

# Regolamento

Questo racconto-gioco ti porterà a vestire i panni di Jake Armitage, un mercenario trentunenne reduce da una serie di missioni sfortunate, attualmente residente a Seattle. L'anno è il 2031, la città è in mano a gangster o megacorporazioni, l'inquinamento è ai massimi storici, il sole è ormai un ricordo e nella baia sono comparsi i primi pesci a due teste.

Sopravvivere è difficile, quindi dovrai imparare alla svelta cosa puoi fare per non trovarti in men che non si dica sul tavolo dell'obitorio, sempre che tu sia fortunato (può andare molto peggio). La Scheda del Personaggio ti aiuterà a tenere traccia delle tue condizioni.

- **Punti vita** – Rappresentano l'energia di Jake: quando arrivano a 0 (o meno), Jake muore e devi ricominciare da capo. Inizi il gioco con 12 Punti Vita, che non possono superare il livello iniziale.
- **Dollari** – Sono gli ultimi risparmi di Jake, che possono anche superare il livello iniziale. All'inizio della partita hai 10 Dollari.
- **Equipaggiamento** – Qui dovrai segnare ciò che Jake troverà o perderà nel corso dell'avventura; sarà il testo a dirti che un oggetto può essere raccolto, scrivendolo in **grassetto**.
- **Parole d'Ordine** – Le tue azioni possono avere ripercussioni anche su avvenimenti futuri; per tenere traccia di questo, ti verrà detto ogni volta di annotare una Parola d'Ordine scritta in *corsivo*.

# Scheda del Personaggio

**Nome:** *Jake Armitage*

**Età:** *31*

**Professione:** *Mercenario*

**Punti Vita**

**Dollari**

**Equipaggiamento**

**Parole  
d'Ordine**

## Prologo

Il ronzio dell'intercom ti strappa da un sonno privo di sogni. Ti giri a pancia sotto e affondi la faccia nel cuscino. Ora smetterà, sta per smettere. Stringi i pugni e attendi. Passa forse un minuto, lo squillo ti rimbomba nelle orecchie senza tregua. Allunghi una mano e trovi a tastoni un anfibio; senza aprire gli occhi, lo scagli in direzione del suono. Cala il silenzio.

«Jake, dove sei?» La voce è familiare: il tuo stivale deve avere colpito il tasto per accettare la chiamata. «Jake, sveglia! Sono io, Larry.» Sai bene chi è, senza che lui lo dica. «Jake Armitage, vieni al telefono!»

Rotoli giù dal letto con un gemito, apri gli occhi e metti a fuoco la stanza, illuminata dal monitor dell'intercom sul quale campeggia la faccia tonda e sorridente di Larry Swanson. Con addosso solo i boxer, ti trascini carponi in quella direzione, quindi ti issi appoggiandoti al muro.

«Finalmente!» Il sorriso vacilla. «Non hai una bella cera.»

«Fottiti!» Ti stropicci gli occhi con i palmi delle mani. «Devi avere un'ottima ragione per rompere all'alba.»

Larry scuote la testa, serio. «Fermo restando che sono le cinque, di pomeriggio, ho in effetti un ottima ragione.» Il sorriso torna, più ampio. «Lavoro!»

Deglutisci a secco. «Di che cazzo parli?» Le parole ti escono strozzate. «Ti ho detto mille volte che non sono il tuo fattorino...»

«No, no, tranquillo. Questa volta si tratta di uno scoop eccezionale che...»

«Ma finiscila!» Hai ritrovato la voce. «Sono tre anni che te ne

esci con “scoop eccezionali” per il tuo giornalino da perdenti e sei ancora a razzolare merda nello sprawl.»

Larry stringe le labbra. «Questa volta è una cosa seria,» ti spiega. «E poi sono free lance da mesi, lo sai.»

«Ma cosa vuoi che ne sappia!?» Stare in piedi ti dà le vertigini e hai la pelle d’oca su tutto il corpo. «Ora, se permetti, me ne torno a letto.»

«Jake, stammi a sentire.» Il faccione si avvicina fino a riempire lo schermo. «Questa è la grande occasione per entrambi: io sfonderei e tu rientreresti nel giro.»

«Non ne sono mai uscito; ho solo preso una pausa...»

«Che dura da mesi!» Larry alza gli occhi al cielo. «Prima, almeno ogni tanto, cercavi lavoro, adesso nemmeno fai finta! Quanto è che sei rintanato in quel buco?»

Ti stringi nelle spalle con uno scricchiolio di ossa. «Dipende: oggi è mercoledì o giovedì?»

«È venerdì!» Swanson si passa una mano sulla faccia. «Vorrei paragonarti a uno scarafaggio, ma loro sono fin troppo attivi.»

Un insetto ti zampetta sul piede sinistro, alzi la gamba destra e lo schiacci. Un liquido appiccicoso ti cola tra le dita. Dalla strada proviene l’ululato di una sirena, seguito da uno stridio di gomme. Respiri a fondo, ma sei interrotto da un accesso di tosse che ti piega in due.

«Jake, sei ancora lì?»

Ti raddrizzi. «Sì. Dove ci vediamo?»

«Allo Slammer, se ricordi dov’è. Ore sei. Sobrio, se possibile.»

«Vaffanculo!» Disconnetti l’apparecchio con un pugno.

Vai all’1.

## 1

Rimani per alcuni minuti appoggiato alla parete con il respiro affannoso. Quando la vertigine è passata barcolli verso il bagno, ti inginocchi davanti alla tazza e afferra la porcellana.

Rigurgiti un filo di bava, quindi ti rialzi, evitando di guardare lo specchio. Torni in camera da letto; l'orologio segna le cinque. Le tue cose sono sparpagiate sul pavimento. Afferra un paio di jeans quasi puliti dallo schienale della sedia e te li infili riuscendo a non cadere; poco dopo recuperi una maglietta e gli anfi, seguiti dal trench. Prendi fiato e guardi l'orologio: le cinque e dieci.

Esci subito di casa (35) o rimani a cercare altro equipaggiamento (23)?

## 2

Sfili il coltello dalla tasca interna del trench e fai scattare la lama. La donna fa un passo di lato, gli occhi fissi sulla tua arma; finta un affondo, ma non si lascia ingannare. Si mette in guardia laterale, col braccio sinistro proteso e il destro alzato dietro la testa.

Lanci il coltello (43) o attacchi (75)?

## 3

Fletti le ginocchia e parti alla carica, mentre la donna si prepara a ricevere l'urto. Afferra il suo braccio sinistro spostandolo dalla traiettoria e la urti con tutto il tuo peso. Lei parte con un gancio destro, ma intercetti il colpo col tuo avambraccio. Un secondo dopo la tua fronte si schianta sul suo naso.

La donna barcolla all'indietro e finisce schiena al muro; la

incalzi, perché a distanza ravvicinata tirapugni e anfibi le servono a poco.

Un montante allo stomaco la fa piegare in due, quindi le passi un braccio dietro alla nuca e ti butti all'indietro. La donna vola sopra di te con un grugnito seguito da uno schiocco. Ti rialzi, lei rimane a terra, il collo piegato.

Vai all'**80**.

#### 4

Ti volti e scatti verso il bancone, mentre Mac si butta a terra. Alle tue spalle risuona un altro sparo e il bicchiere del corporativo esplose. L'uomo urla di dolore; poggia la mano sul ripiano e cerchi di scavalcarlo.

Hai la Parola d'Ordine *Korunju* (**64**) o no (**19**)?

#### 5

Avanzi carponi oltre Mac e fai capolino da dietro il bancone. L'uomo con la pistola è in piedi in mezzo alla sala, l'arma puntata contro Joanna. Alla tua destra il corporativo è accasciato al suolo e i quattro nomadi sono ancora seduti al tavolo, le mani bene in vista.

«Cosa succede qui?» Sulla soglia compare Armand. «Chi ha sparato?»

«Attento!» L'avvertimento di Joanna giunge tardi, perché l'arma è già puntata sul buttafuori. «Fai qualcosa!»

Attacchi il killer (**55**) scappi dalla porta principale (**13**) o da quella di emergenza (**15**)?

## 6

La tua esitazione si rivela fatale, perché l'uomo scatta in avanti, fintando un jab sinistro; schivi spostandoti a destra, ma non puoi evitare che la mazza cali in un arco e ti colpisca alle spalla (perdi 3 punti di Energia Vitale).

Vai al **36**.

## 7

«Ecco qui.» Porgi il denaro ad Armand, che lo intasca. «Spero ne valga la pena...»

La barba viene divisa in due da un sorriso. «Ti starò attaccato al culo come...»

«No.» Scuoti la testa. «Ho faccende private da sbrigare là dentro.» Indichi con il pollice il locale. «Limitati a sorvegliarmi da fuori.»

«Meglio,» conviene lui. «Anche perché io devo restare all'ingresso, ora che ci penso.»

Cancella 5 Dollari, segna la Parola d'Ordine *Cifra* e vai al **75**.

## 8

Lo Slammer è come lo ricordavi: un cubo di cemento illuminato da neon, che sorge vicino ai moli. La puzza di pesce e nafta ti colpisce narici, mentre le sirene delle navi sovrastano lo stridio dei gabbiani.

Ti fermi davanti ad Armand, il buttafuori, in piedi all'ingresso. È sempre stato grosso, ma adesso è enorme: muscoli trapiantati guizzano sotto la pelle delle sue braccia conserte e indossa pantaloni quattro taglie più grandi.

Lo guardi negli occhi: metà del suo viso è nascosta da una folta

barba color ruggine e la sua testa pelata brilla sotto i neon. Armand ricambia il tuo sguardo, sbattendo le palpebre.

«Jake?» Si china in avanti. «Jake Armitage?»

«Mi fa piacere che ricordi il mio nome,» sibili.

«È un po' che non ti vedevo in giro.» Si raddrizza. «Almeno dai tempi di quell'affare con Fresno Bob e Harold Hellman. Come andò?»

«Non ne voglio parlare.»

Muovi un passo verso la porta, ma Armand allunga un braccio.

«Aspetta, sei qui per lavoro, vero?»

«E se fosse?»

«Arruolami, per coprirti le spalle.» Alza una gamba, con un ronzio di servomotori. «Devo giusto mettere alla prova questi gioiellini.» Sferra un calcio alla parete del locale, staccando un pezzo di intonaco. «Visto?»

Inarchi un sopracciglio. «Da dove vengono?»

«Unione Sovietica.» Si acciglia. «Russia o Bielorussia... O era Ucraina...?» Si stringe nelle spalle massicce. «Chi se ne frega? Un cazzo di paese comunista. Sono cybergambe Rostovic con muscoli idraulici che...»

«Dacci un taglio,» lo interrompi. «Quanto vorresti?»

Apri una mano callosa. «Cinque dollari.»

«È tanto.»

«Io non sono poco.»

Paghi (7) o no (75)?

## 9

Estrai dalla tasca i grimaldelli e, dopo esserti guardato attorno, ti avvicini al portone. La serratura è un vecchissimo modello e

bastano pochi istanti per farla scattare. Apri l'anta quel tanto che basta per entrare e scivoli nell'ingresso.

Vai al **71**.

## 10

«Ho fatto male a darti retta.» Ti alzi spingendo indietro la sedia. «Buonanotte e grazie per il drink.»

«Jake, aspetta...»

Volti le spalle al giornalista e ti avvii verso l'uscita. Joanna ti guarda stringendo le labbra, ma non dice niente. Sei a metà strada, quando la porta si spalanca ed entra un uomo massiccio con i capelli lunghi.

«Jake!» La voce di Swanson ti fa voltare un'ultima volta.

Il tuo amico si alza dalla sedia, quando alla tua sinistra risuona uno sparo e lui crolla di nuovo a sedere, una chiazza rossa che si allarga sul suo petto.

Ti volti: il nuovo venuto ha in mano una pistola fumante, ancora puntata verso Larry. Dal fondo della sala Joanna urla di terrore.

Se hai la Parola d'Ordine *Cifra*, vai al **20**.

Altrimenti attacchi il sicario (**55**) o salti dietro il bancone (**4**)?

## 11

Dai le spalle al bancone e ti avvii verso un tavolo d'angolo. Joanna ti precede destreggiandosi tra le sedie e osservi per alcuni istanti il suo sedere ossuto, mentre si china a pulire il ripiano con uno straccio.

Le poggi una mano sul braccio. «Va bene così.» I tendini sono tesi sotto la pelle. «Aspetto ospiti.»

Si raddrizza e si libera con una torsione del polso. Come vuoi, Jake.» Questa volta non sorride mentre si tira su i pantaloni. «Rigurardati.»

Ti lascia cadere sulla sedia, poggia i gomiti sul tavolo e ti prendi la testa tra le mani. Le voci dei ragazzini al videoflipper ti danno l'emicrania e ti massaggia le tempie. Forse dovresti alzarti e dare una lezione a quei piccoli punk...

«Jake!» La voce di Larry ti richiama alla realtà.

Alza la testa e fissi il tuo amico, seduto davanti a te. «Ce ne hai messo!»

«Scusa.» Si liscia il colletto della camicia. «C'è traffico.»

Sbuffi. «Ora vuoi dirmi perché siamo qui?»

«Certo.» Si sporge in avanti e abbassa la voce. «È uno scoop, te l'ho detto. Conosci la "Fresh Fried Fish"?»

«No.»

«Bene, sono loro che...» Si acciglia. «Come sarebbe a dire che non li conosci?»

«Sei sordo?» Tamburelli con le dita sul tavolo. «Non so chi siano.»

Larry si appoggia allo schienale della sedia. «Bene, non importa. Basti sapere che hanno sede qui a Seattle e si occupano di pesce.»

«Come ogni altra cazzo di azienda.» Ti alzi a metà dalla sedia.

«Ora, se hai finito di rompere, io me ne vado...»

«Aspetta!» Larry alza una mano. «Arrivo al punto!»

«Sarà meglio,» commenti, tornando a sedere.

«Certo, certo.» Si protende ancora verso di te. «L'altro giorno stavo facendo un paio di interviste a dei portuali e mi sono giunte strane voci su di loro.»

Soffochi uno sbadiglio. «Del tipo?»

Le gambe ossute di Joanna appaiono nel tuo campo visivo.

«Bevete qualcosa?»

Larry si volta e fissa il suo seno inesistente. «Una Nuka-Cola, grazie.» Alza lo sguardo, arrossendo. «E una anche per Jake, che oggi non beve.»

«Due Nuka in arrivo,» commenta Jo, prima di allontanarsi.

«Discreta passerina, eh?» Larry indica Joanna con un cenno del capo. «Quando questa storia sarà finita, la...»

Sbatti il pugno sul tavolo. «Ma si può sapere di che cazzo parli,» sibili.

Larry alza le mani con fare conciliante. «In breve, ho un chip di materiale scottante a casa e mi serve il tuo aiuto per piazzarlo.

Semplice, no?»

Accetti (21) o rifiuti (10)?

## 12

Alzi le mani. «Aspetta, cosa vuoi? Soldi?»

«Lo sai cosa voglio!»

«Sì, credo di sì,» ammetti. «Parliamone, ok?»

La donna fa un mezzo sorriso. «Vorresti parlarne per perdere tempo?» Sbuffa. «Magari hai anche un'ultima domanda.»

Abbassi le mani. «Per la verità sì. Io...»

«Imbecille,» ti interrompe lei.

La donna preme il grilletto e il proiettile ti centra al torace. Barcolli all'indietro mulinando le braccia e altri due colpi ti raggiungono all'addome. Rimbalzi di schiena contro la parete a cadi a faccia in giù. Davanti ai tuoi occhi appaiono due anfiabi chiodati. Allunghi una mano, ma un ennesimo proiettile la

passa da parte a parte. Le forze ti abbandonano e la vista ti si annebbia.

«Povero idiota...» La voce ti giunge ovattata, mentre chiudi gli occhi per sempre.

### 13

Senza attendere la risposta di Armand, scatti verso l'uscita. Davanti al locale è parcheggiata una berlina scura e dagli sportelli posteriori stanno uscendo due uomini; la luce dei lampioni si riflette sulle armi che impugnano.

Uno di loro si volta verso di te, ma stai già correndo verso un vicolo laterale. Alle tue spalle risuona uno sparo, seguito da un grido, ma riesce solo a farti accelerare l'andatura. Scavalchi un sacco di immondizia e scarti di lato in un'altra viuzza.

Vai al 65.

### 14

Ti lasci cadere su uno sgabello sotto la tettoia e appoggi i gomiti al bancone. Il titolare è un asiatico butterato che cuoce spiedini su una griglia, maneggiandoli con un vecchio cyberbraccio; l'odore di carne troppo cotta si mischia a quello di plastica bruciata, dandoti la nausea.

«Amico,» chiama una voce alla tua destra.

Ti volti di scatto. Seduto accanto a te c'è un punk sulla trentina che ti sorride mostrandoti le gengive; indossa una giacca di pelle tre taglie più grande e un occhio gli lacrima.

Si sporge in avanti. «Amico, come te la passi?»

«Meglio di te. Ma non ci vuole molto.»

Fa una risatina, interrotta da un attacco di tosse. «Ti serve della

roba?» Infila una mano nella tasca interna del giaccone. «Roba buona.»

Ti irrigidisci. Il punk ti elargisce un altro sorriso sdentato, poi estrae un **derma di dorfinae** una **dose di sintecoca**, poggiandoli sul bancone. Il titolare borbotta e si gira verso la griglia.

«Tre dollari l'uno,» dice il punk. «Roba buona.»

Decidi cosa vuoi comprare, prima che l'asiatico si innervosisca e vi cacci. Dopo avere scelto, fai un cenno di saluto, ti alzi e corri verso il locale.

Vai all'**8**.

## 15

Scatti verso la porta sul retro, restando chino. Alle tue spalle risuona un terzo colpo e il proiettile ti sibila accanto. Ti raddrizzi e continui a correre con la mani premute sulla nuca; arrivi all'uscita e giri la maniglia.

Hai la Parola d'Ordine *Quadrifoglio* (**62**) o no (**29**)?

## 16

Lo Space Needle scompare oltre i tetti mentre ti avvicini all'appartamento. È un edificio come tanti e non sei nemmeno sicuro che Larry ci abiti ancora, ma tiri un sospiro di sollievo quando leggi "L. Swanson" sul campanello.

Il portone è ovviamente chiuso e sai per certo che Larry non può aprirti. La strada è deserta, ma dalla via principale proviene il rumore del traffico. Ormai il sole è tramontato e non ci sono lampioni funzionanti.

Suoni il campanello (**51**), usi un **coltello** (**70**), una **pistola** (**46**)

o dei **grimaldelli (9)**?

## 17

Assumi una guardia simile a quella della donna, con il busto inclinato e il braccio destro dietro di te. Vi avvicinate studiandovi, in un duello di nervi.

La donna fa un passo indietro e tocca la parete; approfitti dell'occasione e scatti in avanti. Troppo tardi ti accorgi della finta, quando solleva il piede in un calcio laterale diretto al tuo fianco.

Spinto dal tuo stesso slancio, sbatti contro il suo piede con uno scricchiolio di costole. Stringi i denti e le afferra il polpaccio con la mano libera, tirando verso di te. La donna perde l'equilibrio e tu cali il coltello sulla sua coscia.

La donna urla, si libera con uno strattone e fa un passo indietro, il sangue che le scorre copioso lungo la gamba. Ti guarda con gli occhi spalancati e scatta verso la porta, ma la gamba ferita cede e finisce lunga distesa. La afferra per i capelli e la finisci tagliandole la gola.

Vai all'**80**.

## 18

Corri verso il taxi e bussi al vetro. Il conducente, grasso e baffuto, alza gli occhi da un oloproiettore tascabile e ti fissa serrando le labbra. Fa un sospiro e abbassa appena il finestrino.

«Cosa vuoi?» Ha un pesante accento italiano.

«Devo andare alla trentaseiesima strada, sotto lo Space Needle.»

«So dove sta.» Inclina il capo da un lato. «E so anche che sono

dieci dollari, a quest'ora.» Sorride. «Pagare prima.»

«Ma...»

«Circolare, punk.» Alza il finestrino e torna a guardare l'apparecchio tascabile.

Paghi 10 Dollari (63), lo aggredisci (67), rubi la macchina parcheggiata (32) o vai a piedi (28)?

## 19

Volteggi agilmente oltre il bancone e atterri accovacciato al riparo. Accanto a te, seduto con la testa tra le ginocchia, c'è Mac. Da dietro il banco provengono le grida dei presenti.

Esci dal riparo (5) o aspetti (44)?

## 20

Prima che tu possa agire, la porta si spalanca sbattendo contro la parete e sulla soglia compare la sagoma massiccia di Armand, le gambe flesse e le braccia protese in avanti.

Il sicario si volta, sollevando la pistola, ma il buttafuori è già scattato in avanti. Il primo proiettile lo colpisce alla coscia con un tintinnio metallico; il sicario cerca di fare fuoco un'altra volta, ma Armand è troppo vicino: fa perno sulla gamba destra e gli sferra un calcio girato con la sinistra, centrandolo in pieno petto. L'uomo viene scagliato indietro e atterra di schiena su un tavolino.

«Direi che sono arrivato appena in tempo,» commenta il buttafuori, rivolto a te. «Hai visto che ero un buon investimento?»

Annuisci. «Credo tu abbia ragione. Ti ha colpito?»

Armand si dà una pacca sulla coscia. «Ho venti chili di titanio

e polimeri plastici qua sotto: se avesse usato un cannone non me ne sarei accorto!»

Vai al **40**.

## 21

«Devo essere più cretino del solito,» commenti. «Mi hai convinto... Ma solo perché non avevo altro da fare!»

«Lo sapevo che avresti accettato!» Larry si frega le mani grassocce. «Ora parliamo dei dettagli.»

«La mia paga.» Strusci indice e pollice. «Quanto?»

«Adesso ho solo un deca e...»

«Dammelo.» Protendi la mano.

«Ecco.» Larry ti passa una banconota, che intaschi (segna 10 Dollari). «Adesso dovremmo andare a casa mia e recuperare il chip.»

«Vuoi dire che lo hai lasciato incustodito!?»

«No, no.» Scuote la testa. «C'è la mia ragazza.»

«La negra?»

Swanson arriccchia il naso. «Mi sono lasciato con Nadine da quattro mesi.»

Ti stringi nelle spalle. «Si sarà stufata del tuo cazzo moscio...»

«Per tua norma e regola, Jake Armitage, adesso sto con una biondina che...»

«... costa di meno. Lo so.» Sbuffi. «Risparmiami le tue fantasie da segaiolo e vieni al dunque.»

«Sarà meglio.»

Larry si blocca e fissa un punto alle tue spalle, in direzione della porta; agisci d'istinto e ti getti di lato, rotolando dalla sedia. Un secondo dopo risuona uno sparo e la faccia del tuo

amico esplode in una pioggia di sangue.

Ti volti verso l'ingresso: a pochi passi da te c'è un uomo che impugna un revolver fumante. Il cadavere di Larry si contorce in un ultimo spasmo e rotola dalla sedia. Joanna lascia cadere il vassoio e urla, mentre l'uomo spara di nuovo; il proiettile ti colpisce di striscio al torace (perdi 2 Punti Vita).

Se hai la Parola d'Ordine *Cifra*, vai al **20**.

Altrimenti attacchi il sicario (**55**) o scappi verso il retro (**15**)?

## 22

Infili la mano nella tasca fissando la canna della pistola spianata; serri le dita sul coltello e fai scattare la lama. L'assassino preme il grilletto e tu ti butti in avanti scagliandogli contro l'arma.

Il proiettile sibila sopra di te mentre atterri di pancia sul pavimento lurido; l'uomo grugnisce, lascia cadere l'arma e porta entrambe le mani alla gola, da cui sporge l'impugnatura del tuo coltello.

Ti rialzi e avanzi verso di lui; afferrì il manico dell'arma e la liberi con uno strappo laterale. Dalla ferita ti schizza in faccia un fiotto di sangue; il sicario gorgoglia e crolla a terra mulinando le braccia.

Vai al **40**.

## 23

Lasci correre lo sguardo per la stanza, con una smorfia. Rovesci il materasso provocando la fuga di alcuni scarafaggi, poi procedi ad aprire l'armadio. La ricerca ti lascia senza fiato, ma trovi un **coltello**, un **derma di dorfina** e dei **grimaldelli**.

Stai pensando di cercare anche nel bagno, quando ti cade l'occhio sull'orologio: le cinque e quaranta! Imprecando, scendi rapidamente in strada. È troppo tardi per andare a piedi: devi prendere la metropolitana.

Pochi minuti dopo sei seduto nel vagone col biglietto in mano (cancella 2 Dollari). Il treno sfreccia sui binari e i passeggeri si tengono a distanza da te. Arrivi poco prima delle sei e una breve passeggiata ti porta puntuale all'ingresso dello Slammer. Vai all'**8**.

## 24

Ti schiarisci la voce. «C'è nessuno?»

Le tue parole riecheggiano nelle scale, senza ottenere risposta. Aspetti tendendo l'orecchio e ti pare che dall'interno dell'appartamento provenga un cigolio. Rimani ancora in silenzio, ma il rumore non si ripete.

Vai al **49**.

## 25

Scivoli verso il vicolo sul retro, guardandoti attorno. La stradina è ingombra di bidoni per immondizia e il puzzo è tale che vomiteresti, se avessi mangiato.

L'uscita di sicurezza dello Slammer è ostruita da un cumulo di rifiuti; colto da un'ispirazione, calci via i sacchi, liberando la porta. Stai per tornare sulla strada, quando uno scintillio metallico attrae la tua attenzione.

Ti chini e raccogli l'oggetto con due dita: è un **coltello**, sporco ma ancora affilato. Lo pulisci con un lembo del trench, quindi lo infili in tasca. Soddisfatto, ti avvii verso l'ingresso.

Segna la Parola d'Ordine *Quadrifoglio* e vai all'8.

## 26

Arrivi all'appartamento in breve tempo, sterzi di lato e tiri il freno a mano. La macchina ruota di lato e si ferma con una lunghissima sgommata. Spalanchi la portiera e salti fuori, senza preoccuparti di richiuderla.

Vai al 16.

## 27

«Dammi il solito.»

Mac poggia un gomito sul bancone. «Puoi pagare?»

«Certo.» Infilò una mano in tasca. «Uno shot di Whydka.»

L'uomo si stringe nelle spalle, afferra una bottiglia dallo scaffale sopra il bancone e riempie un bicchierino opaco. Paghi (cancella 2 Dollari) e scoli il liquore in un sorso.

Il liquido caldo ti scorre giù per la gola e ti brucia lo stomaco. Sbatti il bicchiere sul bancone e ti ci afferrì con entrambe le mani, mentre il calore si diffonde nel resto del tuo corpo (recuperi 1 punto di Energia Vitale e segna la Parola d'Ordine *Korunju*).

Alzi gli occhi su Mac. «Che cazzo hai messo in questa Whydka?»

«Whydka e niente altro.» Ti elargisce un altro sorriso marcio.

«Stai perdendo il tuo smalto, eh, Jake?»

«Fottiti!»

«A buon rendere!» Mac fa sparire il bicchiere e passa lo straccio sul bancone. «Serve altro?»

Ti schiarisci la voce. «No. Ho già troppi problemi a restare

vivo.»

Vai all'**11**.

## 28

Fai un respiro profondo, quindi cominci a correre verso casa di Larry, il battito ritmico dei tuoi anfibi sull'asfalto umido accompagna il martellare del tuo cuore. Dopo un paio di minuti hai il fiato corto e avverti delle fitte al torace.

Usi una **dose di sintecoca (34)** o no **(39)**?

## 29

La porta si sposta di pochi centimetri verso l'esterno, ma rimane bloccata. Punti i piedi e spingi con tutte le tue forze, ma non riesci a smuoverla. Il sicario spara ancora e questa volta ti colpisce al polpaccio (perdi 3 Punti Vita).

Crolli in ginocchio e guardi da sopra la spalla l'uomo che ti punta contro la pistola. Stringi i denti, ma il colpo non arriva: uno dei quattro uomini biondi solleva una sedia e gliela sbatte in testa. L'uomo crolla a terra e gli altri tre avventori gli sono addosso, tempestandolo di calci.

Ti rialzi a fatica e zoppichi verso di loro. Mac ti supera correndo, seguito da Joanna, e si frappono tra loro e l'uomo a terra, che nel frattempo ha smesso di muoversi. Sulla soglia compare anche la sagoma massiccia di Armand.

Vai al **40**.

## 30

«Toglimi le mani di dosso!» Ti liberi con uno strattone.

La ragazza arretra, l'espressione smarrita sostituita da un

sorriso sarcastico. Avanzi di un passo e lei si mette in guardia flettendo le ginocchia. La luce della stanza si riflette sul tirapugni nella mano destra.

Vai al 77.

### 31

«Non ti avvicinare!» Allunghi il braccio in direzione della donna. «E tieni in alto le mani!»

Il tuo bersaglio non sembra impensierito dalla situazione: alza le mani e continua a sorridere. Improvvisamente spalanca l'occhio, da cui schizza fuori un dardo diretto a te.

Il piccolo proiettile sibila nell'aria e ti si pianta nel collo. Te lo strappi via con ringhio, ma la donna è già arrivata a tiro: ti sferra un calcio al polso e la pistola ti sfugge di mano, perdendosi in un angolo (perdi 1 Punto Vita).

«Sorpresa,» sibila la donna.

Usi un coltello (2) o combatti a mani nude (69)?

### 32

Corri verso la macchina e afferra la maniglia; la portiera è chiusa. Mentre alle tue spalle il taxi si allontana sgommando, sferra un paio di pedate alla macchina, ammaccandone la fiancata.

Hai dei **grimaldelli** (78) o no (28)?

### 33

Estrai l'arma dal trench e la punti alla gola del tassista; l'uomo si immobilizza, una mano ancora sotto il sedile e l'altra alzata a ripararsi il viso. Una grossa goccia di sudore gli cola sulla

fronte e senti puzza di piscio.

«Scendi.»

«Va bene, tranquillo.» Alza entrambe le mani e mette una gamba fuori dall'abitacolo. «Non ti agitare.»

«Io sono calmissimo, a differenza tua.» Lo afferri per il bavero e lo trascini fuori, facendolo rotolare sull'asfalto. «Fammi vedere come conti fino a cento.»

«Uno... Due... T-tre...»

I pantaloni dell'uomo hanno una macchia scura sul cavallo, che si allarga sempre di più. Sputi a terra e monti in macchina, mentre il tassista continua il conteggio. Pochi secondi dopo parti con una sgommata, mentre l'oloproiettore vola fuori dal finestrino e si fracassa a terra.

Vai al **48**.

## 34

Estrai la bustina e sniffi in un solo colpo tutta la polvere azzurra. Lasci cadere l'involucro e barcolli all'indietro, finendo con la schiena contro il muro. Tossisci per alcuni istanti, piegato in due, ma già senti un calore che si fa strada dentro di te.

Ti raddrizzi e riparti di corsa, braccia e gambe coordinate in uno scatto da atleta. La città attorno a te sembra muoversi al rallentatore, i colori dei neon sono più vivi e anche l'aria non ha più un odore putrido.

Attraversi un intero quartiere, correndo sul marciapiede e sulla carreggiata, mentre la gente si scansa al tuo passaggio. Sei inarrestabile e anche loro lo sanno. Lo slancio ti porta sempre più vicino alla meta.

Pochi minuti dopo sei in vista della casa di Larry, quando avverti i primi crampi alle gambe. Rallenti incespicando e il sangue ti si gela nelle vene. Percorri gli ultimi metri scosso dai brividi, la fronte imperlata di sudore freddo (perdi 2 Punti Vita). Ignorando il dolore che ti attanaglia i muscoli, procedi verso il palazzo sempre più vicino.

Vai al **16**.

### **35**

Scendi le scale buie del palazzo ed esci in strada. Il cielo è già buio e l'unico lampione funzionante sfarfalla a pochi metri da te. Ti incammini lungo il marciapiede, respirando il meno possibile. Lo Slammer è lontano e farai appena in tempo.

Prendi la metropolitana (**58**) o prosegui a piedi (**66**)?

### **36**

Scatti in avanti anticipando la prossima mossa dell'avversario; l'uomo tenta di colpirti alle costole con la mazza, ma la tua mano sinistra di taglio blocca il suo braccio all'altezza del gomito, mentre la destra gli avvinghia la faccia, indice e medio che premono sui bulbi oculari.

Il tassista lascia cadere la mazza, barcolla all'indietro e cade di schiena sul cofano, la tua mano sempre premuta sul viso. Grugnisce e ti sferra una ginocchiata all'inguine (perdi 1 punto di Energia Vitale).

Un secondo dopo lasci la presa, in preda a conati di vomito; l'uomo si raddrizza, sbattendo le palpebre e muove un passo esitante verso di te, tu lo afferra per le spalle e gli dai una testata in piena faccia.

Il tuo avversario cade nuovamente sulla macchina, quindi rotola di lato finendo a terra, le mani premute sul viso. Respiri a fondo un paio di volte, massaggiandoti in mezzo alle gambe, quindi gli sferrisci un paio di calci con gli anfibi e monti in macchina. Le chiavi sono nel quadro: avvii il motore e parti.

Vai al **48**.

### 37

Porti la mano all'arma ma non senti più il suo peso familiare. Ti volti di scatto. La ragazza fa un passo indietro, verso il letto; avanzi verso di lei, ma ti trovi a fissare la canna spianata della tua arma (cancella la **pistola**).

La donna ti mostra i denti. «Siete tutti così imbecilli o sbaglio?» Ha il dito sul grilletto. «Non ci provare!»

Attacchi (**74**), scappi (**76**) o temporeggi (**12**)?

### 38

Ti chini sull'uomo e rovistisci nelle sue tasche, incurante del sangue che ancora scorre. Trovi una foto di Larry, stampata a colori su carta patinata e 10 Dollari in contanti. Oltre al denaro puoi prendere la **pistola** e un **dose di sintecoca**.

La tua perquisizione è interrotta dal rumore di una frenata all'esterno, seguito da uno sportello che sbatte. Ti rialzi piroettando su te stesso: sulla soglia sono apparsi altri due uomini con le pistole spianate.

Li fissi e loro fissano te, poi il loro sguardo cade sul cadavere ai tuoi piedi. Ti getti di lato mentre aprono il fuoco, ma non abbastanza alla svelta per evitare di essere colpito alla spalla (perdi 4 Punti Vita).

Una detonazione più forte proviene da dietro di te e uno dei due sicari si tuffa all'indietro attraverso la soglia, mentre l'altro barcolla di lato, la mano premuta su un fianco. Ti volti: Mac è in piedi dietro al bancone e impugna una doppietta.

«Levati dalle palle, Armitage!» Muovi un passo verso la porta.

«Esci dal retro!» Accenna col capo all'androne dietro di sé.

Scatti verso il bancone, mentre Mac esplose un secondo colpo, passi alla spalle del barista e ti trovi nel magazzino. Apri una porticina di metallo e corri senza voltarti lungo un vicolo laterale.

Vai al **65**.

### 39

Prosegui la tua corsa disperata, lottando contro il tempo e contro il tuo corpo che sembra essersi ribellato. I tuoi passi perdono coordinazione e, montando su un marciapiede, inciampi nel bordo e finisci lungo disteso contro un cassonetto rovesciato.

Ti metti carponi boccheggiando e con la vista annebbiata, ma sai già che la tua corsa è finita qua. Scuoti il capo e metti a fuoco una confezione vuota di Fresh Fried Fish, prima di cadere in avanti. L'ultima cosa che senti prima di svenire è l'odore di pesce marcio.

### 40

Nel locale cala il silenzio e riprendi fiato, ascoltando il sangue che ti pulsa nelle tempie. Joanna si avvicina al sicario e si inginocchia accanto a lui, sbottonandogli la giacca.

«È morto,» commenta a bassa voce.

«Ma non mi dire.» Armand torreggia su di lei. «Di certo non è ubriaco.»

La cameriera si rialza con una smorfia, dà le spalle al buttafuori e si pulisce le dita sui jeans. Mac le fa cenno di avvicinarsi e i due si chinano sul cadavere di Larry. Nel frattempo il corporativo continua a gemere, rannicchiato a terra vicino al bancone e i quattro giganti biondi confabulano tra loro; gli unici che vi ignorano sono i ragazzini, ancora impegnati col videogioco.

«Lo conoscevi?» La voce ti fa voltare, trovandoti di fronte al viso barbuto di Armand. «Io non lo ho mai visto.»

«Nemmeno io.» Scuoti il capo. «Ma lui conosceva Larry, fin troppo bene.»

«Ma perché?» Il buttafuori incrocia le braccia sul torace massiccio. «Qualche idea?»

«Non lo vuoi sapere.»

Armand si mordicchia un labbro. «Forse hai ragione. Ma...» Dall'esterno proviene il rombo di un motore, seguito da una sgommata. «E adesso che cazzo succede!?»

«Ho un brutto presentimento.»

Scappi (13) o perquisisci il sicario (38)?

## 41

Suoni ancora il campanello premendo a fondo. Attendi un minuto, quindi provi ancora. Tendi l'orecchio e, finalmente, il fruscio della comunicazione accompagna la voce della donna misteriosa.

«Chi è?»

«Sono sempre io. Mi chiamo Jake Armitage e sono un vecchio

amico di Larry Swanson...»

«Hai detto “Armitage”?» Il tono è più attento.

«Esatto!» Sorridi, anche se non ti può vedere. «Ero assieme a Larry meno di un'ora fa.»

«Sì, so che dovevate incontrarvi giù al porto. Adesso apro.»

La conversazione viene chiusa per la seconda volta. Attendi per alcuni lunghi istanti con il fiato sospeso, quindi il portone scatta. Lo apri ed entri nell'atrio del palazzo.

Vai al **71**.

## 42

«Mi serve la tua macchina,» sibili.

Il tassista ti mostra il dito medio. «Fottiti.»

Attacchi (**36**) o resti in difesa (**6**)?

## 43

Porti indietro il braccio destro, tenendo la lama tra indice e pollice, e alzi il sinistro davanti al viso. La donna scatta in avanti per sferrarti un diretto e tu scagli il coltello proprio mentre apre la guardia.

La lama sibila nell'aria e si conficca nella gola della tua avversaria. La donna fa un paio di passi con gli occhi strabuzzati e crolla a terra, le dita strette sull'impugnatura.

Vai all'**80**.

## 44

Resti rannicchiato al riparo, mentre il cuore ti batte all'impazzata. Dall'altro lato del bancone proviene uno schianto di vetri rotti, seguito da un tonfo. Tu e Mac vi scambiate uno

sguardo perplesso, quindi fate capolino.

Il sicario è sdraiato a terra in una pozza di sangue; in piedi sopra di lui c'è Joanna con in pugno una bottiglia rotta e due dei nomadi lo stanno prendendo a calci con stivali chiodati. Sulla soglia compare anche la sagoma massiccia di Armand, mentre il corporativo geme accasciato in un angolo.

«Adesso basta,» ordina Mac. «Non si muove più!»

Vai al **40**.

## 45

L'alcol ancora in circolo ti ottunde i riflessi: le ruote sul lato sinistro scivolano dal marciapiede e atterrano sulla carreggiata, in un punto in cui l'asfalto è sconnesso. La vettura si inclina di lato.

Sterzi ancora a destra, ma la ruota anteriore colpisce una buca e l'auto si ribalta sul fianco sinistro, per finire capovolta e procedere ancora alcuni metri. Vieni sballottato nell'abitacolo e il volante ti colpisce al petto (perdi 5 punti di Energia Vitale).

Rimani immobile, accartocciato a testa in giù, ascoltando le ruote che ancora girano a vuoto. Un attacco di tosse ti scuote dal torpore; ti districi dal rottame e strisci fuori dal finestrino. Lo sforzo ti lascia senza fiato e rimani bocconi, ogni respiro una fitta dolorosa. Ti rialzi con un grugnito e cominci a correre barcollando.

Usi un **derma di dorfina (72)** o no (39)?

## 46

Estrai la tua arma e controlli il caricatore: hai ancora una mezza dozzina di proiettili. Fai scattare la sicura e arretri di un

passo, quindi punti la canna contro la serratura e premi il grilletto due volte.

Il proiettili colpiscono il bersaglio lanciando schegge di metallo tutto intorno. Sferri un calcio al portone e questo si spalanca con un cigolio. Metti via l'arma e ti affretti verso le scale.

Segna la Parola d'Ordine *Follia* e vai al **71**.

## 47

Stringi il volante con più forza e abbassi il capo un secondo prima di impattare contro le transenne. La macchina le sfonda, sobbalza su un tratto di strada dissestata e si inclina verso sinistra; non appena le ruote toccano di nuovo l'asfalto, pesti sul freno e sterzi a destra.

La vettura compie un testacoda che termina quando il paraurti posteriore colpisce un cassonetto; la tua testa urta sullo schienale, quindi rimbalza sul volante. Un secondo dopo l'airbag ti scoppia in faccia, sbattendoti nuovamente all'indietro (perdi 3 punti di Energia Vitale).

Imprecando, giri la chiave e il motore si riavvia al primo tentativo. Ti pulisci il sangue che ti imbratta la faccia, quindi ingrani la marcia e riparti verso casa di Larry.

Vai al **26**.

## 48

La vettura rubata sfreccia per le strade di Seattle e ti lasci alle spalle in pochi minuti la zona del porto. Curvi a destra in derapata per immetterti sul viale e controsterzi a sinistra per schivare un autobus. Lo strepito rabbioso del clacson ti dà ancora più adrenalina.

Schiacci l'acceleratore a tavoletta sul rettilineo e superi a destra un paio di berline troppo lente. Sopra i tetti davanti a te si staglia lo Space Needle, scali una marcia e rallenti per imboccare un vicolo a sinistra: Larry abita a pochi isolati.

Ti infili nel vicolo e i tuoi fari illuminano una fila di transenne gialle e nere: lavori in corso! Non hai tempo di frenare, ma c'è spazio sul marciapiede per schivarle.

Vai a diritto (47) o tenti uno scarto (50)?

## 49

Alle tue spalle qualcosa si muove. Ti volti di scatto alzando le braccia, ma vieni colpito da un montante all'addome, seguito da un diretto al viso (perdi 2 Punti Vita). Arretri barcollando, mentre l'assalitore ti incalza. Schivi un terzo colpo e contrattacchi con un calcio laterale, che l'aggressore evita saltando indietro.

Davanti a te c'è una donna alta e muscolosa con i capelli corti e crespi. Indossa anfibi corazzati e ha un tirapugni sulla mano destra. Flette le gambe e si mette in guardia con un sogghigno.

«Sei un professionista, eh?»

«Non hai ancora visto niente, puttana!»

Vai al 77.

## 50

Alzi leggermente il piede dall'acceleratore e curvi a destra, controsterzando a sinistra non appena due ruote sono sul marciapiede. La macchina slitta e il volante ti sta scivolando tra le mani.

Hai la Parola d'Ordine *Korunju* (45) o no (79)?

## 51

Premi il pulsante a fondo un paio di volte e attendi. Dopo alcuni secondi suoni una terza volta, tanto per essere sicuro. Il silenzio si prolunga per più di un minuto, quando dal microfono proviene un fruscio.

«Chi è?» Sembra la voce di una donna.

«Un amico di Swanson.»

«Larry non è in casa, non so quando torna.»

Ti gratti la testa. «Sì, lo so. Mi ha chiesto di venire.»

«Non ne so niente.»

Il fruscio dell'interfono cessa di colpo. Sferri un paio di pugni sulla piastra di metallo, ma l'unica risposta è un rimbombo cupo. Fai un passo indietro e guardi le finestre della facciata, ma non ricordi a quale piano abiti Larry. Segna la Parola d'Ordine *Follia*.

Insisti (41), usi un **coltello** (70), una **pistola** (46) o dei **grimaldelli** (9)?

## 52

Ti fermi quando sei in strada e riprendi fiato appoggiato al muro. Osservi il palazzo, ma dalle finestre e dal portone non provengono segni di vita. Un'autovettura entra nel vicolo sgommando e ti dilegui in un vicolo laterale. Il tanfo di pesce ti dà la nausea, mentre torni stancamente verso casa.

## 53

Il barista si volta quando ti avvicini e ti squadra con occhi arrossati. Ha i capelli più folti dall'ultima volta che lo hai visto, ma i denti sono sempre marci.

«Armitage,» ti saluta. «Come va?»

«Andrebbe meglio se sorridessi a bocca chiusa, Mac.»

L'uomo sghignazza e il suo alito fetido ti investe. «Bevi qualcosa?»

«Non lo so.» Ti guardi intorno. «Ci devo pensare.»

Mac si stringe nelle spalle. «Come vuoi. I prezzi li conosci fin troppo bene.»

Bevi (27) o siedì (11)?

## 54

L'atrio non contiene nulla di interessante, quindi procedi senza indugio verso la porta. Mentre ti avvicini senti dei rumori provenire dall'altro lato. Conti fino a tre, afferra la maniglia e la spalanchi.

Dietro la porta c'è la camera di Larry, con il letto sfatto e un mucchio di vestiti sparsi a terra. L'armadio ha le ante spalancate e una persona sta frugando al suo interno, piegata in due. La puzza è più forte in questa stanza.

Non appena entri, la figura si raddrizza di scatto e ti guarda con occhi spalancati. È una donna alta quanto Joanna, ma questa ha spalle larghe e gambe muscolose. Vi fissate per un attimo in silenzio.

«Chi sei? Questa non è casa tua,» ti dice.

«Lo so. Sono un amico di Larry.» Fai un passo indietro. «Mi ha, per così dire, "assunto".»

La donna si passa una mano tra i capelli, corti e scuri. «Jake Armitage?» Inclina il capo da un lato. «Sei tu?»

«Conosci il mio nome?»

«Larry è il mio fidanzato; è uscito meno di un'ora fa per

incontrarti.» Si alza in punta di piedi e guarda alle tue spalle.

«È con te?»

«È stato trattenuto.» Ti stringi nelle spalle. «Però mi ha chiesto di passare a casa sua per prendere una cosa.»

«E cosa?» Sbatte le palpebre. «Roba di lavoro?»

«Esatto. Ha detto che la sua ragazza, ovvero te, lo aveva in custodia.»

Si mordicchia il labbro inferiore. «Sì, mi aveva accennato di avere qualcosa di valore, ma non so dove sia...» Si guarda intorno. «Sai, io non abito qui.»

Ti passi una mano sulla faccia. «Sarebbe stato troppo facile, eh?»

La ragazza si illumina in viso. «Cerchiamolo insieme!» Fa un passo verso di te e ti posa una mano sul braccio. «L'appartamento non è molto grande.» La sua presa è forte. «Possiamo cominciare con i cassetti.»

Accetti (56) o rifiuti (30)?

## 55

Stringi i denti e avanzi verso l'assassino. L'uomo ha gli occhi fissi e l'espressione terrea di chi si è appena fatto una doppia dose di Dorfina. Sposta l'attenzione su di te e ti punta contro la pistola. Joanna urla alle tue spalle e Mac impreca, ma non presti loro attenzione.

Hai un coltello (22) o no (73)?

## 56

«Va bene.» Fai scrocchiare le dita. «Al lavoro!»

Vi inginocchiate davanti all'armadio ed estraete i cassetti uno

alla volta, frugando tra i vestiti. Il compianto Larry aveva una predilezione per camicie in poliestere, ma non trovate niente che somigli a un chip. Vi rialzate, il tanfo di merda sempre più forte.

«C'è un altro ripiano là sopra.» La ragazza ti indica una mensola in alto. «Io non ci arrivo.»

Ti alzi in punta di piedi e allunghi le mani sul piano di legno, tastando alla cieca. La donna ti afferra da sotto le ascelle e ti spinge verso l'alto con una forza insospettabile. Troppo tardi ti accorgi della sua mano che scivola sotto il tuo trench.

«Povero idiota,» ti sibila.

Hai una pistola (37) o no (30)?

## 57

Estrai la pistola e la punti contro la donna. «Fine del gioco.» Poggi l'indice sul grilletto. «I proiettili sono più veloci di qualsiasi cyberware.»

«Grand'uomo...» Fa un passo avanti, le labbra ancora incurvate in un sorriso. «Cosa pensi di fare?»

«Ferma!» Controlli a stento il tremito nella mano.

«Altrimenti...?» Inclina il capo e socchiude un occhio.

Spari (68) o le ordini di arretrare (31)?

## 58

Cancella 2 Dollari. Acquisti un biglietto alla macchinetta automatica e salti al volo sul vagone più vicino. I passeggeri ti evitano e, dopo pochi minuti arrivi alla tua fermata.

Inizia a piovere e ti affretti verso il locale. Un'occhiata all'orologio ti rivela che sei in anticipo di venti minuti; rallenti

il passo per riprendere fiato.

Perlustri i dintorni dello Slammer (25) o ti fermi a un chiosco vicino (14)?

## 59

«Ti avevo avvertito, punk!» L'uomo estrae da sotto il sedile una mazza da baseball.

La tua mano scatta e gli afferra il polso armato, ma lui si libera con una torsione e incespichi all'indietro. Il tassista scende dalla macchina con un'agilità insospettata e cerca di colpirti; fletti le gambe e la mazza sibila sopra di te. Rimani chino, pronto a scattare.

«Sparisci, paesano,» ringhia l'uomo. «Non è giornata.»

Attacchi (42), scappi a piedi (28), o corri verso l'auto parcheggiata (32)?

## 60

Estrai la bustina con le mani che ti tremano e la apri. Da sopra di te provengono dei passi. Sniffi tutta la polvere e getti indietro il capo. Appoggi la schiena alla parete e batti i denti incontrollabilmente; i muscoli ti si contraggono e il cuore sembra scoppiarti in petto.

«Dove sei?» La voce della donna proviene dall'alto.

«Eccomi!»

Scatti su per le scale, salendo i gradini tre alla volta. La donna spara e il proiettile ti colpisce alla spalla. Ignori il dolore, carico di adrenalina come sei, e ti avvicini di corsa. Un secondo colpo ti manca di poco; le afferra il polso armato e glielo spezzi con una torsione. Lei urla e la pistola cade a terra.

«Adesso ci siamo,» le dici.

La donna prova a divincolarsi, ma tu la afferrì per il collo con entrambe le mani e la sollevi senza sforzo. Un secondo dopo lei vola giù nella tromba per le scale con un urlo interrotto solo dal suo schianto. Ti affacci alla balaustra: la donna è immobile in una pozza di sangue, tre piani più in basso.

Vai all'**80**.

## **61**

Rimani sulla difensiva, studiando l'avversario. La donna lancia un urlo bestiale e ti attacca con i pugni. Schivi i primi jab e, quando parte con il gancio destro, intercetti il colpo col tuo avambraccio.

Ti accorgi troppo tardi di esserti scoperto, quando la punta corazzata del suo anfibio ti colpisce allo sterno (perdi 3 Punti Vita). Arretri piegato in due, le mani davanti al viso.

Vai al **3**.

## **62**

La porta si spalanca. Scivoli fuori mentre un proiettile sibila sopra di te. Subito il sicario urla. Arrischi un'occhiata: l'uomo è a terra e uno degli energumeni biondi torreggia su di lui impugnando un coltello insanguinato.

Scappi (**65**) o rientri (**40**)?

## **63**

Estrai i soldi e bussi nuovamente. Il tassista alza nuovamente lo sguardo e il suo cipiglio si spiana non appena vede il denaro. Un minuto dopo sei accomodato sul sedile posteriore e state

sfrecciando attraverso Seattle (cancella 10 Dollari).

«Amico, tenevi fretta eh?» Il tassista ti guarda nello specchietto. «Sono affari urgenti?»

«Sono affari miei.»

Il resto della corsa prosegue in silenzio, palazzi e macchine che vi scorrono accanto. Respiri a fondo e ti massaggi le tempie, finché il taxi non inchioda con uno stridio di gomme. Riconosci la zona: spalanchi lo sportello e salti giù, la sagoma dello Space Needle che incombe in alto.

Vai al **16**.

## 64

L'alcol bevuto a stomaco vuoto ti rallenta i riflessi. Il tuo piede urta contro l'orlo del bancone e cadi oltre l'ostacolo a faccia in giù. Il sapore del sangue ti invade la bocca e accarezzi con la lingua un incisivo traballante (perdi 1 Punto Vita).

«Bel colpo Jake,» sibila Mac, accovacciato accanto a te.

«Rivediamo il filmato?»

«Zitto!» Tendi l'orecchio, ma tutti stanno urlando e non capisci dove sia il sicario. «Merda!»

Esci da dietro il bancone (**5**) o rimani al riparo (**44**)?

## 65

Ti allontani di corsa dallo Slammer, imbocchi un vicolo laterale e sbuchi in una strada più ampia. La casa di Larry dista varie miglia e non puoi certo prendere la metropolitana. Ti guardi intorno: un taxi è in attesa a pochi metri da te e, sul marciapiede opposto, è parcheggiata una city-car.

Prendi il taxi (**18**), rubi la macchina (**32**) o vai a piedi (**28**)?

## 66

Quando inizia a cadere una pioggia acida, tiri su il bavero del trench e infili le mani in tasca. Percorri a passo di marcia gli ultimi due isolati e ti fermi ansante vicino allo Slammer (perdi 1 punto di Energia Vitale). Prendi fiato appoggiato al muro, quindi ti raddrizzi e vai all'ingresso.

Vai all'8.

## 67

Il tempo scorre e non hai tempo da perdere con questo mangia-spaghetti. Afferra la maniglia e spalanchi la portiera; l'uomo lascia cadere il proiettore e allunga una mano sotto il sedile.

Hai un **coltello** oppure una **pistola (33)** o sei disarmato (**59**)?

## 68

Ti stringi nelle spalle. «Ti ammazzo.»

La donna apre la bocca e tu premi il grilletto. Il sangue le macchia la camicetta e la sua bocca si spalanca ulteriormente. Muove un passo verso di te, gli occhi spalancati; alzi il tiro e le piazzai il secondo proiettile nell'occhio destro.

Questa volta, al posto del sangue, schizzano fuori schegge di plastica e metallo. La donna gira su se stessa e brancola alla cieca, con i pezzi di cyberottica che penzolano dall'orbita, finché non le spari una terza volta in piena nuca.

Vai all'80.

## 69

Alzi i pugni e ti metti in guardia, imitato dalla donna. Prima che tu possa agire, lei scatta in avanti con un calcio laterale

diretto al tuo fianco; lo devii con l'avambraccio, ma devi abbassare la guardia e lei ne approfitta per tentare un jab che schivi per un pelo. Provi a bloccarle il braccio, ma è già saltata indietro.

Attacchi (3) o rimani in difesa (61)?

## 70

Il portone è robusto, ma non ha una serratura elettronica, essendo un'anticaglia del secolo scorso. Infili la lama del coltello tra la porta e lo stipite e la scorri verso l'alto, fino a trovare la sbarra di ferro. Colpisci l'impugnatura con il palmo della mano libera. Al secondo tentativo il portone si apre, ma la lama si spezza. Imprecando, getti via l'arma inservibile (cancella il **coltello**) ed entri nell'androne.

Vai al 71.

## 71

Sali di corsa le scale controllando i campanelli a ogni pianerottolo; arrivi ansimante al terzo piano e leggi la targhetta "Swanson". Tiri un sospiro di sollievo e ti fermi a riprendere fiato appoggiato alla ringhiera.

Poco dopo fai un passo verso la porta e solo allora ti accorgi che è socchiusa. La spingi con delicatezza e si apre verso l'interno, rivelando l'ingresso dell'appartamento come lo ricordavi dall'ultima visita. La stanza è buia, ma da sotto una porta di fronte a te proviene una lama di luce.

Avanzi di un passo nella stanza e sbatti le palpebre nella penombra. Da qualche parte alla tua destra proviene un odore di escrementi, in contrasto con l'apparente pulizia.

Se hai la Parola d'Ordine *Follia*, vai al **49**.

Altrimenti chiami qualcuno (**24**) o ti guardi intorno (**54**)?

## 72

Il dolore allo sterno è troppo forte per correre, devi avere qualche costola incrinata. Estrai il derma dalla tasca e ne strappi l'involucro; fai un mezzo respiro e te lo schiaffi sulla giugulare.

Rimani immobile per un minuto o due, respirando sempre più intensamente: funziona! Il dolore al torace sta svanendo e ti senti già più euforico. Ridacchiando da solo, riparti di corsa e copri gli ultimi isolati che ti separano dalla meta.

Vai al **16**.

## 73

Scatti verso l'uomo incassando la testa tra le spalle, ma lui ha il tempo di premere il grilletto. Il colpo ti raggiunge al fianco facendoti incespicare (perdi 3 Punti Vita); gli afferra il polso prima che spari ancora e il proiettile passa oltre la tua spalla sinistra.

L'uomo ti afferra al collo con la mano libera, ma non molli la presa; passi il tuo braccio nell'incavo del suo gomito e gli pieghi il polso in modo da puntargli contro la pistola. Una ginocchiata al basso ventre gli fa partire un altro colpo che lo centra in fronte.

Il sicario ti lascia andare e rimane in piedi per alcuni istanti, mentre la pistola gli scivola dalle dita inerti e rimbalza a terra. Gli dai una spinta, facendolo rovinare al suolo.

Vai al **40**.

## 74

Allarghi le braccia con espressione rassegnata e scuoti il capo, mentre la donna ti tiene sotto tiro. Improvvisamente spalanchi gli occhi e guardi un angolo della stanza dietro alla donna; lei distoglie l'attenzione per un istante e tu scatti in avanti.

La donna spara e il proiettile ti colpisce di striscio al fianco (perdi 2 Punti Vita). L'adrenalina ti fa ignorare il dolore, le affferri il polso armato e lo torci. L'arma le sfugge di mano e cade a terra.

Ti abbassi per raccogliere la pistola, ma lei la calcia sotto il letto. Un secondo calcio è diretto alla tua tempia, ma schivi saltando indietro. Ti raddrizzi mentre si infila un tirapugni sulla mano destra.

Vai al 77.

## 75

«E io entro,» concludi.

Dai le spalle ad Armand e varchi la soglia. Il locale è mezzo vuoto e ti guardi intorno: a un tavolino in mezzo alla sala ci sono quattro energumeni biondi che bevono birra, un corporativo è seduto al banco e sta smanettando con un deck cellulare, due ragazzini giocano felici al videoflipper e il barista è impegnato a regolare la holo-TV. Larry non si vede.

«Jake, ma sei tu?»

La voce ti fa voltare di scatto, una mano sollevata. Davanti a te c'è Joanna, l'unica cameriera in servizio; è sempre alta quanto te e sembra ancora più magra, i seni minuscoli che nuotano nel top verde e i fianchi ossuti che quasi bucano i jeans strappati.

«Jake, non mi riconosci?» Ti elargisce un sorriso giallo.

«Ciao Jo.» Abbassi la mano, senza guardarla negli occhi. «È un brutto periodo, cerca di capire.»

Si aggiusta la maglietta, scoprendo le clavicole ossute. «Sì, ho sentito che dei Sandinisti...»

«... ora sono in fondo alla baia,» concludi. «Sorvoliamo.»

«Perché? Ora sei al sicuro!»

«Sì, ma erano stati loro ad assumermi!» Le volti le spalle.

Ti siedi al tavolo (11) o al bancone (53)?

## 76

Fai una finta a sinistra, poi scatti a destra verso la porta. La donna spara, ma il proiettile si pianta nello stipite sopra di te. Attraversi di corsa l'ingresso seguito da un altro sparo, quindi ti precipiti giù per le scale, saltando l'ultima rampa.

Usi una **dose di sintecoca** (60) o scappi (52)?

## 77

Vi fronteggiate in silenzio per alcuni istanti. La donna sorride e si passa la lingua sulle labbra; il suo occhio destro si accende di luce rossa mentre si sposta di lato restando in guardia.

Usi una **pistola** (57), un **coltello** (2) o combatti disarmato (69)?

## 78

Estrai i ferri del mestiere e armeggi per alcuni istanti con la serratura; lo sportello si apre, accompagnato dall'ululato di una sirena di allarme, proveniente dall'abitacolo.

Digrigni i denti, quindi strappi a mani nude il piccolo altoparlante da sotto il cruscotto e lo sbatti a terra. Il rumore cessa e sali in macchina sorridendo. Sbatti la portiera, allunghi

le mani sotto al cruscotto e ne estrai un fascio di cavi.  
Stai giusto collegando l'accensione, quando un urlo ti fa alzare lo sguardo: nello specchietto appare un grasso corporativo che corre verso di te con un cellulare in mano. Avvii il motore e ingrani la retromarcia, quindi acceleri a tavoletta.  
La vettura parte con una sgommata e centra il pieno l'uomo, che rotola di lato, lasciando una ragnatela di crepe sul lunotto. Ingrani la prima e ti avvii con una seconda sgommata.  
Vai al **48**.

## 79

Mantieni la presa sullo sterzo mentre allenti la pressione sull'acceleratore e la vettura percorre il marciapiede rasentando la parete destra del vicolo.  
Pochi metri dopo il cantiere finisce e pieghi a sinistra per scendere sulla strada con due ruote alla volta. Lo schianto della marmitta ti strappa una smorfia, ma ormai la meta è vicina. Acceleri a tavoletta.  
Vai al **26**.

## 80

La donna è morta. Ti asciughi il sudore dalla fronte e riprendi fiato. Il tuo sospiro di sollievo viene interrotto da un accesso di tosse che ti piega in due. Ti raddrizzi ignorando le fitte al torace e ti metti a frugare l'appartamento.  
Lasciandoti guidare dall'olfatto, ti inginocchi accanto al letto di Larry e allunghi una mano. Le tue dita si chiudono su qualcosa di freddo e molliccio; fai uno sforzo ed estrai il cadavere di una ragazza in jeans e reggiseno: è bassa, grassottella e ha i capelli

biondi tagliati molto corti. A giudicare dai segni sul collo, è stata strangolata; il tanfo di escrementi proviene da lei: deve essersela fatta addosso prima di morire.

Le chiudi gli occhi. «Larry ha fatto tardi al lavoro,» sibili. «Dormi pure.»

Storci il naso e perquisisci il cadavere. Non ha nulla in tasca. Dopo un attimo di esitazione le sbottoni i jeans e frughi all'interno. Nascosta nelle mutandine c'è una bustina di plastica trasparente con dentro un chip. Sulla superficie, nella grafia di Larry, c'è la sigla "FFF". Intaschi il chip e richiudi i jeans.

Ti rialzi con uno schiocco di ginocchia. «Buonanotte.» La ragazza non risponde. «Salutami il vecchio Swanson.»

Poco dopo esci di casa, avendo cura di sferrare un'ultima pedata al cadavere della killer sconosciuta. Il tanfo di pesce ti colpisce una volta in strada, ma tu lo inspiri a pieni polmoni. Per la prima volta in molti giorni riesci a non tossire. Metti le mani nelle tasche del trench e ti avvii zoppicando.

Vai all'**Epilogo**.

## Epilogo

Ti accomodi sulla poltrona di pelle e osservi l'uomo seduto dall'altro lato della scrivania: ha una camicia spiegazzata e ha i capelli rosso neon, vistosi quasi quanto il fermacravatta a forma di pesce. Posato tra di voi c'è il chip.

Estrai una sigaretta. «Disturbo se fumo?»

L'uomo allunga una mano verso il chip. «Sì.»

«Peccato.» Accendi la sigaretta e tiri una boccata. «Allora?»

L'uomo storce il naso. «Armitage, lei ha una grande opinione di sé, vero?» Stringe in pugno il chip e tamburella con le dita dell'altra mano sulla scrivania. «Ci sta chiedendo una grossa cifra per questo...» Stringe le labbra. «... “favore”.»

Lasci cadere a terra un po' di cenere. «Sono già morte due persone per quella scheggia di silicio, testa di cazzo.» Accavalli le gambe. «È evidente che vale molto di più.»

«A dire il vero ci risulta che i morti siano quattro.» Il chip sparisce in un cassetto. «E mi pare che lei non sia estraneo a...»

«Balle!» Sbatti il pugno sul tavolo. «Ero lì per caso. E gli altri due morti non contano.»

«Sia come sia, se ci assicura che non esistono altre copie...»

«Parola d'onore.» Spegni la cicca sulla moquette. «Lo giuro sulla testa di Larry Swanson. Adesso caccia la grana.»

L'uomo sospira e si stringe nelle spalle. «Va bene.» Estrae un rotolo di banconote. «Non è un piacere fare affari con lei.»

Pochi minuti dopo esci dall'ufficio con il tasca un mucchio di bigliettoni al posto del chip! Ora che lo hai venduto, puoi tornare in affari. Ti volti. Lo Space Needle si staglia contro il cielo stellato; abbassi lo sguardo sulla porta da cui sei uscito: risplendente in neon fucsia c'è l'insegna “Fresh Fried Fish”.