

La sfida degli Immortali

*Grandi son sempre stati i miei poteri magici sin dall'infanzia;
Cambiando col vento, mostro la mia potenza.
Nutrendo la mia natura e coltivando la verità,
Ho vissuto giorni e mesi,
Salvando la mia vita saltando fuori dal ciclo delle rinascite.
Una volta ho cercato con sincerità la Via
Scalando la Montagna Terrazza degli Spiriti per cogliere erbe medicinali.
Su quella montagna vive un antico Immortale
Vecchio di centotto mila anni.
Ne ho fatto il mio maestro,
Sperando che mi mostrasse una via per l'immortalità.
Egli disse che l'elisir è nel corpo di ciascuno,
Che è perder tempo cercarlo fuori.
Imparai la gran magia dell'immortalità,
Senza la quale difficilmente sarei sopravvissuto.
Volgendo dentro il mio sguardo, sedetti e mi calmai la mente,
Mentre il sole e la luna si mescolavano dentro di me.
Trascurando le cose del mondo, ridussi i miei desideri,
E quando i sensi, il corpo, e la mente furono purificati, il mio corpo fu saldo.
Riavvolgere gli anni e tornare alla giovinezza è presto fatto;
La strada per l'immortalità e la saggezza non fu lunga.
In tre anni acquisii un corpo magico,
Che non soffriva come uno comune.
Vagai per i Dieci Continenti e le Tre Isole,
Gli angoli del mare e i confini del cielo.
Avevo vissuto oltre trecento anni,
Ma non potevo ancora volare sui Nove Cieli.
Ebbi un vero tesoro sottomettendo i dragoni del mare:
Un bastone di ferro con fasce d'oro.
Sulla montagna dei Fiori e dei Frutti
Ero il comandante supremo;
Nella Caverna del Sipario d'Acqua
Riunii servitori demoniaci.
Il Grande Imperatore di Giada mi inviò un decreto
Con cui mi dava l'alto rango e il titolo di 'Pari del Cielo'.
Più di una volta ho rovinato la Sala della Nebbia Miracolosa,
Ed ho rubato le pesche della Regina Madre diverse volte.
Centomila soldati celesti in ranghi serrati
Vennero con lance e spade per fermarmi.
Rimandai i Re celesti lassù sconfitti,
Ferii e misi in fuga Nezha alla testa dei suoi uomini.
Il Vero Signore Erlang, abile nelle trasformazioni,
Lao Tze, Guan-yin e l'Imperatore di Giada
Guardarono mentre venivo sconfitto dalla Porta Sud del Cielo.
Con un po' d'aiuto di Lao Tze,
Erlang mi catturò e portò in Cielo.
Fui legato alla Colonna della Punizione dei Demoni,
E fu ordinato a soldati divini di tagliarmi la testa,
Ma sebbene tagliato con spade e battuto con martelli
Non ne fui scalfito.
Allora fui colpito col fulmine e bruciato col fuoco.
Poiché ho davvero poteri magici,
Non ne fui impressionato.
Allora mi portarono alla fornace di Lao Tze per essere fuso.
I Sei Ding mi arrostirono lentamente col fuoco divino.
Quando fu tempo e la fornace si aprì, ne uscii,
E corsi per il Cielo, con il mio bastone in mano.
Nessuno poté fermarmi dal causar danni ovunque,
E provocai il caos nei trentatré Cieli.
Poi il nostro Tathāgata Buddha usò il potere del suo Dharma
E mi gettò di schiena sotto la Montagna dei Cinque Elementi,
Dove fui schiacciato per cinquecento anni pieni,
Finché Xuan Tsang venne dalla terra dei Tang.
Ora mi sono ravveduto e vado ad Ovest
Per scalare la Cima del Tuono e vedere il Buddha.
Chiedi per i Sette Mari, Cielo e Terra:
Scoprirai che sono il più forte mostro mai vissuto.*

Regolamento

In questo racconto-gioco tu sei il mitico **Sun Wukong** (Son Goku in giapponese), eroe di *Viaggio in Occidente*, la scimmia impertinente dotata di straordinari poteri, ingaggiato dalla Bodhisattva Guan-yin per accompagnare il monaco Xuan Tsang in India, a recuperare le Sacre Scritture Buddhiste, dette Tripitaka. Con questo stesso nome Guan-yin ha ribattezzato il monaco. Con te peregrinano altri compagni, possenti demoni caduti dal Cielo. Il primo a unirsi a te e a Tripitaka è Zhu Bajie (Cho Hakkai in giapponese), detto Porcellino. È uno spirito mezzo uomo e mezzo maiale, alquanto stupido, ma con una forza comparabile solo alla sua fame. Le donne e il sonno (oltre al cibo) sono le sue più grandi passioni. Possiede un rastrello a nove punte come arma, datogli dalla stessa Guan-yin. Sha Wujing (Sha Gojyo in giapponese), detto Sabbioso, è un demone che infestava il Fiume delle Sabbie Mobili ma, dopo essersi convertito alla Grande Fede, ha deciso di accompagnarvi fino in India a cercare le Scritture. Ha i capelli rosso fiamma e gli occhi come due lanterne; porta intorno al collo nove teschi e impugna un enorme pastorale, che ha una lama a mezzaluna da un lato e un'ampia lama a doppia curva, con i tipici anelli metallici da pastorale, dall'altro. Guida il cavallo di Tripitaka, che altro non è se non il figlio del Re Drago dell'Oceano Occidentale, trasformato in cavallo dalla Bodhisattva. In cinque per affrontare il difficile viaggio dalla Cina fino in India, al tempio dello Scoppio di Tuono, dal Buddha Tathāgata, dove si trovano le Sacre Scritture buddhiste. Solo queste sono in grado di liberare i morti dal loro stato di dannazione e di diffondere la pace e la saggezza nella Cina ormai corrotta.

Prima di incontrare Tripitaka eri il demone più egoista e irriverente mai vissuto. Hai messo a soqquadro la Terra e il Cielo, guadagnando poteri immensi, solo Buddha è stato capace di imprigionarti nella Montagna dei Cinque Elementi. Per cinquecento anni hai marcito fra le sbarre di roccia, fino a quando la Bodhisattva ti ha dato l'opportunità di rimediare chiedendoti di accompagnare Tripitaka. Al suo arrivo l'hai chiamato e lui ti ha liberato dal sigillo d'oro che il Buddha ha usato per tenerti prigioniero, e che portava il potente mantra OM MANI PADME HUM. Da quel giorno hai seguito il tuo nuovo maestro, ma siccome ti sei dimostrato subito ribelle e indisciplinato, la Bodhisattva ha donato un particolare cerchietto d'oro al tuo maestro. Questi te lo ha fatto indossare con l'inganno e da quel momento non si è più staccato dalla tua testa. Ogni volta che Tripitaka recita la formula segreta che solo lui, Guan-yin e Buddha sanno, il cerchio si stringe provocandoti un dolore insopportabile. Così è riuscito a domare il tuo carattere difficile e lentamente hai cominciato a comportarti sempre meglio, fino a provare devozione per il tuo maestro e dedizione alla tua missione. I tuoi numerosi poteri, guadagnati slealmente e usati per tuo mero interesse, li metti ora a disposizione della grande causa del tuo maestro e di Guan-yin. Presto sono arrivati i tuoi compagni di viaggio e adesso, cinque eroi d'indomito coraggio, proseguite verso l'India senza indugio.

Nome: il tuo nome in religione è Scimmiotto-Consapevole-di-vacuità, nome che ti ha dato il tuo primo maestro, Pu Ti Zu Shi. Al tempo dello sconvolgimento che portasti in Terra e in Cielo ti autoproclamasti il Grande Saggio, l'Uguale del Cielo e da allora tutti gli spiriti ti conoscono con quel nome. Da quando segui Tripitaka vieni chiamato semplicemente Scimmiotto.

Aspetto e carattere: sei una scimmia, né più né meno. Di quelle dispettose e irriverenti, ambiziose e arriviste, egocentriche e pungenti. Hai la fronte schiacciata, occhi vivi e duri, testa rotonda, faccia pelosa e niente mento. Ti lusingano i complimenti, cerchi la fama e il potere. Sei astuto e apprendi in fretta; tutti gli spiriti ti temono. Di solito prima attacchi e poi fai domande, ti piace mostrare la tua forza e non vedi l'ora di affrontare un'impresa alla tua altezza. Mangi poco e solo frutta, semi e qualche erba. Adori le pesche, sono il tuo cibo preferito. Quando eri in cielo te ne sei fatto una scorpacciata rubandole agli Immortali. Da quando sei partito con Tripitaka il tuo cuore si è addolcito e il tuo carattere è diventato più disciplinato. Adesso hai a cuore la vera fede e la causa del tuo maestro: andare da Buddha e trovare le Sacre Scritture, i Tre Panieri d'Oro.

Caratteristiche: tu sei un grande guerriero e devi determinare le tue caratteristiche. Sono tre: **Attacco**, **Difesa** e **Percezione**. Esse partono da un valore base rispettivamente di **8**, **6** e **4**. Le prime due le usi in battaglia, la **Percezione** quando devi valutare bene la situazione e trovare l'intuizione giusta per capire cosa è meglio fare. Sarà il testo a dirti quando dovrai usarla. Possiedi **5** punti da distribuire a piacimento fra queste tre caratteristiche sapendo che più alto è il loro valore e migliore sarai in battaglia: devi distribuire almeno un punto per ciascuna.

Punti Vita: determinano la tua capacità di sopportare le ferite. Quando arrivano a 0 o meno sei morto. Sono molto preziosi e non sarà facile recuperarli durante l'avventura: sii prudente! Il loro valore a inizio avventura ammonta a **20**.

Oggetti speciali: hai una **Mazza** di ferro con dei fermagli d'oro che è magica. Ha la capacità di allungarsi, accorciarsi, ingrandirsi e rimpicciolirsi secondo il tuo volere. È la tua arma per attaccare e difenderti. Quando non la usi in battaglia la tieni dietro l'orecchio, grande come uno spillo. Fa un danno fisso di 3 ai **Punti Vita** degli avversari ad ogni scontro, ma solo se il tuo **Attacco** supera la loro **Difesa** di almeno un punto (quindi il tuo danno minimo, quando lo fai, è di 4 **Punti Vita**). Possiedi la **Trapezio-Nuvola** che ti permette di volare nel cielo a tuo piacimento.

Magia: sei un guerriero ma sei anche un potente mago. La tua permanenza in Cielo ti ha dotato di molti poteri. Ecco qua l'elenco di ognuno.

1. **Le 72 trasformazioni:** puoi trasformarti in tutto ciò che vuoi. Arte che hai imparato dall'Immortale Pu Ti Zu Shi. Oltre a ciò puoi trasformare ogni pelo del tuo corpo in qualsiasi cosa solamente soffiandoci sopra.
2. **Blocca persone:** con un magico passo di danza puoi bloccare tutte le persone che ti circondano, i quali diventano incapaci di muoversi, parlare, etc. Attenzione! Funziona solo con le menti deboli!
3. **Vento magico:** puoi creare un potente vento disegnando una forma magica per terra e soffiando forte.
4. **Evocare gli spiriti:** puoi evocare gli spiriti del luogo in qualsiasi momento.
5. **Cerchio protettivo:** puoi tracciare un simbolo magico per terra e chiunque vi entri dentro è protetto da qualsiasi

spirito, attacco fisico o magico.

6. **Arte oratoria**: non è una vera e propria magia. È semplicemente una grande capacità di tenere discorsi convincenti. Sai sempre cosa dire e cosa rispondere, hai spesso l'ultima parola e aggiri facilmente le menti deboli.
7. **Medicina**: è un incantesimo che ti permette di recuperare TUTTI i tuoi **Punti Vita** all'istante. Puoi usarlo una sola volta durante l'avventura anche in mezzo a un combattimento.

Combattimento: è molto semplice. Si confronta il tuo **Attacco** con la **Difesa** del tuo avversario. Se il tuo **Attacco** è superiore alla **Difesa** hai ferito il nemico. Poi si confronta l'**Attacco** dell'avversario con la tua **Difesa**. Anche lui ti ferisce se l'**Attacco** è più alto della **Difesa**. Attenzione! Puoi ferire ed essere ferito nello stesso scontro! Il danno che produci tu è dato dalla differenza fra il tuo **Attacco** e la **Difesa** dell'avversario a cui si aggiunge il danno fisso della **Mazza** che è 3. Esempio: se tu hai **Attacco 10** e il tuo nemico **Difesa 8** la ferita che gli infliggi sarà **5** dato da $10 - 8 = 2 + 3 = 5$. Per calcolare il danno eventuale che ricevi devi sottrarre all'**Attacco** dell'avversario la tua **Difesa**. Se non ci sono altre indicazioni nel testo, quello è il danno che ricevi. Si va avanti finché uno dei due non muore.

Nome: Sun Wukong (Scimmiotto-Consapevole-di-Vacuità)		
Titolo: Il Grande Saggio, l'Uguale del Cielo		
Caratteristiche		
Attacco	Difesa	Percezione
Oggetti: Mazza (+3 al danno) Trapezio-Nuvola		
Magie&Abilità:		
72 trasformazioni		
Blocca persone		
Vento magico		
Evocare gli spiriti		
Cerchio protettivo		
Arte oratoria		
Medicina		
Punti Vita		

Il viaggio verso Occidente procede tranquillo. Siete in viaggio ormai da diverso tempo, non ricordi quanti inverni sono passati. Numerose avventure solcano il cammino alle vostre spalle e chissà quante altre vi aspettano davanti. Ma da qualche tempo progredite senza intoppi. Oggi è una bella giornata e il terreno morbido vi mette di buon umore. Camminate calmi ammirando il panorama quando d'un tratto un rumore, un chiasso che pare un urlo di centomila voci, vi fa sussultare. Tripitaka, allarmatissimo, tira le redini e girandosi verso di te dice:

«Di dove viene questo rumore così strano?».

«Ha tutta l'aria di una frana» risponde Porcellino.

«Io lo direi un temporale» soggiunge Sabbioso.

«Io giurerei di sentire gente che grida e cavalli che nitriscono» dice Tripitaka.

«Vi sbagliate tutti – interveni tu ridendo – Aspettatevi qui che vado a dare un'occhiata».

Caro Scimmietto! Ti sgrulli tutto, fai un balzo fra le nuvole e guardi giù.

Vai al [10](#)

1

Tracci il simbolo magico in terra appena in tempo per saltarci dentro quando uno dei taoisti recita un incantesimo di evocazione: uno Spirito del Fulmine cade dal cielo dritto dritto sulla tua mazza! Per fortuna lo Spirito si disintegra sul tuo cerchio di protezione, che si dissolve a sua volta. Prendi la mazza e ti scagli sugli avversari.

Maghi taoisti: Attacco 9, Difesa 8, Punti Vita 18

Se vinci vai all'[11](#)

2

Scendi dalla tua Trapezio-Nuvola e atterri di fronte al monaco. Tripitaka ti dice:

«Allora, discepolo? Visto niente?»

Racconti tutto quello che hai visto e sentito nel dettaglio.

«Tutto questo non ci spiega niente – risponde Tripitaka seccato – Discepolo, perché non ti sei informato meglio? Lo sai che quando ti mando avanti prima che torni voglio che abbia una visione chiara della situazione!» ti rimbrotta il monaco.

«Ma...» insisti cercando di far valere le tue ragioni.

«Niente ma! Non si può credere alle prime cose che si vedono e si sentono! Come si fa a pensare che i taoisti possano avercela coi buddisti. Su, da bravo, andiamo a parlare con quei venerabili preti»

«Maestro!» continui inutilmente, perché Tripitaka è già partito senza darti più ascolto.

Sbuffi irritato: non c'è niente che odi di più dei rimproveri e della sfiducia. Se non avesse quella formula per farti venire il mal di testa l'avresti già preso a mazzate sui denti. Senti Porcellino che sghignazza contento della tua figuraccia.

«Andiamo avanti, vediamo cosa accade» esorta Tripitaka voltandosi.

Vi avviate verso il luogo in cui hai visto i taoisti fino a quando non li raggiungete. Non si sono ancora accorti di voi. Mentre gli altri si fermano, Tripitaka ti fa cenno di andare dai due.

Vai al [15](#)

3

Disegni per terra un simbolo magico e ti ci metti dentro, insieme ai tuoi compagni. L'Immortale afferra di nuovo la sua tavoletta, brucia qualche cartiglio magico e batte sull'altare un bel colpo risonante. Immediatamente il cielo si copre di nuvole e nebbia. L'Immortale si curva sulla spada e si scioglie i capelli. Poi brucia altri cartigli e recita altre formule, battendo da capo la sua tavoletta. Il cielo bigio è squarciato da un lampo e un gran boato lo segue. Urla di giubilo e d'incitamento acclamano Forza di Cervo. Tripitaka ti guarda con occhi spaventati.

Un goccia s'infrange contro il tuo cerchio protettivo. Ne seguono altre. Presto scende giù un acquazzone. È fatta, l'Immortale ha raggiunto il suo scopo. All'ultimo segnale la pioggia cessa. Siete rimasti asciutti, ma intorno a voi la pioggia ha infradiciato tutto.

La situazione è delle peggiori. Il re si stropiccia le mani dalla contentezza e dalla finestra urla ai suoi uomini:

«Uccideteli!»

Caro Scimmietto! Adesso è veramente un guaio. Fai un passo magico e gridi: «Alt!». La grande maggioranza dei presenti, voi esclusi, rimane paralizzata dal tuo incantesimo. Ma ci sono ancora dei magonzoli taoisti che sono riusciti ad eludere la tua magia, compresi gli Immortali, che ne approfittano per infrangere il tuo cerchio protettivo. Senza por tempo in mezzo, prima che qualcuno si renda conto di quello che sta succedendo, insieme agli altri, ti precipiti in una corsa furibonda il più lontano possibile. Riuscite a seminare i più, ma la vostra presenza in questo regno vi mette in serio pericolo. Siete costretti ad andarsene, uscendo dai confini, sulla strada da cui siete venuti. Dovrete aggirare tutto il regno, perdendo molti giorni di cammino. Tripitaka è infuriato con te per tutto quello che hai combinato e non ti rivolge la parola. Tu, sconsolato, trascini i piedi mogio mogio. Pensi ai cinquecento buddisti a cui avevi promesso la salvezza, deludendoli e sapendo che spetterà loro un'atroce morte. Non sei fatto per i fallimenti, ma questa velleità da eroe ti fa sempre cacciare in situazioni difficili. Forse la prossima volta ci pensi due volte prima di lanciarti in queste sfide e mettere a repentaglio la preziosa missione del tuo maestro. Eppure il tuo arrivo in questo regno era stato preceduto dai messaggi dei Sei Guardiani e dei Difensori della Religione...

4

Sali in cielo e lanci uno stentoreo OM. Gli spiriti del luogo ti appaiono, inginocchiandosi.

«Grande Saggio, ci hai chiamati?» ti dicono in coro.

«Sì, ho dei problemi con questi tre Immortali. Mi dovete aiutare ad affrontarli»

«Questi Immortali sono molto potenti, conoscono le formule per soggiogarci» rispondono loro.

«Razza di vigliacchi! Volete forse assaggiare la mia mazza?» t'inalberi.

«No no, grande Saggio. Volevamo solo dirti che loro non sembrano ciò che sono. Secondo me ti conviene tornare al tempio. E affrontarli domattina in una sfida che li sappia smascherare davanti agli occhi di tutti» rispondono.

«Idioti come pensi che riesca a fuggire nelle condizioni in cui sono?» imprechi contro gli spiriti.

«Grande Saggio, ci pensiamo noi. Ma se decidi di combattere contro di loro, noi non possiamo aiutarti» concludono loro. Che fai?

Torni al tempio insieme ai tuoi compagni, mentre gli spiriti vi aiutano nella fuga vai al [17](#)

Se decidi di combattere i tre Immortali usando le **72 trasformazioni**, vai al [26](#)

Se usi **Blocca persone**, vai al [12](#)

Se usi **Cerchio protettivo**, vai al [23](#)

5

Subito vedi che ci sono degli elementali del vento che trattengono la tua testa.

«Che diavolo state facendo?» gridi loro.

«L'Immortale Forza di Tigre ci ha evocato, non possiamo resistere alla sua magia» rispondono loro.

«Lasciate subito andare la mia testa, o vi riempio di mazzate!» li minacci.

«Non sei nella posizione di minacciare, stavolta, Grande Saggio. La magia dell'Immortale è valida e potente» ti dicono di rimando.

Caro Scimmiotto! Stavolta sei nelle peste sul serio. La tua testa non ne vuol sapere di tornare. Presto dal tuo collo comincia a gocciolare il sangue. Il gocciolo diventa un rivolo e il rivolo una cascata. Sprizzi sangue ovunque quasi tu non avessi altro nel tuo corpo. Ma quando finisce sei morto e stecchito. La tua anima viene presa da Yama, Dio della Morte, a cui sei sfuggito per tanti secoli. Egli ghigna felice mentre ti porta nel Regno Infero.

6

Grazie alla tua sovranaturale dote d'intuizione ricevi 3 messaggi dal Libro dei Mutamenti (I Ching):

«Nella foresta ruggisce violenta
davanti a nulla lei si spaventa
ma col vento maestrale
lei cessa ogni male»

«Per il suo palco lo temono tutti
il ventre riempie di ricchi frutti
che uno svelto rapace
prenderà senza pace»

«Zoccolo duro e tenace davvero
indomitamente affronta il sentiero
con l'amico alleato
loscamente attirato»

Come tutti i messaggi del Libro dei Mutamenti sono anche questi ermetici, ma senti che se riesci a decifrarli ti torneranno molto utili nella sfida contro i tre Immortali.

Vai al [21](#) e fai le tue scelte.

7

Sarebbe imprudente andarsene, e ancor peggio attaccare i taoisti. Usi la tua **Arte Oratoria** per porre a tuo vantaggio la situazione.

«O che gran disgrazia – dici scoppiando in lacrime – mi è davvero doloroso ciò che mi dite».

«O bella, e perché?» rispondono loro.

«Devo dirvi che io giro il mondo anche per ritrovare un parente perduto. Ho uno zio che da giovane si è fatto prete buddista. Quando c'è stata la carestia, se n'è andato lontano a far la questua e d'allora nessuno l'ha più visto. È molto probabile che sia qui e non riesca a ritornare»

«Facilissimo – dicono loro – vuol dire che noi ci sediamo qui e tu vai al dirupo a fare il lavoro per noi. Su quest'elenco ci sono cinquecento nomi. Non devi far altro che guardare l'elenco e vedere se sono tutti presenti. Se poi trovi tuo zio, visto e considerato che sei un taoista come noi, lo libereremo con gioia»

Li ringrazi di cuore e ti avvii verso il dirupo, battendo il tuo tamburo strada facendo. Quando arrivi, i preti si buttano ginocchioni e picchiando la fronte a terra gridano:

«Pietà, padre! Nessuno di noi è stato pigro, e di cinquecento che siamo nessuno si è assentato né ha smesso di tirare il carro»

Fai cenno di rialzarsi e dici:

«Non avete niente da temere da me. Sono solo un umile questuante straniero. Per favore, ditemi perché siete ridotti in queste condizioni»

«Il re di questo paese – dice uno di loro – ha rinnegato la vera Legge, e accorda il suo favore a questi maestri eretici e alla

loro cricca. I tre Immortali, dopo essersi accaparrata la fiducia del re facendo cadere la pioggia, l'hanno persuaso a distruggerci; così i nostri templi sono stati abbattuti, e i passaporti tolti per impedirci di tornare a casa. E non ci hanno neppure permesso di lavorare per il nostro sostentamento; ci hanno dato agli Immortali come servi, come schiavi!»

«Questi taoisti – interrompi tu – devono avere certamente qualche arte fuori del comune, sennò, non sarebbero mai riusciti a conquistarsi il cuore del re»

«Hai proprio ragione. Questi immortali sanno anche fare la pietra filosofale, cadono in trance, trasformano l'acqua in olio e le pietre in oro. E adesso hanno costruito un tempio dedicato alla Trinità taoista, dove tutto il giorno e tutta la notte recitano scritture e celebrano riti per conservare la giovinezza del re; e senza dubbio questo lusinga molto sua maestà.

Così ci usano come schiavi, ci danno tre volte al giorno un po' d'acqua dove hanno bollito il riso più scadente, ci fanno dormire all'aperto ai piedi di questo dirupo. Siamo disperati! Molti di noi si sono suicidati, altri sono morti di strapazzi. A noi la morte non ci vuole. Ma c'è ancora una speranza. Nei sogni ci appaiono degli spiriti, giacché i Sei Guardiani e i Difensori della Religione vegliano su di noi, che ci dicono che dobbiamo tener duro ancora per un poco, nonostante i nostri tormenti. Perché dicono che presto verrà un pellegrino che sta andando in India a prendere le scritture. Con lui c'è un discepolo, un certo Grande Saggio, l'Uguale del Cielo, che ha dei grandi poteri magici e li usa per vendicare i torti degli oppressi. Lui annienterà i taoisti e riporterà in grazia i seguaci dello zen»

Ora cominci davvero a sentirti un pezzo grosso! Non è una bazzecola avere gli spiriti che preannunciano il tuo arrivo.

Ti sgrulli tutto e riprendi la tua vera forma.

«Il Grande Saggio!» gridano in coro i buddisti, buttandosi ginocchioni ai tuoi piedi.

«Perdonaci se non ti abbiamo riconosciuto nel tuo travestimento! Ti scongiuriamo, vieni subito in città con noi, smaschera gli impostori e rendi alla giustizia quel che le spetta!»

Preso dall'euforia della tua fama dici:

«Aspettatemi qua, ci penso io a liberarvi!»

«Se intendi avere a che fare con i due taoisti, ti consiglio di avvolgerti in un **Cerchio protettivo** perché sono capaci di evocare uno spirito terribile che ti uccide sul colpo!» ti dice uno di loro.

Sempre più determinato, vai dai due taoisti, non certo con buone intenzioni.

Vai al [15](#)

8

L'Immortale senza grandi fatiche compie la sua impresa, gettandoti uno sguardo di trionfo.

«Bene – dice il re informato da tutto l'accaduto – la prova è finita alla pari. Siccome i buddisti si sono rivelati degni avversarsi, direi che è il caso di firmare i loro passaporti e lasciarli andare»

Finalmente siete liberi e procedete rapidamente fuori da quel paese, non si sa mai che il re ci ripensasse su. Mentre Porcellino fischiava allegramente e Tripitaka si stiracchia sul suo cavallo, un sapore amaro accompagna il tuo cammino. Non ti va giù di non essere riuscito a battere quei tre furfanti e soprattutto di non aver liberato i buddisti che tanto in te confidavano. Sconsolato, trascini i piedi e pensi a quei poveri cinquecento buddisti a cui avevi promesso la salvezza, deludendoli e sapendo che spetterà loro un'atroce morte. Preghi per loro, pensando che hai fatto quello che potevi. Ma qualcosa ti dice che avresti potuto salvarli. D'altronde il tuo arrivo in questo regno era stato preceduto dai messaggi dei Sei Guardiani e dei Difensori della Religione...

9

Fai il passo magico e gridi: «Alt!». Purtroppo il tuo incantesimo non ha effetto, questi due hanno poteri magici difensivi. Non ti resta altro che attaccarli con la mazza.

Vai al [36](#)

10

Ti avvicini al luogo del fracasso ma non vedi niente. Una città circondata da un dirupo si trova sotto di te, ma i vapori che l'attorniano sono tutti di buon auspicio. A un tratto i tuoi occhi cadono su un alto dirupo sabbioso fuori dalla città: una gran folla di preti buddisti tira un carro stracolmo di tegole, mattoni, legname, terra e via dicendo. Il dirupo cade quasi a picco, ma c'è un sentierino stretto che s'inerpica su, tra due pareti ripide. I buddisti gridano in coro il nome del Bodhisattva della Forza a ogni strattone. Come diamine possano farcela a tirare il carro su per quel sentiero, è roba che sfida l'immaginazione. Mentre stai cercando di capire come mai dei preti buddisti si danno a imprese impossibili ecco che le porte della città si aprono per lasciar passare due giovani taoisti. Subito, appena i buddisti li vedono, con evidente angoscia raddoppiano i loro sforzi, dando strattoni disperati al carro. La situazione si fa complicata, che fai?

Torni dai tuoi compagni, vai al [2](#)

Scendi per capire meglio, vai al [30](#)

11

«Che cosa hai fatto!» gridano i buddisti, lasciando i carri e prosternandosi da te.

«Hai ucciso i favoriti del re!» dice uno di loro. Non si aspettava che tu lo facessi davvero.

«Adesso diranno che li abbiamo ammazzati noi. Devi venire subito in città e confessare il tuo delitto» aggiunge un altro.

«Smettetela di far baccano – intervieni stizzito – io sono il Grande Saggio, l'Uguale del Cielo! Sono qua per salvarvi. Venite con me!»

Andate al dirupo e con la magia issi i carri fino alla cima e li scaraventi nel burrone. Poi dici loro di fuggire e di stare nascosti finché un bando del re non permette ai buddisti di tornare liberi in città. Non fai a tempo a finire di parlare che arrivano Tripitaka e i tuoi compagni che erano rimasti indietro.

«Scimmiotto – grida il monaco – che cosa sta succedendo? Raccontaci tutto nel dettaglio perché noi non ci abbiamo capito niente»

Chiami i preti buddisti e chiedi a loro di spiegare velocemente tutta la questione. Questi in due parole dicono che anni or sono ci fu una siccità che nessuna preghiera e nessun sacrificio sapeva placare. Apparvero allora tre Immortali: Forza di Tigre, Forza di Cervo e Forza d'Ariete. Sono maghi potenti che sanno chiamare il vento e far cadere la pioggia con un semplice gesto della mano. Sanno anche trasformare l'acqua in olio e le pietre in oro. Così vinsero la siccità e s'ingraziarono i favori del re; lo persuasero a mettersi contro i buddisti, fino a che non distrussero i loro templi, li ridussero in schiavitù, tolsero loro i passaporti. Molti buddisti morirono di stenti, altri si suicidarono, questi rimasti in vita sono protetti dai Sei Guardiani e i Difensori della Religione, che hanno detto loro che sarebbe venuto presto un pellegrino che sta andando in India a prendere le scritture. Con lui c'è un discepolo, un certo Grande Saggio, l'Uguale del Cielo, che ha dei grandi poteri magici e li usa per vendicare i torti degli oppressi. Lui annienterà i taoisti e riporterà in grazia i seguaci dello zen.

Come sempre a sentire queste cose l'orgoglio ti sale fino alla radice dei capelli. Sei proprio diventato un pezzo grosso! Non è una bazzecola avere gli spiriti che preannunciano il tuo arrivo.

«Fratelli, come avete visto sono io il Grande Saggio» dici a loro. Ma Tripitaka comincia a frignare come al suo solito.

«Che guaio – esclama il monaco – e ora che faremo?»

«Il nostro tempio – intervengono i buddisti – non l'hanno distrutto, perché c'è quella statua dell'antenato del re che ordinò di costruirlo. Possiamo andare tutti là per adesso»

Così vi dirigete al tempio buddista e quando arrivate è il tramonto. Venite accolti e sistemati in delle celle. Cenate e andate a dormire. Giunge la seconda veglia e ancora non riesci ad addormentarti, tanto il cervello ti brulica di progetti per l'indomani. A un certo punto senti non lontano il suono delle conchiglie. Ti vesti senza far rumore, balzi sulla tua Trapezio-Nuvola, guardi più da vicino e vedi che i taoisti celebrano nel loro grande tempio una funzione di supplica alla Stella Polare. Davanti alla porta c'è un'iscrizione ricamata su seta gialla: *Vento e pioggia a tempo debito; al nostro signore diecimila anni di regno felice!* Spiccano fra tutti tre venerabili taoisti in alti paramenti sacramentali, e capisci che sono gli Immortali Forza di Tigre, Forza di Cervo e Forza d'Ariete. Davanti a loro sta schierata una folla di circa ottocento fedeli: c'è chi batte il tamburo e il gong, chi offre incenso, chi confessa i propri peccati. Che fai?

Torni al tempio e cerchi di dormire aspettando domani, vai al [33](#)

Scendi e cerchi di capire qualcosa dei reali poteri di questi Immortali, vai al [40](#)

Vai a chiamare i tuoi compagni per farti dare una mano, vai al [18](#)

12

Fai un passo magico e gridi: «Alt!». Centinaia di taoisti rimangono immobilizzati, mentre quelli dotati di poteri magici cominciano a recitare delle formule. La vostra situazione non è migliorata di molto. Devi darti da fare in fretta!

Usi una delle **72 trasformazioni**, vai al [26](#)

Usi **Cerchio protettivo**, vai al [23](#)

Usi **Evocare gli spiriti**, vai al [4](#)

13

Recitando un incantesimo tracci sul terreno una figura magica. Poi, standoci dentro, cacci il fiato con tutta la tua forza. Immediatamente si leva un gran vento che rovescia i vasi da fiori e le lampade a piede e manda in frantumi gli ex-voto che stanno appesi ai muri. Nel tempio si fece di colpo buio pesto. I taoisti perdono la testa dalla paura.

«Devo pregare i fedeli di andarsene – dice l'Immortale Forza di Tigre – il vento cadrà certamente, e domattina reciteremo le poche scritture che mancano per raggiungere il numero prescritto»

Tutti se ne vanno e finalmente potete scivolare dentro il tempio. Subito quel bestione di Porcellino comincia a rimpinzarsi. Gli molli una bella botta sulle dita. Porcellino ritira svelto la mano e dando un passo indietro dice:

«E che diamine! Non ho avuto manco il tempo di assaporare un boccone e lui già comincia a darmele»

«Impara l'educazione – rispondi tu – mettiamoci a sedere e divertiamoci come si deve»

«Questa è bella – dice Porcellino – se dobbiamo sederci e stare come si deve quando sgraffigniamo uno spuntino, che diavolo dovremmo fare se fossimo invitati?»

«Chi sono quei Bodhisattva lassù» domandi.

«Se non riconosci la Trinità taoista vorrei proprio sapere quali dèi riconosci» risponde Porcellino.

«Come si chiamano?» continui.

«Quello in mezzo è il Grande Primordiale, quello a sinistra è il Signore del Tesoro Sacro, e quello a destra è Lao Tze» dice il tuo compagno.

«Prendiamo il loro posto, così mangeremo come si deve, e comodi per giunta» affermi risoluto.

Il profumo delle offerte mette addosso a Porcellino un gran smania di cominciare a mangiare e, arrampicatosi sull'altare, con una gran sventola del grugno fa ruzzolare la statua di Lao Tze, dicendo:

«È un bel pezzo che te ne stai seduta qua, vecchio mio. Ora è la volta di Porcellino»

Intanto ti siedì al posto del Grande Immortale e Sabbioso a quello del Signore del Tesoro Sacro, dopo aver tolto di mezzo le statue. Porcellino appena seduto afferra un budino enorme e comincia a ingozzarsi.

«Non così in fretta!» gridi.

«Senti fratello – risponde seccato Porcellino – adesso ci siamo seduti ed è tempo di cominciare»

«Se lasciamo quelle statue là in terra, da un momento all'altro può capitare qualche monaco taoista per fare le pulizie e come niente ci inciampa. Allora capirà che c'è qualcosa che non va. Sarà meglio nasconderle in qualche posto» affermi.

«Io qui dentro non mi ci raccapezzo, dove diavolo le ficco?» ti dice il tuo compagno.

«Quando siamo entrati ho visto una porticina sulla destra. A giudicare dall'odore che ne usciva, direi che deve essere un posto di trasmutazione metabolica. Faresti bene a metterle là» rispondi.

Quel bestione di Porcellino ha una forza straordinaria e si carica le tre statue sulle spalle e le porta via. Quando arriva alla porticina, la spalanca con un calcio e, manco a dirlo, è proprio una latrina.

«Che espressioni meravigliose sa pescare quel diavolo d'uno Scimmiotto! Riesce a trovare un gran titolo taoista perfino a un cesso!» e ride fragorosamente.

Finito di ridere li scaraventa dentro. Si sente un gran tonfo ma Porcellino non è abbastanza svelto a tirarsi indietro e si ritrova tutta la tunica inzaccherata. Il bestione non se ne cura e si mette al posto di Lao Tze. Tutto gongolante comincia a servirsi: budini, pasticci, gnocchi di riso, torte... un po' per volta fa piazza pulita. Tu mangi appena qualche frutto, tanto per tenere a freno gli altri, perché non gusti mai i cibi cotti. Le offerte spariscono in un batter d'occhio come una nuvola spazzata dall'uragano, e quando non resta più niente da mangiare, invece di andarsene, vi mettete tutti e tre a chiacchierare e a scherzare, intanto che digerite. Ma chi se lo sarebbe mai immaginato? Un piccolo taoista entra nel tempio a cercare la campanella, per non essere sgridato l'indomani dal maestro. Quando sente parlare e ridere, in tutto quel buio, si spaventa così tanto da rimanere più morto che vivo. Corre fuori, inciampando nei resti delle offerte che avete sbafato, gridando di terrore.

Poco dopo entrano i tre Immortali seguiti da un codazzo di fedeli. Caro Scimmiotto! La situazione si fa difficile, che fai?

Sei hai 6 o più di **Percezione**, vai al [22](#)

Se vuoi rimanere ad affrontarli, vai al [35](#)

Se vuoi fuggire, vai al [17](#)

14

Strappi un pelo e senza farti vedere ci soffi sopra. Questo si trasforma in una campanella tale e quale quella degli altri accolti. La muovi a tempo e biascichi delle parole cercando di cantare come loro. Passano diverse ore e finalmente la cerimonia finisce. Sali sulla tua Trapezio-Nuvola e ti dirigi al tempio buddista.

Vai al [33](#)

15

«Maestri, vi riverisco con umiltà» dici con fare di scherno ai taoisti, mentre ti avvicini. Questi si girano di sorpresa e uno di loro grida:

«Buddisti? Che ci fate in libertà?»

«Osate sfidarci così dopo essere scappati?» aggiunge l'altro.

«Ve ne pentirete!» riprende il primo.

Questo tira fuori una frusta mentre il secondo comincia a recitare una formula magica. Caro Scimmiotto! È il momento di combattere e far vedere a questi due di che pasta sei fatto.

Se usi la **Mazza** in un combattimento corpo a corpo, vai al [36](#)

Se vuoi usare la magia, decidi che poteri usare.

Le 72 trasformazioni vai al [28](#)

Blocca persone vai al [9](#)

Cerchio protettivo vai al [1](#)

16

Con un ultimo violento colpo spacchi la testa dell'Immortale, imbrattando di sangue tutto il pavimento. Immediatamente il cadavere si trasforma in una tigre bruna. Non hai tempo di farti domande, intervieni subito per aiutare i tuoi compagni, che sono in grave difficoltà. Soccorri Sabbioso un attimo prima che soccomba dai colpi di Forza d'Ariete, e ingaggi un combattimento con l'Immortale. Sabbioso ha così il tempo di riprendersi; afferra il suo pastorale e colpisce con forza l'Immortale. In breve lo mettete al tappeto. Sabbioso affonda la lama a forma di mezzaluna nel collo del nemico, staccandogli la testa. Presto questa diventa una testa d'ariete, seguita dal corpo che subisce la stessa sorte. Vi recate da Porcellino, che si difende alla mala peggio col suo rastrello, e in tre vi sbarazzate velocemente di Forza di Cervo. Come volevasi dimostrare, anche questo cadavere si trasforma, diventando un cervo bianco.

«O che stregoneria è mai questa?» impreca Porcellino.

«Non so cosa bene cosa significhi, ma la faccenda mi puzza» rispondi.

Purtroppo il vostro tafferuglio ha attirato l'attenzione del re e delle sue guardie. Queste hanno con loro il vostro maestro, incatenato. Questi, non vedendovi al tempio, vi è venuto a cercare ed è stato arrestato dalle guardie, in quanto buddista. Nel momento in cui è stato portato dal re, sua maestà veniva informata della vostra battaglia, così si è recato da voi portandosi dietro Tripitaka. La situazione è delle peggiori. Il re, vedendo che avete ucciso i suoi prediletti, va su tutte le furie e grida, col viso tutto rosso dalla rabbia:

«Uccideteli!»

Caro Scimmiotto! Adesso è veramente un guaio. Fai un passo magico e gridi: «Alt!». La grande maggioranza dei presenti, voi esclusi, rimane paralizzata dal tuo incantesimo. Ma ci sono ancora dei magonzoli taoisti che sono riusciti ad eludere la tua magia. Senza por tempo in mezzo, liberi il tuo maestro dalle grinfie delle guardie ormai inermi. Con un preciso colpo di mazza rompi le sue manette e, chiamando gli altri, ti precipiti in una corsa furibonda il più lontano possibile. Riuscite a seminare i più, ma la vostra presenza in questo regno vi mette in serio pericolo. Siete costretti ad andarsene, uscendo dai confini, sulla strada da cui siete venuti. Dovrete aggirare tutto il regno, perdendo molti giorni di cammino. Tripitaka è infuriato con te per tutto quello che hai combinato e non ti rivolge la parola. Tu, sconsolato, trascini i piedi mogio mogio. Pensi ai cinquecento buddisti a cui avevi promesso la salvezza, deludendoli e sapendo che spetterà loro un'atroce morte. Non sei fatto per i fallimenti, ma

questa velleità da eroe ti fa sempre cacciare in situazioni difficili. Forse la prossima volta ci pensi due volte prima di lanciarti in queste sfide e mettere a repentaglio la preziosa missione del tuo maestro. Eppure il tuo arrivo in questo regno era stato preceduto dai messaggi dei Sei Guardiani e dei Difensori della Religione...

17

Salti al volo sulla tua Trapezio-Nuvola, portandoti dietro Porcellino e Sabbioso, mentre i taoisti incespicano senza riuscire a fermarvi in nessun modo. In un batter d'occhio tornate al tempio buddista. Vi infilate a letto, stando ben attenti a non svegliare Tripitaka.

Un attimo dopo il monaco si alza:

«È ora, andiamo tutti a corte a farci mettere in regola i passaporti» non pare essersi accorto di nulla.

Preparate i vostri bagagli come se nulla fosse, e vi recate alla corte. Il re vi accoglie malvolentieri, ma sapendo che T'ang, il regno da cui venite, è molto potente, acconsente a esaminare i vostri passaporti. Mugugna qualche parola ma è costretto ad ammettere che i vostri documenti sono perfettamente in regola. È pronto a concedervi il visto quando nella sala entrano i tre Immortali, seguiti dai un codazzo di fedeli, e non degnano il re neanche di un cenno del capo. Il re chiede loro:

«A che devo l'onore di questa visita?»

«Questi farabutti – dice Forza di Tigre – hanno ammazzato due nostri discepoli, liberato cinquecento preti buddisti che lavoravano per noi e fracassato i nostri carri. Stanotte, poi, sono penetrati nel nostro tempio, hanno buttato giù le tre statue sacre e hanno mangiato tutte le offerte. Noi naturalmente abbiamo creduto che le Divinità fossero scese dal Cielo e si fossero degnate di accettare le offerte, e ci è parsa una buona occasione per chiedere un po' d'acqua santa per il bene di Vostra Maestà. Allora queste canaglie hanno cercato di giocarci dandoci la loro urina. Noi non ci siamo cascati e stavamo proprio per acciuffarli, quando se la sono data a gambe. E adesso eccoli qua!»

Il re non ci vede più dalla rabbia ed è deciso a giustiziarvi tutti, seduta stante.

Caro Scimmiotto! La situazione è delle peggiori! Che fai?

Fai un tentativo disperato usando la tua **Arte oratoria**, vai al [34](#)

Se combatti, decidi quale tecnica usare. Se usi le **72 trasformazioni**, vai al [26](#)

Se usi **Blocca persone**, vai al [12](#)

Se usi **Cerchio protettivo**, vai al [23](#)

Attenzione! Se nei paragrafi successivi ti viene data la possibilità di usare **Evocare gli spiriti**, tu ignorala. Misteriosamente questi non ti rispondono e non puoi avvalerti di questa capacità, ma solamente durante questo combattimento.

18

“Un filo solo non fa una corda, una mano sola non fa un applauso” dice un vecchio proverbio. Così torni al tempio buddista e trovi Porcellino e Sabbioso che dormono l'uno addosso all'altro.

«Perché non dormi?» ti chiede Sabbioso quando lo svegli.

«Alzati e vieni con me – rispondi – andiamo tutti a una festa piena di leccornie!»

Porcellino, sentendoti nel dormiveglia parlare di mangiare, esclama:

«Fratello, non vorrai mica escludermi?»

«Se vi piace l'idea di mettere qualcosa sotto i denti – dici – non fate tanto baccano e venite con me»

Si vestono in un baleno e ti seguono. Appena arrivate alla luce delle torce, Porcellino si fa prendere dalla mania del mangiare, e si sarebbe buttato nel mezzo alla folla se Sabbioso non l'avesse bloccato.

«Non avere fretta – lo rimbrotti – aspetta che se ne vadano i fedeli, poi andremo a servirci»

«Ma quelli stanno pregando da seccarsi la lingua» si lamenta.

In effetti la cerimonia sembra proprio andare per le lunghe. Che fai?

Aspetti caparbio, vai al [38](#)

Usi **Vento magico**, per far spegnere le luci, sperando che se ne vadano, vai al [13](#)

Usi una delle **72 trasformazioni** per spaventarli, rischiando un combattimento contro i tre Immortali, vai al [26](#)

19

Recitando un incantesimo tracci sul terreno una figura magica. Poi, standoci dentro, cacci il fiato con tutta la tua forza. Si alza un gran vento, che si scontra con la prima folata evocata dall'Immortale. Uno scroscio di applausi sale dalla folla, convinti che il vento l'abbia generato Forza di Cervo! L'Immortale afferra di nuovo la sua tavoletta, brucia qualche cartiglio magico e batte sull'altare un bel colpo risonante. Immediatamente il cielo si copre di nuvole e nebbia. L'Immortale si curva sulla spada e si scioglie i capelli. Poi brucia altri cartigli e recita altre formule, battendo da capo la sua tavoletta. Il cielo bigio è squarciato da un lampo e un gran boato lo segue. Urla di giubilo e d'incitamento acclamano Forza di Cervo. Sei in pieno panico, invece di contrastare l'Immortale lo hai aiutato col tuo vento magico! Porcellino si batte la mano sulla fronte, brontolando qualcosa, Tripitaka ti guarda con occhi spaventati. Ormai non puoi più fare nulla per fermarlo.

Un goccia ti inumidisce il naso. Ne seguono altre. Presto scende giù un acquazzone. È fatta, l'Immortale ha raggiunto il suo scopo. All'ultimo segnale la pioggia cessa. Siete bagnati fradici, tristi come un gattino abbandonato dalla mamma alle intemperie.

La situazione è delle peggiori. Il re si stropiccia le mani dalla contentezza e dalla finestra urla ai suoi uomini:

«Uccideteli!»

Caro Scimmiotto! Adesso è veramente un guaio. Fai un passo magico e gridi: «Alt!». La grande maggioranza dei presenti, voi esclusi, rimane paralizzata dal tuo incantesimo. Ma ci sono ancora dei mazonzoli taoisti che sono riusciti ad eludere la tua magia, compresi gli Immortali. Senza por tempo in mezzo, prima che qualcuno si renda conto di quello che sta succedendo,

insieme agli altri, ti precipiti in una corsa furibonda il più lontano possibile. Riuscite a seminare i più, ma la vostra presenza in questo regno vi mette in serio pericolo. Siete costretti ad andarcene, uscendo dai confini, sulla strada da cui siete venuti. Dovrete aggirare tutto il regno, perdendo molti giorni di cammino. Tripitaka è infuriato con te per tutto quello che hai combinato e non ti rivolge la parola. Tu, sconsolato, trascini i piedi mogio mogio. Pensi ai cinquecento buddisti a cui avevi promesso la salvezza, deludendoli e sapendo che spetterà loro un'atroce morte. Non sei fatto per i fallimenti, ma questa velleità da eroe ti fa sempre cacciare in situazioni difficili. Forse la prossima volta ci pensi due volte prima di lanciarti in queste sfide e mettere a repentaglio la preziosa missione del tuo maestro. Eppure il tuo arrivo in questo regno era stato preceduto dai messaggi dei Sei Guardiani e dei Difensori della Religione...

20

Ti strappi un pelo, ci soffi sopra con un fiato magico e gridi: «Trasformazione!» lanciandolo nel calderone. Quando è dentro diventa un alligatore delle fogne, pronto a sbranare l'Immortale. Ma Forza d'Ariete è rapido a saltare fuori e in quel momento l'alligatore comincia a bollire nell'olio. Ti guarda storto sebbene non abbia prove, ma quel che è peggio è che ha superato la sfida.

«Bene – dice il re informato da tutto l'accaduto – la prova è finita alla pari. Siccome i buddisti si sono rivelati degni avversarsi, direi che è il caso di firmare i loro passaporti e lasciarli andare»

Finalmente siete liberi e procedete rapidamente fuori da quel paese, non si sa mai che il re ci ripensasse su. Mentre Porcellino fischiava allegramente e Tripitaka si stiracchia sul suo cavallo, un sapore amaro accompagna il tuo cammino. Non ti va giù di non essere riuscito a battere quei tre furfanti e soprattutto di non aver liberato i buddisti che tanto in te confidavano. Sconsolato, trascini i piedi e pensi a quei poveri cinquecento buddisti a cui avevi promesso la salvezza, deludendoli e sapendo che spetterà loro un'atroce morte. Preghi per loro, pensando che hai fatto quello che potevi. Ma qualcosa ti dice che avresti potuto salvarli. D'altronde il tuo arrivo in questo regno era stato preceduto dai messaggi dei Sei Guardiani e dei Difensori della Religione...

21

Senza perderti d'animo gridi dai precordi: «Cresci!» e subito da dentro spunta un'altra testa che prende il posto di quella vecchia. Il boia e i soldati restano di sasso, l'ufficiale addetto all'esecuzione corre dal re ad annunciargli che ti è ricresciuta una nuova testa.

«È più bravo di quanto pensassimo» sussurra Porcellino.

«Beh, visto che ha 72 trasformazioni, sarà che ha pure 72 teste!» risponde Sabbioso.

Tripitaka, quando torni da lui, esclama:

«Mio caro discepolo, quanto devi aver sofferto!»

«Non ho sofferto neanche un po'!» rispondi orgoglioso.

«Adesso tocca a Forza di Tigre» dici al re.

L'Immortale si assoggetta allo stesso esperimento. Quando la sua testa rotola a terra lontano da lui, anche dal suo tronco esce una voce che dice:

«Testa, torna indietro!»

Caro Scimmiotto, questo Immortale sa il fatto suo. Puoi intervenire per far fallire la sua prova, ma devi essere svelto!

Se hai 7 a **Percezione** vai al [6](#)

Se preferisci **Vento magico**, vai al [37](#)

Se usi le **72 trasformazioni**, vai al [27](#)

Se invece vuoi gareggiare sportivamente lasciandolo fare, vai all'[8](#)

22

Pizzichi Sabbioso con una mano e Porcellino con l'altra. Loro capiscono subito cosa significa e tutt'e due s'immobilizzano come statue, mentre i tre Immortali vengono avanti scrutando di qua e di là.

«Qui devono esserci stati dei bricconi – dice l'Immortale Forza di Tigre – hanno mangiato tutte le offerte»

«Si direbbe che questa sia opera di comuni mortali – dice Forza di Cervo – hanno sputato i noccioli e le bucce della frutta. È strano che non si veda nessuno»

«Io invece penso – dice Forza d'Ariete – che tutto quel nostro pregare e recitare scritture abbia commosso tanto profondamente i Tre Spiriti Benedetti, che loro si sono degnati di venire giù e di accettare le nostre offerte. Non è escluso che si aggirino qui intorno sulle loro gru, e sarebbe una buona idea approfittare della loro presenza. Io direi di prepararli che ci diano un po' d'acqua santa e di elisir. A corte ci faremmo una gran reputazione, se potessimo usarli a beneficio del re»

«Ottima idea!» dice Forza di Tigre.

E fatti venire alcuni discepoli, li mette a recitare le scritture intanto che lui, in alti paramenti, balla la danza della Stella-tuffatrice, supplicando la Trinità di concedere ai suoi devoti fedeli un po' d'elisir e d'acqua santa, per far vivere per sempre il re.

«Fratello – ti sussurra Porcellino – questo pasticcio potevamo risparmiarcelo. Appena finito di mangiare saremmo dovuti scappare come lepri. Come diavolo facciamo a esaudire le loro preghiere?»

Gli dai un pizzico e, usando la tua arte oratoria, cominci a parlare con voce squillante e solenne:

«Figlioli miei – i taoisti tremano di sacro orrore nel sentire che il dio si degni di rispondere – veniamo direttamente da un Banchetto di Pesche in Cielo e, sebbene non abbiamo granché con noi, vedrò se mi riesce di darvi un po' di acqua santa, per favorire la vostra longevità»

«T'imploriamo di farlo» dicono i fedeli prosternandosi.

«E sia – dici – ma abbiamo bisogno di qualche cosa dove metterla»

L'Immortale Forza di Tigre corre fuori e ricompare subito portando a due mani un enorme vaso di terracotta. Forza di

Cervo porta un vaso da giardino e lo mette sull'altare. Forza d'Ariete toglie i fiori da un portafiori e lo mette tra gli altri due.

«E adesso uscite, chiudete i battenti e aspettate fuori – intimi – perché a nessuno è consentito di assistere ai nostri sacri misteri»

Quando tutti se ne sono andati ti alzi, tiri fuori la pelle di tigre, e urini nel vaso di fiori.

«Fratello – esclama Porcellino esilarato – di spassi rari, da quando ti ho conosciuto, ce ne siamo presi parecchi, ma questo li batte tutti!»

E quel bestione, tirandosi su il vestito, molla una cateratta tale da far sembrare un ruscelletto le Cascate Lu Liang. Rimasto alle prese con quella grossa giara, Sabbioso se la cava alla bell'e meglio riempiendola per metà. Poi vi rassettate e tornate a sedere tutti composti.

«Piccoli – gridi – venite pure a prendervi la vostra acqua santa»

I taoisti rientrano, tutti grati e reverenti.

«Porta una tazza – dice Forza di Tigre a un discepolo – che voglio proprio assaggiarla»

Ma appena ne assapora il contenuto, storce la bocca.

«È buona?» domanda Forza di Cervo.

«Per il mio gusto è fin troppo saporita» risponde Forza di Tigre.

«Fammela assaggiare... sa di urina di porco!» dice dubbioso Forza di Cervo, quando si porta la tazza alle labbra.

Porcellino non riesce più a trattenersi e scoppia in una risata sguaiata. I tre Immortali capiscono di essere stati burlati e vanno su tutte le furie.

Caro Scimmiotto! È venuto il momento di prendere una decisione!

Se pensi che sia meglio tagliare la corda, vai al [17](#)

Se vuoi rimanere a combattere, vai al [35](#)

23

Disegni rapidamente un cerchio magico e ti ci infili dentro, seguito da Porcellino e da Sabbioso. I i fedeli taoisti provano a lanciarti di tutto, sassi, bastoni, forconi, ma rimbalzano sul muro magico da te creato. Si fanno avanti gli Immortali, supportati da altri magonzoli taoisti, e recitando una cantilena infrangono la tua protezione magica. Caro Scimmiotto, cosa fai?

Usi una delle **72 trasformazioni**, vai al [26](#)

Usi **Blocca persone**, vai al [12](#)

Usi **Evocare gli spiriti**, vai al [4](#)

24

Ti sgrulli tutto e ti trasformi in un mago taoista questuante. Al braccio sinistro porti una corba, nella mano destra tieni un piccolo tamburo e cantando inni taoisti ti avvii verso i due preti.

«Maestri, vi riverisco con umiltà» dici inchinandoti.

«Di dove vieni» ti domandano loro.

«Il vostro discepolo vaga il mondo come una nuvola. I quattro punti cardinali sono casa sua. È venuto qui a raccogliere sottoscrizioni per opere pie. Ditemi, in quali quartieri di questa vostra città si ama la Via, in quali strade si stimano gli uomini degni? Perché vorrei andare a elemosinare un po' di cena»

«Signore – risposero loro – ci meraviglia molto sentirti parlare così umilmente. È chiaro che tu ignori come stanno le cose da queste parti. Nella nostra città, non solo tutti i funzionari e gli ufficiali amano la Via, e tutti i ricchi mercanti e commercianti stimano i suoi accoliti, al punto che non c'è uomo né donna, giovane o vecchio, che non s'inchini davanti a noi chiedendoci il privilegio di provvedere al nostro sostentamento. La singolarità di questo paese è che persino il re è un devoto sostenitore del taoismo. Questo paese si chiama Lenta Carreggiata, e il re è nostro parente»

«Sarà un prete taoista che è diventato re» intervieni tu.

«No no. Vent'anni fa, qui c'è stata una carestia. La corte, il popolo, tutti si purificavano e pregavano fervidamente perché piovesse, ma le loro preghiere non erano esaudite. Proprio quando tutto pareva perduto, sul più bello vennero dal firmamento tre Immortali che ci salvarono. Oggi sono i nostri maestri, e noi siamo i loro discepoli. Il capo è l'Immortale Forza di Tigre, gli altri due sono l'Immortale Forza di Cervo e l'Immortale Forza d'Ariete»

«Che poteri magici hanno?» chiedi curioso.

«Sanno chiamare il vento e far cadere la pioggia con un semplice gesto della mano. Puntano un dito, e l'acqua diventa olio; perforano le pietre e le trasformano in oro, con la stessa disinvoltura con cui tu ti giri nel letto. Quindi non c'è da stupirsi che il re e i ministri si siano gettati ai loro piedi e siano proni a trattare tutti noi taoisti come parenti. È stato un piacere, ma adesso dobbiamo andare a sbrigare un certo affare. Per ogni bisogno chiedi pure in città non ti sarà rifiutato niente».

«Chi si è ritirato dal mondo, non ha più nessun vincolo. Com'è che dite di dover sbrigare un certo affare?» insisti, per trattenerli ancora.

«Quei tipi laggiù – dice uno dei due indicando i buddisti – lavorano per noi. Adesso dobbiamo andare a far l'appello, casomai qualcuno avesse tagliato la corda».

«Ma dovete sbagliarvi – rispondi stupito – quelli sono buddisti, ma sono preti proprio come noi. Con che diritto li costringiamo a lavorare e li chiamiamo all'appello?»

«Ma tu non capisci – rispondo in coro i due – quando c'è stata quella grande siccità, i buddisti hanno pregato Buddha e i taoisti la Stella Polare. I buddisti hanno fatto un fiasco clamoroso; tutto il loro pregare e recitare Scritture non è servito a un bel niente. Ma al momento cruciale sono comparsi i nostri maestri, e subito è venuta la pioggia, e il popolo supplicante è stato salvo. E allora, dal momento che i buddisti si erano dimostrati dei grandi impostori, i nostri maestri hanno voluto che si distruggessero i loro templi e le loro immagini e che si togliesse il passaporto a tutti quanti, così non potevano scappare a casa

loro. Poi ce li hanno dati come schiavi da far lavorare per noi. Sono loro che ci accendono il fuoco, spazzano per terra, fanno da guardaportoni. Dietro al nostro tempio c'è una costruzione che non è ancora finita; e allora li abbiamo messi a trasportare tegole, mattoni e tronchi su quel dirupo. Però c'era la paura che se la squagliassero, o che tirassero quel carro con troppa fiacca. Così ci hanno mandati a vedere che cosa succedeva».

La situazione si fa difficile. In questo paese i buddisti sono schiavi, reiitti. La Vera Fede è calpestata in nome della Via. Invece di vivere in armonia, una sopprime l'altra. I tuoi fratelli buddisti se la stanno vedendo brutta!

Che decidi di fare?

Se la tua percezione è 6 o più, vai al [7](#)

Se vuoi attaccare i perfidi taoisti vai al [36](#)

Se vuoi tornare dai tuoi compagni e riferire tutto, riprendi la tua forma e vai al [2](#)

25

Ti strappi un pelo ci soffi sopra con fiato magico e sussurri: «Trasformazione!» e lo fai diventare un falco rapace. Questo sfodera gli artigli e, adunghiando gli intestini dell'Immortale, se li porta via chissà dove per divorarseli con tutto comodo. Forza di Cervo si abbatte quasi subito contro il palo. Il boia accorre e trovano il corpo morto di un cervo bianco.

«Pare che il mio povero fratello sia morto – dice Forza d'Ariete – ma che questo sia il suo cadavere è impossibile. Questi impostori ci hanno giocato un tiro perfido, e io voglio la rivincita!»

L'immortale fa subito preparare un calderone pieno di olio. Sotto di questo viene posta una gran quantità di legna e quando l'olio comincia a bollire Forza d'Ariete ti invita a entrarvi.

«Ti ringrazio del gentile pensiero – rispondi – è un pezzo che non prendo un bagno, e la pelle cominciava ad irritarmi. È proprio quello che mi ci vuole»

Entri nel calderone, dopo esserti spogliato, e cominci a guizzare nell'olio bollente come fossi un delfino di mare. Quando ti sei ben ripulito esci e il boia ti porge l'asciugamano. Dopo che ti sei risistemato, inviti Forza di Cervo a fare altrettanto.

L'immortale s'avvicina al calderone e, svestitosi come hai fatto tu, vi entra e comincia a prendere il bagno. Lo vedi perfettamente a suo agio! Dici ai fuochisti di aggiungere legna e questi ti obbediscono. Ma l'Immortale non ne risente affatto. Ti avvicini al calderone di soppiatto e ci metti dentro un dito. Stupefatto, scopri che l'olio è decisamente freddo. Caro Scimmiotto, pure questo Immortale sa il fatto suo. Puoi intervenire per far fallire la sua prova, ma devi essere astuto!

Se vuoi usare **Evocare gli spiriti**, vai al [32](#)

Se preferisci le **72 trasformazioni** vai al [20](#)

Se invece vuoi gareggiare sportivamente lasciandolo fare, vai all'[8](#)

26

Ti sgrulli tutto e ti trasformi in un mostro disumano con sette teste e cento braccia, alto più di dieci metri. Ruggisci come dieci leoni e i taoisti scappano spaventati. Come ti vedono se la fanno addosso: chi piange disperato buttandosi a terra, chi scappa terrorizzato, chi grida aiuto e chiamando i tre Immortali. Questi ti si parano davanti per nulla intimoriti. Recitano strane formule agitando le braccia e un globo di luce parte da loro e ti colpisce in pieno petto. Vieni scaraventato al suolo, ma invece di far tremare la terra, ti ritrovi nella tua forma originaria.

«Buddisti!» esclama uno dei tre.

«Come osate sfidarci?» continua il secondo.

«Per questo pagherete!» ingiunge il terzo.

I tre si preparano alla battaglia. Caro Scimmiotto! È giunto il momento di affrontare questi tre Immortali. I tuoi compagni ti aiutano a risollevarti e si mettono ai tuoi fianchi.

«Un Immortale a testa!» gridi concitato.

«Tu prendi quello al centro – ti dice Porcellino – io quello a destra e Sabbioso quello a sinistra»

Non hai tempo per le magie, devi attaccare con la tua mazza.

Immortale Forza di Tigre: Attacco 11, Difesa 9, Punti Vita 20

Se vinci rimanendo in vita vai al [16](#)

27

Ti strappi un pelo, ci soffi sopra con un fiato magico e gridi: «Trasformazione!». Il pelo diventa un cane nero che cerca di avventarsi sulla testa dell'Immortale. Ma questo è stato più svelto di te e la sua testa s'è riattaccata al collo. Appena vede il cane, si fa dare l'ascia dal boia e taglia in due la povera bestia, che sparisce all'istante.

«Bene – dice il re informato da tutto l'accaduto – la prova è finita alla pari. Siccome i buddisti si sono rivelati degni avversarsi, direi che è il caso di firmare i loro passaporti e lasciarli andare»

Finalmente siete liberi e procedete rapidamente fuori da quel paese, non si sa mai che il re ci ripensasse su. Mentre Porcellino fischiava allegramente e Tripitaka si stiracchia sul suo cavallo, un sapore amaro accompagna il tuo cammino. Non ti va giù di non essere riuscito a battere quei tre furfanti e soprattutto di non aver liberato i buddisti che tanto in te confidavano. Sconsolato, trascini i piedi e pensi a quei poveri cinquecento buddisti a cui avevi promesso la salvezza, deludendoli e sapendo che spetterà loro un'atroce morte. Preghi per loro, pensando che hai fatto quello che potevi. Ma qualcosa ti dice che avresti potuto salvarli. D'altronde il tuo arrivo in questo regno era stato preceduto dai messaggi dei Sei Guardiani e dei Difensori della Religione...

28

Ti trasformi in un essere con tre teste e sei braccia, moltiplichi anche le mazze e ne impugni sei, che ruoti come tanti

arcolai, spiccando salti in mezzo a due taoisti.

Sfortunatamente uno di questi due recita un incantesimo di evocazione: uno Spirito del Fulmine cade dal cielo dritto dritto sulla tua mazza! Perdi 2 **Punti vita**. Fai in tempo a riprenderti e a parare la frustata del taoista.

Maghi taoisti e Spirito del Fulmine: Attacco 9, Difesa 8, Punti Vita 18

A ogni scontro perdi 2 **Punti Vita** a causa dello Spirito del Fulmine, anche se tecnicamente non vieni mai colpito! Aggiungi 1 punto al tuo **Attacco** per la tua trasformazione.

Se li uccidi vai all'[11](#)

29

Gridi uno stentoreo OM ed evochi le deità del luogo. Queste si prostrano a te dicendo:

«Grande Saggio, cosa ci comandi di fare?»

«Questo Immortale deve essere eliminato o la nostra posizione rischia di essere compromessa» rispondi risoluto.

«Grande Saggio, questi Immortali sono protetti e non possiamo interferire su di loro» dicono umilmente in coro.

«Se non obbedirete assaggerete la violenza della mia mazza!» insisti.

«Grande Saggio, trattieni la tua ira! Tu sei stato in Cielo e conosci le gerarchie. Purtroppo noi abbiamo le mani legate contro di loro e sai che non è colpa nostra. Ti prego di non farci del male, ma noi non possiamo proprio intervenire» gemono le deità.

Purtroppo sai che hanno ragione e le congedi stizzito. Non hai più tempo per cercare altre soluzioni perché ormai l'Immortale ha richiuso il suo ventre superando la prova illeso.

«Bene – dice il re informato da tutto l'accaduto – la prova è finita alla pari. Siccome i buddisti si sono rivelati degni avversarsi, direi che è il caso di firmare i loro passaporti e lasciarli andare»

Finalmente siete liberi e procedete rapidamente fuori da quel paese, non si sa mai che il re ci ripensasse su. Mentre Porcellino fischiava allegramente e Tripitaka si stiracchia sul suo cavallo, un sapore amaro accompagna il tuo cammino. Non ti va giù di non essere riuscito a battere quei tre furfanti e soprattutto di non aver liberato i buddisti che tanto in te confidavano. Sconsolato, trascini i piedi e pensi a quei poveri cinquecento buddisti a cui avevi promesso la salvezza, deludendoli e sapendo che spetterà loro un'atroce morte. Preghi per loro, pensando che hai fatto quello che potevi. Ma qualcosa ti dice che avresti potuto salvarli. D'altronde il tuo arrivo in questo regno era stato preceduto dai messaggi dei Sei Guardiani e dei Difensori della Religione...

30

Abbassi la tua Trapezio-Nuvola e scendi alle spalle dei taoisti, che non ti hanno visto. Devi agire in fretta!

Usi una delle **72 trasformazioni** per cambiare il tuo aspetto in quello di un mago taoista questuante, e poter carpire delle informazioni? Vai al [24](#)

Ti presenti ai taoisti così come sei? Vai al [15](#)

Li attacchi? Vai al [36](#)

31

Fai per soffiare ma ti ricordi troppo tardi che non hai la testa. Un errore che ti costa caro! Stavolta sei nelle peste sul serio. La tua testa non ne vuol sapere di tornare. Presto dal tuo collo comincia a gocciolare il sangue. Il gocciolio diventa un rivolo e il rivolo una cascata. Sprizzi sangue ovunque come se non avessi altro nel tuo corpo. E quando finisce sei morto e stecchito. La tua anima viene presa da Yama, Dio della Morte, a cui sei sfuggito per tanti secoli. Egli ghigna felice mentre ti porta nel Regno Infero.

32

Sospetti che un drago ghiaccio si nasconda nel calderone di olio, così balzi in aria e gridi uno stentoreo OM, che fa accorrere il Re Drago dell'Oceano Settentrionale.

«Dimmi un po' – lo apostrofi – lurido verme, ghiozzo scaglioso che non sei altro, che ti arrischi di aiutare questo taoista lasciando che un drago ghiaccio si nasconda nella caldaia? Voi farlo diventare un eroe e vedermi sconfitto?»

«Grande Saggio, tu non capisci – si schermisce il Drago – questo essere, a forza di pratiche di continenza, è riuscito a liberarsi dalla sua forma originaria; ma gli unici poteri magici che ha acquistati sono i Cinque Sistemi del Tuono. Oltre questi, ha imparato soltanto dei trucchetti meschini che col vero taoismo non hanno niente a che fare. Prendendosi questo draghi ghiaccio come famulo, è stato in grado di fare ogni specie di trucchi per tutto il mondo. Ma te, Grande Saggio, non ti si deve ingannare. Richiamo subito quel drago ghiaccio, e ti garantisco che l'Immortale finisce bollito, ossa, pelle e tutto quanto»

«Spicciati a richiamarlo – dici – o ti buschi una buona bastonatura»

Allora il Re Drago, trasformatosi in un turbine di vento magico, si avventa sul calderone, e afferrato il drago ghiaccio, se lo porta via nell'Oceano Settentrionale. Quando torni giù dal cielo raggiungi i tuoi compagni e dopo un po' vedete che l'Immortale si dibatte e si torce. Cerca disperatamente di uscire dal calderone, ma ogni sforzo è vano e in breve non c'è più niente da fare.

«Maestà – annuncia l'ufficiale addetto – il terzo Immortale è spirato»

Il re, affranto dalla disperazione, piange calde lacrime e batte i pugni sul tavolo. Cala la sera e il re piange ancora come una fontana.

«Come puoi essere tanto cieco? – dici al re – Non hai visto, dal cadavere, che il primo Immortale era soltanto una tigre? Ed è venuto fuori che il secondo non era che un cervo. E se fai ripescare dal calderone le ossa del terzo, scoprirai che era soltanto un ariete, e non c'è pericolo che il suo scheletro si possa confondere con quello di un essere umano. Erano tre belve stregate, che sono venute qui col proposito di distruggerti; ma visto che avevi ancora molto ascendente non hanno avuto il coraggio di usarti violenza. Tra un anno o due, quando il tuo ascendente avesse cominciato a declinare, ti avrebbero ucciso e si sarebbero

appropriati dei tuoi fiumi e i tuoi monti. Buon per te che siamo venuti in tempo a salvarti da questi mostri. Perché diamine li piangi? Su, sbrigati a darci i passaporti, e lasciaci andare per la nostra strada»

Il re, nel sentire le tue parole, comincia a riprendersi, e subito dopo gli si avvicinano i suoi ufficiali.

«Maestà, è incontestabile che in fondo al calderone abbiamo trovato le ossa di un ariete. Bisogna accettare per vere le parole di questo santo buddista»

«Devo confessare – dice il re – che gli sono molto grato. Ma si è fatto tardi. Tu, mio primo ministro, invita questi preti a passare la notte nel Tempio dello Stagno della Conoscenza. Domattina presto prepara la torre orientale del palazzo e di' ai miei servi di imbandire un banchetto vegetariano, che possa ripagarli della loro grande impresa»

La mattina dopo a corte il re ordina di promulgare un rescritto che richiami in città tutti i buddisti e di affiggerlo a tutte e quattro le porte e in ogni strada. Poi Tripitaka, tu e i tuoi compagni venite invitati nella torre orientale e intrattenuti al banchetto.

Finito il banchetto e messi in regola i passaporti, il re e la regina, con tutte le dame di corte e i funzionari militari e civili, accompagnano Tripitaka, te e i vostri compagni alle porte del palazzo. E che cosa trovate, se non una folla di preti buddisti inginocchiati sul margine della strada, che gridano:

«Grande Saggio, Padre, noi siamo quei preti che lavoravano da schiavi al dirupo di sabbia. Appena abbiamo sentito che avevi distrutto i demoni ed eri riuscito a liberarci, e per giunta il re aveva emanato un bando per richiamare tutti i buddisti, siamo venuti subito a ringraziarti»

«Quanti siete?» domandi loro.

«Padre – ti rispondono loro – di cinquecento che eravamo, non ne manca neppure mezzo»

«Sono stato io a liberare questi preti – dici con tono solenne – sono stato io a distruggere i carri, io a uccidere i due sorveglianti. Ora questo flagello è stato eliminato e voi vedete coi vostri occhi che il buddismo è la vera strada. Non seguite mai più dottrine false, e non seguite neppure partiti avventati; sappiate che le Tre Religioni sono una sola. Onorate i preti, onorate anche i taoisti e coltivate le vostre facoltà umane. Fate in modo che questi monti e questi fiumi siano al sicuro per sempre»

Il re fa un inchino, professando la più profonda gratitudine e poi vi accompagna per un bel pezzo oltre le mura di cinta della città.

Vai all'[Epilogo](#)

33

Scendi dalla Trapezio-Nuvola e ti rimetti a dormire. Nessuno si è accorto della tua uscita. Ci metti del tempo ma alla fine riesci ad assopirti. Vieni svegliato da urla e clamore di bastoni. Una folla di taoisti è penetrata con forza nel tempio, capeggiata dai tre venerabili Immortali. I tuoi compagni sono già in piedi e Sabbioso è precipitato nella tua cella per svegliarti. Sei ancora stordito dal poco sonno e dal brusco risveglio, quando urla di dolore riempiono l'aria. Stanno massacrando i buddisti!

«Morte agli assassini!» gridano i taoisti.

«Prendiamo il Grande Saggio!» aggiunge una voce. Sanno di te!

Fai per prendere la mazza quando i tre Immortali recitano un potente incantesimo di trasmutazione verso di te. Rispondi con un contro-incantesimo, ma non abbastanza in fretta. Una gabbia di pietra costruita con la roccia della Montagna dei Cinque Elementi, la stessa che ti tenne confinato per cinquecento anni, t'imprigiona. Sabbioso e Porcellino lottano furiosamente per difendere Tripitaka ma soccombono a causa del numero dei taoisti e delle tremende magie degli Immortali. Il tuo maestro implora il tuo nome, ma tu non puoi fare nulla per aiutarlo. Viene trucidato senza pietà. Ti prendono e ti lanciano nell'abisso più profondo dell'Oceano Orientale, dove marcirai per tutta l'eternità.

La tua avventura si conclude tragicamente.

34

Usi la tua arte oratoria al meglio che puoi:

«Maestà, trattieni i fulmini della tua collera e ascolta quello che abbiamo da dire noi preti. Che prove hanno che quei due taoisti li abbiamo uccisi noi? E se anche ci identificassero, avresti il diritto di arrestare due di noi e di farli pagare con la vita; ma gli altri dovresti lasciarli andare per la loro strada. Quanto ai carri fracassati, non è un delitto che comporti la pena capitale, e se anche poteste addebitarcelo, basterebbe che portaste davanti ai giudici uno solo di noi. Quanto alla profanazione del tempio, è chiaro che l'accusa è una montatura. Come avremmo fatto, al buio, a trovare la strada per andare al tempio? E se l'abbiamo profanato, perché non ci hanno arrestato subito, invece di venire di punto in bianco ad accusarci qui? Lo sai meglio di me che capita da per tutto e tutti i giorni di prendere una persona per un'altra. Come fai a essere sicuro che siamo noi i veri colpevoli? Io consiglierei vostra maestà di fare un'indagine esauriente»

Sei fortunato! Il re non brilla per la perspicacia neppure nei suoi momenti migliori, e quando sente questo tuo discorso non sa più che pesci pigliare. Sta cercando di decidere a che partito attenersi, quando un eunuco annuncia che una folla di anziani del villaggio chiedono di pregare perché piova, visto che è tutta la primavera che non scende un goccio d'acqua. Il re prende la palla al balzo, e vi dice:

«Bene, voi siete venuti da una terra lontana e avete attaccato i taoisti e le loro istituzioni. Dovrei trattarvi severamente, ma invece voglio offrirvi ancora una possibilità. Farete con gli Immortali una gara a far piovere. Se vincerete, vi perdonerò, firmerò i vostri passaporti e vi lascerò andare. Ma se perderete, vi faccio giustiziare seduta stante»

Scoppi a ridere e dici:

«Non so gli altri, ma io, se si tratta di pregare, ti garantisco che posso vantarmi di sapere il fatto mio»

Allora i taoisti costruiscono un altare e il re va ad affacciarsi a una finestra del piano di sopra del suo palazzo per assistere alla cerimonia. Finiti i preparativi vengono chiamati gli Immortali per cominciare. Forza di Cervo annuncia:

«Io fisserò lo sguardo su questa tavola magica e darò un grido. Al primo grido si leverà il vento. Al secondo grido, si

raduneranno le nuvole.. Al terzo scoppierà il tuono e al quarto comincerà a piovere. Griderò un'ultima volta e la pioggia cesserà»

L'altare che hanno costruito è alto circa nove metri. Ai due lati sono disposte le bandiere delle ventotto case lunari. Gli incensieri, da cui si levano spirali di fumo, stanno su una lunga tavola, fiancheggiata da torce sfavillanti. Ogni braciere ha accanto una targa di metallo col nome di uno spirito-tuono, e ai piedi della tavola ci sono cinque grandi bacini pieni di salice a cui è attaccata una targhetta con inciso il diagramma magico di ognuno dei Signori del Tuono. Dietro l'altare si vedono scritte taoiste, tratte dai libri sacri. Ci sono anche un'infinità di statue che rappresentano le divinità soggette ai diagrammi magici, e insieme le immagini delle divinità locali e degli spiriti protettori. L'Immortale sale rapido sull'altare, dove un accolito gli porge una carta gialla, tutta piena di diagrammi, e una spada. Impugnata la spada, recita certe formule e brucia un diagramma. Allora parecchi taoisti si fanno avanti portando delle immagini e un testo scritto, che bruciano. Dalla tavoletta che l'Immortale tiene in mano si leva un suono stridulo e, immediatamente, su in alto, parte una raffica di vento.

«Accidempoli – mormora Porcellino – la tavoletta ha suonato, e lui è riuscito addirittura a fare levare un colpo di vento!»

Caro Scimmiotto! Forse è venuto il momento di fare qualcosa.

Vuoi cercare di interferire usando **Vento magico**, vai al [19](#)

Se pensi siano meglio il **Cerchio protettivo**, vai al [3](#)

Se invece vuoi **Evocare gli spiriti**, vai al [39](#)

35

«Buddisti!» esclamano i tre Immortali quando vi vedono.

«Come osano profanare il nostro sacro tempio con la loro presenza! Uccideteli!» grida un'altra voce.

«A morte! A morte!» rispondo in coro i fedeli.

Caro Scimmiotto! La situazione non è certo delle migliori. I tre Immortali coordinano l'attacco, urlando e muovendo le braccia in gesti ampi e concitati. Che fai?

Usi una delle **72 trasformazioni**, vai al [26](#)

Usi **Blocca persone**, vai al [12](#)

Usi **Evocare gli spiriti**, vai al [4](#)

36

Prendi l'ago dietro l'orecchio e questo diventa una grossa mazza di ferro. Salti addosso ai due taoisti, mentre uno di questi due recita un incantesimo di evocazione: uno Spirito del Fulmine cade dal cielo dritto dritto sulla tua mazza! Perdi 2 **Punti Vita**. Fai in tempo a riprenderti e a parare la frustata del taoista.

Maghi taoisti e Spirito del Fulmine: Attacco 9, Difesa 8, Punti Vita 18

A ogni scontro perdi 3 **Punti Vita** a causa dello Spirito del Fulmine, anche se tecnicamente non vieni mai colpito!

Se li uccidi rimanendo in vita vai all'[11](#)

37

Subito cacci un soffio potente che alza un vento poderoso. Questo spinge via la testa fino a buttarla nel fossato reale. Tre volte l'Immortale grida: «Testa, torna indietro!», ma la testa non compare. Lui non è capace a farsene cresce un'altra come te. Il sangue comincia a sgorgare dal tronco, Forza di Tigre vacilla e poi cade bocconi nella polvere. L'ufficiale addetto all'esecuzione accorre sul luogo, poi torna dal re e annuncia:

«Maestà, dove è caduto l'Immortale adesso non c'è che una tigre bruna decapitata»

Il re fissa lo sguardo sugli altri due Immortali e diventa pallido come un morto.

«Non c'è dubbio che mio fratello è spirato – dice Forza di Cervo – ma escludo nel modo più assoluto che questa tigre bruna abbia niente da spartire con lui. Non è che un'illusione creata da questi impostori. Non bisogna lasciarli partire se prima non mi sono misurato con loro nello squarcia ventre»

«Mi va proprio a fagiolo – rispondi tu – in linea di massima io non mangio roba cucinata; ma qualche giorno fa un ospite molto cortese mi ha spinto ad assaggiare alcune paste, e da allora mi sento un dolorino dentro. Deve essere che quelle paste sono andate a male, e stavo giusto per chiedere a Vostra Maestà se mi prestava il suo coltello per aprirmi la pancia, tirar fuori le budella e darci una buona pulita. Non voglio avere seccature in viaggio»

Gli aiutanti del boia ti afferrano e tu chiedi loro che ti lascino libere le mani per pulirti gli intestini. Il re acconsente e ti legano a un palo. Ti squarciano il ventre e tu calmo calmo tiri fuori gli intestini e, dopo averli manipolati per un po', te li rimetti dentro, ansa dopo ansa, esattamente al loro posto. Poi ti soffi sul ventre con fiato magico e lo squarcio si chiude.

«Ora tocca a me» dice Forza di Cervo.

Anche lui si fa legare al palo, ma lasciandosi le mani libere e il boia gli squarcia il ventre. Per non essere da meno di te, comincia a rimestare tra i suoi intestini. Caro Scimmiotto, anche questo Immortale sa il fatto suo. Puoi intervenire per far fallire la sua prova, ma devi essere accorto!

Se preferisci **Evocare gli spiriti**, vai al [29](#)

Se usi le **72 trasformazioni**, vai al [25](#)

Se invece vuoi gareggiare sportivamente lasciandolo fare, vai all'[8](#)

38

Attendete ancora, ma dopo poco i tuoi amici si appisolano. Porcellino ronfa di gusto sdraiato sui gradini antistanti il tempio. Sabbioso dorme in piedi, con la fronte appoggiata al muro, e un sorriso beato sul volto. Mentre la tua mente sta pensando a

come possa il tuo compagno dormire in una posizione tanto scomoda, le tue palpebre calano decise. D'un tratto un urlo sconquassa il tuo sonno:

«Buddisti!»

Tutti escono e si voltano verso di voi. Salti in piedi di soprassalto, anche Sabbioso si sveglia, mentre Porcellino continua a russare.

«Come osano profanare il nostro sacro tempio con la loro presenza! Uccideteli!» grida un'altra voce.

«A morte! A morte!» rispondo in coro i fedeli.

Caro Scimmiotto! La situazione non è certo delle migliori. Cerchi di scuoterti per svegliarti bene, mentre Sabbioso sta prendendo a calci Porcellino, che finalmente si sveglia. Quando la tua mente diventa lucida e i fedeli vi sono quasi addosso, fai un passo magico e gridi: «Alt!». Centinaia di taoisti rimangono immobilizzati, mentre quelli dotati di poteri magici cominciano a recitare delle formule. I tre Immortali coordinano l'attacco, urlando e muovendo le braccia in gesti ampi e concitati. Che fai?

Usi una delle **72 trasformazioni**, vai al [26](#)

Usi **Cerchio protettivo**, vai al [23](#)

Usi **Evocare gli spiriti**, vai al [4](#)

39

Balzi in area e gridi:

«Chi è che ha l'incarico di occuparsi del vento, qui?»

Subito compare la Vecchia Donna del Vento col suo otre stretto tra le braccia, mentre Sun Erlang tiene a forza la corda che ne chiude l'imboccatura, e s'inginocchiano a terra tutti e due.

«Io sto proteggendo Tripitaka nel suo viaggio in India – dici – e stiamo facendo con gli Immortali di qui una gara a far piovere. Perché aiutate loro invece che noi? Se richiamate il vento, ve la caverete con poco. Ma se ne resta in giro tanto così da far tremare i baffi di quei taoisti, ne buscherete venti di questa mazza ferrata»

«Non oseremmo mai» dice la Vecchia Donna. E immediatamente il vento cade.

«Devono scendere di lì, quei taoisti – grida senza riuscire a tenersi Porcellino – non c'è un alito di vento. Che ci lascino subito il posto!»

L'Immortale afferra di nuovo la sua tavoletta, brucia qualche cartiglio magico e batte sull'altare un bel colpo risonante. Immediatamente il cielo si copre di nuvole e nebbia.

«Chi ha l'incarico di occuparsi delle nuvole?» gridi guardando in su.

Il Nuvolista e il Nebbiaiolo ti compaiono davanti e s'inchinano fino a terra. Appena spieghi la situazione, loro rischiarano il cielo e non vi lasciano né un cirro né un batuffolo di nebbia.

«Lo hai turlupinato il tuo re! E la tua magia son tutte frottole. Tu te ne stai là a rigirarti fra le mani la tua tavoletta, e in cielo non c'è manco una nuvola» urla Porcellino beffardo.

Profondamente turbato, l'Immortale si curva sulla spada e si scioglie i capelli. Poi brucia altri cartigli e recita altre formule, battendo da capo la sua tavoletta. Come solo risultato, dopo uno o due minuti, compaiono in cielo il Dio Tuono e la Madre dei Fulmini, che ti fanno un inchino.

«Come mai siete venuti qui?» domandi.

«La magia di questo Immortale – rispondono loro – è perfettamente regolare e valida. Le formule che ha bruciate sono arrivate all'Imperatore di Giada, e lui ci ha ordinato di venire a fare un temporale»

«Al temporale ci sto – dici tu – a condizione che scoppi quando fa comodo a me. Ma dovete rimandarlo un poco»

Ti fanno un inchino di assenso, e non si sente un tuono, non un guizzo un lampo.

L'Immortale, in preda al panico, seguita a bruciare cartigli, a recitare formule, e a battere e ribattere sulla sua tavoletta. Non succede niente.

«Ora è il turno mio – dici alle divinità – non brucerò scritte magiche e non batterò tavolette. Conto sull'aiuto di voi due divinità. Mi propongo di dirigere le operazioni con la mia mazza. Quando l'alzo dritta, dovete mandare una raffica di vento. La seconda volta che l'alzo dritta mandatemi le nuvole, e la terza i tuoni e i fulmini. La quarta volta la pioggia e la quinta fate cessare il temporale»

Con la coda fra le gambe l'Immortale lascia l'altare e va a raggiungere il re nella stanza di sopra. Per giustificarsi dice al re:

«Oggi i draghi della pioggia non sono in casa»

«Non dargli retta – interrompi tu – sono in casa tutti quanti. Il guaio è che il tuo Immortale non ha nessun vero potere si di loro. Noi buddisti li metteremo subito al lavoro. Sta' a vedere!»

Chiami Tripitaka e gli dici di mettersi a pregare recitando le scritture, al resto pensi tu. Così il monaco sale sull'altare, si siede e in un grande raccoglimento si mette a recitare mentalmente il Sutra del Cuore. Quando finisce di recitare, tu tiri fuori la tua mazza e, accrescendone le proporzioni, l'alzi verso il cielo. La Vecchia Donna del Vento porta subito l'otre, Erlang ne scioglie la corda dell'imboccatura, e con un gran boato il vento si scaglia fuori. Per tutta la città è una gragnola di tegole, un rovinio di mattoni, un turbinare di sabbia e sassi. Nel colmo di questa tempesta, alzi un'altra volta il bastone e il cielo si copre di nuvoloni così neri che tutta la città diventa buia. Alzi daccapo il bastone e scoppi di tuono assordanti fanno tremare la terra. Paiono centomila carri che passano tutti insieme.

Alzo di nuovo il bastone e viene giù un acquazzone tale che pare come se dal cielo si rovesci all'improvviso tutto il Fiume Giallo. Dura dal mattino presto fino a mezzogiorno. La città diventa un'immensa palude, quando il re ti manda a dire:

«Basta con la pioggia! Se ne viene ancora, rovinerà le messi e staremo peggio di prima»

Subito alzi la mazza e in un istante la tempesta cessa del tutto e in cielo non si vede una nuvola. Il re non sta nella pelle dalla gioia:

«Neppure i nostri Immortali possono far smettere la pioggia tutto d'un colpo!»

Il re annuncia che sarebbe subito tornato a palazzo per occuparsi dei vostri passaporti.

«Vostra Maestà, voglia scusarmi – interviene l'Immortale Forza di Cervo – ma sono stato io a far cadere la pioggia e non i buddisti»

«Ma se hai detto un momento fa che i draghi non erano in casa – protesta il re – e che perciò non era possibile far piovere!»

«Evidentemente c'è stata qualche piccola difficoltà a stabilire il contatto con i funzionari addetti al vento, alle nuvole, al tuono e alla pioggia – si schermisce l'Immortale – i draghi non oserebbero trascurare i nostri ordini in nessun caso. Quando i buddisti si sono avvicinati all'altare, ormai il contatto c'era e tutto si è svolto secondo le nostre prescrizioni»

Il re non ci capisce più niente e mentre sta ancora rimuginando tra sé questa pretesa, Forza di Tigre interviene:

«In fondo questa è stata un'impresa da nulla, una bazzecola e non vale la pena di litigarci il merito. “Al carpentiere buon legno, allo scacchista avversario degno” dice il proverbio. Ti confesso che ci farebbe molto piacere di sfidare questa gente a misurarsi con noi in qualcuno dei trucchetti che abbiamo imparato da giovani»

«Che genere di arti sono?» vuole sapere il re.

«A me possono mozzare il capo e io sono capace di rimettermelo sul collo» dice Forza di Tigre.

«A me possono strappare il cuore e io so ritornar sano» dice Forza di Cervo.

«Io invece posso prendere il bagno nell'olio bollente» concluse Forza di Ariete.

«Ma mi pare che questo comporti dei rischi terribili!» esclama il re allarmato.

«Son cose in cui ce la caviamo egregiamente» ribatte Forza di Tigre.

«Insistiamo perché sia fatta quest'ultima prova» dicono in coro i tre.

«Che bellezza – gridi – un lavoro come piace a me!»

Tripitaka, Sabbioso e Porcellino ti guardano esterrefatti, pensando che tu sia impazzito. Ti prendono da parte per parlarti:

«Vuoi forse morire e lasciarci tutti nelle peste?» ti domanda il bestione di Porcellino.

«Discepolo, se stai facendo il doppio gioco, non è questo il momento! Loro fanno sul serio, non possiamo rischiare la tua vita così. Ricordati che siamo ancora lontani dall'India e dal Tempio dello Scoppio di Tuono, dove ci aspetta il Buddha Tathāgata con i rotoli delle Sacre Scritture. Non posso permettertelo. Per il vincolo della Sacra Obbedienza trova un'altra soluzione»

Sbuffi seccato. Possibile che in tutti questi anni non si sono resi conto dei tuoi poteri? Questo Tripitaka non ha mai fiducia in te, se non fosse per quella formula del mal di testa te ne saresti già andato da un pezzo. Ma tu brami di vedere Buddha e questo ti fa dimenticare ogni difficoltà, che come sempre viene dai compagni, raramente dai nemici.

«Non ti preoccupare, vedrai che sarà un gioco da ragazzi» dici con tono tranquillizzante.

«Lo spero per te, altrimenti puoi scordarti la ricompensa» ti apostrofa Porcellino.

«Ricompensa? Ma quale ricompensa? Un monaco non compie il suo dovere per denaro o ricchezze di sorta!» rispondi secco.

«Ha ragione tuo fratello – ribatte Tripitaka – la ricompensa che tutti agogniamo: vedere Buddha»

Gli occhi del tuo maestro, così profondi, avvampano di speranza. Raramente lo vedi così. Sei toccato nell'intimo del tuo essere. Non puoi deluderlo, la missione è la sua stessa vita. Sarà pure una testa dura, ma non hai mai visto un uomo così dedito al suo dovere. Un senso di ammirazione, che difficilmente provi verso le altre creature, si diffonde dal petto fino alla cima della testa. Sorridi e aggiungi:

«Lasciate fare a me, so quello che faccio!»

Detto questo ti presenti ai tre Immortali:

«Sono pronto!» dici risoluto.

«Bene – dice Forza di Tigre – cominceremo con il taglio della testa»

I taoisti preparano il luogo dell'esecuzione, e fanno schierare tremila soldati della Guardia. Appena arrivi nel suddetto posto, il boia ti afferra, ti lega con le corde e ti porta sopra un piccolo monticello. Alla parola: «Dai!» si sente un sibilo e la tua testa rotola per terra: il boia, con un calcio, la fa ruzzolare come un melone trenta o quaranta passi più in là. Dal tuo tronco non esce una goccia di sangue; una voce che ti scaturisce dai precordi grida:

«Testa, torna indietro!» è un giochetto che facevi tanti anni fa.

Ma stranamente la tua testa non si muove. C'è qualcosa che non va. Per quanto tu gridi ancora «Testa, vieni qui!» questa non si muove di un millimetro. Ci deve essere lo zampino degli Immortali! Caro Scimmiotto, devi decidere cosa fare.

Usi le **72 trasformazioni**, vai al [21](#)

Lanci uno stentoreo OM per **Evocare gli spiriti**, vai al [5](#)

Provi con **Vento magico**, vai al [31](#)

40

Abbassi la tua nuvola e, usando le 72 trasformazioni, ti tramuti in un accolito taoista. Ti immetti nella gran confusione, cercando di avvicinarti ai tre Immortali. Non è facile, perché una folla di ottocento fedeli riempie il tempio. Finalmente arrivi alle prime e osservi i tre Immortali. Non stanno facendo niente di speciale, si limitano recitare le scritture, bruciare incenso, cartigli e offrire alla Trinità taoista delle offerte di cibo succulento. Ti prudono le mani ma non sei nella posizione migliore per attaccare i tre. Devi stare molto attento a come ti muovi, perché potrebbero scoprirti da un momento all'altro.

D'un tratto tutti cominciano a cantare la medesima preghiera. Farfugli qualcosa sperando che nessuno si accorga di te, ma i tuoi vicini cominciano a guardarti male. Poi i fedeli estraggono una piccola campanella dal loro abito e la suonano a tempo. Preso dal panico fai finta di cercare in tasca. Che fai?

Ti defili, sperando che nessuno se ne accorga, e chiami i tuoi compagni vai al [18](#)

Usi le **72 trasformazioni**, vai al [14](#)

Epilogo

Camminate ormai da molti giorni, ed è già autunno, quando una sera tardi Tripitaka tira le redini e dice:

«Discepolo, dove ci fermeremo stanotte?»

«Maestro – rispondi – queste son domande che può fare la gente comune e non dei pellegrini come noi»

«Che differenza c'è?» dice Tripitaka.

«A quest'ora – proclami – gli uomini comuni se ne stanno nei loro letti morbidi, sotto le coperte calde, tenendo tra le braccia i figli o le mogli, riparati e comodi come garba a te. Ma noi pellegrini, come potremmo aspettarci qualcosa del genere? Al lume della luna o delle stelle, noi dobbiamo andare avanti, cenando con un piatto di vento e sfidando la rugiada, finché dura la strada»

Rincuorati dalle tue belle parole, i tuoi compagni riprendono il passo verso la meta lontana, l'India di Buddha.