

THULE – SOLUZIONE COMPLETA

di Marco Zamanni

Cosa è Thule? Molte cose, per me più di altri.

È un librogioco di fantascienza “very low tech” che contiene al suo interno:

- intrighi e tradimenti ambientati nello spazio;
- una storia ecologista che parla dell’essere umano e dei limiti oltre cui non bisognerebbe spingersi, che prende il via da una forte ispirazione a Frank Herbert per poi proseguire in modo diverso, giocando anche sulle aspettative generate dal citazionismo;
- una storia umana a più strati, che affronta la crescita dell’individuo e il rapporto con le sue emozioni, la debolezza, la sopraffazione, senza vincitori né vinti;
- una storia che parla di dolore, morte, sofferenza, paura, ma sempre con una goccia di speranza, anche quando essa viene brutalmente distrutta;
- un personaggio protagonista di genere non identificato, ma anche un “rivale” di genere non identificato, con un potenziale rapporto amoroso tra le due persone;
- una marcatissima presenza femminile in ruoli chiave (maestra, antagonista ecc.), dunque ruoli positivi e anche estremamente negativi, proprio come gli uomini;
- banalizzazioni bandite sempre e comunque, ma senza lezioni morali;
- mutazioni genetiche, body horror, trasformazione del proprio corpo come trasfigurazione dell’anima, ma sempre (sempre!) evitando qualunque riferimento all’attualità, proprio perché non è mai stata mia intenzione dare

“lezioni” di sorta: l’orrore che mostro si ricollega invece ai problemi più reconditi dell’essere umano ed è senza tempo;

- complessità nascosta, usata soprattutto per sorprendere il lettore, ferirlo, coinvolgerlo emotivamente;
- il classico gameplay dei librigioco Aristeia con abilità, talenti e combattimenti, ma senza la possibilità di morire (ma sempre con conseguenze per i fallimenti);
- divisione in Atti così da rendere percepibile la progressione narrativa, utilizzabili anche come checkpoint per raggiungere i vari finali e sbloccare obiettivi.

Questo a grandissime linee è ciò che potete trovare in Thule, terzo volume della collana Nuovi Mondi della citata casa editrice Aristeia, scritto dal qui presente Marco Zamanni tra il 2021 e il 2022, uscito dalla malattia, con una gamba rotta e con l’Europa che precipitava in guerra dopo un tempo che ci è parso eterno.

Si nota tutto questo leggendo, non è così? Come dicevo, Thule per me è molto di più della somma delle sue parti: è stato sia un esperimento mai tentato prima nel mondo dei librigioco, sia un atto di accusa non so quanto involontario contro un mondo, quello dell’intrattenimento, che ha cresciuto la mia generazione contribuendo a renderci la prima classe accomunata più dai gusti commerciali che da un’ideologia. Realizzando Thule, mi sono sentito nuovamente a casa: ai tempi dei miei primi romanzi, scritti tra gli anni ’90 e 2000 mentre intorno a me infuriavano altre guerre, altre proteste, ma soprattutto un altro modo di affrontare l’essere occidentali prima che arrivassero i social network a neutralizzare tutto – e se specifico sempre di essere genovese non è certo per questioni di taccagneria.

Forse per corroborare inconsciamente questo messaggio, Thule è nato ed è stato realizzato affinché fosse uno scrigno, carico di non detto e di nascosto. Era mia intenzione

che tali segreti venissero rivelati solo a pochi lettori volenterosi; tuttavia, trascorsi alcuni mesi dall'uscita e dopo avere scambiato interessanti opinioni con alcuni di voi, ho in parte ammorbidito la mia posizione e deciso di condividere questo documento, per raccontarvi la storia di Oner 465 in ogni suo minimo dettaglio.

Ciò che state per leggere potrà servire ai lettori completisti curiosi, o ad altri autori, oppure ancora a chi vuole fare capolino nella mente oscura di un quarantenne che ha vissuto molte vite, non riuscendo a far parte davvero di alcun gruppo in nessuna di loro (e senza nemmeno la possibilità di auto-etichettarmi come “libero pensatore” e “fuori dal coro”: accidenti, oggi come oggi quei due gruppi sono tra i più affollati). **Inutile dire però che qui troverete anche tanti, tantissimi spoiler. Prestate dunque l'attenzione del caso durante la lettura!**

Ho deciso di dividere il documento in varie parti: nella prima analizzerò gli eventi del libro Atto per Atto, mentre nella seconda vi spiegherò come raggiungere tutti e 18 gli obiettivi nascosti. Infine, analizzeremo singolarmente ogni parola-chiave e nota, nonché gli antefatti completi dietro a Thule e al suo mondo.

NOTA BENE: Il testo che segue partirà dal presupposto che si conoscano già bene gli eventi narrati del libro e andrebbe quindi letto dopo aver ultimato almeno due o tre partite complete.

SOLUZIONE ATTO PER ATTO

ATTO PRIMO: PROLOGO

Come spesso accade nei miei libri, la narrazione comincia con un sogno o una visione; è un'evidente citazione della saga di Zelda, in cui Link viene presentato spesso dormiente all'inizio dell'avventura. Questa scelta mi permette di catapultare subito i lettori in una sequenza di azione, in cui Erin immagina di essere già sul pianeta Thule e di trovarsi di fronte ai pericolosi esseri che lo infestano, chiamati striscianti, per poi fare addirittura la conoscenza di una creatura colossale e orribile che diventerà centrale nella vicenda. In questa prima fase le scelte da compiere potrebbero sembrare "al buio", cioè da effettuarsi senza una vera logica dietro, ma non è così.

La visione iniziale è infatti un sogno ricorsivo, come nel bellissimo *Il Sabba Nero* di Lorenzo Trenti. Per risolverlo bisogna seguire un true path strettissimo (ispirato alla sequenza onirica stupenda dell'altrettanto eccezionale libro *La Megera*, secondo capitolo della saga di Fra Tenebra e Abisso), che ovviamente all'inizio è impossibile conoscere. Il fatto che il giocatore non possieda la parola-chiave **#Visione** tiene traccia del fatto che sia agli inizi; terminata la visione, dunque, Erin si risveglia nella sua stanza sulla Karavel Fasis, nave spaziale diretta verso Oner 465, detto Thule.

Accanto c'è Leanna, la balia che ha cresciuto Erin dalla nascita, e viene presentata la "linfa", un mix di erbe importantissimo per il gioco, un po' meno per la storia. C'è un motivo per questo: all'inizio la linfa doveva avere anche conseguenze negative sull'organismo degli esseri umani, ma a quel punto non avrebbe avuto più senso tenerla come elementi di gioco fondamentale! Per questo motivo ho di-

viso il tutto in kryo-ghiaccio da un lato (prezioso e pericoloso) e linfa dall'altro (utile e basta); così facendo è potuta restare un elemento di gioco su cui fare affidamento senza che chi gioca si chiedesse “ma perché non posso smettere di berla se mi fa male?”. Credo che il tutto funzioni, ma ovviamente il giudizio finale spetta a voi.

Durante la presentazione di Leanna, ho inserito anche i primi accenni al fatto che i gatti sono oggetto di superstizione nella Koinonia, perché il Malvagio era un loro amatore. Non è un dettaglio da poco e fa parte di quelle piccole rivelazioni che a molti lettori disattenti sfuggiranno. Vedremo dopo perché. C'è quindi una sezione in cui il giocatore è invitato a segnare i suoi punteggi, se non lo ha già fatto, assegnando talenti diversi a seconda della distribuzione, per questioni di bilanciamento e giocabilità.

Si scopre così che Erin ha studiato come ombra, classe di guerrieri speciali, e che avrebbe dovuto accedere alla corte dell'Autochras, la guida suprema della Koinonia, senza però riuscirci. Il vero motivo dell'esclusione non è chiaro e non sarà mai rivelato davvero; tuttavia è facilmente comprensibile tenuto conto delle “strane reazioni” che ha Erin, una su tutte il fatto che senta delle voci inquietanti nel proprio cervello.

Superata questa parte iniziale, le prime scelte mettono il lettore di fronte alla possibilità di interrogare Leanna a proposito del suo stato d'animo, perché la domestica appare nervosa. Avvengono dunque le prime prove, così da dare al giocatore la possibilità di prendere dimestichezza con il sistema di rilanci spendendo punti Linfa, che saranno un po' il cuore del gioco: spendere i punti adesso per vincere se la fortuna non arride, oppure tenerli per dopo?

Se il giocatore supera la prova, Leanna rivela che dovrà separarsi da Erin e questo la distrugge. Piange, soffre... questo non è normale! Perché nella Koinonia è molto importante gestire le emozioni e la linfa aiuta anche in quel-

lo. Tuttavia il giocatore, invece di interrogare Leanna, può uscire subito e sbattere contro un medico dai capelli rossi, che altrimenti non verrebbe incontrato. La scelta “vuoi fare qualcosa o andartene?”, che tanto spesso nei libri di gioco è falsa, nei miei libri invece ha quasi sempre un senso, perché a volte basta un secondo per cambiare radicalmente le cose. È quello che succede qui: dopotutto Leanna ha avvertito Erin del fatto d’essere in ritardo, dunque perché attardarsi ulteriormente?

In ogni caso, qualunque sia la scelta effettuata si raggiunge la sala centrale del palazzo della karavel, imbattendosi in Lucios e Tecla Eldreis, genitori di Erin, e in un medico di spalle che si sta allontanando. Si capisce dunque che c’è stato qualche problema a bordo e si aprirà una nuova sezione. Cosa vuole fare il giocatore?

Le opzioni a questo punto sono:

- andare in biblioteca e leggere i papironi su Thule, raccolti nell’Appendice I. Sembra un mero testo di approfondimento, ma in realtà nasconde un rimando: inserite esattamente quando l’attenzione dovrebbe cominciare a calare, ci sono delle parole fuori posto che, lette di fila, compongono la scritta “se stai leggendo vai al 456”. Facendolo, si otterrà la parola-chiave **#Fregio**;
- recarsi subito all’uscita. Così facendo si farà la conoscenza di un medico dai capelli grigi e il viso caratteristico, venuto a palazzo con un compagno non meglio identificato né visibile, per avvertire Lucios e Tecla.

Qualunque scelta si faccia, l’urgenza di Erin sul voler scoprire cosa Tecla e Lucios stanno nascondendo spingerà a uscire; ma per farlo bisognerà trovare un modo.

Ce ne sono tre:

- uno prevede usare la penna di Lucios (importante per dopo) per firmare un ordine filigranato. Sarà possibile portare con sé l’autorizzazione e anche la penna: la scelta sarà importante per dopo;

- il secondo consiste nel superare una prova di Concentrazione contro le guardie alla porta;
- il terzo, residuale, consiste nel far valere semplicemente la propria autorità. Erin è pur sempre l'erede di casa Eldreis! Ma questa scelta ridurrà il tempo a disposizione per esplorare.

Una volta usciti da palazzo, infatti, si attiverà la prima parte esplorativa vera e propria, che comporta un movimento libero nella mappa della Karavel Fasis, scegliendo luoghi di interesse da visitare liberamente. Man mano che Erin li esplorerà, i paragrafi saranno rimossi dalla mappa e non potranno più essere visitati. Inoltre, il lettore dovrà segnare crocette sulla scheda personale e alla sesta crocetta scritta il tempo finirà: il testo ricorderà comunque sempre cosa fare.

I luoghi da visitare sono:

Palazzo. È l'unico luogo dell'Atto Primo visitabile più volte. La biblioteca con il suo rimando nascosto è sempre disponibile. Quando si entra per la prima volta nella stanza di Lucios, non si ottiene nulla, ma se ci si ritorna dopo avere firmato l'autorizzazione si potrebbe trovare una sorpresa: ma ciò accade solo se Erin ha svolto una determinata azione (per i dettagli, vedi [Obiettivo 13]). Si può anche entrare nella stanza della madre, che prima non era disponibile, attivando una trappola: Tecla vuole ucciderci?! Ovviamente no, solo trasmettere un messaggio: e infatti *non* usare la linfa per bloccare il veleno farà scoprire il nome della sostanza, l'Agelia, da usare in futuro. È uno dei tanti casi in cui ho usato i tropi classici del genere (“perché non dovrei assumere la linfa, se posso?”) per giocare con i lettori.

Settore Medico. È il settore più logico da visitare, data la presenza di medici a palazzo: almeno uno, ossia Belisa-

rios, è sempre visto allontanarsi nella scena di presentazione di Lucios e Tecla. Esplorando la zona, si capisce che qualcuno ha cercato di accedere indebitamente. Qui non c'è nulla di prezioso, anche se è menzionata l'area delle gestanti. C'entrerà qualcosa? Si può notare anche un appunto al fatto che i proedri non abbiano rapporti sessuali per ragioni di sicurezza, preferendo la fecondazione in vitro (servirà per dopo). Se Erin ha incontrato medici a palazzo, qui può ottenere i loro nomi.

Caserma Militare. Qui si può incontrare Tecla, che chiederà a Erin se ha letto o meno i libri in biblioteca. Il rimando segreto dell'Appendice mi permette di sbugiardare il lettore baro, ma c'è anche una piccola sorpresa legata all'[Obiettivo 16]. A parte questi dettagli, la zona non ha una particolare utilità.

Settore Amministrativo. Una zona trafficata in cui è possibile parlare con Lucios, che ha molta fretta ed è in ritardo, oppure con la scriba Ambrosia. Il lettore attento capirà che è bene dare priorità a Lucios, che sta andando via: è possibile parlare con lui, ridargli la penna (servirà per dopo), oppure effettuare le giuste scelte di nascosto scoprendo un avviso, che dice che la linfa a bordo è stata razionata. L'avviso ha il numero 14. Rivolgersi a un'anziana scriba come Ambrosia sarà inutile senza quel dettaglio; usandolo contro di lei (ricordando il numero), si otterranno informazioni importanti. Tra queste ci sono i nomi dei medici mandati a palazzo, oppure il motivo per cui è stato ordinato a Erin di studiare.

Se si cerca di parlare con Lucios dopo Ambrosia, il padre sarà già andato via.

Settore Popolare. Niente pseudo-cielo e strade, questi sono motori a tutti gli effetti! Si comincia a capire quan-

to male vivano gli operai nella Koinonia, dettaglio importante per il prosieguo. Si può incontrare l'operaio Gashna e scoprire che lui e i suoi compagni stanno lavorando a un veicolo speciale per Thule; e/o trovare una bambina, Vitaca, che sta morendo a causa della sovriasthenia. Facendo certe scelte, è possibile scoprire anche che Leanna ha cercato di curarla donando le sue dosi di linfa, ma inutilmente. Ovviamente il razionamento deciso dall'alta famiglia ha peggiorato la situazione, ma per fortuna il viaggio è finito: oggi la nave attraccherà.

NOTA: in questo punto si trova uno dei momenti che ha fatto più discutere i tester del libro: il donare o meno Linfa a Vitaca. Me lo avete chiesto in tanti, per cui vi rispondo: sì, è inutile. Non si tratta di un "interruttore" nascosto per eventi futuri. Perché l'ho inserito, allora? Pensate a ciò che accade in quel momento, cercate di immedesimarvi nella scena e datevi una risposta.

Questi sono i luoghi visitabili nell'Atto Primo. È possibile vederli tutti, ma a discapito degli eventi nel palazzo. Il limite di tempo comunque non è stringente e non vuole esserlo. A seconda di quello che il lettore farà, avrà segnato meno di 6, esattamente 6 oppure 7 crocette: dipenderà da dove è scaduto il tempo, o se si è deciso di farlo scadere volontariamente tornando a palazzo.

Questo entrerà in gioco subito dopo. Lucios e Tecla arriveranno in biblioteca, Erin sarà comunque lì e dovrà sottostare a una prova: l'arkon Gaia, collegata da Thule via radio, porrà delle domande ed Erin dovrà rispondere, mentre combatte con sua madre. È la prima citazione evidente del libro a Dune di Frank Herbert, con la prova del gom jabbar e la parola "dolore" in risposta a una domanda. Ne troveremo altre più o meno nascoste, come il mantra delle ombre – che non sarà solo una filastrocca.

NOTA: L'arkon Gaia non è presente a bordo perché in

questo universo “low tech” una nave spaziale non può prendere, partire e arrivare dove vuole! Non avrebbe senso! Né a ben vedere ha senso essere collegati via radio da un pianeta e interloquire in tempo reale. Ma in realtà, come vedremo dopo... entrambe le cose hanno una spiegazione, che verrà data sbugiardando l’arkon Gaia alla fine.

Il giocatore sarà sottoposto a un semplice test di conoscenza su Thule. Prima di iniziare, può studiare l’Appendice I un numero di minuti pari alla differenza tra 7 e il numero di crocette segnato, per premiare chi ha avanzato del tempo. Meccaniche “in tempo reale” sono rare nei libri-gioco, ma mi piaceva premiare in qualche modo chi si fosse fatto trovare alla scadenza davvero in biblioteca, invece che in giro per poi spostarsi in automatico.

Per ogni risposta sbagliata durante l’esame si perdono 2 punti Energia. Sono tre domande e non ci sono state mai prima altre perdite di Energia: quindi il punteggio diventa un semplice “interruttore” per vedere quante risposte giuste il giocatore ha dato. Troveremo molti casi come questo nascosti nel libro per sfruttare la complessità nascosta.

Finito l’esame, si prende dimestichezza con gli abiti di Thule (sotto-veste e sovra-tuta), realizzate in kryo-seta e fibra di brahimo: sono entrambi prodotti influenzati dal kryo-ghiaccio, per cui è giustificato il fatto che siano così resistenti al freddo. Inoltre entrambi i prodotti sono eccellenza Eldreis. Questo giustifica il perché l’autocrazia voglia in realtà gli Eldreis distrutti: troppa ricchezza, troppo potere (Doukas lo dirà chiaramente in uno dei finali).

È giunto il momento dell’atterraggio e in questo “collo di bottiglia” viene presentata velocemente Ambrosia, così che tutti la possano conoscere, compare per pochissimo Leanna (e diventa ufficiale che tornerà su Oneiros) ma soprattutto compare Doukas, che sarà la spalla di Erin per tutto il libro. Guerriero potente ma un po’ pedante, giustificherò

il suo essere sempre attaccato a Erin in due modi. Ma non anticipiamo troppo.

Durante l'attracco avviene un problema al motore, che potrebbe dipendere da un sabotaggio. La nave finisce lontana dallo spaziorporto, distante tre chilometri. A questo punto anche il giocatore meno attento avrà il dubbio che qualcosa non sia come sembra: si avrà quindi la possibilità di interagire con Lucios e Tecla usando per la prima volta lo Zakimos System di mia invenzione, per cercare di stanare eventuali talpe a bordo. Trasformando i nomi di persona in numero, si potrà tirare le fila su quanto accaduto fino ad allora.

Ecco le persone che è possibile menzionare:

- Leanna (LN): mettendo alle strette Leanna, si assisterà al primo momento veramente drammatico del libro: la donna è stata dominata dalla sovariasthenia e sarà la prima a mostrare le iridi che si illuminano di rosso, gli occhi del male. È mutata diventando un mostro nascosto (ispirata a *The Boys*, la mamma di Latte Materno) e, con la mente ormai distrutta, sapendo di perdere Erin, ha fatto irruzione nel settore medico e ucciso una donna gravida, strapandole il feto. Il cadavere di Leanna servirà più avanti per capire che la sovariasthenia è in grado di mirare al sistema nervoso e controllarlo, lasciando intendere che non sia una "malattia casuale".
- Gashna (GS): parlando dell'operaio, si potrà approvare il suo lavoro e ottenere un veicolo speciale per l'estrazione di kryo-ghiaccio (è una cosa positiva, ma per gli operai sarà più facile ribellarsi), oppure vessare i sottoposti e controllarli (si otterranno meno soldi più avanti, ma sarà anche più difficile la ribellione).
- Ambrosia (MB): si possono evidenziare gli errori di Ambrosia, che ora non hanno utilità, ma serviranno più avanti per capire che la donna è fragile e che potrebbe essere utile sostituirla.

- Vitaca (VT): menzionare la bambina darà un piccolo bonus alla vita degli operai, utile per produrre di più, ma che aumenterà il loro desiderio di ribellione.
- Belisarios (BL): come abbiamo visto, era uno dei due medici presenti a palazzo la mattina. Non ha particolari scheletri nell'armadio e non c'è un vero motivo di accusarlo. Per ora.
- Banon (BN): il medico dai capelli rossi è un traditore. Lo si può capire grazie al fatto che si è attardato nelle stanze interne senza autorizzazione, ma soprattutto trovando i suoi capelli rossi nella stanza di Lucios (vedi [Obiettivo 13]). Se accusato, lo si troverà morto, ucciso da un veleno in capsula. La verità però (nascosta) è che non l'ha preso lui: era una semplice pedina di qualcuno che l'ha ucciso affinché non potesse parlare. Chi è quel qualcuno? Magari una persona che è intervenuta per prima, così da ucciderlo. Comunque sia, nella stanza di Banon, oltre al veleno Oditisco, si può trovare un appunto che invita ad andare alla taverna dello spaziorporto "il primo del mese". L'obiettivo è consegnare documenti filigranati di Lucios, così da creare ordini falsi perfetti.

Accusare Belisarios oppure Banon fa terminare le accuse. Altrimenti si può concludere la sezione con l'avvertimento che qualcosa è sfuggito: spero possa servire ad alzare l'attenzione dei lettori dopo una fase abbastanza tranquilla.

Esaurite le accuse, giunge il momento di sbarcare su Thule e raggiungere lo spaziorporto, ma prima saranno valutate le risposte al test dell'arkon Gaia. Come? In base al punteggio di Energia, ovviamente! Se un lettore ha giocato barando senza tenerne conto, il libro concederà un'opzione apposita ma dirà anche di non farlo più: ogni dettaglio può essere un interruttore su Thule. In base alle risposte giuste e sbagliate date, l'arkon Gaia odierà più o meno Erin, e si terrà traccia di ciò scrivendo un numero accanto alla parola-chiave **#Timore**.

Dopodiché è davvero giunto il momento di sbarcare, giungendo così all'Atto Secondo.

ATTO SECONDO: CRISI

Finora l'atmosfera è stata tranquilla: sulla karavel ci sono stati intrighi, potenzialmente non scopribili, ma il primo impatto con Thule sarà per tutti tremendo, per rimarcare la differenza. Uno strisciante attacca e distrugge il condotto. Si può combattere (mossa quasi suicida, ma premiata da 1 punto Prestanza per il coraggio) oppure fuggire, come peraltro consigliato da Doukas prima dell'atterraggio. In ogni caso, qualunque azione provocherà uno stillicidio di punti Energia nel disperato tentativo di raggiungere lo spaziorporto. Se l'Energia scende a zero (combattendo con lo strisciante oppure tra le nevi), ci si risveglierà nello spaziorporto, salvati da un medico di casa Horus, una fazione decaduta che gestisce l'area sotto il comando dell'autocrazia. Altrimenti, si raggiungerà la base ottenendo un talento aggiuntivo. Il medico si chiama Varien ed è molto, molto importante, per ragioni che saranno chiare in futuro.

Ci si sposta quindi nel salone centrale dello spaziorporto. In un lungo paragrafo avviene la presentazione di Keja Tarkan e soprattutto di Nagiz. In questa sede si può decidere se instaurare un buon rapporto con l'erede Tarkan o uno conflittuale, cosa che è tenuta in conto dal numero scritto accanto alla parola-chiave **#Sfida**. In ogni caso, Keja interverrà e, quando la situazione sembra compromessa, lo stesso farà l'arkon Gaia, anziana ombra suprema, che spiegherà ai proedri raccolti la loro missione: estrarre kryo-ghiaccio in competizione tra loro. All'inizio ci sarà una tregua di sangue, ma scaduta quella "Non ci saranno più confini. Né regole di comportamento".

Questa frase, pronunciata dall'arkon Gaia, viene dall'introduzione del videogioco Dune 2 e spero sia colta e apprezzata dagli appassionati. Si comincia a questo punto a vedere quello che i lettori più attenti avranno notato, ossia che il libro sta progressivamente scivolando verso il conflitto e la catastrofe, e che ogni paragrafo che passa le cose andranno sempre peggio.

Il resto della notte passa allo spazioporto. Al risveglio, con la prima luce su Thule e un bel panorama del pianeta, si fa la conoscenza di Kanou, capomastro operaio Eldreis, che condurrà i nostri alla fortezza di Carthago, nella regione di Ergos. Durante il viaggio si possono apprendere informazioni importanti parlando con gli operai, oppure guardare all'esterno e vedere cose altrettanto utili. Si parlerà di eclidi, la popolazione locale, che sono umanoidi ma senza cartilagini di naso e orecchie, molti più peli e, ovviamente, gli occhi del male (iridi rosse luminescenti su sclera giallognola). Si parlerà di striscianti e brahimo, che sono le "mucche" locali, una sorta di incrocio tra una vacca e un cammello. Sono ispirati ai burrek di Cuore di Ghiaccio, mentre il loro nome è una citazione delle mucche a due teste di Fallout.

Si scopre che gli eclidi nella regione sono divisi in due tribù in lotta tra loro, anche se i dettagli si otterranno solo esplorando. In concreto, a ovest abbiamo i letwos (i liberi), cacciatori e combattenti violenti, e a est abbiamo gli etlwos (gli scelti), apparentemente pacifici, ma molto più strambi. Il fatto che i nomi siano così simili è voluto e giustificato nella storia: all'inizio lo era anche "in gioco" con un inganno al lettore su quale tribù si chiamasse in un certo modo, ma quel punto è stato poi rimosso. Ho valutato quindi se cambiare i nomi, ma la spiegazione data in un finale secondo cui "uno è l'anagramma dell'altro perché le parole sono importanti, e basta girarle per cambiare il significato" mi piace molto.

Si arriva dunque alla fortezza di Carthago. Avviene una riunione che assegna a Erin il compito di uscire all'esterno, su Thule, ed esplorare la regione di Ergos. Erin accetta, felice di affrontare finalmente po' d'azione dopo la sequenza tranquilla dello spaziorpoto (credo che molti lettori avranno lo stesso pensiero) e ovviamente Doukas sarà la sua guardia del corpo. Si prosegue quindi con l'ultimo segmento rilassato del volume, la calma prima della tempesta: a seconda delle scelte del giocatore si approfondiranno i rapporti umani con Lucios, Tecla e Doukas, si scoprirà come mangiare, costruire e sopravvivere al gelo, con informazioni realistiche prese dagli splendidi canali YouTube "Lorenzo Barone", "Kiun B." e "Life in Yakutia", che ovviamente consiglio di guardare. Scopriremo qualcosa di più sulla musica di quel mondo, odi epiche accompagnate da uno strumento chiamato basset, si parlerà di cibo e piatti tipici, e ci sarà spazio anche per un passatempo da tavolo, lo shamat, che avrà *enorme* importanza nel gioco.

NOTA: lo shamat ha un'importanza tale nell'economia del gioco che ho deciso di creare un set di regole reali per giocare, per divertimento, fornite nell'extra aggiuntivo "Segreti di Thule". Descrivendolo in due parole, è un sorta di Perudo (bugiardo) mischiato con il Duello di Intelligenza del film *La Storia Fantastica*. Nei ringraziamenti infatti ho voluto fosse presente la scritta "teorico dello shamat: Vizzini". Sono sicuro che molti abbiano apprezzato.

Se si passa più tempo con Lucios, si otterranno bonus utili al mondo di gioco (rapporti con gli operai, potenza militare, estrazione eccetera) + 1 punto Concentrazione, mentre insieme a Tecla si otterranno importanti veleni o un notevole bonus per le battaglie.

Esaurito questo breve secondo atto, arriva il momento di partire. Vengono introdotti gli oggetti consumabili (cure,

potenziamenti per le prove eccetera) e i miglioramenti da acquistare con i crediti, che possono essere 10 o 12 a seconda delle azioni precedenti. Prima di proseguire, inoltre, si cancellano crocette e note segnate finora, lasciando solo le parole-chiave: un po' di pulizia che rimarca ancora di più l'inizio della seconda metà del libro, nonché dell'Atto Terzo.

ATTO TERZO: SCOPERTA

Siamo dunque giunti all'esplorazione libera del pianeta! O meglio, della regione. Trovo sempre ridicoli i libri che sublimano pianeti interi in poche zone. Di certo l'arrivo su Thule si è fatto attendere ma, devo confessarlo, ho provato ad accelerare le cose (pochi di voi sanno che gli Atti Primo e Secondo hanno subito enormi tagli dopo la prima versione) e il percorso di crescita di Erin perdeva tantissimo. Ho preferito quindi andare più lento ma cementificare bene il suo carattere, che da questo momento in poi è deciso (guerrafondaio? Incline all'indagine? Disilluso?) e che mi permette così di dare libero sfogo alla parte gioco dell'avventura. È uno dei più grandi problemi dei librigioco: la crescita di un personaggio non può essere lineare, ma allo stesso tempo gli inizi lenti pesano ancora di più che nei romanzi – e io ho un problema con gli inizi lenti. Devo sforzarmi di migliorare, ma spero comunque che Thule sia stato di vostro gradimento.

Ma adesso non dilunghiamoci su scuse non richieste e torniamo alla spiegazione degli eventi. Dopo una parte sui binari, l'Atto Terzo è strutturato nuovamente con movimento a mappa, come sulla Karavel Fasis; ma a differenza di allora, i paragrafi non sono rimossi bensì sostituiti, come nel grandissimo librigioco *Yaga!* di Gabriele Simionato. All'inizio avevo inserito regole di movimento molto

più stringenti e realistiche, con anche carburante, percorsi da seguire eccetera: pian piano è stato rimosso tutto per ragioni di semplicità. Il tempo è ridotto in questa fase e il giocatore potrà visitare solo *tre* luoghi prima che scatti il numero di crocette massimo (perché 2 crocette vanno aggiunte subito e il limite è fissato a 5).

Le zone visitabili sono:

Miniera di Ergos. Ispirata alla miniera a cielo aperto di Mirny, questo imbuto nel terreno è la principale fonte di kryo-ghiaccio nella regione. Venendo qui si interagisce con Kanou, che si dimostra ancora più viscido di quanto sembrava all'inizio. Si potrà parlare con gli operai e anche essere coinvolti in una rissa (i minatori lavorano per gli Eldreis ma non li apprezzano, è evidente) e perfino valutare se è meglio mettere i lavori in sicurezza o massimizzare il guadagno. Mettere in sicurezza ridurrà la produzione, ma se non lo si farà ci saranno conseguenze negative nella battaglia finale. Tutto ha un prezzo...

Il rapporto con gli operai può condurre inoltre a scoprire il nome di Evita, che lavora per una non meglio identificata "organizzazione" (ossia, ribelli), oppure punire le persone per il loro comportamento, rafforzando il pugno di ferro. Lasciando l'area, si parlerà del veicolo sviluppato dagli operai per l'estrazione, quello di Gashna per intenderci: a seconda delle azioni passate ci saranno diverse reazioni.

NOTA: andando via, Doukas dirà che Kanou è un uomo di confine e non c'è nessun bugiardo peggiore degli uomini di confine. Doukas è un uomo di confine: spero che questo dettaglio sia colto nelle letture successive alla prima, e apprezzato.

Piana di Lungo Corso. Un percorso rettilineo che attraversa le montagne a sud di Carthago (catena del Mikrochorion, contrapposta al Megalochorion più a nord). Al

primo passaggio, si verrà inevitabilmente attaccati dagli eclidi letwos, ma ci saranno varie opzioni per affrontarli: combattere a testa bassa, affrontare il capo eclide in una sfida leale, oppure manomettere l'apparecchio che gli eclidi usano per attirare gli striscianti (citazione del martellatore di Dune), usando le informazioni apprese parlando con gli operai. Nei primi casi, è opportuno evidenziare che una sconfitta in battaglia non ucciderà Erin, ma farà piombare nel SOGNO RICORRENTE (vedi dopo). Questo accadrà in tutte le sconfitte di Erin nell'Atto Terzo e Quarto, poi la storia continuerà da dove si era interrotta. Ovviamente ci saranno delle conseguenze.

Sconfiggendo il capo eclide in battaglia, un membro della scorta sparirà e si otterrà la parola-chiave **#Gloria** scrivendo il numero 1 a fianco. Se la si possiede già, il numero associato aumenterà di 1 punto. Così facendo, a prescindere da quanto valga, diventerà *dispari*, perché tutti gli altri aumenti di quel valore sono pari. Questo è un interruttore importante nel seguito.

Se si manomette l'apparecchio eclide, simile a una botte, succederà un disastro, perché le vibrazioni attireranno non gli striscianti, ma la creatura enorme vista nel sogno: il Flagello! Il bestione comparirà e distruggerà tutto, rendendo la Piana di Lungo Corso impossibile da attraversare. Questo aveva conseguenze più marcate nella primissima stesura del libro, quando il movimento era più vincolato, ma anche nella versione attuale avrà i suoi effetti. Terrò traccia di questo evento facendo diventare dispari il numero di paragrafo della Piana di Lungo Corso: anche il fatto che i numeri sulla mappa siano pari o dispari è un interruttore in questo librogiooco!

Con la voragine, si aprirà una sezione segreta sotterranea, dove faremo la conoscenza con le piante che, assorbendo l'anidride carbonica dall'aria, hanno contribuito a rendere Thule una piana desertica. Ovviamente anche queste

piante sono dominate dal kryo-ghiaccio e lo vedremo in una visione, mentre vaghiamo nei suoi meandri (ci sarà un minigioco per farlo, ispirato alla Tabella del Destino). In quest'area sotterranea si potranno trovare tracce di eclidi, necessarie per raggiungerli nella Permapheia (se si apre la voragine infatti non si potranno trovare gli eclidi in questa zona nell'Atto Quarto), e un tunnel che conduce al Bacino Inferiore, molto utile in prospettiva della battaglia finale.

Inoltre, aprire la voragine farà trovare molti più crediti grazie al kryo-ghiaccio, cosa che dovrebbe suggerire che il materiale è generato proprio dal Flagello. Nei tunnel inoltre si nasconde uno strisciante ferito, comunque pericoloso, i cui artigli sono velenosi. Se lo si uccide, si può ottenere una ghiandola, molto importante per dopo. Infine, nella voragine si può trovare anche un cadavere eclide ma, curiosamente, lo si trova solo fallendo una prova e cadendo malamente, battendo l'anca destra. Questo avrà importanza.

Scarpata Discoscesa. È un percorso montano a est. Se la Piana di Lungo Corso era esposta ma tranquilla, qui il problema sono il meteo e le intemperie. Il giocatore ha due opzioni: salire verso la cima dei monti o continuare sul fondovalle. Nel secondo caso, noterà in lontananza un brahimo che potrà seguire (e finirà sotto l'attacco di uno strisciante, pericoloso, ma con possibilità di recuperare una ghiandola), oppure ignorarlo, e a quel punto dovrà scegliere la strada migliore per lasciare la zona. C'è il rischio, molto basso, di essere fermati dagli eclidi etlwo che vivono qui.

Se si sale verso i monti, si deve superare una prova di Concentrazione per trovare delle cave, cosa che farà guadagnare crediti, e che permette di scoprire anche l'ingresso alla tana degli eclidi. Se si fallisce, il veicolo è attaccato da un brahimo impazzito (quello di prima) che cerca di farlo cadere in un dirupo! Se si usa un esplosivo, si causa una valanga, nozione che però può essere utile per il futuro. Se

si cade, Erin si farà male all'anca destra e ancora una volta si potrà recuperare un cadavere eclide (letwos), ucciso e gettato nella scarpata dai rivali etlwos. A quel punto si può esplorare le montagne o cercare di ripartire, ma nel secondo caso si verrà automaticamente fermati dagli eclidi (evento necessario per evitare di poter cadere e trovare il cadavere due volte).

Se si viene fermati dagli eclidi, si può combattere e farsi nemici gli etlwos, oppure accettare di seguirli, prigionieri, fino alla loro base. A quel punto si incontra il loro capo, Hyeu.

Se si trova la tana, si incrocia subito un eclide particolare, una femmina, anche se il testo non la identifica esplicitamente come tale. Si può decidere di alzare le mani (e far così giungere altri eclidi) oppure prendere la femmina in ostaggio. Se la si libera, si ottiene la possibilità di parlare con Hyeu, altrimenti... si capirà che gli eclidi non la mandano a dire.

Come abbiamo visto, con qualunque approccio pacifico si incontra il capo eclide etlwos, Hyeu. Erin ha due modi per gestire la cosa: può mentire sulla sua identità e poi rivelare chi è. Gli eclidi si stupiranno per l'arguzia e ascolteranno. Oppure basta avere un pugnale eclide: per averlo, bisogna avere affrontato i letwos (o trovato un cadavere), quindi gli etlwos penseranno automaticamente che gli Eldreis siano nemici dei letwos e ascolteranno.

Una volta ottenuta udienza privata con Hyeu, il capo eclide farà capire che 1) desidera il capo letwos morto e 2) potrebbe aiutare gli Eldreis se abbandonassero la miniera di Ergos. È possibile farlo sul momento se si è nell'Atto Quarto; nell'Atto Terzo si ottiene invece una parola-chiave apposita per dopo. Si scopriranno anche dettagli sulla parlata degli eclidi, da cui sarà evidente che la loro lingua ha radici in comune con quella umana. Spero che anche il lettore meno attento possa capire il perché, arrivato a questo punto.

Bacino Inferiore È un'area meridionale pianeggiante, una conca di ghiaccio, e il primo territorio Tarkan nella regione. Per recarsi qui è necessario conoscere una strada sicura: quindi bisogna possedere la parola-chiave **#Tunnel**, oppure almeno uno tra i luoghi Scarpata Discoscesa o Piana di Lungo Corso deve avere il numero "3" come centinaia sulla mappa: sono indicatori del fatto che sono stati esplorati. Se si raggiunge il luogo attraverso il tunnel, ci si sposta direttamente alla base nemica. Altrimenti prima c'è un breve segmento nel ghiaccio, dove si può finire in una trappola Tarkan e/o incontrare i Tarkan e rischiare uno scontro a fuoco (si annoterà a quel punto una violazione da parte loro, che darà un piccolo bonus più avanti).

Una volta giunti alla base nemica, è possibile infiltrarsi all'interno. Una volta dentro, si ha la possibilità di identificare la posizione dei magazzini, in cui bazzica spesso il padre di Nagiz, e del settore residenziale, scoprendo un gesto segreto Tarkan. Ogni cosa avrà una sua utilità più avanti.

NOTA: l'infiltrazione è uno dei pochi eventi esclusivi dell'Atto Terzo, per ragioni di logica della storia.

Spazioporto. C'è un dettaglio estremamente nascosto nel testo prima di partire, ossia il fatto che oggi è il primo giorno del nuovo mese. Se il giocatore ha trovato la nota segreta del medico Banon, sa che al primo del mese deve avvenire l'incontro tra il traditore e qualcuno "al solito posto, tavolo più a destra". Evidentemente è la locanda dello spazioporto, menzionata di sfuggita quando lo si abbandona alla fine dell'Atto Secondo. Doukas sconsiglierà di visitare lo spazioporto (curiosamente, lo farà solo nell'Atto Terzo e non nel Quarto) e se il giocatore vorrà comunque andarci qualcuno saboterà il falco non per uccidere Erin, ma per far tornare indietro il velivolo. Per risolvere il problema, il giocatore deve trovare un numero nascosto in un'immagine, a simboleggiare il colpo d'occhio nel trovare il bullone allentato (564).

Se si riesce a raggiungere lo spazioporto, si andrà automaticamente nella taverna, dove ci si può sedere accanto a una donna dalla faccia rugosa (medico), un uomo dal viso affilato (soldato Horus) oppure all'unico tavolino libero, a destra. Se si sceglie ora quest'ultima ipotesi, e si è quindi nell'Atto Terzo, un personaggio sconosciuto contatta segretamente Erin, dicendo di menzionare "Priah" al settore medico dello spazioporto, se ci sono problemi. Questo nome è un interruttore fondamentale per ottenere uno dei finali segreti.

Se invece ci si siede accanto alla donna, la si aiuterà a sfuggire al soldato Horus che la punta. È una medica Horus e si chiama Gaer: il nome si vede in un'immagine, sulla targhetta, e si può usare più avanti per entrare nell'obitorio. Se ci si siede accanto al soldato Horus, si capisce che non è un vero Horus: è un'ombra, e sempre le ombre stanno tramando contro gli Eldreis. Tra i due, è un'informazione più utile quella della donna, per via del nome sulla targhetta: anche per questo il testo presenta la descrizione "faccia rugosa e viso affilato", che richiama una famosa locanda de Le Colline Infernali. Sono certo che i giocatori esperti noteranno la citazione.

Comunque sia, nell'Atto Terzo non si può fare altro qui.

Permapheia. La grande distesa di ghiaccio che circonda la regione di Ergos. È presente sulla mappa, ma non si può fare niente qui nell'Atto Terzo.

Carthago. La fortezza Eldreis. È presente sulla mappa, ma non si può fare niente qui nell'Atto Terzo.

Una volta segnate 5 crocette, la giornata finirà e il ricognitore tornerà alla base. A questo punto bisogna tirare le somme, scatenando alcuni interruttori precedenti:

- se Leanna era morta, si scopriranno dettagli sul

kryo-ghiaccio e sulla sovariasthenia, in particolare che in alcuni soggetti colpisce efficacemente solo il cervello e il sistema nervoso, di fatto (questo non è detto ma suggerito) controllando la loro mente;

- se si è ottenuto un cadavere eclide (o due cadaveri), si ha un accenno di autopsia e la relativa parola-chiave. Ma visto che nell'Atto Terzo si possono ottenere cadaveri solo facendosi male all'anca destra, la parola-chiave tiene traccia anche di quel dettaglio;

- se si possiede una o due ghiandole di strisciante, le si può usare per sintetizzare un veleno molto potente, chiamato Keno, grande aiuto in battaglia specie per chi ha bassa Prestanza. Il problema grosso è che... ciò avviene in presenza di Tecla. Questo sarà importante per dopo.

Esaurita questa parte, che prevede anche una partita a shamat con Belisarios se non si è fatto nulla di quanto sopra (in cui si ottiene un suggerimento su come vincere le partite), Erin fa rapporto a Lucios e alla scriba Ambrosia. Viene chiesto di decidere se rafforzare le difese o concentrarsi sull'estrazione nei luoghi Scarpata Discoscusa e Piana di Lungo Corso. Quali è meglio proteggere? Concentrarsi sull'estrazione darà più crediti, che serviranno a poco se i Tarkan attaccheranno. La risposta è che la Piana è difesa di suo se è presente la voragine, e lo stesso vale con la Scarpata se si ha un minimo di accordo con gli eclidi (è il loro capo a dire che "le altre casate saranno respinte"). Se questo non avviene, bisogna difendere il luogo o sarà non protetto.

Erin andrà dunque a dormire, ma... trambusto! I Tarkan stanno attaccando. Se tutti i luoghi sono protetti, i nemici avranno attraversato la Permapheia subendo molti danni (i combattimenti successivi saranno più semplici). Se non si ha protetto alcun luogo, c'è poco da dire: l'assalto sarà to-

tale. Ma se si ha protetto un solo luogo... i Tarkan avranno usato l'altro. Sempre. Come potevano i nemici sapere che era sguarnito? È evidente che tra gli Eldreis c'è una talpa.

Si arriva quindi alla miniera di Ergos sotto attacco. Erin deve gestire le difese, ordinando assalti frontali (più scontri), oppure cercare di prendere un veicolo avversario e usarlo contro i Tarkan (non è facile), oppure infiltrarsi nelle linee avversarie (unica opzione che permette di vincere la battaglia senza combattere) o ancora usare un esplosivo contro gli scudi, distruggendo tutto ma violando la normativa (l'arkon Gaia e i Tarkan odieranno maggiormente gli Eldreis).

In tutti i casi, Erin si troverà faccia a faccia con Nagiz Tarkan che comanda l'attacco e potrà accettare un duello oppure no (cosa che farà arrabbiare molto i Tarkan), salvo colpire Nagiz alle spalle infiltrandosi nelle linee avversarie, in quel caso si vincerà in automatico. Se durante la battaglia si viene battuti, i nemici invadono la miniera e l'esercito Eldreis è sconfitto: questo renderà più difficile ottenere una mediazione positiva tra poco. In ogni caso, lo scontro è interrotto dall'arrivo degli striscianti, ma prima che siano addosso a Erin scatta un'altra sequenza onirica.

In questo sogno c'è più interazione con le voci e si capisce inevitabilmente che qualcosa nella testa di Erin parla, e che quel qualcosa è legato anche agli striscianti. Nell'opzione migliore da scegliere ("cosa volete?") è nascosto un riferimento al "mantra nella sua forma più pura": si potrà capire meglio nell'Atto Quarto cosa ciò significa.

Esaurito il sogno, c'è un breve salto temporale e la narrazione riprende nel salone dell'arkon Gaia per una mediazione di pace. I Tarkan accusano gli Eldreis di aver violato la tregua, con un ordine di attacco ufficiale. Ovviamente è un falso realizzato sulla carta filigranata di Lucios (rubata da Banon su ordine del vero mandante, ma questo non vie-

ne detto esplicitamente). Il lettore può saperlo e avere addirittura il nome del colpevole, oppure essere totalmente allo sbaraglio. Solo accusando correttamente Banon nell'Atto Primo si ha una chance di ottenere una sentenza favorevole, che però è influenzata anche dal rapporto con l'arkon Gaia e dal fatto di essere stati o meno sconfitti in battaglia alla miniera di Ergos. Altrimenti si può ottenere una mediazione neutra o addirittura sfavorevole; a prescindere dall'esito, Erin può contestare e inimicarsi ulteriormente l'arkon Gaia, oppure parlare con Nagiz e migliorare un po' il rapporto con i Tarkan se è negativo.

In ogni caso, bisogna firmare i documenti per quiescenza. Keja provvede, dopodiché Erin controlla che non abbia manomesso nulla. Tocca a Lucios firmare, ma... barcolla, inciampa, cade. Sta morendo! Si può intervenire subito o attendere. Se si attende, Lucios mette le mani in faccia a Erin. Non si capisce subito perché lo faccia, ma sta malissimo e la sua faccia è orribile: si segna una parola-chiave, **#Orrore**. Per quanto si agisca, Lucios è purtroppo destinato a morire.

Altro breve salto temporale. Un consiglio Eldreis è in corso e si cerca di fare il punto della situazione, ovviamente non buona. Se la mediazione è favorevole, non è cambiato nulla come territori (ma come abbiamo visto è molto difficile che accada). Se invece è neutra gli Eldreis hanno perso un territorio a caso tra Piana e Scarpata, che è passato ai Tarkan. Se è sfavorevole, entrambi i territori sono perduti (in caso di perdita della Piana con **#Tunnel** segnato, si perde anche quella parola-chiave). Per effettuare le modifiche, è sufficiente prendere il numero di paragrafo di un luogo sulla mappa e cambiare solo le centinaia, mettendo al loro posto il numero "4". È tutto strutturato per funzionare e anche il Bacino Inferiore ha sempre il 4 come centinaia, così da far capire che indica quando un territorio sulla mappa è dei Tarkan.

Fatto questo, è giunto il momento di produrre kryo-ghiaccio e ottenere crediti. Ogni territorio produce in modo diverso a seconda di ciò che si è fatto in precedenza, con vari bonus (ad esempio, il nuovo mezzo realizzato dagli operai), ma ovviamente i territori Tarkan non producono nulla. È possibile spendere crediti per comprare miglioramenti, oppure tenerli in prospettiva del tributo che si dovrà versare più avanti (almeno 15 crediti). Era prevista la possibilità di versare denaro già adesso per rendere più tranquilla l'arkon Gaia; ma in realtà i controlli per il suo odio sono quasi tutti alla fine del libro, quindi ho tolto l'opzione.

Fatto ciò, tutti (soprattutto Doukas) daranno la colpa della morte di Lucios ai Tarkan e insisteranno per attaccare, visto che ormai la tregua di sangue è agli sgoccioli. Bisogna preparare un esercito e ovviamente un controllo sul campo sarà utile, così come trovare alleati. Dopo aver comprato se del caso nuovi oggetti, inizia l'Atto Quarto.

ATTO QUARTO: AGNIZIONE

In questa sezione si torna a muoversi liberamente su Thule, fino a segnare 5 crocette. Avendo già visitato tre luoghi nell'Atto Terzo, il tempo è meno stringente: infatti è anche possibile concludere anzitempo la missione rientrando alla base, se un giocatore non ha proprio più niente da fare. I luoghi e i paragrafi sono gli stessi dell'Atto Terzo, ma la parola-chiave **#Eredità** – e in un caso **#Preoccupazione**, segnata durante il consiglio Eldreis – fungono da interruttori del fatto di essere nell'Atto Quarto. Tutti gli eventi previsti dall'Atto Terzo possono verificarsi anche ora, ed è quindi possibile tornare successivamente nel luogo per scatenare l'evento specifico dell'Atto Quarto. Le uniche eccezioni, come abbiamo visto, sono la prima infiltrazione nella base Tarkan del Bacino Inferiore e l'incontro con l'informatore

allo Spazioporto. Proprio perché si può tornare nello stesso luogo scatenando eventi diversi, avevo inserito inizialmente la regola logica di non poter recarsi due volte di fila nello stesso posto. È stata rimossa perché, oltre a essere poco importante, poteva creare problemi con un solo luogo rimasto da visitare due volte.

Le zone visitabili sono:

Miniera di Ergos. Non ci sono eventi specifici per l'Atto Quarto. Se non è mai stata visitata, accadranno quelli dell'Atto Terzo, con solo un paragrafo di raccordo con dialoghi diversi. Sarà un pelo più difficile allontanarsi dal gruppo per esplorare in solitaria, perché gli operai si aspettano la visita e controllano meglio il gruppo. Alla fine, o come unica azione in caso di ritorno, si potrà però decidere di smantellare la miniera (se gli eclidi l'hanno chiesto), rimuovendola dalla mappa.

Piana di Lungo Corso. Varie ipotesi.

- Se si è aperta la voragine senza esplorare i tunnel, lo si può fare ora, altrimenti bisogna murare l'accesso. Nessun'altra opzione.
- Se non c'è la voragine, si può entrare in contatto con un giovane eclide che sta sostenendo una prova. È possibile pedinarlo (e scoprire la tana eclide nella Permapheia), aiutarlo (idem, con in più un piccolo interruttore), ucciderlo o far finta di aiutarlo, ma lasciarlo morire contro uno strisciante. In entrambi questi ultimi casi, interverranno gli eclidi che lo stavano controllando e vorranno che Erin riconsegni il corpo, comunque lodando gli Eldreis per non aver aiutato il ragazzo. È possibile obbedire, combattere o... chiedere qualcosa in cambio (Erin ha diritti sul cadavere in base alla strana legge eclide). Se il numero associato alla parola-chiave **#Gloria** è dispari, è già la seconda volta che Erin si comporta bene con gli

eclidi e questo dà un bonus considerevole per l'incontro nella loro tana. Altrimenti, si otterrà comunque un piccolo bonus. Ovviamente se non ci si comporterà bene qui scatterà la violenza: la battaglia sarà molto dura, donando un'arma utile ma togliendo la possibilità di accesso alla tana eclide.

- Se è presente la voragine e la zona è controllata dai Tarkan, è possibile avvicinarsi alla base per infiltrarsi, ma sarà molto difficile perché la zona è impervia. In alternativa è possibile rubare un veicolo Tarkan e usarlo come ariete (come si poteva già fare nella battaglia della miniera, ma l'arkon Gaia ha specificato che è vietato dalla normativa!).
- Se non c'è la voragine e la zona è controllata dai Tarkan, anche in questo caso ci si può avvicinare alla base per infiltrarsi (sarà più facile se si ha già esplorato la zona) e in alternativa rubare un veicolo Tarkan e usarlo come ariete.

Se si usa il veicolo come ariete causando una grande esplosione (si può scegliere di investire brutalmente un Tarkan facendo arrabbiare ancora di più l'arkon Gaia e rendere le cose più facili), e *non* si è già aperta la voragine, l'esplosione sarà tale da attirare il Flagello! La base Tarkan verrà distrutta e il testo tornerà alle opzioni di apertura della voragine nell'Atto Terzo. Si potrà dunque esplorare il tunnel e il terreno sarà di nuovo Eldreis.

Se ci si infila nella base, i paragrafi diventano in comune con l'infiltrazione nella Scarpata Discoscesa. È possibile rubare oggetti, ottenere informazioni oppure effettuare un sabotaggio. Se tuttavia si causa una forte esplosione, e non c'è già la voragine, anche in questo caso arriverà il Flagello.

Scarpata Discoscesa. Anche qui sono presenti varie opzioni.

- Nel caso si sia attraversato la zona senza incontrare gli

eclidi, si tornare a esplorare le montagne e l'incontro con i nativi, pacifico o no, è forzato.

- In caso di incontro già avvenuto con gli eclidi, si può solo decidere di simulare un attacco Tarkan contro di loro (è molto difficile riesca), così da ottenere appoggio con l'inganno.
- Se il terreno è controllato dai Tarkan e non sono stati incontrati gli eclidi, non è più possibile contattare gli etlwo. Si può però infiltrarsi nella base Tarkan a piedi (difficile) o salendo su un veicolo nemico, cosa che però espone all'attacco di uno strisciante, attirato dalle vibrazioni.
- se il terreno è Tarkan e gli eclidi sono stati incontrati, è possibile agire come sopra e in più simulare l'attacco Tarkan agli eclidi, che è più facile riesca, visto che sono realmente in zona.

Se ci si infila nella base Tarkan, i paragrafi sono in comune con l'infiltrazione nella Piana; se esplode una bomba tuttavia non si apre una voragine, bensì si provoca una valanga! Come era accaduto in precedenza col brahimo. In ogni caso, fuggire sarà più difficile rispetto alla Piana e lo si potrà fare senza danni solo capendo come creare una slitta. Con questo freddo, infatti, il tessuto bagnato diventa rigido in pochissimo tempo (vedi esperimenti su YouTube).

In generale contro i Tarkan

Nell'Atto Quarto come abbiamo visto ci sono varie occasioni che porteranno Erin ad affrontare i Tarkan. Se le cose dovessero andare male, non si viene catapultati nel sogno ricorrente, ma si finisce prigionieri. È a quel punto possibile scappare (una volta sola) o farsi condurre alla base dei nemici. Questo può avvenire una volta sola: se accade due volte (molto difficile, ma non impossibile) scatterà un finale negativo per ragioni di logica. Ovviamente essere rapiti significa perdere molti oggetti utili, ma consente di

entrare nella base Tarkan nell'Atto Quarto, quindi ha una sua ragione d'essere. Essere prigionieri inoltre permette di ottenere l'[Obiettivo 3] (vedi dopo), oppure di parlare con Keja e scoprire alcune informazioni. Per uscire dalla prigione, bisogna risolvere un piccolo enigma grafico inclinando il libro e facendo comparire un numero poco visibile (472), oppure dare grandi colpi alla porta.

Bacino Inferiore. Anche in questo Atto, per raggiungerlo è necessario avere la parola-chiave **#Tunnel**, oppure almeno uno tra i luoghi Scarpata Discoscesa o Piana di Lungo Corso con il numero "3" come centinaia sulla mappa (quindi se il terreno è Tarkan, e ha il 4 come centinaia, non è possibile sfruttarlo). Gli eventi dell'Atto Terzo sono preclusi: è molto, molto più difficile entrare! O si conosce il gesto segreto appreso nell'Atto Terzo, o si ha un alto valore di Concentrazione e lo si nota adesso, oppure bisogna infiltrarsi con due prove. L'ultima alternativa è essere fatti prigionieri. Se in un modo o nell'altro si riesce a entrare, ci si può recare nel settore residenziale o nei magazzini, sfruttando se del caso la conoscenza pregressa della zona.

Nel settore residenziale è possibile affrontare Keja Tarkan ubriaca. È possibile accoltellarla, avvelenarla o convincerla a parlare, approfittando del suo stato alterato. In questo terzo caso, bisogna superare una prova di Concentrazione. Se la si accoltella o si usa un veleno, ciò ferirà la nemica che però riconoscerà Erin (il Keno arriverà quasi a ucciderla). Se però si usa la Agelia, veleno segreto, Keja diventerà preda di allucinazioni e si potrà:

- farla confessare dettagli sui Tarkan (capendo che non sono come sembrano, stessa opzione del dialogo superando la prova di Concentrazione);
- metterla contro gli eclidi (gli Eldreis otterranno l'appoggio degli etlwo);
- farla parlare di Lucios. Questa opzione non è utile per il

gioco, ma per la storia: dalla reazione di Keja si capisce che odia Lucios *a morte*. Questo perché è stato *lui* a ridurla in quell'aspetto: erano amanti e le ha trasmesso un veleno tramite un rapporto sessuale. Keja in verità crede che la responsabile di tutto sia la sorella, Atecaj/Tecla. Si tratta di una citazione di come il barone Vladimir Harkonnen di Dune sia diventato deforme e avrà comunque un doppio significato più avanti.

Nei magazzini, è possibile effettuare un sabotaggio causando una forte esplosione. Se riesce, si riduce il numero associato alla parola-chiave **#Sfida** di 3 punti, indebolendo i Tarkan. Ma c'è un problema... si tratta dell'unica riduzione dispari di quel numero, che può essere quindi diventato zero, o pari. Si tratta ovviamente di un interruttore nascosto, e anche molto grave.

Spazioporto. Se si raggiunge questo luogo per la prima volta nell'Atto Quarto, non avviene più il sabotaggio: non è più il primo del mese, non c'è interesse a non far raggiungere a Erin la taverna. Anche per questo motivo è possibile andare subito all'obitorio, oppure recarsi nell'esercizio commerciale. Se Erin va alla taverna e si siede al tavolo libero, non accade quasi nulla. Nel caso la taverna sia già stata visitata, il testo conduce direttamente al settore medico senza altre opzioni.

Il corpo di Lucios è qui ed Erin vuole esaminarlo. Per entrare ci sono vari modi, tutti attivabili con lo Zakimos System:

- il nome del medico Horus, Varien;
- il nome segreto "Priah". Verrà menzionata dall'Horus di guardia la "stanza ventisette";
- il nome della medica Gaer, appreso alla taverna.

Se non si possiede nulla di quanto sopra, si entra lo stesso ma perdendo tempo e causando un trambusto (si segna una crocetta e si aumenta il numero associato a **#Timore**).

Una volta dentro, e trovato il corpo di Lucios, è possibile esaminarlo. Se lo si fa, la sovriasthenia si attiva ed Erin prova un grande dolore, che però aumenta l'Energia iniziale (è possibile evitarlo con la linfa). Attenzione però, perché più Erin si rafforza (vedi anche dopo) più aumenterà anche il controllo delle voci sulla sua mente! In ogni caso, si otterranno le prove che Lucios è stato avvelenato tramite la sua penna personale, ricorrente nella storia. Quindi evidentemente chi ha messo il veleno era dentro casa Eldreis: solo loro avevano accesso alla penna.

Prima di fuggire, se il giocatore ricorda il numero della stanza speciale “ventisette”, è possibile trovare una camera con tini ovali contenenti persone mutate che sembrano pesci (citazione della gilda spaziale di Dune, ovviamente). Parlando con una di loro si incontrerà Tabatha, la migliore studentessa del corso all'Aidolakademia, l'accademia delle ombre. Come ha fatto a ridursi così? È possibile farle delle domande e capire che questo era il destino di tutte le reclute, scoprendo che Tabatha ha poteri telecinetici enormi e che è in contatto con le voci che vogliono “andare oltre, nello spazio”. Non bisogna però esporsi troppo, perché comunque se si è lì è perché si fa parte del complotto! Altrimenti non si potrebbe conoscere la parola “Priah”, che non è un nome ma significa “perfezione” (perfezionamento dell'essere umano, da Evangelion).

Usciti dal settore, se non si possiede la parola-chiave **#Bardato**, Erin dovrà affrontare un'ombra. Come hanno fatto a seguire i suoi movimenti stavolta? Ha agito in solitudine: nessuno può avere fatto la spia. È importante per capire che i nemici controllano Erin a prescindere da dove sia e con chi parla. Come fanno?

Permapheia. Trovate tracce degli eclidi letwos nella Piana di Lungo Corso, in un modo o nell'altro, è possibile raggiungere la loro base. Ci sono varie possibilità, che di-

pendono da due fattori: lottare contro il capo eclide nel primo agguato, e non usare trucchi, e riconsegnare il cadavere del ragazzo durante la prova nell'Atto Quarto.

Se entrambi gli eventi si verificano, Erin avrà subito l'appoggio degli eclidi.

Se uno solo si verifica, bisognerà ottenere il loro appoggio in una difficile sfida fisica (combattimento) o mentale (partita a shamat, in cui tornerà utile l'esperienza fatta con Belisarios).

Se Erin ha aiutato il ragazzo eclide durante la sua prova, troverà la sua testa impalata per aver trasgredito alle regole. Gli eclidi non le mandano a dire, se non si fosse ancora capito.

Se si ottiene l'appoggio eclide, è possibile andarsene, scoprendo però che i nativi sono barbari che torturano i prigionieri. È il caso di allearsi con loro oppure no? In alternativa, è possibile attaccare e uccidere il loro capo, Siwa, in automatico! Come voleva Hyeu, il leader della tribù rivale.

Se invece non si ottiene l'appoggio letwos, è comunque possibile attaccare, ma il combattimento sarà molto duro.

Se si segue qualunque strada violenta, è impossibile scappare dalla base senza essere sconfitti, salvo che il numero associato alla parola-chiave **#Gloria** sia dispari: ciò era accaduto durante l'agguato degli eclidi nella Piana di Lungo Corso, quando una guardia Eldreis era sparita. Era stata fatta prigioniera! La guardia comparirà, e si farà esplodere, salvandovi. È l'unico modo per uccidere il capo letwos e ottenere comunque un punteggio perfetto a fine partita.

A prescindere dall'esito delle azioni, non si può tornare due volte nella Permapheia e il relativo paragrafo è rimosso.

Carthago. Si può tornare alla fortezza per concludere la giornata, o per fare queste cose:

- equipaggiarsi e curarsi. Si spiega da solo;
- studiare e meditare. In un paragrafo tranquillo sarà data

molta enfasi sul mantra delle ombre, con una spiegazione più articolata dell'ultimo verso, che in origine era "con il cuore e le spalle al muro, farò il contrario di ciò che mi dite di fare". Si tratta della "forma più pura del mantra" menzionata nella visione dopo la battaglia alla miniera di Ergos. Se non ci si è ancora recati allo spaziorpoto, Erin rifletterà sulla morte di Lucios: avere la parola-chiave **#Orrore**, ossia aver aspettato durante i tragici eventi, farà capire che c'era una puntura sul dito di Lucios e che l'arma del delitto è la penna, senza bisogno di recarsi all'obitorio per scoprirlo. Ma non saranno tutte rose e fiori...

- esaminare ghiandole: si ottiene il Keno se non lo si ha già sintetizzato nell'Atto Terzo, ma questa volta in solitudine. Si scopre inoltre che gli striscianti sono gatti mutati – gli animali preferiti del Malvagio;

- esaminare cadaveri eclidi: si otterranno informazioni su Thule, utili per l'[Obiettivo 11];

Ogni due azioni effettuate si dovrà segnare una crocetta.

Questo è tutto ciò che è possibile fare nell'Atto Quarto. Conclusa anche questa parte, comincerà la notte prima dell'attacco ai Tarkan. Se il valore accanto a **#Sfida** (rapporto con i Tarkan e loro potenza) è basso, Nagiz comparirà e sfiderà Erin a duello. Altrimenti Nagiz non comparirà. Si può anche non accettare la sfida, facendo proseguire gli eventi come se quest'ultima non fosse stata posta. In ogni caso, la storia torna a essere narrativa e si biforca.

Se si accetta la sfida di Nagiz

Prima di inoltrarsi nei ghiacci, è possibile prepararsi in armeria e potenziarsi. Tra i vari potenziamenti, si aumenta la Linfa iniziale di 1 punto, bevendo estratti per la battaglia nel laboratorio di Tecla. Indubbiamente utile ma, ahimè, è l'unico aumento dispari della Linfa iniziale. Sappiamo già cosa vorrà dire: interruttore nascosto.

Il combattimento successivo, molto duro, è interrotto dal Flagello, attirato dalle voci nella testa sia di Erin sia di Nagiz. Se si perde il combattimento, non ci sono scelte. Se si vince e si scappa, ma si possiede la parola-chiave **#Autopsia**, ciò significa che Erin ha l'anca ancora dolorante per la caduta; non riesce dunque a fuggire. Altrimenti è possibile farlo e Nagiz sparisce (morendo). Si torna dunque alla base.

Se Erin non ha potuto fuggire, si scopre che in realtà ha trovato rifugio insieme a Nagiz nascondendosi in una grotta; ma ora devono trascorrere la notte assieme. Vista la temperatura estrema, Nagiz propone di abbracciarsi. È possibile stare lontani e resistere solo con un buon punteggio di Energia (quindi l'ipotesi è esclusa in caso di sconfitta).

Se Erin e Nagiz si abbracciano, possono succedere svariate cose:

- Keja ha individuato Erin mentre la colpiva/avvelenava? Nagiz accoltella Erin;
- il numero associato a **#Sfida** è zero o pari? Vuol dire che Erin ha fatto esplodere la bomba nella base Tarkan. Nell'esplosione è morto Yan Xzi, il padre di Nagiz: era possibile saperlo, perché il suo mantello è in quella zona nell'Atto Terzo. Anche in questo caso Nagiz accoltella Erin.

Nulla di quanto sopra? Nagiz non vuole uccidere Erin. Ma cosa vuole fare il giocatore?

- Se attacca Nagiz, l'erede Tarkan è più forte e vince in automatico.
- Se bacia Nagiz, e usa il veleno, solo l'Oditisco (capsula in bocca) funziona; una carognata del genere però è veramente degna di un assassino e le voci nella testa gongoleranno.
- Se bacia Nagiz e basta, senza usare il veleno, si otterrà la parola-chiave **#Legame**.

In ogni caso, se Erin ha avuto la peggio nella grotta, solo l'appoggio dei letwos permetterà di raggiungere il FINALE ECLIDE. Altrimenti si attiverà il FINALE MUTAZIONE.

In caso invece di sopravvivenza alla notte, si otterranno nuove informazioni sui Tarkan per poi tornare alla base; un tiro determinerà quanto tempo è trascorso (sarà molto, molto difficile essere rapidi) e il testo si ricollegherà allo scontro con Kanou (vedi dopo).

Se si resta alla base/si rifiuta la sfida di Nagiz

Erin andrà a dormire, dopo che i medici hanno curato le sue ferite... e non solo! Gli operai danno inizio a una ribellione. Varie ipotesi:

- se Gashna è stato punito e Banon è vivo, il medico rosso, che è il fratello di Gashna, cerca di uccidere Erin. Si può solo combattere;
- se Gashna non è stato punito e Banon è vivo, il medico rosso ordinerà di seguirlo. Si può obbedire, oppure combattere e ucciderlo;
- se Banon è morto, accadrà la stessa cosa, ma gli avversari saranno civili più deboli e il combattimento sarà molto più semplice.

In caso di sconfitta durante la battaglia con i ribelli: gli operai legano Erin in un magazzino con un operaio sordo come guardia. Se ci si vuole liberare in tempo, bisogna usare su di lui il nome di Evita (l'operaia conosciuta in miniera) oppure Vitaca, la bambina morta sulla karavel (diventa lo stesso numero con lo Zakimos System). Menzionare Kanou è inutile, perché è lui il capo della rivolta. Se si menziona Doukas, si ottiene un indizio utile. In alternativa è possibile liberarsi da soli, ma perdendo tempo.

In caso di fuga e/o vittoria durante la battaglia con i ribelli, ci si può recare subito nella sala del consiglio o prima recuperare le proprie armi, perdendo tempo.

Se si arriva nella sala del consiglio dopo aver perso tempo, Ambrosia è morta. Altrimenti è solo in coma. Questo vale anche al ritorno dalla sfida con Nagiz.

Ma cosa succede se si sguano i ribelli? In tal caso sotto-

pongono Erin a un processo, che è l'unico modo per evitare il combattimento con Kanou. Nel processo è possibile far valere la propria buona fede (fallimento), cercare di corrompere la giuria (sarà difficile se si è stato troppo buoni con gli operai: credono di poter fare a meno degli Eldreis) o minacciarla (sarà difficile se non è stato usato il pugno di ferro).

Se il pubblico è convinto, Kanou si rivelerà un mutante dagli occhi del male, dominato dalla sovariasthenia, ma morirà in automatico. Altrimenti bisognerà affrontarlo (in entrambi i casi, Ambrosia entrerà in coma).

Il combattimento contro Kanou è articolato in due fasi. La prima è molto facile ma viene data l'opzione di disarmare il nemico, senza ucciderlo. È meglio farlo perché la seconda fase è molto più ardua, in particolare se le armi e gli oggetti sono stati sequestrati.

Se si perde contro Kanou, le ombre scoprono i disordini di casa Eldreis e ne approfittano per attaccare. Scatta la sequenza **BATTAGLIA PERSA**.

Altrimenti, Kanou è morto. Tecla e Doukas intervengono in scena e mettono sotto controllo i ribelli. La situazione sembra rientrata, ma è ormai evidente che bisogna tirare le fila dei tradimenti e giustiziare ogni ribelle.

Prima però si verificherà se il giocatore ha incontrato gli eclidi etlws. I nativi diverranno alleati degli Eldreis se Erin ha ucciso Siwa, se ha messo i Tarkan contro gli eclidi oppure se ha dismesso la miniera di Ergos.

Se nulla di quanto sopra è applicabile, l'incontro con gli etlws avverrà lo stesso, ma perché questi ultimi sono stati fatti prigionieri durante un attacco. Lo scopo di Hyeu è infatti far scoppiare il conflitto tra Eldreis ed eclidi, per aumentare il suo potere che è traballante. Se si lascia tornare Hyeu tra i suoi, si farà il suo gioco, perché passerà da vittima. Se lo si uccide a sangue freddo questo non accadrà, ma l'omicidio brutale renderà Erin sempre più preda delle voci, che si nutrono della sua furia.

Se si è deciso di dismettere la miniera, verrà organizzato un rito religioso a cui il giocatore può partecipare, bevendo l'acqua di un lago sub-glaciale nascosto nella profondità della montagna, e potendo così attivare il SOGNO RICORRENTE senza essere mai sconfitti. Ascoltare gli etlwo che pregano fa capire ulteriormente che la chiave per dischiudere il sogno è il mantra, in particolare l'ultimo verso.

Credo sia giunto quindi il momento di parlare di questo sogno, che come abbiamo visto può verificarsi sia nell'Atto Terzo sia nel Quarto.

Sogno ricorrente

Si tratta della sequenza iniziale, a cui si viene inviati nuovamente in caso di sconfitta negli Atti Terzo e Quarto, oppure durante la partecipazione alla cerimonia eclide alla fine dell'Atto Quarto. In tutti i casi, tranne all'inizio del libro, prima di cominciare il sogno il testo ordina di segnare la parola-chiave **#Visione** e scrivere accanto il numero del paragrafo in cui ci si trova (ad esempio, se si accede al sogno nel paragrafo 324, bisognerà scrivere 324). Dopodiché partirà la sequenza già vista a inizio del libro. Una volta conclusa, l'Energia *iniziale* e attuale aumenterà di 1 punto, rendendo Erin più potente; dopodiché si dovrà leggere al contrario il numero segnato accanto a **#Visione** e continuare da quel paragrafo (nell'esempio sopra, dal 423).

La strada da seguire è indicata dal mantra delle ombre (che è una rielaborazione del brano *CRX* dei Casino Royale, più la litania Bene Gesserit di Dune e una citazione di Fabrizio De André):

“Io rifletto, questo è il tempo anche se non c'è il tempo.” Non agire d'istinto.

“L'emozione fagocita la mente, la paura è il peggior veleno.”
Non aver paura.

“Loterò con coraggio, sentimento puro.” Combatti.

“Lascero la mia resa agli altri.” Non arrenderti.

“Con cuore e spalle al muro, mi muoverò all’opposto, in un percorso ostinato e contrario”. Questa frase racchiude il segreto più nascosto del libro. Seguendo le scelte precedenti si giunge al paragrafo 88, in cui c’è un rimando fisso al 623, col testo che parla di “cuore” e che dice “ormai hai le spalle al muro. Senti di non avere scelta: devi andare al 623.”

Il segreto nascosto è ignorare l’ordine e andare invece al 326, come suggerito sia dal mantra sia dal suo testo originale (vedi sopra). Se si procede in questo modo, si entrerà in contatto con il Flagello (chiamato anche Creatore dagli eclidi etlwoš), scoprendo che dentro di sé ha un volto umano con gli occhi dalle iridi rosse ferite a croce (come il Malvagio), e si potrà prendere la nota “cuore di ghiaccio”. Con questo appunto, non sarà più possibile affrontare il sogno ricorrente e si otterranno vari bonus.

ATTO QUARTO (CONTINUA)

Eravamo rimasti alla fine dell’Atto Quarto, prima delle accuse finali.

Accuse finali

Per affrontare i traditori, entrerà nuovamente in gioco lo Zakimos System. C’è anche l’opzione di effettuare pesanti purghe tra soldati e classe operaia, ma non porteranno a nulla. Il colpevole (o i colpevoli, come vedremo) hanno tutti un nome. Uno solo di loro però è fisso a ogni partita: gli altri due tradimenti sono attivati da azioni del giocatore.

Le persone affrontabili in questa sezione sono:

- Tecla (TC): la madre di Erin è sempre sibillina. Anche quando la si affronta, non è sincera. È coinvolta nel complotto? Oppure no? La risposta giusta è: forse. Per tutto il libro si lascia intendere che Tecla non sia proprio legatissima a casa Eldreis. È una Tarkan, non è mai specifi-

cato perché è entrata negli Eldreis. Inoltre è un'ombra, un'assassina. Tuttavia diventa *davvero* coinvolta nella congiura solo se Erin sintetizza il veleno Keno davanti a lei, e quindi alla fine dell'Atto Terzo, fornendo segretamente all'arkon Gaia la sostanza con cui Lucios sarà ucciso. Questo interruttore è mascherato da una concatenazione di parole-chiave che non rendono immediato il collegamento anche facendo meta-gioco; tuttavia risulta chiaro nel momento in cui si scopre che neppure l'arkon Gaia conosceva il veleno usato per uccidere Lucios, ben noto invece sia a Erin sia a sua madre, creatrici di quella sostanza letale poco tempo prima. È comunque sempre possibile decidere se affrontare Tecla o meno, anche se il combattimento è più duro se non si possiede il Keno (nota che è possibile possederlo senza che Tecla sia una traditrice, sintetizzandolo nell'Atto Quarto). Perché Tecla fa così? Qual è il suo scopo? Ebbene, non è chiarissimo neppure a me, proprio perché lei è così sfuggente, un'ombra. Ma penso lo faccia per rendere Erin più forte, per far sì che possa superarla. Non a caso dice una frase del genere nell'Atto Primo, in un ricordo di Erin;

- Ambrosia (MB): se la scriba è morta, non c'è da preoccuparsi. Se è in coma, è possibile ucciderla. Il sapere dei suoi errori sulla nave potrebbe spingere il giocatore a crederla una spia: in realtà non lo è mai;
- Belisarios (BL): il medico canuto non è una spia, ma è possibile crederlo per varie ragioni. Se tuttavia Erin lo uccide, diventerà solo più preda delle voci;
- Doukas (DK): è sempre un traditore ma, se lo si affronta senza prove, il testo è scritto in modo tale da fregare chi "curiosa" l'esito dei paragrafi barando. Se invece si hanno le prove che abbia mentito sui Tarkan (parola-chiave **#Negazione**), Erin gli chiederà esplicitamente se è stata Keja a sfregiarlo e lui non potrà mentire. A quel punto sarà chiaro che il suo ruolo era controllare la fazione e te-

nere il potere di Eldreis e Tarkan bilanciato, in attesa che l'autocrazia decidesse chi far vincere. Doukas tuttavia non ha mai fatto del male a Erin, perché ne è innamorato. È possibile ucciderlo, oppure seguirlo mentre conduce all'arkon Gaia. Se si ha un buon rapporto con la megera, anche Erin potrebbe unirsi al tradimento (FINALE A SORPRESA). Altrimenti sarà **BATTAGLIA PERSA**;

- Erin (RN): ebbene sì. Come vedremo tra poco, è possibile sia Erin in persona a passare le informazioni ai Tarkan! Ciò accade solo in caso di sconfitta all'approdo su Thule, nell'Atto Secondo. Ho voluto giocare molto con i lettori qui: in quel caso infatti Erin si sveglia in una sala operatoria, con un medico Horus che ha curato il suo congelamento. Il lobo dell'orecchio sinistro è danneggiato, ma per il resto l'erede Eldreis può cavarsela. Parlando con il medico, Erin apprende automaticamente il suo nome: Varien. Ebbene, essere operati è l'unico modo per conoscere quel nome. Non vengono segnate parole-chiave: un lettore, salvo che sia estremamente esperto, difficilmente si accorgerà che è il nome Varien a essere l'interruttore nascosto! Perché il medico Horus ha installato di nascosto un microchip (tecnologia proibita) nell'orecchio congelato di Erin, che però si attiva solo andando allo Spaziporto nell'Atto Quarto e usando il nome di Varien per entrare. Ecco come facevano le ombre a controllare Erin da remoto! Scegliendo quest'opzione durante le accuse, si risolve il problema.
- Varien (VR): come sopra. Mi è sembrato giusto mettere l'opzione, anche se Varien non è tecnicamente un "traditore Eldreis".

ATTENZIONE: se si viene sconfitti durante una battaglia in questa fase, si attiva automaticamente il **FINALE MUTAZIONE**. Ultimata questa sezione, invece, si arriva all'Atto Quinto.

ATTO QUINTO: CATARSI

Siamo giunti alle battute finali della nostra storia. È il momento di attaccare i Tarkan in massa, ma prima avverranno gli ultimi eventi prodromici alla battaglia finale.

Per prima cosa, si avrà l'ultima produzione di crediti. Poi bisognerà pagare il tributo (o subire la furia dell'autocrazia, che condurrà al segmento **BATTAGLIA PERSA**).

Nel caso si abbia stretto alleanza sia con i letwos sia con gli etlwo, visto che le due tribù si odiano, si dovrà scegliere una delle due da sostenere. Una mediazione culturale potrà all'[Obiettivo 9] ma a pochi vantaggi: qui non c'è spazio per il mito dello "straniero salvatore".

Prima che tutto sia perduto, ci sarà comunque la possibilità di cercare un accordo di pace con i Tarkan, ma non sarà semplice.

Keja ignorerà l'invito. Se si chiede invece di parlare con Nagiz, potrebbero accadere varie cose.

- Se Erin ha ferito Keja Tarkan, i nemici approfittano dell'appuntamento per aggredire gli Eldreis. Si giunge così al segmento **BATTAGLIA PERSA**.
- Se Nagiz ha fatto una brutta fine, Keja incontrerà Erin solo per proferire insulti, aumentando l'odio nei suoi confronti.
- Se si possiede la parola-chiave **#Legame** e il punteggio di Linfa *iniziale* è dispari... Keja incontrerà Erin solo per dire che un veleno a trasmissione sessuale ha ucciso Nagiz. Il trasporto con cui lo dice fa capire che era accaduto anche a lei, con Lucios. Dunque Erin ha ucciso Nagiz? Ma come? La risposta, non spiegata ma intuibile in rilettura, è che Tecla stava monitorando Erin, sapeva dei suoi sentimenti per Nagiz e ha inserito il veleno nelle sostanze potenzianti che il giocatore ha assunto prima della battaglia. La crudeltà definitiva del libro, a mio avviso, è una delle cose che me ne rende più orgoglioso.

- Se si possiede **#Legame** e la Linfa iniziale è pari, si può incontrare Nagiz ma non è facile convincere l'erede Tarkan a passare dalla parte degli Eldreis. È possibile farlo solo avendo raccolto prove sulla morte di Lucios. Se si supera l'impresa, è possibile saltare la battaglia finale contro i Tarkan e andare direttamente al confronto con l'arkon Gaia, con l'appoggio di Nagiz!

Battaglia finale

Prima di affrontarla è necessario calcolare il valore di battaglia Tarkan, che dipende da tanti eventi accaduti in precedenza: quanti territori gli Eldreis controllano, supporto o inimicizia degli eclidi, morale delle truppe e così via. È possibile inoltre scegliere se controllare la battaglia da remoto (per ridurre il valore Tarkan, ma col rischio di aumentarlo) o se lanciarsi subito sul campo.

Una volta iniziato lo scontro, si devono lanciare 2D e sommare il valore di battaglia Tarkan.

Se il risultato è troppo alto, la battaglia è persa subito.

Se il risultato è medio-alto, bisogna affrontare un'ombra mascherata, poi Keja, e infine Nagiz se è ancora presente.

Se il risultato è medio, bisogna affrontare Keja e poi Nagiz se ancora presente (Keja è più debole se è stata avvelenata o ferita).

Se il risultato è basso, la vittoria è automatica e si ottiene un obiettivo.

A quel punto il giocatore è posto di fronte a un bivio fondamentale: fermarsi o proseguire? Se ci si ferma, si ottiene il **FINALE NORMALE**. Altrimenti, la squadra partirà verso lo spazioporto per affrontare l'arkon Gaia. Tuttavia...

Confronto con Gaia

Prima di arrivarci, il testo controllerà la risoluzione di tutti i tradimenti attraverso le parole-chiave. Nel caso anche solo un tradimento fosse ancora attivo, un apparecchio

oscuro pilotato da un'ombra mutata intercetterà il mezzo Eldreis, abbattendolo. Si arriverà dunque al segmento **BATTAGLIA PERSA**.

Nel caso si riesca a raggiungere lo spazioporto, si potrà proporre un'alleanza all'arkon, che accetterà solo se è in buoni rapporti con gli Eldreis (**FINALE A SORPRESA**). Se Nagiz è presente, questa opzione è preclusa.

Se si affronta l'arkon Gaia, bisognerà usare un nome contro di lei attraverso lo Zakimos System, o la battaglia sarà persa. I nomi utilizzabili in questa fase sono:

- Tecla (TC): inutile. Anche se il suo tradimento è attivo non si hanno mai prove che la colleghino direttamente all'arkon. Per evitare la sconfitta si dovrà superare una prova di Concentrazione media;
- Doukas (DK): è un'accusa debole, ma permette di far proseguire lo scontro se si supera una prova di Concentrazione facile;
- Prialh (PR): manda in crisi l'arkon e permette di far proseguire lo scontro in automatico;
- Tabatha (TB): manda in crisi l'arkon e, se si insiste, permette di batterla: ella infatti vuole usare Tabatha come pilota per creare una nuova generazione di astronavi che si spostano con la telecinesi, contravvenendo alla normativa. È possibile fermarsi qui, ottenendo l'[Obiettivo 8] e il **FINALE DI POTERE**, oppure far proseguire lo scontro;
- Lucios (LC): di suo è inutile, ma se si hanno i risultati dell'autopsia è possibile mandare in crisi l'arkon, vincere lo scontro e, come sopra, ottenere il **FINALE DI POTERE**, ma non l'[Obiettivo 8]. Attenzione però! Se Erin ha consegnato la penna a Lucios all'inizio del libro, o se ha atteso troppo prima di soccorrere il padre, queste scelte si ritorceranno contro e il **FINALE DI POTERE** sarà precluso! Si potrà solo far proseguire lo scontro.

Se lo scontro prosegue: l'arkon sfida Erin a una partita a shamat, ma con veleno vero nelle coppe. È davvero il duello

di intelligenza della Storia Fantastica, ora. Se il giocatore mette il veleno nella propria coppa, l'arkon lo scoprirà. Se lo mette nella coppa dell'arkon, perderà di nuovo. Se lo mette in entrambe le coppe (parola-chiave **#Inconcepibile**)... l'arkon vincerà di nuovo. Sembra imbattibile!

Ma c'è un modo.

Se si perde (inevitabile, come abbiamo visto) e Nagiz è con il gruppo, si offrirà di sacrificarsi. Se Tecla è viva, e quindi non è una traditrice, sarà lei a offrirsi in sacrificio. In entrambi i casi è possibile lasciar fare e ottenere un finale struggente, ma è anche possibile anticipare e bere dalla coppa. Farlo sarà obbligatorio se né Nagiz né Tecla sono nel gruppo. A quel punto, se l'Energia *iniziale* è molto alta e/o si possiede il cuore di ghiaccio, la sovriasthenia si attiverà e salverà Erin da morte certa. Altrimenti si otterrà il **FINALE DI MUTAZIONE**.

Salvarsi però servirà a poco: le ombre attaccheranno e sarà **BATTAGLIA PERSA**... salvo che il veleno sia stato messo in entrambe le coppe: a quel punto l'arkon Gaia non avrà ancora bevuto, si rifiuterà di farlo e le ombre uccideranno *lei*! E così facendo sarà evidente che una delle guardie del corpo dell'arkon Gaia è proprio l'Autochras Papageorgia XXVII, riconoscibile attraverso i due occhi di colore diverso, menzionati varie volte. Si arriverà così al **FINALE DI VITTORIA**.

Siamo giunti dunque ai finali veri e propri. Prima di analizzarli uno per uno, vediamo cosa succede in caso di **BATTAGLIA PERSA**, una circostanza abbastanza comune nelle prime partite, come abbiamo avuto modo di vedere.

Battaglia persa

È possibile giungere qui in tantissimi modi, ma in ogni caso si hanno due opzioni: creare un giaciglio nella neve (il corpo di Erin è raccolto dai letwos, se sono alleati, portando verso il **FINALE ECLIDE**, altrimenti **FINALE DI**

MUTAZIONE) oppure proseguire nella piana rocciosa. In questo secondo caso, ci si trova nel luogo del sogno ricorrente: solo il cuore di ghiaccio può salvare dal finale negativo, conducendo al FINALE DI ONNIPOTENZA.

Finale eclide

I finali eclidi in realtà sono più d'uno, ma tutti possono essere raggiunti solo dopo essere stati raccolti dai letwos, cosa che può accadere in due occasioni: creandosi un giaciglio nella neve nella sezione BATTAGLIA PERSA, oppure se Nagiz ha sopraffatto Erin nella grotta dopo il loro scontro. In entrambi i casi, ciò non accadrà se i letwos non sono alleati.

Il giocatore sarà sottoposto a un test che riguarda il valore di Energia *iniziale*, e più propriamente: quanto è grande l'influenza delle voci sulla mente di Erin? Quante persone ha ucciso a sangue freddo? Quante volte ha dato sfogo alle sue emozioni negative? Se il risultato della prova è troppo alto, la sovariasthenia domina Erin e condurrà al FINALE DI MUTAZIONE.

Altrimenti, gli eclidi riescono a purificare l'anima di Erin, ma non il suo corpo corrotto. Avverrà infine lo scontro finale con Siwa: se il giocatore ha scoperto abbastanza segreti su Thule (valutati dal numero scritto accanto alla parola-chiave **#Genero**), si otterrà la spiegazione finale sulla natura delle voci, di Thule, degli eclidi e del kryo-ghiaccio. Altrimenti, il giocatore verrà solo posto di fronte alla scelta se morire o accettare la propria nuova natura.

Se si vuole morire, bisognerà guadagnarselo: la storia si interrompe prima dello scontro finale.

Se si accetta la propria natura eclide, dopo uno stacco temporale si assiste alla prova di Erin per entrare ufficialmente nei ranghi dei nativi, la stessa che è stata affrontata dal ragazzo nella Piana di Lungo Corso. Lo strisciante evocato dallo strumento assomiglia al primo che Erin ha affrontato su Thule: la sua vera avventura deve ancora cominciare.

Finale di mutazione

Morire? Magari. La sovriasthenia domina Erin e l'erede Eldreis si trasforma in un mostro: un nuovo Flagello, un Creatore di kryo-ghiaccio che contribuirà alla causa delle voci. Ci sono tantissimi modi per giungere a questo finale, legati soprattutto alla **BATTAGLIA PERSA**, proprio perché scegliere "unione" o "morte" è irrilevante. Non cambia nulla. Erin non ha mai avuto scelta: il suo destino era segnato sin dall'inizio. O forse no.

Finale di potere

Raggiungibile solo vincendo lo scontro verbale con l'arkon Gaia (non la sfida a shamat), concede l'[Obiettivo 17] e si ricollega subito a quello normale.

Finale di vittoria

Raggiungibile solo facendo uccidere l'arkon Gaia dall'Autochras, dopo la sfida a shamat. L'autorità suprema stava aspettando un passo falso della sua sottoposta, ha sempre controllato gli Eldreis dal loro arrivo e ora nomina Erin nuovo arkon e leader sul pianeta. Pochi se ne accorgeranno, ma si tratta di una citazione del (bruttissimo) finale del videogioco *Dune 1* della Cryo Interactive. Questo finale concede l'[Obiettivo 4] e si ricollega poi a quello normale.

Finale normale

Tutto sembra sotto controllo, anche se le visioni ancora tormentano Erin. Vuole cercare il luogo del sogno ricorrente? È possibile rispondere di no e ottenere l'[Obiettivo 15]. Se ci si ostina a volere indagare, si raggiungerà il luogo del sogno, ma a quel punto solo il cuore di ghiaccio salverà dal **FINALE DI MUTAZIONE**. Con il cuore, si potrà raggiungere il **FINALE DI ONNIPOTENZA**.

Finale di onnipotenza

È raggiungibile sia dopo una BATTAGLIA PERSA sia dopo un FINALE NORMALE, ma solo se si possiede la nota cuore di ghiaccio. Utilizzandola, il Flagello/Creatore chiederà al giocatore di chiamarlo per nome usando lo Zakimos System. La risposta è Savir, non Malvagio, né tanto meno Papageorgia. Usando quel nome, si completerà la strada nascosta, ottenendo il dominio sulla sovariasthenia e diventando un essere di grande potenza ([Obiettivo 4]).

Finale a sorpresa

Esistono due modi per raggiungere questo finale: raggiungere l'arkon Gaia nell'Atto Quinto e proporle un'alleanza (impossibile se Nagiz è nel gruppo), oppure ottenere la parola-chiave **#Negazione**, mettere Doukas alle strette alla fine dell'Atto Quarto e accettare di seguirlo fino allo spaziorporto. In entrambi i casi solo un basso punteggio di **#Timore** e alcuni bonus convinceranno l'arkon Gaia ad accettare, facendo ottenere anche l'[Obiettivo 5]: altrimenti sarà BATTAGLIA PERSA.

COME OTTENERE GLI OBIETTIVI

In questa seconda guida dettagliata indicherò un suggerimento per raggiungere i vari obiettivi, nonché la relativa soluzione. In certi casi, per ragioni di brevità, mi limiterò a fare riferimento a una sezione della guida precedente.

[Obiettivo 1] *Trota dei Ghiacci.* Trova la strada nascosta e seguila fino alla fine.

Suggerimento: c'è una strada nascosta nel sogno ricorrente che Erin affronta dopo le sconfitte negli Atti Terzo e Quarto, oppure partecipando alla cerimonia eclide dopo aver dismesso la miniera di Ergos. Per trovare quella strada è necessario seguire il mantra delle ombre; ulteriori indizi possono essere ottenuti meditando a Carthago durante l'Atto Quarto.

Soluzione: nella sezione SOGNO RICORRENTE della guida è spiegato come trovare il cuore di ghiaccio. Dopodiché bisogna raggiungere il luogo dei sogni, attraverso una **BATTAGLIA PERSA** o il **FINALE NORMALE**, e ottenere così il **FINALE DI ONNIPOTENZA**. L'obiettivo è nascosto lì.

[Obiettivo 2] *Accettazione.* Affronta la tua più grande paura.

Suggerimento: qual è la più grande paura degli esseri viventi? E allo stesso tempo qualcosa che Erin sembra sfuggire sempre, a prescindere da quanto male vadano le cose?

Soluzione: per raggiungere questo obiettivo è necessario accettare la propria morte. È possibile farlo affrontando l'arkon Gaia a shamat nell'Atto Quinto, per poi bere dalla coppa (la sovariasthenia tuttavia non deve attivarsi), oppure cercando l'oblio nello scontro con Siwa nel **FINALE ECLIDE**.

[Obiettivo 3] *Sacrificio*. Porta con te il nemico.

Suggerimento: devi essere molto, molto vicino al tuo nemico per farlo cadere. Se fossi in una prigione Tarkan, l'occasione potrebbe verificarsi.

Soluzione: l'unico modo per ottenere questo obiettivo è conoscere il veleno Oditisco (ottenibile accusando Banon nell'Atto Primo, oppure studiando con Tecla nell'Atto Secondo) e farsi rapire dai Tarkan, per poi usare la sostanza su Keja quando è poca distanza (citazione da *Dune*).

[Obiettivo 4] *Dominazione*. Deponi il vertice.

Suggerimento: il vertice è l'arkon Gaia. Raggiungerla è difficile, e l'unica arma efficace contro di lei è lo shamat. Inconcepibile...

Soluzione: per ottenere questo obiettivo è necessario raggiungere lo scontro con l'arkon Gaia nell'Atto Quinto, e quindi risolvere positivamente i tradimenti (vedi la fine dell'Atto Quarto nella guida). Non basta: si dovrà anche superare lo scontro verbale con l'arkon (vedi l'apposita sezione nell'Atto Quinto) e vincere il duello a shamat, cosa impossibile da fare senza un alto punteggio di Energia *iniziale* e/o il cuore di ghiaccio.

[Obiettivo 5] *Tradimento*. Alleati con il nemico.

Suggerimento: chi si alleerebbe mai con la causa di tutti i propri mali? Eppure è proprio quello che bisogna fare.

Soluzione: per ottenere questo obiettivo è necessario raggiungere il FINALE A SORPRESA, alleandosi con l'arkon Gaia. Ci sono due modi per farlo: raggiungere lo spazioporto nell'Atto Quinto senza Nagiz, oppure recuperare la parola-chiave **#Negazione** e seguire Doukas. Tuttavia l'arkon accetterà solo il punteggio associato a **#Timore** è basso, con pochi altri bonus ad aiutare.

[Obiettivo 6] *Rinascita*. Rinasci con un nuovo corpo, in libertà.

Suggerimento: a volte la sconfitta è solo l'inizio di una nuova battaglia, se si hanno i giusti alleati. Magari tra gli eclidi: ma quale tribù è meglio prediligere?

Soluzione: questo obiettivo è legato al FINALE ECLIDE e si ottiene solo accettando la propria nuova vita. Per ottenerlo, è necessario però farsi alleati i letwos e avere quindi la parola-chiave **#Accordo** (si veda come fare nell'Atto Quarto, sezione Piana di Lungo Corso). Il valore di Energia *iniziale* inoltre non deve essere troppo alto, o la rinascita sarà impossibile.

[Obiettivo 7] *Crudeltà*. Distruggi i nemici.

Suggerimento: sbaraglia i nemici in battaglia.

Soluzione: per ottenere questo obiettivo bisogna superare lo scontro finale contro i Tarkan in automatico, cosa possibile solo se il loro valore di battaglia è molto basso. È necessario evitare di lasciare troppi territori ai nemici (magari vincendo il confronto giuridico con l'[Obiettivo 18]), creare le giuste alleanze e sabotare le basi nemiche. Ricordate inoltre che si può usare la Linfa per rilanciare qualunque tiro, dunque anche quello della battaglia finale.

[Obiettivo 8] *Investigazione*. Smaschera i piani del nemico.

Suggerimento: questo obiettivo è molto difficile da ottenere. Bisogna confrontare l'arkon Gaia nell'Atto Quinto usando un nome appreso nell'Atto Quarto, allo spaziorporto. Tuttavia si dovrà prima ottenere una parola d'accesso all'obitorio molto nascosta, reperibile sempre allo spaziorporto, ma solo nell'Atto Terzo.

Soluzione: la strada per ottenere questo obiettivo comincia nell'Atto Terzo, ma un indizio è già presente nell'Atto Pri-

mo, nella stanza del medico Banon. Al suo interno si può trovare infatti un appunto che invita ad andare alla taverna dello spaziorporto “il primo del mese”, che casualmente avverrà proprio durante l’Atto Terzo. Andando lì quel giorno (e superando il breve sabotaggio), dopo essersi seduti nel tavolino libero si otterrà il nome “Priah”, da usare allo spaziorporto nell’Atto Quarto per entrare all’obitorio. Dopo aver superato un ulteriore passaggio ricordando il numero della stanza nascosta (27), si otterrà il nome di Tabatha. Usandolo nel confronto contro l’arkon Gaia nell’Atto Quinto, e insistendo, si arriverà finalmente all’obiettivo.

[Obiettivo 9] *Mediazione*. Cerca la pace tra due culture.

Suggerimento: per ottenere questo obiettivo si dovrà rendere gli Eldreis alleati di entrambe le tribù eclidi. Più facile a dirsi che a farsi!

Soluzione: ci sono tre modi per ottenere la parola-chiave **#Alleanza**, legata agli eclidi etlwo, ma il primo non è percorribile se si vuole ottenere questo obiettivo: infatti consiste nell’uccidere il capo rivale letwo, Siwa (per farlo, bisogna innanzitutto scoprire la tana eclide nella Permapheia, seguendo le strade indicate nella Piana di Lungo Corso). Le altre opzioni sono dismettere la miniera di Ergos oppure mettere i Tarkan contro gli eclidi, simulando un attacco nella Scarpata Discoscisa o influenzando l’opinione di Keja sfruttando l’alcol o il veleno Agelia. Innanzitutto però bisogna avere udienza con il capo eclide etlwo, Hyeu: per farlo è necessario incontrarlo nella Scarpata Discoscisa, mentire e poi rivelare la propria identità, oppure avere con sé un pugnale eclide.

La parola-chiave **#Accordo** invece, legata agli eclidi letwo, si potrà ottenere nella tana eclide nella Permapheia comportandosi bene con i nativi e/o superandoli in alcune prove (vedi la sezione della Piana di Lungo Corso nell’Atto Quarto).

Una volta ottenute entrambe la parole-chiave, sarà necessario tentare una mediazione culturale quando le due tribù entrano in conflitto, poco prima dell'assalto finale alle aree Tarkan.

[Obiettivo 10] *Cannone di Vetro*. Tieni in vita una persona con la tendenza a morire.

Suggerimento: la persona in questione è Nagiz. Bisogna affrontare l'erede Tarkan in un duello, ma senza potenziarsi prima, cercare il suo appoggio e infine sconfiggere l'arkon Gaia.

Soluzione: c'è un'unica strada per ottenere questo obiettivo. Innanzitutto, il valore associato alla parola-chiave **#Sfida** deve essere inferiore a 4, così da ottenere l'invito di Nagiz a scontrarsi tra i ghiacci tra l'Atto Quarto e Quinto. Dopodiché è necessario *non* potenziarsi prima dello scontro. A prescindere dall'esito, bisogna poi cercare il contatto fisico con Nagiz e stabilire un **#Legame**, per poi farlo valere prima dell'assalto finale ai Tarkan. Avere recuperato prove sulla morte di Lucios (**#Rivelazione** o **#Nume**) renderà più facile convincere Nagiz. La sua presenza però costringerà ad andare fino in fondo nello scontro con l'arkon Gaia: bisognerà quindi vincere la sfida a shamat e ottenere l'[Obiettivo 4] per portare a casa anche questo risultato.

[Obiettivo 11] *Planetologia*. Impara molto sull'ecosistema.

Suggerimento: è necessario ottenere un elevato valore associato alla parola-chiave **#Genero**.

Soluzione: gli aumenti legati alla parola-chiave **#Genero** sono: +1 accusando Leanna alla fine dell'Atto Primo, +2 meditando nel sottosuolo (parte centrale) nella Piana di Lungo Corso, +1 esaminando le ghiandole di strisciante a Carthago nell'Atto Quarto, +2 esaminando un cadavere eclide a Carthago nell'Atto Quarto, +2 parlando con

Tabatha (vedi [Obiettivo 8]). Sono sufficienti 6 punti per raggiungere l'obiettivo, mentre 4 punti permetteranno di accedere a una rivelazione nel FINALE ECLIDE.

[Obiettivo 12] *Perfezione*. Domina ogni emozione.

Suggerimento: è necessario completare la partita senza che l'Energia *iniziale* aumenti.

Soluzione: l'Energia iniziale aumenta a ogni sconfitta in battaglia oppure quando Erin mostra emozioni troppo forti, siano esse positive o negative. Il consumo di Linfa e limitare la violenza saranno necessari per raggiungere questo obiettivo. Se si dovesse finire nel sogno ricorrente, trovare il cuore di ghiaccio permetterà di uscire dalla visione senza aumentare l'Energia iniziale.

[Obiettivo 13] *Occhio di Falco*. Nota un dettaglio estremamente nascosto.

Suggerimento: questo obiettivo è nascosto nell'Atto Primo e per trovarlo è necessario comportarsi secondo la logica reale, e non quella tipica dei librigioco.

Soluzione: all'inizio della partita Erin potrà redigere un'autorizzazione a lasciare il palazzo, portando anche con sé la penna di Lucios. Non c'è alcuna ragione di portare con sé la penna, ma nei librigioco è raro ignorare la possibilità di raccogliere qualcosa, specie quando non vi sono limiti all'inventario. L'unico modo per ottenere la parola-chiave **#Curioso** però è tornare a palazzo durante l'Atto Primo ed entrare nella stanza di Lucios *senza* avere preso la penna. Accusando Banon o Belisarios alla fine dell'Atto Primo, la parola-chiave **#Curioso** farà ottenere automaticamente l'obiettivo.

[Obiettivo 14] *Nemico Pubblico*. Fatti odiare oltremodo.

Suggerimento: è necessario aumentare il valore associato alla parola-chiave **#Timore**, facendosi odiare dall'arkon Gaia.

Soluzione: ci sono vari modi per farlo. Si tratta dunque di un obiettivo semplice, ma difficile da raggiungere perché controintuitivo. Rispondere male all'arkon Gaia, violare la normativa e versare pochi tributi permetterà di alzare il valore legato a **#Timore**. Un altro modo nascosto per farlo è sbagliare tutte le risposte al test iniziale, alla fine dell'Atto Primo.

[Obiettivo 15] *Conformità*. Cerca una vita tranquilla.

Suggerimento: accontentati!

Soluzione: è l'obiettivo più facile da ottenere. È sufficiente raggiungere il FINALE NORMALE (accontentandosi dopo la sconfitta dei Tarkan o dopo una vittoria di misura contro l'arkon Gaia) e non cercare il luogo legato ai sogni.

[Obiettivo 16] *Lingua di Verme*. Menti platealmente e senza alcun motivo.

Suggerimento: questo obiettivo è collegato al rimando nascosto nella biblioteca dell'Atto Primo. Chi interroga Erin successivamente a riguardo dei suoi studi?

Soluzione: una volta ottenuta la parola-chiave **#Fregio** scopando il rimando nascosto nell'Appendice I ("se stai leggendo vai al 465"), bisogna rispondere a Tecla nella Caserma Militare dicendo di *non* avere studiato, pur avendolo fatto.

[Obiettivo 17] *Vassallaggio*. Ottieni una grande influenza.

Suggerimento: per ottenere questo obiettivo è necessario vincere la sfida verbale con l'arkon Gaia alla fine dell'Atto Quinto.

Soluzione: questo obiettivo è molto difficile da ottenere ed è legato al FINALE DI POTERE. Accontentarsi dopo avere ottenuto l'[Obiettivo 8] conduce qui, ma è anche possibile arrivarci usando il nome di Lucios nello scontro con prove della sua morte – salvo che alcuni comportamenti passati di Erin si ritorcano contro.

[Obiettivo 18] *Legalità*. Vinci una causa.

Suggerimento: è necessario ottenere una sentenza favorevole durante la decisione dell'arkon Gaia, tra l'Atto Terzo e Quarto. Per farlo è assolutamente necessario avere risolto l'intrigo nell'Atto Primo.

Soluzione: è necessario scoprire il nome di Banon nell'Atto Primo per poi accusarlo, trovando così le prove dell'avvenuta sottrazione di fogli filigranati. Il nome di Banon può essere ottenuto recuperando il numero dell'avviso nella stanza di Lucios al Settore Amministrativo, usandolo poi con Ambrosia, oppure uscendo subito dalla stanza all'inizio e chiedendo il nome del medico dai capelli rossi nel Settore Medico. Ciò è necessario ma non sufficiente, perché per avere una chance si dovranno anche avere valori bassi legati a **#Timore** e **#Sfida**, nonché avere vinto lo scontro con i Tarkan alla miniera di Ergos. È consigliabile inoltre sfruttare la Linfa per ritirare più volte i dadi, fino a ottenere un punteggio di 6 o meno al paragrafo 404.

PAROLE-CHIAVE E NOTE

Segue con un breve approfondimento su tutte le parole-chiave e le note presenti nel libro, preso direttamente dai miei appunti durante la realizzazione.

#Accordo: alleanza con gli eclidi letwos.

#Adempimento: riconsegnato la penna a Lucios sulla karavel (funzione anti-loop, ma non solo).

#Alleanza: alleanza con gli eclidi etlwos.

#Assassinio: ucciso il capo degli eclidi letwos, Siwa.

#Aumento: deciso con Lucios di estrarre più kryo-ghiaccio. Si attiverà più volte.

#Autopsia: esaminato il cadavere eclide recuperato nella prima parte, ma significa anche dolore a una gamba per la caduta (è l'unico modo per recuperare un corpo eclide nella prima parte).

#Bardato: 1, accesso allo spaziorporto effettuato con Gaer, o senza nulla. 2, accesso allo spaziorporto effettuato con Priah.

#Bisogno: aiuto per gli operai, perché hai pensato a Vita-ca, ottenuto la promessa di Lucios e influenzato il suo operato (2). Inoltre la puoi ottenere rispondendo in modo morigerato al test di Lucios (1) o perdonando i tuoi aggressori nella miniera di Ergos (1). I vari numeri si sommano tra loro.

#Brutale: esami le ghiandole degli striscianti nella prima parte. Attiva il tradimento di Tecla.

#Cannone: Nagiz è con te nella sfida finale. Ti costringe a sfidare l'arkon Gaia e, se lo mantieni fino alla fine della partita, attiva l'[Obiettivo 10].

#Congiura: morte di Banon. Da usare nella decisione dell'arkon Gaia. Inoltre impedisce a Banon di aggredirti nel sonno.

#Controllo: 3 se hai segnalato la violazione di Gashna nell'Atto Primo. 2 se hai punito i tuoi aggressori nella miniera di Ergos. 2 se punisci chi fa lavori non autorizzati alla miniera (è alternativo al segnalare la violazione di Gashna). I vari numeri si sommano. Se il totale è dispari, hai segnalato la violazione di Gashna e questo attiverà la vendetta di Banon (se è vivo).

#Curioso: hai trovato il capello rosso nella stanza di Lucios (anti-loop, usato nella decisione dell'arkon Gaia e permette di ottenere l'[Obiettivo 13]).

#Destino: morte di Nagiz. Elimina il suo combattimento alla fine e fa reagire Keja se chiedi di parlare con Nagiz prima dell'attacco.

#Devastazione: danni alle basi Tarkan o informazioni su di esse. Riduce il valore di battaglia Tarkan nella sfida finale.

#Dubbi: hai parlato con Ambrosia nel suo quadrilatero sulla karavel (richiesto più avanti nell'accusa a lei, ma non ha una vera utilità pratica se non ingenerare dubbi, appunto).

#Eredità: indica che sei nell'Atto Quarto, ossia la seconda parte su Thule.

#Esame: hai controllato lo scrittoio di tuo padre nell'Atto Primo. Anti-loop e aiuta a scoprire l'intrigo, per ottenere **#Curioso**.

#Esecuzione: hai ucciso Doukas.

#Esodo: tiene traccia che hai autorizzato il nuovo mezzo per l'estrazione. Ottieni il numero 2 quando riferisci i problemi a Lucios sulla karavel, facendo il nome di Gashna. Ottieni 1 altro punto se vai alla miniera di Ergos.

#Ferita: Keja ti ha visto mentre la colpivi alla base Tarkan nel Bacino Inferiore, nell'Atto Quarto. 1 o 2: pugnalata, 4: Keno, 1: altro veleno. Riduce la forza di Keja nella battaglia finale, ma rende anche impossibile allearsi con Nagiz.

#Follia: ipotesi di chiudere la miniera. Segni questa parola-chiave se non prendi subito la decisione (o se non puoi prenderla perché sei ancora nell'Atto Terzo). Ti permetterà di chiuderla nell'Atto Quarto, se vorrai.

#Fregio: hai visto il fregio di Gaia leggendo l'Appendice I. Permette di raggiungere un bonus e l'[Obiettivo 16] mentendo a Tecla sulla karavel, nella Caserma Militare. Inoltre concede un piccolo bonus per ottenere alleanza con Gaia nel FINALE A SORPRESA.

#Genero: Usa i numeri per tenere traccia di quanto conosci la biologia di Thule e del kryo-ghiaccio. 2: hai avuto una visione sottoterra nella Piana di Lungo Corso. 1: hai analizzato le ghiandole degli striscianti nell'Atto Quarto. 2: hai effettuato un'autopsia di un eclide nell'Atto Quarto. 2:

hai parlato con Tabatha allo Spazioporto nell'Atto Quarto. 1: hai ucciso Leanna sulla karavel nell'Atto Primo. Se è dispari alla fine dell'Atto Terzo, hai ucciso Leanna e assisti alla sua autopsia. Con un punteggio di 4 o più, Siwa concede la rivelazione nel FINALE ECLIDE. Con 6 o più, ottieni l'[Obiettivo 11] alla fine della partita.

#Gloria: tiene traccia del morale delle truppe. Scrivi 2 se parlando con Lucios privilegi l'aspetto militare. Aumenti di 2 se ti lanci in battaglia nella difesa della miniera. Aumenti di 1 se accetti la sfida dell'eclide alla Piana. Se il totale è dispari, è accaduto questo fatto, cosa che influenza il tuo rapporto con gli eclidi – e fa intervenire in tuo soccorso nella tana eclide un soldato rapito durante quella battaglia.

#Incontro: 2, hai incontrato Banon uscendo subito dalla tua stanza nell'Atto Primo, mentre era diretto a quella di tuo padre. 1, hai parlato con Belisarios all'uscita del palazzo, sempre nell'Atto Primo. 3, hai incontrato entrambi. Serve per ottenere i nomi dei medici al Settore Medico, e (con numero dispari) si attiva se accusi Belisarios alla fine dell'Atto Quarto.

#Inconcepibile: hai messo il veleno in entrambe le coppe nella sfida finale con l'arkon Gaia.

#Legame: stretto un forte legame con Nagiz. Può portare alla vostra alleanza o...

#Mania: hai deciso che nella miniera di Ergos si dovrà prestare maggiore attenzione. Entrerà in gioco anche nella battaglia finale.

#Massacro: hai ucciso Tecla.

#Mistero: hai incontrato gli eclidi etlwoš nella Scarpata Discoscasa. 1 solo quello, 2 in più hai ottenuto una proposta (dismettere la miniera).

#Negazione: verità sui Tarkan. Serve nell'accusa a Doukas alla fine dell'Atto Quarto.

#Nevischio: i Tarkan hanno attraversato la Permapheia. Questo li indebolisce nell'assalto alla miniera alla fine dell'Atto Terzo.

#Nume: hai compreso com'è morto Lucios, ma se lo ottieni significa che è in corso il tradimento di Tecla. Infatti servirà per accusarla.

#Omertà: hai ingannato gli eclidi o i Tarkan, che ora si odiano a morte. Ti permetterà di avere l'appoggio degli etlws.

#Orrore: hai atteso con Lucios morente. Ti permette di capire com'è morto meditando a Carthago, senza andare allo spaziorporto, ma l'arkon la userà contro di te nella sfida finale.

#Otre: gli eclidi letws ti odiano per averli attaccati, e si alleeranno con i Tarkan.

#Pianura: hai visitato la Piana di Lungo Corso quando è controllata dai Tarkan. Serve anche per tenere traccia del fatto che ti trovi lì, se si apre la voragine.

#Pienezza: hai visitato la Piana di Lungo Corso quando è controllata dai Tarkan, ma l'avevi già fatto in precedenza. Rende più facile muoversi attraverso le montagne e tiene traccia del fatto che ti trovi lì, se si apre la voragine.

#Preoccupazione: mero anti-loop per la seconda fase della Piana di Lungo Corso: lo ottieni obbligatoriamente tra Atto Terzo e Quarto e lo perdi quando indaghi in quel luogo.

#Rancore: gli eclidi etlws ti odiano. Scrivi accanto quanto: è 4 se li hai affrontati tra i monti della Scarpata Discoscesa. Sempre 4 se li hai massacrati nella loro tana (stessi paragrafi). 3 se hai rifiutato di consegnare la miniera e *non* uccidi il capo prigioniero. 5 se l'inganno ai loro danni non è andato a buon fine. Entrerà in gioco nella battaglia finale contro i Tarkan.

#Rivelazione: hai capito com'è morto Lucios. Uguale a **#Nume**, ma senza il tradimento di Tecla. Il discrimine tra i due infatti è possedere **#Tragedia**.

#Scassinare: anti-loop per aver aperto la porta di Tecla sulla karavel (e piccolo bonus in futuro per lo scassinamento se ti imprigionano).

#Scivolata: hai visitato la Scarpata Discoscesa quando è dominata dai Tarkan, sia che tu l'abbia vista una volta che in caso contrario. Se non hai incontrato gli eclidi, manca l'opzione di ingannarli, ma questo è legato al paragrafo e non alla parola-chiave. Una volta ingannati gli eclidi, avere o meno **#Scivolata** ti riporta sulla strada corretta: zona Eldreis se non hai la parola-chiave, zona Tarkan se ce l'hai.

#Seguire: le ombre hanno seguito i tuoi movimenti nello Spazioporto, nell'Atto Quarto. La ottieni solo se non hai **#Bardato**, e non ottieni **#Bardato** solo se usi il nome "Varrien" per entrare nell'obitorio: dunque conosci il nome del medico Horus, e ciò è possibile solo se ti ha operato. È l'interruttore del secondo tradimento nascosto.

#Sfida: quanto i Tarkan ti disprezzano/temono. Comincia da 1 o 3 a seconda di cosa dici quando incontri Nagiz nell'Atto Secondo. Può aumentare in vari modi, ma sempre di un numero pari, restando dispari, fino alla sfida con Nagiz. Dopo la sfida, può anche aumentare dispari, diventando pari: non importa più. Diminuisce solo in due occasioni: se è almeno 3, si riduce di 2 punti se ti rivolgi a Nagiz nella decisione dell'arkon Gaia (dunque resta dispari). Diminuisce di 2 o di 3 (rischiando di diventare zero o pari) facendo esplodere una bomba nella base Tarkan, nell'Atto Quarto. Se è zero o pari durante la sfida con Nagiz, ciò può significare solo che hai ucciso suo padre con la bomba, e che si vendicherà.

#Sputo: anti-loop per lo sputo se i Tarkan ti imprigionano.

#Squarcio: non hai ancora esplorato le caverne sotterranee nella Piana di Lungo Corso. La perdi se le esplori (o le muri).

#Timore: quanto l'arkon Gaia ti disprezza. 3, 4 o 6 a seconda dell'esito della prova iniziale nell'Atto Primo, e può aumentare e diminuire in vari modi.

#Traccia: 1 hai riconsegnato il corpo del giovane eclide nell'Atto Quarto, nella Piana di Lungo Corso, ma non hai battuto l'eclide a duello nell'agguato o comunque non hai chiesto nulla in cambio. 2 hai seguito le tracce del giovane eclide, oppure hai trovato le tracce sotterranee nei tunnel. 3 hai aiutato il giovane eclide (dopo una scenetta si ricollega subito al 2). 4 hai consegnato il corpo del giovane e hai battuto il capo a duello, chiedendo qualcosa in cambio: questo permette di ottenere in automatico l'alleanza con i letwos nella Permapheia.

#Tragedia: tradimento di Tecla attivato. Sovrascrive **#Brutale** per nascondere.

#Tunnel: hai sfruttato il tunnel nella Piana di Lungo Corso per arrivare al Bacino Inferiore. Concede vari bonus.

#Velocità: Ambrosia è viva alla fine dell'Atto Quarto.

#Vendetta: hai ucciso il capo eclide etlwos a sangue freddo. Concede un bonus nei test finali senza aumentare il valore di Energia iniziale, cosa che penalizzerebbe nel punteggio.

#Violenza: hai ucciso Belisarios. Concede un bonus nei test finali senza aumentare il valore di Energia iniziale, cosa che penalizzerebbe nel punteggio.

#Visione: tiene traccia del paragrafo in cui ti trovi prima di affrontare il sogno ricorrente. Se non la possiedi, significa che sei nel sogno iniziale (o che hai sbagliato qualcosa).

#Zaffiro: hai ottenuto il FINALE DI ONNIPOTENZA (non ha un'utilità pratica, ma l'ho voluto inserire come appunto per un ipotetico sequel).

#Zircone: hai ottenuto il FINALE ECLIDE e l'[Obiettivo 6] (non ha un'utilità pratica, ma l'ho voluto inserire come appunto per un ipotetico sequel).

NOTE (a parte gli oggetti acquistabili):

Appuntamento: ottenibile al Settore Popolare nell'Atto Primo, permette di incontrare Gashna.

Attestato di credito: si può rubare ai Tarkan nell'Atto Terzo, nel Bacino Inferiore, e concede qualche credito in più.

Autorizzazione: permette di lasciare il palazzo nell'Atto Primo.

Avviso: convince Ambrosia a parlare. Si ottiene nella stanza di Lucios, Settore Amministrativo.

Cadavere: corpo di un eclide, recuperabile in svariati modi.

Chiave Tarkan: permette di accedere ai magazzini nel Bacino Inferiore, nell'Atto Terzo.

Collaboratore: tiene traccia del fatto che Ambrosia è stata sostituita.

Cuore di ghiaccio: tiene traccia del fatto che è stato risolto il Sogno Ricorrente.

Deviazione: rende più lunga la strada nella Permapheia mentre si cercando gli eclidi, ma permette di evitare l'attacco degli striscianti.

Distintivo Tarkan: recuperabile in vari modi, rende più facile mischiarsi tra i Tarkan.

Favorevole: esito della mediazione dell'arkon Gaia.

Fucile eclide: potente arma recuperabile sconfiggendo gli eclidi, in un caso funzionante e in un caso rotta. Se rotta, serve comunque per ottenere uno sconto per un miglioramento.

Ghiandola: recuperabile sconfiggendo uno strisciante. Ce ne sono tre, due nella Piana di Lungo Corso e una nella Scarpata Discoscusa.

Lanciadardi Tarkan: arma Tarkan recuperabile nelle loro basi.

Lettura: tiene traccia del fatto che si è esaminata l'Appendice I, non necessariamente trovando il rimando nascosto.

Mantello Tarkan: recuperabile in vari modi, rende più facile mischiarsi tra i Tarkan o ingannare gli eclidi.

Mappa Tarkan: recuperabile infiltrandosi in un magazzino Tarkan nell'Atto Quarto, concede un piccolo bonus in battaglia ma ha anche una funzione anti-loop per impedire di rubare due volte.

Neutro: esito della mediazione dell'arkon Gaia.

Penna di Lucios: raccoglierla e consegnarla causerà più problemi che altro. Inserita come "scherzo con i lettori" che raccolgono tutto nei librigioco.

Promessa di Lucios: ottenibile parlando di Vitaca con Lucios alla fine dell'Atto Primo. Migliora le condizioni degli operai.

Pugnale eclide: ottenibile in vari modi, sconfiggendo gli eclidi o trovando un cadavere letwos. Permette di rendere alleati gli etlwos.

Pugnale Tarkan: arma Tarkan ottenibile in vari modi.

Sconfitto: gli Eldreis hanno perso la battaglia contro i Tarkan nella miniera di Ergos.

Senz'armi: non hai con te armi e oggetti durante il giudizio degli operai.

Sfavorevole: esito della mediazione dell'arkon Gaia.

Spada Tarkan: arma Tarkan ottenibile in vari modi.

Valore di battaglia Tarkan: valuta la potenza degli avversari nello scontro finale.

Violazione: piccolo bonus nella mediazione dell'arkon Gaia, ottenibile se si viene scoperti nell'Atto Terzo, infiltrandosi nel Bacino Inferiore.

Veleni utilizzabili: Oditisco, Buio, Agelia, Keno.

Nomi utilizzabili con lo Zakimos System: Erin (RN), Leanna (LN), Tecla/Atecaj (TC), Gashna (GS), Belisarios (BL), Banon (BN), Ambrosia (MB), Lucios (LC), Vitaca (VT) e Evita (sempre VT), Varien (VR), Gaer (GR), Nagiz (NG), Priah (PR), Tabatha (TB), Papageorgia (PP), Savir (SV), Malvagio/Molarg (ML).

COS'È ACCADUTO PRIMA DI THULE? (con spoiler!)

La soluzione e la guida per gli obiettivi dovrebbero essere sufficienti per trovare ogni segreto nascosto del libro e quindi rispondere a ogni domanda a riguardo del kryo-ghiaccio e della sovariasthenia. Se tuttavia così non fosse, ho pensato di concludere questo documento con una “sequenza temporale” chiarificatrice, con più dettagli rispetto a quella presente nel fascicolo *Segreti di Thule*, tutti sottolineati nel testo.

2020: l'ordine costituito nei paesi civilizzati è messo in discussione da una colossale crisi economica, che si tramuta in una guerra fredda tra le maggiori potenze mondiali.

2023: incidente di Bering. Vaste aree in tutto il pianeta sono distrutte dalle esplosioni atomiche. Il conflitto assume una portata tale da essere definito “Armageddon”.

2025: l'Armageddon si considera terminato, pur non essendo mai intervenuto un reale accordo di pace, né una risoluzione dei problemi economici che hanno dato il via ai disordini.

2051: fondazione ufficiale degli Stati Uniti Orientali e abbandono dei territori occidentali distrutti, ormai identificati come “Wasteland”.

2052: ufficializzazione degli Stati Fortezza d'Europa. Tre anni dopo, le autorità dei singoli stati stipuleranno insieme il TDO (Trattato di Difesa dell'Occidente).

2089: nascita a Nicosia (Cipro) di Mila Papageorgiou, che diverrà nota come Visionaria Papageorgia.

2107: giovanissima, la Visionaria fonda il primo nucleo della Koinonia Incorporated. La società si occupa inizialmente di benessere psico-fisico, presentando attività viste come rivoluzionarie in un occidente stremato da quasi un secolo di disordini.

2114: la Visionaria conosce Tandjar Savir, che diverrà noto come il Braccio. Insieme pongono le basi del progetto Diaspora, utilizzando le ricchezze della Koinonia Incorporated per aggredire il settore aerospaziale. Il rapporto tra la Visionaria e i suoi clienti/finanziatori si fa sempre più messianico.

2125: il progetto Diaspora è terminato. Vi aderiscono esponenti da tutti gli Stati Fortezza europei e non, se provvisti dei requisiti, tra cui titolo di studio superiore e ateismo militante. Quest'ultima caratteristica, ufficialmente necessaria per privilegiare lo spirito critico, è in realtà voluta dalla Visionaria per attirare a bordo solo persone suscettibili alla propaganda. La sua teoria è infatti che, in assenza di convinzione religiose a cui appigliarsi, l'umanità in crisi cercherebbe il divino in qualsiasi cosa, a prescindere dal livello culturale raggiunto.

2125-2130: grazie ai notevoli finanziamenti, in cinque anni vengono realizzate le astronavi sperimentali chiamate "Karavel" e i motori a fionda gravitazionale che le spingeranno verso l'ignoto. Il credo della Visionaria, la sua lingua e il suo "unico vero sogno" (Oneiros) sono ormai diffusi su tutta la Terra, sebbene vengano spesso fatti oggetto di ludibrio.

2141: la Visionaria diventa amministratrice unica della Koinonia Incorporated, estromettendo chiunque sia contrario alla Diaspora. Da quest'anno in poi la società si occuperà solo dei preparativi per il viaggio siderale.

2144 (0): il dieci ottobre ha inizio la Diaspora. Duecento astronavi partono dalla Terra alla ricerca di Oneiros, una nuova casa. È l'anno zero del nuovo calendario. Già nel primo anno di viaggio tuttavia si perdono due navi, ufficialmente per problemi di comunicazione.

2146 (2): l'anno terribile. Oltre dieci navi sono perdute nel solo gennaio. Nei mesi successivi gli incidenti saranno molteplici e provocheranno la perdita di altre astronavi, finite tutte fuori rotta o addirittura distrutte da collisioni con asteroidi.

2156 (12): dopo dodici anni di viaggio le karavel rimanenti superano la fascia di Kuiper. La Diaspora prosegue oltre il sistema solare.

2158 (14): morte del Braccio Savir. Il suo posto a bordo della Karavel On è preso dal figlio (Savir II), stabilendo per la prima volta un principio di successione dinastica nella Koinonia Incorporated.

2160 (16): in un clima teso, con carenze di cibo e vitamine a falcidiare gli equipaggi, il sogno di Oneiros assume tratti sempre più religiosi. Approfittando della morte di Savir, la Visionaria ottiene di rendere la neo-lingua di sua invenzione (koinè) l'idioma ufficiale dell'umanità scelta.

2170 (26): morte della Visionaria Papageorgia. Subentra la figlia su istruzioni della madre, anche per bilanciare quanto accaduto nella famiglia Savir. Il nome della famiglia

è ufficialmente cambiato in Papageorgia e l'erede di Mila si chiama Papageorgia II.

2190-2200 circa (46-56): in questo periodo, noto come il decennio degli intrighi, vari membri delle famiglie Papageorgia e Savir sono uccisi a bordo dell'astronave Karavel On. Questo porta a notevoli dissapori, ma la guerra fredda viene bloccata da Papageorgia IV e Savir VII, che raggiungono un accordo di non belligeranza.

2227 (83): viene raggiunto il sistema della stella che sarà poi chiamata "Elios", unico vero sole. Al comando delle famiglie ci sono ancora i precedenti leader, ma sono Papageorgia V e Savir VIII, eredi designati, a mantenere il contatto con il resto della flotta.

2235 (91): dopo un viaggio turbolento verso la zona abitabile del sistema di Elios, diventa necessario un attracco d'emergenza. La Karavel On scende sul pianeta identificato come Oner 465, e poi chiamato Thule. Segue l'attracco di tutte le karavel restanti. Durante una delle prime ricognizioni sul pianeta, Savir VIII recupera campioni di kryo-ghiaccio e inizia a studiarli nel suo studio, all'interno della Karavel On. Nonostante le precauzioni assunte, gli organismi racchiusi nel kryo-ghiaccio si risvegliano e si diffondono nel laboratorio, contagiando i presenti. L'infezione non è immediatamente percepibile e Savir VIII non ha strumenti in grado di identificare la presenza di elementi pensanti nel kryo-ghiaccio, anche perché essi non sono formalmente "vivi", bensì simili a entità rocciose senzienti.

2237 (93): dopo due anni di vita temeraria sul pianeta, è evidente la necessità di lasciarlo per le sue condizioni climatiche, ma Savir VIII non è d'accordo. Lo scienziato è già posseduto dal kryo-ghiaccio, ma le sue motivazioni

sono realistiche, quindi l'infezione non è evidente. Sfruttando l'esposizione alla sostanza – o meglio, le mutazioni che da essa derivano – è riuscito a creare i primi esemplari di brahimo, incrociando le progenie deformi di alcune vacche malate del morbo che sarà poi chiamato sovariasthenia. Le potenzialità del kryo-ghiaccio appaiono quindi enormi e Papageorgia V si fa convincere: acconsente a rendere Thule il centro di potere della Koinonia. Metà della flotta è smantellata per creare lo spaziorporto di Thule.

2238 (94): dopo la ripartenza delle karavel rimaste, guidate dai vertici militari della società, viene stabilito il dominio sul pianeta Oneiros nello stesso sistema di Thule. Comincia a strutturarsi la Koinonia autocratica del futuro: le guardie di sicurezza, teoricamente agli ordini dell'intera società, diventano un braccio armato indipendente che si evolverà nelle ombre. I contatti tra Savir e i leader delle guardie sono costanti, dato che l'essenza pensante del kryo-ghiaccio cerca di trasmettersi ai soggetti più forti o comunque in grado di portare l'infezione oltre Thule. Al momento però l'obiettivo principale dell'essenza è sopravvivere; non è dato sapere perché la sua esistenza fosse in pericolo, ma di certo l'arrivo degli esseri umani le ha dato una speranza. Savir non si accorge di tutto ciò e continua a ritenere il kryo-ghiaccio un mero materiale tossico/radioattivo, pericoloso sì, ma non senziente.

2239 (95): primo caso di sovariasthenia conclamata tra gli umani. I vertici della Koinonia decidono di tenerlo nascosto, seppur oggetto di studi.

2243 (99): dopo avere creato una nuova razza di erbivori, che sarà poi chiamata negli anni brahimo storpiando involontariamente il termine antico “bramino”, con cui Savir si identificava, gli esperimenti di Savir VIII con il kryo-ghiaccio

cio si estendono alla creazione di predatori al fine di avere un ecosistema perfetto: dai gatti che Savir stesso teneva per compagnia nascono gli striscianti, che vengono liberati su Thule senza il consenso degli altri vertici. Intanto aumentano i casi di sovriasthenia, tutti studiati da Savir VIII e i suoi assistenti alla ricerca di una cura. Ciò che si ottiene invece è rafforzare il culto personale di Savir, creando un vero e proprio esercito di fedeli che vedono negli “occhi rossi” dei malati di sovriasthenia un segno divino. Papageorgia V si accorge finalmente di quanto tramato dal rivale e convince i vertici della Koinonia a votare la sua messa a morte: con sua sorpresa, a schierarsi a favore sono soprattutto le neonate ombre, teoricamente alleate di Savir, ma che in realtà vedono nella figura del “bramino” una minaccia al loro futuro potere. Il conflitto assume in breve tempo proporzioni inaspettate: è l’inizio della Grande Guerra Civile.

2247 (103): dopo quattro anni di intense battaglie, le difese delle armate di Savir sono espuguate. Savir VIII, ormai noto come il Malvagio e orrendamente mutato, viene colpito agli occhi e abbandonato morente nei ghiacci: il colpo finale è attribuito alla Leggendaria Papageorgia V, ma in realtà è sferrato da alcune ombre, visto che la Leggendaria muore durante il conflitto consumata dalla sovriasthenia. Sono sempre le ombre dunque a creare la linfa e numerose tecniche sovraumane, sfruttando gli studi di Savir per stabilire un nuovo potere grazie al kryo-ghiaccio, ma evitando il controllo mentale dell’essenza di cui ormai tutti sono consapevoli.

2248 (104): l’erede della Leggendaria è nominata Autochras e formalizza la normativa. Le ombre sono adesso il suo braccio armato e hanno giurisdizione su tutto Oneiros e la regione di Ergos su Thule, unica area del pianeta mantenuta sotto controllo per l’estrazione del kryo-ghiaccio.

Gli umani infetti dalla sovariasthenia sono chiamati “eclidi”, degenerati, e usati come schiavi su Thule: questo porta a una selezione delle relative tribù e al rafforzamento del culto del Malvagio, chiamato Molarg, creatore. Il corpo di Savir intanto è sprofondata nei ghiacci e continua a mutare. Nel giro di un secolo assumerà la forma di un gigantesco essere vermiforme, in grado di secernere kryo-ghiaccio: è lo stadio finale a cui l’essenza puntava per potersi riprodurre. Le visioni trasmesse dal mostro a chiunque sia affetto da sovariasthenia rafforzano il mito, spingendo alcuni eclidi a ribellarsi e fuggire.

2254 (110): la struttura della nuova Koinonia è definita con l’istituzione di centodieci fazioni, tante quanti gli anni trascorsi dalla Diaspora. Le casate Eldreis e Tarkan sono sottoposte alla grande fazione Alya, gestita dalla famiglia cadetta dell’Autochras. Per sopravvivere, gli eclidi e alcuni scienziati ribelli esiliati su Thule sviluppano la pratica della letwukia, la liberazione dell’anima. Essa contiene gli effetti della sovariasthenia, che si trasmette da individuo a individuo tramite le informazioni nel DNA: l’esposizione al kryo-ghiaccio infatti ormai è solo causa scatenante dell’infezione latente in tutti gli esseri umani. Con questa pratica, che consiste nell’inserimento di sostanze in grado di placare l’essenza direttamente nell’organismo, gli eclidi acquistano maggiore forza e indipendenza, oltre a rendersi più adatti alla vita su Thule. Il legame con il kryo-ghiaccio e il culto di Molarg resta comunque forte per ragioni culturali e religiose.

2362 (218): dopo più di cento anni di pace (l’Airen), l’intera alta famiglia Alya muore in un disastro naturale. La fazione è allo sbando; gli scontri spingono l’Autochras Papageorgia X a consentire una guerra controllata tra le casate, per ottenere il dominio sui territori rimasti senza

padroni. È la prima *dokamachia*, che si concluderà due anni dopo con un enorme numero di caduti, ma anche con un forte aumento di potere per alcune casate (tra cui Eldreis e Tarkan).

2482 (338): la fazione Gaelis è annientata dagli Eldreis in una guerra particolarmente sanguinosa, a cui partecipano anche i Tarkan. Ciò spinge l'Autochras Papageorgia XV a stabilire che il numero di fazioni della Koinonia non potrà mai scendere sotto alle attuali centosette, di fatto mettendo fine alla pratica della *dokamachia* per dirimere i conflitti. Questa norma tuttavia resterà lettera morta.

2523 (379): dopo quarant'anni di continui disordini, le ultime forze ribelli della fazione Gaelis vengono deportate in un'area collinare fertile ai confini di Kalcedon, e usate dagli Eldreis come forza lavoro. La zona, denominata Gaelia, sarà oggetto di episodi di guerriglia per oltre un secolo.

2697 (553): la casata Horus perde tutti i suoi vertici in circostanze sconosciute. In ossequio a quanto stabilito in precedenza, l'Autochras Papageorgia XXII impedisce alla fazione di cadere e le assegna il controllo dello spaziorporto di Thule, sotto la guida delle ombre. Di fatto la fazione sarà da adesso in poi sotto il controllo assoluto di queste ultime.

2699 (555): in un'area montana di Gideon, contesta tra le fazioni Eldreis e Tarkan, si verifica un grave episodio terroristico che costa la vita a numerosi soldati. Entrambe le fazioni si accusano a vicenda, senza tuttavia reperire prove certe sull'accaduto: il vero responsabile comunque è un soldato Eldreis. Nello stesso anno, approfittando dei disordini, gli indipendentisti gaelici provano ad assaltare Kalcedon Akra. La rivolta fallisce e la Gaelia perde ogni forma di statuto speciale.

2712 (568): la forma finale di Molarg, il Creatore, emerge dai ghiacci e attacca per la prima volta un avamposto umano, attirato dalle vibrazioni. Lo sconvolgimento nelle visioni trasmesse dalla creatura è forte, talmente tanto da spingere alcuni eclidi a rifiutare il culto di Molarg (nascono così le tribù che si dichiarano letwos, liberi, e non più etlwos, scelti). L'essenza del kryo-ghiaccio ha raggiunto il suo obiettivo primario, sopravvivere. Subentra ora un secondo desiderio: espandersi, e per farlo ha necessità di viaggiare tra le stelle. L'arkon Gaia, ombra di altro grado, subisce il fascino delle visioni e ne sottovaluta il pericolo. A fronte di un'asserita forte diminuzione dei casi di sovriasthenia (e anche sfruttando un abbassamento generale della qualità della vita su Oneiros), fa ordinare alla giovanissima Autochras Papageorgia XXV la Riconquista di Thule. Dopo quattro secoli l'uso intensivo del kryo-ghiaccio è nuovamente possibile.

2730 (586): Lucios Eldreis e Keja Tarkan, segretamente innamorati contro il volere dei genitori, consumano un rapporto sessuale dopo il quale Keja rischia di morire, contagiata dal veleno Gorgon. L'erede Tarkan sopravvive, ma le cure distruggono il suo fisico per sempre: l'odio tra Eldreis e Tarkan diventa quindi incontenibile, benché Lucios si dichiari sempre innocente e Keja stessa sospetti il coinvolgimento di sua sorella Atecaj – e quindi delle ombre – nella vicenda.

2738 (594): Lucios Eldreis, da poco nominato capofamiglia, prende in sposa Atecaj Tarkan, che cambierà nome in Tecla Aldreis, su ordine dell'Autochras, per avvicinare le due famiglie rivali. Ufficialmente gli eventi drammatici tra Lucios e Keja non sono mai avvenuti.

2744 (600): durante i festeggiamenti per l'*Hortè* (seicento anni dalla Diaspora) nascono a pochi giorni di distanza tra loro Erin Eldreis e Nagiz Tarkan, eredi delle rispettive famiglie. Le nascite sanciscono un legame fra tre fazioni rivali – Eldreis, Tarkan e Xzi – fortemente voluto dall'auto-crazia e dalle ombre, comandate dall'arkon Gaia.

2754 (610): sia Erin sia Nagiz cominciano il percorso per diventare ombre, sebbene in accademie diverse. Tutte le giovani matricole selezionate hanno un corredo genetico favorevole a diventare “viaggiatori” dotati di enormi poteri psicocinetici, in grado di spingere un'astronave nello spazio. Diversamente dalla compagna Tabatha e altri, tuttavia, sia Erin sia Nagiz si dimostrano troppo difficili da controllare e le ombre ordinano la loro esclusione dal progetto. Non a caso, dopo cinque anni Erin fallirà la selezione finale per diventare guardia del corpo dell'Autochras, tornando a Kalcedon Akra con un “congedo onorevole”.

2757 (613): grazie alla mediazione diplomatica del proedro Lucios, e alla cessione d'uso della kryo-seta di sua scoperta, la fazione Eldreis ottiene un protettorato su Thule. L'Autochras Papageorgia XXV lascia il potere alla nipote, diseredando la figlia che ha osato opporsi alle ombre, ormai le vere regnanti sulla Koinonia.

2762 (618): comincia la nostra storia. L'Autochras Papageorgia XXVII regna sulla Koinonia, sotto la guida della potente arkon Gaia. Erin e l'intera alta famiglia Eldreis sono in viaggio verso Thule a bordo dell'astronave Karavel Fasis. Il potere dell'Autochras è in sostanza fittizio, ma la giovane regnante ha capacità maggiori di quello che l'arkon Gaia ritiene. Anche l'essenza del kryo-ghiaccio è tuttavia all'opera: una nuova persona mostra infatti elevate potenzialità, al punto da poter diventare un nuovo Creato-

re, svincolato dal controllo oppressivo delle ombre. Quella persona è Erin Eldreis: l'essenza del kryo-ghiaccio vuole la sua mente e il suo corpo, vivo o morto che sia. Keja Tarkan, invece, vuole la sua vendetta.

Cosa accadrà da adesso in poi? Sarai tu a deciderlo.

*Scritto da Marco Zamanni e illustrato da Fabio Porfidia,
il librogame Thule è edito da Aristeia.*

