

## REGOLAMENTO

Tu sei Mackie Wharfedale, un *roadie*, un tuttofare che aiuta i musicisti rock a portare a termine il loro *show* da dietro le quinte. Per questo viaggio avrai bisogno dei tuoi due Dadoni pelosi che tieni attaccati allo specchietto della tua auto, perché ti saranno molto utili (due dadi normali andranno bene lo stesso). Più in basso troverai il Registro del Giocatore, dove potrai segnare i tuoi valori di *Udito*, *Vista*, *Tatto*, *Gusto*, *Olfatto* e *Salute* e dove potrai segnare gli eventuali oggetti che potresti trovare durante il corso dell'avventura.

### I 5 SENSI

Il tuo personaggio dispone di 5 Sensi: *Udito*, *Vista*, *Tatto*, *Gusto* e *Olfatto*.

Ognuno di questi Sensi è determinato dal tiro di due **Dadoni pelosi da 6** (2Dp6), il risultato ottenuto sarà indicativo di quanto il tuo personaggio abbia affinato un Senso piuttosto che un altro, ma ricorda: non sempre avere un Senso acuto (quindi un punteggio alto) ti aiuterà nelle situazioni che ti si presenteranno. Ad esempio avere un *Udito* particolarmente fine può essere utile per riuscire a sentire suoni impercettibili o a mantenere facilmente l'equilibrio, ma potresti anche subire gravi danni in seguito a forti rumori improvvisi. Di conseguenza talvolta può essere anche una benedizione essere ciechi come una talpa o avere costantemente il naso otturato.

In ogni caso, durante la tua avventura, uno dei punteggi Senso potrebbe diminuire (il testo ti darà precise istruzioni nel caso), ma questo punteggio non dovrà MAI essere inferiore a 2, per cui se, ad esempio, hai 4 punti di *Gusto* e il testo ti indicasse che ne perdi 3, allora il tuo punteggio scenderebbe solamente a 2.

### LA SALUTE

Oltre ai tuoi 5 Sensi hai anche un punteggio di *Salute* iniziale pari al tiro di 4Dp6. La *Salute* indica quanto sta in forma il tuo personaggio, quando questa arriva a zero il tuo personaggio vomita ciò che è più consono alla situazione e poi, pace all'anima sua, muore. Nel testo ti sarà indicato quando perdi o guadagni punti, ma ricorda che in ogni caso la *Salute* non potrà MAI superare il *Valore Iniziale*, che puoi segnare nell'apposita casella nel Registro del Giocatore.

### GLI OGGETTI

Nel corso della tua avventura potresti trovare degli oggetti utili, che potrai segnare nell'apposito riquadro nel Registro del Giocatore per poterli poi utilizzare più avanti nel corso della storia. Fai attenzione a scrivere accuratamente i dettagli importanti di ogni oggetto che troverai, come, per esempio, se su un oggetto è riportato un certo numero.

Adesso sai tutto ciò che devi sapere per cominciare il tuo viaggio, allora buona fortuna, Mackie Wharfedale, gira la pagina leggendo prima il Prologo e poi passa subito al paragrafo 1 per lanciarti nel fantastico mondo musicale di *Rockstage*!



Il Registro del Giocatore è un riquadro rettangolare con sfondo grigio e bordi neri. Al centro superiore c'è il titolo "REGISTRO DEL GIOCATORE" in lettere maiuscole, con un fulmine a sinistra e a destra. Sotto il titolo sono disposti cinque cerchi vuoti, ognuno con un'etichetta sopra: "UDITO", "VISTA", "TATTO", "GUSTO" e "OLFATTO". Sotto i cerchi ci sono due caselle rettangolari: una a sinistra con l'etichetta "SALUTE" e una a destra con "VAL. INIZ.". In fondo al riquadro c'è una casella rettangolare più grande con l'etichetta "OGGETTI".

## PROLOGO

In questo libro il protagonista non sei propriamente tu! In effetti il vero protagonista è Fly V. Jackson e la sua band della quale è il chitarrista e *leader*, i DeFender, la band *heavy metal* del XXI secolo. Tu sei semplicemente il suo *roadie*, ovvero quello che si carica sulle spalle gli amplificatori, le chitarre e tutto il resto per montarli, provarli e risolvere qualunque problema sul palco prima, dopo e, soprattutto, durante i *live*. Durante l'ultimo concerto una pinta di Guinness vagante ti ha colpito in testa mentre porgevi a Fly la sua chitarra a sette corde appena riparata. In seguito a quell'incidente hai acquisito una ben strana facoltà: quella di imitare alla perfezione il suono della chitarra di Fly con la voce al posto delle parole. Questa curiosa facoltà ti ha creato non pochi problemi negli ultimi tempi, infatti in tutta Maiden Rock, la cittadina inglese che ha visto i tuoi natali, ora non c'è una persona che riesca più a capire quello che dici. Ma adesso basta parlare di te, parliamo piuttosto dei DeFender di Maiden Rock, i quali, insieme ai Marshall, la formidabile band *hard rock* proveniente da Moe Town, detengono la *top chart* delle classifiche di tutto il mondo. I DeFender sono Fly V. Jackson, il vivace chitarrista e *leader*, Bethany "Beta" Shure, la dolce cantante arrabbiata con il mondo, Laurus "Hoof" Hofner, il taciturno bassista e Victor Firth, il pacato e sempre calmo batterista, che insieme vogliono conquistare l'ultima fetta di mercato rimasta insensibile al loro *sound*: il pubblico dell'Italia, per diventare così la band più famosa del mondo! La loro posizione nelle classifiche italiane è la #987, contro quella dei Marshall che è la #931, di ben 56 posizioni avanti a voi, ma comunque pur sempre una posizione fallimentare. L'intenzione di Fly e compagni è dunque non solo quella di scavalcare i rivali Marshall, ma anche quella di montare uno *show* talmente esaltante da raggiungere le prime posizioni risvegliando le molli orecchie italiane, abituate da troppo tempo ai lamenti di cantanti che scodinzolano canzoni per conquistare il cuore della persona amata per poi, in fondo, portarsela a letto. L'impresa si rivela dunque incredibilmente ardua per una *band* che canta la rabbia verso i poteri costituiti, la lotta per l'acquisizione dei diritti umani e soprattutto una *band* che è capace di far vibrare le casse toraciche del pubblico con il loro *sound* potente ed energico. Ed allora entri in ballo tu, appena promosso Capo Tecnico, che, tra un fischio di chitarra e un *bending* strappamutande, premi sull'acceleratore del vostro DeFTT, il "*DeFender Tour-Tir*", per raggiungere il Palaroma pensando a come poter fare per realizzare un *Tour Esplosivo*!

## TOUR ESPLOSIVO!

### 1

L'arrivo in Italia è stato magnifico, anche se purtroppo gli aeroporti italiani, ad eccezione di quello di Palermo, sono bloccati per uno sciopero del quale il motivo non ti è molto chiaro. In ogni caso sapevi già in partenza che questo *tour* sarebbe stato diverso dagli altri fatti in passato, poiché ormai siete abituati a viaggiare in prima classe ed essere accolti come imperatori dalle nazioni di tutto il mondo, questa volta invece si tratta di fare uno *show* come ai bei vecchi tempi quando i DeFender non erano nessuno. L'arrivo all'aeroporto "Falcone e Borsellino" di Palermo è stato assolutamente tranquillo, senza lo stress dei *fans* e della stampa che regolarmente assalgono i DeFender, per cui vi siete sentiti più dei turisti in vacanza che *rockstar*. Oltretutto questa volta dovrete viaggiare a bordo di un Tir che tu hai il dovere di guidare, il DeFTT, ovvero il "*DeFender Tour-Tir*", come ai tempi in cui guidavi i furgoni carichi di strumenti per far suonare le band di Maiden Rock, la tua città natale, in giro per le zone vicine. Mentre attraversate la Sicilia, ammirando il meraviglioso panorama della costa settentrionale, suona il telefono del Tir e la squillante voce di Lucille, la vostra *manager*, si propaga attraverso le potenti casse dell'impianto stereo: "Allora ragazzi, come procede il viaggio? Ho appena saputo una cosa che *temo* non vi farà piacere, ma ho anche una *buona* notizia...", all'interno dello spazioso abitacolo, che ospita te e tutti i quattro ragazzi della band, rapide occhiate preoccupate vengono scambiate presagendo l'ennesimo colpo basso dei vostri rivali, i Marshall. "Sapete che questo *show* sarà decisivo?" – prosegue Lucille, con il suo curioso modo di enfatizzare alcune parole accentuandole pesantemente – "già, perché non saremo *sol*i, ragazzi... i Marshall hanno fatto un comunicato stampa in cui *affermano* che saranno *loro* a suonare al Palaroma al posto *nostro* e sembra che abbiano volato con lo *stesso* volo che avete preso voi, per cui se riusciranno *davvero* a suonare facendo *davvero* lo *show* al posto nostro, potrebbero soffiarci il posto di *Miglior-Band-Rock-Del-Mondo*... e sapete cosa *significa*, vero?" – purtroppo lo sapete benissimo, ma Lucille non ha intenzione di darlo per scontato questa volta, per cui prosegue implacabile badando a parlare più lentamente per non farsi sfuggire nessuna sillaba – "significa che batteranno *tutti* i record e diventeranno la *band* più *famosa* del mondo di *tutti* i tempi al *nostro* posto e *tutti* i giornali, le radio e le televisioni del mondo parleranno *solo* di loro e noi diventeremo *solo* una delle tante meteore del panorama musicale *mondiale*". I comodi sedili del Tir sembrano essere diventati improvvisamente bollenti, poiché vedi i tuoi compagni di viaggio agitarsi nervosamente, poi Lucille prosegue, tornando a parlare a velocità normale e con un tono molto più leggero: "Ma ecco la buona notizia! Loro *non hanno* il Pass magnetico *necessario* per dimostrare che sono *loro* a dover suonare, perché quel Pass ce lo abbiamo *noi*, e, oltretutto, sul Pass c'è stampato chiaramente *DeFender's Pass*, quindi, e sottolineo *quindi*, anche se ce lo prendessero, dovrebbero *dimostrare* di essere *noi*, il che è impossibile perché gli addetti alla sicurezza hanno le fotocopie dei *vostr*i documenti d'identità... quindi niente paura ragazzi, faremo in modo di controllare che non facciano danni e tutto filerà liscio. Godetevi il viaggio quindi, ma tenete gli occhi aperti, che in ogni caso non sappiamo questa volta di cosa potrebbero essere capaci quei *furfanti!*" poi, senza aspettare risposta, riattacca e, dopo pochi secondi di silenzio, un fitto vociare nervoso riempie l'abitacolo che si risolve con il controllo che nel rimorchio tutto sia a posto. Per fortuna lo è, e anche il Pass è al sicuro dentro la tua borsa degli attrezzi e allora, lasciati alle spalle i timori, vi avviate verso il traghetto che da Messina vi porterà sulla penisola italiana. Il viaggio in traghetto è breve ma suggestivo e, arrivati a terra, andate a recuperare il Tir e vi rimettete in viaggio attraverso la Calabria. Ben presto decidete di fare una sosta e vi fermate ad una delle stazioni poste ai lati dell'autostrada e vi comprate un panino dentro ad un caratteristico negozietto che recita "Sapori tipici dalla Calabria". Non resisti agli aromi e ai variegati colori dei peperoncini calabresi e ne metti qualcuno all'interno del tuo panino per renderlo ancor più saporito.

Tira 2Dp6, se il risultato è superiore al tuo valore di *Gusto* vai al **35**

Se è inferiore o uguale vai al **19**

### 2

Estrai dalla borsa il tuo computer laptop e lo posizioni accanto al mixer, mentre spieghi al ragazzo che ti è appena venuto incontro, un ragazzone piuttosto giovane e simpatico dai capelli neri e lunghi che dice di chiamarsi Alberto, come posizionare l'impianto luci e quando utilizzare i vari effetti nel corso del concerto. Alberto sembra apprendere in fretta, così ben presto puoi metterti a supervisionare i ragazzi che montano tutto il necessario per allestire il palco. Nonostante quello che ti hanno detto degli italiani, questi ragazzi sembrano davvero onorati di poter contribuire al vostro *show* e molti di loro chiedono gli autografi ai tuoi amici, e qualcuno sei costretto a firmarlo anche tu, cosa che fai con molto piacere. Oltre alla vostra roba, hai notato che alcuni oggetti non appartengono a voi e che probabilmente devono essere le cose che i Marshall dovevano aver posizionato prima che venissero

sbattuti fuori. Sghignazzi tra te e te pensando che, dopo tutto il loro sforzo fatto per sabotarvi, alla fine vi hanno anche dato una mano fornendovi del materiale in più! Tra le varie cose la tua attenzione cade su un grosso macchinario pieno di adesivi gialli di pericolo nucleare che sta dietro le quinte. Mentre ancora ti stai chiedendo di cosa si possa trattare, un fischio acutissimo, causato dalla già evidente incompetenza del fonico, ti penetra nelle orecchie (tira 2Dp6 e se il risultato è inferiore o uguale al tuo punteggio di *Udito* perdi 2 punti di *Salute* e 2 punti di *Udito*, altrimenti, perdi solo 1 punto di *Udito*). Senti i DeFender protestare vivacemente e allora prendi di peso uno dei ragazzi addetti all'allestimento del palco che, come ti raccontava poco prima, faceva il fonico in Germania e tornato in Italia non lo facevano più lavorare, e lo porti al mixer cacciando malamente l'insopportabile e incompetente Martino, o Marino o quel che è, il quale con un "Lei non sa chi sono io, sono il fratello di un senatore, non finirà così" se ne va indispettito biascicando moccoli e parolacce. Sandro, il nuovo fonico si dimostra veramente in gamba e nel giro di poche ore lo spettacolo è pronto a cominciare.

Quando le luci si spengono senti da dietro le quinte le urla del pubblico che, pur non essendo particolarmente numeroso, è calorosissimo già fin dalle prime battute. I ragazzi della band ti sfilano davanti con aria decisa ed energica e, dandoti il cinque con convinzione, si infilano nel passaggio che li conduce al palco. Le urla diventano più forti e senti il potente saluto di Beta invadere l'impianto del Palaroma seguito dalla potentissima entrata all'unisono degli strumenti, mentre Alberto, alle luci, seguendo le tue isruzioni rende ancor più magico il momento iniziando con un accecante *flash* seguito da piroettanti luci colorate che mandano in visibilo il pubblico italiano. Fino a metà concerto tutto fila liscio, fin quando l'occhio non ti cade su una delle *americane* che sostengono una fila di faretti colorati che si sta per staccare. Non hai un momento da perdere, ti arrampichi subito per sistemarla, ma mentre percorri una fila parallela di luci, montata su un'apparentemente solida impalcatura metallica, senti cedere il terreno sotto i tuoi piedi.

Tira 2Dp6 e confronta il risultato con il tuo punteggio di *Udito*, se il risultato ottenuto è inferiore o uguale, vai al **34**

Altrimenti, se è superiore, vai al paragrafo **8**

### 3

Dopo qualche minuto ti comincia a girare la testa e una morsa gelata ti stringe le viscere, costringendoti a correre in bagno. Mentre corri tenendoti i pantaloni, la tua attenzione cade su un grosso macchinario metallico pieno di adesivi gialli di pericolo nucleare e ti domandi chi diavolo possa aver messo una cosa del genere dietro al palco. Mentre il tempo passa inesorabile e il tuo intestino non vuole saperne di lasciarti stare (perdi 4 punti di *Salute*), senti il concerto iniziare e tu, che sei ancora chiuso dentro al bagno, senti a malapena il rimbombo sordo dei bassi, mentre maledici non sai neanche tu chi. Stringendo e riducendo uno dei rotoli di carta igienica in una massa informe di cartaccia, che scagli con rabbia contro la bianca porta del bagno, imprechi di rabbia e solo un'ora dopo sembra che il tuo intestino abbia sparato la sua ultima cartuccia, così ti avvii traballante e pallido al bordo del palco. Non appena Fly ti vede spalanca gli occhi e, mentre ci dà dentro con un potentissimo *palm muting*, ti grida qualcosa di incomprensibile.

Tira 2Dp6 e aggiungi 15 al risultato. Se la cifra ottenuta è uguale o inferiore al tuo punteggio di *Vista* sommato a quello di *Olfatto*, vai al **10**

Altrimenti, se è superiore, vai al **24**

### 4

Digitale le due cifre per la terza volta e senti un *clac* che presagisce l'apertura dello sportello della cassaforte. Non vedi una maniglia, per cui provi ad infilare le unghie nella fessura per provare ad aprirla ma a quanto pare deve essersi attivato il blocco. Un istante dopo, mentre cerchi di fare qualcosa per sbloccare la cassaforte, un colpo inaspettato alla nuca ti stende e ti fa perdere i sensi. Quando ti risvegli è notte inoltrata e ti ritrovi buttato a un lato della strada come un barbone, mentre la gente che ti passa vicino ti guarda con disprezzo. Cerchi di raccapezzarti sull'accaduto ma ben presto scopri con orrore che il concerto deve essere già finito quando senti una giovane coppia con indosso due diverse magliette dei Marshall passarti vicino dicendo: "Hai visto? I Marshall sono stati davvero formidabili stasera, che spettacolo!" dice lui, mentre lei, che con dolcezza si stringe al braccio del suo amato, risponde: "Sì, amore, che bel concerto che è stato, davvero un bellissimo concerto!"

### 5

Ti ricordi di un film d'avventura che vedesti qualche anno fa e ne trai spunto per il tuo piano. Fai capire ai tuoi amici che andrai da solo e ti lanci in scivolata sotto al furgone senza che nessuno se ne accorga. Ti aggrappi più saldamente che puoi ai pochi appigli che ti offre la grigia pancia metallica del furgone, e, cercando di sopportare il loro calore bruciante, stringi i denti il tempo necessario per passare

dall'altra parte. Il furgone riparte e capisci ben presto che l'impresa non è così facile come credevi, soprattutto quando il grosso blocchetto metallico del cancello automatico che sporge da terra ti ferisce profondamente la schiena facendoti urlare e facendoti perdere la presa. Poi tutto accade in fretta fino a rallentare all'inverosimile: il furgone che si ferma, voci familiari che si avvicinano gridando il tuo nome, rumori di una colluttazione rapida e feroce, colpi sordi e gemiti, imprecazioni e insulti, poi delle voci, confuse, e la luce ai lati del furgone si abbassa, diventa più scura e rarefatta, giri lentamente la testa e vedi i volti vuoti di due uomini dei quali non percepisci altro che un buco nero in mezzo alla faccia, poi due, quattro, cento braccia che sembrano afferrarti e trascinarli lontano da te stesso. Poi, in un'esplosione fugace di luce grigio-azzurra, resti solo con il Buio.

## 6

Sistemi le due valvole e le stringi. Controlli ancora una volta che i tuoi calcoli siano giusti e poi apri la valvola principale posta in basso. A quel punto senti il plutonio scorrere lentamente attraverso l'intricato dedalo di tubature e non passano molti secondi che la macchina inizia a vibrare facendoti tremare i polsi. Il terrore di aver sbagliato qualcosa ti attanaglia le viscere, ma subito accade qualcosa di così portentoso che mai avresti pensato di vedere in vita tua! Vai al **40**

## 7 (Fig.1)

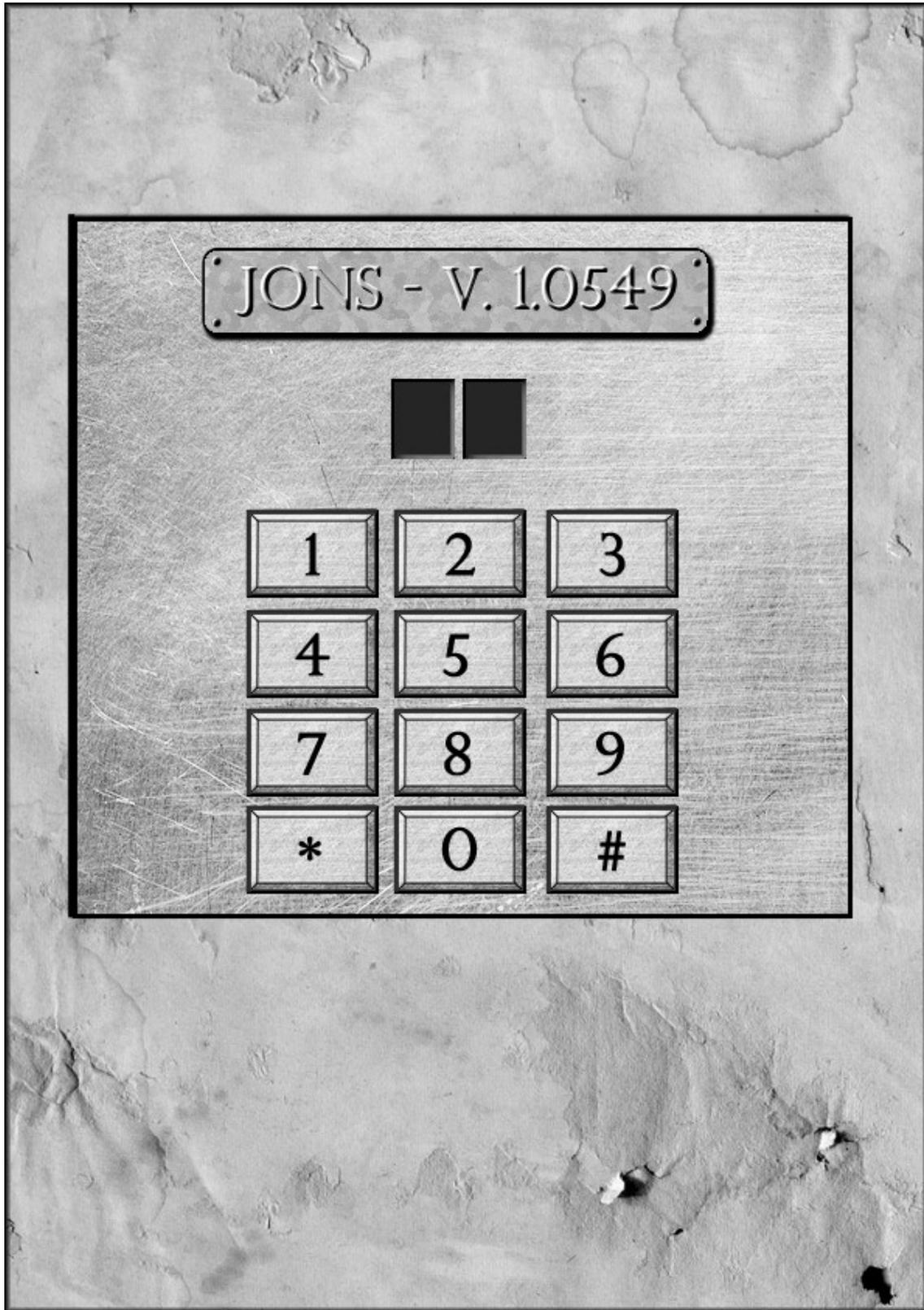
Tu e gli altri ragazzi della band vi appostate e aspettate che il maledetto furgone azzurro stia per attraversare i cancelli e a quel punto Beta lancia un grido acuto buttandosi a terra in mezzo alla strada deserta e, rotolandosi furiosamente, si mette ad indicare forsennatamente qualcosa in lontananza. Approfitti dei pochissimi secondi che ti ha regalato per strisciare furtivo all'interno dei cancelli e poi, fortunatamente, appena entrato trovi sulla destra un gabbietto destinato alle comunicazioni dove nasconderti. Da uno spiraglio vedi Beta e gli altri allontanarsi di corsa mentre i due addetti alla *security* avanzano qualche passo, poi si fermano e li lasciano andare. In un lampo capisci che hanno intenzione di scoprire se qualcuno è entrato grazie alla distrazione creatasi e cominciano ad avanzare nella tua direzione. Ti infili alla svelta in un armadietto stretto e semivuoto e aspetti parecchi minuti, respirando dal buco della serratura. Mentre aspetti, gli occhi si abituano all'oscurità e trovi una lattina di birra sul fondo dell'armadietto che, senza fare troppi complimenti, ti bevi, recuperando 1 punto di *Salute*. Dopo un bel po' senti i cancelli richiudersi e capisci che adesso dovresti essere al sicuro. Esci con cautela dal nascondiglio e noti che i due bestioni ti danno le spalle al di là del cancello. Senza fare rumore ti allontani e ti infiltri in una costruzione gialla. All'interno ci sono i camerini e riconosci, appoggiata ad una sedia contro il muro, la chitarra bianca di uno dei Marshall. Dopo aver frugato un po' in giro, trovi sotto un cumulo di vestiti di scena una di quelle casseforti usate per proteggere i beni di valore degli artisti o degli atleti che passano di lì, tuttavia non conosci la combinazione. E se il Pass fosse lì dentro? Decidi che vale la pena di provare. Analizzi la cassaforte e noti che è una semplice cassaforte a due cifre digitali, di quelle che basta inserire il numero giusto e si apre docilmente, ma anche di quelle che al terzo tentativo errato si bloccano e bisogna chiamare i gestori per sbloccarla. Frughi in giro in cerca della combinazione ma non ne trovi traccia, eppure ci deve essere un modo per aprirla! Se scopri la combinazione vai al paragrafo corrispondente, se invece al terzo tentativo non sei riuscito ancora a trovarla vai al par. **4**

## 8

Un movimento sotto di te, colto con la coda dell'occhio, ti distrae e disgraziatamente un piede ti scivola e perdi l'equilibrio. Mentre cadi afferi il bordo di una trave di metallo e resti appeso così per qualche secondo, cercando di issarti su, ma in questa scomoda posizione non duri molto e le dita non riescono più a reggere il peso del tuo corpo. Cadi malamente su una pila di assi accatastate producendo un bel po' di rumore, coperto però dall'alto volume del concerto. Ti sei fatto parecchio male alla schiena e alle gambe (perdi 4 punti di *Salute*) e, mentre ti rialzi pesantemente e ti ripulisci dalla polvere e dalle schegge, pensi che sei sicuro di aver riconosciuto in quella sagoma in movimento qualcuno che non è del vostro staff, probabilmente un infiltrato dei Marshall che può voler sabotare il concerto. In ogni caso prima di tutto guardi in alto per controllare lo stato dell'impalcatura cadente e con meraviglia ti accorgi che, per quanto storta, adesso si è stabilizzata grazie al fatto che, probabilmente in seguito alla tua caduta, si è appoggiata fortuitamente ad una serie di tubi metallici, incastrandosi per bene. Sei deciso a fare luce sulla questione e stai per andare ad indagare sulla strana figura, ma ti accorgi che Fly sta richiamando nervosamente la tua attenzione. Non appena ti vede in quelle condizioni spalanca gli occhi preoccupatissimo, mentre continua con il suo *riff* e poi ti grida qualcosa di incomprensibile.

Tira 2Dp6 e aggiungi 15 al risultato. Se la cifra ottenuta è uguale o inferiore al tuo punteggio di *Vista* sommato a quello di *Olfatto*, vai al **10**

Altrimenti, se è superiore, vai al **24**



*(Fig.1) - Eppure ci deve essere un modo per aprirla...*

## 9

Mentre cerchi di disattivare il generatore, il Tir riparte, poiché probabilmente i ragazzi hanno deciso che non è il caso di perdere ulteriore tempo. Dopo un'ora di tentativi falliti vedi la lucetta rossa del generatore accendersi minacciosa e, quasi contemporaneamente, le gomme del mezzo inchiodano così bruscamente da sbalzarti dal tuo posto, mentre una grossa pila di pesanti *flight-case* ti piomba addosso. Fai appena in tempo a scansarli ma l'angolo di uno di questi ti colpisce malamente la testa (perdi 4 punti di *Salute* e 1 punto di *Vista*), gettandoti a terra di nuovo. Pochi istanti dopo senti dei botti e un orribile sferragliare attutito dalle spesse pareti del rimorchio, e quando esci dal portellone posteriore ti si presenta davanti una scena allucinante: decine di automobili con le lamiere contorte giacciono immobili e fumanti mentre nell'aria risuonano le incomprensibili e furibonde imprecazioni dei loro proprietari. Passano delle ore prima che il soccorso stradale si presenti a sistemare l'incidente, nel frattempo il generatore sembra essersi disattivato da solo, ma ormai è impossibile scavalcare le auto ferme davanti a voi, per cui dovete aspettare che vengano prima tutte rimosse. Il viaggio riprende senza ulteriori scosse e un triste mutismo si diffonde nell'abitacolo per le ore di viaggio che rimangono. Arrivate alla periferia di Roma a tarda sera e non faticate molto a trovare il Palaroma che a quest'ora risplende dei riflettori puntati contro il vicino centro commerciale a 32 piani *RomaYork Magliana* che si staglia come un grattacielo contro il tramonto che va morendo. Parcheggi davanti al Palaroma e mentre tu, Laurus e Victor aspettate a motore spento, Fly e Beta scendono per recuperare informazioni. Dopo qualche minuto li vedete tornare con aria truce. "Sono riusciti ad entrare, quei bastardi" - spiega Beta, dopo che hai abbassato il volume dell'impianto - "Devono aver falsificato i documenti o qualcosa del genere". Con un veloce arpeggio modale, tradotto prontamente da Fly, raccomandi agli altri di andare in albergo a riposarsi per affrontare il duro concerto di domani, assicurando loro che recupererai in qualche modo il Pass, dimostrando che siete voi i veri DeFender, quindi aspetti che scendano dal DeFTT con le loro borse, chiudi a chiave lo sportello e ti cominci a guardare intorno per cominciare a risolvere questa spinosa situazione.

Ti guardi in giro per vedere se vedi qualcuno dei Marshall? In questo caso tira 2Dp6 e aggiungi 10 e se il risultato ottenuto è uguale o superiore al tuo punteggio di *Vista* sommato a quello di *Olfatto* allora vai al paragrafo **37**

Altrimenti se il risultato è inferiore vai al **14**

Oppure puoi sempre tentare di seguire delle tracce di benzina che sembrano entrare e uscire dal Palaroma, sempre sperando che siano le loro, e in questo caso vai al **26**

Se invece decidi di lasciar perdere e di andare a riposarti in albergo nella speranza che Lucille chiami per comunicarvi in che modo ha sistemato tutto questo impiccio, vai al **15**

## 10

Un vago odore di bruciato si insinua nelle tue narici e in un lampo capisci che proviene da uno degli ampli di Fly. Mentre corri a riparare le valvole surriscaldate ti accorgi di una presenza dietro di te. E' Roland Phantom, il pazzo tecnico del suono dei Marshall, che appena si accorge che lo hai visto corre a nascondersi e sparisce dietro un angolo del *backstage*. Vorresti inseguirlo, ma devi prima riparare le valvole. Fortunatamente il brano finisce e approfitti della pausa per una velocissima sostituzione. Hai appena finito che un colpo alla nuca ti stende (perdi 2 punti di *Salute*) e pochi minuti dopo ti ritrovi ammanettato e collegato tramite dei cavetti rossi alla strana macchina che avevi visto in precedenza. Provi a liberarti ma non ci riesci, poi ti accorgi che davanti a te c'è uno sportello chiuso a chiave... forse prendendolo potresti trovare qualcosa che possa aiutarti. Se hai una chiave, vai al paragrafo indicato dalla sua etichetta, altrimenti puoi provare a forzare lo sportello andando al **39**

## 11

Noti uno strano sapore alla prima sorsata e, nel dubbio, la lasci perdere, mentre dentro di te cresce il sospetto che qualcuno abbia messo qualcosa di strano nella tua birra, ma chi può essere stato? I Marshall sono stati buttati fuori e non ti viene in mente nessun altro che potrebbe voler sabotare il vostro *show*. Decidi che forse le tue sono solo delle paranoie e ti rimetti alacremente al lavoro. Dopo pochi minuti ti accorgi che Martino, o Marino o quello che è, deve essersi bevuto la tua birra, perché corre via dal mixer impreca in italiano e tenendosi il cavallo dei pantaloni. Dopo pochi minuti si presenta un giovane biondino che dice di chiamarsi Sandro che si offre di sostituire Marino che, a quanto pare, è costretto in bagno e ne avrà per molto. Sandro si dimostra subito molto più competente, nonostante fosse uno degli operai che montavano il palco e ti spiega che ha lavorato in Germania come fonico e, tornato in Italia, non ha più trovato lavoro per colpa di certi raccomandati. L'ultima frase la fa pesare con un forte ammiccamento in direzione dei bagni, tu allora alzi lo sguardo e gli sorridi, contento che questo loquace ragazzino abbia sostituito quello scorbutico incompetente. Terminato il disegno luci vai a controllare che il palco, appena finito di montare, sia tutto in ordine. Oltre alla vostra

roba, noti che alcuni oggetti non appartengono a voi, probabilmente devono essere le cose che i Marshall dovevano aver posizionato prima che venissero sbattuti fuori. Sghignazzi tra te e te pensando che, dopo tutto il loro sforzo fatto per sabotarvi, alla fine vi hanno anche dato una mano fornendovi del materiale in più! Tra le varie cose la tua attenzione cade su un grosso macchinario metallico pieno di adesivi gialli di pericolo nucleare. Girandogli intorno ti accorgi anche che dei cavi colorati molto grossi escono dalla parte posteriore e terminano in cinque grosse prese di corrente industriale non ancora collegate. La tua analisi viene interrotta da Fly che ti chiede di accordargli le sue chitarre come solo tu sai fare e presto ti dimentichi dello strano macchinario, poi, nel giro di poche ore lo spettacolo è pronto a cominciare.

Quando le luci si spengono senti da dietro le quinte le urla del pubblico che, pur non essendo particolarmente numeroso, è calorosissimo già fin dalle prime battute. I ragazzi della band ti sfilano davanti con aria decisa ed energica e, dandoti il cinque con convinzione, si infilano nel passaggio che li conduce al palco. Le urla diventano più forti e senti il potente saluto di Beta invadere l'impianto del Palaroma seguito dalla potentissima entrata all'unisono degli strumenti, mentre Alberto, il tecnico luci, operando sul tuo disegno luci rende ancor più magico il momento iniziando con un accecante *flash* seguito da piroettanti luci colorate che mandano in visibilio il pubblico italiano. Fino a metà concerto tutto fila liscio, fin quando non senti uno strano scricchiolio in alto e, guardando su, ti accorgi che una delle americane che sostengono una fila di faretto colorati si sta per staccare. Non hai un momento da perdere, ti arrampichi subito per sistemarla, ma mentre percorri una fila parallela di luci, montata su un apperente solida impalcatura metallica, senti cedere il terreno sotto i tuoi piedi.

Tira 2Dp6 e confronta il risultato con il tuo punteggio di *Udito*, se il risultato ottenuto è inferiore vai al **34**

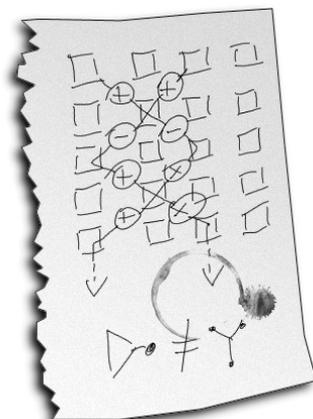
Altrimenti, se è uguale o superiore, vai al paragrafo **8**

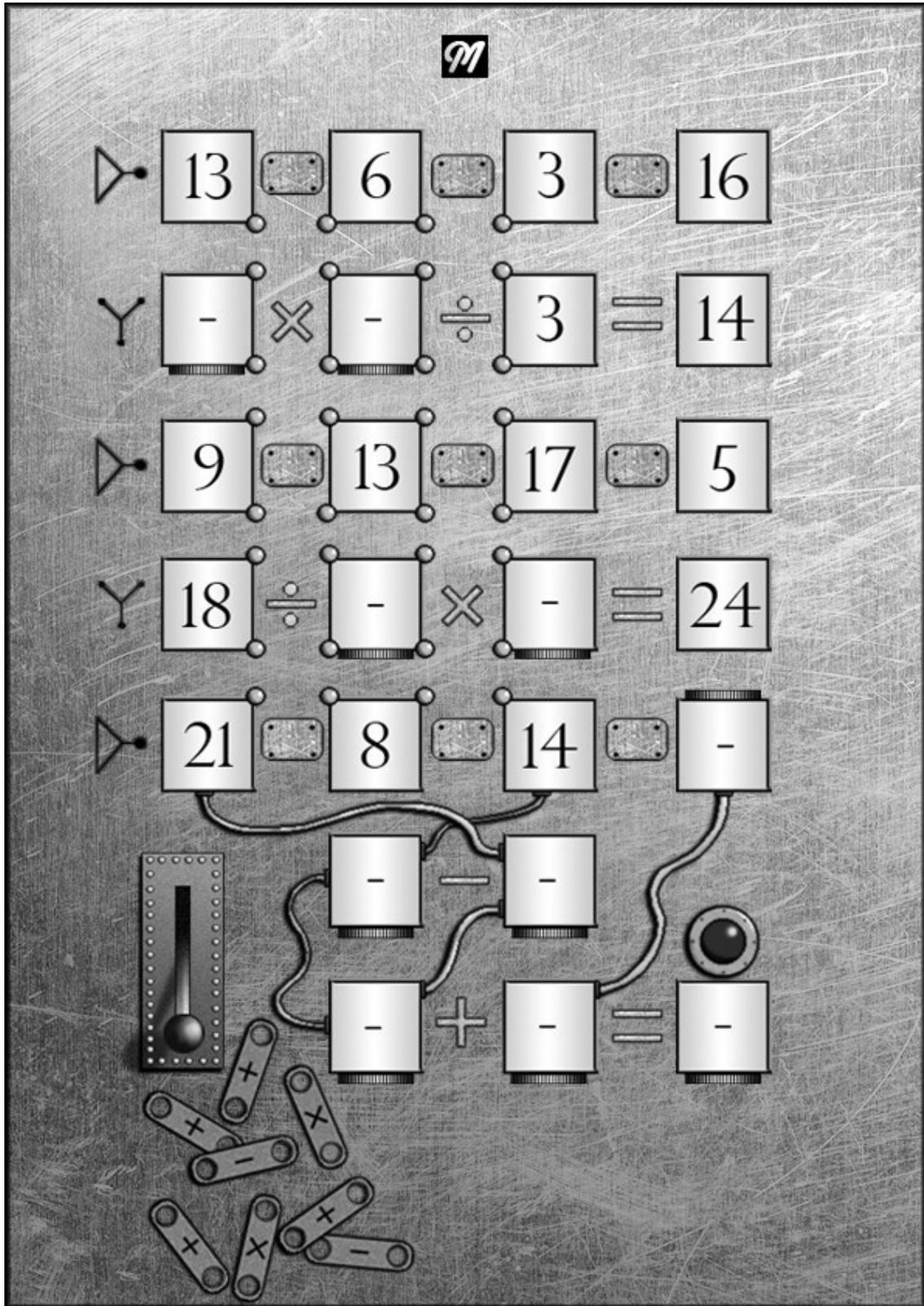
## 12

Giri la ruota sperando che i tuoi calcoli siano esatti. Osservi con meraviglia il complicato meccanismo mettersi in funzione con certissima precisione e non puoi fare a meno di ammirare l'estrosa ingegnosità dei vostri rivali, fino a che la ruota in alto non dà un colpetto alla pallina di plutonio che va ad infilarsi nel tubo e tutta la macchina inizia a vibrare facendoti tremare i polsi. Il tuo sguardo meravigliato si trasforma per un attimo in terrore puro, temendo il peggio, ma una nuova meraviglia, ancora più grandiosa, comincia a prendere forma sotto i vostri occhi! Vai al **40**

## 13 (Fig.2)

Fermi al lato della strada, tu e Fly andate a controllare il rimorchio del Tir. Non sembrano esserci danni, i *flight-case* sono ancora tutti impilati più o meno bene e state per richiudere quando sentite uno strano ronzio. Sembra provenire dalla tua borsa degli attrezzi dove tieni, tra l'altro il tuo computer laptop, ma è impossibile che questo sia acceso, inoltre il ronzio è troppo forte per un laptop. Apri con cautela la borsa e con orrore scoprite che l'interno è stato svuotato e al posto della tua roba c'è un apparecchio metallico ronzante. Insieme all'apparecchio noti delle strane barrette di rame forate alle estremità con dei segni sopra e un foglio strappato da un quaderno bianco con una scritta a matita che recita: "Ciao ciao, cari amici DeFender, vi piace il nostro gingillino? E' un generatore elettromagnetico capace di immobilizzare qualunque mezzo nel raggio di 50 metri e tra un'ora si attiverà, a meno che non lo disattivate... ma siamo così innamorati di voi e del vostro meraviglioso *sound* che vi offriamo anche un aiutino! Girate la pagina e buon viaggio! I vostri fedelissimi e affezionatissimi Marshall. PS: grazie per il Pass, sapremo farne buon uso!". Girata la pagina trovi uno strano schema:





(Fig.2) – Non ci metti molto a capire che spegnere questo strano generatore non sarà affatto facile...

Questi maledetti si devono essere infilati nel rimorchio durante lo speronamento e vi hanno anche derubato del laptop, degli attrezzi e soprattutto del Pass, senza il quale non potrete entrare al Palaroma! Provi a sollevare il generatore ma questo è inchiodato saldamente al fondo e senza i tuoi attrezzi non sei in grado di schiodarlo. Dovete assolutamente risolvere questa situazione, ma non ci metti molto a capire che spegnere questo strano generatore non sarà affatto facile. Esamini a fondo il generatore e noti che ci sono delle rotelle di plastica che permettono di ruotare i numeri delle caselle da 1 a 99 mentre le caselle che hanno già i numeri non si possono modificare, inoltre le prime tre colonne hanno dei perni di metallo che sembrano fatte apposta per inserire quelle strane barrette di rame messe in diagonale tra una casella e l'altra. Provi anche a tirare su la leva ma non accade nulla, evidentemente prima devi inserire tutti i numeri corretti e le barrette di rame nel giusto ordine. A complicare la situazione ci sono due strani simboli che proprio non riesci a decifrare. Non ti resta molto tempo, devi aguzzare il tuo ingegno mentre mandi Fly a cercare di contattare il soccorso stradale nel caso ti ci volesse troppo per capire come funziona.

Se riesci a trovare la soluzione, vai al paragrafo corrispondente al numero finale, quello posto sotto la spia rossa e tira la leva.

Altrimenti se il testo del paragrafo in cui vai non ha senso o se rinunci a cercare una soluzione, vai al **9**

#### 14

Ti stai guardando intorno per cercare di trovare qualche traccia riconducibile ai Marshall, quando senti un odore acre che ti risulta stranamente familiare. Ti vengono in mente immagini di quando eri ragazzo a scuola e una banda di bulletti ti prendeva in giro perché eri troppo silenzioso. Ti tornano in mente le parole di quei ragazzotti: "La lingua te l'ha mangiata il gatto?" e "Ma no, è lui il gatto, vediamo se miagola" e ricordi risate sguaiate e braccia forzute di uno di loro che ti stringeva la testa, e l'odore delle sue ascelle ti faceva più male della morsa in cui eri stretto. Ti ricordi fin troppo bene di quello studente che veniva da Moe Town, perché spesso lo hai incrociato, essendo diventato il bassista dei Marshall, è Rick Enabacker. Rapidamente cerchi con lo sguardo la sua figura in mezzo alla gente e dopo pochi secondi vedi la sua testa biondastra dirigersi verso una via laterale, appena in tempo prima di scomparire alla tua vista. Lo segui da lontano e dopo diversi minuti lo vedi arrivare in uno spiazzo sterrato dove hanno parcheggiato il furgone. Aspetti che salga su e furtivamente ti avvicini e ti metti con le spalle contro la lamiera cercando di cogliere qualche frase dal parlottio che senti all'interno.

Tira 2Dp6 e se il risultato ottenuto è uguale o superiore al tuo punteggio di *Udito* vai al **28**

Se è inferiore invece vai al **25**

Altrimenti puoi provare a irrompere e riprenderti con la forza il maltolto, in questo caso vai al **31**

#### 15

Raggiungi gli altri ragazzi che si riposano dal lungo viaggio al vicino Hotel Luxurius, prenotato dalla produzione prima della vostra partenza, e ti sistemi nella tua stanza nella speranza di avere notizie da parte di Lucille. Provi a chiamarla diverse volte ma il suo telefono sembra non prendere mai la linea e, dopo un po', provato dalle varie disavventure, crolli addormentato e dolorante sul letto. Quando ti risvegli è la mattina del giorno del concerto e ti alzi stiracchiandoti, un po' confortato dalla notte di sonno (recuperi 3 punti di *Salute*). Ti ritrovi con gli altri ragazzi nel grande salone dove fate una abbondante colazione e insieme decidete di aspettare i Marshall al varco, così, nel primo pomeriggio, tu e gli altri vi incamminate verso l'entrata posteriore del Palaroma e dopo una mezz'ora vedete arrivare il ben noto furgoncino azzurro e un braccio che espone il vostro Pass uscire dal finestrino!

I due enormi addetti alla *security* che piantonano l'ingresso controllano il Pass con un piccolo apparecchio e, con vostro immenso stupore, vanno ad aprire i cancelli ai Marshall per lasciarli entrare. Evidentemente devono aver scambiato anche i documenti di identità! Devi decidere in fretta: o ti infili sotto al furgone e rimani attaccato al fondo finché non sarà dentro, oppure potresti tentare di far distrarre le guardie dai ragazzi e provare ad infilarti di nascosto nei cancelli.

Se decidi di infilarti sotto al furgone vai al **5**

Altrimenti se preferisci far distrarre i due energumeni dai tuoi compagni vai al **7**

#### 16

Con un balzo felino atterri sulle assi che per qualche secondo traballano sotto il tuo peso, ma nel giro di pochi secondi ti stai già calando abilmente giù. Raggiungi la terra rapidamente e ti precipiti a vedere di cosa ha bisogno Fly che, appena ti vede, ti fa un cenno nervoso verso un punto indefinito dietro di lui per poi tornare a rivolgersi al pubblico.

Tira 2Dp6 e aggiungi 15 al risultato. Se la cifra ottenuta è uguale o inferiore al tuo punteggio di *Vista* sommato a quello di *Olfatto*, vai al **10**

Altrimenti, se è superiore, vai al **24**

## 17

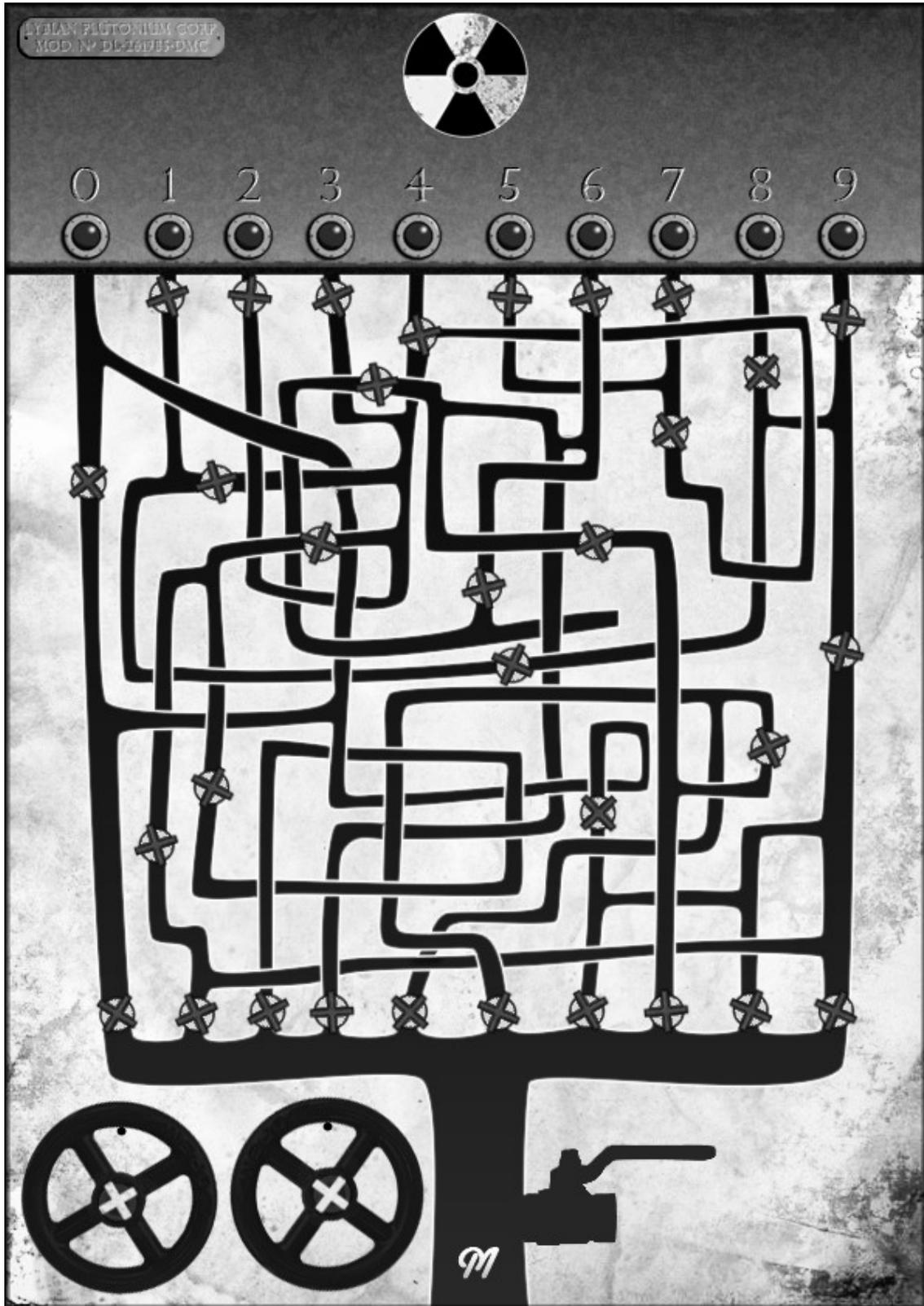
L'odore è talmente forte che comincia a girarti la testa e tutte le preoccupazioni che avevi cominciano lentamente a svanire. Allora ti sistemi sul sedile e guardi attraverso il finestrino il muro di fronte a te, pieno zeppo di scritte fatte con gli spray di tutti i colori e cominci a leggere, annuendo lentamente, tutti i graffiti rudimentali che compongono un confuso labirinto di amori, slogan politici e sportivi e tag fantasiosi. Dopo un po' decidi che cominci ad essere seriamente stanco di queste scritte e ti avvii verso il Palaroma dove hai lasciato il Tir. Mentre cammini l'aria fresca che ti riempie le narici ti schiarisce la mente annebbiata e capisci quanto sei stato stupido. Torni di corsa indietro per tornare a frugare dentro al furgone ma lo spiazzo ormai è vuoto e le tracce di benzina a quest'ora non sono più visibili, quindi non ti resta che cercare di metterti in contatto con Lucille per sapere se ha trovato un modo per risolvere la situazione. Vai al **15**

## 18

Con uno scatto leggero la porta della cassaforte si schiude automaticamente e al suo interno trovi, oltre a qualche gioiello e ad altri piccoli attrezzi metallici di cui non conosci l'utilità, il vostro Pass! Finalmente è tornato nelle tue mani. Rigidandolo tra le dita capisci come i Marshall abbiano potuto aggirare la *security*: quei farabutti hanno semplicemente messo un adesivo con il loro nome coprendo il vostro! Sicuramente allora hanno trovato davvero il sistema di scambiare i vostri documenti con i loro. Stai per andartene quando senti un poderoso braccio che ti afferra e ti ritrovi a respirare la stessa aria di uno dei due bestioni che erano all'ingresso, che adesso ti squadra minaccioso. Senza dire nulla ti attacca al muro violentemente e ti strappa di mano il Pass con la mano libera, poi si accorge che un lembo dell'adesivo sta venendo via e con aria interrogativa tira via con le dita l'adesivo rivelando l'originale scritta *DeFender's Pass*. "Cosa significa?" ti chiede mettendoti a terra senza mollarti. Fingi di essere muto, temendo la sua reazione sentendoti intonare suoni di chitarra al posto di parole, quindi estrai il tuo telefonino, componi il numero di Lucille e glielo passi non appena senti il segnale di "libero". Immediatamente esce con il tuo telefono in mano, chiudendoti a chiave nel camerino, allora ti siedi sulla cassaforte e non passa molto tempo prima che la porta si apra di nuovo mostrando il volto sorridente del tuo carceriere che ti tende la mano scusandosi con te. Ti spiega che i Marshall sono stati cacciati a pedate e che i tuoi amici stanno attraversando i cancelli in questo momento, poi ti lascia uscire tenendoti la porta aperta. Esci e sorridi ai ragazzi che ti stanno venendo incontro correndo e che ti abbracciano calorosamente, poi, con passo trionfante, vi dirigete insieme verso il luogo dove si terrà il concerto questa notte. Il posto non è tra i più grandi dove avete suonato, ma non sarebbe poi male se non fosse per lo squallore dell'ambiente. In ogni caso, mentre gli altri si appropriano del palco, tu ti dirigi verso un signore dall'aspetto dimesso e con i pochi capelli coperti da un cappellino rosso dietro al grosso mixer di sala. Dice di chiamarsi Marino qualcosa e tu ti presenti con un vigoroso *bending* dai toni caldi. Al tuo suono Marino ti guarda strano qualche secondo poi dice con sguardo sardonico e lasciandosi i baffoni brizzolati: "Bah, vabe', hai il disegno luci? Non abbiamo tempo da perdere qui con i giochetti, qui la gente *lavora*" e si gira a smanettare sulle manopole senza un reale motivo apparente. Hai il laptop con il tuo disegno luci? In questo caso puoi darglielo andando *subito* al paragrafo **2**. Altrimenti prendi un foglio e, dopo aver ordinato una bella birra, cominci a trascrivere in dettaglio tutto il complicato disegno luci da dare al tecnico. Dopo qualche minuto la tua birra arriva. Tira 2Dp6 e se il risultato è superiore al tuo punteggio di *Gusto* vai al **3**. Altrimenti, se è inferiore o uguale, vai al paragrafo **11**.

## 19

Strappi un morso dal tuo panino e non fai quasi in tempo a sentirne il sapore che un bruciore intensissimo ti invade la bocca e lo stomaco. Abituato ai peperoncini delle tue parti forse hai esagerato mettendone dentro dieci e adesso ti senti davvero male (perdi 3 punti di *Salute* e 3 punti di *Gusto*). La testa che ti comincia a vorticare e la bomba incandescente dentro lo stomaco ti fanno crollare a terra boccheggianti, facendoti perdere i sensi. Quando ti risvegli sei appoggiato al sedile del passeggero e vedi il braccio fino ma muscoloso di Victor che sta guidando il Tir, mentre nell'altra mano fa roteare il suo immancabile pacchetto di gomme da masticare, poi, con uno schiocco lo vedi far scoppiare un enorme pallone rosa che, non sai come, riesce a non farsi esplodere in faccia. Beta, dal triplo sedile posteriore si accorge che ti stai riprendendo e avverte gli altri. Assicuri tutti che stai bene, con un mesto miagolio vocale di chitarra che Fly traduce per gli altri (sembra l'unico a capire quello che dici), poi vieni a sapere che siete stati appena superati dai Marshall i quali, a bordo del loro furgoncino azzurro stile anni '60, vi hanno anche dato un paio di botte al lato del vostro mezzo. Dici agli altri che sarebbe il caso di controllare che il carico non abbia subito danni e Victor docilmente accosta. Vai al **13**



(Fig.3) – Davanti a te hai un intricato labirinto di tubature...

## 20 (Fig.3)

Estrai la chiave dalla tasca e apri lo sportello. Davanti a te hai un intricato labirinto di tubature e una scritta che dice che per far funzionare correttamente il meccanismo devi far passare il plutonio (!) da due soli dei dieci sbocchi numerati. Per farlo potrai usare le due ruote che potranno chiudere solo due delle valvole a croce che vedi sui tubi, impedendo in quei punti il passaggio del liquido.

Se riesci a chiudere due valvole favorendo il passaggio del liquido, come indicato dalle istruzioni, vai al paragrafo corrispondente alla somma dei due numeri risultanti, altrimenti vai al **39**

## 21

Con uno scatto istintivo scarti l'assalto di quello che sembra essere il chitarrista Hugh Kettner, che finisce a terra malamente ferendosi e impolverandosi sullo sterrato. Gli altri rimangono un secondo esterrefatti dalla rovinosa caduta del loro amico e tu ne approfitti per fuggire, ma Rick Enbacker, il bassista, è più veloce: ti agguanta una spalla e ti fa voltare di scatto. A quel punto, seguendo la rotazione del tuo busto, ne approfitti per assestare un destro sul viso di Rick, che barcolla all'indietro sgranando gli occhi e lasciando cadere qualcosa dal taschino della sua camicia. Con una mossa fulminea raccogli l'oggetto da terra e ti lanci verso un vicolo prima che gli altri riescano a raggiungerti. Correndo per i vicoli illuminati dai lampioni ti giri per vedere se sono dietro di te e inciampi sul bordo del marciapiede, poi, rotolando sull'asfalto ancora caldo, ti rialzi ma ti accorgi che ti sei ferito ad un braccio (perdi 2 punti di *Salute*). Quando sei sicuro di aver seminato i tuoi inseguitori ti fermi a riprendere fiato e guardi l'oggetto che hai ancora stretto nella mano. Si tratta di una chiave bianca e nera alla quale è attaccata un'etichetta con scritto "*Sex and Drugs and Rock'n'Roll*" e il numero "27" stampato sul retro. Se decidi di tenere questo oggetto segnale nel tuo registro. Speri che questa chiave ti sia utile, ma rimane il problema di recuperare il Pass, quindi te ne torni in albergo per cercare di trovare una soluzione insieme ai tuoi amici. Vai al **15**

## 22

Appena tutte le caselle sono spente le vedi accendersi di colpo tutte insieme e lampeggiare minacciosamente. Tutta la macchina inizia a vibrare facendoti tremare i polsi e temi di aver combinato l'errore più grosso della tua vita finché non accade qualcosa che in vita tua non ti saresti mai sognato di vedere e che ti fa spalancare gli occhi dallo stupore e dalla meraviglia! Vai al **40**

## 23

Aguzzando un po' la vista riesci a scorgere un cartello che indica il nuovissimo centro commerciale a 32 piani *RomaYork Magliana*, che deve essere vicinissimo alla vostra destinazione poiché in una foto del Palaroma ricevuta da Lucille avevi notato un cartellone pubblicitario di questo centro in un angolo della fotografia. Dopo poco tempo parcheggi davanti al Palaroma e mentre tu, Laurus e Victor aspettate a motore spento, Fly e Beta scendono per recuperare informazioni. Dopo qualche minuto li vedete tornare con aria truce. "Sono riusciti ad entrare, quei bastardi" - spiega Beta, dopo che hai abbassato il volume dell'impianto - "Devono aver falsificato i documenti o qualcosa del genere. Dio, come li odio!". Con un veloce arpeggio modale, tradotto prontamente da Fly, raccomandi agli altri di andare in albergo a riposarsi per affrontare il duro concerto di domani, assicurando loro che recupererai in qualche modo il Pass, dimostrando che siete voi i veri DeFender, quindi aspetti che scendano dal DeFTT con le loro borse, chiudi a chiave lo sportello e ti cominci a guardare intorno per cominciare a risolvere questa spinosa situazione.

Ti guardi in giro per vedere se vedi qualcuno di loro? In questo caso tira 2Dp6 e aggiungi 10 e se il risultato ottenuto è uguale o superiore al tuo punteggio di *Vista* sommato a quello di *Olfatto* allora vai al paragrafo **37**

Altrimenti se il risultato è inferiore vai al **14**

Oppure puoi sempre tentare di seguire delle tracce di benzina che sembrano entrare e uscire dal Palaroma, sempre sperando che siano le loro, e in questo caso vai al **26**

Se invece decidi di lasciar perdere e di andare a riposarti nel Tir nella speranza che Lucille chiami per comunicarvi in che modo ha sistemato tutto questo impiccio, vai al **15**

## 24

Ti guardi intorno ma questa volta proprio non riesci a capire cosa voglia Fly da te e, mentre cerchi di scoprire cosa succede in direzione del suo sguardo, una piccola fiammata scaturisce dal retro di uno degli amplificatori per colpa dello scoppio di una delle valvole, proprio un attimo prima del *solo* di chitarra! Fly ti guarda disperato sentendo svanire nel nulla il suo suono, e ti rendi conto che il tempo necessario per sostituire la valvola taglierà completamente il finale del brano! Poi lo sguardo ti cade sul microfono usato per comunicare dal palco con il fonico, appoggiato su un *flight-case* e allora ti viene

un'idea. Fai cenno a Fly di suonare lo stesso, mostrandogli il microfono e dopo un secondo di smarrimento il tuo amico capisce cosa hai intenzione di fare e torna a volgere lo sguardo verso il pubblico mentre tu accendi il microfono e ti metti ad imitare il *solo* che ormai conosci a memoria, mentre Fly finge di suonare, terminando con un *bending* acutissimo che strappa un grandissimo applauso al pubblico. Appena terminato il brano ti precipiti a riparare le valvole surriscaldate ma ti accorgi di una presenza dietro di te. E' Roland Phantom, il pazzo tecnico del suono dei Marshall, che appena si accorge che lo hai visto corre a nascondersi e sparisce dietro un angolo del *backstage*. Vorresti inseguirlo, ma devi prima riparare le valvole. Approfitti della pausa per una velocissima sostituzione, ma nella fretta ti tagli la mano con il cacciavite (perdi 2 punti di *Salute*). Hai appena finito che un colpo alla nuca ti stende (perdi altri 2 punti di *Salute*) e pochi minuti dopo ti ritrovi ammanettato e collegato tramite dei cavetti rossi alla strana macchina che avevi visto in precedenza. Provi a liberarti ma non ci riesci, poi ti accorgi che davanti a te c'è uno sportello chiuso a chiave... forse aprendolo potresti trovare qualcosa che possa aiutarti. Se hai una chiave, vai al paragrafo indicato dalla sua etichetta, altrimenti puoi provare a forzare lo sportello andando al **39**

## 25

Appoggi l'orecchio al freddo metallo del furgone per cogliere qualche frammento della discussione e riesci a cogliere "...disegno luci...", "...saranno ancora per strada...", "...ormai è fatta...", "...non DEVI parlare...", "... io TI AMMAZZO BASTARDO!" e proprio in quel momento un violento colpo dato contro la lamiera dall'interno ti fa sobbalzare e ti rintrona nelle orecchie facendoti perdere 1 punto di *Udito*, poi, mentre ancora ti stai massaggiando le orecchie, i Marshall escono dal furgone sbattendosi le portiere alle spalle e uno di loro ti vede e con un urlo agghiacciante ti si lancia contro, subito seguito dagli altri.

Tira 3Dp6, se il valore ottenuto è superiore al tuo punteggio di *Salute*, vai al **31**

Altrimenti, se è inferiore o uguale vai al **21**

## 26

Ti metti pazientemente a seguire le tracce di benzina e fortunatamente la tua intuizione ha portato i suoi frutti. Dopo pochi minuti ti ritrovi in uno spiazzo di sterrato con il famigerato furgone azzurro parcheggiato sul lato destro vicino ad una fontanella che sgorga acqua fresca dalla testa di quello che sembra essere un cane o qualcosa di simile. L'interno del furgone sembra vuoto, quindi ti avvicini cautamente cercando di trovare un'entrata. Di nuovo la fortuna sembra essere dalla tua parte, poiché la portiera del passeggero non è stata chiusa a chiave, quindi entri con facilità richiudendoti la portiera alle spalle e cominci ad esaminare l'abitacolo. Apri il cruscotto ma non trovi traccia del Pass, né di qualcosa di utile, poi, per amor di completezza, apri anche il posacenere e a quel punto una fortissima zaffata di spinello ti assale prepotentemente le narici.

Tira 2Dp6, se il risultato ottenuto è uguale o superiore al tuo punteggio di *Olfatto* vai al **36**

Altrimenti, se è inferiore, vai al **17**

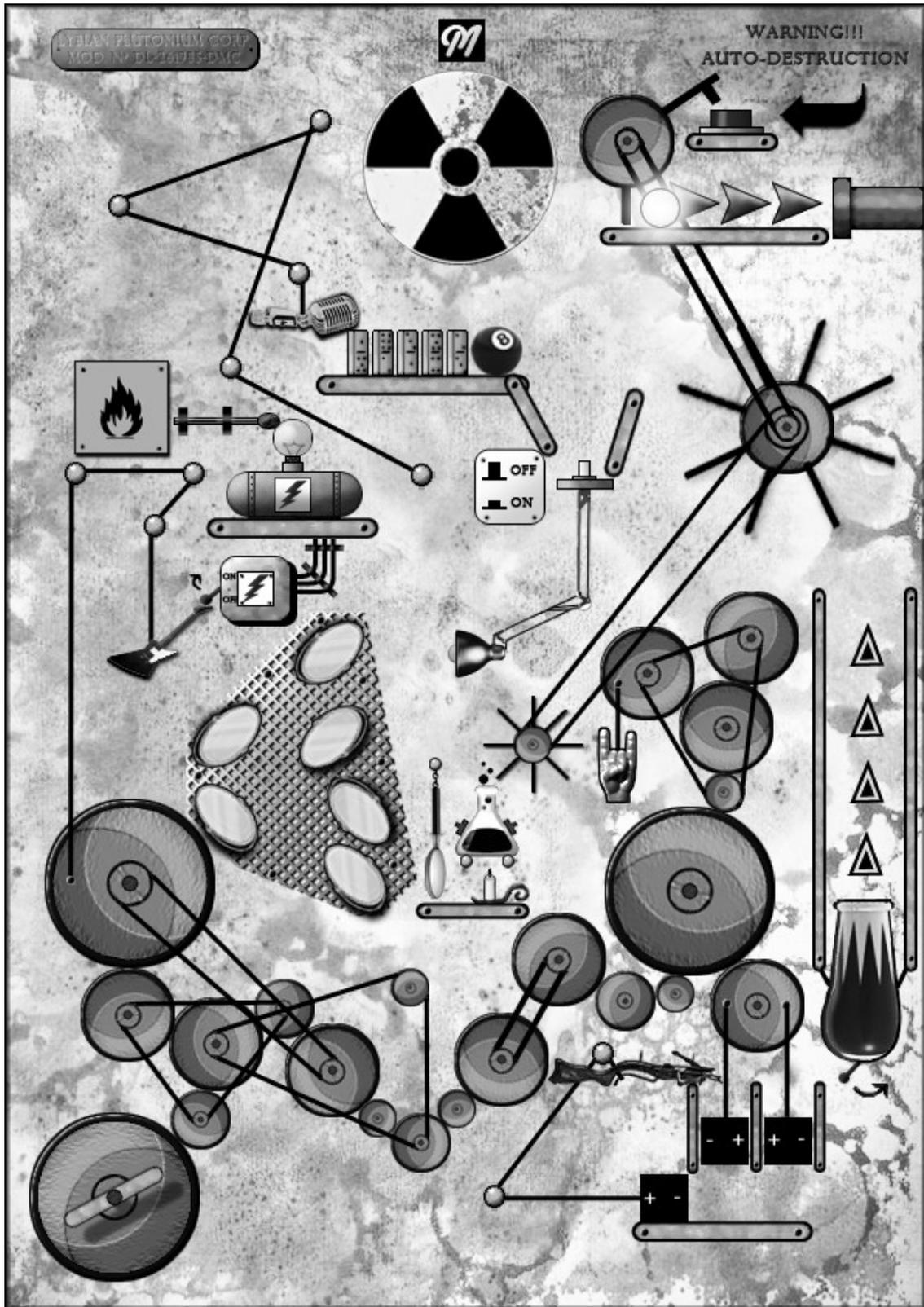
## 27 (Fig.4)

Estrai la chiave e la infili nella serratura. Aperto lo sportello ti trovi davanti agli occhi un marchingegno ideato da un folle, un complicatissimo sistema del quale riesci a raggiungere con le dita solo una manovella collegata a una ruota in basso a sinistra. Evidentemente devi mandare la pallina luminosa di plutonio (!) nel tubo in alto a destra facendo girare la ruota, ma in quale senso?

Se giri la ruota in senso orario vai al **12**, altrimenti se la giri in senso antiorario vai al **39**

## 28

Appoggi l'orecchio alla fredda lamiera azzurra, ma tutto quello che riesci a sentire sono dei suoni indistinti. Decidi allora di lasciar perdere e, mentre aspetti che escano per poter perquisire il furgone, uno di loro esce per andare a bere ad una fontanella lì vicino. Noti che ha qualcosa nella tasca dei pantaloni, forse il vostro Pass! Ti avvicini furtivamente per estrarlo, approfittando della sua distrazione, e delicatamente lo cominci a tirare. Sfortunatamente non sei un buon borseggiatore, perché lui si accorge subito della tua manovra e fai appena in tempo a fuggire, tirando via alla svelta l'oggetto dalla sua tasca. Dopo averlo seminato attraverso i vicoli illuminati dai lampioni, ti fermi a riprendere fiato e ti accorgi che in mano hai una chiave bianca e nera alla quale è attaccata un'etichetta con scritto "*Sex and Drugs and Rock'n'Roll*" e il numero "38" stampato sul retro. Se decidi di tenere questo oggetto segnalo nel tuo registro. Lentamente e sconcolato te ne torni all'albergo, per comunicare ai ragazzi che sarà il caso di inventarsi un nuovo piano. Vai al **15**



(Fig.4) – Ti trovi davanti agli occhi un marchinegno ideato da un folle...

### 29

Cerchi di evitare lo scintillio dello specchietto, ma sfortunatamente, mentre cerchi di sorpassare un vecchio signore che guida troppo piano, rimani abbagliato e perdi il controllo del mezzo quando una buca troppo grossa vi fa sbandare contro il *guard-rail* facendoti prendere un brutto colpo di frusta al collo (perdi 4 punti di *Salute*). Riesci a sentire l'urlo di trionfo dal furgone che si allontana e, assicurandoti che tutti stiano bene ti prepari a ripartire, non prima però di aver controllato il prezioso carico. Vai al 13

### 30

Inserisci l'ultimo numero, controlla che le barrette di rame siano ben fissate e tiri la leva... e anche un sospiro di sollievo! Il ronzio è finalmente cessato! Guardi l'orologio e per fortuna hai fatto appena in tempo, ma non c'è un minuto da perdere. Vi rimettete subito in marcia e spingi a tavoletta sull'acceleratore per recuperare il terreno perduto. Se non recuperate il Pass per voi è finita, dovete sbrigarvi a trovare innanzitutto il Palaroma e da lì sperare di rintracciare i Marshall per recuperare il maltolto. Il viaggio procede senza scosse e un triste mutismo si diffonde nell'abitacolo per le ore di viaggio che rimangono. Neanche i Deep Purple che tieni ad alto volume nell'impianto stereo riescono a tirarvi su di morale. Arrivate alla periferia di Roma nel pomeriggio inoltrato, ma non vedete indicazioni di sorta per questo Palaroma che state cercando. Imposti il navigatore satellitare sulla via che Lucille ti ha indicato, ma purtroppo questo non sembra essere aggiornato, visto che alcune strade che ti dice di percorrere sono in senso vietato o, in qualche caso, chiuse per lavori in corso. Il navigatore si rivela inutile, poiché ti rimanda sempre in una delle vie sbagliate, inoltre non ci sono cartelli che indichino la posizione del Palaroma, quindi spegni riluttante il navigatore e cerchi di trovare un altro modo. Se vuoi cercare di trovare un qualche punto di riferimento che ti possa essere d'aiuto vai al 23. Altrimenti puoi provare a chiedere informazioni a qualche passante, in questo caso vai al 32

### 31

Non fai in tempo a formulare un pensiero che già ti sono addosso, ti immobilizzano e cominciano a pestarti duramente urlandoti in faccia insulti e imprecazioni (perdi 6 punti di *Salute*). Poi ti lasciano impolverato, stracciato e sanguinante per terra e, mettendo rapidamente in moto il furgone si allontanano rumorosamente. Ti rialzi a fatica giurando vendetta e, dopo aver bevuto a lungo ed esserti ripulito alla meglio con l'acqua di una fontanella che vedi lì vicino, ti avvii barcollante verso il Tir e spera di riuscire almeno a contattare Lucille. Vai al 15

### 32

Vi fermate a chiedere informazioni e a turno i ragazzi si sporgono dal finestrino per interrogare i passanti che incontrate. Purtroppo, dopo ore di giri a vuoto, non avete trovato nessuno che capisse l'inglese o che, nei pochi casi in cui riuscivate a stabilire un contatto verbale, vi sapesse indicare la strada. Arrivate finalmente, esausti, davanti al Palaroma un po' per caso, seguendo la luce di alcuni riflettori puntati su quello che si rivela essere un centro commerciale a 32 piani, simile a un grattacielo statunitense, chiamato *RomaYork Magliana*. Allora parcheggi il Tir e l'unica cosa che ti viene in mente di fare a quest'ora tarda è mandare i ragazzi della band a riposarsi per affrontare l'eventuale concerto di domani e chiamare Lucille per sapere se è riuscita in qualche modo a risolvere questa maledetta situazione. Vai al 15

### 33

Un raggio abbagliante di luce colpisce i tuoi occhi, ma sei da anni abituato a sopportare la luce dei faretto in faccia durante gli allestimenti, per cui stringi le palpebre e mantieni la strada. Fai appena in tempo ad accorgerti che davanti a te c'è una grossa buca nell'asfalto e ti trovi nella situazione di dover agire in fretta. Sterzi a sinistra, stringendo il furgone dei Marshall che vi sta affiancando, il quale accelera per superarvi ma non ha la prontezza di riflessi per evitare l'altra grossa buca che si trova davanti facendogli perdere il controllo. Dallo specchietto vedete il loro furgone schiantarsi contro il *guard-rail* senza grossi danni. Per quanto siano dei bastardi, decidete all'unanimità di chiamare il soccorso stradale per avvertirli dell'incidente e dopo qualche chilometro vi fermate in una grossa piazzola di sosta per controllare che il carico non si sia rovinato durante la corsa. Vai al 13

### 34

Per un attimo ti senti cadere, ma il tuo equilibrio ti salva appena in tempo. Bilanciandoti con le braccia rimani in piedi e lentamente ti avvicini alla fila di faretto che oscilla sempre più pericolosamente, facendoti frizzare leggermente. Nel giro di pochi minuti riesci a sistemare il danno senza problemi, ma ti accorgi che laggiù Fly sta cercando il tuo sguardo per chiederti qualcosa di evidentemente urgente. Devi sbrigarvi a scendere e l'unica cosa che ti viene in mente è saltare su un'alta pila di assi di legno che

attutirebbe la tua caduta e da lì potresti calarti facilmente come su una scala a pioli. Fly nel frattempo getta occhiate nervose al lato del palco e capisci che non hai un secondo da perdere e ti prepari al salto. Tira 1Dp6 e se il risultato ottenuto è superiore al tuo punteggio di *Vista*, vai al **16**  
Se invece è uguale o inferiore, vai al paragrafo **8**

### 35

Trangugi voracemente il tuo panino che si rivela essere più piccante del previsto, ma tuttavia è veramente buono e il tutto si risolve con una sonora soffiata di naso colante e un po' di accaldamento. Poche ore dopo vedi nello specchietto qualcosa che ti fa trasalire... hai le allucinazioni o quel furgone azzurro stile anni '60 che vi sta sorpassando è quello dei Marshall? La M al posto del logo del furgone conferma la seconda ipotesi e avverti immediatamente gli altri con un potente *power chord* chitarristico-vocale. "Sono loro" - urla Beta concitata - "dobbiamo fare qualcosa al più presto"! Stai per risponderle quando senti un colpo provenire dal retro del Tir, i Marshall vi stanno speronando! "Non possono farci nulla - sostiene, calmo come sempre Victor, mentre mastica le sue immancabili gomme - "siamo troppo grossi per loro, e poi, al limite, se inchiodi li schiacciamo come insetti". Ribatti con un complicato assolo di *tapping* vocale di chitarra che Fly traduce (sembra essere l'unico al mondo a capire cosa dici) che se inchiodi potresti rischiare di rovinare tutta la strumentazione e il delicato impianto che vi portate appresso, quindi non vi rimane altro che mantenere la strada e cercare di seminarli attraverso il rado traffico e le tante buche della Salerno-Reggio Calabria. Purtroppo sono proprio le buche a rallentarvi e dopo pochi minuti i Marshall, evidentemente stanchi di speronarvi da dietro inutilmente, tentano una nuova tattica. Riconosci i capelli tinti color argento di Sam "58" Sennheiser, il cantante, che con uno specchietto, probabilmente preso in prestito alla loro batterista Tamara "Tama" Star (o ancor più probabilmente è proprio il suo, vanitoso com'è), tenta di accecarti per farti sbandare.

Se cerchi di mantenere la strada, tira 2Dp6, se il risultato è superiore al tuo punteggio di *Vista* vai al **33**  
Se invece è inferiore o uguale, vai al **29**

Altrimenti puoi fermarti al lato della strada e farti sorpassare, evitando così incidenti ma rischiando di arrivare troppo tardi, in questo caso vai al **13**

### 36

Richiudi rapidamente il posacenere e scavalchi i sedili per andare a frugare il retro del furgone e del Pass non trovi traccia ma, tra vari oggetti inutili, come aricciacapelli e pesi per il *body building*, trovi il tuo computer laptop nel quale avevi programmato tutto il disegno luci per lo *show* di domani! Oltre al tuo computer trovi pure una chiave seghettata bianca e nera alla quale è attaccata un'etichetta con la scritta "*Sex and Drugs and Rock'n'Roll*" e sul retro è stampato il numero "20". Se vuoi tenere questi oggetti ricordati di segnarli nel tuo registro, dopodiché torni in albergo. Vai al **15**

### 37

Il piazzale davanti al Palaroma è molto grande, e le ombre che si allungano non ti aiutano di certo a distinguere bene le sagome delle persone che lo popolano, inoltre non vedi traccia di furgoni azzurri.

A questo punto puoi sempre tentare di seguire delle tracce di benzina andando al **26**

Oppure se vuoi riposarti un po' in albergo e provare a contattare Lucille, vai al **15**

### 38 (Fig.5)

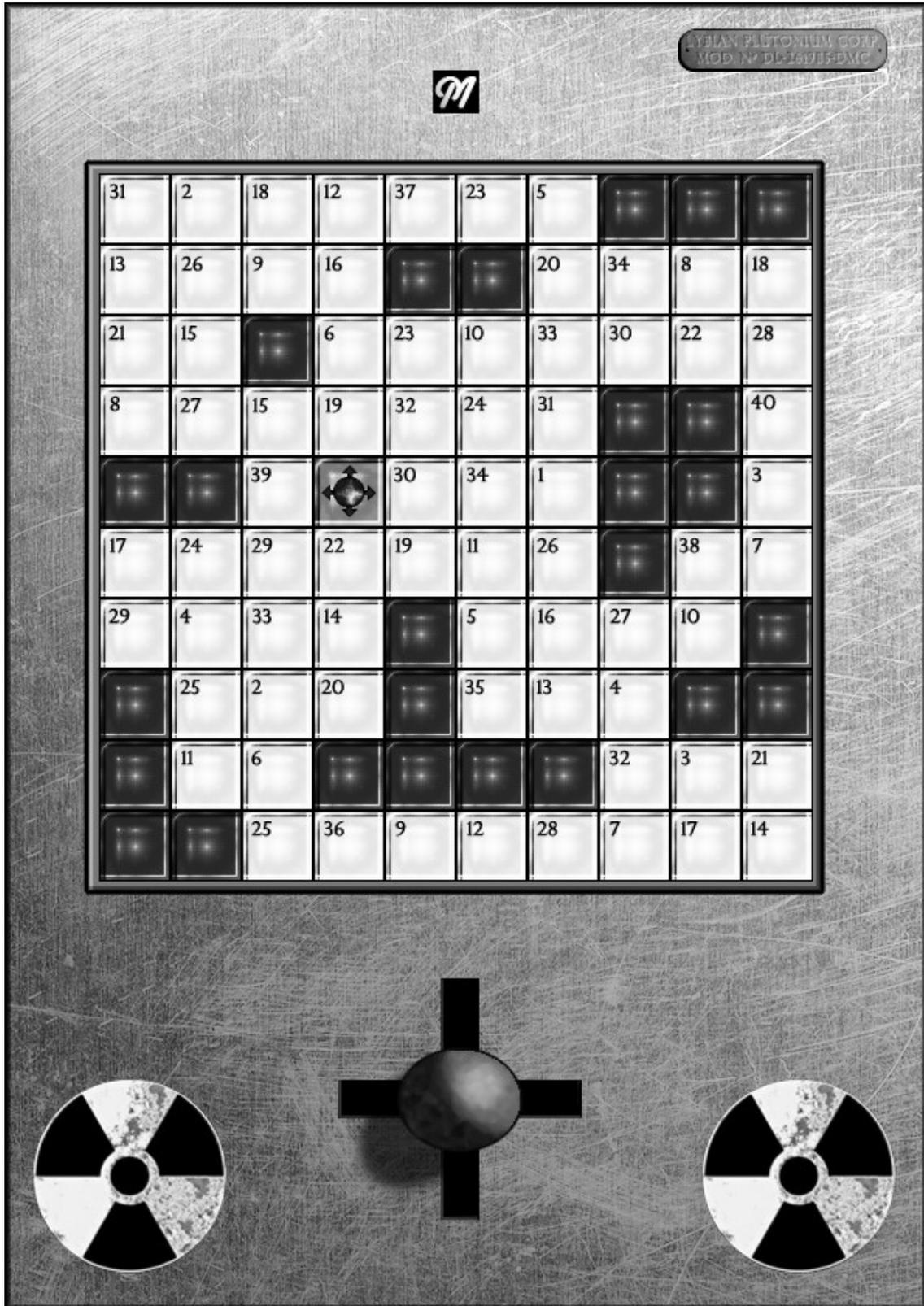
Estrai la chiave dalla tasca, apri lo sportello e una specie di strano pannello appare davanti ai tuoi occhi. In basso c'è una levetta che, spinta in una direzione, spegne le caselle illuminate in quel verso fino al bordo o fino a una casella già spenta. Partendo inizialmente dalla casella grigia si continua poi proseguendo dal punto in cui l'ultima casella è stata spenta. Capisci ben presto che tutte le caselle devono essere spente per poter sbloccare il meccanismo.

Se riesci a spegnere tutte le caselle vai al paragrafo indicato dall'ultima casella che tocchi, altrimenti vai al **39**

### 39

Ti accorgi di aver sbagliato qualcosa quando il macchinario comincia a vibrare paurosamente diventando incandescente e nel giro di pochi secondi tutto quello che rimane del Palaroma è solo un mucchio di macerie e cadaveri.

La piccola esplosione nucleare causata dal tuo errore spazza via l'intera periferia romana, lasciando intatti pochissimi edifici, incluso il nuovissimo centro commerciale a 32 piani *RomaYork Magliana* che, impertinente, resiste ostinatamente all'onda d'urto, mentre una nube grigio-nerastra simile a un grosso albero contorto di qualche oscura fiaba si espande minaccioso coprendo le urla della città. Ben



(Fig.5) – Le caselle illuminate dovranno essere tutte spente perché la macchina funzioni...

presto la notizia della strage si diffonde in tutto il mondo e in breve tempo, mentre la politica italiana e il servizio civile si compattano decisi per prestare aiuto (il meno possibile) alle vittime della catastrofe, le vendite dei vostri dischi e dei vostri brani in rete, ora che siete morti, salgono alle stelle anche in Italia, poiché, a quanto pare, il pubblico italiano sembra accorgersi dei grandi talenti solo dopo che hanno tirato il calzino, e voi, e questo bisogna ammetterlo, lo avete fatto col botto! Forse dei DeFender non uscirà più nessun disco, nè ci sarà un altro *tour*, ma se non altro, adesso siete finalmente la band più famosa del mondo!



40

In un lampo abbagliante di luce multicolore la macchina scompare davanti ai tuoi occhi e, insieme a lei, tutta la struttura del Palaroma. Ti volti per guardarti intorno e ti accorgi che tutto il pubblico è ancora lì e i DeFender sono ancora con gli strumenti in mano, ma tutti fermi e ammutoliti dallo stupore. Siete tutti sospesi in aria in un vuoto coloratissimo, avvolti in una specie di sete impalpabili multicolore che lentamente vi danzano attorno emettendo lievi suoni fruscianti simili a un coro di sussurri intonati. Appena intuisci che tutto questo proviene dal tuo essere, probabilmente grazie al collegamento con la strana macchina, tutto si trasforma improvvisamente in un'esplosione magnifica di suoni roboanti e colori vivacissimi che sembrano provenire dall'interno di te stesso e che si vanno a fondere insieme a quelli di tutti gli altri, facendovi sentire per un attimo un'unica forza inscindibile, come se foste una sola grande persona. Allora ti concentri e cerchi di canalizzare la tua energia per creare una folle corsa vorticoso in un volo ascendente fatto di spirali coloratissime che si intrecciano tra di loro come torri elastiche, mentre la musica aumenta di intensità e altezza fino a culminare in un meraviglioso cuore pulsante rosso e nero di puro suono dove la musica dei DeFender diventa gigantesca e magnifica. Proprio a quel punto ti accorgi che i ragazzi della band hanno ricominciato a suonare con un'energia che mai avevi sentito prima e in quel momento non resta altro che il Suono, il Suono di tutti voi, il Suono di un'unica entità viva e pulsante, il Suono unico e assoluto, il Suono che sembra essere ovunque e che ti fa mancare il respiro per poi esplodere come una bolla di sapone in un boato trionfante, seguito da un silenzio assoluto. Lentamente tornano a comparire i contorni sempre più distinti del Palaroma e il pubblico, tremante dall'emozione e ancora con le lacrime agli occhi, si alza lentamente in piedi in una *standing ovation* che dura un tempo che sembra interminabile. Anche tu hai le lacrime agli occhi e senti l'energia della strana macchina defluire dalla tua mente. Allora ti togli le manette e ti accasci a terra esausto, mentre i DeFender sul palco, non sapendo più bene come comportarsi, si portano traballanti al fronte del palco e, prendendosi le mani, si inchinano al pubblico due volte, poi si sciolgono e Fly ti porge la mano, come ad invitarti a salire sul palco anche tu. Fai segno di no con la testa, ma Beta si stacca dal gruppo e ti viene a prendere trascinandoti sul palco. Allora davanti a te vedi il pubblico che vi osanna e accenni un impacciato inchino anche tu, mentre i flash delle macchine fotografiche e dei telefonini sembrano stelle lucenti in un cielo di volti felici ed estasiati.

Adesso siete davvero la band più famosa del mondo, il pubblico italiano ormai è vostro, e mentre torni dietro le quinte noti un pezzo di carta strappata da un quaderno bianco ai piedi della macchina che prima non c'era, lo raccogli e leggi il suo contenuto:

"Scusate i modi, ma è il massimo che ho potuto fare per voi, dato che i Marshall mi stavano addosso. Mi dispiace molto. Roland Phantom.

ps: il vostro *show* è stato galattico, se avete bisogno di un tecnico del suono contate su di me in futuro!"

Spalanchi gli occhi dallo stupore, poi ti metti a ridere di cuore e fischiettando allegramente scompaia dietro la porta del *backstage*, chiudendotela alle spalle.