

9

CAMMINA PIANO, RAGAZZO



Concorso 2026



I corti di Librogame's Land

1

“Cammina piano, ragazzo. E parla meno.”

La voce è bassa, dura come la lama del badile.

Siete entrati dal cancello di servizio del cimitero, quello che porta direttamente alla residenza del Guardiano, una piccola casetta in pietra col tetto in paglia nella quale sei nato e cresciuto; la nebbia si è abbassata fino alle caviglie, densa e lattiginosa e ogni volta che la fiamma della tua lanterna vacilla, ti sembra di vedere volti tra le ombre. State camminando come il tuo cane quando ha mangiato qualcosa che non avrebbe dovuto mangiare e cerca di svignarsela temendo il peggio.

“Non penso che qualcuno se la prenda a male, no? Sono tutti morti...”

Hans si ferma, la pala appoggiata sulla spalla, ti guarda come guarderebbe un cucciolo scemo.

“Appunto, Bernhard Simon Reize. Non voglio ricordarglielo.”

Tuo padre ti ha chiamato con il tuo nome esteso, deve essere parecchio irritato. Analizzi la frase che ti ha appena detto; scherzava, sicuramente, ma per sicurezza cambi discorso, e fingendo contrizione dici: “Mi dispiace ma ... pensavo che avrei potuto trovarla da solo domani mattina.”

Hans non risponde subito. “Ben, domani tua cugina Frida sarà morta di paura.” dice alla fine. Poi aggiunge: “Idiota.” Ricomincia quindi a camminare, gli occhi attenti di fronte a sè. Ogni tanto si ferma, come se ascoltasse qualcosa che tu non senti.

“Dividiamoci: uno a destra, uno a sinistra. Se ricordi dov'è, chiamami... ma fai piano!” dice alla fine.

“Come faccio a chiamarti ma piano?” chiedi, ma lui è già andato.

Caro lettore, ogni volta che il testo dice a Ben di prendere un Token RUMORE, mettiti qualcosa in tasca. Quando arrivi a 3 Token RUMORE, vai immediatamente a leggere il [14](#)
Ora scegli: vai a destra, verso il Viale Laterale, arrivando al [29](#)

Oppure vai a sinistra, verso la fila di cappellette che ti sembrano un pò più familiari, fino al [8](#)

2

"Bella pala," dici in modo casuale.

Gli occhi dell'angelo si accendono, poi dice: "Che ***** vuoi? Non ti avvicinare, è la mia ***** di pala."

"Certo che lo è. Ma uno come te, elegante come te..."

"Puoi dirlo forte, *****," risponde l'angelo.

"...che imbraccia una vanga da contadino? La vanga di un povero bracciante? Chi te l'ha data, un villico?"

"Uè, *****", occhio a quello che dici," ribatte l'angelo minaccioso.

Incalzi: "Mi chiedo come sia possibile che uno raffinato come te si ritrovi con una vanga da paesano...?"

L'angelo guarda le sue mani, poi con un gesto fulmineo ti tira la pala. La intercetti per miracolo, senza che cada.

L'angelo si guarda le mani e le ricongiunge in preghiera. Poi dice "Non la voglio quella ***** di pala, anzi prendila e dalla a chi ***** ti pare".

Ottieni la *Pala Dorata del Magister Becchinus*.

"Posso lasciarla qui, se vuoi," dici sorridendo.

"No, togli la da davanti ai miei ***** di occhi, piuttosto."

Con grazia ti allontani sul vialetto, e quando ti giri a guardarlo per l'ultima volta, l'angelo sembra la solita, classica statua di pietra.

Corri al [5](#)

3

Mentre il Becchino ti guarda smarrito, hai un'idea: prendi il *Biglietto da Visita Ingiallito* e lo sventoli nell'aria.

"Ehm, avrei bisogno di..." dici, ma noti che accanto a te un signore anziano vestito di tutto punto, con due altri anziani al seguito, avanza verso la cappella.

"Amoth," dice il vecchio, "rilascia la bambina oppure...", poi raduna i suoi compadres che mettono le mani dietro a schiena e cominciano a lamentarsi.

LAMENTARSI DI TUTTO.

Del caldo, dell'umidità, dei rumori forti, del fatto che sia sordo, delle ossa doloranti, dei calli, della lana che non è più quella di una volta, della musica che era meglio la nostra, dell'arroganza dei giovani, dell'indisponenza dei giovani, dei giovani in generale; non sembrano volersi fermare.

Amoth è visibilmente provato, si raggrinzisce sempre più finchè Frida sembra riprendersi e, con un passo tremante esce dalla cappella, cadendo poi a terra.

Hans si tuffa in avanti e la solleva tra le sue braccia: è svenuta ma sta bene. Mentre i vecchi petulanti continuano la loro litania, tu e tuo padre vi allontanate. Il vecchio ti fa segno di fare piano con il dito ossuto davanti alla bocca (pensi che sia quel segno, quantomeno) e tu ricambi con un sorriso. Poi segui tuo padre verso casa.

4

Stai pestando ogni foglia e ogni ramo presente in questo cimitero; è evidente che una potente forza attrattiva le sta spingendo verso i tuoi piedi, oppure sei solo goffo. Senti la voce di tuo padre risuonarti in testa: "Cammina piano, ragazzo". Ottimo consiglio, se non ti stanno inseguendo i morti.

Prendi un Token RUMORE e scivola verso il [18](#)

5

"Psst... PSSST!" senti venire da qualche parte. Ti guardi intorno, non vedi nessuno.

"Uè, idiota!", e subito capisci chi è. Tuo padre spunta da un mucchio di lapidi, ti fa segno di raggiungerlo e si abbassa di nuovo. Arrivi e ti abbassi accanto a lui, che ti indica un punto dietro le tue spalle.

"È lì dentro, giusto?" dice sottovoce.

Ti giri di scatto: è quella cappella di famiglia, uguale a mille altre, ma diversa. Improvvisamente ti torna in mente Frida, la sua espressione mentre la chiudi dentro, la porta che non si apre, lei che ti chiama... uno scherzo, certo, anche se in realtà era il modo per farla smettere di seguirti ovunque.

"Sì," dici emozionato.

"Bene, questo potrebbe essere un problema...", dice Hans. Poi ti guarda ammirato: "Bella pala".

Vai al [16](#)

6

"Che succede? Chi è?" dice la voce ovattata.

"Chi è? Che succede?" dice la voce smorzata.

"Se solo riuscissi a vedere qualcosa!" esclama la voce sommessa.

Cerchi di sgattaiolare via, stando attento a non fare rumore.

Caro Lettore, a questo punto potrei farti tirare un dado ma tu potresti non averne uno con te; perciò guardati i piedi: se non indossi calzini, o li indossi e sono chiari, Ben andrà al [4](#)

Se sono scuri, accompagna Ben al [26](#)

7

"Non credo che dovrebbe farlo," dici, "non è bello, e di certo non la aiuterò io, comunque."

L'omino si ferma, la corda resta sospesa a mezz'aria, come incerta. Poi ti guarda e sospira.

"Allora dovrò farlo io", dichiara annuendo pratico, e mentre si allunga e si estende verso il ramo comincia a crescere. Mentre cresce borbotta, e la sua voce diventa sempre più tonante. "Faccia piano, signore", dici gridando sottovoce (uno sforzo non da poco). Ma quello continua a blaterare di come se uno deve fare le cose, se le deve fare da solo, che i giovani d'oggi non hanno più rispetto, e di come...

Se ci ripensi e vuoi aiutarlo, vai al [28](#)

Se volgi le spalle a questa follia, vai al [17](#)

8

Ora che ci cammini in mezzo non ti sembrano così familiari, tutto sommato, a meno che con "familiari" non si intenda che appartengano a famiglie di trapassati.

Mentre ragioni sulla direzione da prendere, la terra sotto di te si gonfia come se un grande petto respirasse, poi cede. Affondi fino alle ginocchia nel fango dove qualcosa si muove.

Nel fango.

QUALCOSA.

SI.

MUOVE.

Una mano nuda spunta proprio in quel momento dal terreno, le dita che si allungano verso di te. Meccanicamente, ispiri a pieni polmoni per far partire la sirena dell'allarme contraereo.

Qualcuno ti mette una mano sulla bocca. Mentre scegli tra gridare o svenire, indifferentemente, tuo padre ti afferra per le spalle, ti scuote con forza. Ti rendi conto che forse ti sei fatto un pò di pipì addosso. Non molta, solo un pochino.

“Fai piano, idiota. Se gridi vengono anche gli altri.” Ingoi il grido e con esso tutte le batterie contraeree. “Gli altri... MORTI?” pensi. “Molto bene”.

Tuo padre ti sfila dalla terra; la mano incespica di fronte al buco dove eri tu, poi rientra nel terreno, sconfitta. Hans ti indica una direzione che prendi in silenzio, principalmente perché non sai cosa dire. Lui va dall'altra parte “altrimenti sarebbe troppo facile,” pensi. Ti fa segno di proseguire, guardandoti con un misto di disgusto e disappunto.

“Gli altri MORTI,” pensi.

Non va bene per niente.

Ti incammini verso un grande Faggio che spunta in lontananza, vai al [12](#)

9

“Sì, un funerale bellissimo,” dici con finto entusiasmo. “C’era la carrozza nera, i cavalli, la gente aveva il vestito buono e poi c’erano almeno 15 corone di fiori...”

Una voce dice: “Ma scusa, di chi sei figlio tu? Nessuno ha detto che sarebbe arrivato uno in carrozza, tantomeno con 15 corone”, mentre un'altra domanda: “Ma tutte queste cose come le hai viste, se stavi nel feretro?”

Deglutisci in silenzio. “Perché... beh i cavalli c’erano perché si sentivano nitrire... e la carrozza... ballava molto, e...”

La terza voce incalza: “E i vestiti buoni? Come sapevi che...”

Ti stai stufando di questo interrogatorio, morti o non morti, così esclami sottovoce: “Voi vi mettereste la canottiera, al funerale del figlio del Becchino?”, interrompendo l’estinto.

La terza voce esita, e poi fa: “Ah, sei figlio Di Ben...?”

Scuoti lentamente la testa, anche se non possono vederti.

“Quello è mio nonno. Sono figlio di Hans Reize, suo figlio”.

La voce, emozionata, ribatte: “Io e tuo nonno siamo amici...”

Poi, più sommessamente, aggiunge: “Beh, lo eravamo...”

prendi questo." Dalla terra smossa, come un fiore di cartone, emerge un biglietto da visita:

"Doktor F.A. Mesmer, Hausarzt"

Hai ottenuto il *Biglietto da Visita Ingiallito*.

La mano rientra nella terra, e poi il silenzio. Sorpreso e colpito, procedi oltre.

Vai al [18](#)

10

Mentre il Becchino ti guarda smarrito, hai un'idea: prendi il *Taccuino del Contabile* e lo sventoli nell'aria.

"Ehm, avrei bisogno di..." dici, ma noti che accanto a te un omino ben vestito e pettinato come se fosse la sua Prima Comunione avanza verso la cappella.

"Amoth," dice l'omino, "rilascia la bambina oppure..." e poi comincia a ingrandirsi. Diventa immediatamente più alto di tuo padre, e continua a crescere. Quando arriva a 5 metri infila una manona della cappella e, evitando abilmente Frida, comincia a schiaffeggiare la presenza, visibilmente spaventata.

Amoth si raggomitola sempre più sotto i colpi dell'omino (ora omone), finchè Frida sembra riprendersi e, con un passo tremante, esce dalla cappella, cadendo poi a terra.

Hans scatta in avanti, la solleva tra le sue braccia: è svenuta ma sta bene. Mentre l'omone colpisce ripetutamente la sommità della testa di Amoth col pugno, tu e tuo padre vi allontanate di corsa. Il fu omino ti fa segno di fare piano con il dito gigante davanti alla bocca gigante (pensi che sia quel segno, quantomeno) e tu ricambi con un sorriso. Poi corri con tuo padre verso casa.

11

"Non so chi tu sia, non so che succede, ma non voglio più stare qui", gridi stufo. "Questi si ammazzano..."

"Tecnicamente impossibile", ribadisce il mucchio d'ossa vicino a te, "ma cerca almeno di ripararti qui sotto..."

Se vuoi ripararti, vai al [15](#)

Se non vuoi credere a questo circo e vuoi farti di corsa il viale senza girarti, vai al [20](#)

12

Ti avvicini all'albero che domina la piana dove è germogliato, cresciuto e morto: un antico faggio secco e sbiancato, fuori luogo come un osso vecchio piantato da un bambino in una aiuola di fiordaliso. Dai suoi rami pendono piccoli oggetti: bottoni, chiavi, monete, nastri e un'infinità di bigliettini legati con lo spago. Strano, perché non ti ricordi questi ninnoli. In realtà, non ti ricordi neanche dell'albero, sotto al quale noti solo adesso che un omino in completo gessato, troppo elegante per il luogo e troppo serio per la sua figura, sta armeggiando con una corda.

Ha un nodo scorsoio al collo e un'aria estremamente metodica, da contabile dell'oltretomba. Sta provando, a quanto pare, a tirare l'altro capo, quello senza nodo, su uno dei rami, evidentemente per impiccarsi.

Poi osservi meglio: è evidente che non è un gioco nuovo. Un'ombra uguale al suo corpo penzola già a mezz'aria da una corda fatta anch'essa d'ombra, anche se lui da terra continua a tentare di gettare la corda su un ramo. Ti metti le mani sui fianchi, più incuriosito che interdetto (e ormai, neanche spaventato); anzi provi un moto di compassione per il piccolo omino compito.

Quando si accorge di te, il suo corpo (evidentemente morto) resta immobile, ma ti parla con voce stridula e umida come carta bagnata:

"Ragazzo, potresti aiutarmi?"

Se vuoi aiutare l'omino, vai al [28](#)

Se ti rifiuti, vai al [7](#)

13

L'angelo allontana fulmineo la pala, ti lancia un'occhiata che è metà commiserazione e metà spocchia pietrificata. "*****, vatti a comprare la tua," sbuffa.

Tu fai spallucce: "Ma non saprei dove, angelo della malora, visto che è NOTTE," rispondi spavaldo.

L'angelo inizia a ridacchiare, un suono secco come sassi che rotolano. Poi si china appena, come se ti stesse confidando un segreto da amico, e indica con la pala una direzione che è una sorta di indicazione di massima.

"Ascolta, ragazzino di *****. Una ***** di pala non si compra come un panino del *****. Ci sono almeno tre ***** di modi per procu-"

La tua lanterna si schianta sul volto dell'angelo. Lui perde quasi l'equilibrio, lanciando una biastima che avrebbe seccato la bocca di qualsiasi mortale e mollando la pala, che cade per terra; quella risuona come se davanti a te fosse caduto un forziere del tesoro dei pirati.

Ottieni la *Pala Dorata del Magister Becchinus*.

Ottieni un Token RUMORE.

Raccogli rapidamente la pala e scappi, mentre l'angelo grida che riferirà tutto al suo ***** capo.

Corri al [5](#)

14

Un canto cresce dal sottosuolo sempre più forte: le voci dei defunti salgono, e tu (ma come sai le parole?) ti unisci alla melodia.

La musica non è male, comunque: le labbra si muovono da sole, seguendo il ritmo. Quando ti rendi conto di star cantando, sei già sotto terra, sulla tua testa le radici si intrecciano come fili d'oro, e da qualche parte senti Frida ridere, o magari è il sogno di qualcun altro.

Non sei morto, no, solo un pò fuori posto. Di giorno dormi, sentendo solo distrattamente i passi dei vivi che calpestano il terreno sopra di te. Questi vivi, terribilmente maleducati.

Di notte ti svegli e parli con i vicini, ma non sei condannato a restare fermo; tutt'altro, ti puoi muovere, anche se "muovere" non è la parola adatta a descrivere il tuo vagare.

La cosa negativa è che hai perso la possibilità di tornare a casa, vedere tuo padre, incontrare i tuoi amici (quelli vivi), ma hai trovato qualcosa che gli altri sembrano non avere mai: tempo. Tutto il tempo che vuoi per ascoltare, pensare, sospirare; basterebbe che questi vivi maleducati non facessero tutto questo casino.

15

"Sono Saša, sono... ero... il vostro vicino, il macellaio, capito? Capito", dice lo scheletro impolverato, mentre la sassaiola imperversa. La tua espressione lo illumina, mentre il casino continua.

"Sì, in effetti sono dimagrito, pesare 180 kg non mi ha aiutato a evitare il cimitero... Capito? Capito. Ma come vedi, avevo ragione quando parlavo delle ossa gros-"

"Che sta succedendo qui?", lo interrompi, quasi gridando al di sopra del fracasso.

"Ah, ogni sera c'è una guerra di strada... solo in questa strada. Bernhardt e Benevent se le danno di santa ragione, e tu ci stavi proprio per finire in mezzo, ragazzo..."

Annuisci, e poi dici: "Bene, grazie per la tua-"

Saša ti interrompe: "Se vuoi posso scortarti per una via più sicura..."

"Amico mio, ma se non sai neanche dove sto andando", dici con sospetto.

Se vuoi seguire Saša, vai al [27](#)

Se invece credi di potercela fare da solo, vai al [20](#)

16

Un colpo contro la porta di vetro dell'ossario.

"Frida?" dici, poi ti lanci alla porta e abbassi la vecchia maniglia che come sai già è bloccata.

"Padre! È...!" sussurri.

Tuo padre è al tuo fianco. Solleva la sua lanterna, dietro il vetro opaco si intravede la sagoma di Frida, in piedi. Non si muove. Accanto a lei, nel riflesso, si staglia... qualcosa. Non una persona, ma una sagoma più alta, più sottile, più curva, fatta di oscurità.

Tuo padre arretra. "Ben... non è sola."

La porta, allora, si apre lentamente, con un cigolio umido.

Frida non si muove; dietro di lei, la sagoma si inclina in avanti ancora di più, mostrando un viso pallido, scavato, allungato nella luce. Due occhi vuoti, che sembrano cercare la direzione dalla quale proviene il rumore.

Hai il *Biglietto da Visita Ingiallito*? Vai al [3](#)

Hai il *Taccuino del Contabile*? Vai al [10](#)

Se hai entrambi, procedi al [22](#)

Se non ne hai nessuno... vai al [24](#)

17

L'omino è cresciuto a dismisura. Piazza con facilità la corda sul ramo, tiene saldamente il capo libero con la mano destra e grida a pieni polmoni (adesso enormi): "Un Vivo! C'è un piccolo uomo Vivo qui!"

Da ogni parte sussurri e lamenti si alzano inquieti, e ti ritrovi a scappare verso la strada. L'omino grida con voce ormai tonante: "Corri, corri, tanto si vede da 100 leghe che sei Vivo".

Trafelato, rifletti sulla scelta dell'omino bastardissimo di usare le leghe come unità di misura: avrà a che fare con la corda? Intanto ottieni un Token RUMORE, e vai al [18](#)

18

Sei a un incrocio che non promette nulla di buono (come un po' tutto qui intorno).

Se sei passato dal faggio secco, ma non dal Viale Laterale e vuoi provare a passarci, vai al [29](#)

Se sei passato dal Viale Laterale ma non dal faggio secco, e vuoi provare a passarci, vai al [12](#)

Se hai visitato tutto, o vuoi affrettarti prima che Frida muoia dalla paura, vai al [23](#)

19

Ti schiarisci la voce: "Signore mio, guardi, non me ne parli... il prete ha detto a tutti che mi chiamo Be... Ben... Beeenaaaaamir," dici creando.

Le tre voci si zittiscono all'istante, poi una dice "Benaamir, eh? Ma... sei... un elfo?"

Un'altra voce risponde: "Ma no, imbecille, è Quello Nuovo! Ti hanno messo qui stanotte, eh?"

La terza sogghigna: "Benvenuto al Camposanto Social Club. Ti hanno fatto almeno un bel funerale?"

Senti che stai sudando freddo. Se dici la verità, capiranno che sei Vivo, e magari torneranno a farsi gli affari loro. O magari no...? Se menti, d'altro canto, potresti ingannarli abbastanza da passare come uno di loro: ma come si ingannano i morti? E soprattutto non è immorale? Scortese? ILLEGALE?

Vuoi provare comunque a fregarli? Vai al [9](#)

Vuoi ammettere che sei un ragazzino Vivo? Vai al [21](#)

20

Corri attraverso le "linee nemiche", un pezzo di marmo ti schiva miracolosamente, sei quasi arrivato alla fine della via.

Saša si sbraccia per dirti qualcosa, poi un'urna gli stacca la testa dal corpo. Meglio, tutto sommato come ci si può fidare di un macellaio magro?

Finalmente il rumore si attenua anche se sai che i morti stanno continuando a disintegrarsi; però tu vai al [30](#)

21

"Scusate, morticini, ma ho poco tempo: devo raggiungere mio padre, il Becchino," dici sottolineando il titolo, "e salvare mia cugina - e se non state buoni domani mattina vi faccio girare le lapidi al contrario".

Non l'avessi mai detto: i tre cominciano a strepitare, gridando cose apparentemente insensate che hanno a che fare con pali aguzzi e un certo condottiero carpatico.

Cerchi di allontanarti, ma non prima che tutto il viale cominci a rumoreggiare incessantemente che c'è in giro uno che è Vivo.

Ottieni un Token RUMORE e vai al [18](#)

Mentre il Becchino ti guarda smarrito, hai un'idea: prendi il *Biglietto da Visita Ingiallito* e il *Taccuino del Contabile* e li sventoli nell'aria.

"Ehm, avrei bisogno di..." dici, ma noti che accanto a te un signore anziano vestito di tutto punto, con due altri anziani al seguito, avanza verso la cappella; c'è anche un omino che comincia a crescere a dismisura.

"Amoth, rilascia la bambina, altrimenti...", dice il vecchio, poi raduna i suoi compadres che mettono le mani dietro alla schiena e cominciano a lamentarsi di tutto (del caldo, dell'umidità, dei rumori forti, delle ossa doloranti, dei calli, della musica che era meglio la nostra, dell'arroganza dei giovani, dell'indisponenza dei giovani, dei giovani in generale), mentre l'omino ormai gigante si avventa verso di lui e lo prende a schiaffi.

Amoth è visibilmente provato, si accartocchia sempre più finchè Frida sembra riprendersi e, con un passo tremante esce dalla cappella, cadendo poi a terra.

Il vecchio ti guarda: "Tocca a te, ragazzo". La pala nelle tue mani brilla e vibra; con un salto sei davanti ad Amoth e, senza paura, vibri il colpo finale che lo polverizza.

Hans corre avanti, solleva Frida tra le sue braccia: è svenuta ma sta bene. Mentre i vecchi e l'omino esultano tra di loro, tu e tuo padre vi allontanate. Il vecchio ti fa segno di fare piano con il dito ossuto davanti alla bocca (pensi che sia quel segno, quantomeno) e tu ricambi con un sorriso. Poi segui tuo padre verso casa.

"Un giorno tutto questo sarà tuo", dice tuo padre, guardandosi in giro, mentre avanza tra le lapidi.

“Un giorno,” dici, e tocchi ferro; poi contento esclami: “Ce l’abbiamo fatta, padre!”

“Grida piano, ragazzo”, dice tuo padre.

Tu annuisci felice, pensando però che:

1. gridare piano è impossibile;
2. da grande farai il falegname, stacci tu con i morti viventi;
3. l’angelo deve sparire.

FIN

23

Mentre attraversi un viale che si srotola tra lapidi, marmi, effigi e statue, queste cominciano a scuotersi lentamente. “Perfetto”, pensi preoccupato.

Senti un suono secco: il coperchio della tomba dei BERNHARDT alla tua destra scivola di lato, e un braccio ricoperto malamente da una manica blu ne esce, tastando il terreno.

Contemporaneamente dalla terra spostata della tomba della famiglia BENEVENT proprio lì di fronte due orbite vitree lampeggiano come lampadine difettose, o forse te lo sei immaginato, ciò non toglie che c’è un morto che sta guardando.

Con sorprendente rapidità uno scheletro impolverato salta fuori da un punto imprecisato. “Non gridare, ragazzo, non gridare,” mormora, la lanterna ti cade ai piedi e tu sbatti entrambe le mani sulla bocca per soffocare l’urlo. Intanto dalle due parti del vialetto i morti si riversano sulla strada e cominciano a piovere sassi e pezzi di ossa, legni e mazzi di fiori. Il rumore non dipende da te, eppure, insieme alle varie macerie in volo, arriva anche un Token RUMORE, inevitabile in questo marasma.

“Sei il figlio di Ben, vero?” dice lo scheletro al di sopra del rumore, scambiandoti per tuo padre. “Ti riconosco dal tuo... beh, ti riconosco, capito? Capito. Ti ricordi di... me?”
Puoi annuire e provare a inventarti qualcosa, vai al [15](#)
Puoi mantenere la faccia sbalordita che hai adesso, scuotere la testa e andare al [11](#)

24

Tuo padre ti guarda impacciato: è la prima volta che vedi il Becchino incerto.

Intanto la sagoma si incurva su Frida, raggiungendo la maniglia della porta. Una voce che non è una voce risuona nell'aria: "Tornate domani... forse". Poi la porta, semplicemente, sparisce e al suo posto compare un muro. Vani sono i tentativi di Hans di abbatterlo a palate, i mattoni scrostati sono solidissimi.

Mentre il sole sorge ti rendi conto che avete fallito. Ma potrete forse provare domani... forse.

25

L'angelo ruggisce di dolore: "Brutto *****, che ***** fai?"
Molla la pala, che cade per terra, per massaggiarsi il piede. Questa genera un trambusto enorme, come se un carro di tondini di ferro si fosse rovesciato sui binari di una ferrovia.
Ottieni un Token RUMORE.

Raccogli rapidamente la pala e scappi, mentre l'angelo ti insulta a pieni polmoni: "Ridammela, figlio di *****", grida, "è mia la pala di *****!"

Ottieni la *Pala Dorata del Magister Becchinus*.

"Quando te la compri è tua, scemo" dici correndo via al [5](#)

26

La paura che ti attanaglia potrebbe avere due effetti: il primo farti correre come quelle scimmie allo zoo quando è pronta la cena, il secondo paralizzarti sul posto. Tra le due fai una crasi e decidi di correre piano, che se non ricordi male è l'equivalente umano del camminare con solerzia.

Mentre Ovattata, Smorzata e Sommessa discutono come le scimmie di cui sopra, riesci in qualche modo ad allontanarti.

Vai al [18](#)

27

Attraverso le tombe, camminando bassi arrivate in una zona tranquilla, avendo evitato proiettili di pietra e legno. Saša si alza in piedi, si allunga, si stiracchia.

“Cerco mia cugina,” dici.

“Frida, certo,” ribatte Saša e, osservandoti dalle orbite vuote, inclina la testa a sinistra. “È una di quelle notti padre-figlio?” Poi aggiunge serio: “Però ti sei perso, capito? Capito. E se ti sei perso qui dentro... Vieni.”

Ti guida tra lapidi nere e storte come denti di minatore, borbottando nomi di famiglie estinte. “Tranquillo, adesso stanno buoni, però fai piano o ci tocca scappare di nuovo, capito? Capito.”

Vi fermate davanti a una tomba bassa, coperta di muschio: tale Karolina H. Müller, moglie e madre ecc ecc, 18XX - 19XX; le date si leggono malissimo.

Saša si china e con naturalezza solleva la pesante lastra di pietra come fosse di latta, poi apre la bara di legno. Dentro, Karolina H. è ancora lì, composta e sorprendentemente integra, anche se il tempo l'ha trasformata in una sorta di dama di cera.

“Buonasera, zia. È per una buona causa, capito? Capito,” dice Saša, con voce quasi gentile, poi prende un rosario dalle dita di lei, ne scuote via un po' di polvere e te lo porge.

"Zia Karolina protegge chi non sa stare zitto. E tu, figliolo, non mi sembri un ragazzo silenzioso. Capito? Capito."

"E' tua zia?", dici incuriosito.

"No, è la tua. Capito? Capito."

"Ah" dici secco. Afferra il rosario con riluttanza; lo infili al collo, cercando di non pensare a dove è stata negli ultimi decenni la cosa che hai appena toccato; senti un improvviso bisogno di lavarti le mani. E il collo. E tutto il resto.

Hai ottenuto *il Rosario di zia Karolina*: ELIMINA un Token RUMORE.

"Grazie... credo," mormori.

"Di nulla," risponde Saša. "I Vivi pensano che siamo gente spaventosa. Ma noi, in fondo, siamo solo... lo sai no? Capito? Capito."

Saša si inchina, si gira e sparisce nella nebbiolina.

"Capito," dici.

Riprendi la tua strada al [30](#)

28

Annuisce in silenzio. Allunghi una mano e l'omino tutto contento ti tende la corda: ne senti la consistenza spugnosa e secca. Con un colpo deciso lanci il capo libero, la corda vola su un ramo - esattamente quello dal quale pende la corda-ombra; questo geme appena quando l'omino, tirando la corda, issa se stesso per il collo senza nessun apparente fastidio. Quando il nodo si chiude del tutto il corpo resta immobile, ma un sorriso spunta sulla sua bocca; mentre tiene la corda con la destra, ti tira qualcosa con la mano sinistra. Afferra al volo, sembra un piccolo taccuino nero con le pagine vuote e ingiallite.

Hai ottenuto *il Taccuino del Contabile*.

Hai la sensazione di aver fatto qualcosa di importante, ma non sai cosa. Lasci l'albero e continui a camminare verso il [18](#)

29

Sei sul Viale Laterale, il più recente del cimitero. Le tombe sono ancora fresche, la terra umida smossa è soffice come fosse mollica di pane.

Ti accorgi che qualcuno parla... PARLA?! Sì, in effetti una voce ovattata emerge dalla terra: "Avessero almeno chiuso la bara come si deve. Ho questo spiffero da quattro giorni sulla sciatica!"

Non benissimo.

Un'altra voce, più sommessa, risponde: "Qui il vero problema è capire dove mi hanno seppellito! Mia sorella è stata tutto il giorno a parlare con qualcun altro tre bare più là"

Una terza voce, infine, più smorzata ma acida si intromette: "Fosse questo il problema, il marmista ha sbagliato a scalpellare il nome... ho la faccia da Amerigo, io?"

Le tre voci si sovrappongono, un mormorio di lamentele grottesche che si alza come un ronzio di mosche ad agosto. Ti immobilizzi, terrorizzato. Aspetta un attimo, ti dici, sono i morti? SONO I MORTI CHE PARLANO!?

La voce smorzata, ma curiosamente meno smorzata di prima, da sotto ai tuoi piedi dice: "C'è qualcuno in superficie?"

I tuoi denti cominciano a battere, così ci infili un dito in mezzo, mentre pensi al da farsi. Per fare piano, ovvio.

Decidi di ribattere, per evitare di farti scoprire? Vai al [19](#)

Cerchi di camminare in silenzio superando il viale? Vai al [6](#)

30

Sul lato destro del vialetto che stai percorrendo, tra due cipressi che sembrano le colonne di una porta fatta di nebbia, c'è la statua di un angelo. O almeno credi, visto che in questo cimitero si fa fatica a fidarsi pure degli insospettabili.

E' dritto in piedi, la testa un poco girata verso di te, come se l'avessi sorpreso nel bel mezzo di un atto segreto. Tra le mani giunte in preghiera stringe il manico di una pala nuova di zecca, lucida come appena comprata, insomma il tipo di pala che qui in giro non si vede mai perché sparisce subito.

Da sotto il vestito scolpito spunta un piede di candido marmo, con le dita un po' scheggiate.

Gli pesti il piede di marmo, sperando che continui a rimanere di marmo, al [25](#)

Provi a sfilargli la pala dalle mani, vai al [13](#)

Ci parli? Vai al [2](#)