



F A N T A S Y G A M E

Titolo originale: Virtual Reality Adventure - Heart of Ice

Prima edizione: 1994, Reed Consumer Books

Edizione rivista: 2013, Fabled Lands Publishing

© 1994, 2013 Dave Morris

© 1994 Russ Nicholson per le illustrazioni

© 2019 Ludovico Incidenza per la mappa

© 2019 Edizioni Librarsi

ISBN 978-88-942959-6-2



CUORE DI GHIACCIO

DAVE MORRIS

Traduzione di FABIO ACCURSO, COSTANZA GALBARDI

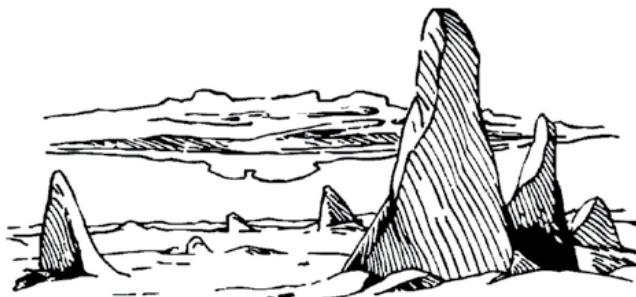
Rivista e aggiornata da

F. DI LAZZARO, L. INCIDENZA, M. ZAMANNI

Illustrazioni RUSS NICHOLSON

Copertina MATTIA SIMONE

Mappa LUDOVICO INCIDENZA



L I B R A R S I

A Jack Vance

*Quando scende la notte
il cielo si riempie di una miriade di luci,
simile a una coltre rilucente che avvolga il cosmo.*

*Janus Gaunt alza lo sguardo,
spiegandoti che quella è Aurora Cordis,
un flusso di particelle che dallo spazio cosmico
viene attratto nel campo radioattivo emanato
dal Cuore di Volent.*

*Resti senza parole di fronte alla
magnificenza dello spettacolo celeste.*

Le luci sembrano danzare nel cielo.

*«C'è da perdere la testa,»
dici a Gaunt sussurrando,
«a pensare che basti una frazione infinitesimale
del potere del Cuore per creare
qualcosa di così grande».*

L'uomo ridacchia.

*«Il potere del Cuore è immensamente superiore.
Se le leggende dicono il vero, è un potere
sufficiente a creare e distruggere interi mondi,
e a far cambiare il corso delle costellazioni!»*

«E tu ci credi?»

*L'uomo ti rivolge uno sguardo deciso,
velato appena dalla paura.*

«Crederci? Quelle non sono leggende, sono la verità!»

FOGLIO D'AVVENTURA

MESTIERE

CARATTERISTICHE

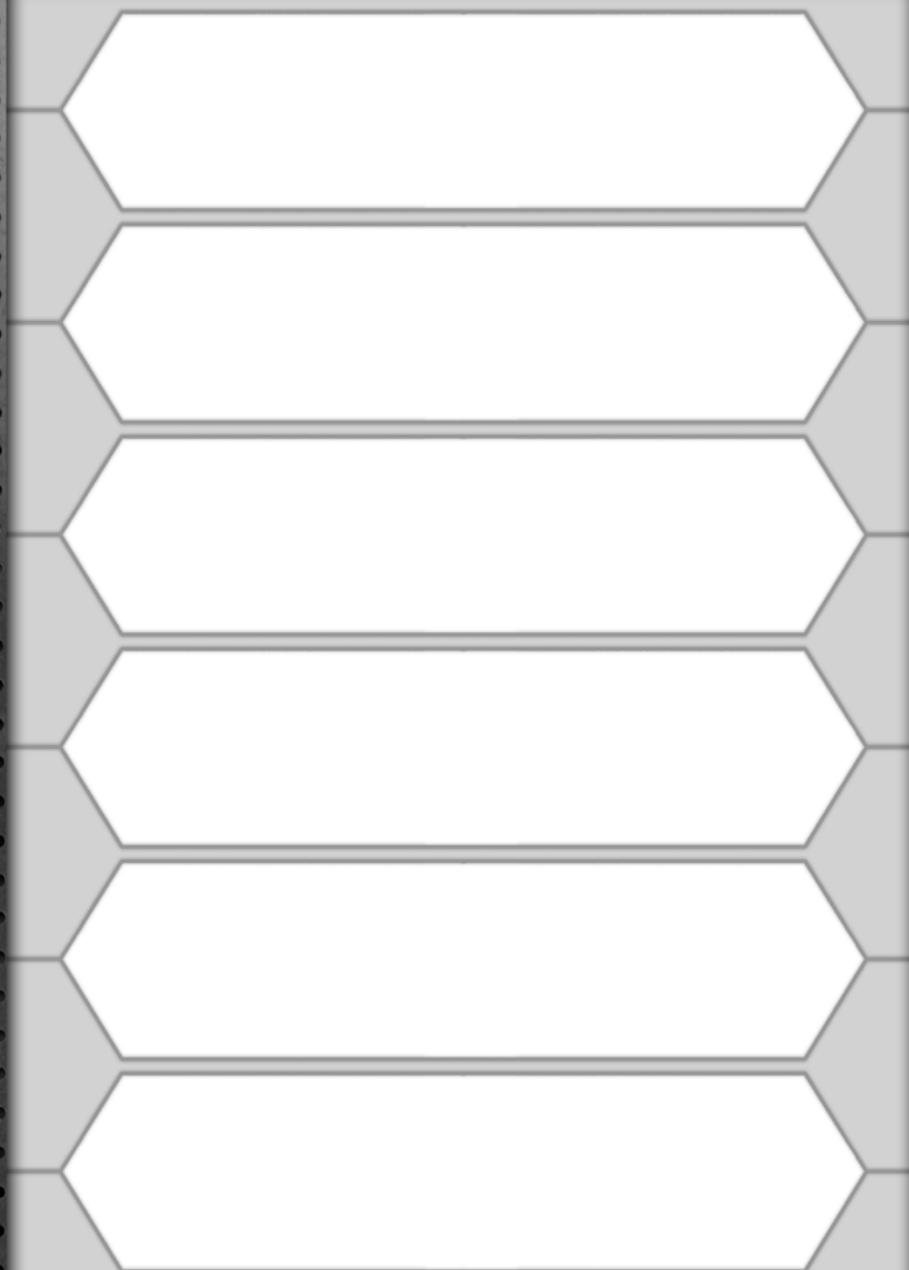
ENERGIA VITALE

PAROLE CHIAVE

OGGETTI

DENARO IN SCATTI

NOTE





COME SI GIOCA CON QUESTO LIBRO

Con il FantasyGame *Cuore di Ghiaccio* sperimenterai un nuovo genere d'avventura. Qui niente è lasciato al caso: vita e morte non dipenderanno più da un lancio di dadi, ma soltanto da te.

Prima di iniziare il viaggio, scegli il personaggio che più ti piace tra quelli che trovi elencati più avanti. Ognuno si distingue dagli altri per una diversa combinazione di "caratteristiche" che influiranno sulle scelte possibili nel corso della lettura. Riporta queste abilità nel Foglio d'Avventura e trascrivi sia il punteggio di Energia Vitale sia gli oggetti indicati in tuo possesso.

Ogni volta che verrai ferito, perderai alcuni punti di Energia Vitale. Quando il punteggio scenderà a zero, vorrà dire che sei stato ucciso e che la tua avventura sarà terminata. In varie occasioni, però, avrai modo di recuperare punti di Energia Vitale. Ricorda che non puoi mai superare il punteggio con cui hai iniziato a giocare.

Puoi portare con te non più di 8 oggetti alla volta. Se ne hai già 8 e ti capita di trovarne un altro di tuo interesse, per poterlo prendere devi rinunciare a uno di quelli che già possiedi cancellandolo dal Foglio d'Avventura. Gli oggetti che puoi prendere sono scritti in **grassetto**.

Alcuni, però, come ad esempio un animale o un veicolo, non occupano spazio nel tuo zaino. In questi casi sarà il testo a ricordarti che puoi portarli con te senza doverti preoccupare di contarli come "oggetto".

Il denaro non è né di carta né di metallo: viene conteggiato in *scatti elettronici* e memorizzato su appositi "gettoni" ricaricabili.

Rifletti bene sulla combinazione delle caratteristiche del tuo personaggio, perché da questa dipendono sia i tuoi punti di forza che quelli di debolezza. Inoltre queste abilità ti aiuteranno a fare, volta per volta, le scelte opportune, rispettando il ruolo che hai deciso di interpretare. Se in un paragrafo ti saranno proposte diverse possibilità di scelta, riferite a più di una delle tue caratteristiche, dovrai decidere a quale affidarti.

Adesso che sai tutto quello che ti serve per giocare, puoi scegliere il tuo personaggio.

SCELTA DEL PERSONAGGIO

♦ L'ESPLORATORE ♦

<i>Caratteristiche</i>	Adattamento - Arte della lotta - Sapienza - Sopravvivenza
<i>Profilo</i>	La gran parte della gente rabbividisce di fronte al declino della civiltà, ma per te questi tempi oscuri sono solo fonte di nuovi stimoli per esplorare il mondo.
<i>Energia Vitale</i>	10 punti
<i>Denaro</i>	30 scatti

♦ IL CACCIATORE DI TAGLIE ♦

<i>Caratteristiche</i>	Adattamento - Astuzia - Pilotaggio - Tiro di precisione
<i>Profilo</i>	Sono tempi duri e difficili, e ovunque vige la legge del più forte. Soltanto grazie a uomini come te esiste ancora una parvenza di legge per tutelare i deboli.
<i>Energia Vitale</i>	10 punti
<i>Oggetti</i>	Fucile barionico con 6 cariche
<i>Denaro</i>	30 scatti

♦ LA SPIA ♦

<i>Caratteristiche</i>	Adattamento - Agilità - Cibernetica - Furtività
<i>Profilo</i>	Anche se il mondo è condannato a una morte lenta e inesorabile, i governi sono sempre in lotta per la supremazia. Il tuo mestiere è rubare segreti e venderli al prezzo più alto.
<i>Energia Vitale</i>	10 punti
<i>Denaro</i>	30 scatti

♦ IL MERCANTE ♦

<i>Caratteristiche</i>	Adattamento - Percezione extrasensoriale - Sapienza - Tiro di precisione
<i>Profilo</i>	Pochi osano attraversare le distese di ghiaccio che separano le città e tu sei uno di loro, un avventuriero che usa il proprio coraggio per fare buoni affari.

<i>Energia Vitale</i>	10 punti
<i>Oggetti</i>	Fucile barionico con 6 cariche - Focalizzatore psionico
<i>Denaro</i>	30 scatti

♦ IL VEGGENTE ♦

<i>Caratteristiche</i>	Arte della lotta - Astuzia - Ipnotismo - Percezione extra-sensoriale
<i>Profilo</i>	La facoltà di vedere l'invisibile può essere una maledizione, ma sai che il genere umano non avrà futuro se qualcuno non si muoverà per salvare il mondo.
<i>Energia Vitale</i>	10 punti
<i>Oggetti</i>	Focalizzatore psionico
<i>Denaro</i>	30 scatti

♦ LO SCIENZIATO ♦

<i>Caratteristiche</i>	Cibernetica - Pilotaggio - Sapienza - Sopravvivenza
<i>Profilo</i>	La gran parte della gente non capisce nulla delle macchine costruite nel passato, ma tu hai imparato che la conoscenza è potere.
<i>Energia Vitale</i>	10 punti
<i>Denaro</i>	30 scatti

♦ IL MUTANTE ♦

<i>Caratteristiche</i>	Agilità - Astuzia - Furtività - Ipnotismo
<i>Profilo</i>	Sei nato con strani poteri a disposizione e sei più di un uomo. Molti non esiterebbero a ucciderti se scoprissero chi (o cosa) veramente sei.
<i>Energia Vitale</i>	10 punti
<i>Oggetti</i>	Focalizzatore psionico
<i>Denaro</i>	30 scatti

Se non sei soddisfatto di nessuno di questi personaggi, puoi costruirne uno a tuo piacimento. Basta scegliere quattro caratteristiche dall'elenco che trovi qui di seguito.

Gli oggetti in tuo possesso dipenderanno dalle caratteristiche che sceglierai (per esempio se opti per la Percezione extrasensoriale, ti spetta il Focalizzatore psionico).

Inizi la tua avventura con 30 scatti e 10 punti di Energia Vitale.

CARATTERISTICHE

Adattamento - Con questa caratteristica a disposizione, nessuna città, grande o piccola che sia, ti può spaventare. Per strade anguste e malridotte, dove gli altri non vedono che squallore e pericolo, tu ti muovi tranquillo e sicuro, sfruttando al meglio le possibilità che ti vengono offerte.

Agilità - È l'abilità di eseguire movimenti acrobatici, di correre, scalare, restare in equilibrio e saltare. Chiunque la possegga è lesto e accorto nel muoversi.

Arte della lotta - Comprende un grande repertorio di colpi tipici delle arti marziali tra le quali il Karate, il Ju Jitsu e il Tai Chi.

Astuzia - È l'abilità di pensare con la propria testa ed escogitare soluzioni intelligenti per tirarsi fuori dai guai. Non c'è situazione in cui non sia utile.

Cibernetica - Consiste nella capacità di programmare e di operare sui computer... una scienza che ben pochi ancora conoscono nel mondo apocalittico del XXIII secolo.

Furtività - Comprende il tradizionale repertorio di abilità di un ladro: svuotare tasche, scassinare serrature e muoversi silenzioso e invisibile come un'ombra tra le ombre.

Ipnotismo - Questa caratteristica ti consente di intervenire con il potere della mente sulle leggi naturali. Si tratta di una tecnica meno potente e affidabile della Percezione extrasensoriale, tuttavia talvolta produce effetti miracolosi. Per farne uso si deve possedere un focalizzatore psionico.

Percezione extrasensoriale - È l'abilità di avvertire mentalmente il pericolo e di leggere nella mente degli altri. Per farne uso devi possedere un focalizzatore psionico.

Pilotaggio - Se avrai a disposizione questa caratteristica, sarai in grado di manovrare ogni tipo di veicolo, dalla slitta volante alla navetta spaziale.

Sapienza - È la conoscenza della storia, dei miti e delle leggende, ed è di grande aiuto quando si tratta di affrontare l'ignoto.

Sopravvivenza - È la capacità di non soccombere ai pericoli dei luoghi più selvaggi e inospitali, come la foresta, il deserto, le paludi o l'impermeabile cima di una montagna.

Tiro di precisione - Consente di utilizzare al meglio armi a lunga gittata. Per farne uso si deve possedere un fucile barionico... ovviamente carico!





CUORE DI GHIACCIO



GLI ULTIMI TRE SECOLI

Nel 2023 le condizioni climatiche del mondo peggiorarono a tal punto che fu necessario convocare la prima Conferenza Economica Mondiale. Fu stabilito di adottare tutti i mezzi possibili per riparare ai danni provocati dall'industrializzazione e per ristabilire la fascia di ozono nell'atmosfera.

Nel 2031 furono messi in orbita molti satelliti per il controllo del clima. Per aumentarne l'efficienza, e per dare un segno della collaborazione avviata a livello mondiale, essi furono posti sotto il controllo di un supercomputer chiamato Gaia. In breve tempo il clima della terra cominciò a dare segni di rapido miglioramento.

Il primo segnale di allarme giunse nel 2037, quando Gaia smise inspiegabilmente di funzionare per diciassette minuti. Continuò anche in seguito a spegnersi di tanto in tanto, e proprio dopo una di queste interruzioni, Parigi fu investita da un'ondata di caldo talmente intensa che l'asfalto si sciolse per le strade.

Dopo alcuni mesi fu individuato il guasto: in qualche modo nella memoria del computer era stato introdotto un virus. Il progettista di Gaia iniziò a programmare un antivirus, ma morì prima di poter terminare il lavoro.

In quello stesso anno la crisi raggiunse punte terribili e dopo un'inondazione nel Bangladesh, che costò la vita a cinquemila persone, il progetto Gaia fu ufficialmente abbandonato. Purtroppo però non era così semplice tornare indietro.

Alla metà del XXI secolo le condizioni climatiche della Terra erano sempre nel caos, a causa del funzionamento a intermittenza di Gaia. I ghiacciai guadagnavano terreno ogni anno di più. L'Australia era soggetta a costanti piogge torrenziali, mentre tutta l'Asia centrale era ormai ridotta a un unico, enorme deserto. La situazione politica rifletteva il caos climatico e il mondo era sconvolto da guerre terribili.

Nel 2054, a Londra, un gruppo di informatici tentò di entrare nei circuiti di Gaia per localizzare i virus che si stavano espandendo a macchia d'olio e con grande rapidità. Il computer interpretò quel tentativo come un'aggressione e rispose impadronendosi dei circuiti di difesa che

controllavano i missili nucleari. Il risultato fu che Londra venne rasa al suolo, e con essa tutti i suoi abitanti.

Alla fine del secolo Gaia era ormai entrata in tutte le maggiori reti di computer. Controllava il clima, le comunicazioni e i sistemi difensivi dell'intero pianeta. Le fasi di corretto funzionamento, che significavano per la Terra un clima vivibile, si alternavano a periodi di uragani e tempeste che sconvolgevano l'intero pianeta. Il presidente degli Stati Uniti in un'intervista arrivò a parlare di Gaia come di un essere vivente: "Era stata creata per essere una specie di generosa e amorevole madre del genere umano, ma adesso questa nostra madre è impazzita."

Il declino della Terra stava conducendo l'uomo all'estinzione. La popolazione scese rapidamente a qualche milione di individui, sparsi per il pianeta e concentrati soprattutto nelle poche città dove ancora esisteva la possibilità di produrre cibo artificiale.

Adesso siamo nell'anno 2300. I ricchi vivono chiusi nel loro mondo, costretti a fingere felicità ed ebbrezza nell'attesa della fine. I poveri si ammassano in quartieri senza più alcuna legge, dove l'unica certezza è morire a causa di una delle tante malattie contro cui non esiste cura. Per andare da una città all'altra si devono superare deserti di neve e ghiaccio, e nessuno crede che l'umanità possa vedere l'alba del prossimo secolo. Sembra proprio che sia arrivata "la fine dei tempi".

PROLOGO

La Locanda Etrusca si trova a ridosso di una parete di nuda roccia che la ripara dal vento, proprio sotto una cascata ghiacciata ai piedi degli Appennini.

Seduto accanto alla finestra, guardi il crepuscolo avvolgere i profili delle montagne e ricoprire di luce blu le vallate. La luna splende debolmente nell'unico varco lasciato ancora libero dalla coltre di nubi nere. Non c'è dubbio, durante la notte nevicherà ancora.

Ti volti, richiudi la tenda e guardi la stanza. Ai lati siedono altri viaggiatori che trascorrono il tempo giocando e bevendo forti liquori del colore del fuoco. Molti di loro sono cacciatori e mercanti delle pianure, arrivati fin qui dal Mar Ligure. Altri sono giunti molto tempo addietro: uomini e donne magri e sofferenti, che in questo luogo hanno trovato di che sopravvivere.

La Locanda Etrusca è un famoso luogo di sosta per tutti coloro che tentano il pericoloso passaggio degli Appennini. Se qualcuno, ormai privo di forze, dovesse decidere di abbandonare l'ardua impresa e restare qui, chi mai potrebbe biasimarla? Talvolta ti domandi cosa sia a spingerli in giro per il mondo, per trovare sempre e soltanto povertà e miseria.

La storia di questa locanda è abbastanza strana, persino per tempi assurdi come quelli in cui ti tocca di vivere. Il locale non è altro che la carlinga di un aereo precipitato tra queste montagne due secoli fa, da cui un antenato dell'attuale proprietario ha ricavato un ostello per viandanti. L'unità elettrogena è sopravvissuta allo schianto e perciò la locanda è fornita di luce, una vera rarità per il mondo attuale. Anche alcuni robot, un tempo addetti alla manutenzione dell'aereo, sono rimasti intatti e oggi sono impiegati per mantenere in ordine la struttura, continuando così a svolgere quei compiti per cui erano stati programmati molti secoli prima.

Scosti una tenda ed entri in un'altra stanza. Su una parete vedi uno schermo illuminato dalle immagini in movimento di un vecchio film.

Il padrone è seduto con alcuni amici in fondo al salone, intento a commentare le scene che scorrono. Avvicinandoti allo schermo, passi accanto a un robot, somigliante a un grande scarafaggio di ferro, che su-

bito pulisce il pavimento dove hai camminato. Ti appoggi a una parete e per qualche minuto guardi il film, ma le grida e gli schiamazzi del padrone disturbano non poco. Nonostante le tue lamentele, lui risponde con una risata beffarda.

«Non ha senso appassionarsi ai film che appaiono su quello schermo. Le immagini vengono da un satellite collegato a Gaia, e quella farabutta cambia canale in continuazione. Una volta ho visto i telegiornali di tutto un secolo. Altre volte si vedono film o spettacoli, ma mai, e ripeto mai, che si riesca a vederne il finale. Ecco! Guarda là...»

L'uomo indica lo schermo e ti accorgi che al posto del film adesso c'è solo una massa di punti grigi.

«E spegnilo quel maledetto affare!» sbotta un cliente entrando dall'altra stanza. «Vorremmo andare a dormire, se non ti spiace!»

«Spegnerlo, dici?» domanda il locandiere scosso da una risata ancora più forte delle precedenti. «Da quando sono nato quello schermo è sempre acceso. Ed è impossibile spegnerlo, a meno che Gaia non decida di avere pietà di noi e di darci qualche ora di pace.»

Un individuo dal volto grassoccio entra barcollando e si avvicina allo schermo, che ora manda immagini delle previsioni meteorologiche per il mese seguente.

«Assurdo!» impreca rabbioso l'uomo. «Dice che a New York ci saranno temporali. Ma se non piove da decenni! Tutta la città è ormai sepolta sotto una montagna di ghiaccio!»

Il locandiere sghignazza.

«Non prendetevela con me,» dice. «Lo sanno tutti che Gaia è pazza!»

L'uomo, che voleva andare a dormire, gli lancia un'occhiata furibonda.

«Ma se non puoi spegnerlo, perché non lo mandi in pezzi, quello schermo della malora!»

Vedendo che sembra intenzionato a distruggere lui l'apparecchio, il locandiere scatta in piedi.

«Fermati! Lo schermo resta così com'è! Mettiti i tappi nelle orecchie se vuoi dormire. Se lo distruggi, il robot passerà tutta la notte a ripararlo e nessuno dormirà più nemmeno un minuto. Non hai idea di quanto rumore riesca a produrre quella dannata scatola di latta!»

Sentendo la spiegazione del locandiere, il tizio alza le mani al cielo

in segno di esasperazione e se ne va dall'altra parte della locanda per cercare di riaddormentarsi.

La notte è calata. Gli schiamazzi degli ubriachi si placano e si sente soltanto russare. Ti accomodi nella tua branda e ascolti i gemiti del vento che scuote il mondo fuori dalla carlinga. Domani dovrà rimetterti in marcia in mezzo al gelo, e la prospettiva davvero non ti entusiasma.

Da una stanza adiacente senti il monitor blaterare in continuazione cose senza senso. A quanto capisci, si tratta di un gioco a premi trasmesso quando tuo nonno non era nemmeno nato, ma interrotto in continuazione da scene di un film d'azione del ventunesimo secolo. Hai sete e non riesci a dormire. Cercando di ignorare le imprecazioni e le lamenti della gente sdraiata intorno a te, ti alzi, passi sopra i corpi distesi e vai nella stanza con lo schermo. Ti siedi, sperando che una mezz'ora di stupidaggini televisive possa farti passare l'insonnia. L'immagine cambia all'improvviso. Ora vedi un notiziario del 2095. Il servizio principale racconta della caduta di un aereo sui Monti Appennini. Sei improvvisamente incuriosito. Le immagini prese dall'alto mostrano un intrico di lamiere che molto più tardi diventeranno la locanda in cui ti trovi.

L'immagine cambia di nuovo.

"Novità sulla meteora caduta un mese fa in Egitto," dice l'annuntiatore. "Alcuni scienziati ritengono che il corpo celeste sia l'oggetto più antico dell'universo. Nelle immagini potete vedere le tute di sicurezza che permettono di avvicinarsi alla meteora senza pericoli, perché lo strano corpo celeste emette radiazioni di un tipo finora sconosciuto".

La scena cambia, mostrando lo stesso luogo dell'evento ma un mese più tardi. Un giornalista si trova accanto a una strada e sullo sfondo si intravede un carro armato.

"Terroristi dell'organizzazione chiamata Guardiani di Volent si sono impadroniti oggi della misteriosa meteora mentre veniva trasportata al Cairo per ulteriori indagini scientifiche. I terroristi, che chiamano il frammento celeste *Cuore di Volent*, non hanno ancora comunicato nulla riguardo alle loro intenzioni".

Le immagini si dissolvono e si trasformano in un intenso colore verde su cui si stagliano i profili rossi dei continenti, così come erano prima che si alzasse il livello del mare e che i ghiacciai li ricoprissero.

Adesso dallo schermo proviene una voce di donna.

"Il Cuore di Volent rimase nelle mani dell'organizzazione per vent'anni. I membri della setta, devoti adoratori della meteora che essi considerano sacra, fondarono la città di Du-En nel Sahara e riuscirono a scoprire i grandi poteri racchiusi nel misterioso oggetto piovuto dallo spazio. Poteri che l'organizzazione usò con effetti devastanti nel corso della Guerra Paradossale. Du-En fu scossa in seguito da una guerra civile e fu infine abbandonata. Ho appena completato l'analisi dei test scientifici condotti sulla meteora prima che cadesse nelle mani dei terroristi. Ecco quello che ho scoperto: se un essere umano dovesse cercare di mettersi fisicamente in contatto con il Cuore, il corpo celeste lo riempirebbe di tutta l'energia di cui è carico. L'effetto porterebbe l'uomo ad avere un potenziale psichico di livello incredibilmente alto, tale da spingerlo a cercare di impadronirsi definitivamente di tutto l'ambiente circostante. Avete ascoltato una comunicazione di Gaia. Grazie per l'attenzione".

Lo schermo si oscura e resta in silenzio per qualche attimo, poi viene invaso dall'esplosione di colori e suoni di un cartone animato. Tu nemmeno te ne accorgi, ancora allibito pensando a quello che è appena successo: hai appena sentito la voce di Gaia.

Ma a cosa si riferiva? Cosa significa impadronirsi definitivamente di tutto l'ambiente circostante? La risposta si trova tra le rovine di Du-En, nel mezzo del Deserto di Ghiaccio del Sahara.

Di colpo torni in te: con diffidenza guardi attorno e osservi i corpi degli uomini addormentati. E se qualcun altro avesse sentito quello che hai appena ascoltato tu? Ma nessuno sembra dare segni di vita. Immerso nei tuoi pensieri torni alla branda, anche se adesso dormire sarà ancora più difficile di prima.

Quando finalmente ti si chiudono gli occhi mancano poche ore all'alba, e i tuoi sogni sono pieni di immagini della misteriosa meteora caduta dallo spazio e dei poteri occulti che essa custodisce.

E se provassi ad andare a Du-En per cercare il luogo in cui si nasconde il Cuore? L'idea che esista un potere capace di cambiare il corso del mondo ti affascina tanto da spingerti all'azione?

Se è così, allora vai all'**1**.

All'alba sei pronto per partire. Una luce fredda e grigia filtra oltre i vetri impolverati degli oblò. Ti dirigi verso l'uscita e ti accorgi che il locandiere è già in piedi indaffarato a lucidare i bicchieri. Appena si accorge che sei pronto per andare, esce da dietro il bancone e tira un calcio a un robot affaccendato proprio intorno all'uscio.

«È una bella fortuna averne uno così,» dici schiudendo un po' la porta per far entrare un soffio di aria fresca.

Il padrone borbotta qualcosa, mentre il robot recupera l'orientamento e, scivolando silenziosamente, si allontana.

«Non sono sempre così utili come sembra queste scatolette! Non fanno che riparare tutto quello che trovano: il loro scopo è ricostruire la carlinga così com'era. Questa porta l'ho aggiunta io. Mi sembrava più comoda di quella vecchia, che è laggiù in fondo alla fusoliera. Ma basta un attimo di distrazione e questi dannati robot l'hanno già chiusa e sigillata!»

Sorridi, per mostrare che condividi la sua diffidenza verso gli automi.

«Ti sarei grato se mi dessi qualche consiglio. Sto andando verso il Sahara e forse tu sai qual è la via migliore per arrivarcì».

Il locandiere assume un'aria pensierosa, indifferente alle imprecazioni degli altri clienti infreddoliti per i soffi di aria gelida che vengono dall'esterno.

«La cosa più ovvia sarebbe andare a Venezia,» dice guardando verso la bianca distesa di neve. «Là troveresti sicuramente un traghetto per Kahira, eppure...» s'interrompe sfregandosi le mani e sbuffando, «...eppure io preferirei attraversare la giungla di Lyonesse, almeno per sentire un po' di caldo in questo schifoso e gelido mondo. Poi superi il Passo della Forca e dopo aver valicato la Catena dell'Atlante sei arrivato. A meno che non ti avventuri tra le rovine di Marsiglia e tenti di trovare il tunnel sotterraneo che sbuca dritto nel Sahara!»

Ringrazi per le informazioni ricevute e fai cenno di voler pagare il conto, ma il locandiere ti guarda stupito e indica un piccolo uomo vestito con una tuta da neve bianca striata di grigio.

«Ci ha già pensato il tuo amico».

Il piccoletto si avvicina, tende la mano e sorride.

«Salve. Mi chiamo Kyle Boche. Mi pare di avere capito che andiamo nella stessa direzione».

Se accetti Kyle Boche come compagno di viaggio, vai al **23**.

Se dici all'uomo che preferisci viaggiare da solo, vai al **45**.

continua...

Scopri il catalogo su
www.edizionilibrarsi.it

