

REGOLAMENTO

Questa non è una normale storia: in questo racconto il protagonista sei *tu!*

Per intraprendere questa avventura ti serviranno una matita e una gomma, oppure alcune copie del Registro di Gioco: se vorrai giocare più di una partita sarai infatti obbligato a ricominciare dall'1 con un Registro immacolato. Avrai bisogno anche di due normali dadi da gioco a sei facce.

Alcune delle regole seguenti, che ora possono sembrarti oscure, si chiariranno appena inizierai a leggere il racconto. Oppure, chissà, quando l'avrai terminato.

Tabella d'Avventura

Appena inizi la lettura di un paragrafo, devi cerchiare il numero nella *Tabella d'Avventura*: da quel momento, il paragrafo è considerato *letto*. Attenzione: il testo non te lo dirà mai, dovrai essere tu a ricordarlo ogni volta che entri in un nuovo paragrafo!

Quando ti verrà indicato nel testo dovrai barrare il numero di uno o più paragrafi nella *Tabella d'Avventura*: da quel momento devi considerarli *cancellati*. Attenzione: non devi *cancellare* nessun paragrafo se non è il testo a indicarlo esplicitamente!

Se per qualsunque ragione devi recarti ad un paragrafo *cancellato*, vai invece al 3.

Tenta la Realtà

In qualsiasi momento puoi decidere di abbandonare il paragrafo in cui ti trovi: questa procedura è chiamata *Tentare la Realtà*. Il testo non ti darà nessuna indicazione in merito: sarai tu a scegliere se e quando farlo, per un numero a piacere di volte. Quando decidi così, lancia due dadi e moltiplica la loro somma per 3: otterrai quindi un valore da 6 a 36, che è il numero del paragrafo a cui dovrai recarti. Di solito, ti sarà consentito tornare da dove sei venuto: rientrando nel paragrafo di partenza, devi continuare a leggere esattamente dal punto in cui ti eri interrotto per *Tentare la Realtà*.

ESEMPIO: sei al 67 e stai esplorando una giungla. A metà di una descrizione, decidi di *Tentare la Realtà*. Lanci due dadi, ottenendo 5 e 3: $(5+3) \times 3 = 24$. Controlli sulla *Tabella d'Avventura*: il 24 non è *cancellato*, quindi vai a questo paragrafo. Al termine della lettura, il testo ti dice di *cancellare* il numero di questo paragrafo e tornare a quello di partenza: dopo aver barrato il 24, torni quindi al 67 e riprendi la lettura nello stesso punto in cui l'avevi sospesa.

Ma la descrizione è proprio noiosa, e poche righe dopo decidi di *Tentare la Realtà* ancora una volta. Lanci i dadi, e ottieni un 2 e un 6. Purtroppo, $(2+6) \times 3$ fa sempre 24: dato che il 24 è ora un paragrafo *cancellato*, non puoi fare altro che recarti al 3.

E' chiaro che quanto più *Tenterai la Realtà*, tanto più probabile sarà incappare in un paragrafo *cancellato*.

Ci sono alcuni paragrafi speciali in cui non potrai *Tentare la Realtà*: questi sono contrassegnati da un asterisco (*) dopo il numero del paragrafo stesso (ad esempio, 55*).

Risolvi l'enigma

In alcuni punti potrà capitarti di dovere rispondere a quesiti o indovinelli: quando il testo ti chiede di *Risolvere l'enigma*, tu devi scegliere come soluzione sempre una singola parola e trasformarla in un numero sommando i valori delle lettere che la compongono (A=1... Z=26). Per semplicità, fai riferimento alla tabella sottostante:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

ESEMPIO: un personaggio ti chiede "Cosa c'è sotto il tavolo?" Tu sei convinto che la risposta giusta sia "Sedia": il valore si calcola come segue: S = 19; E = 5; D = 4; I = 9; A = 1 $19 + 5 + 4 + 9 + 1 = 38$

Se il totale è 40 o meno, quello è il paragrafo a cui devi recarti per verificare l'esattezza della tua soluzione. Se il totale è superiore, togli 40 una o più volte fino ad avere un numero compreso fra 1 e 40 e vai a quel paragrafo.

ESEMPIO: Se la risposta scelta è "Tazzina", la somma è 97 quindi devi andare al 17 ($97 - 40 - 40 = 17$).

Poiché vi sono vari *Risolvi l'enigma*, ti viene fornita una *parola di controllo* per ciascuno: la formula standard che si presenta nel testo è *Risolvi l'enigma [xxx]*. Quando ti rechi al paragrafo che pensi corrisponda alla risposta esatta, devi verificare che la *prima* parola del paragrafo di arrivo sia quella indicata (xxx).

ESEMPIO: *Risolvi l'enigma [Burla]*.

- Se nel paragrafo di arrivo la prima parola è "Burla", hai trovato la risposta giusta: interrompi immediatamente la lettura del paragrafo in cui hai trovato il *Risolvi l'enigma*, cancellane il numero e continua nel paragrafo di arrivo.
- Se è qualsunque altra parola, hai sbagliato e devi continuare a leggere nel paragrafo di partenza. Non *cancellare* nulla!

Ovviamente, la *parola di controllo* non è mai la soluzione dell'enigma.

REGISTRO DI GIOCO

Tabella d'Avventura

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40

Ogni volta che inizi un nuovo paragrafo, cerchi il numero (*paragrafo letto*).

Quando ti viene detto nel testo, barra il paragrafo corrispondente (*paragrafo cancellato*).

Se sei obbligato a recarti in un *paragrafo cancellato*, tu invece vai immediatamente al 3.

Annotazioni

PROLOGO

Le donne non corrono per strada. Se lo fanno, però, allora è per qualcosa di *veramente* importante. Si possono vedere azzimati professionisti *uomini*, quelli sì, armati di impeccabili ventiquattrore e ancora fragranti di dopobarba, trottere sbuffanti sui marciapiedi per questioni di lavoro che – in fondo – mica cambiano la loro esistenza. Le donne no, hanno una visione più chiara delle priorità della vita, loro.

Questa ragazza, donna, se vogliamo (a quanti anni scatta il passaggio di grado?), è una di quelle che corrono lungo la strada. E' appena uscita dalla stazione e si sta precipitando verso il vicino, titanico edificio che cela l'intero orizzonte di questo quartiere. Il foulard le svolazza dietro: si comporta come la coda di cavallo che portava da bambina.

E' stanca, ma sa che questo è il viaggio più importante della sua vita: non smette di correre, nemmeno ora che il grande complesso è davanti a lei. Entra dalla porta automatica e incrocia lo sguardo di due colletti bianchi; non dà loro il tempo di chiederle nulla e sfreccia nell'atrio, riuscendo a infilarsi in uno degli ascensori prima che chiunque abbia il tempo di fermarla. Rifiata. Studia il suo volto sudato negli specchi che il progettista ha inserito a beneficio dei claustrofobici. O dei vanitosi.

Il suono allegro che annuncia il settimo piano è il colpo di pistola che dà il via alla sua corsa ticchettante nel corridoio spoglio: oltrepassa una scrivania dove un uomo con gli occhiali scuri alza lo sguardo senza aprire bocca, supera alcuni locali di servizio ricolmi di strumentazioni a lei ignote, ed ecco la porta cercata: *lui* è qui! Spalanca l'uscio con impazienza, ma è accolta dal rimbombo di un pugno sul tavolo e da una violenta bestemmia. Non è solo! Con lui c'è un uomo in uniforme, lo stesso che la sta insultando con veemenza. "Allora, cosa fa qui?", le urla. "Come può *essere* qui? Avevo dato l'ordine di lasciare tutti fuori!" "Conosco i miei diritti", gli risponde, nella voce ancora l'affanno della corsa, negli occhi già la sagoma del suo amato. "All'inferno i suoi diritti!", ribatte l'altro. "Qui il capo sono io e i diritti li faccio io! Esci subito!"

La nuova arrivata sposta lo sguardo su di lui e lo fissa con disprezzo. "Potrei chiamare la polizia. Saremo anche in guerra, ma lei non è al di sopra della legge".

L'uomo in uniforme respira a fondo, biascica qualcosa; poi, ad alta voce, proclama: "Faccia come le pare, rimanga pure qui finché non se ne sarà andato. Un ultimo saluto non si nega a nessuno".

La donna si sente in dovere di replicare. "Non lo conosce abbastanza. Lui...", e gesticola verso il suo uomo, che non ha ancora parlato, "ce la farà".

"Spreco!", abbaia l'altro. "E' un inutile spreco. Lui è come tutti gli altri: non ha speranze di farcela".

Bestemmia nuovamente, poi si avvia verso l'uscita. "Gli dica quello che le pare, non cambierà nulla. Il suo destino è segnato", profetizza con un minaccioso indice alzato, quindi si allontana con passo pesante lungo il corridoio.

La donna lo ignora. Lascia passare almeno una decina di secondi prima di parlare all'uomo che ha davanti, profondamente assorto nei propri pensieri. "Io non so di preciso quello che devi fare, tu non me lo hai mai detto... no, non lo voglio sapere adesso. Però, quello che so è che puoi farcela. Io rimango qui, ma sarò sempre con te. Mi stai ascoltando?"

Cento, mille altre cose da dire. Ora però tace, tormentandosi con il pollice l'anello che porta al mignolo destro. Adesso tocca a lui.

* * *

Tocca a te. Vai all'1.

ALLA LUCE DEL BUIO

1*

Si direbbe una stanza di un lussuoso palazzo, ma è di gran lunga la più strana che tu abbia mai incontrato. Sarà larga almeno otto metri, lunga quattro, alta circa tre. Le pareti, il pavimento e il soffitto sono dipinti di un bel verde acceso. Non ci sono finestre né mobili, e rompono questa monotonia solo le due porte che si trovano sui lati corti: alla tua destra l'uscita è un semplice arco, mentre nella parete sinistra è di forma perfettamente rotonda.

L'unico altro abitante qui sembra essere un'esile colomba, che vola a grande velocità da un angolo all'altro del locale. Non è un comportamento normale: spesso colpisce le pareti, rimbalzando via, per poi rimettersi in marcia e finire miseramente contro un altro muro.

“Ma cosa fa?”, borbotti, dopo l'ennesimo volo rasente sulla tua testa. Le parole risuonano atone nella stanza deserta.

“Via, via!”, ti risponde una voce ansimante.

Ti guardi attorno, ma non c'è nessuno. Nessuno, oltre a...

“Scappa! Sta arrivando!”

E' il suo becco quello che si muove! Sarà folle, ma devi arrenderti all'evidenza di un animale parlante.

La colomba sembra ora avere aumentato il ritmo: i suoi impatti sulle pareti sono costanti e sordi.

“Chi è che sta arrivando?”, le chiedi, inseguendola con gli occhi. “E tu”, aggiungi, “come fai a parlare?”

La risposta della colomba è coperta dall'ennesimo colpo al muro; ripeti le tue domande.

“Il buio, ti ho detto! Vattene!”, boccheggia.

Buio? Controlli intorno a te: qui dentro non ci sono lampadari, candele, finestre o altre fonti di luce, eppure tutto è perfettamente visibile. Molto strano.

“Hai paura del buio?”, le chiedi, come se fosse una bambina.

La colomba non ti risponde. Sbatte ancora: contro il soffitto, stavolta.

“Non ti può succedere niente al buio”, osservi con una calma che non hai. “Magari ti puoi fermare, riposarti. Mi sembra che tu ti stia facendo del male”.

L'uccello rallenta e si ferma esattamente davanti a te. Spalanchi la bocca per lo stupore: l'animale è all'altezza del tuo naso, immobile nell'aria. Puoi vedere che il suo manto bianco è ricoperto dal sangue di numerose ferite. Ne senti l'odore spiacevole. Stai per chiederle come faccia a rimanere così, ma un grido alto e stridulo ti anticipa: “Scappa!”, urla la colomba.

E, con l'immediatezza e il rumore ovattato di un frutto che cade dal ramo, è a terra davanti a te. Morta.

Incredulo, vorresti raccogliarla; ma sei intimorito dai suoi occhi spalancati, pervasi di panico.

Cancella il numero di questo paragrafo.

Puoi fare come ti ha detto la colomba ed uscire da questa stanza: se scegli la porta ad arco, vai al **26**; se oltrepassi quella rotonda, vai al **13**. Se non hai paura, puoi anche scegliere di aspettare per vedere quello che succederà: in questo caso vai al **3**.

2

Al terzo colpo, la tigre si allontana a passo lento; si accuccia sulle zampe posteriori e ti dice: “Riconosco la mia sconfitta”.

Se non ti stesce davanti un feroce carnivoro – che nel mondo che conosci non è uso parlare – forse sapresti come replicare a una voce così fiera e dignitosa. Abbassi la forca senza dire nulla, poi ti azzardi a posarla.

“Perché mi hai attaccato?”, chiedi, infine.

“Io sono una guerriera”, risponde col medesimo tono. “La mia vita è lotta, sangue, morte. Non ho la libertà degli uomini”.

“Io non sono più libero di te”, obietti. “Non so perché sono finito qui, non so nemmeno come uscirne. E sento che mi devo sbrigare, il buio mi insegue!” Ti rendi conto di quanto sia vero solo pronunciandolo. Sta arrivando! Lo percepisci con un senso a cui non sai dare un nome, un senso che nemmeno sapevi di avere.

“Io rimarrò qui e aspetterò il buio”, ti dice l'animale. “Appena ti ho visto, sapevo che sarebbe successo. Addio”.

La tigre ora avanza, ferita eppure maestosa. E' ritta in mezzo alla stanza e fissa la direzione da cui arriverà la sua fine.

Cancella il numero di questo paragrafo.

Devi uscire in fretta da questa stanza: se scegli la porta ad esagono, vai al **16**; se oltrepassi quella a forma di rombo, vai al **19**.

3*

Il buio. Non capisci da dove sia arrivato, eppure ti ha circondato. L'ambiente intorno a te è scomparso, lasciandoti completamente solo con un guscio di oscurità che si trova a nemmeno due metri da te. Una massa impenetrabile, contro la quale il tuo sguardo non può nulla. Ruoti su te stesso, guardi in alto e in basso: nessuna uscita.

Chiudi gli occhi come nei momenti più drammatici di un film dell'orrore: forse, se non lo vedi, lui non ti può prendere.

Inizi a sentire freddo. La testa ti si fa pesante. L'equilibrio ti abbandona, e cadi, cadi sempre più lontano...

“Io voglio vivere... Non sono ancora pronto, voglio vivere ancora...”, mormori, mentre il buio ti prende.

* * *

L'uomo entra nella 711 e sente qualcuno che piange. Un pianto di donna. “Signora, c'è tutto bene?”, domanda.

“Bene?”, risponde lei con disperata aggressività. “Mi hai chiesto se va *tutto bene*?” Riprende fiato e urla: “Ma non lo vedi che è morto?”

“Signora, me dispiace ma no, non lo vedo. Sono cieco, ci chiedo scusa”.

Il silenzio della donna è la spia del suo imbarazzo. Il nuovo arrivato cerca di rimediare: “Signora, non c’è che si deve sentire male per il mio problema. E’ colpa mia, se stavo fermo al centralino del piano... Ma dopo che la bomba ha scoppiato tutti andavano nei matti. Io ho pensato: qualcuno deve andare nelle stanze, guardare che tutto è a posto. Qualcuno, beh, io”.

“Bomba... quale bomba?”, mormora lei.

“Non ha sentito il terramoto prima?”, le chiede stupito. “Urlavano *bomba bomba, il quartiere del commercio*; anzi, credo che questa stanza ha una finestra del nord, quindi se vuole controllare...”

Sente la donna alzarsi a fatica dalla sedia e girare intorno al letto dove giace il cadavere. “Dovevano arrivare a prepararlo entro mezz’ora, ma non ho guardato l’orologio...”, bofonchia. “Non ho neanche sentito l’ospedale tremare, se è per quello, e... oh!” Deve essere l’atroce spettacolo del fungo lontano, logo della guerra a domicilio, ad ammutolirla. Passa quasi un minuto.

“Anche qui”, sussurra infine la donna.

L’uomo percepisce che nuove lacrime le stanno nascendo negli occhi già martoriati: si sente in dovere di rompere il silenzio.

“Signora, lei ha dolore”, dice. “Io non sono intelligente, ma penso che è una persona importante per lei. Condogliande”.

“Grazie”, risponde lei meccanicamente. Torna verso la sedia ma rimane in piedi. “Se penso che è morto per niente, lui voleva difenderci... Diceva di non credere più al destino, perché lui... Eppure è morto per niente...” La voce le sfuma.

L’altro deglutisce, poi si azzarda a dire: “Signora, io sono cieco e anco no intelligente, ma penso che è un errore, che la vita...”

“Cosa ne sai tu della vita!”, lo interrompe con violenza la donna. “Non sai nemmeno parlare e vuoi sapere cos’è la vita! La vita è uno scherzo orribile... uno scherzo di un sadico!”, urla, scagliando a terra qualcosa di metallico.

“Signora”, continua imperterrito l’uomo, “io non voglio che ho ragione, ma io penso che la vita è un gran quaderno a righe. Quando nasco mi mettono in mano una penna, mi aiutano a scrivere le prime parole, poi posso scrivere quel che mi pare in ogni pagina, anco andare fuori dalle righe. E ogni ora, e ogni momento che passa è una pagina che si volta. La mano che mi ha aiutato da piccolo vuole aiutare ancora, ma se mi impunto posso anco fare come mi pare e scrivere solo quello che mi sta comodo e facile. Poi devo sempre andare avanti, no tornare su quello che ho scritto prima. Beh, se mi accorgo che ho scritto male, io cancello e riparto e cerco di scrivere più bene. E un bel giorno succede che giro una pagina e – toh! – è l’ultima, che il quaderno è finito”. Fa una piccola pausa, prima di concludere: “Io penso che questa è la vita. Io penso che il quaderno del suo uomo alla fine è scritto bene”.

La donna ha ascoltato in silenzio. Il cieco si mette bocconi ed inizia a smanacciare a destra e a manca, finché non trova l’anello. Lo raccoglie e lo porge nella direzione della sua proprietaria. Lei bisbiglia un grazie e se lo infila nuovamente.

“Niente, signora”, risponde. “Adesso, se sta bene, io vado via. Siamo in guerra e anch’io ci ho che devo fare qualcosa”.

Sa che lei non l’ha nemmeno ascoltato: tutta la sua attenzione è tornata a chi sta sdraiato sul letto. Sente che gli si avvicina e che lo bacia piano sulle labbra fredde. C’è il sorriso nella sua voce che mormora: “Credo... Adesso devo continuare a scrivere il mio quaderno”.

Il cieco è già uscito quando la donna, in silenzio, pensa: “Ci rivediamo quando l’ho finito”. Ed è certa che l’uomo sul letto l’abbia sentita lo stesso.



4*

Solo e terrorizzato, ti trovi nel candore purissimo del nulla.

Tutti i pezzi del rompicapo sono implosi a folle velocità in un caleidoscopio di ricordi. Sai finalmente come sei finito... *qui*.

Missione Cid. Paracadutato nel centro della città con sei compagni, un commando per un’incursione fulminea e micidiale. Ma qualcosa è andato storto. Vi hanno visti scendere: tre dei vostri falciati dai mitra ancora in volo, altrettanti morti nel conflitto a fuoco con il nemico. Il sangue dei militari delle opposte fazioni era ugualmente vermiglio sul marmo verde della gelida scalinata che, un tempo, le guide turistiche consigliavano caldamente agli stranieri: la morte, da sempre, è innegabilmente democratica. Tu però sei riuscito a cavartela e hai piazzato la bomba al Volent vicino a una campana del vetro, poi sei scappato per le viuzze rinascimentali. L’ordine era di nascondersi in periferia per qualche giorno, arrangiarsi e aspettare l’attacco del grosso dell’esercito che avrebbe avuto la strada spianata. Solo tu hai potuto obbedire.

Ti avevano spiegato che il Volent è l'ultimo ritrovato in fatto di bombe nucleari portatili. Una carica da dieci chili è in grado di radere al suolo ogni cosa nel raggio di cinque chilometri: decisamente comodo per eliminare ogni problema di comandi nemici, depositi di armi, hangar e compagnia bella. Non ti avevano detto però che è in fase sperimentale, in particolare per quanto riguarda i tempi di attivazione: lo tsunami rovente ti ha travolto alle spalle quando ancora eri ai bordi della zona a rischio. Sai di esserti staccato dal suolo, stupefatto dal poter volare, ignaro di tutto il resto, mentre la consapevolezza ti abbandonava... per poi risvegliarti nella stanza verde dove il tuo viaggio ha avuto inizio.

E adesso?

Sai che *qui è la tua mente!* Hai vagato a lungo, ma ora il significato di ogni incontro si è chiarito alla luce della tua vita passata. Eri in un mondo che tu stesso avevi creato sulla base dei tuoi ricordi.

Quindi?

Se ti trovi dentro di te, come puoi uscirne? La contraddizione è insuperabile. Qui ci sei unicamente tu, e sai che non puoi farcela da solo.

Allora, a cosa è servito tutto questo?

Perdi ogni speranza. Il bianco intorno a te inizia a riempirsi di ciò che mai avresti voluto incontrare.

Cancella il numero di questo paragrafo e vai al 3.

5

L'andirivieni indefesso della formica ti spinge a fare qualcosa per lei. Cerchi attorno finché non trovi quello che speravi: un mucchio più consistente di agghi di pino, che raccogli a piene mani.

"Dove posso appoggiarti questi?", chiedi all'insetto, accovacciandoti per udirne la risposta.

La formica squittisce felice, agitando le antenne verso di te: "Le appoggi qui vicino al mio cumulo, grazie, gentilissimo signore, grazie! Mi ha risparmiato più di due giorni di lavoro!".

Metti a terra il tuo prezioso carico e ti sfreghi sui pantaloni le mani sporche di terra. Ti dispiace lasciare qui l'animaletto, che nel frattempo ha ricominciato il suo viavai, e gli domandi se vuole venire con te perché presto sarà preda del buio. Si blocca, appoggia a terra l'ennesimo ago e ti risponde in tono aspro: "Tu non puoi salvare nessuno dal buio, men che mai te stesso. Ricordatelo sempre, uomo!"

Cancella il numero di questo paragrafo.

Ora devi uscire da questa stanza, scegliendo la porta a rombo (vai all'8) o quella a pentagono (vai al 29).

6*

L'automobile corre all'impazzata sulla strada piena di curve e di pioggia. La mamma ha paura. Tu hai paura. Le hanno telefonato di andare subito dal nonno che si è sentito male. Ma lei era a casa da sola con te, il babbo è via per lavoro. Ti ha dovuto prendere con sé, perché tu hai appena cinque anni e non si può mica lasciare un bambino a casa da solo.

Sei legato al tuo seggiolino, e con l'indice disegni animali sul finestrino appannato. Certo, qualcuno potrebbe dire che sono solo cerchi e quadrati. Ma chi può spiegare a un altro cosa vede in una nuvola? Disegni sempre quando hai paura, ma stavolta non c'è stato tempo di prendere il blocco note e la scatola dei pennarelli.

La radio, in sottofondo, spiega che non c'è da preoccuparsi della confusione che c'è in un certo paese vicino. Continueremo a essere amici come prima. L'ONU ha assicurato che... La mamma sbuffa e cambia stazione, riempiendo l'abitacolo di musica di tanti anni fa. Inizia a cantare. Canta sempre. Sembra che debba firmare un certo contratto per andare a cantare. Ne parla tutti i giorni. Ma intanto canta da sola.

Un paio di occhi sbucano all'improvviso sulla strada di montagna. Sono di un cerbiatto: invece di tornare in fretta nel bosco sicuro, si è fermato a guardare, tutto attento, la luce dei fanali. E' una grande novità, per lui.

La mamma gira il volante, urlando, però lo colpisce lo stesso. Non sai se lui si sia fatto male, non lo vedi: la macchina sta cadendo nel pendio vicino. I tuoi animali sul vetro si rompono in mille pezzi.

Cancella il numero di questo paragrafo.

Controlla la *Tabella d'Avventura*: se hai letto il 30, puoi ritornare a quello da cui provieni. In caso contrario, perdi ogni speranza di salvarti. Vai al 3.

7

Non riesci a fermarti. Spinto da un impulso incontrollabile, ti avvicini al sipario odoroso di polvere e infili la testa nella fessura fra i due tendoni, ignorando il gemito disperato del cantante. Ti aspetti una platea in fervente attesa, ma ciò che vedi ti sconvolge: al di là della tela blu, c'è il buio!

Cancella il numero di questo paragrafo.

Lancia due dadi: il totale corrisponde al numero di paragrafi che devi *cancellare* dalla *Tabella*. Ad esempio, se dai dadi escono un 4 e un 1, tu devi scegliere 5 numeri di paragrafo e *cancellarli*. La tua scelta può cadere su un numero qualunque che non sia già stato *cancellato*, *tranne il 3*.

Mentre scappi in direzione dell'uscita, vedi l'uomo correre verso la scenografia, *dentro alla quale* si lancia. Diventa il disegno di un ragazzo che sta annegando nel fosso, una mano protesa a un aiuto che non verrà, il viso pieno di stupore incredulo. Hai scelto la porta a forma di orso (vai al **38**) oppure quella con il profilo umano (vai all'**11**)?

8

Ti trovi in una stanza dalle pareti rosso sangue. Anche qui le porte hanno forme geometriche: in questo caso, un rombo e un esagono. Il pavimento è ricoperto di paglia, ammassata qua e là in grossi covoni alti fin quasi al soffitto. Dietro uno di questi ti sembra di cogliere un movimento: incuriosito, raccogli per precauzione una forca a tre denti che si trova appoggiata al muro e ti avvicini.

Una tigre sbucca all'improvviso, facendoti fare un salto all'indietro per lo spavento!

Ti aspetti che dica qualcosa nella tua lingua, ma si limita a ruggire, fissandoti con cattiveria.

Cancella il numero di questo paragrafo.

Lancia un dado. Se il risultato va da 1 a 4, sei abbastanza veloce da rialzarti prima che l'animale ti balzi addosso. Se vuoi, puoi fuggire: in questo caso scappa dalla porta esagonale (al **16**) oppure da quella a forma di rombo, andando al **19**.

Se il numero uscito è 5 o 6, oppure se scegli di affrontare comunque la tigre, hai giusto il tempo di raccogliere la tua arma di fortuna. Il combattimento ha inizio!

Per sapere se la colpisci, lancia due dadi: se hai *letto* il 17 oppure il 27, aggiungi 1 punto alla somma; se li hai *letti* entrambi, aggiungi 2 punti (controlla la *Tabella d'Avventura*). Se il risultato così ottenuto è uguale o maggiore a 8, sei riuscito a portare un colpo; se è 7 o meno, l'animale ha schivato il tuo attacco. Stranamente, la tigre non cerca a sua volta di attaccarti, ma si limita a difendersi.

Hai 8 scontri, equivalenti a 8 lanci dei dadi, per colpirla tre volte. Appena ci riesci, vai al **2**. Se gli 8 scontri terminano senza che tu abbia portato tre attacchi con successo, vai al **3**.

9*

Dai, non ha senso cercare nella tua mente. Non c'è niente che ti possa aiutare con quell'equazione. Sbuffi e concludi la tua ennesima scena muta, che ti porterà l'ennesima C sul registro: "Prof, non ne ho la più pallida idea".

"Risiediti". Obbedisci, e il Ragno va avanti con la sua lezione: sarà antipatico, sicuramente severo, eppure è uno in gamba. Peccato che tu non abbia mai sopportato la sua materia, e non la imparerai certo adesso che sei maggiorenne. Da un bel pezzo hai abbandonato il tuo sogno di bambino di fare l'astronauta (troppe cose da studiare, troppo impegno, troppa matematica) e hai iniziato a scrivere. I numeri fanno quello che pare a loro, mentre sei *tu* a decidere le regole con cui si uniscono le parole. Certo, di scrittori veri e propri non ce n'è più da tempo: ormai chi compone qualunque testo lo fa per i film o per le canzoni. Gli unici libri che la gente legge oggi sono quelle stupidaggini a bivi, e non puoi certo scendere a quel livello. Ti tieni aperto a ogni altra prospettiva, e nel poco tempo libero scrivi a mano, come il mitico Fitzgerald, su un quaderno a fogli gialli dalla copertina verde acqua.

La campanella barrisce stridula e il professore, barcollando sulle stampelle e trascinandosi le gambe storpie, si dirige alla porta d'uscita. Lo guardi e pensi al suo incomprensibile modo di fare.

Il Ragno, oltre a spiegare le *x* e le *y*, si lancia spesso in una delle sue famigerate prediche. I bersagli sono molteplici: i partiti ipocriti, la fine ingloriosa dell'ONU e dell'Unione, le nuove generazioni, il ministro che abolì le insufficienze. La sua rabbia forse nasce dall'invalidità: la visione di quel corpo martoriato è quasi insopportabile *per te*, chissà cosa significa *per lui*. Più volte hai detto a Idris, il tuo migliore amico: "Se mi riduco così, ammazzami. Non è umano!"

Comunque sia, hai imparato più storia nelle sue lezioni che in quelle con la Vampira, tutto schermo e niente sostanza.

Eccola, a proposito. Oggi ha i capelli completamente bianchi: eh, già, ieri era luna nuova. A inizio anno vi ha confidato che il suo strizzacervelli le ha consigliato questa terapia per rimediare a un trauma infantile: non ha mai ricevuto un cagnolino in regalo. Incurante di tale tragedia psicologica, una sghignazzata collettiva accoglie la *mise* ufficiale dei prossimi 28 giorni.

"Che ci avete da ridere?", vi riprende, con la sua voce bassa e mascolina. "Dai, che oggi vediamo la Seconda Guerra Mondiale!"

Sguinzo proclama, in una buona imitazione dello sgrammaticato barista Faina: "Prof, è ora di finiamola... Tutte queste guerre è roba da preistoria!"

Le risate giovani si rincorrono nell'arancione stinto dell'aula, per essere sostituite nel giro di pochi minuti dal rombo festoso dei Lancaster impegnati a radere al suolo Dresda.

Cancella il numero di questo paragrafo e ritorna a quello da cui provieni.

10

L'uomo ti scruta con un'aria di superiorità. "Ho vinto senza troppa fatica, recluta!", ti schermisce.

Dolorante per i tanti colpi subiti, non sai cosa replicare. Sputi un altro grumo di sangue e biascichi: "Posso andare, ora?"

"Sei un perdente. Non dimenticarlo mai".

Annuisci mogio, uscendo zoppicante dalla stanza.

Cancella il numero di questo paragrafo e del 2, se non l'hai già fatto.

Questa sconfitta ti lascia un segno permanente: d'ora in avanti, ogni volta che il testo ti dice di *cancellare* il numero di un paragrafo, tu devi *cancellarne* anche uno aggiuntivo. La tua scelta può cadere su un numero qualunque che non sia già stato *cancellato, tranne il 3.*

Sei uscito dalla porta a forma di fiore (25) o da quella fatta come una casa (28)? Vai al paragrafo corrispondente.

11

La luce in questa stanza è così intensa da sembrare solida. Tutto è verde, a malapena distingui le pareti e le porte di uscita che qui sono entrambe di forma umana. Mentre sforzi la vista per mettere a fuoco eventuali oggetti, una mano si posa sulla tua spalla sinistra.

Dallo spavento balzi avanti, appoggiandoti al muro freddo. Ti sta di fronte una donna di età indefinibile, con gli occhi pieni di lacrime.

Cancella il numero di questo paragrafo.

Conta sulla *Tabella d'Avventura* quanti paragrafi hai *letto* fino ad ora. Se il totale è 10 o più, vai al **32**; se è inferiore a 10, continua a leggere.

“Mi... mi hai spaventato. Chi sei?”, le chiedi.

Lei ti risponde con una domanda: “E' troppo presto, come mai sei già qui?”

Una replica così inattesa ti lascia perplesso; ti senti spinto a interrogarla: “Mi aspettavi?”

“Tu dovevi venire da me, ma non hai ciò che ti serve. Ti conosci ancora troppo poco. E io, io...”

La donna riprende a piangere e si allontana di corsa. La luce non ti permette di capire da che parte sia andata: giri un po' per la stanza, poi ti decidi a trovare altrove le risposte che cerchi.

Le porte sono indistinguibili: esci andando al **35** oppure al **22**.

12*

“Perché non te ne vai? Torna a casa e nasconditi. Oppure prendi la moto e prova a passare il confine, che dici?”

“Sono scappato per una vita. Ho sempre evitato ogni impegno... ogni fatica che mi sembrasse inutile. Basta. Voglio affrontare quello che devo. Non posso essere codardo in eterno”.

“Posso venire a trovarti? Prima non volevo, ma forse adesso...”

“E' per questo che mi sono offerto volontario per la missione”.

“E se muori? Non pensi...”

“Deve accettarmi, sono il migliore del corso. Noi dei Corpi Speciali siamo l'unica speranza di vittoria per...”

“E se muori, ti ho chiesto?”

“Beh... intanto baciami”.

Concludete questa frammentata conversazione rotolandovi piano sull'erba che profuma di pomeriggio domenicale, sotto stracci di nubi che nascondono a intermittenza la forza del sole di giugno. Fra poche ore hai il treno e non sai quando tornerai: le licenze si sono rarefatte, erano quasi due mesi che non vedevi la tua città. Eppure sei convinto di ciò che stai facendo. Della missione, dei CS... della vittoria, quella no. Forse lo sei stato i primi giorni, ignorante ed entusiasta, quando la figura allampanata del Presidente assicurava gli incerti e pronosticava una rapida, indolore vittoria della nostra gloriosa democrazia. Poi, il Venticinque Luglio. Armate con secoli di storia alle spalle spazzate via in meno di un'ora, tutte annichilite dai contemporanei bombardamenti a tappeto... così precisi per merito nostro... grazie alla nostra libertà... alla Norma 64, in particolare. I movimenti dei militari e le loro posizioni erano pubblici per legge: ovvio, nessuno di noi se ne era mai interessato, se non per sapere dov'era finito il nostro compagno di classe Lucio. Loro invece avevano potuto pianificare per mesi, studiare gli spostamenti e identificare i punti deboli. E' già un miracolo che sia passato quasi un anno e ancora non abbiano vinto. Il nostro esercito è composto quasi esclusivamente dai soldati di leva... Pensi con orrore al giorno del bombardamento con il Voigt-Kampff sulla tua caserma: decine di morti per un attacco di panico, e bastava correre ai distributori di maschere a ossigeno per salvarsi. Perfino tu hai rischiato di dimenticarlo, in mezzo a quella bolgia.

Il contatto improvviso della sua guancia con la tua ti riscuote. Ti sussurra: “Sembra quasi che tu ami essere un soldato”.

Scosti il capo per guardare lo sconforto nei suoi occhi: oggi non ti parla dei suoi elefanti, del calo delle visite allo zoo, di quante volte è andato di corpo il giaguaro Eddy... La guerra ha vinto la sua passione per gli animali. Ma c'è qualcosa che le bombe non possono sconfiggere.

“Amo solo ciò che difendo”, le rispondi, stringendola forte.

Cancella il numero di questo paragrafo e ritorna a quello da cui provieni.

13

Ti trovi in una stanza interamente colorata di blu: la forma è identica alla precedente. Le porte di uscita sono una rotonda, l'altra triangolare. Nell'angolo opposto rispetto a dove sei entrato si trova una grossa volpe, ritta sulle zampe posteriori e vestita con un frac e un cilindro: sembra controllare il funzionamento di un microfono ad asta, i cui cavi si perdono nel parquet.

Quando ti vede, fa un cenno con il muso e, con voce rauca, ti chiama: “Tecnico, venga qui”.
Tu fai solo un passo, scuoti la testa e rispondi: “Guardi, deve esserci un errore. Io non sono un tecnico”.
La volpe rimane interdetta. “Ma io devo iniziare il concerto. La scaletta è già pronta e le telecamere saranno qui a minuti”.
Già è difficile parlare con un simile interlocutore, e con un discorso così surreale non sai a che santo votarti. “Non so che dirle, mi dispiace”, ti limiti a borbottare.
L’animale sembra pensarci su, poi volge lo sguardo al soffitto e la sua espressione si addolcisce.
“Non importa: guardo il cielo e vedo il suo colore”.

Cancella il numero di questo paragrafo.

Apparentemente non puoi fare nulla per questo curioso personaggio.
Esci dalla porta rotonda (vai all’1) o da quella triangolare (vai al 29)?

14

Tremante, rispondi pronunciando ad alta voce il tuo nome.
Lo sapevi che questa situazione era causa tua, forse non avevi mai trovato il coraggio di ammetterlo perché il passaggio successivo è affermare... “Allora non posso uscire”.
Il meccanico si strofina le mani su uno straccio rosso. “Già, da solo non ti salverai mai: dove sei tu, arriva anche il buio. Puoi arrivare a scoprire l’origine di tutto questo, ma cosa importa? Da solo non puoi uscire.”
Ti accasci sul pavimento sporco. “Da solo... Ma gli animali, gli uomini che ho incontrato?”
L’uomo prende un trapano, si prepara a forare la lamiera; poi ci ripensa e l’appoggia.
“Ascolta: qui *tutto*... stanze, bestie, gente... è tutta roba tua. Ma c’è un’eccezione: il punto in cui ciò ha avuto inizio. Trovalo, e da lì potresti uscire”.
Deglutisci. “Cosa vuol dire *potresti*?”
“Non ti serviranno maniglie o chiavi: sarà necessario un pensiero che ti porti... beh, fuori da te”.
Non capisci. “Cioè? Non so... devo impazzire?”
“Asino!”, urla l’uomo, scagliando a terra il pezzo di ferro. “Non hai mai provato, in tutta la tua vita, quel *qualcosa* di grande che ci obbliga a uscire da noi stessi? Non sai neanche cos’è? Allora sei morto! Puoi rimanere qui con me e aspettare il buio che sta arrivando!”
Gli vorresti chiedere di quale luogo e di quale sentimento stia parlando, ma non c’è tempo. Lo lasci al suo destino e infili una porta.

Cancella il numero di questo paragrafo.

E’ possibile che, continuando la tua avventura, tu incontri la frase “non puoi farcela da solo”. Appena il testo dice così, *cancella* il paragrafo in cui ti trovi in quel momento, moltiplicane il numero per 10 e vai al paragrafo risultante.

Se sei uscito dalla porta a forma di casa, vai al 17; se hai preferito quella con il profilo di un albero, vai al 38.

15*

Parcheggi la moto al solito posto. Non vedi l’ora di scambiare una delle banconote della busta con un bel pugno di monete sonanti... Oggi quella cialtrona non la finiva più di proporre lavori inutili: ti è toccato rifiutarne ben sei prima di poter mettere le mani sul contributo di disoccupazione. Apri la porta mettendo in agitazione il carillon, giusto in tempo per sentire Faina, il tuo barista di fiducia, proclamare: “Ciascuni abbiamo i suoi difetti”.
Con questo antico adagio ha chiuso uno dei suoi proverbiali racconti sulle gesta di avventori più o meno noti del locale, infarciti di aggiunte leggendarie e arricchiti dal suo lessico approssimativo. Saluti i tuoi amici – oggi ci sono Sguinzo, Ciaspola e André – quindi iniziate a divertirvi. Ci sono cinque macchine da videopoker nel bar *La Tana della Piccola Belva* (solo *La Tana*, per voi che vi rifugiate sempre qui) ma la numero due, quella del west, si dice che porti sfortuna e nessuno ci abbia mai realizzato più di un banalissimo colore: potete così occupare gli altri rispettivi sgabelli con quel senso di pace verso Madama Sorte che vi consente di passare qui qualche ora ogni giorno.
Le dita esperte di pianista d’azzardo volano sui pulsanti colorati. I suoni tintinnanti, gli stessi che spesso ti rimbombano in testa prima di prender sonno, riempiono la quiete del pomeriggio al bar. Un camionista di passaggio che sorbisce un buon bicchiere di rosso e i soliti quattro vecchietti che da anni si giocano il caffè a scopone non vi turbano certo.
Le consuete note metalliche annunciano l’apertura dell’uscio. Butti giusto un’occhiata pro forma, per verificare che lei non abbia finito prima allo zoo. *Perdi tutto il giorno, vergognati, deciditi: o io o le macchinette*. Brava ragazza, ma non capisce le priorità della vita. Crescerà. Comunque non è lei, ma ciò che vedi ti spinge a interrompere la partita e a seguire la scena.
Sulla soglia si trova Alex, il tuo vicino di casa. L’espressione stralunata ti conferma che, ancora una volta, ha passato le prime ore del pomeriggio insieme all’alcol – *il migliore amico dell’uomo*, come lo chiama lui.
“Aiuto!”, farfuglia. “I gufi mi inseguono”, continua, fissando Faina e aggrappandosi al bancone.
Qualche istante dopo il carillon ripete il suo verso, araldo dell’ingresso di due poliziotti: gente di via, arrivati qui da poco. Hanno in mano un foglio A3 dove sono state vergate a mano alcune parole. Dalla tua posizione non puoi leggerle in dettaglio, ma ti sembra ci siano riferimenti poco piacevoli alla guerra e al governo.
Il primo pubblico ufficiale, un biondo basso e tarchiato, con gli occhi strabici dietro le lenti alla moda, ridacchia e rivolge un cenno di commiserazione ad Alex. “Venga pure con noi al comando, ragazzo. E’ inutile scappare alla polizia. E’ in un vicolo

cieco". Il secondo, altrettanto robusto ma decisamente più alto, con un'enorme voglia sul collo, si avvicina e lo prende per il gomito.

Faina fa per dire qualcosa, una difesa d'ufficio del suo saltuario cliente, ma apre e chiude la bocca tre volte prima di cavar fuori qualcosa. "Io mi dispiace", dice il gestore ai due uomini in divisa, "ma la gente bevono poi succede i guai".

I poliziotti non sembrano molto colpiti dall'osservazione e scortano fuori Alex, salutato solo dal mesto suono del carillon che si spegne lento, facendo piombare *La Tana della Piccola Belva* in un silenzio irreale. Ti senti a disagio, sai che qualcuno deve parlare e dare una spiegazione dell'accaduto, ma non vuoi essere tu. Per fortuna ci pensa Ciaspola, infilando una doppia coppia e ricominciando a far cantare le macchine. Dieci secondi dopo, siete tutti impegnati. Il mondo deve andare avanti.

Cancella il numero di questo paragrafo e ritorna a quello da cui provieni.

16

Questa stanza è interamente dipinta di un bell'arancione acceso. Proprio in mezzo al locale si trova un ragno grosso almeno come una tua mano. E' di colore grigiastro, peloso, con numerosi occhi neri che ti scrutano con curiosità. Dietro di lui si stende una ragnatela grande quasi come la parete, di una forma geometricamente perfetta.

Controlla la *Tabella d'Avventura*: se hai letto il 33, devi andartene subito da qui. *Cancella il numero di questo paragrafo* ed esci dalla porta esagonale (vai all'8) o da quella quadrata (vai al 26). In caso contrario, continua a leggere.

Ti fermi davanti a lui e aspetti che ti dica qualcosa: ormai dai per scontato che, qui dentro, tutti gli animali siano dotati di parola. E non ti sbagli.

"Hai visto la mia opera?", sibila con voce piena d'orgoglio. Il ragno si volta verso la parete, scruta l'intrico di fili bianchi e ride, soddisfatto.

"Complimenti", rispondi. Lo pensi davvero: la ragnatela è formata, all'esterno, da un unico ettagono regolare, al cui interno si dipartono fili che collegano ognuno dei vertici a ciascuno degli altri. Questa figura si potrebbe tranquillamente trovare in un libro di matematica, oppure di disegno, se non fosse per le splendide perle argentate che si trovano in ogni punto in cui almeno due fili si incrociano.

"Sai quanto tempo ho impiegato a realizzarla?" chiede, girandosi nuovamente verso di te.

"Non ne ho proprio idea", ammetti.

"Beh, è molto semplice. Ti basta contare le perle con cui l'ho decorata: ne ho messe due in ogni giorno di lavoro. Quindi?"

Quanti giorni ha impiegato? *Risolvi l'enigma [Compiaciuto].*

Se non riesci a risolverlo, il ragno si mostra assai contrariato e ti fa: "Beh, contiamo insieme, allora".

Così dicendo, si sposta sulla ragnatela e, partendo dall'esterno, inizia a spostarsi avanti e indietro a grande velocità. Tu conti insieme a lui; quando avete finito, appare molto soddisfatto.

"Dividi a metà".

Tu lo fai e pronunci ad alta voce il numero.

"Mica poco, giusto?", ti chiede, superbo.

"Già, già", mormori.

Cancella il numero di questo paragrafo.

Non ha senso che tu rimanga ancora qui: esci dalla porta esagonale (vai all'8) o da quella quadrata (vai al 26)?

17

Ti guardi attorno: non riesci a capire da dove piova la luce rossa che illumina questa stanza. I riverberi vermigli mostrano una semplice pedana di legno che occupa gran parte del pavimento, circa a metà strada fra la porta a forma di casa e quella che ricorda un fiore stilizzato. Sul basso palco siede a gambe incrociate un uomo dalla corporatura massiccia con il cranio rasato: indossa solo un paio di corti calzoni e ha un'espressione feroce stampata sul volto.

"Recluta!", ti urla, alzandosi in piedi. "Se hai coraggio, affrontami: o vuoi scappare, come al solito?"

Cancella il numero di questo paragrafo.

Puoi scegliere di ignorarlo e di uscire velocemente dalla stanza. In questo caso, vai al 28 se scegli la porta con il profilo di una casa o al 25 se opti per quella a fiore.

Se accetti la sfida, sali sulla pedana e studi il tuo avversario: sembra un unico fascio di muscoli, in cui si distinguono giusto gli occhi fiammeggianti. Senza preavviso cerca di colpirti con un diretto al mento che a stento riesci a scansare. E' l'inizio di un durissimo combattimento!

Per sapere se lo colpisci, lancia due dadi: se hai letto il 2 oppure il 27, aggiungi 1 punto alla somma; se li hai *cancellati* entrambi, aggiungi 2 punti (controlla sulla *Tabella d'Avventura*). Se il risultato così ottenuto è uguale o maggiore a 9, sei riuscito a portare un colpo; se è 8 o meno, è il tuo avversario che ha avuto la meglio.

La lotta dura in totale 8 scontri, equivalenti a 8 lanci di dado. Se hai colpito il tuo nemico almeno 4 volte, vai al **39**. Se hai portato a segno solo 2 o 3 attacchi, vai al **10**. In caso contrario, sei ridotto così male che cadi a terra senza riuscire a rialzarti: l'uomo ti guarda dall'alto in basso con disprezzo e ti colpisce con un violento calcio al viso che ti fa perdere i sensi. Vai al **3**.

18*

“Io ti parlo e tu non mi ascolti!”

“Assolutamente. Potrei riferirti ogni singola virgola del tuo discorso”.

“Bugiardo! Allora, sentiamo, cos'ho detto?”

“Hai detto: *io ti parlo e tu non mi ascolti!*”

Ti guarda, ancora furiosa nell'espressione ma già divertita negli occhi. Il suo perdono contagia la fronte, sanandola dalle rughe d'indignazione, e arriva pian piano fino alle labbra, che si piegano in un sorriso.

“Caro Raffaele, sei un asino”.

“Grazie, *cherie*”.

Non hai la più pallida idea di quello che ti stesse raccontando. Animali e lavoro allo zoo, sospetti. Sai bene, invece, quello che *tu* avevi in mente: il discorso di tuo padre; Lucio, segato a metà dai frammenti di una mina antiuomo; Claire, conosciuta da piccolo dove andavi in vacanza con i tuoi genitori, ritrovata da ragazza per una storia di un'estate e che adesso si trova in qualche campo oltre confine, in attesa di uno scambio di prigionieri che dubiti possa mai arrivare. Avevi in mente un mondo che sta svanendo mentre tu fai shopping.

Gli altri clienti iniziano ad applaudire. Dagli schermi, il Presidente ha concluso il suo discorso quotidiano sulla guerra: in questi dieci giorni, appare chiaro come la vittoria possa essere più veloce del previsto, nonostante quel fastidioso bombardamento agli oleodotti. Ora passa alla politica interna, mentre la gente torna a interessarsi degli articoli in vendita, parlottando soddisfatta. Anche tu ti soffermi a guardare un'offerta speciale.

“Il nostro è un partito serio”, abbaia il Presidente dal 32 pollici, “disponibile al confronto, nella misura in cui...”

Lei vede il tuo interesse per lo schermo e ti chiede “Non volevi cambiare il tuo? L'altra sera si è spento da solo”.

“Alternativo...”, continua il Presidente, con il suo inconfondibile accento nasale.

“No, preferisco risparmiare un po'”, rispondi. “Dopo le ultime chiacchierate col babbo ho qualche dubbio sul futuro”. Cerchi di sorridere spensierato, ma non ci riesci molto bene.

“Alieno a ogni compromess...”. Il Presidente si interrompe qui, non per volontà sua ma per un blackout che getta l'intero centro commerciale nell'oscurità. Soltanto gli omini verdi sulle porte delle uscite di sicurezza rimangono accesi, ad ascoltare le voci infastidite e le proteste della gente. Dopo una decina di secondi, però, tutto torna normale. Dagli altoparlanti, una voce femminile chiede scusa per il disagio, ma invita i gentili clienti a capire la difficoltà di garantire un ottimale servizio dopo i recenti bombardamenti che hanno messo in ginocchio le centrali termoelettriche. Lo schermo da 32 pollici si è riacceso, ma è occupato solo da un malinconico box grigio che lamenta *Nessun segnale rilevato: verificare la correttezza dei collegamenti*.

Cancella il numero di questo paragrafo e ritorna a quello da cui provieni.

19

Ti trovi immerso nel terriccio, appena metti piede dentro a questa stanza. Diresti di essere in uno spiazzo nel bel mezzo di una foresta, con la differenza che non c'è nessun albero intorno a te: il sottobosco di felci, muschio e aghi di pino si stende fra pareti violacee, e le due uscite a forma di rombo e pentagono aumentano la sensazione di trovarsi in un quadro astratto.

“Si potrebbe cortesemente spostare?”, ti chiede una voce così flebile da essere quasi inudibile. “Stando lì in mezzo rallenta il mio lavoro”, aggiunge.

Ti guardi attorno: sai che può essere stato chiunque a parlarti, e probabilmente non un essere umano, eppure non riesci proprio a scorgere chi. Giri su te stesso, verificando che anche alla tue spalle non c'è nessuno, quando la voce torna a farsi viva.

“Stia un po' attento! Mi stava per schiacciare!”

Abbassi gli occhi fino a terra e scorgi un'insignificante formica che sta trasportando un ago di pino più grande di lei. Ti accucci sulle ginocchia e le domandi scusa; così facendo, gli odori forti e puri della natura investono piacevolmente le tue narici.

“Scuse accettate, molto gentile. Ma ora si può togliere? Vorrei finire il mio lavoro prima del buio”.

Il buio! Dovresti andartene velocemente da qui. Ti sposti per lasciar passare l'animaletto; mentre ti dirigi all'uscita vedi che la formica ha ammucchiato solo un numero risibile di aghi. Torni sui tuoi passi e ti chini verso di lei.

“Non credi che sia inutile quello che stai facendo?”, le chiedi.

“Potrei ripeterle la stessa domanda”, ti risponde stizzita, mentre si avvia in una nuova ricerca.

Cancella il numero di questo paragrafo.

Se vuoi lasciare la formica alla sua occupazione, ci sono due porte che conducono fuori da qui. Quella a rombo conduce all'**8**, quella a pentagono al **29**. Se invece vuoi aiutarla, ben sapendo che potresti essere sorpreso dal buio, vai al **5**.

20

Allarghi le braccia, quasi irritato.

“Ma, prof, qui la matematica non c'entra niente. Sono i numeri che iniziano per vocale, e quello successivo è l'ottantuno!”

“Perbacco, gliel’avevo detto che avrei tenuto conto della sua ignoranza”, ridacchia il vecchio. Poi, dopo aver rovistato nei cassetti della scrivania, continua: “Ho un regalo per lei. Le può essere d’aiuto, o forse no. Mi saprà dire... o forse no”, sogghigna.

Finalmente trova quello che stava cercando: un grosso tomo che la copertina svela essere una *Storia del Novecento*. Ti si avvicina e te lo porge. Tu inizi a spulciarli, ti concentri sulla foto di un paracadutista della Guerra del Vietnam – nemmeno sai perché – per poi passare al dorso. Autori importanti che insegnano nelle università migliori del paese. Casa editrice degna della massima considerazione. Nessuna indicazione di prezzo. Lo richiudi e lo posi sul banco.

Ti rialzi di scatto: il professore è scomparso! Nella foga del movimento hai colpito il frontespizio con la mano destra, aprendo il libro: sulla prima pagina, appena sotto la ripetizione del titolo e degli autori, si trova il seguente avvertimento:

Ogni riferimento a fatti, persone e/o cose realmente esistiti è puramente casuale.

Cancella il numero di questo paragrafo.

Hai perso tempo per nulla. Le due uscite che conducono fuori hanno le singolari forme di un fiore (17) e di un cane (35). Sceglينه una e vai al paragrafo indicato.

21*

L’universo è grande, e da qualche parte deve pur esserci un pianeta in cui le donne si comportino in modo sensato.

Uno è al fronte, rischia la pelle tutti i giorni, dorme non più di quattro ore a notte... Quattro ore che non sono mai consecutive, con l’ululato degli allarmi come sveglia incessante – anche se la maggior parte delle volte è solo un rumore nella mente. Uno, là, pensa più che altro a una ragazza che potrebbe andare a trovarlo (è permesso, che caspita) ma non lo fa. Gli capita di dover fare un fine settimana di straordinari, dopo ben 15 giorni torna alla sua città, un saluto e un abbraccio al suo babbo, poi corre a casa sua e lei fa giusto in tempo a dire *bentornato Raffaele come stai* per poi ricordargli che *tre giorni fa era il mio compleanno* e che *mi meraviglia che tu non mi abbia portato niente come regalo*. Quindi gli tocca fare un giro in centro, sbirciare fra i tazebao che la notte i manifestanti incollano alle vetrine per individuare un ninnolo che la metta quieta per un po’. Che mica è cattiva, ma è fatta così. E’ perfetta così.

Vicino al graffito *Cane con la giberna / Cane chi ci governa* si trovano quei foulard che le piacciono da impazzire, ma i prezzi sono stati ancora ritoccati. Maledetta inflazione. Un’altra vetrina: niente da fare, prodotti tecnologici, le interessano poco. Quella successiva è completamente tappezzata da un gigantesco poster pieno di *NO* maiuscoli con al centro la nota faccia smunta del Presidente: impossibile capire che merce sia celata lì dietro.

Zigzagando fra i mucchi di neve sporca finalmente trovi un negozio di musica d’epoca sul cui vetro rimangono giusto i segni indelebili della colla: tutti gli album sono ben visibili. Ti soffermi a lungo, strofinandoti una vecchia cicatrice al polso destro, come fai sempre quando sei indeciso. Infine ti lasci guidare dall’istinto: entri, saluti il commesso, indichi la tua scelta e paghi in contanti.

Passeggiando verso casa, ti rendi conto che non sai nemmeno chi sia l’autore di quello che hai nella busta: ti ha colpito solo la copertina. Nessuna scritta. Uno sfondo nero impenetrabile. Un raggio di luce bianca che colpisce un prisma, da cui scaturisce l’intera gamma dei colori dell’arcobaleno. *Boh. Speriamo che almeno la musica sia bella*, ti dici.

Cancella il numero di questo paragrafo e ritorna a quello da cui provieni.

22

Ti guardi attorno. Sei capitato su una specie di palco, dove si trova una singola sedia di aspetto dimesso; alcuni cavi e un solitario amplificatore ne completano l’arredo, illuminato dalla cupa luce blu di qualche sparuto riflettore. Il grande sipario, versione palpabile di quello stesso blu scuro, cattura subito la tua attenzione, che solo a fatica si sposta poi alle due uscite dalle bislacche forme di un orso e di un uomo. Sull’intera quinta teatrale è rappresentata con perizia una scena bucolica: grandi distese di prati e boschi, disegnate con un perfetto *trompe l’oeil*, sono bruscamente divise da un fossato pieno di acqua limacciosa.

Senti qualcuno che arpeggia su una chitarra. Da qualche parte è sbucato un ragazzo poco più che ventenne, vagamente effeminato, che sta canticchiando un motivetto: “*Sogna, fratello, con... Ehi, tu!*”, ti apostrofa, appena ti scorge. I suoi occhi sono inquieti sotto una cascata di riccioli color sabbia. Ti ordina: “Fuori da qui! Sto per iniziare!”

“Mi scusi. Non sapevo ci fosse un concerto”, ti difendi. Il tuo sguardo continua a cadere sul sipario, che esercita su di te un’enorme attrazione. Hai la voglia inspiegabile di dare una sbirciatina al pubblico.

Cancella il numero di questo paragrafo.

Se vuoi assecondare la sua richiesta, devi scegliere una porta: quella a orso conduce al **38** mentre quella con il profilo umano porta all’**11**. In alternativa, puoi azzardarti a guardare oltre il sipario: in questo caso, troverai al **7** risposta alla tua curiosità.

23

Sogghigni. Sei ben felice di rispondere con prontezza a quel rapace gonfio di boria.

“Il gatto. E’ l’unico animale che non dà il nome a una costellazione.”

Il falco ti guarda con stupore, muove il capo per annuire e fa: “Terragno, hai risposto bene. La testa deve arrivare al cielo, ma i piedi devono poggiare saldamente per terra... altrimenti non puoi sperare di uscire da qui.”

“Uscire? Cosa vuoi dire? Come posso uscire?”, chiedi, le parole accavallate dall’affanno.

“Voltati”.

Obbedisci e ruoti su te stesso. Nella parete stellata si è aperta una piccola porta, in cui il falco si dirige a tutta velocità, senza lasciarti il tempo di altre domande. Appena scompare dalla tua vista, odi un verso stridulo provenire proprio da quell’apertura.

Cancella il numero di questo paragrafo.

Se vuoi seguire il falco, vai al **38**. Se non ti fidi, devi scegliere una fra le due porte che già vedevi: quella triangolare conduce al **13**, quella pentagonale al **19**.

24*

“Babbo, è scoppiata la guerra!”

Tuo padre alza lo sguardo dal piccolo tornio e si toglie gli occhiali di plastica. Chissà come fa a vederci, con tutti quei graffi sulle lenti. Alle sue spalle giace uno scooter sventrato, una chiazza d’olio si spande dal motore come sangue da un cuore ferito. “Contro quelli là?”, chiede. Tu annuisci con solennità.

Si lascia cadere su una vecchia sedia di plastica che tiene nell’angolo, coperta da quotidiani sportivi di qualche anno fa, e appoggia la testa alla parete. Tu sei eccitato dalla novità, ma il tuo vecchio sembra affranto e ti senti in dovere di rincuorarlo.

“Papà, guarda che vinciamo facile con quei sottosviluppati”.

Lui ti risponde senza cambiare posizione. “Perderemo”.

Sei sbalordito. “Guarda che non hai mica capito”, gli dici. “Stiamo combattendo...”

“Perderemo”, ti interrompe. Prende fiato e prosegue. “Perderemo perché noi siamo più sviluppati di loro. Perderemo perché abbiamo l’obiezione di coscienza e la libertà di manifestazione. Perché ci basta premere un pulsante e vediamo in diretta tutto quello che succede. Perché per noi ogni morte è un dramma, e dedichiamo due pagine di giornale ad un incidente stradale”.

Lo guardi, stupefatto. Gli occhiali l’hanno protetto dalla polvere nera, ma il resto del volto è una ragnatela di sporco. Sembra il negativo del muso di un procione. Ignaro dei tuoi pensieri irrispettosi, continua: “Raffaele, ricordati quel che ti dico. La guerra è una porca cosa. Siamo tutti nati dopo l’ultima e non ne abbiamo mai vista una. Siamo tutti troppo bene per essere disposti a perdere... a *sacrificare* parte del nostro benessere per una causa, una qualsiasi. Quelli sono nati in mezzo alle bombe, alla miseria, alla morte; noi, in case dove ogni spigolo era arrotondato altrimenti ci saremmo potuti far male. Le battaglie si vincono con le armi, ma per le guerre serve la mentalità. E noi siamo atrofizzati. Perderemo.”

Non sai cosa rispondere, ma sei sicuro che sia nel torto. Adesso non ti vengono le parole, comunque prima o poi glielo saprai spiegare. Intanto gli dici di stare tranquillo, lo saluti e inforchi la tua moto. Il bar ti aspetta.

Cancella il numero di questo paragrafo e ritorna a quello da cui provieni.

25

Ti guardi attorno a bocca aperta: questa è un’aula di scuola! Ed è attrezzata come quelle di una volta, con due lavagne di ardesia sui rispettivi cavalletti bianchi, cartine geografiche alle pareti, i banchi lunghi con i buchi per il calamaio e la coppia di sedie fissate... e un professore con la bacchetta in mano.

“Si sieda, perbacco! E’ in ritardo per il compito in classe di matematica!”

Stupefatto, avanzi meccanicamente verso il primo banco: ce ne saranno una decina, tutti vuoti. L’unico occupante di questa stanza è il vecchio, pelato e con un paio di candidi baffi all’insù. Il vestito elegante, di colore chiaro, assume tonalità particolari sotto la luce arancione che sembra provenire dalle luride lampade a petrolio appese al soffitto.

“Allora! Vuole farci aspettare tutti?”, ti schernisce, bacchettando sulla cattedra con impazienza. L’altra mano si è già armata di un gesso bianco.

Tocchi la sedia con la punta delle dita e ti riscuoti. Se volessi, potresti lasciare questa stanza uscendo di corsa da una delle porte; in caso contrario, dovrai sederti e affrontare il test.

Cancella il numero di questo paragrafo.

Se hai deciso di andartene, le due uscite che conducono fuori hanno le bizzarre forme di un fiore (**17**) e di un cane (**35**). Scegline una e vai al paragrafo indicato.

Se vuoi rimanere, non puoi esimerti dal commentare a voce alta: “Professore, in matematica sono sempre stato una frana”.

Il vecchio ride di gusto mentre il gessetto graffia con esperienza e delicatezza la lavagna. “Ne terrò conto, o forse no”, borbotta.

Finita la danza della mano, l’uomo si sposta e si appoggia alla cattedra. “Qual è il numero seguente di questa serie?”, ti domanda. Tu osservi attentamente quello che ha scritto.

1 8 11 80 ...

Qual è il numero successivo nella serie? *Risolvi l’enigma [Allarghi].*

Se non ci riesci, il professore si avvicina e ti bacchetta sulle dita prima che tu le possa ritrarre. Con un gemito, ti stringi la mano al petto mentre lui torna alla cattedra, apre un cassetto e ti porge un cappello con la scritta *Asino*. “Agli esami di riparazione andrà meglio, o forse no”, bofonchia.

Puoi scegliere se indossare o meno un tale segno d'infamia; in ogni caso, hai perso anche troppo tempo con questi giochetti. Esci dalla stanza attraverso la porta con il profilo di un fiore (vai al 17) oppure di un cane (vai al 35)?

26

Ti trovi in una stanza di colore giallo, con le stesse dimensioni già viste in quella precedente. Questa però è piena zeppa di oggetti, buttati a terra, appesi al soffitto con cavi da pesca, accatastati su scaffali di ogni forma e dimensione posti qua e là senza ordine apparente. Vicino ai tuoi piedi si trovano una caffettiera, una pantofola nera e la una marmitta di un motorino; sulla scansia alla tua destra c'è un ferro da stiro appoggiato sopra un orsacchiotto di pezza, affiancato da un dado a venti facce e da un cuscino beige; davanti ai tuoi occhi penzola una scopa di saggina.

Senti un rumore ritmico provenire da qualche parte e ti fai largo in mezzo a questo pandemonio per scoprirne la fonte. Così facendo, però, colpisci col capo un oggetto metallico: con un ottimo riflesso, riesci ad acchiapparlo al volo prima che cada a terra. E' un vassoio da portata in cui la scritta *Merry Christmas* sovrasta un soddissatto Babbo Natale che beve un liquido scuro da una bottiglietta rossa; un'altra frase, molto più piccola, informa che *Christmas is a trade mark of the Coca-Cola Company Inc.* Confuso, appoggi a terra il portavivande e trovi finalmente l'origine di quel rumore.

Appena sotto ad una mensola piena di barattoli di conserva vuoti c'è una scimmietta che gira indefessamente un bussolotto pieno di palline di vetro. Alza gli occhi verso di te e scoppia in una risata di gusto.

"E' il tuo giorno fortunato!", ti fa.

"Cosa?", rispondi, stupito sia per l'affermazione in sé, sia per chi l'ha pronunciata.

"In queste biglie è nascosto il tuo futuro. Non ti interessa?"

Ti gratti il polso destro. "Certo che mi interessa, però..."

"Non costa nulla. O – perlomeno – non serve del denaro", soggiunge, in tono complice.

Cancello il numero di questo paragrafo.

Controlla la *Tabella d'Avventura*: se non hai letto il 15 puoi scegliere di andartene. Ci sono due porte che conducono fuori da qui: una ad arco e una di forma quadrata. Se scegli la prima, vai all'1; in caso contrario, vai al 16.

Se hai letto il 15, oppure decidi comunque di tentare la fortuna, fai un cenno alla scimmia che estrae una pallina a caso. La guarda a lungo, sospira, poi te la porge.

La prendi in mano: ma è vuota!

Alzi gli occhi per protestare, ma così facendo scopri che la scena intorno a te è cambiata non poco.

Tira un dado. Se è uscito l'1 oppure il 2, vai al 16. Se il numero è il 3 vai all'8. Se è il 4, vai al 19. Con il 5 vai al 29, mentre se è uscito 6 vai al 13.

27*

"Reclute! Formazione!"

Forse odi quest'uomo. E' un assetato di sangue. Un sadico. Eppure sa fare il suo mestiere, è nato per farlo: quello che ti tiene qui è il rispetto che hai per lui. Ripensi alle ore davanti ai videopoker, sostituite da un tempo almeno triplo che giornalmente spendi nella palestra dei Corpi Speciali. La Via del Tigre, la chiama. Sopravvivi o te ne vai con infamia. E tu hai voglia di vivere, e di dimostrarlielo.

Il Tigre ha un nome come tutti gli altri, ma non lo usa. E non vuole che sia usato. Lui è il Tigre. Punto.

Vi studia con attenzione. La formazione è perfetta, le distanze reciproche sono da manuale. Annuisce soddisfatto.

"Bene. Adesso sfida sul ring. La prima fila jujitsu, la seconda lotta libera, la terza coltelli. Filare!"

Tu sei nella terza fila: ti sposti sulla pedana con Yusuf. I coltelli con cui combatterete non sono quelli che avete in dotazione sul campo, ovviamente: qui in palestra sono arnesi elettrici, che quando colpiscono fanno un male infernale e lasciano veri e propri sfregi sulla carne per ore.

"Alla morte!", urla il Tigre, quando tutti hanno preso posizione sulle rispettive pedane.

Mentre affronti il tuo avversario, svuoti la mente da tutto e lasci che le tattiche apprese combattano da sole. In neanche quaranta giorni sei diventato una macchina da guerra: lotta a mani nude, all'arma bianca, tiro di precisione sono naturali come respirare. Stai imparando a paracadutarti: vuoi offrirti volontario per la Missione Cid, programmata per fine mese; un assalto al cuore... al centro di... Niente. Non riesci a pronunciare, nemmeno a pensare il nome della città che è caduta per prima, il settembre scorso. Ci eri stato in vacanza con i tuoi genitori, con tutti e due, quando eri bambino: hai ricordi splendidi, istantanee chiarissime... in particolare – chissà perché – una barca di pescatori che si allontana dal porto nella luce del tramonto. E adesso quei bastardi...

Urli e cadi a terra. Ti sei distratto: Yusuf ne ha approfittato, perforando la tua guardia. Un dolore immenso ti attanaglia il polpaccio sinistro.

La riprenderemo, pensi mentre il Tigre ti deride. La riprenderò per te, mamma.

Cancello il numero di questo paragrafo e ritorna a quello da cui provieni.

28

Ti guardi attorno, stupito tanto dall'improbabile luce viola quanto dall'arredamento di questa stanza. Se non fosse per la forma delle porte d'uscita (una casa e un albero) diresti di essere in una comune officina. C'è un uomo che sta piegando una lamiera

con un paio di pinze, seduto su uno sgabello davanti a un banco di lavoro stipato di parti meccaniche e attrezzi. Il pavimento è annerito; piccole montagnole di polvere di ferro sono sparse qua e là, vicino a macchine come trapani, seghe e torni che riducono drasticamente lo spazio di movimento.

La stanchezza di questo tuo peregrinare inizia a farti sentire. Avresti voglia di fermarti, lasciare perfino che il buio ti prenda, se così deve essere. Respiri a fondo e ti riscuoti: ti incammini lungo quello che è quasi un passaggio obbligato per avvicinarti alla figura che sembra non degnarti della minima attenzione.

Cancella il numero di questo paragrafo.

Controlla la *Tabella d'Avventura*: se hai letto l'11 devi andare al **37**; in caso contrario, prosegui qui di seguito.

“Cosa fa?”, gli chiedi, in tono educato.

“Aspetto il buio”, ti risponde l'uomo. Veste una tuta blu macchiata d'olio, e ha un paio di occhiali da saldatura alzati sulla fronte. Non ha nemmeno sollevato lo sguardo, parlandoti mentre continuava a lavorare il ferro.

Rabbrividisci. “Anche qui, arriva anche qui...”, rifletti a voce alta.

Soltanto ora appoggia il pezzo e ti fissa negli occhi. “Ma non l'hai ancora capito?”, ti domanda, sconcolato. “Non lo sai chi è che lo porta? Non è possibile che tu non conosca il suo nome!”

Conosci il nome di chi porta il buio? *Risolvi l'enigma [Tremante]*.

Se non riesci a *risolvere l'enigma*, non puoi far altro che chiedere al meccanico di dirti chi sia quel dannato.

“Solo tu puoi saperlo”, mormora. “Vattene e scopriilo, anche se ormai è troppo tardi”.

Vorresti replicare, ma ti accorgi di essere improvvisamente sfiduciato. Ogni tuo interesse per questa stanza è svanito: avviandoti verso l'uscita, l'unica cosa che ti preme è scoprire quel nome.

L'ordine dell'uomo si è cristallizzato nella tua volontà: d'ora in poi, ogni volta che entri in un paragrafo nuovo, sei costretto a *Tentare la Realtà* immediatamente. Nulla ti impedisce di farlo più volte nello stesso paragrafo, ma sei comunque obbligato a farlo una volta *subito*. Ovviamente questo non vale per i paragrafi con il numero asteriscato, dove continua a non essere possibile *Tentare la Realtà*.

Se esci dalla porta a forma di casa, vai al **17**; se preferisci quella con il profilo di un albero, vai al **38**.

29

Ti trovi in una stanza di uno strano colore, un misto fra il blu e il viola... indaco, si dovrebbe chiamare.

La forma del locale è sempre la medesima, solo le porte (una triangolare, una con cinque lati) sono cambiate rispetto a prima. Una grande tavola lignea occupa il centro della stanza, attornata da sette sedie, e cattura subito la tua attenzione per lo splendore degli intarsi di mogano. Una delle pareti più grandi è piena di punti bianchi, alcuni microscopici, altri grandi come meloni, posti apparentemente a caso. Fissata alla parete opposta si trova una specie di mensola, a forma di guanto, su cui è posato uno splendido falcone da caccia.

“Ebbene?”, ti apostrofa.

“Ebbene cosa?”, rispondi alla stridula voce. Nemmeno ti poni più il problema di parlare con gli animali.

“Cosa fai qui, se non sai volare?”, ti chiede con un tono di sprezzante superiorità.

La domanda ti disorienta. “Beh, passavo...”, balbetti.

“Qui non c'entri niente, proprio come uno di questi”, ti interrompe il falco, volando sul tavolo rotondo. “Questo giochetto ti dimostrerà che voi laggiù siete un branco di ignoranti. Allora, camminatore, scommettiamo che non sai chi è l'intruso?”

Ti avvicini, scostando una delle sedie. Una serie di nomi è scritta in inchiostro bianco, con una grafia piena di svolazzi, su un grande foglio blu.

Aquila Balena Delfino Drago Fenice Gatto Giraffa Lucertola Tucano

Qual è l'animale a cui si riferisce l'uccello? *Risolvi l'enigma [Sogghigni]*.

Se non ce la fai, il falco torna sul suo trespolo e ti canzona: “I piedi fermi a terra, solo la testa nelle nuvole! Vattene, verme, se vuoi rinviare di qualche minuto il tuo appuntamento con il buio!”

Senti la rabbia che monta, ma sai che è meglio muoversi. Guardi un'ultima volta il foglio, poi esci dalla stanza.

Cancella il numero di questo paragrafo.

Se hai scelto la porta triangolare, vai al **13**; se hai preferito quella a forma di pentagono, vai al **19**.

30*

In ricreazione tutti vanno sempre a giocare là dagli schermi nel salone, ma tu oggi non ne hai proprio voglia. Stai seduto al tuo banco, chiudi il tuo monitor, poi tiri fuori un pezzo di carta e un pennarello; inizi a disegnare. Mentre stai rifinendo le ali di un'astronave, un'ombra si proietta sul tuo foglio: alzi gli occhi e lì davanti hai la maestra, sorridente in un tripudio di rossetto.

“Perché non esci a divertirti con i tuoi amici?”, ti chiede a voce troppo alta.

“Non ne ho voglia. Vaccia tu”, rispondi.

“Non fare così”, ti dice, prendendo una seggiola e sedendosi accanto a te. Tu sbuffi e ti fai più in là. Anche oggi ha esagerato con il profumo. Termini l’ala sinistra con un tratto marcato.

“E’ un’astronave?”

“No, cosa, un cane? Certo che lo è. Lo sai che da grande voglio andare nello spazio.”

“Ma pensa quante belle cose ci sono qui sulla terra...”, e inizia a parlare di tutte le cose inutili degli adulti: i vestiti nuovi che ha trovato con lo sconto, la vacanza dell’anno scorso, il suo compagno che fa il politico nella capitale e ha fatto una legge importante. Chissà poi che importanza ha, se le hanno dato solo un numero. E un numero brutto come il 64, oltretutto. Il tuo numero preferito è il 7.

Oggi proprio non la sopporti. Domani sarà diverso, lo sai. Ma oggi, proprio *oggi*, sono tre anni dall’incidente. Sai che devi essere contento perché almeno tu sei uscito dal quel groviglio di lamiera senza un graffio, ma non puoi non pensare a chi c’era con te.

“Il tuo uomo dovrebbe fare una legge utile”, interrompi il cicalio della maestra.

“Ah, cioè?”, ti chiede, stupita.

“Bisogna che ogni bambino abbia la sua mamma”, rispondi. Poi lasci cadere il pennarello e scoppi in un pianto diretto.

Cancella il numero di questo paragrafo e ritorna a quello da cui provieni.

31

Compiaciuto, il ragno corre avanti e indietro. “Bravo, uomo, con una testa come la tua potresti fare strada!”

“Altro che strada!”, esclami con sconforto. “Non capisco niente di questo posto, una porta dopo l’altra...”

L’animale ti interrompe: “Ogni tanto, lascia perdere le porte”.

“Cosa vuoi dire?”, chiedi, dopo qualche secondo di silenzio.

“Perché non passi attraverso i muri? In questi ventuno giorni io non ne ho avuto tempo, ma è semplice, se sai come fare!” Il ragno zampetta verso una parete lunga, si ferma e rimane immobile qualche secondo. Non credi ai tuoi occhi quando vedi una crepa aprirsi e allargarsi sempre più.

“Visto? Ti basta pensare al colore della stanza in cui ti trovi, ed ecco cosa accade!”

“Ma... posso farlo ovunque?”

Torna ad appollaiarsi vicino alla ragnatela. “Lo scoprirai”, risponde, mentre il passaggio si richiude senza lasciare traccia.

Ora che conosci questo segreto, potrai usarlo nel prosieguo della tua avventura. Quando un paragrafo inizia con le parole “Ti trovi...” puoi *cancellare* tale paragrafo, aggiungere 9 al suo numero e recarti al paragrafo corrispondente. Puoi farlo in qualunque punto del testo, così come il *Tentare la Realtà*, con la differenza che qui sei obbligato a *cancellare* il paragrafo di partenza. Se invece le prime parole sono “Ti guardi attorno...”, puoi seguire lo stesso procedimento ma *sottraendo* 9 anziché aggiungendolo. Attenzione: con *qualsiasi* altro incipit, non ti sarà possibile aprire passaggi.

Cancella il numero di questo paragrafo.

Se ora esci dalla porta esagonale, vai all’**8**; se scegli quella quadrata, vai al **26**. In alternativa, puoi mettere subito in pratica questo tuo nuovo talento e ricreare la fenditura: solo per questo caso, vai al **25** senza fare alcun calcolo sul numero di paragrafo.

32

“Mi... mi hai spaventato. Chi sei?”, le chiedi.

“Devi smetterla di girare in tondo”.

Una risposta così inattesa ti lascia perplesso. Prima che tu possa articolare una nuova domanda, lei ti anticipa: “Vai adesso, dove tutto è iniziato. Il buio è qui, vicino a me”.

Questo ti confonde ancora di più. “Spiegati, per favore”, la implori. “Proprio non capisco”.

“Non ricordi qual è l’origine di tutto? Quella stessa luce in cui puoi ritrovare te stesso?”

Qual è il colore di questa luce? *Risolvi l’enigma [Solo]*.

Se non ci riesci, la donna riprende a piangere e si allontana di corsa. La luce non ti permette di capire da che parte sia andata: giri un po’ per la stanza, poi ti decidi a trovare altrove le risposte che cerchi.

Cancella il numero di questo paragrafo.

Le porte sono indistinguibili: esci andando al **35** oppure al **22**.

33*

Non si compiono spesso quattordici anni.

E’ quello che ti ripeti fin da stamattina: è tutto il giorno che pensi a cosa fare perché oggi rimanga un giorno assolutamente speciale. Devi trovare qualche avventura per celebrare la ricorrenza, ma sono già le quattro e non hai ancora... Ma sì! La casa dei fantasmi!

Certo, sei grande: lo sai che i fantasmi non esistono. Ma quella costruzione abbandonata, che a stento si intravede dietro la palizzata marcia e la rete di plastica arancione sbiadito, è un tabù per tutti i tuoi amici. Una volta avete trovato un piccolo buco nella recinzione, l'avete allargato e siete strisciati appena dentro al prato selvatico che circonda la dimora con un trasandato abbraccio: ma vi tenevate per mano come delle femmine, e siete scappati subito.

Eppure tu oggi compi quattordici anni e non ti capiterà più e vuoi entrare là dentro.

Appena qualche isolato ti separa dalla tua meta: il marciapiede corre sotto le tue scarpe da ginnastica giovani e olezzanti, mentre pensi esaltato al tuo gesto. Immagini come ne parlerai ai tuoi compagni: come sarai rispettato, dopo! Prenderai un ricordo, fosse anche un misero posacenere, e *lui* sarà il tuo testimone. Al mondo ci sono un sacco di contafrottole.

Ecco la rete, ecco laggiù il buco! Un'occhiata veloce a controllare se c'è qualcuno in vista: no, tutto deserto nella sera incipiente. Strisci come un verme e riemergi dall'altra parte. Fai tre passi avanti e ti blocchi: sei il primo a fare tanto! Proprio ora però senti il dubbio che ti avvolge, salendo a spirale lungo le tue gambe magre e facendo drizzare i peli che stanno crescendo con tanto impegno. "Io non ho paura", dici ad alta voce, facendoti coraggio e avanzando verso la casa.

Ti avvicini alla porta principale e con mani un po' incerte provi ad aprirla: la maniglia scende cigolando, ma quando spingi scopri che è chiusa a chiave. Nel film dell'altra sera, dopo un noiosissimo telegiornale pieno di dettagli sul nuovo bieco regime di una nazione confinante, c'era una bella casa di fantasmi classica, una di quelle sempre in rovina, tutte di legno, senza porte. Questa, che è reale, è in muratura e ben sigillata. Come farai a prendere un trofeo?

Guardandoti davanti e dietro (ogni tanto anche sopra e sotto) fai il giro della casa. Una porta-finestra è similmente chiusa: forse potresti sfondarla con un calcio, ma non sei sicuro che una tua pedata sia forte come quella del protagonista del film, quindi continui la ronda. Provi anche con il garage, e sei talmente convinto che anch'esso sia sprangato che, quando la porta si spalanca senza fatica, ti spaventi a morte. Col cuore che batte a mille, osservi l'oscurità che trapela dalla piccola apertura nel grande portone: mandi giù la saliva un paio di volte, quindi avanzi.

Uno spesso strato di polvere copre una vecchia auto: una bici dalle gomme sgonfie è appoggiata a una scaffalatura metallica piena di attrezzi inutilizzati. Prenderai quel martello! Ecco la preda! E non ci sarà bisogno di dire che non sei entrato *proprio* in casa...

Urli a squarciagola: sulla tua mano destra si è posata un'altra mano, morbida e pelosa! Cerchi di scuoterla via, ma non ci riesci: non hai il coraggio di toccarla, ed esci dalla casa gridando e piangendo mentre la mano ti graffia. Soltanto quando sei all'aperto scopri di avere un'enorme ragno attaccato al polso, che si stacca senza preavviso lasciandoti solo, con il tuo dolore e i pantaloni bagnati, nella tranquilla serata del tuo quattordicesimo compleanno.

Cancella il numero di questo paragrafo e ritorna a quello da cui provieni.

34

Mentre spingi il pulsante, senti il ronzio attenuarsi: lo splendore delle stelle si affievolisce fino a svanire, rivelando vetrate color grigio topo. I globi si schiantano a terra, lasciando macchie luminose sul pavimento opaco. L'astronauta si ritrova seduto in un angolo mentre tu ricadi pesantemente sulle ginocchia. Ora solo il silenzio è compagno degli schermi privi di vita.

Le parole dell'uomo rimbombano in mezzo a questo squallore: "Hai spento la mia illusione, la mia ragion d'essere. Tutta la mia vita... nient'altro che un respiro nel vento d'autunno. Cosa farò, adesso?" Il diffusore metallico non può nascondere il dolore definitivo che stilla dalla sua voce.

Mortificato, cerchi di rimediare. Ti rialzi a fatica, nauseato, e premi ancora il pulsante; per quanto tu ci provi, però, gli schermi non si riaccendono.

"Il mio tormento durerà sino alla fine", continua l'astronauta, immobile. "Quindi non mi manca molto. E ora manca meno anche a te".

Cancella il numero di questo paragrafo.

L'uomo dello spazio ha calcato molto sulla parola *ora*: nello stesso istante in cui l'ha pronunciata, hai sentito come una serie di piccole punture nel cervello. Lancia un dado e aggiungi 3: il totale corrisponde al numero di paragrafi che devi *cancellare* dalla *Tabella d'Avventura*. Ad esempio, se il risultato del dado è 4, tu devi scegliere 7 numeri di paragrafo e *cancellarli*. La tua scelta può cadere su un numero qualunque che non sia già stato *cancellato*, *tranne il 3*.

Sei troppo amareggiato per parlare di nuovo con l'astronauta. Esci da questa stanza dalla porta a forma di orso (vai al **22**) oppure da quella fatta come un albero (vai al **28**).

35

Ti guardi attorno: questa stanza ricalca perfettamente quella di un casinò, e la luce gialla che filtra da ogni dove ti permette di apprezzare le pareti decorate con disegni di slot-machine, dadi e soprattutto figure delle carte da gioco. Rimani un attimo estasiato a fissare le fattezze di una donna di quadri che sembra uscita da un affresco rinascimentale, per poi fare un balzo indietro quando il tuo sguardo si posa su un re di picche dall'espressione feroce. Pare ingelosito.

"Qualcun altro vuole partecipare alla puntata?"

Come hai fatto a non vedere la roulette al centro della stanza?... quasi sia comparsa solo ora, insieme alla bellissima croupier che ti ha rivolto la parola e ai sei giocatori che sono seduti sugli alti sgabelli che attorniano il tavolo. Soffochi un grido: finalmente qualcuno di conosciuto! I sei sono tutti tuoi amici: ti avvicini per salutarli e per chiedere aiuto.

"Siediti e taci!", urla la donna dal vestito impeccabile: trasalisci e ti blocchi lì dove ti trovi. Gli altri nemmeno hanno alzato gli occhi dal tavolo verde.

“Benvenuto alla Casa del Sole Nascente”, spiega la croupier, ora con dolcezza. “Parole e gesti sono contrari allo spirito del gioco. Prendi la tua fiche”, aggiunge, lanciandoti un disco di plastica che tu afferrai al volo. “Ora puntala sul tuo numero preferito e vediamo quanto sei abile”.

Osservi quello che hai in mano. In un lato è disegnato un perfetto ettagono, mentre sul retro compare un semplice punto.

Cancella il numero di questo paragrafo.

Controlla la *Tabella d'Avventura*: se non hai letto il 15 puoi scegliere di andartene, tenendo con te il gettone e uscendo da una delle due porte che in questa stanza hanno le curiose forme di un cane (vai al 25) e di un uomo (vai all'11).

Se hai letto il 15, oppure decidi comunque di tentare la fortuna qui con qualcuno che conosci, ti siedi all'unico sgabello vuoto. I numeri su cui puoi puntare sono l'11, il 17, il 22, il 25, il 28 e il 38: scegline uno e poni la fiche su di esso.

“*Rien ne va plus*”, decreta la donna con voce sensuale, lanciando la pallina nella sua folle corsa. Non puoi fare a meno di sbirciare i tuoi amici, combattuto fra il desiderio di scambiare due parole con loro e il rispetto delle regole. Strano: sono completamente immobili... Un brivido ti corre lungo la schiena: non sbattono neanche le palpebre!

Scuoti la spalla di quello più vicino a te: lui barcolla qualche istante, quindi crolla a terra. La testa gli si stacca, rivelando una sagoma di legno vuota. Tremando, fai per alzarti e fuggire da qui, ma uno zoccolo di capra si posa sulla tua mano destra, immobilizzandoti. Alzi lo sguardo e ti si gela il sangue nelle vene: lo zoccolo sbuca da una manica della camicia della donna, il cui viso è ora irriconoscibile. Gli occhi si sono allungati a dismisura verso la fronte e i capelli non riescono a nascondere un paio di corna ricurve.

“*Les jeux sont faits*”, sibila, mentre una lingua biforcuta le esce da una bocca piena di zanne giallastre. La pallina si è fermata su un numero nero. La croupier e la sala da gioco iniziano a svanire come un acquerello fradicio di pioggia.

Lancia prima un dado, quindi un secondo.

Se esce lo stesso numero su entrambi, la pallina si è fermata sulla tua puntata. Vai a quel numero di paragrafo.

Se invece i numeri sono diversi, controlla quello uscito sul *secondo* dado. Se è l'1, vai all'11; con il 2 vai al 17, con il 3 al 22, con il 4 al 25, il 5 ti porta al 28 e il 6 al 38.

36*

Neanche un mese di naja e non ne puoi più. Sei in mezzo a un branco di disadattati, che non fanno altro che chiamare casa per sapere quando verranno esentati dal servizio per motivi di studio o di salute: c'è un sacco di gente che ha scoperto di possedere intollerabili intolleranze alimentari; tanti altri hanno compreso come la loro strada per la felicità passi per un'iscrizione all'università, anche se hanno smesso gli studi da dieci anni. I comandanti brillano per la loro incompetenza: basterebbero loro a giustificare una diserzione. I sindacati dei militari – vanto della nostra democrazia – alternano minacce di sciopero a rispettosi ossequi, quando si accorgono di rischiare la poltrona. Ma hai deciso di smettere con questi bambocci.

Fin dai primi giorni sotto le armi hai sentito parlare dei Corpi Speciali, soldati scelti addestrati per le missioni più importanti. In refettorio si sussurra ai novellini che molti abbandonino l'addestramento dopo poche settimane, distrutti dai metodi del generale che si fa chiamare Il Tigre. Tu sospetti però che sia nient'altro che invidia, e hai presentato domanda per entrare nei CS: entro le venti, stasera, dovresti avere la risposta. Nel frattempo, ti sgranchisci le gambe nel cortile della caserma con un paio di commilitoni. State parlando del nuovo modello della Ducati quando la sirena dell'allarme inizia a mugghiare.

Vi bloccate senza capire che stia succedendo, mentre intorno a voi è l'apocalisse. Soldati semplici gridano e corrono nello spiazzo, scontrandosi a vicenda e parlando tutti assieme; i sergenti istruttori urlano frasi sconnesse nell'indifferenza generale; la contraerea inizia a sparare all'impazzata in ogni direzione. Come un uovo caduto dal nido, un oggetto metallico precipita a qualche metro di distanza da te e inizia a fumare. Gas!

La paura, già ben diffusa fra di voi, si trasforma in panico e si propaga molto più velocemente del Voigt-Kampff. Il Tribunale Penale Internazionale dell'Aja ha più volte condannato l'utilizzo di questo vapore paralizzante, ma il nemico sembra non tenere in debito conto questa autorevole disposizione. I tuoi camerati iniziano a tossire e a cadere come mosche. Mentre ti guardi attorno disperato, inizi a sentire un germoglio fra le tue tonsille che cresce ad una velocità innaturale: ti artigli la gola e strabuzzi gli occhi, nello scenario devastato che ti circonda.

Cancella il numero di questo paragrafo.

Controlla la *Tabella d'Avventura*: se hai letto il 12, puoi ritornare a quello da cui provieni. In caso contrario, perdi ogni speranza di salvarti. Vai al 3.

37

“Cosa fa?”, gli chiedi, in tono educato.

“Aspetto il buio”, ti risponde l'uomo. Veste una tuta blu macchiata d'olio, e ha un paio di occhiali da saldatura alzati sulla fronte. Non ha nemmeno alzato lo sguardo, parlandoti mentre continuava a piegare il ferro.

Rabbrividisci. “Anche qui, arriva anche qui...”, mormori.

Soltanto ora appoggia il pezzo e ti fissa negli occhi. “Certo che arriva: non c'è speranza. Vuoi aspettarlo qui con me?”

Apri la bocca senza riuscire ad articolare una singola parola: vorresti urlare il tuo diniego, ma – come in un incubo – non riesci a gridare e a rompere l'incantesimo. Inoltre, il pensiero di una certa *tranquillità* che potresti finalmente trovare abbandonandoti al tuo inseguitore si fa strada in te. Il torpore che avvolge coloro che stanno annegando e hanno perso ogni speranza ti stringe in una morsa crescente e morbosamente piacevole.

Cancella il numero di questo paragrafo e del 32, se non l'hai già fatto.

Lancia quattro dadi e conta sulla *Tabella d'Avventura* quanti paragrafi hai già *letto* fino ad ora. Se la somma dei dadi è maggiore di questo numero, riesci a scuoterti e puoi uscire dalla porta a forma di casa (al **17**) o da quella con il profilo di un albero (al **38**). In caso contrario, sprofondi nell'accettazione della fine: vai al **3**.

38

Ti guardi attorno sbalordito: in questa stanza tutte le pareti, il pavimento e il soffitto sono sostituiti da grandi vetrate che danno sullo spazio profondo. Miriadi di stelle forano la nera cappa eterea dovunque tu volga lo sguardo, tranne nei punti in cui sono state ricavate due porte dalle insolite forme di un orso e un albero. A mezza altezza fluttuano globi gelatinosi da cui si sprigiona una luce indaco. Guardando nuovamente le porte, ti pare che abbiano cambiato posizione, poi soffochi un grido: sei *tu*, vittima dell'assenza di gravità, ad aver ruotato come un asteroide sperduto. Stai piroettando con un ronzio sordo e costante come colonna sonora; identifichi tale fruscio con il respiro dell'universo. La domanda *Dove sono?*, che si infrange ritmicamente sulla riva della tua consapevolezza dal mare del dubbio, straripa: ti trovi a ripeterla ad alta voce.

"Lo sai tu", risponde qualcuno.

Alla tua destra, lo scorgi solo ora, c'è un uomo in completo bianco da astronauta, con due grosse bombole sulla schiena e una cassa altoparlante sulla spalla sinistra; il casco dalla visiera scura non ti permette di vederne il volto.

"No che non lo so", gli ribatti, stizzito. Volendo girarti nella sua direzione ti sei completamente capovolto, e ogni sforzo per riportarti verticale non fa che peggiorare la situazione.

"Basta volerlo", ti erudisce la voce metallica dal diffusore, "non puoi trovare la verità per caso; la devi *voler* trovare. L'illusione invece è più comoda: puoi usare anche quella che altri hanno pensato per te".

Adirato tanto dal suo discorso criptico quanto dal tuo disagio fisico, rispondi: "Senti, non ho tempo per te e per la tua saggezza. Se mi vuoi aiutare, fallo; altrimenti me ne vado".

L'astronauta rimane in silenzio qualche istante, quindi fluttua verso la giunzione di due vetrate e con un cenno ti invita ad avvicinarti. Ancora dubbioso, cerchi comunque di raggiungerlo nuotando in questa strana atmosfera della quale ignori la fisica, tanto da ritrovarti a sbattere lievemente contro una delle lastre. Dal dolore lancinante al gomito destro, scopri a tue spese la differenza fra peso e massa. Ciononostante, individui quello che ti sta mostrando: un piccolo pulsante nero.

"Lì c'è la mia verità", ti informa. "Se qualcuno spingesse quel tasto (e potrei farlo anche io) si manifesterebbe. Ma non la voglio: vivo nell'illusione, ci sto bene, quindi perché dovrei farlo?"

"La tua verità in un bottone?", lo deridi. "Allora chissà dove si trova la mia!"

L'uomo fa un gesto vago con la mano. "Anche tu vivi ancora nell'illusione; per vedere la verità dovrei aprire i tuoi occhi, ma ne rimarresti abbagliato. Non provarci", replica misterioso, mentre svola lontano da te.

Cancella il numero di questo paragrafo.

Le uscite da questa stanza portano al **22** (quella a forma di orso) o al **28** (quella ad albero): agitando gambe e braccia puoi dirigerti ad una di esse e infilarla – seppure a fatica – senza perdere altro tempo prezioso. Se invece vuoi mettere alla prova le teorie filosofiche dell'astronauta, puoi premere il pulsante nero andando al **34**.

39

L'uomo non riesce più a continuare il duello e si lascia cadere sulla pedana, affranto. Trae un lungo sospiro, si schiarisce la voce poi mormora: "Hai vinto, recluta. Mi devo ricredere su di te. *Adesso* sai quanto vali".

Ha calcato molto sulla parola *adesso*: nello stesso istante in cui l'ha pronunciata, hai sentito una nuova consapevolezza scorrere in te. Anche se non riesci a formulare un pensiero chiaro al riguardo, sai di aver compreso molti dei principi che regolano questa tua avventura. D'ora innanzi, ogni volta che il testo ti dirà di lanciare uno o più dadi, non dovrai farlo perché sarai *tu* a scegliere il risultato che vorrai. Ovviamente, ogni dado può assumere solo un valore da 1 a 6. Questa libera scelta si applica anche al *Tentare la Realtà*.

Cancella il numero di questo paragrafo.

Lasci il lottatore ai suoi pensieri di sconfitta e varchi la porta con una rinnovata fiducia nel futuro.

Sei uscito dall'apertura a forma di fiore (**25**) o da quella fatta come una casa (**28**)? Vai al paragrafo corrispondente.

40*

Mediti le parole del vecchio meccanico. Cos'è che spinge verso gli altri? Per cosa è necessario uscire da se stessi?

Non lo sai. Mentre un tono cupo inizia a insinuarsi nel bianco, prodromo dell'arrivo del buio, pensi freneticamente agli animali, alle persone... La realtà!

Risuoni come una campana percossa da un enorme batacchio. Un brivido caldo ti riscuote e ti rassicura: scoppi a ridere.

Ridi, fissando senza paura il buio che avanza.

Ridi, con la spensieratezza di un bambino, quella che viene dalla conoscenza innata che le complicazioni degli adulti non sono, mai saranno ciò che conta *davvero*.

Ridi, perché conosci la risposta!

Nella tua vita, piena di pigrizia, passioni disordinate e promesse non mantenute, hai già sperimentato ciò che ti ha fatto uscire da te. E' un termine abusato, svilito, sfruttato con brutalità, ma nel suo vero significato è la cifra stessa dell'essere uomini: *amore*. Non si può amare rimanendo in se stessi.

Apri finalmente gli occhi – i tuoi occhi *reali* – ed esci da te, ritrovandoti.

* * *

Appena gli viene riferito, il medico dall'impeccabile uniforme bianca pesta un gran pugno sul tavolo. Il portapenne si rovescia e, con un abile slalom fra un compasso in plastica e una logora squadretta, la matita dalla punta smussata rotola lungo il piano, sembra fermarsi in bilico sul bordo, un attimo, forse due, poi rovina a terra. Chi può sapere i danni causati alla mina? E' invisibile.

Il dottore lascia la scrivania e si dirige verso la 711, incrociando un signore sulla sessantina che sta uscendo dalla camera: piange e ride e parla da solo. Lo scosta in malo modo (l'altro neanche ci fa caso, felice com'è), entra e guarda gli schermi, disinteressandosi della donna chinata sul paziente.

Condizioni perfette.

Neanche quaranta ore fa era praticamente morto.

Quaranta ore in cui quella ragazza non aveva mai smesso di parlargli e di raccontargli un sacco di stupidaggini sul suo passato: ogni volta che passava davanti alla porta le diceva di piantarla, di rassegnarsi e andarsene, ma lei giocava con quel maledetto anello e replicava *ppure mi ascolta, non sempre ma qualche volta mi ascolta*. Fosse stato per lui, quella commedia non sarebbe durata più di tre minuti. Ma aveva pazientato, fidandosi che la scienza avrebbe fatto il suo dovere; la scienza, invece, l'aveva tradito.

Una lunga ed elaborata bestemmia esce dalle sue labbra. Ci doveva essere stata qualche variabile che gli schermi non avevano considerato quando avevano dichiarato *situazione irreversibile*. A condannare l'uomo non era il corpo devastato raccolto ai piedi di un monumento ai caduti, quasi un giorno dopo l'esplosione, no: era la *mente*. Il trauma e le radiazioni l'avevano portata nella fase terminale, la famosa *M-loop*, che tanto accanitamente gli scienziati studiano negli ultimi anni: anche le ricerche, si sa, seguono le mode. Durante questa fase è sufficiente che il succedersi lineare dei pensieri si interrompa per troppo tempo, o si crei uno dei mille piccoli *déjà-vu* che costellano le nostre giornate quasi senza che ce ne accorgiamo, e si raggiunge il punto di non ritorno. Perlomeno, così dice la letteratura in materia.

Il medico distoglie lo sguardo dagli schermi e sbircia i due, abbracciati per la risibile intimità che consentono i bendaggi del paziente. Come si può vivere concitati così? Che senso ha?

Un pensiero lo trafigge: questa è una situazione unica... *nessuno* era mai uscito da un *M-loop*!

Gli occhi gli si illuminano: quella dannata bomba di stamattina gli aveva rovinato il campo da golf del circolo e il suo umore... Tutto dimenticato! Le sue mani tremano, mentre già si vede pubblicato sulla *Century Review of Medicine*: il *primo* medico nella storia che... *l'unico* che ha visto... Deve solo trovare uno stagista che gli scriva l'articolo e poi... Dio, il suo nome sarà accostato a Pasteur, a Carrel! Fama, soldi, memoria eterna! Sia benedetta la guerra!

Lascia i due soli nella stanza, immersi in un'inutile contemplazione reciproca, e si allontana senza dire una parola: cosa possono capire, quelli, di cosa importa nella vita?