

Sei il comandante di un manipolo di supersoldati che hanno come nome in codice un numero che identifica le loro abilità. Tu sei il numero 20.

Molti paragrafi consistono solo in una descrizione seguita dai numeri corrispondenti ai supersoldati che potrai impiegare in quella situazione, ma ci saranno anche dei paragrafi più classici con delle scelte da fare che verranno esplicitate per esteso. Nel primo caso i paragrafi di destinazione corrispondono al numero del supersoldato che vorrai impiegare, quindi non stupirti se in questo Cortissimo i numeri di paragrafo saranno in ordine crescente ma con frequenti “buchi” tra un numero di paragrafo e l’altro.

Puoi giocare questo Cortissimo normalmente oppure puoi aggiungere un ulteriore livello di sfida scegliendo di interpretare il Traditore. In questo caso sei un infiltrato che deve eliminare più soldati possibili del tuo gruppo. Tieni quindi conto di quante vittime farai (evitando di leggere l’appendice con la chiave della storia, ovviamente!) e gioca più volte il Cortissimo per ottenere il risultato migliore. In entrambi i casi parti dal paragrafo [0](#).

0 – inizia la missione

L'ordine è di espugnare un laboratorio nemico dove stanno progettando una nuova arma.

Il laboratorio si trova in una zona montana impervia a cui ti è stato detto che si può accedere solo da un percorso molto lungo. Ma studiando la zona hai trovato dei percorsi alternativi che potrebbero portarti sull'obiettivo senza fare tutta quella strada. Ad esempio, potresti attraversare una zona acquitrinosa al [50](#), sondare un vecchio avamposto abbandonato al [100](#), passare per una stretta gola al [150](#). Se vuoi attenerti al piano stabilito e prendere la strada più lunga vai al [200](#).

2 sorvola la zona, invisibile e silenzioso, e individua molte mine sparse nel terreno: era una trappola! Di ritorno ti comunica di aver trovato due passaggi sicuri: uno che continua il percorso al [133](#) e un altro che porta al [98](#).

3 levita con eleganza in quell'ambiente malsano, più leggero dell'acqua. Ma la sua particolare fisiologia può esporlo a dei rischi: lancia una monetina dopo aver deciso se vuoi testa o croce. Se esce il risultato voluto vai al [133](#) per sentire il suo rapporto, altrimenti **3** a contatto con l'umidità rallenta fino a bloccarsi, affondando nella palude (torna al [50](#)).

10 dà un'occhiata grazie alla sua incandescenza rossastra e nota che la porta è collegata a un meccanismo esplosivo. Vai al [199](#).

14 viene notato, nonostante il fatto che abbia un aspetto così comune e banale, caratteristica che pensavi gli sarebbe stata

utile: dalla casamatta gli sparano uccidendolo. Vai al [150](#).

17 assume forma gassosa e tocca la porta: tanto basta a innescare una bomba che vi uccide tutti.

19 si muove cautamente nel terreno ma a contatto con l'acqua la sua particolare fisiologia lo fa esplodere in una fiammata argentea. Torna al [50](#).

22 è forte, agile e resistente, ma queste caratteristiche non bastano a proteggerlo da una salva di proiettili. Torna al [150](#).

26 tocca la porta cercando di fondersi con essa: tanto basta a innescare una bomba che vi uccide tutti.

33 si muove furtivo: entra nella casamatta e con i suoi poteri avvelena tutti. Vai al [133](#).

35 sembra proprio a casa sua in questo posto, anche il suo odore è simile a quello della palude... usando i suoi poteri assume forma liquida e percorre l'acquitrino fino a trovare un passaggio. Vai al [133](#).

38 avanza flessuoso e leggero, ma basta il suo poco peso ad attivare una mina che lo disintegra! Torna al [100](#).

43 SPLAT!

Era una trappola: i nemici vi seguivano da lontano sperando proprio che tornaste indietro per tendervi un agguato mortale.

50 – l'acquitrino

La zona è impervia e sgradevole, con della vegetazione fitta e miasmi fetidi. [3](#) - [19](#) - [35](#) - [117](#)

80 usa la sua mano di metallo liquido per penetrare nelle minuscole fessure della porta e la apre da dentro senza problemi, disinnescando qualcosa.

Siete entrati nel laboratorio: non vedi però nulla che somigli a un'arma, solo mucchi e mucchi di ossa sparse tra il pavimento e le pareti. Ma ecco che questa catacomba improvvisata si anima: teschi, tibie, costole e quant'altro vanno a formare un colosso che vi attacca velocissimo! Analizzi il mostro ([375](#)), lo affronti ([121](#)), leviti ([202](#)), chiami i tuoi uomini ([43](#)), estendi nuovi arti dal tuo corpo ([159](#)), usi la telecinesi ([140](#)), preghi ([300](#)), fuggi a gambe levate ([254](#))

82 muove solo pochi passi prima di esplodere, evidentemente vittima di una mina. Torna al [100](#).

92 avanza col suo corpaccione pesante: entra nella casamatta e grazie ai suoi poteri i soldati della casamatta sicuramente moriranno tra atroci sofferenze, ma questo avverrà tra anni! Intanto lo falciano; torna al [150](#).

98 – la marcia continua

Sei sicuro di voler procedere di qua? Sì: [196](#), no: [49](#)

99 esplode su una mina, dovete scappare allo **0** prima che le radiazioni risultanti vi contaminino.

100 – l'avamposto abbandonato

Questa vecchia struttura è ormai fatiscente e sotto gli edifici crollati potrebbe nascondersi qualsiasi cosa. Il silenzio ti insospettisce: chi mandi avanti? **2** - **38** - **82** - **99**

117, il tuo uomo più pesante, affonda miseramente: torna al **50**.

121 – lo scontro finale

Il titano prova a ghermirti con degli artigli formati da centinaia di falangi, ma grazie ai tuoi poteri ti basta toccarli per fonderli insieme rendendoli inservibili. Pochi altri tocchi nei punti strategici e gli saldi le giunture, immobilizzandolo e rendendo inoffensivo questo costrutto! Hai vinto.

133 – vicolo cieco!

Purtroppo questa strada non porta da nessuna parte. Torna allo **0** e scegline un'altra.

140 SPLAT!

150 – il passaggio impervio

In questa strettoia si trova una casamatta; l'interno è fiocamente illuminato, quel tanto che basta a vedere le ombre di guardie che si muovono. **14** - **22** - **33** - **92**

159 SPLAT!

196 – la marcia infinita

Questo tragitto privo di ostacoli comincia a stancare anche te, e poi chissà quando arriverete al laboratorio... se continui vai al [392](#), altrimenti vai al [49](#).

199 – il laboratorio

Siete sull'obiettivo: ovviamente la porta è sprangata. Strano che non ci sia nessuna guardia. [10](#) - [17](#) - [26](#) - [80](#)

200 – la lunga marcia

La marcia si rivela spossante e cogli nei tuoi uomini accenni di malumore. Puoi tornare indietro al [49](#) per scegliere un altro percorso oppure continuare al [98](#).

202 SPLAT!

254 – gambe in spalla!

Per fuggire illeso devi vincere tre volte di fila a testa o croce, altrimenti sei morto. Se riesci a fuggire la missione è fallita e i tuoi uomini sterminati: se sei il Traditore è stato un successo!

300 SPLAT!

375 SPLAT!

392 – obiettivo raggiunto!

La tua costanza viene premiata: vai al [199](#).

COSA SIGNIFICANO I NUMERI

I numeri che identificano i personaggi sono quelli degli elementi della Tavola Periodica degli Elementi. Non sono un chimico e sicuramente ho operato delle semplificazioni un po' rozze e me ne scuso.

In origine il titolo avrebbe dovuto essere "Che begli elementi..." ma così il gioco sarebbe stato troppo trasparente.