Jack della HeliGen.

Poi, si scioglie in un sorriso ed inizia a ridere di gusto.

«Hai ragione!» dice tra le lacrime «A proposito, tra due giorni al porto attraccherà un cargo della SynthCore. Potrebbe esserci un lavoretto per noi.»

Fine.

15

Grazie alle tre sfere lilla del nethack che esplorano le rotte al tuo

posto ora sai che la rotta ovest porta verso un nodo di sicurezza, la rotta nord verso un nodo applicativo mentre la rotta est verso un nodo di controllo.

Torna al **22**

16

Ti prendi il tuo tempo e dai un'occhiata.

Diversi avatar corrono verso il firewall. Alcuni di essi si infrangono in milioni di pixel al contatto con le fiamme virtuali, mentre altri lo attraversano scomparendo oltre il fuoco digitale. Ti concentri su quelli che riescono a passare e noti che sembrano condividere un pattern simile.

Riduci di uno il dado countdown e torna al paragrafo **1**

17

L'HUD lampeggia impietoso mentre un segnale percorre il tuo nervo acustico: il tempo è finito. Dentro o meno ora Dex dovrà cavarsela da sé.

Ottieni la parola chiave **#timeout** e prosegui al **50**

18

L'interno dell'architettura è perfino più cupo dell'esterno. Stesso viola scuro. Stessi lampi digitali. Ma il render del soffitto ti opprime l'anima. Il logo della HeliGen e diversi fregi sinistri richiamano la bioingegneria di cui la corporazione si occupa. Ti senti osservato e cominci a cercare il modo di lasciare questo *router*.

Tra i bagliori dei lampi di byte, vedi tre rotte perdersi nel buio del cyberspazio.

Una moltitudine di avatar sciamano da, e nelle, rotte laterali ignorando quella nord.

Se vuoi usare Probe vai al **47**

Se vuoi inoltrarti nella rotta ovest vai al **28**

Se pensi di procedere a nord vai al **42**

Se scegli di proseguire a est vai al **44**

Oppure, se la possiedi, usa la **mappa**

19

Se hai la parola chiave **#in** vai al **23**

Altrimenti vai al **20**

20

Cerchi la videocamera della reception. Come ti immaginavi Dex è ancora lì. Se la sta cavando alla grande con la sua parlantina, ma devi darti una mossa e inserirlo nel database prima che la situazione degeneri.

Ritorna al **21**

21

Una cupola di schermi ti sovrasta. Uffici, magazzini, laboratori, sale relax. Puoi vedere tutto quello che la HeliGen vuole far vedere.

Bagliori colorati ti illuminano mentre decidi cosa vuoi fare.

Se vuoi controllare dove è Dex vai al **19**

Se vuoi cercare di qualcosa di interessante vai al **33**
Altrimenti puoi tornare al nodo principale **44**

22

Dal nodo vedi partire tre grandi rotte, e osservando meglio ne noti un'altra seminascosta che va verso nord. Nessun avatar transita da questo angolo remoto dell'architettura e tutte le rotte si perdono nel buio virtuale.

Se vuoi runnare Probe **15**

Se vuoi dirigerti a ovest vai al **28**

Se vuoi procedere verso nord vai al **4**

Se ti vuoi inoltrare verso est vai al **44**

Se pensi di andare verso sud vai al **18**

Se nei sei in possesso puoi usare la **mappa**

23

Controlli gli schermi fino a che riconosci Dex aggirarsi tra i corridoi degli uffici della HeliGen.

Pare proprio che il piano sta filando liscio, puoi tirare un respiro di sollievo. Se è la prima volta che visiti questo paragrafo aumenta di due il dado countdown.

Ritorna al **21**

24

Il timer sull'HUD ticchetta inesorabile, pertanto decidi di ricorrere alle maniere forti.

Apri l'interfaccia e runni Flood. Dalle tue mani virtuali si sprigionano ondate di byte che investono tutti: avatar e golem. I

demoni si rivelano davvero coriacei, serve parecchio tempo per metterli tutti ko. Diminuisci di uno il dado countdown.

Alla fine hai sgomberato la strada, ma hai fatto proprio un bel casino. Certo, puoi approfittarne per passare prima che i golem si riprendano, ma puoi scommettere che al Jack dell'architettura pruderanno le sinapsi. Aumenta di due il dado di allarme.

Ottieni la parola chiave **#injected** e prosegui al **10**

25

Quando tocchi il muro un fugace messaggio a grandi caratteri luminosi compare:

Accesso garantito solo agli amministratori.

Aumenta di due il dado allarme e torna al **28**

26

Apri la porta ed entri in un piccolo spazio con un terminale virtuale.

Sullo schermo vedi l'immagine della camera di sorveglianza inquadrare la porta del laboratorio 26.

Se hai la parola chiave **#in** vai al **45**

Altrimenti vai al **34**

27

La porta è composta da diversi strati di solidi byte a doppia cifratura: impossibile da sfondare. Noti però un tastierino numerico. Conoscere il codice potrebbe garantirti l'accesso.

Se pensi di conoscere il numero del paragrafo per aprire la porta procedi a quel paragrafo, dal testo capirai se è quello giusto. Se non lo è torna qui e fai un'altra scelta.

Se non sai o non vuoi usare il codice puoi provare a violare la password. Ci vorrà un po' di tempo e se non hai combinato troppi casini il Jack potrebbe non scoprirti.

Se vuoi violare la password vai al **43**
Altrimenti torna al **42**

28

Il *nodo di sicurezza* è un luogo piuttosto austero. Il logo della HeliGen torreggia su di te e si sposta ovunque posi il tuo sguardo. Degli avatar che transitano da questo nodo alcuni deviano verso il monolitico blocco al centro del nodo, probabilmente una sottorete. Gli avatar lo toccano e attraversano il varco che si apre e che si chiude subito dopo il loro passaggio. La maggior parte, invece, prosegue imboccando altre rotte del nodo.

Se vuoi indagare la sottorete vai al **53**
Se vuoi lasciare questo nodo vai al **2**

29

Cerchi tra le varie caselle qualcosa di utile ed infine trovi la password di root. Quella usata dal Jack dell'architettura. Lampeggia invitante sull'HUD.

51 75 61 54 74 53 4F 7A 45 73 6F

Peccato che sia criptata, e con te non hai applicazioni di

decifrazione. Tuttavia potresti trovarne una in qualche altro nodo.

Copi la password tra le tue note e torni al **10**

30

Sembra proprio che gli altri avatar siano autorizzati a stare qui dato che vengono ignorati dal watchdog.

Questo ti fa venire un'idea. Apri l'interfaccia. Runni ByteMask e copi le sembianze di un altro avatar, quindi ti avvicini agli schermi.

Purtroppo il tuo camuffamento non riesce a ingannare del tutto gli algoritmi dell'ICE che ti spotta e comincia ad emettere un segnale d'allarme. Per fortuna riesci a interromperlo ma la lotta per metterlo ko dura un po'. Aumenta di due il dado allarme e diminuisci di uno il dado countdown.

Ottieni la parola chiave **#tamed**

Prima che l'ICE si riprenda continua al **21**

31

Ti basta solo pensarlo e già stai scivolando sopra il bancone per passare dall'altra parte. I golem grazie a chissà quale routine antintrusione si fondono in una muraglia digitale contro la quale ti schianti venendo respinto.

Azzardi un altro tentativo. Ma ottieni lo stesso risultato perdendo solo tempo.

Diminuisci di uno il dado countdown e torna al **12**

32

Tre sfere lilla compaiono dalle tue mani e volano nelle rotte. In un istante tornano fondendosi con il tuo avatar.

Ora sai che la rotta nord conduce al database, quella est va al nodo di root mentre quella sud porta al router.

Torna al **3**

33

Sbirci per un po' tra gli uffici, fino a che, su di una scrivania, trovi qualcosa di interessante: la mappa dell'architettura.

Zoomi. Fai uno screenshot e lo piazzai sull'HUD.

D'ora in avanti per spostarti puoi scegliere l'opzione mappa quando indicato.

Decrementa di uno il dado countdown e torna al **21**

34

Di fronte alla porta del laboratorio non c'è nessuno dato che Dex è ancora alla reception in attesa di entrare.

Bypassi la programmazione della porta e la apri con system override, ma ora devi darti una mossa ed andare al database.

Ottieni la parola chiave **#open** e torna al **28**

35

Il trigger scatta e ti porta fuori dal cyberspazio che si sgretola davanti ai tuoi occhi in una pioggia di byte luminescenti.

Dex non è ancora tornato e già senti le sirene dell'allarme: devono averlo beccato.

Sollevi i Palantir X234 ed esci senza dare nell'occhio.

La speedster si mette in moto senza problemi ed in poco tempo ti sei lasciato la HeliGen alle spalle.

Un po' ti dispiace per Dex ma si sa che la vita nello sprawl è così: il tuo nome non può finire nella storia senza rischiare grosso.

Dex si è giocato la sue carte, ma per te c'è ancora un domani.

Fine.

36

Con il pensiero apri la tua interfaccia scegliendo il nethack Flood dal menù RUN mentre stendi le braccia verso il firewall. Dalle tue mani si sprigiona un flusso di pixel di varie sfumature turchesi che sfondano le fiamme virtuali.

Il firewall non può resistere al tuo attacco e si estingue lasciandoti libero accesso all'architettura.

Certo, il Jack ora sa che ci sei: aumenta di due il dado allarme.

Prosegui al **18**

37

Allunghi la mano del tuo avatar fino a generare una collisione con le pareti virtuali del muro.

Un fugace lampo ti abbaglia per un attimo.

Se hai la parola chiave **#admin** vai al **51**

Altrimenti vai al **25**

38

Ti avvicini cauto mentre elabori un piano. I watchdog sono

rinomati per avere algoritmi di scansione difficili da ingannare. Ed in fin dei conti quello che ti serve è prenderlo di sorpresa. Come vuoi agire?

Se hai la parola chiave **#tamed** vai al **21**

Se vuoi metterlo ko con Flood vai al **5**

Se vuoi distrarlo con Aura vai al **13**

Se provi a raggiralo con ByteMask vai al **30**

39

Apri l'interfaccia e runni Aura pronto a lottare contro i Golem. Il tuo avatar viene ricoperto da uno strato di byte iridescenti che, con tua grande sorpresa, per qualche strano algoritmo incantano i golem che ti lasciano oltrepassare in tutta tranquillità il bancone.

Ottieni la parola chiave **#injected** e vai al **10**

40

La parte privata del nodo di root è un vero caos, vedi file audio e video ovunque, applicazione riservate e una montagna di documenti.

Con ogni probabilità qui ci sono un mucchio di informazioni che ti renderebbero ricco, se avessi il tempo di cercarle.

Ma sei nella tana del Jack, e se ti scopre con le mani nel sacco sei spacciato.

La cosa che ti potrebbe tornare più utile è un impersonificatore. Ha l'aspetto di una grande teca cilindrica, collegata alle pareti dell'architettura da una moltitudine di cavi.

L'azioni e ti sbrighi ad entrare.

Pixel dorati ti avvolgono per qualche istante fino a concentrarsi in un badge dorato che ti si appunta al petto: ottieni la parola

chiave **#admin**.

Prosegui la tua incursione al **42**

41

Ci sono due rotte che partono dal nodo. Entrambe sono percorse da orde di disciplinati avatar sia in ingresso che in uscita.

Se vuoi runnare Probe vai al **56**

Per indagare la rotta ovest vai al **28**

Oppure percorri la rotta est andando al **44**

Se ne sei in possesso, puoi usare la **mappa**

42

Il *nodo di root* appare spettrale nella sua mancanza di attività.

Il logo della HeliGen si erge di fronte a te, sopra un enorme muro viola attraversato da lampi di byte. Esattamente a metà di questa parete virtuale noti una porta.

Ti guardi intorno circospetto aspettandoti qualche guaio. Per fortuna sembra tutto calmo. Questo Jack deve essere proprio sicuro di sé, pensi.

Se vuoi esaminare la porta vai al **27**

Se vuoi lasciare questo nodo vai al **22**

43

Craccare un password non è una cosa semplice, ma non saresti il migliore della città se non lo sapessi fare, vero?

Se commetti anche solo un piccolo errore metterai in allarme il Jack, d'altro canto se tutto fila liscio entrerai senza dover cercare

la password.

Se decidi di procedere vai al **58**

Altrimenti torna al **42**

44

Un bagliore diffuso ti accoglie nel *nodo di controllo*. Decine di proiezioni video sono incasellate in un mosaico in perenne movimento. Da qui, puoi avere accesso a tutte le videocamere di sicurezza dell'edificio nello spazio reale.

L'accesso agli schermi, però, è protetto da un watchdog: un ICE dalla foggia di un grosso cagnaccio cibernetico.

Il watchdog non è letale, ma è progettato per dare l'allarme al Jack dell'architettura.

Se vuoi accedere agli schermi vai al **38**

Se vuoi lasciare questo nodo vai al **3**

45

Di fronte alla porta vedi Dex guardarsi attorno nervoso. Ti interfacci ai comandi, bypassi la programmazione con un system override e apri, finalmente, la porta: ottieni la parola chiave **#open**.

La tua parte del piano è fatta, ora sta a Dex.

Concludi la vostra vicenda al **50**

46

Dall'interfaccia scegli il comando di disconnessione. Veloce come mai in vita tua, consapevole che ormai è tutta una

questione di riflessi.

Il cyberspazio glitcha in una valanga di miliardi di byte iridescenti. Qualcosa non va, pensi, ed infatti quando la slavina di byte è passata ti ritrovi ancora nell'architettura con il Jack che ti osserva divertito.

Provi ancora e poi ancora, ma ogni volta la scena si ripete: il Jack ti ha intrappolato in un death loop.

Probabilmente le guardie della HeliGen stanno andando a "prendersi cura" del tuo corpo, mentre la tua coscienza è destinata a rimanere intrappolata qui a rivivere gli ultimi istanti della tua vita. Per sempre.

Fine.

47

Runni il nethack Probe e in un nanosecondo tre piccole sfere lilla si formano sopra le tue mani. Fanno qualche ghiribizzo poi sfrecciano ognuna lungo una delle tre rotte.

La scansione è più rapida di quanto ti aspettassi. Tornano in un lampo e il tuo avatar le riassorbe e con esse le informazioni raccolte.

La rotta est porta verso un nodo di controllo. Quella nord al nodo di root, mentre quella ovest conduce ad un nodo di sicurezza.

Torna al **18**

48

Attivi l'app di decrittazione e inserisci la password che hai trovato, che appare sullo schermo del cabinato. Poco sotto compare anche una tabella.

Puoi usare la tabella per decifrare la password, ad ogni cifra

corrisponde una lettera (es. 65=e, 4D=M). Sostituiscile tutte ed otterrai il numero di un paragrafo. Tienilo a mente, potrebbe esserti utile.

SI 7E 6I 54 74 52 4F 7A 4E 72 6F

4I	A	4E	N	6I	a	6E	n
4O	B	4F	O	6O	b	6F	o
4M	C	5O	P	6M	c	7O	p
44	D	5I	Q	64	d	7I	q
4E	E	5O	R	6E	e	7O	r
4F	F	5M	S	6F	f	7M	s
47	G	54	T	67	g	74	t
4O	H	5E	U	6O	h	7E	u
49	I	56	V	69	i	76	v
4A	J	57	W	6A	j	77	w
4B	K	5O	X	6B	k	7O	x
4C	L	59	Y	6C	l	79	y
4D	M	5A	Z	6D	m	7A	z

Quando hai finito torna al 4

49

Dal menu di interfaccia scegli l'opzione di disconnessione ed in un attimo il cyberspazio si sgretola in tanti piccoli byte fino a che non ritorni allo spazio reale.

Sollevi i Palantir X234 e ti precipiti fuori dallo sgabuzzino in cui ti eri rifugiato.

Esci dalla HeliGen giusto in tempo per vedere Dex seguirti di gran carriera. In mano un'anonima valigia nera.

Depositare il bottino con cautela nel bagagliaio e salite al posto di guida sorridendo.

«Allora è vero quel che si dice in giro.» ti dice mentre avvia il motore.

«Che cosa?» chiedi.

«Che sai il fatto tuo!»

Il docile rombo della speedster accompagna le vostre entusiaste risate mentre vi allontanate nella notte.

Qualche giorno dopo siete al centoventisettesimo livello dell'arcologia sulla settima strada. Sorsegiate drink costosi e vi godete la bella vita.

Almeno fino al prossimo colpo.

Fine.

50

L'incursione è terminata. Per conoscere gli esiti del vostro piano fai una delle seguenti scelte.

Se hai le parole chiave **#in** e **#open** vai al **49**

Se hai le parole chiave **#timeout** e una tra **#in** e **#open** vai al **35**

Se hai la parola chiave **#timeout** vai al **14**

Se hai la parola chiave **#spotted** vai al **46**

51

La porzione del muro che hai toccato si dissolve lasciando spazio ad un accesso che imbocchi in tutta fretta.

La sottorete appare come un lungo corridoio senza fine. Da entrambi i lati vedi porte e ancora porte, ognuna collegata ad una

corrispondente nel mondo reale.

Se sai quale porta devi aprire, dovresti conoscere anche il numero del paragrafo corrispondente.

Per aprirla spostati a quel paragrafo

Altrimenti ritorna al **28**

52

Arrivi nel *database*, uno dei nodi più grandi e affollati dell'architettura.

Da un lato vedi quindici file di casellari che continuano all'infinito perdendosi nei meandri del cyberspazio, mentre dall'altra centinaia di avatar di ogni tipo si accalcano in direzione degli scaffali.

Se vuoi provare ad accedere al database vai al **12**

Se vuoi lasciare il nodo vai al **41**

53

Ti avvicini alla sottorete per esaminarla meglio. Il rendering è quello di un solido blocco di mura verdi attraversato da lampi di byte che illuminano il tuo avatar di un inquietante bagliore.

Ispezioni il perimetro pixel per pixel ma non trovi nessun passaggio.

Se vuoi provare a toccare il muro vai al **37**

Altrimenti puoi tornare al **28**

54

Trovi una casella libera e ti affretti ad inserire Dex tra i

collaboratori pregando che sappia quello che fa.
Ottieni la parola chiave **#in**.

Se hai la parola chiave **#open** vai al **50**
Altrimenti torna al **10**

55

Ti avvicini ad un avatar che sta per entrare, dall'interfaccia del tuo HUD apri la voce RUN e scegli ByteMask.
In venti millisecondi il pattern superficiale dell'avatar viene copiato e replicato sopra il tuo, trasformandoti in una sua copia.
Pregando di aver visto giusto attraversi le fiamme digitali del firewall.

Continua al **18**

56

Le due sfere lilla del nethack Probe appaiono e volano decise nelle rotte.
Dopo poco tornano fondendosi con il tuo avatar.
Ora sai che la rotta est porta al nodo di sicurezza, mentre la rotta ovest al nodo di controllo.

Torna al **41**

57

Runni il nethack Probe e tre sfere lilla compaiono davanti a te.
Danzano per qualche nanosecondo per poi gettarsi nelle rotte. Al loro ritorno si fondono con il tuo avatar. Ora sai che la rotta nord conduce al database, quella est porta ad un nodo di root, mentre

quella sud va al router.

Torna al 2

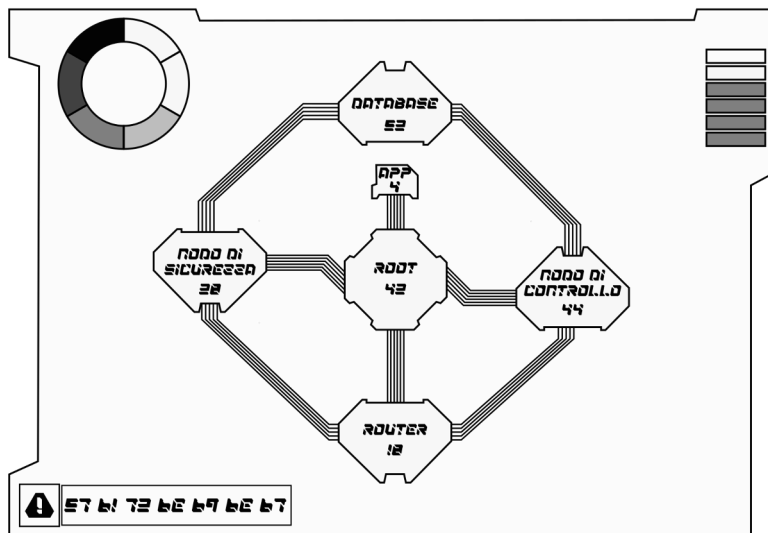
58

Per craccare la password lancia un dado. Se il risultato è maggiore del numero che indica in questo momento il dado allarme allora complimenti: hai craccato la password senza lasciare tracce.

Se invece è minore o uguale ci sei riuscito, ma hai fatto qualche casino: incrementa di tre il dado allarme.

In ogni caso decrementa di uno il dado countdown e procedi al
40

NAPPA



Router **18**

Database **52**

Nodo applicativo **4**

Nodo di Controllo **44**

Nodo di Sicurezza **28**

Nodo di Root **42**