

Clinica Psichiatrica Monte Sereno

Un'innaturale folata di vento ti sveglia. Accendi la luce e vedi il tuo compagno di stanza Nello completamente insanguinato. Le sue lenzuola sono intrise di rosso e lui è come imbalsamato in una smorfia di dolore, con la carotide recisa. Tremante, infili le dita nella ferita alla gola ed estrai un foglietto. Pulisci la carta dal sangue e leggi: "IL PAZIENTE N.20 GODE". Allora era vero... è come ti avevano detto gli altri. Qualcuno che si firma come "Paziente n.20" sta uccidendo gli ospiti della clinica a uno a uno. Quel qualcuno è entrato nella tua stanza, ha sgozzato Nello e... ma come ha fatto a entrare? E quando è uscito? Non sarà ancora nascosto nella stanza? Forse sta per...

Preso dal panico inizi a urlare, forte, più forte, fino a strozzarti... la porta della stanza si apre. Entrano due infermieri in camice bianco che ti immobilizzano e ti somministrano un'iniezione. Tenti di ribellarti, ma all'improvviso senti come se la tua coscienza venisse ghermita e gettata in fondo a un pozzo.

Riapri gli occhi. La stanza è illuminata dalla luce del giorno. Hai mal di testa e nausea. In un istante ti tornano alla mente gli avvenimenti della scorsa notte, con la violenza di un pugno. Giri lentamente lo sguardo verso il letto di fianco al tuo... è stato completamente rifatto. Le lenzuola sono candide. Ogni effetto personale di Nello è sparito e di lui non c'è traccia. Come se non fosse mai esistito. Nonostante porte e finestre siano tutte chiuse, una folata di vento ti sferza i capelli, e un brivido ti pervade.

Credi che medici e infermieri dell'ospedale vogliano insabbiare tutto per evitare che un enorme scandalo rovini per sempre la reputazione della Clinica Psichiatrica Monte Sereno. Tanto qui,

in una frazione sperduta sulle Alpi a duemila metri d'altezza, chi vuoi che si accorga se una mezza dozzina di malati mentali spariscono nel nulla? Le vostre stesse famiglie vi hanno spediti il più lontano possibile per dimenticarsi per sempre di voi...

Guardi l'orologio: sono le 12:20. Il sonnifero che ti hanno iniettato doveva essere molto potente... di rado ti svegli dopo le sette. Ti accorgi solo ora dei rumori di stoviglie e posate che si sentono dalla sala mensa, ma il tuo stomaco è devastato dall'anestetico e non hai alcuna voglia di mangiare.

Decidi di andare in mensa comunque. La tua assenza forse insospettirebbe, ma soprattutto devi condividere con gli altri pazienti ciò che è capitato questa notte. Siete tutti in pericolo e dovete fermare in un modo o nell'altro il "Paziente n.20": con Nello, ormai le vittime sono già quattro e chissà chi sarà il prossimo. Però... non è che finirai per parlare con il paziente sbagliato? E se il "Paziente n.20" fosse in realtà uno dei dottori della clinica? Di chi ti puoi veramente fidare qui dentro? Forse di nessuno... è con questi pensieri che ti vesti e vai all'1.

REGOLAMENTO

L'unico valore di cui dovrai tenere conto è la *Pazzia*. Per scoprire a quanto corrisponde il tuo limite di *Pazzia*, tira un dado e aggiungi 6 al valore ottenuto. Quindi segna il risultato nello spazio sottostante. Durante il racconto, potresti accumulare *Punti Pazzia*. Stai attento, perché se arriverai al massimo sarai impazzito e non potrai continuare l'avventura... ma potrai sempre ricominciare da capo e cercare altre strade.

PUNTI PAZZIA: (**LIMITE:**)

1. Vai subito in mensa (34) o cerchi indizi nella tua stanza (19)?
2. Entri nella stanza di Mariuccia e la trovi sulla sua sedia a dondolo: oggi non è andata in mensa. Se vuoi parlarle vai al 10.
3. In tutte le pareti c'è scritto innumerevoli volte *QUAL BUON VENTO!* Aggiungi 1 *Punto Pazzia*. La camera è spoglia, puoi esaminare solo comodino (17) o letto (28). Se esci torna al 18.
4. Una fredda brezza dall'origine misteriosa ti fa rinsavire... stavi per perdere definitivamente il controllo di te stesso. Dopo qualche istante ricordi di essere appena entrato nella stanza 26. Alzi lo sguardo e vedi che è completamente disadorna. Al centro della stanza c'è soltanto un orologio digitale di medie dimensioni. Se vuoi esaminarlo vai al 33, altrimenti torna al 18.
5. L'orologio allo specchio ti mostra 05, e subito capisci. Prendi coraggio e arrivi fino alla porta della stanza numero 5. La tua stanza. Il vento che ti perseguitava diventa quasi insostenibile, ma non appena apri la porta cessa all'improvviso. Vai al 50.
6. Memore delle parole di Lino, squarti il coniglio di peluche. All'interno trovi due pile con un biglietto: +/- 10. Vai al 18.
7. Apri il comodino e trovi un foglietto: *Ciò che è grande ti mostrerà la strada*. Chi l'avrà mai scritto, e perché? Torna al 19.
8. Gli scrivi: *Dimmi di più*. Lui: *Voglio morire basta ammazzami W IL PAZIENTE N.20!!!* Aggiungi 2 *Punti Pazzia* e vai al 34.

9. Entri e una folata sbatte la porta dietro di te. Un odore di sangue assale le tue narici, ma non vedi nulla di strano. Quindi controlla in bagno e... un cadavere è nella vasca da bagno immerso nel suo sangue! Aggiungi 5 *Punti Pazzia* e torna al **18**.

10. “Mariuccia, ieri...” Lei ti ferma subito: “Taci!! Le parole non profumano!! Fuori di qui!” Aggiungi 3 *Punti Pazzia* e vai al **18**.

11. L’uomo ha dei baffi e vicino c’è scritto -12. Torna al **38**.

12. Picchio ci ripensa e dice: “No, non andare alla 42”. Vai al **34**.

13. Chiudi la porta e accendi la luce. Al centro c’è un tavolino, su cui trovi tre chiavi con i numeri 45, 3 e 26. Le poni in tasca. Un’improvvisa folata di vento fa svolazzare un biglietto fino alle tue mani. Lo leggi con timore e c’è scritto: *Hai mai provato a specchiare i venti?* Chiedendoti cosa voglia mai dire, torni al **18**.

14. Lino è cieco e porta un elegante orecchino. È pelato, ma ha due folti baffi. Ti dice subito: “Vai alla 2”. Torna al **34**.

15. Nella stanza noti solo un coniglio di peluche sopra il letto. Non è certo il momento di giocare coi pupazzi, torna al **18**.

16. Trovi una bambola con scritto in fronte 4IX. Torna al **42**.

17. Apri il cassetto e trovi il cadavere di un gatto putrefatto! Aggiungi 2 *Punti Pazzia*. Richiudi subito il cassetto e torni al **3**.

18. Vuoi visitare la stanza **42**, la stanza **2** o la stanza **15**? Altrimenti puoi usare una chiave: vai al numero corrispondente.

19. Aggiungi 1 *Punto Pazzia* per l'ansia che ti sta salendo. Vuoi controllare il letto di Nello (**46**), il suo comodino (**7**) o la finestra (**44**)? Se invece sei pronto per andare in mensa, vai al **34**.

20. Come entri la testa ti esplode, ti gratti il cervello sottosopraaa uNa voCe dice eRadNa IvEd Ehc **13** lA e aTLaEr Ni!! Vai al **35**.

21. Lino cambia espressione e ti dice: "Perché tu puoi vedere e io no, bastardo?!" Aggiungi 2 *Punti Pazzia* e torna al **34**.

22. I capelli sono tutti incrostati di sangue. Una macchia rossa sembra allargarsi nella tela. Aggiungi 1 *Punto Pazzia* e vai al **38**.

23. Se questa è la seconda pila che metti, segui le istruzioni che ti sono state date. Se invece è la prima, quando avrai messo la seconda sottrai 3 al paragrafo in cui ti troverai. Torna al **33**.

24. Dici a Picchio, che ti guarda da dietro i suoi occhiali: "Il paziente n.20 ha ucciso ancora". Lui: "Vai alla 42". Torna al **34**.

25. Apri il cassetto e trovi una chiave con scritto 9. Torna al **42**.

26. CoMe Entri, sei uN pO' diStratto pEr i Tarli acuti nella menTe che ti uccidono lenTamEnte.

27. Torni in te stesso... stavi per buttarti giù dalla finestra! Che

ti sarà mai preso? Ti giri e una vista ti mette i brividi. Vai al **38**.

28. Il letto è ben fatto, ma noti un rigonfiamento. Alzi le coperte, e sotto trovi un libro la cui copertina recita *Y7*. Torna al **3**.

29. “Dimmi altro”. Lino risponde: “Cerca dentro il coniglio”. Se ciò avrà senso, sottrai 9 al paragrafo in cui ti troverai. Vai al **34**.

30. Jack sorride sotto i vistosi baffi mentre tu gli scrivi in un foglietto: *Il paziente n.20 è tornato*. Lui infatti è sordo e non ti può sentire. In risposta lui ti scrive: *Vai alla 15*. Ora torna al **34**.

31. Fai un respiro e riprendi il controllo. Ti accorgi di essere in un bagno, di fronte allo specchio. Un forte vento scuote il vetro che si incrina, e le crepe vanno a formare le parole: *GUARDATI ALLO SPECCHIO E MI TROVERAI*. Se capisci il numero di stanza a cui andare, recati al paragrafo corrispondente.

32. Porgi il fiore a Mariuccia, che sorride dolcemente. “Vieni qui” ti dice. Ti fai accarezzare e anche il vento ti dà tregua. Cura *3 Punti Pazzia*. Poi ti dà una chiave con scritto *13*. Vai al **18**.

33. L’orologio è spento. Provi ad accenderlo, ma vedi che il contenitore delle pile è vuoto. Torni sconcolato al **18**.

34. Sei in mensa, dove campeggia il motto della clinica Monte Sereno: *Noi siamo le nostre mancanze*. Il vento non ti abbandona nemmeno qui: aggiungi 1 *Punto Pazzia*. Puoi parlare a Jack (**30**), Picchio (**24**) o Lino (**14**); o andare via dalla mensa al **18**.

35. Ti fai piccolo, così piccolo che vieni appallottolato e gettato fuori dalla finestra, con una folata di vento. FINE

36. Un forte vento avverso ti rende faticoso avanzare fin dinanzi al corpo. Il volto ti è nuovo, non ricordi di aver mai visto questo paziente nella clinica. Anche lui ha la carotide recisa, e dalla ferita spunta qualcosa. Estrai una chiave che reca il numero 20. Il vento diventa così forte da sbatterti a terra. Quando ti riprendi, fai per andartene e noti una scritta sopra la porta: *IL PAZIENTE N.20 RIDE*. Aggiungi 2 *Punti Pazzia* e vai al **18**.

37. Gli scrivi: *Dimmi di più*. Jack ti porge un fiore con un biglietto: *Dalle questo invece di parlare*. Quando vorrai dare un fiore a qualcuno, aggiungi 30 al paragrafo in cui sei. Torna al **34**.

38. Su una parete appare il ritratto di un uomo con uno sguardo gelido, che sembra scandagliarti la mente. Una forte folata di vento ti fa barcollare. Vuoi esaminare occhi (**41**), capelli (**22**), bocca (**11**), orecchie (**49**) o lo sfondo (**47**)? Se no torna al **19**.

39. Picchio si alza e scappa. Aggiungi 2 *Punti Pazzia* e vai al **34**.

40. L'orologio si accende e segna le 20. Provi a cambiare ora, ma non c'è verso: è bloccato sulle 20. Prendilo e torna al **18**.

41. L'uomo ha degli occhiali con scritto +15. Torna al **38**.

42. Entri. La stanza è in semioscurità. Puoi esaminare la finestra (**48**), il comodino (**25**) o sotto il letto (**16**); oppure tornare al **18**.

43. Se questa è la seconda pila che metti, segui le istruzioni che ti sono state date. Se invece è la prima, quando avrai messo la seconda aggiungi 17 al paragrafo in cui ti troverai. Torna al **33**.

44. Sei di frOnTe alla finesTRA e Il tuO cervello si sTa sTrappandO, vAi aL **35**.

45. Entri nella stanza e rimani di sasso: sul letto c'è il cadavere insanguinato di un altro paziente che è stato ucciso. Puoi avvicinarti per esaminarlo (**36**) oppure scappare subito al **18**.

46. Mentre esami il letto soffia di nuovo quel vento innaturale che ti aveva svegliato. Aggiungi 2 *Punti Pazzia*. Torna al **19**.

47. Lo sfondo è nero come la pece e ci vedi riflessi tutti i demoni che ti assillano. Aggiungi 2 *Punti Pazzia* e torna al **38**.

48. Come apri la finestra una violenta folata di vento ti sbatte contro il muro: aggiungi 1 *Punto Pazzia*. Ti ritrai e torni al **42**.

49. L'uomo ha un orecchino su cui c'è scritto +7. Torna al **38**.

50. Entri e richiudi la porta. Sopra il letto ci sei tu, seduto all'indiana, che ti sfidi con un sadico ghigno. La verità è quella che più temevi. La tua mente ha partorito una nuova personalità, più malvagia di tutte le altre, completamente fuori dal tuo controllo. Il Paziente n.20 si alza e avanza piano verso di te. Ti afferra la mano, la annusa, e ti senti alla sua mercé. La bacia. La lecca. Poi la morde, e un boccone dopo l'altro ti divora. FINE

SOLUZIONE

Di seguito la soluzione del corto, e di tutti gli enigmi presenti nel testo:

- Paragrafo 44: Bisogna leggere soltanto le maiuscole, che dicono “SOTTRAI OTTO AL 35”, quindi bisogna andare al 27 invece che al 35. Il suggerimento alla soluzione è al paragrafo 7: *Ciò che è grande ti mostrerà la strada.*

- Paragrafo 14: bisogna aggiungere 15, ovvero il numero segnato sugli occhiali del ritratto al paragrafo 41. Il motivo è che Lino è cieco, e gli occhiali stanno a simboleggiare la sua mancanza (nel paragrafo 34 c'è scritto che il motto del manicomio è *Noi siamo le nostre mancanze*). Quindi bisogna andare al 29.

- Paragrafo 24: bisogna sottrarre 12, perché sul ritratto vicino ai baffi c'era scritto -12 (paragrafo 11). Picchio infatti è l'unico dei tre senza baffi. Quindi da qui bisogna andare al 12, dove Picchio ci dice di non andare alla 42 (dove troviamo solo cose che ci portano fuori strada o aumentano i Punti Pazzia).

- Paragrafo 30: bisogna aggiungere 7, perché Jack è sordo e dobbiamo aggiungere il numero trovato vicino all'orecchino del ritratto (paragrafo 49), che sta a simboleggiare la sua mancanza. Quindi da qui bisogna andare al 37.

- Paragrafo 2: bisogna dare i fiori ricevuti da Jack aggiungendo 30. Quindi da qui si va al 32, dove Mariuccia ci dà la chiave della stanza 13.

-Paragrafo 15: Dobbiamo cercare dentro il coniglio sottraendo 9, come ci aveva detto Lino. Quindi bisogna andare al 6, dove troviamo le pile.

- Ora al 18 bisogna usare la chiave della 13. Nella 13 troviamo le chiavi 3, 26 e 45.

- Al paragrafo 18 usiamo la chiave 45. Una volta entrati bisogna esaminare il cadavere al 36, dove troviamo la chiave della stanza 20.

- Al paragrafo 26 bisogna isolare le lettere in grassetto e quello in maiuscolo e corsivo: viene fuori la frase “undici meno sette”, quindi bisogna andare al 4.

- Al paragrafo 33 bisogna mettere le pile nell’orologio. Le pile segnano +/- 10, il che vuol dire che una volta bisogna andare al 23, e una al 43. A seconda dell’ordine scelto cambiano le istruzioni: se si mette prima quella che porta al 23, poi al 43 dovremo sottrarre 3. Se invece mettiamo prima quella che porta al 43, poi al 23 dovremo aggiungere 17. In ogni caso, una volta messe entrambe le pile ci ritroveremo al 40.

- Ora al 18 dobbiamo usare la chiave della 20.

- Al 20 una parte è scritta al contrario: *eRadNa IvEd Ehc 13 lA e aTLaEr Ni*. E’ da leggere “in realtà è al 31 che devi andare”. Quindi bisogna andare al 31.

- Al 31 dobbiamo guardarci allo specchio con l'orologio digitale in mano che segna le 20. Il suggerimento era dato nella stanza 13: "*Hai mai provato a specchiare il tempo?*". In un orologio digitale, il numero 20 specchiato si mostra come 05, quindi bisogna andare al 5. Da qui verremo indirizzati al 50, ed è la fine del racconto.