

L'uomo al piano di sopra

di Lorenzo Trenti

Un tempo io, Chuang Chou, sognai di essere una farfalla: una farfalla svolazzante, contenta di essere tale e ignara di Chuang Chou.

All'improvviso mi destai ed ecco: ero tornato ad essere davvero Chuang Chou.

Adesso però io non so più se sono Chuang Chou, che ha sognato di essere una farfalla, o se sono una farfalla, che sogna di essere Chuang Chou, benché tra una farfalla e Chuang Chou vi sia certamente differenza.

Questo è quel che si dice "Trasformazione delle cose".

(Chuang Chou, IV – III sec. a.C.)

Introduzione

Questo scenario *ruleless* trae ispirazione da alcuni romanzi, in primo luogo *La svastica sul sole* di Philip K. Dick (recentemente ripubblicato da Fanucci col titolo originale *L'uomo nell'alto castello*) ma anche *Mattatoio n. 5* di Kurt Vonnegut e *Ai margini del caos* di Franco Ricciardello (Premio Urania 1998). La lettura di questi romanzi non è obbligatoria, ma consigliata – non tanto perché serva alla conduzione di questo scenario, quanto perché si tratta di storie assai coinvolgenti, dalle quali non potrete uscire che arricchiti.

Per la gestione del gioco è necessario che il Regista abbia una certa dimestichezza con *I King*, o *Libro dei Mutamenti*: si tratta di un sistema di divinazione orientale consistente nell'analisi di un esagramma composto da una combinazione di sei linee, intere o spezzate. Il meccanismo in sé non è per niente difficile; il Regista può decidere di applicarne una versione semplificata, a suo piacimento. Nelle principali librerie e biblioteche pubbliche si possono trovare con facilità testi e sussidi, magari corredati di ausili come le monete divinatorie. Io mi sono trovato molto bene con l'edizione del 1950 di Astrolabio, tradotta dal tedesco da Bruno Veneziani e con prefazione di Jung; una signora edizione, in effetti (credo sia la stessa ristampata nella collana "Adelphi").

Parte dell'ambientazione e delle immagini sono tratte dal gioco *Gear Krieg* della Dream Pod 9, ambientato in una Seconda Guerra Mondiale alternativa e "pulp", dove le potenze degli Alleati e dell'Asse hanno sviluppato una tecnologia capace di costruire mezzi bipedi corazzati (molto simili ai *mech*, per intenderci) e altre armi da "superscienza", come i raggi della morte di Tesla; tali progressi si bilanciano però tra loro, dunque le battaglie e i loro esiti restano grossomodo gli stessi della storia 'ufficiale'. Anche in questo caso la conoscenza di *Gear Krieg* non è indispensabile (e anzi sarebbe meglio se i giocatori non sapessero che stanno per giocare, anche se parzialmente, in questa ambientazione).

I personaggi giocanti

I protagonisti della storia che andiamo a raccontare sono un po' diversi dal solito e prevedono un contributo dai giocatori tale da avvicinare questo scenario a un *gioco di proiezione*. Il Regista deve chiedere infatti ai giocatori di descrivere una 'traduzione' di loro stessi in una ambientazione contemporanea newyorkese. Le età possono variare leggermente, i nomi divengono la loro controparte straniera, i mestieri e le esperienze vengono adattati al nuovo contesto. Divertitevi un po' con questo processo e incentivate i giocatori a lavorare di fantasia per descrivere, anche con dovizia di dettagli, la loro controparte statunitense. L'unico vincolo è che devono abitare tutti nello stesso condominio, anche se non è necessario che si conoscano tutti (anzi).

Scena I

A questo punto il Regista annuncia che è sera tardi e che i personaggi sono in una qualche situazione per cui nel giro di mezz'ora saranno addormentati. Fate un oracolo per ciascuno di essi e invitateli a descrivere la loro situazione prendendo spunto dagli auspici dell'*I King*; giocate un po' la scena interpretando i personaggi di contorno. Alcuni dei PG (Personaggi Giocanti) magari potrebbero anche incontrarsi sul pianerottolo. Ricordatevi di segnare su un bigliettino l'esagramma di ogni giocatore.

Quando tutti sono tra le braccia di Morfeo, scattate *ex abrupto* all'interludio 1.

Interludio 1

I PG vengono spinti violentemente dentro e cadono a terra. Uno o due personaggi hanno qualche contusione, ma nulla di grave. L'interno è buio e umido, sa di muffa e di urina. La luce delle stelle fuori dalla grata nella porta inquadra un piccolo rettangolo di un blu scurissimo, insufficiente a illuminare l'interno.

Fermi tutti. Ma i personaggi non stavano dormendo nei loro letti?

Vero. Però in qualche modo ora si trovano qui, tutti assieme. I giocatori probabilmente penseranno subito a un sogno. Lasciate che chiacchierino un po' tra loro. E' buio ma qualcuno può avere nelle tasche un paio di fiammiferi, ma non più di un paio. Tastando nel buio i PG possono accorgersi di indossare dei vestiti strani: uniformi militari, pare, anche se lacere in più punti, sporche e sudate. Alla tenue luce dei fiammiferi possono guardarsi in faccia e, plausibilmente, riconoscersi. Hanno al collo delle piastrine di tipo militare, ma quando tentano di leggerle i fiammiferi sono ormai esauriti.

Non c'è molto di interessante da fare in quella che è palesemente una cella. Le pareti sembrano di pietra viva, in un paio di punti c'è del muschio. Fuori dalla grata della porta si possono vedere solo le sagome di alcuni caseggiati. E' tutto buio e nessuno risponde.

Un istante prima che la conversazione languisca, passate alla scena II.

Scena II

I PG si risvegliano un po' frastornati. A questo punto inizia la loro solito *routine* giornaliera; uscendo dall'appartamento (se si trovavano là) possono anche incontrarsi lungo il pianerottolo e scambiarsi qualche impressione. Se ve lo chiedono, il condominio ha quattro piani (più una cantina interrata e una mansarda, ma questo lo vedremo dopo) e altri abitanti oltre ai PG. Nessuno degli altri abitanti ha avuto sogni strani.

Il Regista a questo punto deve generare un nuovo esagramma per ciascuno dei giocatori. Essi non sanno però che di scena in scena gli esagrammi diventeranno sempre più simili a *Fu* (la prima linea in fondo continua, le altre cinque spezzate). La sentenza legata a *Fu* ("Il Ritorno" o anche "Il tempo del volgimento") recita:

Il ritorno. Riuscita.

Uscita ed entrata impeccabili.

Amici vengono senza macchia.

Serpeggiante è la via.

Al settimo giorno viene il ritorno.

E' propizio avere ove recarsi.

In pratica a ogni Scena una linea, a partire dal fondo, viene generata automaticamente ed è quella di *Fu*. Questo però i giocatori non devono sospettarlo, perlomeno all'inizio. Per ingannare i giocatori o tirate le monete divinatorie molto velocemente e confidate nel fatto che i giocatori non abbiano poi tutta questa dimestichezza con l'*I King*, oppure effettuate l'oracolo da dietro un libro (o riciclate quell'ammennicolo chiamato "schermo del Master"). Nella Scena II la prima riga, ossia quella in fondo, è automaticamente una linea continua. Nella scena III avrete automaticamente la prima riga continua e la seconda spezzata, e così via.

Generato che avrete l'esagramma per ogni personaggio, chiedete ai giocatori di descrivere per sommi capi una situazione che li metterà in grado di soddisfare in giornata la sentenza dell'*I King*; avrete ormai inteso che in questo scenario una parte consistente dell'attività creativa ricade, per improvvisazione, anche sui giocatori.

A questo punto dovrete giocare delle brevi scene di "vita vissuta" in cui i giocatori raggiungeranno l'oracolo predetto loro dall'*I King*. Alternate velocemente tra tutti i personaggi giocanti. Dovreste dare un senso di ineluttabilità alla cosa, per esempio facendo accadere coincidenze piuttosto strane che sembrano guidate da una mano invisibile e che spingono verso una certa direzione. Ovviamente occorre molta improvvisazione; un esempio chiarirà le idee. Diciamo che uno dei personaggi, impiegato in una ditta di computer, riceve la sentenza *Li*:

Procedere sulla coda della tigre.

Essa non morde l'uomo. Riuscita.

La sentenza è relativa al fatto che un debole può accodarsi senza timore a un forte e selvatico, purché si mantengano rapporti cordiali. Il giocatore identifica il "forte" nel suo capufficio, persona generalmente scontrosa e irascibile. Il Regista descrive brevemente l'arrivo del PG in ufficio, qualche commento acido da parte del capo per il ritardo, poi l'improvviso arrivo di un fax che comunica un ordine di svariate migliaia di dollari – proprio mentre metà ufficio è in vacanza o in malattia! Occorre darsi subito da fare: il PG e il capufficio si mettono di buona lena a controllare cedole, inviare fax, scaricare casse di materiale; nonostante qualche rimbrotto del capo dovuto alla tensione, tutto sommato le cose filano lisce e alla fine si congratula addirittura con il PG.

A questa materializzazione del significato dell'esagramma andrà aggiunta una più sottile intromissione nella realtà. Nella giornata dei PG infatti ricorrerà in maniera quasi ossessiva il numero 6 (nei numeri di telefono, nei prezzi, nei numeri civici, nei codici, ecc.).

Giunti a sera (non è necessario ovviamente giocare tutta la giornata nel dettaglio) i personaggi dovrebbero decidere se andare a letto o meno. Forse si sono già riuniti, o forse no (va bene in entrambi i casi). Potrebbero decidere di avere paura di dormire e di cercare di restare svegli. Se nessuno di essi dorme la giornata successiva sarà dominata dallo stesso esagramma e i PG, progressivamente sempre più stanchi, saranno condannati a ripetere azioni molto simili a quelle della giornata precedente. Comunque vadano le cose, basta che uno solo di loro si addormenti perché si passi all'Interludio 2. Per segnalare il passaggio tra le due realtà potete usare un cartoncino che riporta da un lato il disegno di un impiegato e dall'altro quello di un soldato, girandolo alternativamente dall'una o dall'altra parte.

Interludio 2

I personaggi che abbiamo lasciato addormentati nella scena II si ritrovano, svegli, nella stessa cella di pietra della volta prima. Coloro che avevamo lasciato svegli si ritrovano invece addormentati in questa realtà, anche se ancora per poco, visto che sta per albeggiare e in breve la piccola stanza viene inondata di luce. Chi si sveglia in questa realtà non ricorda nulla di quel che è avvenuto prima di addormentarsi.

Lasciate che i giocatori si scambino qualche parola. Alla luce del giorno possono notare i loro abiti e leggere le piastrine che hanno al collo. Vi sono riportati i loro nomi, il gruppo sanguigno e le date di nascita: tutto coincide, se non che le date di nascita sono anticipate di parecchi decenni. Facendo un rapido calcolo dovrebbero essere nel 1945 (per esempio se il presente è il 2002, le date di nascita sono anticipate di 57 anni).

I PG vengono raggiunti in breve da due ufficiali in uniforme da SS, scortati da un gruppo di soldati armati di mitragliatore. Fanno uscire i personaggi dalla loro prigione e fanno fare loro il giro dell'edificio. I PG capiscono di trovarsi in una base militare nazista installata in un vecchio castello medievale, addobbato di svastiche e di aquile. La spianata del castello è occupata da alcune baracche e circondata da filo spinato interrotto da due torrette di guardia. In lontananza si intravede una città.

I personaggi hanno ben poco tempo a disposizione per capire cosa sta accadendo. L'altro lato dell'edificio – le celle evidentemente sono state ricavate da delle stalle o dagli alloggi della servitù – raggiungono il portone principale. Attraversato il cortile interno, raggiungono un salone sulla destra adibito a quartier generale.

All'interno si trovano due guardie armate e un capitano delle SS, Krieger: biondo, alto e gelido, è l'incarnazione della spietatezza delle SS. Parla inglese con un forte accento tedesco, come i peggiori nazisti da operetta. Siede dietro a una scrivania colma di carte. Uno dei due ufficiali (Friedrich) gli si pone a fianco in piedi, l'altro (Franz) si colloca alla macchina per scrivere e verbalizza l'interrogatorio. È essenziale che Krieger nomini entrambi i suoi ufficiali nel corso dell'interludio.

Krieger inizia l'interrogatorio senza troppi preamboli e va dritto al sodo. Chiede innanzitutto nome, cognome e grado dei personaggi. Domanda poi se i dati appena forniti sono veri o se stanno mentendo. L'interrogatorio prosegue chiedendo cosa stavano facendo nel bosco qui vicino quando sono stati sorpresi e catturati. Krieger si arrabbia per un nonnulla ed esige risposte. Col suo frustino di pelle dovrebbe dare almeno una staffilata a uno dei personaggi, lasciandogli un segno su un lato del volto. Se possibile, Krieger dovrebbe accennare durante l'interrogatorio al fatto che "non sono più padroni del loro destino" e che "se non desiderano morire fra atroci tormenti è bene che collaborino". L'accento al destino è casuale, ma dovrebbe lasciare nei giocatori il dubbio che dietro ci sia qualcosa d'altro, relativo magari ai loro spostamenti di realtà.

Durante l'interrogatorio Friedrich dovrebbe assentarsi un attimo a un cenno di una delle guardie, per poi ritornare e dire che "*Herr Doctor* è impaziente di sapere se sono arrivati i materiali". Krieger risponde piuttosto spazientito di "tornare su a dirgli per l'ennesima volta di no, che i rifornimenti stanno procedendo con lentezza e che non gli venga in mente di disturbarlo ancora".

L'interrogatorio dovrebbe andare avanti per un po', almeno finché Krieger non crede che i PG siano ossi troppo duri per parlare di loro spontanea volontà e li minaccia di tortura, dopodiché li rimanda in cella. Se i PG vogliono tentare qualcosa (disarmare le guardie, prendere di nascosto qualche oggetto) lasciate che lo facciano; al più altre guardie li scopriranno e li faranno tornare in cella. In generale, comunque, in questa realtà ci sono probabilità molto più alte (quasi... romanzesche!) di riuscire in azioni assai improbabili nella vita comune.

A questo punto passate alla scena III.

Scena III

I personaggi si risvegliano nel presente. Chi aveva cercato di rimanere sveglio scopre di essersi addormentato senza accorgersene (si risveglia, per esempio, appoggiato alla scrivania con una tazza di caffè ancora stretta in pugno). Chi era stato staffilato da Krieger, curiosamente, si ritrova sul volto una piega da cuscino molto simile alla ferita inflitta nel sogno – ammesso, a questo punto, che i giocatori credano ancora che si tratti "semplicemente" di un sogno.

Come di consueto, generate un esagramma per ogni giocatore. Durante la giornata avverranno due pesanti intromissioni nella realtà: innanzitutto almeno uno di loro (magari l'ultimo su cui "spostatate l'inquadratura" chiedendogli di adattare l'oracolo alla sua giornata) dovrà venire in possesso, in qualche modo, di una copia del libro *L'uomo al piano di sopra*. In seguito dovrà accadere un'altra coincidenza per cui i personaggi si ritrovino insieme – non di loro spontanea iniziativa, bensì per le motivazioni più improbabili (un buon modo per ottenere questo è di sfruttare i loro agganci di lavoro). La cosa migliore sarebbe se la consegna del libro avvenisse quando sono già tutti riuniti.

Il libro *L'uomo al piano di sopra* è un *paperback* stampato dalla Penguin Book. L'autore è un certo Joseph Steingold, del quale non vengono fornite notizie biografiche. Il retro della copertina riporta il riassunto: "Prigionieri in un castello di nazisti durante la Seconda Guerra Mondiale. Riuscite a pensare a un destino peggiore? Ma non tutto è quello che sembra, perché gli eroici protagonisti di questo romanzo non sono semplici ostaggi e, in breve, rivolgeranno questa situazione a loro favore! Un nuovo appassionante romanzo di azione e avventura nello stile inconfondibile dei *pulp* bellici".

I tre quarti finali del libro sono costituiti di pagine bianche. Il primo quarto invece riporta per filo e per segno quello che hanno fatto i PG, salvo eventualmente commenti di genere "extradimensionale"; alcuni di essi possono essere però mantenuti, specie se fatti in presenza di Krieger: in questo caso l'autore attribuisce questo comportamento a un tentativo di dimostrarsi privo di senno, per sviare i loro carcerieri.

Man mano che i personaggi leggono il libro dovreste ripercorrere quello che hanno fatto fino a quel momento e scivolare di colpo in ciò che devono ancora fare. A questo punto scattate – come se i PG stessero giocando "nel" libro – all'interludio 3.

Interludio 3

I personaggi sono nuovamente nella cella del castello nazista. E' buio, quando il loro ricordo precedente li vedeva alla luce del giorno. Vengono consegnate tramite l'apertura della porta alcune ciotole di pessima minestra. In una di esse si trova una capsula con un messaggio scritto a macchina: "Finora tutto bene, ma non esagerate con questa storia dello spaesamento perché non siete credibili fino in fondo. Come da accordi, il mattone è il decimo della terza fila nella parete sud. Il prossimo controllo sarà fra tre ore. State in guardia". Il messaggio è firmato semplicemente "F".

Spingendo il mattone in questione, si attiva un meccanismo grazie al quale si apre nella parete una piccola porta. Il meccanismo è attivabile dall'una e dall'altra parte, indifferentemente.

Il corridoio dietro alla porta consente di camminare chinati e in fila indiana. Prosegue per una decina di metri poi arriva a un condotto verticale con una serie di pioli in ferro incassati nella pietra. Tutto questo avviene ovviamente al buio, a meno che i PG non abbiano risparmiato qualcuno dei fiammiferi in loro possesso.

Il condotto sbucca, tramite una botola mimetizzata tra i lastroni di pietra, in quello che sembra essere un magazzino. Al suo interno ci sono provviste, lenzuola, uniformi da lavare (in numero pari a quello dei personaggi meno uno), attrezzi da pulizia, ma nessuna arma. Ci sono anche alcune candele con cui illuminare la stanza.

L'unica porta dà sul corridoio quadrato del secondo piano; nel lato interno del quadrato ci sono alcune bifore che consentono di affacciarsi sul cortile interno, nel lato esterno ci sono invece porte di legno che danno sulle stanze. Sono presenti due scaloni uno a est e uno a ovest. Nel corridoio si possono avvertire i passi di una guardia che compie al passo dell'oca il giro completo del secondo piano. I PG possono neutralizzarla con un qualsiasi espediente (per esempio dandole un colpo in testa con un manico di scopa). La cosa più inverosimile – o, se vogliamo, più verosimile in un romanzo d'avventura – è che la sua uniforme sta a pennello sull'unico personaggio rimasto senza.

Le scale sono sorvegliate continuamente da due guardie armate di stanza sia al primo piano sia all'ultimo. Scendere o salire sembra una pessima idea, ma se i PG vogliono tentare qualche colpo di mano lasciateli fare. Come avrete capito, in questa realtà loro sono gli eroi e hanno possibilità di riuscita normalmente inconcepibili. Nel caso si mettano a fare troppo caos, vengono fermati in extremis da Friedrich, che chiede se sono impazziti (vedi dopo).

Se invece cominciano a capire che la loro presenza come prigionieri non è un errore ma fa parte di un piano ben preciso, potrebbero iniziare a pensare che il tutto sia stato organizzato con la complicità di una "talpa": ma si tratterà di Friedrich o di Franz? O di qualcun altro ancora? In questo piano si trovano le camere degli ufficiali. Krieger è sveglio e lavora nel suo ufficio, Friedrich e Franz sono a letto. C'è anche una camera vuota, piuttosto in disordine per gli standard di una SS. Alla parete ci sono pergamene relative a lauree in fisica, chimica e matematica, tutte intestate al dottor Helmut Goldstein. Su un comodino c'è un foglietto con alcuni segni: si tratta di esagrammi, gli stessi relativi alla scena III. Vi è segnata una data, presumibilmente quella odierna: 12 febbraio 1945.

I PG dovrebbero essere raggiunti da Friedrich; fate in modo però che quest'incontro lasci un attimo di tensione e incertezza. Se per esempio gli puntano una pistola, i PG vengono rimproverati da Friedrich che, in perfetto inglese, dice "sono io! non mi avete riconosciuto?". A seconda di quello che i personaggi hanno combinato fino a quel momento, la sua reazione va dal teso all'allarmato. Dice che forse Krieger ha sospettato qualcosa e che occorre rubare i piani di costruzione al più presto. Immediatamente si sente un rumore di passi e qualcuno grida "was ist!?!".

Troncate bruscamente e passate alla scena IV.

Scena IV

E' di nuovo mattina, i PG si risvegliano nei loro letti (o dove sono soliti dormire). Il lato angosciante della faccenda è che non si ricordano assolutamente di come sono finiti lì. Per quello che li riguarda, il loro ultimo ricordo del presente li vede mentre stanno per intraprendere la lettura del libro. Come siano ritornati lì, e cosa abbiano fatto fino al momento in cui si sono coricati è un mistero. Ma uno di quei misteri con cui presto dovranno fare i conti. Infatti fidanzate/i, consorti, amici e colleghi di lavoro inizieranno a notare un'aria quantomeno sbattuta; qualcuno di essi fa anche qualche domanda a cui i PG non dovrebbero saper rispondere. Se sono i PG stessi a fare domande del tipo "cosa ho fatto ieri sera?", il clima si fa ancora più teso e i conoscenti cominciano a pensare che il personaggio si stia alienando dalla realtà, specie se qualcuno aveva riferito dei suoi "sogni" a qualcuno – per esempio uno psichiatra.

Anche per questa scena va generato come di consueto un esagramma, anche se a questo punto la sua traduzione narrativa sarà l'ultimo dei problemi dei giocatori. Se possibile, cercate di incoraggiare il fatto che la loro vita stia iniziando a sgretolarsi: arrivano in ritardo al lavoro, tendono a dimenticare le cose, e così via.

I personaggi possono provare a indagare un po' sul libro. Riprendere la lettura della copia in loro possesso non causa alcun effetto; il libro è rimasto esattamente come prima. Tutte le copie in circolazione del romanzo sono bianche per tre quarti. I PG possono provare a informarsi meglio alla Penguin Book e scopriranno che si tratta di un deplorabile errore: la casa editrice sta provvedendo a ritirare tutte le copie e a sostituirle con quelle integre. Ovviamente se i PG vorranno lasciare il loro indirizzo ne riceveranno una copia direttamente a casa. Per ragioni di privacy, invece, non verranno fornite informazioni relative all'autore (qualche impiegato lascia intendere che si tratti di uno pseudonimo).

Nel caso che il titolo *L'uomo al piano di sopra* faccia squillare in loro qualche campanello, qualsiasi tentativo di accedere all'ultimo piano del palazzo (la mansarda) si scontra col fatto che è chiusa da anni con una vecchia catena

arrugginita. Se i PG provano a forzarla entrano in una mansarda polverosa, vuota e abbandonata da anni, intestata a un inquilino del quarto piano.

In tarda serata, possibilmente quando sono nel palazzo, i PG sentiranno un'automobile che parcheggia sotto casa e, successivamente, il suono del campanello (possibilmente del personaggio che abita più in basso, di quello che ha ricevuto il libro o di quello che ha telefonato alla Penguin Book). C'è troppo buio per vedere di chi si tratta, e al citofono rispondono solo (con un discreto accento tedesco) "fateci entrare!". In breve le due persone scese dall'auto (una Mercedes nera) entrano sfondando la porta o sparando al lucchetto della porta. Si tratta di due SS in alta uniforme, che vogliono sia loro consegnato "l'uomo al piano di sopra". I PG dovrebbero cominciare a maturare il dubbio che non si riferiscano al libro; qualsiasi tentativo di consegnare loro il romanzo si risolve con un pesante schiaffo da parte dei nazisti, se non addirittura con la minaccia di un colpo di pistola. Quando vedono che non riescono a cavare un ragno dal buco, le SS si fanno indietro sempre tenendo i PG sotto tiro e si allontanano su per le scale. I PG possono provare a fare qualcosa (per esempio prendere il numero di targa della Mercedes o chiamare la Polizia). Comunque vadano le cose, appena escono dall'appartamento si ritrovano in abiti militari, nell'interludio 4.

Interludio 4

I personaggi sono nella stessa situazione in cui li avevamo lasciati nell'interludio 3. Franz e due guardie armate di pistola – quelle di guardia allo scalone che sale al terzo piano, peraltro *identiche* a quelle comparse nella scena IV – arrivano e sparano a Friedrich, uccidendolo. Questi, prima di morire, fa in tempo a sussurrare "è al... terzo piano... fate presto... mi hanno comunicato che è per stanotte...".

Quel che accade da qui in poi andrà fortemente improvvisato (tenete presente che la durata degli interludi dovrebbe aumentare progressivamente). Incoraggiate comportamenti eroici (schivare pallottole, uscire su un cornicione, aggrapparsi a un lampadario, ecc.) e abusate di cliché *pulp*. Se tutto va bene i PG dovrebbero salire verso il terzo piano e arrivare nello studio del dottor Goldstein. Se vengono presi verranno condotti direttamente al suo cospetto.

Lo studio è stracolmo di carte, progetti, prototipi, storte e alambicchi. E', senza alcun dubbio, il covo di uno scienziato pazzo. *Herr Doktor* è un individuo sulla sessantina, alto e magro, con radi capelli del colore delle ossa dei morti. Indossa, manco a dirlo, un camice bianco sopra una uniforme da SS tenuta non troppo bene. Accoglie i personaggi per nulla intimorito; dice, anzi, che li stava aspettando. Se i PG si mostrano violenti usa un qualche trucco (una gabbia che cade dall'alto, un gas paralizzante, ecc.). Nella migliore tradizione dei *villain*, inizia a raccontare loro i suoi piani per la costruzione di mech.

Qui i personaggi dovrebbero avere un sobbalzo, specie se erano convinti di trovarsi semplicemente nel passato. Pare invece che si tratti proprio di un mondo diverso. Goldstein inizia a dire che "i modelli di mech americani sono avanzati, e con l'M11A avete fatto davvero un buon lavoro. Ma il nuovo PzKpf IX Wotan, appena completato, sarà inarrestabile! E' il primo armato di un piccolo modello di Raggio della Morte!". Mentre parla, Goldstein mostra alcuni schemi di costruzione e addirittura alcuni modellini dei mech di generazione precedente (se possedete le miniature di *Gear Krieg* potete usare quelle!).

A un certo punto dello sproloquio, Goldstein si arresta di colpo, guarda in un punto imprecisato verso l'alto e impreca, come se il suo tempo fosse scaduto. Passate alla scena V.

Scena V

I personaggi si risvegliano come nella scena precedente, anche stavolta senza riuscire a ricordare granché. Sono, obbligatoriamente, tutti nel palazzo. Gli amici e i parenti a questo punto dovrebbero essere *davvero* preoccupati per la salute mentale dei PG. Anche i vicini di pianerottolo saranno abbastanza preoccupati, specie se vengono fatte loro con insistenza domande "strane" su quello che è accaduto. A seconda di quello che hanno fatto dovrete adattare un po' la cosa, ad ogni modo la targa della Mercedes corrisponde a una volante della Polizia – possibilmente la stessa che hanno chiamato i PG. Gli agenti riferiscono che è stata fatta una chiamata perché c'erano rumori sospetti nella mansarda. I PG dovrebbero decisamente avere attirato le attenzioni dei servizi di salute mentale.

Generate gli esagrammi anche questa volta, tenendo presente che oramai saranno quasi tutti uguali e che, comunque, le vite regolari dei PG saranno pressoché completamente trascurate. Le intrusioni nella realtà a questo punto sono evidenti: gli oggetti di tutti i giorni iniziano a "sfasare" nella loro controparte del passato. Per esempio al posto del PC c'è una vecchia macchina per scrivere, la radio e la televisione sono oggetti d'epoca, il telefono è di quelli a cornetta e manovella – e il bello è che tutti trovano la cosa perfettamente normale!

I PG dovrebbero essere spinti a visitare la mansarda – o perché è stata loro riferita la telefonata alla Polizia, o perché ricevono la nuova copia del romanzo *L'uomo al piano di sopra* che riporta all'interno della copertina l'indirizzo di Joseph Steingold, corrispondente esattamente al loro palazzo. Se i PG agiscono in diversa maniera – per esempio cercando di accedere illegalmente all'archivio della Penguin Book – va anche meglio: scopriranno l'indirizzo di loro iniziativa e daranno ancora di più l'impressione di essersi alienati. In questo caso potrebbero essere arrestati: la cauzione sarà pagata proprio da Joseph Steingold.

Si accede alla mansarda da una comunissima porta di legno. Se i PG erano già stati qui trovano il posto diversissimo – e, tra parentesi, nessuno di loro ricorda di avere mai saputo che la mansarda fosse abitata, per di più da un individuo di nome Steingold.

La mansarda è di un bianco immacolato, con un bel pavimento in legno, e completamente vuota. In fondo, vicino a una piccola finestra, ci sono una scrivania di legno massello e una sedia dal design antico. Sulla scrivania c'è una vecchia

macchina per scrivere; la sta usando un uomo sulla cinquantina, capelli grigi, vestito in modo abbastanza casual con un maglione e un paio di pantaloni di velluto. Sul tavolo c'è una pila di fogli con la descrizione precisa – perfino nei *pensieri* – di ciò che i PG hanno fatto fino a quel momento nelle sessioni di interludio.

Steingold continua a battere freneticamente a macchina finché i PG non gli sono vicini. Dice che il tempo è pochissimo e bisogna agire in fretta. Sperava di vederli prima perché loro sono il tramite. Ha provato a mandare loro dei messaggi ma "lui" è riuscito a bloccarli, nonostante i tentativi di aggirare la realtà; è per questo che i suoi ultimi messaggi (le due SS, gli oggetti sfasati) sono stati così espliciti e in dissonanza rispetto alla realtà. Di fronte alle domande dei PG risponde per mezze frasi: lui non sta inventando proprio nulla, sta solo tentando di "fregarlo" rinchiudendo la "sua" realtà in un libro e facendo così in modo che sia il "suo" mondo a perdere di consistenza, divenendo un puro esercizio letterario. Ma ora è tempo di agire: i PG si troveranno presto al "suo" cospetto e dovranno ucciderlo per porre fine a questa intrusione nella realtà. E' il momento di scrivere l'ultimo capitolo, intitolato "Il bombardamento di Dresda". Steingold inizia a battere sui tasti con una lentezza solenne: i tasti producono un rumore assordante, intollerabile, come quello di bombe che esplodono, finché i PG non si ritrovano nell'interludio 5.

Interludio 5

Goldstein fissa truceamente i personaggi. "Spero che non abbiate creduto alle sue fandonie", dice. Spiega che la vera realtà è quella in cui si trovano ora. L'altra è solo un prodotto della sua fantasia. Sono tanti e interessanti i paralleli tra la filosofia orientale e la moderna fisica quantistica che Goldstein ha voluto compiere un esperimento: effettuare degli oracoli sui prigionieri per vedere se avrebbe potuto pilotare le sentenze e, in sostanza, "imbrogliare la realtà". "L'unico destino a cui credo è quello del popolo tedesco", spiega. Così ha cominciato a produrre oracoli con *l'I King* sui prigionieri, dando vita a un mondo di fantasia, peraltro assai grigio e noioso. Ma la realtà si è accorta dell'inganno e, inesorabilmente, sta riconducendo i PG verso il loro *vero* esagramma: *Fu* (leggetene la sentenza). Come se non bastasse, Steingold sta tentando di rinchiudere la *vera* realtà in un libro e di dare consistenza alla realtà inventata. Ma ormai tutto è giunto a compimento e i PG sono liberi di scegliere dove andare.

In quel momento inizia il bombardamento di Dresda. Il cielo si riempie di Curtis P-55 Ascender e di R3 Roughrider che sganciano una quantità incredibile di bombe sulla città e sul territorio circostante. Il castello viene scosso da numerosi terremoti. I soldati nazisti fuggono in ogni dove e salgono a bordo dei mezzi a loro disposizione, tra cui alcuni mech.

Goldstein sembra impazzito e si mette a urlare "Sturm und Drang! Sturm und Drang!". Ai PG conviene fuggire al più presto, magari dopo avere afferrato i piani di costruzione. Il castello trema come se dovesse crollare da un momento all'altro, e le pareti iniziano a sgretolarsi.

Strappate il foglio con il disegno dell'impiegato e del soldato e passate all'ultima scena/interludio.

Scena VI & Interludio 6

Generate l'esagramma *Fu* per ogni personaggio. Ormai i giocatori dovrebbero avere colto il piccolo inganno a cui li avete sottoposti.

I personaggi scendono di corsa, trafelati, mentre tutto intorno a loro sta crollando. Più volte devono zigzagare per schivare pietroni e travi che cadono dal soffitto. Giunti al piano terra accade una cosa strana: oltre al portone del castello si trova, al suo fianco, la porta d'ingresso del palazzo in cui abitano i personaggi!

A questo punto i personaggi devono decidere da che porta vogliono uscire, ma devono farlo in fretta e non possono consultarsi tra loro; fate scrivere loro la scelta sul retro di un foglietto. Poi rivelate le scelte e vedete che succede. La porta da cui sono usciti è quella che dà accesso alla realtà in cui resteranno.

Se sono rimasti tutti nella stessa realtà – magari perché in precedenza si erano confrontati su quale delle due fosse la migliore – essa diventa l'unica realtà vera. L'altra diventa o un romanzo di successo o la fantasia di uno scienziato pazzo.

Se i personaggi si sono divisi, allora entrambe le realtà coesistono, definitivamente separate (un po' come un organismo monocellulare al termine di una mitosi). Col tempo i personaggi attribuiranno le interferenze tra le due realtà a un breve stato confusionale. Chi è rimasto nel mondo *pulp* saprà che i suoi compagni sono morti nel crollo, anche se i loro corpi non saranno mai ritrovati. Chi è rimasto nel mondo normale, dopo un breve periodo di terapia, riprenderà completamente coscienza di sé e si accorgerà che per qualche giorno ha creduto di vivere fianco a fianco con i personaggi tratti dal romanzo del momento, *L'uomo al piano di sopra*. Personaggi che, ovviamente, non sono mai esistiti.

