

# FARO D'ARGENTO

## Regolamento

Il racconto che stai per leggere non va letto dall'inizio alla fine, ma usando semplici regole e scegliendo tra le alternative proposte, sarai tu a decidere come si concluderà la storia. Oltre a ciò che stai leggendo, sono sufficienti una matita, una gomma, un foglio di carta e un comune dado a sei facce.

### Il mondo dei Primogeniti

Impersonerai Ged, giovane studente alla rinomata Accademia del Complesso nonché nipote del professor Spadatratta, luminare di Ars Historica. Il Complesso è la più grande metropoli dei Primogeniti, la razza creata dai viaggiatori interstellari conosciuti semplicemente come i Creatori. I Creatori hanno lasciato il pianeta da secoli, senza spiegarne il motivo, lasciando però varie testimonianze della loro venuta, comunemente chiamate reliquie. I Primogeniti sono una società assai evoluta, dotata di avanzata tecnologia ed interessata alla conoscenza in tutte le sue forme. Vestono lunghe tuniche argentate, hanno lunghi capelli bianchi e capacità superiori a quelle degli umani. Esse sono la Destrezza, che indica la loro abilità in combattimento, la Forza, che indica la loro resistenza fisica, e l'Intelligenza, indice del loro straordinario potere mentale.

### Il tuo personaggio

Anche Ged è dotato di queste caratteristiche: dispone di una Destrezza pari a 6, una Forza pari a 12 e una Intelligenza pari a 3, più 2 punti extra che puoi distribuire fra Forza e Destrezza come preferisci, ma NON all'Intelligenza. Questi saranno i tuoi valori iniziali, che non potrai mai superare nel corso dell'avventura. Ogni Primogenito possiede inoltre un Potere Mentale che lo distingue dagli altri: puoi sceglierne UNO dai seguenti, i più diffusi:

*Colpo Mentale:* Questo potere può essere usato in un round di combattimento vinto, per raddoppiare il danno inflitto al nemico;

*Scudo Mentale:* Questo potere può essere utilizzato in un round di combattimento perso per prevenire il danno che ti verrebbe altrimenti inflitto;

*Meditazione:* Questo potere può essere utilizzato in ogni momento per rigenerare 4 punti di Forza.

L'utilizzo di questi poteri richiede la spesa di un punto di Intelligenza.

### Il combattimento

Nonostante i Primogeniti odino ricorrere alla violenza, il mondo in cui vivono è spesso regolato dalla più semplice delle leggi della natura. Il combattimento si svolge in queste fasi:

1. Lancia un dado e aggiungi la tua Destrezza. Il risultato è il tuo potere d'attacco.
2. Lancia un dado e aggiungi la Destrezza del tuo nemico. Il risultato è il tuo potere d'attacco.
3. Confronta i due poteri d'attacco. Se il tuo è maggiore, continua al punto 4; se è superiore quella del tuo nemico vai al punto 5; se sono uguali, vai al punto 6.
4. Hai vinto questo round di combattimento. Sottrai dalla Forza del nemico la differenza fra il tuo potere d'attacco e quello del nemico. Se la sua Forza ora è zero, hai vinto, altrimenti riprendi dal punto 1.
5. Hai perso questo round di combattimento. Sottrai dalla tua Forza la differenza fra il potere d'attacco del nemico e il tuo. Se la tua Forza ora è zero, hai terminato l'avventura. Altrimenti, riprendi dal punto 1.
6. Il round è finito in parità e nessuno è stato ferito; riprendi dal punto 1.

### Integratori ed equipaggiamento

La scienza, o Ars, Medica dei Primogeniti è assai progredita. Nel corso dei secoli gli scienziati sono stati in grado di realizzare potenti integratori, in grado di aumentare le loro già straordinarie capacità naturali. Questi integratori, venduti in piccole e pratiche scatolette metalliche, sono assai diffuse fra la popolazione. Molti avanzano l'ipotesi che un uso sconsiderato di questi integratori possa causare dipendenza, ma nulla di definitivo è mai stato provato.

Puoi sceglierne UNO qualsiasi di questi prima di iniziare l'avventura:

*Medkit:* Questo integratore è in grado di farti recuperare 5 punti di Forza persi;

*Stimpack:* Questo integratore aumenta la tua Destrezza di 2 punti per 3 round di combattimento;

*Mentat:* Questo integratore fa recuperare 1 punto di Intelligenza perduto;

Durante la tua avventura ti sarà possibile ottenere altri oggetti non presenti in questo elenco. Se potrai tenerli, ti verrà spiegato nel testo il loro utilizzo.

Ora conosci tutto ciò che è necessario per giocare a "Faro d'Argento": gira la pagina ed inizia a leggere.

## Prologo

*“... passate queste, la città dei sette colli crollerà e il tremendo Giudice giudicherà il suo popolo.”*

Da mille anni essa ci osserva dall'alto, muta e silenziosa. Schiva e timida, spesso appare velata di leggere nubi, ma al contrario dell'altero fratello, non sfugge agli sguardi di chi la cerca, ma con eterna malizia aspetta nella dolce e placida oscurità che qualcuno abbia bisogno di lei; dona fioca luce dove ve ne è carenza, e viene ringraziata dall'attardato e stanco viandante, colto alla sprovvista lontano dal sicuro rifugio di mura amiche; la sua luminosità viene invece maledetta dal crudele criminale, che attende nella via qualche ignaro passante per depredarlo degli averi o, chissà, della vita, o dai giovani amanti, che maliziosamente ambiscono a maggior riparo per le loro ardite effusioni. Chi può immaginare quante azioni malvagie od oppure eroiche, efferate od oppure tenere siano state commesse sotto il suo silente sguardo! Testimone per chi soffre, chi piange o chi semplicemente sogna, dotata del più grande pregio per un'amica: sempre guarda e mai parla, sempre osserva e mai giudica; quante storie, racconti o confessioni avrà udito per non rivelarle mai. Come spesso fai nelle notti solitarie, sei di nuovo qui sulla cima della torre centrale, i gomiti appoggiati sul parapetto, a guardare il bianco cerchio della luna che si muove silenziosa come un gatto sui tetti argentati del Complesso. Solo che oggi non sei qui per lasciare vagare la mente, libera dai pensieri, ma piuttosto per osservare la luna come se potessi trovare in essa le risposte ai dubbi che ti tormentano e attanagliano la mente. Stasera sei qui per narrarle anche tu una storia, una storia che per un breve istante non ha portato proprio alla sua fine, una storia di cui nessuno se non tu e lei, sentirà mai parlare...

## 1

L'ololibro gracchia di nuovo: "Esattamente mille anni fa, i Creatori, rivelatisi a noi come viaggiatori spaziali, che nella loro eterna ricerca per la perfezione avevano viaggiato per un numero di anni e visitato un numero di pianeti incalcolabili, giunsero nell'orbita del nostro pianeta. Essi osservarono con interesse le primitive forme di vita, che guidate da istinti primordiali godevano di semplici gioie e con basilari istinti. Con l'inimmaginabile conoscenza di cui erano dotati, i Creatori scelsero una promettente forma di vita del pianeta, un piccolo mammifero che sembrava essere dotato di grande capacità di adattamento; dopo aver analizzato una serie pressoché infinita di variabili, avere controllato nel dettaglio la morfologia del pianeta e la sua atmosfera ed avere previsto con un minuscolo margine di errore come esse sarebbero evolute nei millenni a venire, essi scelsero la forma più adatta da assegnare alla loro creatura; quando ne furono soddisfatti si assicurarono di inculcare nel suo cervello, allora un semplice foglio bianco, le informazioni di cui erano in possesso, affinché questa loro nuova creatura potesse evolvere nella maniera più esatta, senza arrancare faticosamente lungo la scala dell'esistenza, spesso compiendo errori o balzi all'indietro come tutte le altre razze che essi avevano visto o come gli stessi Creatori (impensabile ma vero!) avevano compiuto. Essi videro ciò che era nato e lo trovarono buono e giusto. Gli apposero il nome di Primogenito, la loro prima creatura. I Creatori lo provvidero poi di un sistema di riproduzione, arti adatti alla deambulazione e al movimento, organi adibiti alla favella e altre meraviglie che tutti noi possiamo osservare. Le loro creature, dapprima impaurite come bambini, si rivolsero ai Creatori confusi dal loro aspetto e da ciò che sapevano nelle loro menti. I Creatori con infinita comprensione ed amorevolezza verso le loro creature, capirono che sarebbe stato necessario un periodo di tempo per accudire i Primogeniti, per insegnare loro ad utilizzare le straordinarie capacità di cui avevano fatto loro dono. Nella loro infinita saggezza e lungimiranza i Creatori non donarono ad essi la capacità di viaggiare nello spazio, perché..." il resto è confuso in scariche di statica. "Andiamo!" sbotti "Non di nuovo!" Dai una manata al piccolo oggetto rotondo sul tavolo davanti a te, ma l'unico risultato che ottieni è quello di fare spegnere l'ololibro del tutto." Non è possibile..." ti lamenti, "Non supererò mai l'esame di Ars Historica se non ho neppure un supporto decente su cui studiare... ma i tecnici non fanno mai manutenzione?" "Silenzio!" Ti redarguisce la vecchia bibliotecaria, che senza che te ne accorgessi si è avvicinata al tuo tavolo. Quando ti guardi intorno vedi parecchie paia di occhi che ti fissano infastiditi. "Oops," mormori cercando di sorridere ed apparire rilassato "Ho per caso alzato un po' la voce?" In fretta raccogli le tue poche cose nello zaino e lasci la sala di lettura.

Avevi pensato di passare la mattinata in biblioteca a studiare, ma dopo il malfunzionamento dell'ololibro e la figuraccia che hai fatto, non hai più tempo e voglia di continuare lo studio. "Accidenti, così non va!" Rifletti fra te e te "E' la quarta volta che tento di superare l'esame di Ars Historica e se anche questa volta va male, non credo proprio che riuscirò a laurearmi nei tempi previsti... Fortunatamente sono al passo con gli altri esami altrimenti non so che farei..." Immerso nei tuoi pensieri attraversi i lunghi corridoi di acciaio bianco dell'Accademia diretto verso la sala d'ingresso. "Uno dovrebbe pensare che se tuo zio è il docente di Ars Historica dovresti passare quell'esame in un baleno, seh magari, è più esigente con me che con gli altri studenti... a che mi serve poi l'Ars Historica, io voglio la specializzazione in Ars Botanica o forse Ars Juridica...". Mentre passi ancora borbottando davanti alla scala che porta agli alloggi privati degli studenti, tra cui la tua compagna di corso Jada, ti fermi a riflettere su ciò che potresti fare. "Forse potrei passare a sentire come se la cava Jada... forse è messa peggio di me..." Poi ti ricordi degli ottimi risultati, persino migliori dei tuoi, che è solita ottenere. "No, poco probabile, forse però potrei chiederle se mi aiuta a studiare o almeno mi presta il suo ololibro, dato che il mio è rotto...". L'altra alternativa che ti passa per la mente è quella di affrettarti verso la sala d'ingresso per vedere se vi è qualche nuovo annuncio come la (sarebbe un miracolo!) sospensione dell'esame...

Se vuoi passare a salutare Jada e a chiedere il suo aiuto, vai al [23](#)

Se preferisci non perdere tempo ed affrettarti verso la bacheca informazioni, vai al [32](#)

## 2

"Presto, voglio vederci chiaro!" Fai cenno a Sebast di seguirti e ti getti lungo i corridoi dell'Accademia, diretti allo studio di tuo zio. Siete ormai vicini quando quasi vai a sbattere contro la tua amica Jada, sbucata all'improvviso da dietro l'angolo. Noti subito che la ragazza è scossa, spettinata ed affannata, e quando vi vede assume un'espressione stupita e allarmata. "Ragazzi, che ci fate qui?" chiede subito. "Potremmo farti la stessa domanda" rispondi improvvisamente sospettoso. "Noi siamo qui perché ce l'ha detto il Prof Spadatratta, e tu?" si intromette Sebast "Io ho visitato il professore per chiedere chiarimenti" è la risposta confusa della ragazza. "Alle dieci di sera, con il fiatone e un involucro nero sotto il braccio?" Puntualizzi, indicando il fagotto di abiti neri che la ragazza sta goffamente cercando di nascondere dietro la schiena. Assumendo la tua migliore aria intimidatoria, inizi a sciorinare le conclusioni cui sei giunto. "Io invece credo che tu abbia passato la serata a fuggire mentre io ti inseguivo, dopo aver rubato l'Artefatto". Jada ha il capo chino, sembra ormai convinta di essere stata scoperta. "E' vero, ero io, ma lasciami spiegare. Il professore mi ha chiesto di portargli l'Artefatto; ha detto che ne aveva bisogno per una ricerca rivoluzionaria, che avrebbe cambiato il mondo, ma che gli era stato negato il

permesso di utilizzarlo, mi ha detto che mi avrebbe coperta e, dopo avere concluso le sue ricerche, l'avrebbe restituito e non mi sarebbe successo nulla. Mi ha dato anche i codici necessari ad aprire la porta e disattivare il sistema di sicurezza." "Questo spiega il come, ma non il perché" continui, convinto che la ragazza non ti abbia detto tutto. "Lui mi ha detto che se l'avessi aiutato avrei passato l'esame, che mi sarei laureata con il massimo dei voti..." La ragazza lascia cadere le parole, come se si fosse resa conto della vanità delle sue motivazioni. Tu le alzi il mento e guardi Jada, fissa negli occhi, "Questo comportamento non è da te, tu non hai bisogno di questi trucchetti; sei sempre stata attenta e diligente, diamine, lo sei anche più di me!" "Lo so," risponde lei, "ma da quando Ander mi ha lasciato," e qui per un attimo ti torna alla memoria il volto dell'ex-ragazzo di Jada "Ho perso le mie capacità, la memoria, l'attenzione... io avevo paura di fallire l'esame e tuo zio mi ha fatto una proposta. Bastava portargli l'artefatto e lui mi avrebbe promossa; mi aveva anche assicurato che non ci sarebbe stato nessuno per l'Accademia, perché voi avreste dovuto essere in punizione" puntualizza lasciandosi sfuggire un sorriso. Lanci l'ennesima occhiataccia a Sebast, che si limita a guardarti con sguardo innocente. "Mi sento così stupida... mi sono comportata come una truffatrice e una criminale, io..." sbarrà gli occhi, come se resasi conto solo ora delle possibili conseguenze del suo gesto, "Ti ho anche lanciato addosso un distributore!" Mentre scoppia a piangere, l'abbracci teneramente "Ma mi hai avvertito in tempo. Non sei una criminale, stai solo vivendo un momentaccio. Non temere, io non dirò nulla a nessuno e così farà Sebast, ma non piangere, non è successo nulla di irrimediabile. Mentre io vado a chiedere chiarimenti da mio zio, tu resta con Sebast, d'accordo?" La ragazza, annuisce, mentre si asciuga le lacrime. Dai un'ultima occhiata rassicurante ad entrambi e poi ti dirigi verso lo studio di tuo zio.

Vai al [30](#)

### 3

Cerchi di gettarti conto il muro per evitare l'impatto ma sfortunatamente sei troppo lento; il distributore ti colpisce solo di striscio, ma è sufficiente per farti urlare di dolore e lasciarti un brutto taglio lungo la spalla destra: perdi 2 punti di Forza. Mentre ti assicuri di non avere nulla di rotto, senti il distributore fracassarsi alle tue spalle in fondo alle scale. Per un attimo ti guardi intorno, credendo che Sebast ti abbia seguito e che sia stato lui ad avvisarti del pericolo, ma ti accorgi che sei da solo. Ti riprendi immediatamente e cercando di dimenticare l'accaduto, riprendi a salire le scale, sperando che l'aggressore non sia riuscito a dileguarsi nel frattempo. Imprecando a bassa voce per aver perso di vista l'intruso cerchi di recuperare il tempo perduto, e tieni gli occhi bene aperti sperando di notare un pur minimo segno che ti indichi da che parte sia fuggito il criminale a cui stia dando la caccia. Alla fine del lunghissimo corridoio, ti trovi ad una intersezione, un corridoio che attraversa quello in cui ti trovi da destra a sinistra. "E ora" mormori, "da che parte vado?". Con la coda dell'occhio riesci a scorgere un movimento alla tua destra, una finestra è appena stata aperta e vedi un'ombra scura saltare da essa. Senza pensarci due volte ti dirigi da quella parte, con una sola domanda in testa: "Come diavolo ha fatto a scendere in quel modo, siamo al secondo piano dell'Accademia!". Quando raggiungi la finestra ti sporgi per individuare il ladro e puoi notare che un tubo per la raccolta dell'acqua piovana scorre esattamente accanto a dove ti trovi. Tuttavia, gettando lo sguardo verso il basso non riesci a trovare alcuna traccia del fuggitivo. "Maledizione" mormori, non ancora del tutto deciso a darti per vinto. I due luoghi più vicini che è possibile raggiungere calandosi dalla grondaia sono il bioparco dell'Accademia e un vecchio capannone, un tempo utilizzato come magazzino. Sicuramente il ladro ha cercato rifugio nell'edificio, oppure si è lanciato attraverso il bioparco per darsi alla fuga.

Se credi che si stia nascondendo nel capannone, seguilo all' [11](#), se pensi stia fuggendo lungo il bioparco, vai al [31](#)

### 4

"Se per te va bene, stasera alle 20.30 in aula studio" decidi. Jada sembra riluttante, ma alla fine vi mettete d'accordo per trovarvi a studiare insieme. Il pomeriggio passa alla svelta, e quando cala la sera decidi che è ora di andare da Jada. Attraversi il corridoio che porta in aula studio e attraverso le grandi finestre, vedi come la luna piena sia ormai alta nel cielo e getti la sua tenue luce sul Complesso. Quando infine entri in aula studio, trovi Jada già lì. Dopo un breve saluto, iniziate a studiare, ma qualcosa, un senso di inquietudine, ti impedisce di concentrarti. Come se non bastasse, spesso ti ritrovi a guardare intensamente il bel volto di Jada, con gli occhi fissi sull'ololibro davanti a lei, per poi riabbassarli subito non appena lei alza lo sguardo. Ad un certo punto Jada si offre di andare a prendere un caffè per entrambi e lascia la stanza. Quando torna con due bicchieri fumanti ti trova di nuovo con lo sguardo assente fisso davanti a te, "Credevo fossi qui per studiare" dice lei con un sorrisetto. Stai per tenderle il denaro del caffè, quando lei ti ferma "Oh, lascia stare", risponde lei sorseggiando il caffè "Me li ha offerti Sebast." Ti sembra di conoscere questo nome "Chi," chiedi "quello studente dell'ultimo anno che ha fatto sì e no una decina di esami?". "Proprio lui!" precisa lei. "Mmm, voleva farsi bello," sussurri sospettoso, "Che ci faceva qui?" "Ha detto di dovere svolgere un compito per tuo zio." Sì, l'idea che tuo zio trattenga qualcuno dopo l'orario di scuola ti sembra davvero valida. Ricominciate a studiare, ma dopo qualche minuto avverti una strana pesantezza delle palpebre, che ti rende difficile restare sveglio. Pochi minuti dopo senti un cerchio alla testa e

un'improvvisa sonnolenza ti fa crollare sul tavolo ( perdi un punto di Intelligenza ). Sei vagamente consapevole dell'entrata di una figura nel tuo campo visibile e di un borbottio riguardo a un Artefatto da rubare. Qualche minuto dopo ti risvegli dal tuo stato di incoscienza, e lentamente ti rendi conto di avere bevuto un caffè soporifero, e riconosci nella figura misteriosa i lineamenti di Sebast. Cerchi di schiarirti le idee, e a fatica, sentendo il corpo pesante come un macigno, ti alzi. Accanto a te vedi Jada esanime e, preoccupato, ti accerti che stia solo dormendo. Il cervello ti funziona ancora lentamente e ci vuole un po' prima che tu dia un senso alle parole pronunciate da Sebast: l'Artefatto è la più antica reliquia lasciata dai Creatori sul pianeta. Nessuno sa di preciso la sua funzione, ma poiché tutti convengono sulla sua importanza, essa è rinchiusa in una sala dell'Accademia dotata di sistemi di sicurezza, e a ben pochi viene permesso di visitarla. Perché Sebast avrebbe interesse a rubare una cosa simile? Decidi di scoprirlo. Dopo esserti assicurato che Jada stia bene, ancora insicuro sulle gambe, valuti la via più veloce per raggiungere la camera dell'artefatto, la via del laboratorio è più lunga, vai al [29](#), quella della biblioteca è più rapida ma richiede di salire una rampa di scale, vai al [9](#)

## 5

Con fatica lasci il luogo dell'infruttuosa ricerca e a passi lenti ti incammini verso l'Accademia pronto ad avvertire Sebast che siete nei pasticci. Pensi alle parole da usare per esporre la fuga del ladro senza farlo sembrare un completo fallimento, ma credi che qualsiasi cosa dirai sarà inadeguata. Non appena varchi soprappensiero l'arcata dell'Accademia, una mano sbucca dalle ombre e ti si chiude sulla bocca. Sei sicuro che sia il ladro, deciso a non lasciare testimoni e che sia tornato per eliminarti, quando, improvvisamente, l'aggressore ti lascia andare ed esce alla luce. "Sebast!" esclami. Il ragazzo sembra in stato di agitazione, gesticola apertamente mentre parla. "Meno male che sei tornato!" inizia, "non ci crederai, ma giusto qualche minuto fa ho visto il ladro rientrare in Accademia!". La notizia ti colpisce come un pugno. "Vuoi dire che è uscito dall'Accademia solo per depistarmi, ma che la sua vera destinazione era ancora qui?" Sebast sembra incredulo quanto te. "Sì, e credo anche di sapere quale sia. "Mi sono nascosto e l'ho pedinato...", non puoi che ammirare lo spirito di iniziativa di Sebast, "senza farmi vedere e l'ho visto... so che è strano" sembra cercare di giustificarsi "... ma si è diretto verso lo studio di tuo zio". Un lampo di dubbio ti trafigge la mente. Non puoi trattenerti dall'esclamare stizzito "Andiamo, non vorrai farmi credere che mio zio è il ladro. Hai visto anche tu come correva, lui è troppo vecchio". "Non è quello che ho detto," si scusa Sebast, "è solo che forse tuo zio è implicato nella faccenda in qualche modo..." Stai per ribattere che sei sicuro della completa estraneità di tuo zio, quando ti rendi conto che l'Artefatto sarebbe di ben poco uso nelle mani di molti Primogeniti, ma non in quelle di un professore del calibro di tuo zio... Che sia davvero coinvolto in qualche modo, ti chiedi volgendo il capo verso il suo studio, come se potessi d'un tratto vedere attraverso le pareti.

Se vuoi vederci chiaro e ti dirigi allo studio di tuo zio per capire davvero come stanno andando le cose, vai al [2](#)

Se invece decidi di rinunciare all'indagine e, incurante di ciò che potrebbe succedere a te o a lui, decidi di avvertire le autorità vai al [13](#)

## 6

Il corridoio è semicircolare e le pareti sono completamente lisce, prive di ogni apertura. Giungete però ad una porta, e poiché sembra l'unico modo di proseguire, decidete di attraversarla. Vi trovate in quella che sembra una sorta di laboratorio medico, assai ben fornito. Le pareti sono tappezzate da radiografie varie, schemi anatomici di Primogeniti e di animali che non riconosci. Vari macchinari, tra cui riconosci una macchina a raggi X, sono raggruppati in un angolo alla rinfusa, come se non venissero usati da tempo. Alla tua destra uno scaffale è stracolmo di contenitori di ogni specie e dimensioni, ripieni di liquidi di ogni colore e consistenza. Altri contengono organi che non sei sicuro di riconoscere. Su tutti c'è un fitto strato di polvere. Un piccolo refrigeratore accanto conserva molto probabilmente i campioni di sangue. Ciò che cattura più di tutto la tua attenzione è il tavolo operatorio al centro della stanza, dove sono sparpagliati molti strumenti e dove sei sicuro di riconoscere un'ampia chiazza di sangue raggrumato. Su tutta la sala grava una sensazione di abbandono. Individui subito l'uscita in una porta dall'altra parte, quando qualcosa di luccicante accanto a delle vecchie pellicce cattura la tua attenzione. Si tratta di un lungo oggetto di metallo affilatissimo che riconosci essere una Laserblade, una delle armi più letali in dotazione dell'Esercito. Chiedendoti cosa ci faccia qui ti avvicini ad essa, quando un improvviso fremito delle pellicce ti fa trasalire. Ti tendi conto che stai guardando un essere vivente, una sorta di parodia di un essere umano, dall'aspetto antropomorfo. E' alto quasi quanto te, con un viso che somiglia a quello di un lupo, le labbra ritratte a scoprire i denti affilati. Noti subito la straordinaria magrezza della bestia, le costole traspaiono dal sottile strato di pelle e pelliccia, come se la creatura non mangiasse da tempo. Proprio alla fame sembra essere dovuta la ferocia che leggi nei suoi occhi. Mentre senti il tuo compagno sussultare, valuti le diverse opzioni che ti restano. Tentare di combattere la bestia potrebbe essere letale, ma se riuscissi ad afferrare uno degli strumenti da laboratorio potresti farcela. Sei anche convinto che alleviare in qualche modo la sofferenza della bestia potrebbe aiutarti. L'uscita è vicina, e valuti anche la fuga, tuttavia quella Laserblade, ora preclusa dalla vicinanza dell'essere ti attira in uno strano modo...

Se combatti vai al [33](#), se vuoi o puoi usarlo il Potere Mentale Meditazione per calmare la creatura vai al [34](#), o se preferisci fuggire, vai al [26](#)

## 7

Sono ormai le 21.30. E' passata più di un'ora e avete catalogato solo un centinaio di ololibri. Anzi, hai catalogato, perché Sebast ha passato metà del tempo leggiucchiando un fumetto che si è portato o ascoltando musica dalle sue cuffie. Tutto sommato forse è meglio così, dato che dubiti che il suo aiuto ti sia davvero utile. Ad un tratto però lo vedi alzarsi di scatto e dirigersi verso la porta. Senza alzare la testa gli dici, "Dove vuoi andare? Lo sai che mio zio ha chiuso la porta con il codice, passerà a controllarci fra tre ore". "Non so tu" risponde lui, "ma io ho voglia di sgranchirmi un po' le gambe". Subito dopo senti il rumore della porta che si apre. Ti alzi sbalordito, domandando "Come hai fatto?" "Eh eh, c'è chi è bravo a scuola e chi fuori!", risponde Sebast, con l'aria di chi la sa lunga, "Andiamo, non vorrai stare chiuso qui tutta la sera" così detto, si dirige fuori dalla biblioteca. Dopo una breve riflessione, decidi che una pausa non può farti che bene, purché sia breve; non hai voglia di subire un'altra ramanzina da tuo zio. Lasciate la biblioteca e vi dirigete verso le scale. Quando passate davanti alla sala dell'Artefatto, qualcosa cattura il tuo sguardo. Questa sala è una delle più importanti dell'Accademia. Custodisce l'Artefatto, la più antica reliquia lasciata dai Creatori sul pianeta. Nessuno sa davvero a cosa serva, ma tutti i professori sono d'accordo sulla sua importanza, tanto da porla in una stanza con elevati sistemi di sicurezza e di non consentire l'accesso quasi a nessuno. Perciò non puoi che avere un sussulto quando noti che la porta della sala è socchiusa. La indichi a Sebast, il quale ha anche lui un sussulto; in un attimo entrambi annuite, avvicinandovi furtivamente alla stanza. Non vi siete mai entrati prima, ma la cosa che notate subito è che la bacheca al centro è vuota: l'Artefatto è stato rubato! Un rumore alle vostre spalle vi fa trasalire. Vi girate appena in tempo per vedere un'ombra vestita di nero darsela a gambe. "Un ladro!" esclama Sebast. "Dannazione!" imprechi "dobbiamo acciuffarlo, se scoprono il furto noi saremo i primi indiziati!". Sebast cerca di protestare, ma ormai tu ti sei già diretto all'inseguimento del misterioso individuo. Sai che non hai tempo da perdere. Se si scopre quello che è successo mentre tu e Sebast eravate gli unici nell'Accademia ci sono solo due possibilità: una sanzione disciplinare da fare storia o (non osi pensarci) l'accusa di furto! Il pensiero corre rapido a ciò che accadrebbe ai tuoi genitori se dovessero venire a sapere di una storia simile. Il loro unico figlio coinvolto in un furto! Devi impedirlo a tutti i costi e l'unico modo che ti viene in mente è acciuffare il vero ladro. Cerchi di stare alle calcagna del misterioso individuo, che sembra correre molto più veloce di te. Lo vedi dirigersi rapidamente verso le scale che salgono ai piani superiori e pensando che sia la tua occasione per accorciare la distanza, ti metti a salire le scale due gradini alla volta. Hai appena il tempo di raggiungere il primo pianerottolo, quando senti una voce gridarti "Attento!" Non appena alzi la testa, vedi uno dei distributori automatici del piano superiore precipitare lungo le scale.

Se possiedi e vuoi usare il Potere dello Scudo Mentale vai al [27](#), se non vuoi o non puoi usarlo, vai al [3](#)

## 8

"Forse questo può funzionare," dici mentre estrai l'arma che hai trovato dalle pieghe della tua veste. Tuo zio comprende ciò che hai intenzione di fare e cerca di dissuaderti, ma ormai sei deciso a fare tutto ciò che è in tuo potere per tentare di evitare la catastrofe. Non appena fai partire il primo colpo verso la superficie del portello, un allarme risuona nella stanza, così forte da coprire tutti gli altri. Una luce rossa nient'affatto promettente si accende lungo l'intera superficie del pannello. "E ora che succede?" chiedi urlando a tuo zio. "E' il sistema di sicurezza," risponde lui, "ma non era stato inserito: l'Artefatto deve avere preso il controllo della macchina! Vattene Ged, non puoi fare più niente ormai!" Deciso a non lasciar perdere, continui: "Non puoi fare qualcosa per disattivarlo?" "Ci provo, ma non garantisco nulla". Vedi tuo zio gettarsi sui comandi e muovere freneticamente lo sguardo sullo schermo: "No, no, no," esclama istericamente, "C'è un firewall, mi ci vorranno almeno cinque minuti di tempo, se non di più!" "Troppi," sussurri "non abbiamo tutto questo tempo". Fai partire il secondo colpo contro il portellone e nel medesimo istante diversi pannelli più piccoli si aprono sui lati della struttura. Da essi vedi fuoriuscire minacciosi raggi laser. "Basta!" senti urlare dall'alto tuo zio, "Fermati! Non ho ancora disattivato il sistema di sicurezza!" "Non c'è più tempo" protesti. Mentre sferri un'altro colpo, ti prepari a dover schivare i raggi mortali, che sono puntati su di te. Come se non bastasse, sai di non avere molto tempo; infatti, a giudicare dagli scricchioli della macchina e dal calore che sta irradiando, fra qualche minuto sai che qui esploderà tutto.

CAMERA DELL'ARTEFATTO DESTREZZA 4 FORZA 8

Se riesci ad abbattere la Forza del portello entro 5 turni, vai al [40](#)

Se lo scontro dura più di cinque turni, vai al [14](#)

## 9

Ti precipiti in direzione della biblioteca, deciso a raggiungere la sala dell'artefatto prima di Sebast. Percorri i lunghi corridoi

a rotta di collo fino a raggiungere la breve rampa di scale che porta al piano superiore. Fai i gradini a due a due, stando bene aggrappato al corrimano per evitare di fracassarti la testa. Giungi davanti alla porta della biblioteca, spingi con due mani il maniglione antipanico ed entri nell'enorme stanza. La biblioteca, dove ti ricordi di avere passato la mattinata appena trascorsa, è una grande stanza disseminata di scaffali alti fin quasi al soffitto. Su ognuno di essi sono disposti in bell'ordine migliaia di ololibri, piccoli oggetti sferici che, se attivati, sono in grado di recitare vocalmente le informazioni in essi contenute. Sono divisi in gruppi tematici, ma comunque il loro grande numero renderebbe assai difficile destreggiarsi fra gli scaffali e i tavoli di lettura, se tu non conoscessi già bene quest'ambiente. Circa al centro della stanza il tuo sguardo è attirato da un piccolo oggetto metallico, che sembra una scatoletta di integratore, che si trova sul pavimento della biblioteca, vagamente illuminato dalla luce lunare che entra dalla finestra.

Se decidi di raccogliarlo, vai al [24](#)

Se ritieni sia una distrazione inutile, continua verso la stanza dell'Artefatto, al [28](#)

## 10

Mentre il robot continua il suo conto alla rovescia, fai cenno al tuo amico di restare qui. All'inizio sembra allarmarsi, ma poi annuisce deciso. Fai spaziare lo sguardo sul bancone da lavoro al centro del tavolo alla ricerca di qualcosa da usare come arma, ed individui un pesante e robusto tubo di ferro che sembra fare al caso tuo. Prontamente lo afferra, è un po' difficile da maneggiare ma sei sicuro possa danneggiare la struttura ancora provvisoria del robot. Intanto esso termina il suo conto alla rovescia e vedi che il Blaster sta per caricarsi facendo partire il colpo; con una prontezza d'animo che ignoravi di avere, aspetti fino all'ultimo istante possibile e poi ti getti di lato, evitando per un soffio il raggio, che va a colpire una delle pareti della stanza, lasciando un segno ben visibile nel muro. Senza lasciare tempo al Blaster di ricaricarsi ti getti con tutta la tua forza sul robot, subito seguito dal tuo compagno, colpendolo alle parti più esposte della sua struttura metallica. Tuttavia il metallo è davvero resistente, e la potenza del robot, anche se incompleto, non è da sottovalutare. Mentre lo affrontate lo fate con la consapevolezza che potrebbero essere gli ultimi istanti della vostra vita.

ROBOT DESTREZZA 6 FORZA 12

Se vinci, vai al [12](#)

## 11

Dalla grondaia al tetto del capannone vi è uno spazio di un semplice metro, e sei confidente nella tua agilità abbastanza da tentare di raggiungerlo. Atterri con un tonfo sui laminati dell'edificio e sei d'improvviso quasi sicuro che essi cedano sotto il tuo peso, ma fortunatamente non è così. La luna piena è ormai alta sopra i tetti della città, e ti concedi un attimo per ammirare la vista. Cercando una possibile entrata nel capannone, la individui nel vetro infranto di un lucernario. Con ancora più sollievo, vedi che, esattamente in corrispondenza dell'apertura, una pila di scatoloni ti permette una agevole discesa all'interno. Tuttavia, quando raggiungi il pavimento del magazzino, ti aspetta una cocente delusione: l'ambiente, decisamente spoglio e polveroso, è piuttosto desolato ed offre ben pochi luoghi in cui un eventuale intruso possa trovare rifugio. Un rapido sguardo attorno alle pile di scatoloni ti conferma che è difficile che qualcuno abbia possibilità di nascondersi qui. Tuttavia decidi comunque di ispezionare il capannone; ti aggiri silenziosamente fra le cianfrusaglie, cercando di essere visibile il meno possibile, quando un improvviso rumore ti fa trasalire. Sicuro che il ladro si sia tradito ti avvicini di soppiatto, ma quando il rumore si trasforma in un ringhio sommesso ti ricredi. Vedi balzare dalle casse un livido cane randagio, con la bava alla bocca, tremendamente denutrito. Tenti di sedarlo per mezzo del potere mentale di cui sono naturalmente dotati tutti i Primogeniti, ma la semplice mente dell'animale è troppo in preda alla fame e ai suoi istinti bestiali per essere malleabile. Mentre la bestia si avvicina cerchi freneticamente qualcosa con cui difenderti. Caso vuole che accanto a te si trovi una pesante barra di ferro, che riesci ad afferrare giusto in tempo per bloccare l'assalto dell'animale.

CANE RANDAGIO DESTREZZA 4 FORZA 6

Se vinci, getti la tua rudimentale arma, e ansimando vai al [5](#)

## 12

Il corpo del robot è ormai ridotto ad un ammasso di rottami, ma credi che nonostante questo il suo sistema centrale continui a funzionare, poiché apre e chiude spasmodicamente le dita della mano destra. Tuttavia, poiché i suoi arti inferiori sono chiaramente inservibili, non credi si possa più muovere. Ti avvicini per studiarlo meglio e ti rendi conto di come, se questo androide fosse stato portato a termine, sarebbe stato un avversario assai più difficile. Non sei un grande esperto di Ars Mechanica, ma noti come la sua struttura sia assai più avanzata di quella dei più complessi droni mai realizzati. Ti chiedi se sia opera di tuo zio e se l'abbia almeno realizzata con l'approvazione del Consiglio, ma in cuor tuo sai che si tratta di una delle altre questionabili iniziative di tuo zio. Ritorni a concentrarti sul motivo per cui sei rimasto qui, il potente Blaster, e lo

prelevi dalle mani del robot. Armi simili sono solitamente in dotazione solo dell'esercito perciò capisci come averne trovato uno ti doti di grande potenza di fuoco. Inoltre, il fatto di poter attaccare dalla distanza ti rende in grado di sottrarre un punto al lancio dei dadi per individuare il potere d'attacco del nemico. Poiché null'altro vi trattiene in questa tetra officina, tu e il tuo compagno uscite dalla stanza. State proseguendo lungo il corridoio quando udite un fragoroso brontolio; un'improvvisa scossa tellurica fa tremare il terreno, gettandovi a terra. Le pareti tutt'intorno sussultano come se vi fosse il terremoto ed un boato riecheggia nel corridoio. Non appena il frastuono cessa e siete in grado di proseguire, vi rialzate e vi guardate sgomenti. Negli occhi del tuo compagno puoi vedere la paura che prova. Affrettate il passo, quasi correndo, e giungete dinnanzi a un enorme porta metallica. In qualche modo senti che tuo zio si trova più avanti, perciò fai un gesto al tuo compagno di voler entrare da solo; lui non protesta, ha visto nei tuoi occhi una grande determinazione. Tu stesso sei stupito di cosa sei stato in grado di fare stasera, se te lo avessero detto solo ieri, non ci avresti mai creduto. Sperando che per stasera il destino non richieda nient'altro da te, spingi la porta fortunatamente aperta ed entri nell'ambiente retrostante. ( Poiché sei da solo, perdi i benefici guadagnati dalla vicinanza del tuo compagno).

Vai al [25](#)

### 13

"Adesso basta" sbotti, "non ho intenzione di continuare con questa storia, mi sono già dato anche troppo da fare. Non mi importa di cosa diranno di me o di mio zio, ma io non sono in grado di continuare, e non lo voglio neppure. Non mi rimane altro che avvisare chi di dovere!". Ti allontani risoluto, nonostante le proteste di chi ti accompagna, ormai sicuro che i risvolti di questa storia siano più complicati e misteriosi di quanto all'inizio sia sembrato, e hai deciso che sia compito delle autorità portare a termine ciò che tu hai iniziato. Pochi passi ti separano dall'entrata dell'Accademia, quando una spaventosa esplosione squarcia le fondamenta dell'intero Complesso. Una cacofonia di suoni ti raggiunge le orecchie, mentre una luce bianca è l'ultima cosa che vedi prima di restare sepolto sotto le macerie dell'Accademia, crollata per un motivo a te ignoto. La tua avventura finisce tragicamente qui.

### 14

Con il corpo ferito e sanguinante a causa dei raggi laser del sistema di sicurezza, continui a colpire il portello che racchiude l'Artefatto, ma i tuoi colpi non riescono ancora ad abbattearlo. Stremato dalle perdite di sangue e dall'immane fatica ti accasci con la schiena contro il pannello, e lasci cadere l'arma ormai inutile a terra. Ormai non c'è più tempo per evitare la catastrofe ed inoltre sei troppo stanco per continuare. Lanci un ultimo sguardo al volto mesto di tuo zio, devastato dal senso di colpa, e tenti di sorridere forzatamente, mentre senti un forte calore dietro la schiena ed un sordo brontolio crescere dalle profondità delle macchinari. L'istante dopo una potentissima esplosione disintegra tutto ciò che si trova nella stanza, e scuote le intere fondamenta del Complesso, causando milioni di vittime, te compreso.

La tua avventura si conclude in modo tragico.

### 15

"Accidenti, vado a parlare con mio zio!" esclami e stai per dirigerti verso lo studio di tuo zio, quando Jada ti richiama. "Aspetta, vengo con te!" " Sei sicura?" le chiedi, ancora preoccupato per le sue condizioni. "Sì, non ci sono problemi" ti rassicura lei. Tu e Jada vi affrettate lungo i corridoi del Complesso, sebbene la tua amica sia ancora un po' intorpidita. Siete ormai vicino allo studio di tuo zio, quando per poco non vai a sbattere per la seconda volta contro Sebast. Quando ti vede, la prima reazione che vedi nel ragazzo è il terrore, subito sostituito da un certo sollievo. "Per fortuna stai bene!" dice con la voce rotta dall'emozione "pensavo che il drone ti avesse, bhè, fatto male..." "Fra un po' qualcuno si farà male davvero..." minacci, stringendo i pugni con l'aria più minacciosa di cui sei capace. "Va bene, va bene," dice Sebast, alzando le mani davanti a sé con aria colpevole " non c'è bisogno di agitarsi"; a giudicare dal suo sguardo il tuo stratagemma sembra avere funzionato. "Ci devi delle spiegazioni" dici semplicemente. Sebast sembra pronto a fornirvele: "D'accordo, d'accordo, avete tutte le ragioni per essere arrabbiati con me, ma lasciatemi spiegare." Vedendo che non aggiungi altro, Sebast prosegue: "So che ho fatto qualcosa di sbagliato, ma non l'ho fatto di mia spontanea iniziativa. E' stato, ehm, tuo zio," aggiunge con certo imbarazzo, "a darmi l'incarico di prendere l'Artefatto, ha detto che ne aveva bisogno per fare delle ricerche per una teoria rivoluzionaria, che avrebbe cambiato la vita di tutti, ma poiché gli era stato negato il permesso di usarlo, era costretto a rubarlo. Ha detto comunque che una volta concluso il suo lavoro, l'avrebbe restituito." "E tu che ci guadagni da tutto questo?" chiedi dubbioso. Sebast d'improvviso sembra restio a parlare "Il professore Spadatratta ha detto che se l'avessi aiutato mi avrebbe dato per buoni molti degli esami che non ho passato o che non ho ancora dato, a conti fatti, un bel po'..." "Ah," bene rispondi sarcastico "si fa così a passare gli esami adesso?" Sebast non sembra averti sentito " Mi ha dato tutti i codici per aprire la porta e disattivare il sistema di sicurezza, ma mi sono stupidamente dimenticato di inserirli tutti... mi

dispiace per il drone che ti ha attaccato" Conclude con aria di scusa. "Ed è stato sempre mio zio a chiederti di usare del soporifero?" chiedi con fare accusatorio. Sebast sembra sconsolato, mentre ammette "No, quella è stata un'idea mia, il professore si era raccomandato di non farmi vedere da nessuno..." "Cosa che non ti è affatto riuscita!" interviene Jada con aria caustica, "... e quando vi ho visto, quello è stato l'unico modo a cui ho pensato. Mi dispiace ancora, ho sbagliato e vi ho messo in pericolo, potete non credermi, ma è la verità". Il ragazzo sembra sincero, ma preferisci vederci chiaro di persona. "Jada, tienilo d'occhio, io vado a parlare con mio zio, e vediamo finalmente di capire come sono andate le cose". Mentre Jada annuisce ti dirigi con fare spedito alla porta dello studio di tuo zio.

Vai al [30](#)

## 16

"Sì!" esulti sottovoce quando il display si illumina di luce verde ed un BEEP risuona nella stanza. Ti giri verso la parete alle tue spalle che, come ti aspettavi, ha lasciato il posto ad una porta segreta, che si apre rivelando un lungo corridoio scarsamente illuminato. E' quando ti incammini verso di essa che ti accorgi di non essere solo. Ti giri di scatto verso la porta di ingresso, senza sapere bene cosa aspettarti, e vedi i tuoi amici, Jada e Sebast, che ti fissano timidamente dalla soglia. "Tutto OK?" chiede Jada, "Abbiamo bussato, ma nessuno ha risposto" probabilmente, rifletti, eri talmente concentrato sul quesito che non te ne sei reso conto. "Quando non ti abbiamo visto uscire pensavamo fosse successo qualcosa di grave..." interviene Sebast, "...dove è il professore?" Davanti ai loro sguardi interrogativi, rifletti a come riferire loro ciò che hai saputo: non hai per niente voglia di metterli al corrente dello sproloquio di tuo zio, ma non puoi neppure tacere il grave pericolo che sembra incombere su tutto il Complesso. Decidi loro di rivelare solo lo stretto necessario: "Credo che mio zio non stia bene, ha blaterato qualcosa riguardo un pericoloso esperimento e poi si è ritirato nel suo laboratorio segreto per realizzarlo." "Un laboratorio segreto?" chiede Sebast sgranando gli occhi. "Non è quello il punto," lo corregge Jada, più pragmatica. "Se quello che dici è vero, dovremmo avvertire qualcuno!" "Non c'è tempo!" rispondi, suonando più allarmato di quanto vorresti, "temo per la sua vita!" e quella di molti altri, pensi. "Devo fare qualcosa per fermarlo!" concludi. "Tu da solo?", ribatte Sebast, "credo sarebbe meglio se ti seguissimo anche noi." Per un attimo rifletti sulle sue parole, francamente decidi che non è certamente un'idea malsana poiché per distogliere tuo zio dai suoi propositi un'altra persona potrebbe essere più che utile. Vuoi però sincerarti che siano consapevoli del rischio che corrono e li avverti che non sei sicuro di come le cose si possano mettere. Nonostante i tuoi avvertimenti i tuoi compagni dicono di essere con te. Dopo qualche discussione decidete che uno di loro ti seguirà, mentre l'altro correrà il più velocemente possibile ad avvertire le guardie del Complesso dell'accaduto. Entrambi i tuoi amici non vogliono lasciarti solo, e quindi lasciano a te decidere chi ti seguirà. Sebast è armato con un pesante manganello, che ha rimediato chissà dove, e la sua sola presenza ti garantirà un'aggiunta di 1 punto al numero estratto col dado per calcolare il tuo potere d'attacco. D'altro canto l'Intelligenza di Jada è di gran lunga superiore alla tua, e ti permette di utilizzare gratuitamente, per una sola volta, un qualsiasi Potere Mentale tra i tre disponibili, anche uno che tu non possieda. Dopo aver deciso chi ti seguirà, non perdetevi altro tempo. Ti assicuri che l'altra persona si diriga immediatamente verso il più vicino posto di guardia, mentre tu e il tuo compagno oltrepassate con titubanza la soglia misteriosa nella quale è sparito tuo zio.

La prima cosa che noti è l'ampiezza del corridoio, che tuttavia è assai breve e termina rapidamente davanti a una rampa di scale. Mentre le scendete il più rapidamente possibile, ti chiedi se qualcun' altro sia a conoscenza di questo luogo. Ormai siete scesi talmente in basso che sei quasi sicuro di trovarti a parecchi metri sotto il suolo. Quando giungete in fondo alle scale, vi ritrovate in un altro corridoio, assai più lungo, scarsamente illuminato dalle luci al neon penzolanti dal soffitto. Le pareti sono completamente lisce e proseguono su entrambi i lati per svariate centinaia di metri. Mentre vi guardate attorno stupefatti, non puoi fare a meno di domandarti se tutto questo sia stato progettato da tuo zio oppure se fosse già presente nei vecchi sotterranei dell'Accademia ed egli l'abbia solo scelto come suo laboratorio segreto. Il corridoio in cui vi trovate sembra avere forma circolare e prosegue lungo entrambi i lati; poiché non sembra esserci differenza alcuna fra le due direzioni, scegliete se andare a destra, al [6](#), o a sinistra, al [36](#)

## 17

Pensi freneticamente a ciò che hai trovato lungo il tragitto che hai seguito per venire fin qui, ma nulla ti sembra adatto a sfondare la parete del portello. Con la forza della disperazione, tenti di fare tutto il possibile per evitare la catastrofe. Spingendo i piedi contro il pavimento riesci a strappare un cavo metallico che entra all'interno della struttura, sperando sia uno di quelli che collegano l'Artefatto alla rete circostante. La faccia ti diventa rossa per lo sforzo, e senti i muscoli delle braccia dolerti terribilmente. Nonostante i tuoi sforzi, il cavo non sembra cedere di un millimetro. Senti le grida confuse di tuo zio, ma rimani concentrato sul tuo obiettivo; proprio quando ti sembra che il cavo stia cedendo, vedi una luce rossa fuoriuscire dalle fessure del portello, l'Artefatto sembra avere raggiunto il punto critico. Un' esplosione potentissima scuote le fondamenta dell'intero edificio, facendo crollare sinistramente l'intera struttura circostante, tutt'intorno a te è un fragore di

cavi spezzati, ingranaggi che si frantumano e meccanismi che smettono di funzionare. Le urla di tuo zio ti giungono ormai lontanissime, quando l'ultima cosa che vedi è un' accecante luce biancastra che avvolge ogni cosa intorno a te, cancellando ogni cosa nel raggio di migliaia, te compreso.  
La tua avventura si conclude tragicamente qui.

## 18

Cerchi di concentrarti sulla piccola mente primitiva dell'animale, chiaramente assai distante da te nella scala dell'evoluzione e ti sforzi fino ad avere la fronte madida di sudore. Crei una sorta di proiettile mentale da scagliare contro il rettile, e quando sei convinto che sia abbastanza forte, rilassi la tua mente. Hai cercato di concentrare abbastanza energia per non causare danni permanenti all'animale, poiché non hai nessuna intenzione di ferirlo se vi è la possibilità di evitarlo. La potenza del tuo Colpo Mentale è comunque in grado di sortire l'effetto desiderato. Vedi l'animale irrigidirsi quando colpisci il suo sistema nervoso, gli occhi diventano se possibile ancora più vitrei, la lingua rimane immobile a mezz'aria. Ti avvicini velocemente per raccogliarlo e rimetterlo nella gabbia. A fatica issi sulle braccia il pesante animale e, sbuffando per il suo peso, ti affretti a sollevarlo verso le gabbie. Stai ormai per richiudere la gabbia, quando l'animale riprende improvvisamente il controllo di sé e, indispettito dal trattamento riservatogli, riesce a morderti un dito: perdi 1 punto di Forza. Imprecando contro la bestia fai scattare il chiavistello della gabbia. Dopo esserti assicurato che sia ben chiusa, ti dirigi verso l'uscita in tutta fretta, deciso a raggiungere la camera dell'artefatto prima di Sebast.

Vai al [28](#)

## 19

Furtivamente ti avvicini all'oggetto baluginante, sempre tenendo d'occhio i dintorni. Quando sei più vicino, ti rendi conto che l'oggetto ha tutta l'apparenza di una piccola scatola di Stimpack. Quasi senza rendertene conto ti chini per raccogliarlo, ma improvvisamente ti rendi conto della tua ingenuità e istintivamente ti copri il capo con le mani, in attesa che la trappola che hai attivato scatti... Ma poco dopo l'unica cosa che ti colpisce in testa è un piccolo ramo secco: perdi 1 punto di Forza. Alzi il capo e vedi che in cima all'albero non c'è nessuno, solo la luce lunare che sembra ridere di te. Il ladro non si è nascosto qui per colpirti alle spalle. Digrignando i denti per esserti fatto ingannare raccogli lo Stimpack assicurandoti che sia pieno ( segnalo sul registro ) e ti avvii mestamente ad uscire dal bioparco, ormai sicuro che la spia sia riuscita a depistarti. Vai al [5](#)

## 20

Dopo la lotta, ti senti terribilmente stremato. Il sangue puzzolente dell'essere ti è schizzato sul volto e sugli abiti e, se anche la tunica è progettata per essere impermeabile, stavolta il liquido sembra essere riuscito a penetrare il tessuto. La creatura è a terra esanime, ma non sei del tutto convinto che sia morta. Non si muove e non ci sono segni di respirazione, ma i crudeli occhi gialli continuano a seguire ogni tuo movimento. Nonostante tutto ti convinca a non farlo, ti avvicini ad essa per studiarla meglio. Sei sicuro di non averla mai vista prima in nessuno degli ologrammi di Ars Zoologica. Il volto è troppo umano per appartenere ad una bestia comune, e numerosi segni di sutura su tutto il corpo ti fanno pensare che sia stata vittima di numerosi esperimenti o, un pensiero più spettrale ti solletica la mente, sia stata creata artificialmente. E' chiaramente denutrita, come se qualcuno si fosse dimenticato o non avesse voluto nutrirla. Ti chiedi se tuo zio sia il responsabile di una simile mostruosità e spera almeno che sia stata creata su ordine del Consiglio, ma in cuor tuo sei quasi sicuro che questa sia un'altra delle poco lodevoli iniziative di tuo zio. Ritornando al vero motivo per cui sei rimasto, raccogli la Laserblade e la maneggi con cautela. Anche se non sei un soldato ti rendo conto della perfezione di quest'arma da guerra, che emette una potenza tale all'impatto da permetterti di infliggere due danni aggiuntivi al nemico ogniqualvolta riesci a colpirlo. Soddisfatto della tua conquista, tu e il tuo compagno uscite e chiudete la porta alle vostre spalle per evitare problemi. Vi affrettate lungo il corridoio, quando un improvviso brontolio del terreno vi costringe a terra. Tutto il corridoio è in preda a sussulti, come se vi fosse un terremoto, e un forte boato riecheggia nel corridoio. Quando potete, vi rialzate vi guardate sconcertati, leggi negli occhi del tuo compagno il terrore che prova. Affrettate il passo, quasi correndo, e giungete dinnanzi a un'enorme porta metallica. In qualche modo senti che tuo zio si trova più avanti, perciò fai un gesto al tuo compagno di voler entrare da solo; lui non fa la minima mossa per dissuaderti, ha visto nei tuoi occhi una grande determinazione. Tu stesso sei stupito di cosa sei stato in grado di fare stasera, se te lo avessero detto solo ieri, non ci avresti mai creduto. Sperando che per stasera il destino non richieda nient'altro da te, spingi la porta fortunatamente aperta ed entri nella sala che vi si trova dietro. ( Poiché sei da solo, perdi i benefici guadagnati dalla vicinanza del tuo compagno).

Vai al [25](#)

## 21

Fai cenno al tuo amico di volere restare. Dapprima sembra sul punto di voler protestare, ma poi annuisce tacitamente. Noti con sadico piacere che alcuni dei meccanismi del robot sono vistosamente scoperti poiché la sovrastruttura meccanica che ricopre il resto del suo corpo non vi è stata ancora applicata. Mentre il robot continua il conto alla rovescia, valuti che se potessi in qualche modo impedire il corretto svolgimento dei suoi meccanismi potresti seriamente danneggiarlo. Estrai velocemente di tasca una scatoletta di integratore e la lanci con precisione nello spazio scoperto nel torace del robot. Non credi alla tua fortuna quando essa si incastra esattamente dove dovrebbero incontrarsi i denti degli ingranaggi. Improvvisamente il conto alla rovescia arriva a zero; sei quasi sicuro che stia per partire un colpo dal Blaster e senza rendertene conto hai gli occhi fissati sulla bocca del fucile. Quando dopo diversi secondi non accade nulla, noti che il dito che avrebbe dovuto premere il grilletto risulta immobile. Non puoi credere alla tua fortuna; sollevato per avere messo fuorigioco l'arma più pericolosa, fai correre lo sguardo in cerca di qualcosa da usare come arma; afferra un tubo di ferro piuttosto pesante posato sul vicino bancone da lavoro, e spera che sia in grado di danneggiare la struttura ancora provvisoria del robot. Esso continua a puntarti contro il Blaster ormai inutilizzabile, ma ti rendi conto che non è ancora del tutto indifeso; infatti inizia a farlo ruotare pericolosamente come una mazza. Tu e il tuo amico vi mettete fianco a fianco, pronti a sostenere l'attacco del nemico, ben consapevoli che si tratta di uno scontro che potrebbe concludersi con la vostra fine.

ROBOT DESTREZZA 5 FORZA 10

Se vinci, vai al [12](#)

## 22

Quando sferra a Sebast un pugno allo stomaco, così forte da farlo accasciare, hai finalmente il tempo di riprendere fiato e guardarti attorno. Molti degli studenti hanno lasciato la sala, ma quelli presenti si sono allontanati e hanno formato una sorta di semicerchio intorno a voi. Vedi che alcuni ti stanno incitando vivamente, come se all'improvviso stessero guardando uno spettacolo di lotta; devi ammettere che vedere una rissa nell'Accademia non è una cosa che capita tutti i giorni. Anzi, con un brivido ti chiedi se sia mai capitata. Mentre ti sistemi la tunica, borbotti "Non posso credere che sia finito a fare a botte in questa maniera." Una voce al tuo fianco ti fa sobbalzare. "Neppure io!" Ti volti di scatto e vedi tuo zio, le braccia conserte, le labbra serrate in segno di sdegno e le folte sopracciglia corrugate. "Ged Robins e Sebast Paddington, siete due studenti dell'Accademia, non teppistelli da strapazzo, spero vi rendiate conto che ciò che è successo qui influirà gravemente sul vostro curriculum scolastico." Non riesci a trattenerti dall'esclamare, un po' infantilmente, "E' stato lui a cominciare!", ma tuo zio si limita a guardarti freddamente. "In nome della mia autorità, questa sera dopo l'orario scolastico, finirete di catalogare l'ultima spedizione di ololibri appena arrivata". Ti manca il fiato: sai che gli ololibri arrivano in pacchi da mille. Fai per protestare, ma tuo zio si limita a tenderti un Medkit (segnalo sul registro) e guardando Sebast, anche lui ansimante e col labbro spaccato, sentenza, "Stasera alle 20.30 vi voglio entrambi in biblioteca. Non voglio che ve ne andiate senza avere finito il vostro compito; consideratelo credito extrascolastico." Detto questo si allontana a passo spedito, mentre tu getti un'occhiataccia a Sebast.

Vai al [7](#)

## 23

"Ma sì, forse può davvero aiutarmi" decidi mentre inizi a salire le scale che portano agli alloggi degli studenti. Ne incroci pochi lungo le scale, come se tutti fossero occupati. Per un attimo ti perdi tra le varie porte praticamente identiche, ma poi riesci a ricordarti il numero della stanza di Jada. Raggiungi presto la sua stanza e, per un attimo ti guardi intorno, cercando di ricordare l'ultima volta che sei stato qui. "E' passato decisamente un bel po' di tempo" concludi. Non senti alcun suono provenire dall'interno, ciò nonostante bussi vigorosamente alla porta. Poco dopo, senti un rumore di passi attutiti mentre la tua amica ti viene incontro. Senti il suono del quadrante all'interno della stanza che si attiva dopo che Jada vi ha inserito il codice di apertura, e nello stesso istante, con un "clank!" ben udibile, la porta si socchiude quel tanto che basta per farti vedere gli occhi verde-castano di Jada. "Oh, sei tu!" mormora dopo averti riconosciuto, ed apre del tutto la porta. I lunghi capelli bianchi e ricci che incorniciano il suo volto piacevole sono come sempre profumati, e delle leggere occhiaie ti fanno capire che Jada ha passato una notte insonne. "Ciao Jada, come va lo studio?" chiedi un po' impacciato, forse troppo bruscamente, "hai già finito di studiare per l'esame di Ars Historica?" Lei risponde tranquillamente: "Sì, ho già ripetuto la lezione quattro volte". Cerchi di dissimulare la più totale indifferenza mentre rispondi con un filo di voce. "Sì anch'io, ma non si è mai sicuri abbastanza. Mi chiedevo se potessimo studiare un po' insieme. Jada si passa la mano fra i capelli, spettinandoseli senza rendersene conto, riflettendo a bassa voce "Vediamo un po'... fra mezzogiorno pranzo con Sally, oggi forse vedo Phil, poi stasera c'è la festa di Genny..." Credi di avere capito l'antifona e stai per andartene accennando un saluto, quando un suono squillante richiama l'attenzione di Jada, che si allontana per qualche secondo. Quando ritorna, continua

semplicemente, "... che è stata annullata. Suo fratello è stato richiamato al fronte." " E' scoppiata un'altra guerra?" chiedi preoccupato, "Così pare, con i barbari delle pianure... Allora stasera ho un po' di tempo che potrei dedicare allo studio, ma non troppo, diciamo un'ora... se vuoi ci vediamo alle 20.30 in aula studio, ma non garantisco niente" conclude Jada. "Uh, va bene!" rispondi mentre Jada si accinge a chiudere la porta con un leggero cenno di saluto. Restare a scuola anche di sera per studiare? La cosa sembra andare contro tutti i tuoi principi e non sei sicuro che vada a genio anche a Jada, ma tutto sommato si è offerta di aiutarti... anche se sembra avere a disposizione assai poco tempo da dedicarti.

Se preferisci non infastidire Jada ulteriormente e lasciarla da sola, vai al [35](#)

Se invece vuoi restare a studiare con lei dopo la scuola, vai al [4](#)

## 24

Ti avvicini cautamente al piccolo oggetto, e ti rendi conto di non aver sbagliato supposizione, si tratta effettivamente di una scatoletta di integratore Mentat, forse persa da Sebast. Normalmente non lo raccoglieresti, ma un piccolo aiuto è sempre utile, pensi, specialmente dopo una serata come questa. Non volendo correre inutili rischi, ti assicuri che la confezione non sia manomessa, e quando vedi che il coperchio non è mai stato aperto, annuisci con soddisfazione. Dopo aver messo in tasca l'oggetto ( segnalo sul registro ), riprendi a correre lungo la biblioteca. Per tua sfortuna, ti accorgi troppo tardi di una grande chiazza d'acqua al centro della stanza, forse uscita da un termosifone difettoso. Cerchi di rallentare, ma la suola liscia delle tue scarpe ti fa slittare sopra il liquido, dritto verso uno dei tavoli di lettura. Stendi le braccia davanti a te per evitare un urto troppo violento e ci riesci, ma purtroppo sbatti il tendine del gomito sinistro dolorosamente contro il bordo del tavolo, e senti una fitta di dolore lungo tutto il braccio: perdi 2 punti di Forza. Maledicendo la tua malasorte, ti massaggi il braccio. Sei sollevato però dal vedere altre impronte bagnate che si dirigono verso la porta: forse Sebast ha avuto lo stesso problema. Sogghignando, riprendi a correre per raggiungere Sebast.

Vai al [28](#)

## 25

Con il cuore in gola, varchi la soglia del misterioso laboratorio, affascinato ed intimorito da ciò che ti si para dinnanzi agli occhi. E' un intrico di cavi, ingranaggi, meccanismi, talmente intricato e complesso da risultare incomprensibile nel suo funzionamento. L'intera macchina ricopre le pareti dell'enorme stanza, lasciando pochissimo spazio per muoversi nell'intricato labirinto di cavi metallici. Dopo esserti fatto strada a fatica, devi aggrapparti ad uno dei cavi più vicini per sostenerti, mentre un'altra di quelle esplosioni fa tremare il pavimento; sei quasi sicuro che la fonte di questi sconvolgimenti provenga da questa stessa stanza. Non vedi tracce di tuo zio, ma quando raggiungi il centro della sala, vedi dove tutti i cavi e gli ingranaggi convergono. Un enorme macchina di metallo sferragliante, che nella tua mente non puoi fare a meno di associare ad una cannone, si erge dal pavimento fino verso il soffitto, che ti sembra essere alto almeno una decina di metri. Un enorme apertura lascia intravedere una porzione di cielo stellato con al centro la luna che, alla distanza di diverse centinaia di metri che separano la sala dalla superficie, sembra quasi un'apparizione spettrale. Vari allarmi riecheggiano attorno alla macchina e le luci che illuminano la stanza sembrano avere difficoltà a restare accese. Alla base del marchingegno sembra essere applicata una struttura rialzata più piccola, come una sorta di pannello di controllo. In cima a questo puoi vedere tuo zio armeggiare con i comandi con un'espressione allarmata che non promette niente di buono. "Zio!" gli gridi. Egli alza gli occhi per un attimo "Ged, che stai facendo qui? Devi andartene subito, è troppo pericoloso!" L'espressione calma e tranquilla che aveva poco fa è scomparsa, ora gli occhi sono quelli di un folle, la lunga barba è in disordine e copiosi rivoli di sudore gli scorrono sul volto. "Ho sbagliato tutto Ged, tutto!" urla con aria di scusa "I calcoli erano corretti, ma ho sbagliato a ritenere l'Artefatto una semplice fonte di energia: è qualcosa di più, qualcosa che le nostre menti possono a malapena comprendere. Non sono riuscito ad utilizzare la sua potenza per i miei scopi, al contrario, ora lui sta incanalando energia il più possibile!" Un'altra forte scossa costringe tuo zio ad appoggiarsi al parapetto, "... non ho idea di quale sia il suo scopo, ma di sicuro non promette nulla di buono; se continua così risucchierà tutta l'energia del Complesso e forse quella del mondo intero!" Le parole di tuo zio ti lasciano allibito, questo è peggio di tutto ciò che avevi immaginato. "Zio, ci deve essere qualcosa che possiamo fare!" esclami, cercando di non lasciarti prendere dal panico. "E' troppo tardi Ged," mormora tuo zio quasi alle lacrime, "ho condannato la stessa razza che volevo salvare. Scappa, cerca di metterti in salvo; è giusto che io perisca per la mia follia!" "Zio, ragiona ,ci deve essere ancora qualcosa da fare," insisti cercando di mantenere la calma per quanto ti è possibile. Tuo zio si passa una mano sugli occhi come per schiarirsi le idee: "L'unico modo che mi viene in mente è quello di scollegare l'Artefatto dalla rete di alimentazione in cui è inserito, ma non è possibile riuscirci: ho preso tutte le precauzioni necessarie affinché fosse impossibile interrompere l'esperimento." "E' già qualcosa zio," rispondi speranzoso, "dimmi cosa devo fare." "Vedi quella struttura metallica alla base della macchina?" chiede tuo zio, indicando una piccola sezione metallica installata nel fianco del macchinario. "L'Artefatto è rinchiuso lì dentro, ma il portello è di lega di ferracciaio, nulla di ciò che è presente in questa stanza può scalfirlo!" Con lo sguardo fisso

sul portello, pensi alle parole di tuo zio. "Ma forse qualcosa che ho trovato io può," rifletti.  
Se possiedi un Blaster, o una Laserblade, vai all'[8](#)  
Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al [17](#)

## 26

Sei sicuro di potere schivare il primo colpo del nemico mentre fai cenno al tuo compagno di correre verso l'uscita. Il tuo amico annuisce con il capo e obbedisce. Con uno scatto ti precipiti anche tu verso la porta. Il tuo compagno si getta con tutto il suo peso contro di essa, spalancandola. Sei certo di stare per raggiungere l'uscita, quando un forte urto alla schiena ti scaraventa di peso fuori dalla stanza. Perdi 2 punti di Forza. Atterri a pancia a terra, sul duro pavimento di metallo, e alle tue spalle senti il tuo compagno che si affretta a chiudere e a sprangare la porta. Ti rialzi più in fretta che puoi e ti getti con tutte le tue forze contro la porta sperando di riuscire sostenere l'assalto della creatura intrappolata, che stranamente non arriva. Dopo qualche attimo di esitazione, entrambi vi allontanate dalla porta e poiché sembra tutto tranquillo, senza segni di un possibile inseguimento, decidete di continuare lungo il corridoio. Tuttavia, un lampo della tua mente ti mostra nuovamente l'arma che hai perduto, e senti una forte sensazione di disagio. Scacci in fretta quel pensiero inutile e prosegui quasi correndo. A metà strada sentite all'improvviso uno spaventoso brontolio proveniente davanti a voi e un forte scossone del terreno vi scaraventa a terra. Tutto il corridoio è scosso da violenti sussulti, come se vi fosse un terremoto. Improvvisamente come è iniziato tutto finisce. Allarmati da ciò tu e il tuo compagno vi guardate negli occhi per vari secondi, e vi puoi leggere chiaramente la paura che prova. Poco dopo avere ripreso la corsa affannosa raggiungete la fine del corridoio, una grande porta metallica. Qualcosa ti dice che tuo zio si trova qui. Fai un cenno al tuo compagno di voler proseguire da solo; lui sta per obiettare quando vede nei tuoi occhi una scintilla di determinazione che lo fa zittire. Spingi cautamente la porta, che per fortuna si rivela aperta, ed entri nell'enorme sala retrostante. ( Poiché sei da solo, perdi i benefici guadagnati dalla vicinanza del tuo compagno).

Vai al [25](#)

## 27

Non perdi un istante e ti concentri, sperando di creare una bolla di isolamento abbastanza resistente da respingere ogni danno: sei fortunato. Il massiccio oggetto metallico ti passa a pochi centimetri dagli occhi, ma con sollievo non subisci ferite. Mentre il distributore si fracassa alla fine delle scale controlla se Sebast non ti abbia raggiunto e sia stato lui ad avvisarti del pericolo, ma non riesci a vederlo da nessuna parte. Ma allora chi è stato a gridarti di stare attento? Scacci questo pensiero inutile mentre riprendi a salire rapidamente le scale, sperando che il tempo che hai perso non abbia permesso all'aggressore di svignarsela. Imprecando a bassa voce per aver perso di vista l'intruso cerchi di recuperare il tempo perduto, e tieni gli occhi bene aperti sperando di notare un pur minimo segno che ti indichi da che parte sia fuggito il criminale a cui stia dando la caccia. Alla fine del lunghissimo corridoio, ti trovi ad una intersezione, un corridoio che attraversa quello in cui ti trovi da destra a sinistra. "E ora" mormori, "da che parte vado?". Con la coda dell'occhio riesci a scorgere un movimento alla tua destra, una finestra è appena stata aperta e vedi un'ombra scura saltare da essa. Senza pensarci due volte ti dirigi da quella parte, con una sola domanda in testa: "Come diavolo ha fatto a scendere in quel modo, siamo al secondo piano dell'Accademia!". Quando raggiungi la finestra ti sporgi per individuare il ladro e puoi notare che un tubo per la raccolta dell'acqua piovana scorre esattamente accanto a dove ti trovi. Tuttavia, gettando lo sguardo verso il basso non riesci a trovare alcuna traccia del fuggitivo. "Maledizione" mormori, non ancora del tutto deciso a darti per vinto. I due luoghi più vicini che è possibile raggiungere calandosi dalla grondaia sono il bioparco dell'Accademia e un vecchio capannone, un tempo utilizzato come magazzino. Sicuramente il ladro ha cercato rifugio nell'edificio, oppure si è lanciato attraverso il bioparco per darsi alla fuga.

Se credi che si stia nascondendo nel capannone, seguilo all'[11](#), se pensi stia fuggendo lungo il bioparco, vai al [31](#)

## 28

Percorri precipitosamente gli ultimi corridoi che ti separano dalla camera dell'artefatto. Quando ci arrivi, hai il fiatone e ti tieni una mano sul fianco dolorante. Purtroppo, quando alzi lo sguardo, capisci di essere arrivato troppo tardi. Trovi la porta socchiusa, e osservando da vicino noti che la serratura ermetica è stata aperta senza forzatura, come se chiunque sia entrato qui l'abbia fatto usando il codice di apertura, conosciuto solo dai più importanti dei professori. Ormai sei quasi sicuro che non troverai nessuno all'interno, ma cautamente apri comunque la porta e dai un'occhiata alla stanza, con circospezione. Non sei mai stato qui, e quindi non sai bene cosa dovresti aspettarti, ma hai giusto il tempo di notare l'assenza dell'Artefatto da una teca collocata al centro della sala, quando vedi Sebast con l'oggetto saldamente racchiuso tra le mani correre nella tua direzione. Non fai in tempo a spostarti e l'urto con il ragazzo è tale da sbatterti a terra. Sebast riesce a mantenere l'equilibrio

per miracolo e non appena riprende stabilità, ti passa accanto correndo e senza fermarsi. Lo senti urlarti chiaramente: "Scappa!" mentre lascia la stanza a gambe levate. Sei ancora un poco stordito e, cercando di rialzarti, ti chiedi il significato delle parole di Sebast, quando un gracchiare metallico alle tue spalle richiama la tua attenzione. Fai appena in tempo a voltarti che ti trovi davanti un drone di sicurezza. Questi sono piccoli robot alti meno di un metro dotati di lunghe braccia flessibili, utilizzati dai più sofisticati sistemi di sicurezza, il cui compito è quello di catturare i sospetti criminali e trattenerli fino all'arrivo della polizia. Quando i suoi lunghi tentacoli metallici sfrecciano verso di te, capisci che anche tu sei stato identificato dai suoi semplici circuiti come un intruso. Ti getti di lato appena in tempo per evitarli e la tua manovra evasiva ha successo, ma ora ti trovi all'interno della stanza, e il drone si è piazzato esattamente davanti alla porta, precludendoti la tua unica via di fuga. Questa perdita di tempo rischia di mandare all'aria la tua ricerca di Sebast, e mentre il drone continua a restare immobile davanti alla porta, cerchi un modo per liberartene. Fai correre lo sguardo per la sala, nella speranza di trovare qualcosa che faccia al caso tuo, e noti che nella sala sono conservati altri oggetti oltre all'Artefatto. Tra questi c'è una pesante barra ornata di cui ignori l'utilizzo, ma che trovi sia ottima per il tuo scopo. Per un attimo ti sfiora l'idea che quello che stai per fare influenzerà negativamente il tuo curriculum universitario, ma mentre afferi la pesante arma improvvisata sei deciso a farti strada con la forza. Ti avvicini minacciosamente al drone che, seppure non è progettato per ferire, si rivela sapere usare al meglio i suoi tentacoli per difendersi.

DRONE DI SICUREZZA DESTREZZA 4 FORZA 7

Se vinci, vai al [39](#)

## 29

Ti affretti lungo i corridoi dell'Accademia verso il laboratorio. Conosci bene la strada, poiché sei stato qui parecchie volte per le lezioni di Ars Medica. In breve raggiungi la familiare porta e la spalanchi. Ti guardi intorno sperando di potere individuare Sebast da qualche parte, ma purtroppo non riesci a vedere nessun segno del suo passaggio. Il laboratorio è disseminato di provette, becker e altri flaconi che contengono tutti i liquidi più strani che tu abbia mai visto. Su uno scaffale sono allineati i contenitori di vetro trasparente che contengono vari organi per le lezioni di Ars Medica, mentre alla tua sinistra vi sono le varie gabbie che contengono gli esemplari di animali per Ars Zoologica; sai anche che molte di queste creature fungono da cavie durante numerose lezioni. Attraversi la sala più velocemente, ma mentre passi accanto alle gabbie degli animali, noti che una di quelle posizionate a livello più basso è stranamente aperta. Ti chiedi se vi sia mai stato qualche animale all'interno quando un verso gorgogliante alle tue spalle ti fa sussultare. Proprio davanti alla porta d'uscita sta acquattato un gorgodonte, un tipo di rettile dalla pelle verdastra lungo circa un metro. Prima che tu abbia il tempo di chiederti come abbia fatto a liberarsi, vedi i suoi preoccupanti occhi gialli puntarsi verso di te, mentre senti distintamente il rumore che fanno i suoi artigli sul pavimento mentre si avvicina, la lingua saettante fra le zanne. Solitamente queste bestie non attaccano mai creature più grandi di loro, ma sei consapevole che a causa della sua mole sarebbe assai difficile superarlo pacificamente.

Se hai il Potere del Colpo Mentale, e puoi e vuoi usarlo, vai al [18](#)

Se non puoi o non vuoi usarlo, vai al [38](#)

## 30

Non appena entri nello studio, la porta automatica si richiude silenziosamente dietro di te. Sperando che i tuoi compagni non decidano improvvisamente di seguirti, ti guardi attorno. Strano a dirsi, prima d'oggi non sei mai entrato nello studio di tuo zio. Le poche volte che vi siete visti fuori dall'aula, vi siete semplicemente incrociati per i corridoi dell'Accademia o nella sala mensa. Una grande finestra alla tua destra mostra una luna oramai alta, che getta la sua luce nella stanza. Le pareti alla tua destra e sinistra sono completamente ricoperte di scaffali stracolmi di ololibri, molti sono di Ars Historica, ma riesci a vederne anche numerosi di Ars Mechanica e Ars Electrica. Un ololibro è acceso e senti distintamente il suo gracchiare metallico "...nella loro infinita saggezza, i creatori..." curioso, è esattamente lo stesso ololibro che stavi leggendo stamattina. Comunque una rapida occhiata alla scrivania di tuo zio, al centro della stanza, ti fa capire che il professore non si trova qui: la sedia, infatti, è vuota. Ti domandi dove possa essere andato tuo zio, dato che non sembrano esserci altre uscite, quando improvvisamente una porta si apre nella parete di fondo, dove sei sicuro che poco prima non ci fosse niente! Vedi uscire tuo zio, le dita accarezzano la barba grigia, il capo rivolto verso il basso, come assorto in pensieri cupi. Non appena alza lo sguardo e ti vede sembra assai sorpreso: "Ged, che ci fai qui? Non è decisamente orario di ricevimento!" mormora imbarazzato. "Lo so", rispondi cercando di pensare a come fare domande senza allarmarlo. "Ma devo chiederti qualcosa". Tuo zio ti guarda fisso negli occhi ed ammette; "Vuoi chiedermi dell'Artefatto, vero?" Ti senti sollevato, questo sembra avere semplificato le cose. Annuisci e tuo zio sospira: "D'accordo Ged, ma prima lascia che sia io a farti una domanda, sai perché i Creatori non ci hanno donato la conoscenza del viaggio interstellare?" Non credi che la tua risposta venga conteggiata ai fini dell'esame perciò rispondi tranquillamente: "Nel tuo corso abbiamo imparato che i Creatori credevano

che noi fossimo ancora troppo immaturi per potere gestire correttamente una simile capacità..." "Sbagliato!" sbotta tuo zio. Vedendo i tuoi occhi sgranati prosegue: "So che hai ripetuto le mie parole, ma questo è ciò che credono tutti i miei colleghi ed che anch'io credevo fino a qualche anno fa, ma poi ho aperto gli occhi. Avvicinati Ged, e guarda insieme a me." Tuo zio si dirige verso la finestra e ti fa cenno di seguirlo. Guardando fuori vedi la luna piena alta nel cielo, bella e silenziosa; l'hai già guardata intensamente migliaia di volte, ma mai come questa sera ti è sembrata così grande, vivida e vitale. Il suo colore argentato sembra così intenso da fare quasi male agli occhi. "Cos'è quella Ged?" chiede tuo zio. Non credi di capire cosa tuo zio voglia sapere, ma rispondi semplicemente "E' la luna, il satellite del nostro pianeta". "Esatto, ma pensaci meglio: illumina la notte e con la sua luce squarcia le tenebre, proprio come un faro, un segnale che i Creatori hanno lasciato per ritrovare la strada verso di noi. Quando quel faro sarà acceso essi capiranno che è giunto il momento di tornare per farci loro pari". Poi si volta verso di te e vede la tua espressione confusa. "So che non mi segui, ma io ora so a cosa serve davvero. Quando riusciremo ad inviare un segnale tanto forte da raggiungere la luna, significherà che siamo pronti". "E come hai intenzione di fare una cosa simile?", rispondi dubbioso "allo stato attuale delle cose è impossibile!" "Non con l'Artefatto, Ged; io ora so che cos'è. E' una fonte di energia potentissima, inimmaginabile per le ristrette menti dei miei indegni colleghi: con esso è possibile alimentare un arma talmente potente da colpire e forse distruggere la luna." Non sei sicuro di avere capito bene: "Hai intenzione di lanciare un missile sulla luna?" esclami incredulo, mentre tuo zio si allontana dalla finestra. "Ti sei espresso in maniera molto approssimativa, ma in sostanza è esatto. Ho passato gli ultimi anni a costruire un motore abbastanza potente da essere in grado di scagliare un proiettile sulla luna, ma mi mancava ancora una cosa: non disponevo di sufficiente energia, ma ora con l'Artefatto ho tutto ciò di cui ho bisogno. Esso è una reliquia lasciataci dai Creatori per questo scopo, per permetterci di indicare loro quando saremo pronti". Tuo zio dice tutto questo con il tono più calmo e tranquillo che tu abbia mai sentito, come se quello che sta dicendo sia la cosa più naturale del mondo. "E come sarebbe possibile una cosa simile?" Tuo zio continua: "Stanotte è il momento giusto; la luna è più vicina al nostro pianeta di quanto sia mai stata, e non devo lasciar perdere questa occasione." "Ma hai pensato alle conseguenze?" gli chiedi "se tutto ciò che hai detto fosse vero" e ne dubito, non puoi fare a meno di pensare, "che succederà quanto i Creatori torneranno?" "Mi sembra di avertelo già detto," risponde placidamente tuo zio, "essi sapranno che le loro creature sono pronte e ci doneranno la conoscenza del viaggio interstellare, per renderci simili a loro." "E come pensi di poter ottenere tutto questo?" insisti. Tuo zio assume un'aria mesta "Ovviamente l'energia richiesta per lo scopo ultimo sarà talmente elevata da lasciare i generatori del Complesso senza energia per decenni, e non posso escludere che questo crei la probabilità di qualche incidente..." "Stai dicendo che qualcuno potrebbe restare ucciso?" chiedi scioccato. "Il numero di casualità va da poche centinaia a qualche migliaio, perfettamente accettabile" snocciola freddamente tuo zio. "Ma qualcuno almeno sa quello che stai facendo?" "Ovviamente no, è per questo che sono dovuto giungere fino a rubare l'Artefatto, ma non preoccuparti, quando il mio piano sarà compiuto, tutti riconosceranno il mio genio!" ribatte allegramente lui. Ormai sei quasi convinto che tuo zio sia impazzito. "Vuoi dire che tutto questo non è stato autorizzato dal Consiglio, che hai intenzione di compiere un'azione così pericolosa senza avvertire nessuno delle conseguenze?" Tuo zio sembra ormai sul punto di alterarsi "Se qualcuno lo sapesse, me lo impedirebbe condannandoci a continuare la nostra misera esistenza su questa roccia. Pensaci Ged, non è quello che abbiamo sempre voluto, poter lasciare questo pianeta, le sue miserabili creature, lacerate da continue guerre, e le sue ancor più miserabili leggi? Non è forse il sogno di ogni creatura quello di diventare un giorno simile ai propri creatori, indipendentemente dal prezzo da pagare?". Per un attimo sei sconvolto dalla potenza delle sue parole e sei consapevole che nel profondo del tuo cuore vorresti dar ragione a tuo zio, ma sai anche che c'è un anello debole nel suo discorso. "Sì, ma quando il prezzo da pagare è così elevato, non è una decisione che puoi prendere da solo." "Innumerevoli altre decisioni simili sono già state prese, nella nostra storia, prima di questa, e mai nessuna così grandiosa!" Tenta ancora di convincerti tuo zio. "Non al costo di vite umane." ribatti freddamente. Mentre tuo zio ritorna alla sua scrivania sembra ormai convinto dell'impossibilità di farti cambiare idea. "Mi spiace Ged," crolla il capo, "ma speravo che almeno mio nipote potesse capirmi: il sacrificio di pochi è più che necessario per il bene di tutti! Volevo che tu ti unissi a me stasera mentre porterò su questo pianeta una nuova vita, ma purtroppo vedo che anche la tua mente è troppo piccola. Sbarrerò le porte dell'Accademia, se resti qui sarai al sicuro." dice premendo un bottone sulla sua scrivania. "Fermo! Aspetta zio!" ti getti verso di lui per fermarlo, ma in un attimo egli è già scomparso nella stanza segreta da cui l'hai visto uscire e tu ti ritrovi davanti ad un parete completamente liscia. Cerchi quanto puoi, ma non trovi nulla che sembri una serratura. Ti ricordi che tuo zio, prima di entrare qui, ha premuto un pulsante sulla sua scrivania, e ti precipiti ad ispezionarla. Trovi un piccolo display su cui sono raffigurati quattro cerchi intervallati da piccoli segni, intorno a una circonferenza più grande. In alto vi è un cerchio nero sulla metà destra, e in senso antiorario, un cerchio completamente nero, uno nero sulla metà sinistra ed uno completamente chiaro. In basso lampeggiano dei numeri: 1- 3 e la data di oggi, il 28 febbraio. Credi che dietro questi simboli si nasconda il codice per aprire la porta segreta di tuo zio. Rifletti sul significato dei numeri e credi abbiano qualcosa a che fare con gli spazi che separano la prima posizione dalla terza.

Quando pensi di avere trovato il codice segreto, vai al paragrafo corrispondente.

Se non riesci a risolvere l'enigma, vai al [13](#)

### 31

Cercando di scendere il più velocemente possibile lungo la grondaia, ma senza ferirti le mani, vedi che la rete che circonda il bioparco si estende fin quasi a toccare la grondaia e una persona mediamente agile potrebbe riuscire a scavalcarla con un balzo. Tenti anche tu, e con difficoltà riesci ad aggrapparti alla rete. Con un po' di fatica ti cali all'interno del parco. Ringraziando che nessuno abbia avuto la malsana idea di elettrificare la rete, fai spaziare lo sguardo verso il parco. La luce della luna piena gioca maliziosamente fra le fronde, gettando una luce argentea che ti permette di vedere tutto chiaramente. Alla tua sinistra scorrono le enormi gabbie che rinchiodano gli animali addormentati, provenienti da ogni parte del globo, mentre alla tua destra ci sono filari di alberi di ogni specie. Per un attimo ti fermi a riflettere che da un certo punto di vista vi sia una certa poesia nella situazione, ma presto ti rendi conto di non poterti permettere di perdere neanche un minuto. Cercando al tempo stesso di muoverti velocemente ma in maniera più silenziosamente possibile cerchi di scorgere qualche segno della presenza del ladro, ma non avverti la presenza di nessuno. Anche la flebile speranza di potere scorgere delle orme nella tenera erba svanisce ben presto, a causa del vialetto lastricato che sicuramente è stato seguito dall'intruso nella sua precipitosa fuga. Dopo aver perduto diversi minuti nell'infruttuosa ricerca stai per andartene, quando noti un tenue bagliore proprio al di sotto di un albero, di una specie che non riconosci, davanti a te. Si tratta di un piccolo oggetto metallico, collocato esattamente alla luce della luna, e al di sotto di un grosso ramo sporgente.

Se vuoi avvicinarti e controllare di cosa si tratta vai al [19](#)

Se decidi che la cosa non ti interessa e rivolgi altrove la tua attenzione, vai al [5](#)

### 32

"No, meglio non disturbarla" decidi, "meglio vedere se c'è qualche novità in bacheca, non sia mai che vi sia qualche buona nuova, anche se è piuttosto improbabile..." Mentre scendi le scale che portano alla sala d'ingresso dell'Accademia, noti come pochi siano gli studenti che incroci. Oggi non c'è lezione e non molti sembrano dover studiare come invece tocca a te. Non appena varchi la soglia della sala noti che una piccola folla si è radunata davanti alla parete dove di solito è in azione lo schermo che riproduce le notizie del giorno. Cercando di avvicinarti il più possibile attraverso la calca, sei stupito dal notare che le notizie relative all'Accademia sono rilegate in un angolo, mentre scorrono in primo piano le notizie del giorno, che riferiscono come sia scoppiata un'altra battaglia al confine meridionale con i barbari delle pianure. Molti studenti appaiono sconcertati e preoccupati, e dal loro bofonchiare riesci a capire che i genitori e i fratelli maggiori di alcuni di loro sono stati richiamati al fronte. Mentre fai scorrere lo sguardo sullo schermo, senti qualcuno esclamare a voce alta dietro di te: "Ancora una volta quegli animali hanno deciso di farsi ammazzare: ma quando impareranno a restare nascosti nelle loro puzzolenti caverne invece di volere entrare nelle nostre terre?" Riconosci immediatamente la voce profonda ed il tono sprezzante di Sebast, tuo compagno di corso all'Accademia, assai indietro con gli esami, con il quale hai avuto più di uno screzio in passato. Solitamente non diresti nulla, ma questa mattina è iniziata male: "Non dimenticarti che quegli animali hanno due braccia, due gambe e una testa come noi; non vedo perché loro debbano essere costretti a vivere nelle Pianure Desolate, quando noi del Complesso abbiamo la possibilità di aiutarli," dici senza voltarti. "Oh, sghignazza Sebast, ecco Ged il progressista! Tu e le tue idee! Non ti ricordi l'incidente di Ashambla, tre anni fa, come quel gruppo di ricercatori sia stato massacrato dagli abitanti delle montagne?" Ti volti di scatto e guardi Sebast nei suoi profondi occhi scuri, "Quei ricercatori stavano facendo degli esperimenti sui loro bambini!" Sebast alza le spalle. "E questo lo scopo dei popoli inferiori, essere delle cavie! Non vorrai dirmi che anche tu credi che quei barbari siano stati creati dai Creatori, come noi! Ci credo che con queste idee non riesci a passare l'esame di Ars Historica!" Conclude sghignazzando. "Questo è troppo!" decidi nella tua mente, "Io almeno gli esami li faccio..." ribatti. La mattinata di Sebast deve essere stata peggiore della tua, dato che il suo volto si trasforma in una smorfia di rabbia ed un pugno parte verso la tua faccia.

SEBAST DESTREZZA 6 FORZA 12

Se abbassi la sua Forza a 10 o meno, vai al [22](#)

Se la tua Forza scende a 10 prima della sua, vai al [37](#)

### 33

L'essere si avvicina, ma a causa della sua lentezza sofferente sei sicuro di poterlo battere sul tempo, schivando il suo primo goffo attacco. Fai un gesto al tuo compagno che intendi restare qui e lui, dopo un attimo di sconforto, annuisce; non ha intenzione di lasciarti da solo in un momento simile. Il tuo sguardo frenetico vaga alla ricerca di una possibile arma improvvisata e cade su una sega da ossa che si trova sul tavolo operatorio lì vicino. Credi sia un'arma un po' rozza, ma sufficiente, se eviterai di domandarti a chi o cosa appartenga il sangue sulla sua lama. Mentre la bestia sferra un alto attacco con i propri artigli ti getti di lato con una prontezza d'animo che non immaginavi di avere, evitando per un soffio la zampata della creatura, che ti porta via una manciata di capelli, ed afferrando al tempo stesso la sega. Mentre la bestia si volta ringhiando verso di voi, guardandovi con occhi giallastri e lacrimosi pieni di odio, tu e il tuo amico vi mettete fianco a

fianco, pronti a sostenere il prossimo attacco della creatura, in quelli che consideri potrebbero essere gli ultimi istanti della vostra vita.

WENDIGO DESTREZZA 6 FORZA 12

Se vinci, vai al [20](#)

### 34

Pensando di avere trovato un modo per calmare la furia irrazionale che anima la bestia, chiami a raccolta ogni briciolo del tuo potere mentale. Tenti di concentrarti sul sistema nervoso della bestia, cercando di distrarlo dagli stimoli di dolore che provengono dal suo corpo martoriato, racchiudendolo in una nube di incoscienza che sia in grado di intorpidire come un analgesico i suoi sensi. Con la fronte madida di sudore per lo sforzo che stai realizzando, ti rendi conto che la creatura sembra avere perduto gran parte della sua aggressività in seguito al tuo intervento. Il ringhio costante che emette sembra essersi affievolito, e fissando i suoi occhi giallastri e lacrimosi vedi che hanno perduto la furia omicida che fino a qualche istante prima li contraddistingueva. Anche i suoi movimenti si sono fatti considerevolmente più lenti, come se il mostro si fosse appena svegliato da un lungo sonno. Fai cenno al tuo compagno di restare dove siete e lui, dopo un momento di esitazione, annuisce. Schivando facilmente il goffo attacco della strana creatura, fai scorrere lo sguardo tutt'intorno, alla ricerca di qualcosa che tu possa usare come arma. Ti getti quindi verso il tavolo operatorio al centro della stanza, dove hai individuato una sega per le ossa che potrebbe fare al caso tuo, che prontamente afferra cercando di evitare di chiederti di chi o cosa sia il sangue sulla sua lama. Tu e il tuo compagno vi mettete fianco a fianco mentre il goffo mostro, ben lungi dall'essere domato, si dirige lentamente verso di voi. Nonostante tutto, sei ben consapevole della sua pericolosità e sai che questo potrebbe essere l'ultimo scontro al quale partecipate.

WENDIGO DESTREZZA 4 FORZA 14

Se vinci, vai al [20](#)

### 35

Decidi in fondo di non infastidire Jada, se non vuole aiutarti più di tanto. Dopo averla salutata, ritorni quindi in aula studio, e cerchi di studiare, ma ancora una volta ti rendi conto di non riuscirci. Decidi allora di recarti nel posto in cui più ti piace trascorrere il tempo libero: la torre principale del Complesso. Ci sali al crepuscolo, giusto in tempo per ammirare il tramonto del sole e il cielo stellato della notte. La vista che si gode da quassù ti lascia come sempre senza fiato, nonostante tu l'abbia vista un sacco di volte. La luna piena illumina d'argento tutti gli edifici del Complesso, dando l'impressione di trovarti in cima ad un magico cristallo. Il tempo scorre più veloce del previsto e quando guardi di nuovo la luna ti rendi conto che è ormai alta nel cielo. Ti trovi distrattamente a guardare verso l'Accademia, pensando a cosa stia facendo Jada, quando vedi una figura dirigersi verso l'ingresso della scuola. La studi per qualche attimo e nonostante la distanza riconosci Sebast, uno studente scansafatiche dell'ultimo anno, con il quale vai poco d'accordo, che si sta intrufolando furtivamente nell'Accademia. Un'idea ti balena improvvisamente in mente: ecco perché Jada voleva restare sola, aveva un appuntamento con questo tizio! Il ricordo di come la ragazza ha tentato di svincolare dalla tua richiesta di aiuto ti fa salire il rossore alla faccia, e quasi senza neppure accorgertene ti rendi conto di essere sceso rapidamente dalla torre e diretto in tutta fretta all'Accademia. La consapevolezza di non avere alcuna pretesa da vantare nei confronti di Jada ti sta facendo rinunciare dal tentativo di interrompere il loro incontro facendo una scenata, quando la luce accesa dell'aula studio ti attira come una falena. Non puoi resistere alla tentazione di sbirciare, ma la scena si presenta assai diversa da come avevi creduto. L'aula è deserta, l'unica persona che vedi è Jada, con il capo reclinato sul tavolo, che sembra priva di sensi. Senza pensarci un attimo ti precipiti nella stanza. Ti avvicini alla ragazza, ma non trovi alcun segno di violenza, noti invece una tazza di caffè vuota accanto a lei. Annusandola senti un odore dolciastro, che riconosci essere quello di un potente soporifero. Sei quasi sicuro che sia stato Sebast a drogarla, quando Jada balbetta a fatica parole sconnesse: "Sebast... rubare... Artefatto..." Le parole ti colpiscono come un pugno. L'Artefatto è la più antica reliquia lasciata dai Creatori sul pianeta. Nessuno sa di preciso la sua funzione, ma poiché tutti convergono sulla sua importanza, essa è rinchiusa in una sala dell'Accademia dotata di sistemi di sicurezza, e a ben pochi viene permesso di visitarla. Perché Sebast avrebbe interesse a rubare una cosa simile? Se è vero, devi cercare di fermarlo. Dopo esserti assicurato che Jada stia bene pensi alla strada più breve per la sala dell'Artefatto. Attraverso il laboratorio ci si impiega più tempo, vai al [29](#), mentre attraversare la biblioteca è più rapido ma richiede di salire due rampe di scale, vai al [9](#)

### 36

Il corridoio percorre una traiettoria semicircolare e si conclude con una porta metallica. Dato che non sembrano esserci alternative, la attraversi. All'interno la luce fioca del neon illumina quella che ti sembra una sorta di officina meccanica.

Vedi dozzine di strumenti di tutti i tipi, da generatori di corrente ad altri che non riconosci neppure. Scatole piene di fili e componenti vari sono sparpagliate sul pavimento, in mezzo a macchie di olio e benzina. Uno scaffale sulla destra è pieno di strumenti da lavoro, disposti sui vari ripiani, ed un banco al centro della stanza sembra sia stato abbandonato nel bel mezzo della realizzazione di qualche progetto. Su tutto questo però grava un fitto strato di polvere, come se l'intera stanza sia stata abbandonata da tempo. Stai per dirigerti verso l'uscita che hai individuato in una porta dalla parte opposta dell'officina, quando passi accanto ad un costrutto che ti lascia sbalordito. E' chiaramente un drone, ma non del genere grezzo e poco funzionale utilizzato per i lavori di servizio che sei abituato a vedere: questo infatti è molto più complesso. La sua struttura non è un semplice poliedro metallico, ma ricorda quella di un Primogenito, con gambe, braccia e persino un volto abbozzato, sebbene ancora incompleto. Ciò che però attira di più la tua attenzione è il minaccioso Blaster che stringe nel braccio sinistro. Simili armi da fuoco sono solitamente in dotazione solo all'esercito, e trovarne uno all'Accademia è indubbiamente raro. Percependo una misteriosa sensazione che ti attira verso di esso, ti chini a prenderlo quando l'androide si attiva gracchiando, facendoti compiere un balzo indietro. "Parola d'ordine" pronunzia con voce inespressiva. "Cosa?" sfugge alle tue labbra. Ti porti le mani alla bocca troppo tardi, ormai l'androide ha già recepito le tue parole e gracchia di nuovo "Parola d'ordine errata. Iniziare conto alla rovescia" Il Blaster si alza minaccioso verso di te. Nei pochi secondi che ti restano mentre il robot scandisce i numeri pensi alle varie opportunità che ti rimangono. Potresti afferrare rapidamente uno dei pesanti attrezzi della sala e tentare di distruggerlo, la sua struttura provvisoria sembra in qualche modo fragile. Noti anche come alcuni dei suoi meccanismi siano chiaramente esposti. Se potessi in qualche modo bloccarli, come usando una scatola di Mentat o altro, sei sicuro di diminuire in qualche modo la sua funzionalità. Valuti anche la fuga e sei sicuro di avere tempo a sufficienza, ma quel Blaster continua ad attirare la tua attenzione...

Se vuoi affrontare il robot, vai al [10](#), se vuoi usare una scatola di Medkit, Stimpack o Mentat per disabilitare parte dei suoi meccanismi, vai al [21](#). Se invece preferisci la fuga, vai al [26](#)

### 37

Senti il sapore del sangue in bocca, e toccandoti il labbro, capisci di essertelo rotto. Vedi Sebast sghignazzare con un sorriso soddisfatto sul volto, ma la testa ti fa male e sei solo vagamente cosciente che intorno a voi la maggior parte degli studenti se ne andata, mentre i pochi rimasti sembrano incitare Sebast al prossimo colpo. Quando vedi la sua mano alzarti sai già che non riuscirai a evitare il colpo e chiudi gli occhi per prepararti a ricevere il pugno, ma poi lo riapri quando ti rendi improvvisamente conto che è calato il silenzio. Con timore vedi che tuo zio, comparso improvvisamente, le labbra serrate e lo sguardo accigliato, ha afferrato Sebast per il polso e vi sta guardando entrambi. Mentre i restanti studenti si dileguano, tuo zio apre bocca per parlare: "Ged Robins e Sebast Paddington! Non c'è bisogno che vi dica che questo non è certo il comportamento che ci aspettiamo da parte degli studenti della nostra Accademia!". "Ma zio!" cerchi di difenderti, "Professore", ti corregge lui. "Sono pronto a non applicare una sanzione disciplinare, ma non pensiate di cavarvela così facilmente," continua lasciando andare la mano di Sebast. "E' appena arrivata l'ultima spedizione di ololibri. Stasera, dopo l'orario scolastico dovreste finire di catalogarli." Quasi preferiresti avesse tolto punti al tuo credito: sei ben cosciente del fatto che gli ololibri arrivino in pacchi di mille. Anche Sebast cerca di protestare, ma tuo zio lo zittisce. Allontanandosi ribadisce "Stasera alle 20.30 vi aspetto in biblioteca, consideratelo credito extrascolastico". Non puoi fare a meno di lanciare un'occhiataccia a Sebast, ricambiato.

Vai al [7](#)

### 38

L'animale si piazza esattamente davanti alla porta d'uscita e non sembra aver la minima intenzione di muoversi. Si limita a guardarti con la testa piegata di lato, in modo che uno dei suoi piccoli occhi sia fisso su ogni tuo movimento. Cerchi di avvicinarti il più lentamente possibile per non agitare il rettile e valuti come puoi riuscire a raggiungere la porta. Alzi lentamente una gamba per scavalcare la creatura, e la ritrai non appena il rettile fa schioccare le potenti mascelle. Sembra non essere per niente intenzionato a collaborare. Dato che hai già perduto troppo tempo, non ti resta che usare la forza. Solitamente non faresti mai del male ad una creatura vivente, ma credi che le tue azioni possano venire scusate in quanto stai tentando di impedire che un grave crimine venga consumato. Afferrando uno dei pesanti microscopi del laboratorio, continui a ripetere a te stesso che la povera bestiolina è semplicemente caduta vittima di un incidente.

GORGODONTE DESTREZZA 4 FORZA 6

Se vinci, getti via il microscopio e ti metti all'inseguimento di Sebast, vai al [28](#)

### 39

Quando il drone è ormai distrutto, o almeno non è più in grado di bloccarti, getti la sbarra a terra. Ci pensi su un attimo, poi

la raccogli e la rimetti al suo posto. "Cerchiamo di evitare ciò che si può evitare" pensi fra te e te. Guardando poi i rottami del drone, ti poni una domanda "Chissà se conta come distruzione di proprietà scolastica?". Tutto sommato il drone funziona ancora, ma le lunghe braccia meccaniche ormai sono inservibili. Riprendi un attimo fiato e poi esci dalla stanza cercando di ricordare da che parte è fuggito Sebast. Non sei riuscito ad evitare che rubasse l'Artefatto, ma almeno puoi cercare di non far peggiorare la sua situazione. Senti dei passi dietro di te e ti volti di scatto. Non è Sebast, come ti aspettavi, ma Jada. La ragazza cammina ancora con difficoltà ma sembra essersi ripresa piuttosto bene dal sonno indotto in cui era caduta. "Come stai?" le chiede avvicinandoti per sincerarti delle sue condizioni, "Sono ancora un po' intontita ma sto meglio, anche se non ricordo bene ciò che è successo." In breve le racconti di come sia stata drogata da Sebast, di come tu abbia saputo delle sue intenzioni di rubare l'Artefatto e del tuo tentativo fallito di fermarlo. "Sebast?" chiede Jada, come se stesse riflettendo intensamente "ora ricordo! Se non sbaglio l'ho appena visto dirigersi verso lo studio di tuo zio". La notizia ti lascia stupefatto: "Come, sei sicura di aver visto bene?" Lei annuisce, "Sì, anche se sono ancora un po' intontita questo me lo ricordo." "Intendi dire che mio zio è coinvolto in questa faccenda?" le chiedi. "Non è quello che ho detto io", risponde lei imbarazzata, "ma prova a pensarci: che potrebbe farsene Sebast dell'Artefatto? E' ovvio che a uno come lui non può essere di alcun uso, mentre per un professore come tuo zio il discorso cambia." Stai per smentire le illusioni di Jada con un secco no, quando ti rendi conto che ciò che dice ha senso; Sebast non può che essere un mero esecutore, potrebbe esserci tuo zio come mandante dietro a tutto questo. Improvvisamente senti il bisogno di andare direttamente da lui ad affrontarlo. Se vuoi fare così e dirigerti verso lo studio di tuo zio per sapere una volta per tutte che sta succedendo vai al [15](#). Se lasci perdere la tua ricerca e decidi di avvisare le autorità, incurante di ciò che potrebbe accadere a tuo zio, vai al [13](#)

#### 40

Sanguinando dalle ferite ricevute dai raggi laser che non sei riuscito ad evitare, lasci partire l'ultimo colpo contro il portello, che finalmente cede, permettendoti di vedere l'Artefatto con i tuoi occhi. Nello stesso istante i raggi laser di sicurezza si spengono. L'oggetto è collegato su ogni angolo della superficie ad una fittissima rete di fili elettrici, che sono a loro volta collegati alla struttura circostante. L'Artefatto, simile ad una sfera di metallo, sta rilucendo di una luce verdastra ed emette un suono fastidiosissimo che ferisce le tue orecchie. Sapendo di non avere tempo da perdere, afferra saldamente il filo più vicino ed inizi a tirare per strapparlo. Stringi i denti, mentre ti puntelli con i piedi contro il pavimento e tiri con tutta la forza che ti è rimasta. La temperatura del cavo è altissima e senti la pelle delle mani che si scioglie; il dolore è insopportabile, ma concentri tutte le poche forze che ti sono rimaste in un unico strattone. Il cavo cede all'improvviso, sbilanciandoti e mandandoti a terra lungo disteso. Il colpo alla schiena è tale da lasciarti a boccheggiare, ma la rete che dava energia all'Artefatto è stata interrotta. L'Artefatto sembra spegnersi, per poi, con tuo grande orrore, riprendere la sua luminescenza, mentre il suono che emette diventa assordante; capisci che ormai ha raggiunto la sua temperatura critica e che esploderà comunque. Senza più alternative non puoi fare altro che coprirti il volto con le braccia; riesci solo a vedere un'ombra che si frappona fra te e l'Artefatto. L'istante successivo una luce bianca accecante invade il tuo campo visivo costringendoti a chiudere gli occhi ed un boato ti assorda temporaneamente. Una cacofonia di suoni ti circonda e quando riesci a riaprire gli occhi, vedi un enorme pezzo del soffitto precipitare verso di te. Paralizzato dall'orrore, lo vedi scendere fino a schiantarsi contro uno dei grossi cavi metallici; il cavo perde tensione e si curva terribilmente sotto il peso delle rocce. Arriva a pochissimi centimetri da te, prima di fermarsi miracolosamente. L'istante dopo ti rendi conto di un peso che grava sul tuo stomaco ed abbassando lo sguardo, vedi che è il corpo martoriato di tuo zio, gettatosi per schermare il tuo corpo dall'esplosione dell'Artefatto. Un rapido sguardo al pannello ti conferma che l'Artefatto è definitivamente esploso, ma i frammenti di esso che fuoriescono dalle membra di tuo zio ti convincono che è ormai giunta la sua ora. Sollevi la sua testa fra le mani e, mentre un rivolo di sangue gli scorre ai lati della bocca, ti accorgi di stare piangendo. "Mi dispiace," sussurra tuo zio. "Non parlare," gli rispondi, "risparmia le forze". "La mia idea si è rivelata un disastro, non siamo ancora pronti per comprendere il vero potere dei Creatori" continua tuo zio, interrompendosi per il dolore. Tossisce, sputando sangue, "Ho sbagliato tutto il resto, ma la mia teoria è esatta, figliolo. Non importa ciò che tu o altri pensiate, i Creatori torneranno su questo pianeta, per giudicare la loro creazione. Se non ora, domani, se non nel corso della tua esistenza, un giorno accadrà. Per allora figliolo, spera che la nostra razza sia pronta... per allora fatevi trovare pronti..." un rantolo ti annuncia che queste sono le sue ultime parole. Non sai quanto tempo sei rimasto nel laboratorio segreto con il corpo esanime di tuo zio in grembo, lo sguardo fisso e la mente persa nelle sue parole, circondato da cavi fumanti, detriti e scricchiolii di ogni genere, prima che una pattuglia di guardie allertata dai tuoi amici ti trovasse. Mentre una squadra medica copriva il corpo di tuo zio, sei stato trasportato semicosciente fuori dalla stanza, con gli infermieri che si chiedevano come potessi ancora essere vivo in queste condizioni. Le domande rivolte nei giorni seguenti dagli investigatori non hanno spesso trovato risposta, e il caso è stato archiviato come il fallimento di un esperimento tanto ardimentoso quanto pericoloso. Il laboratorio segreto è stato messo sotto sequestro, e ignori cosa vi stia accadendo. Dopo le notizie sulla morte di tuo zio, salutato come uno dei più grandi luminari dell'Accademia, poche altre parole sono state spese sulla vicenda. Ma per te non può darsi che tutto sia finito così...



## Epilogo

Sono passate due settimane da quella tragica notte, e le tue ferite sono quasi tutte guarite, ma porti ancora delle bende sulle mani. Neppure i tuoi amici sanno realmente ciò che è successo, dato che hai cercato di tenerti sul vago il più possibile, sia per evitare di infangare la memoria di tuo zio, sia per non dovere spiegare problemi così gravi che neppure tu sei sicuro di avere compreso bene. Ora l'Accademia avrà bisogno di un nuovo docente di Ars Historica, e alla fine hai iniziato a chiederti se non sia compito tuo... Ti trovi di nuovo sul tuo punto di osservazione preferito, la grande terrazza della torre principale e contempi nuovamente il cielo stellato. La luna è ancora là, integra, silenziosa e solitaria. Che sia davvero una silente osservatrice posta dai Creatori a guardia della loro creazione? Hai ripensato a lungo alle parole di tuo zio e spesso, quando chiudi gli occhi per dormire, rivedi il suo volto sofferente mentre pronuncia le sue ultime lapidarie parole. Sai che le azioni di tuo zio non si possono scusare, ed ammetti che fosse dotato di un'intelligenza superiore al comune e un intuito eccezionale, ma la sua teoria della luna usata come segnale interstellare ti lascia più che perplesso, anche se la luna vista come osservatrice millenaria della vostra civiltà avrebbe un certo fascino. Tuttavia, mentre ti stringi attorno al corpo i lembi della veste per proteggerti dal freddo vento notturno, i tuoi pensieri si fanno più cupi. Nelle ultime notti un'altra teoria si è fatta strada nella tua mente. Ti sei chiesto se la luna non sia in realtà un faro interstellare, ma un semplice interruttore, se il piano dei Creatori fosse stato più complesso di quello teorizzato da tuo zio. Più ci rifletti, più tutto sembra prendere forma nella tua mente. La luna sarebbe servita da presupposto per far sì che la razza dei Primogeniti avesse cercato un modo per raggiungerla, che i più intraprendenti fra di essi avessero studiato le poche reliquie lasciate dai Creatori e tentato di utilizzarle per i propri scopi. Nella loro infinita saggezza, i Creatori (ti tornano in mente le parole dell'ololibro) sarebbero davvero stati in grado di prevedere lo svolgersi degli eventi così come ora si dipanano dalla tua mente. I più intelligenti dei Primogeniti avrebbero compreso la necessità, per potere anche solo sfiorare la luna, di una fonte di energia superiore; i più intraprendenti fra di loro non si sarebbero fermati davanti ai divieti loro imposti e avrebbero fatto di tutto pur di ottenerla. L'avrebbero trovata nell'Artefatto, lasciato loro dai Creatori, che avrebbero poi utilizzato per i loro scopi. Ed infine i Creatori sapevano che nella loro impazienza i Primogeniti non avrebbero potuto comprendere a fondo la natura dell'Artefatto, ma questo non li avrebbe fermati. Con il suo incauto utilizzo, essi avrebbero causato la distruzione del proprio mondo, o se fossero stati degni di impedirlo, lo avrebbero salvato, distruggendo invece l'Artefatto... Se tutto questo è vero, allora i Creatori avrebbero conosciuto l'esito della loro prova; sarebbe stato negativo se il mondo fosse stato distrutto, positivo se ad essere distrutto fosse stato l'Artefatto... Oppure che questo sia solo l'inizio della vera prova, il cui insindacabile giudizio risiede nelle mani dei Creatori? Non puoi fare a meno di chiederti se le tue teorie sono vere, se davvero l'Artefatto fosse il vero segnale lasciato dai Creatori, e soprattutto temi la logica conclusione; se i Creatori abbiano udito la chiamata e vengano ora a visitare la propria creazione. Pensi a come si presenterebbe il tuo popolo ai loro occhi, ben rappresentato dalla figura di tuo zio: ambizioso, irresponsabile, egoista, pronto a violare la legge per la propria gloria e a mettere in pericolo innumerevoli persone pur di dimostrare la propria superiorità, ed alla fine, tuttavia, in grado di sacrificare la propria vita per salvare la tua... Non puoi fare a meno di sentire la voce di tuo zio: "Quando i Creatori torneranno fatevi trovare pronti..." in cuor tuo, speri davvero di esserlo....