

INTRODUZIONE

Beh che dire, non è certo facile scrivere un'introduzione per spiegare che cosa sia il prodotto che avete appena scaricato!

“IL CAVALLO di TROIA” ha suscitato un'accesa discussione sul concetto di avventura ... e questo era proprio quello che intendevo sollevare quando l'ho scritta: come deve essere una avventura per gioco di ruolo?

L'avventura che leggerete è un mio personale esperimento sull'argomento, non è un'avventura già giocata ma è una NARRAVVENTURA: una storia su cui creare avventure, un canovaccio aperto con il quale sia i pg che l'editor possono giocare di ruolo; è un pò il ritorno all'origine del teatro quando non esistevano testi scritti con le battute degli attori ma solo fogliacci con il filo della trama e da lì ogni interprete era in grado di volare con le sue ali.

Nel testo non ci sono spiegate tutte le possibili scelte dei pg, non sono descritte tutte le mappe con completezza, ma ci sono i ricordi dei png, ci sono le sensazioni dei protagonisti, ci sono gli odori ed i sapori di quello che POTREBBE accadere e non quello che DEVE accadere.

Nelle avventure in commercio non c'è niente del genere, pagine e pagine di descrizioni di dungeons, di stanze e cunicoli, neanche una riga della gioia che prova il png che incontrate o del terrore che prova nel vedere la sua vita che il vostro fendente di spada gli porta via.

“Il cavallo di Troia” dovrebbe essere letto e poi giocato senza doverci mai ricorrere per rileggere qualche riga o qualche caratteristica, la sua lettura dovrebbe lasciare nel master le sensazioni del divenire e la consapevolezza delle intenzioni dei png che dovrà interpretare e l'avventura scorrerà di conseguenza; perchè i png hanno sentimenti, caratteri, stimoli e aspirazioni e non possono essere giocati senza immedesimazione.

La narravventura è stata scritta per essere interpretata con il sistema del gioco di ruolo di Project H.O.P.E., valida da 3 a 5 giocatori più l'editor.

Buona lettura e buon divertimento!

Giordano Mancini

IL CAVALLO
di
TROIA

Squadra Alfa 10 ottobre 1940

di
Giordano Mancini

Hanno collaborato
Massimiliano Picchi
Stefano Salciarini

.. sono soldati e sanno che se sarà necessario dovranno assumersi ancora le stesse enormi responsabilità, sono soldati ... i migliori che abbia mai addestrato!"

LT Jordan M.

Diario di guerra

SQUADRA ALFA

Progetto O.E.M.: squadra alfa

Prologo

Documento n°1

Rapporto del LT Jordan, ufficiale di collegamento

E' una fredda giornata piovosa di fine ottobre dell'anno 1940 quella che saluta l'inizio delle nostre avventure, noi siamo abituati ma sembra che questa umidità persistente dia fastidio a molti che vengono a "visitare" la nostra bella Inghilterra; Londra è, infatti, ormai da alcuni mesi il chiodo fisso di Hitler che, puntualmente, tenta quasi ogni giorno di fiaccare il morale degli inglesi con continui bombardamenti.

Ma il progetto O.E.M. (over empower man) ha fatto enormi passi avanti negli ultimi mesi e già una squadra si sta allestendo nelle farm fuori dal centro abitato, manca di esperienza diretta in battaglia, ma gli uomini sono quelli giusti, la tempra è la classica tempra inglese che quando sembra che tutto è perduto con un colpo di coda si risollewa e da il meglio di sé; l'abbiamo chiamata Squadra Alfa come buono auspicio, speriamo di poter vedere a breve anche la beta, la gamma e così via in una nuova escalation che ci porti fuori dal conflitto mondiale vincitori.

Il caposquadra è un veterano, Maximilian, uno che conosce il nemico e che sa come spronare gli uomini nei momenti più duri, in gioventù è stato un buon atleta; è un prodigio naturale in grado di migliore se stesso continuamente, da ogni errore sa tirare fuori lo stimolo per superarsi, ha una predisposizione all'ecllettismo spaventosa; la disciplina militare è il suo caposaldo e si butta a capofitto negli allenamenti e negli addestramenti più di ogni altro del gruppo, una buona cultura classica gli ha consigliato anche il suo nome di battaglia: NESSUNO.

Il suo "braccio destro", così lo chiama scherzosamente Max, è John, prima della guerra era un poliziotto e quindi ha un buon addestramento di base, rispetto per la disciplina e un fisico molto più simile ad un armadio a due ante che ad un uomo; il fronte lo ha segnato a fondo, si stava ritirando dalla Normandia insieme con il suo plotone quando un colpo di un mortaio ha centrato in pieno il mezzo anfibio, strappandogli il braccio destro e fratturandogli la spina dorsale.

Si è proposto volontario per il progetto O.E.M. ed ora i suoi innesti lo hanno reso una vera e propria arma da guerra: forza e velocità superumana ed un gancio destro da far impallidire un campione mondiale dei pesi massimi; non ha dimenticato il motto con cui ha giurato quando è entrato in polizia ricordandolo ancora con orgoglio nel suo nome di battaglia: PEG COP.

Il terzo della squadra, da civile, era un antropologo, il dottor Andrew studiava le culture pre-romane del nord Europa ed in particolare quelle celtiche e vichinghe; durante uno dei suoi viaggi, in uno scavo che sovrintendeva in Svezia, ha rinvenuto quello che sembrava essere un bastone utilizzato molto probabilmente durante i riti di passaggio dall'età adolescenziale a quella matura, le scritture ritrovate nelle vicinanze lasciavano intendere una qualche sorta di mutazione del piccolo uomo al grande essere.

Con grande sorpresa scoprì poi che in realtà si trattava di un artefatto in grado di mutarlo nel mitico dio del tuono scandinavo, la sua natura poi di studioso e catalogatore con poco senso della fantasia gli ha consigliato il suo nome di battaglia: THOR.

Dunque dicevo che è una fredda giornata piovosa di fine ottobre dell'anno 1940, è mattina ed una fresca

brezza tira dal mare verso terra portando con se un sapore salmastre che riempie il naso e la gola ... poi succede qualcosa di strano, trasportato nella brezza in sottofondo vi sembra di sentire un sibilo sordo e profondo, un rumore che cresce di intensità con il passare dei secondi, è un attimo e poi è tutto chiaro, è un rumore ormai macabramente conosciuto da ogni cittadino di Londra, segue una frazione di tempo di apparente calma e poi è il caos: i bombardieri tedeschi stanno arrivando, le sirene suonano incessantemente, bisogna mettersi al riparo nel più vicino bunker sotterraneo, la gente corre per le strade, entra frettolosamente nei tunnel della metropolitana abbandonando il superfluo lungo il tragitto.

I bunker sono umidi e bui, la luce fioca di emergenza disegna strane espressioni sui visi delle persone; in uno di questi rifugi c'è anche Andrew, ha lasciato il suo negozio di antiquariato aperto e spera che gli sciacalli non se ne accorgano, guarda le facce degli sconosciuti che gli stanno intorno e intimamente ricorda perché ha scelto di entrare nel progetto O.E.M.

I boati ed il tremore durano alcuni minuti, seguono secondi infiniti di silenzio e poi di nuovo la sirena comincia a risuonare nelle strade della città: il bombardamento è finito, è il momento di agire.

Andrew ormai sa dove andare, la squadra di crisi si starà già riunendo al QG, potrebbe servire anche il suo aiuto e quindi, un salto al negozio e poi di corsa verso la stazione postale del quartiere, un edificio anonimo costituito da una piccola stanzetta per la raccolta della posta, un unico sportello dietro al quale ci sono io (Jordan).

Vedo arrivare Maximilian per primo, come sempre, segue Andrew e quasi contemporaneamente anche John; chiudo l'ufficio postale e scendiamo nello scantinato; l'intelligence fa sempre un gran servizio e quando arriviamo ci sono già alcune informazioni arrivate sulla mia scrivania, battute dalle telescriventi: i bombardamenti si sono concentrati essenzialmente nella zona del porto, è strano perché non sembrerebbe essere un obiettivo primario, sono solo magazzini adibiti allo stoccaggio delle merci di nessuna importanza per l'apparato bellico inglese.

La nostra missione è semplice: dobbiamo controllare il settore portuale NW23, verificare la presenza di eventuali feriti e/o altre situazioni di emergenza; un'uscita di routine dopo un bombardamento del genere, io resto al QG per coordinare la missione e mando fuori la mia squadra.

Allego il rapporto di Maximilian, nome in codice Nessuno, caposquadra della Squadra Alfa al ritorno dal porto:

“Arriviamo nella zona del porto alle ore 09:13, dopo una corsa a sirena spiegata per le vie della capitale sulla nostra jeep d'ordinanza, durante il tragitto via radio ci è stato comunicato che il settore NW23 è composto da tre edifici gemelli adibiti ad hangar per lo stoccaggio di viveri a lunga conservazione: farina, fagioli ed altri cibi in scatola che, essendo razionalizzati, vengono distribuiti giornalmente alla popolazione.

Non appena giungiamo sul posto ci accorgiamo che dei tre fabbricati il primo è un tizzone ardente, è collassato su se stesso, dal foro che si è creato e dalle finestre laterali esce abbondante fumo e scintille incandescenti, il terzo sembra essere intatto, mentre quello centrale ha un foro sul tetto di grosse dimensioni ma la struttura sembra ancora tenere anche se comincia ad uscire un piccolo rivolo di fumo dal solaio; da un'occhiata più accurata condita da qualche conoscenza di balistica ci è subito chiaro che, qualunque cosa fosse, certamente non può essere stata una bomba a creare tutta quella distruzione; molto più probabilmente un velivolo di piccole dimensioni ha perso quota colpendo prima il tetto del primo capannone e poi schiantandosi in quello centrale.

Io e Peg Cop ci apriamo a ventaglio e coprendo a zigzag il piazzale di fronte agli edifici ci portiamo ai lati del portone mentre Andrew si prepara ad aprirlo; facciamo scorrere sulle guide la grossa anta prima solo uno spiraglio per dare una controllata furtiva, il nuovo ingresso d'aria spinge il fumo verso l'alto costringendolo ad uscire dal foro sul solaio, quando si comincia a vedere qualcosa notiamo che oltre la metà del capannone le casse sono cadute rovinosamente a terra e stanno lentamente alimentando un piccolo principio di incendio, avanziamo guardinghi sempre in diverse direzioni per evitare di fornire un unico bersaglio facile.

Improvvisamente un colpo di fucile rimbomba all'interno dello hangar e per poco non migliora lo scrimolo di Andrew che velocemente si butta a terra oltre le casse; io e Cop ci copriamo a vicenda con brevi raffiche di mitra correndo verso il punto oltre il fumo da cui ci sembra sia partito il colpo, sentiamo esplodere verso di noi altri proiettili che riusciamo ad evitare, facciamo irruzione dietro le casse e

troviamo un soldato tedesco che sta tentando di ricaricare il suo fucile, lo colpisco con il calcio del mio mitra e lo mando nel mondo dei sogni.

Adesso abbiamo un po' di tempo per renderci conto di quello che è successo, notiamo che il crucco ha ancora una gamba incastrata sotto una lamiera del suo velivolo, da cui è stato sbalzato fuori dopo l'urto con il terreno e le casse, è un poltergeist, abbattuto dalla nostra contraerea durante il bombardamento.

Non abbiamo nemmeno il tempo per congratularci l'un l'altro che la parete posteriore dello hangar crolla fragorosamente in un nugolo di detriti, dalla breccia vediamo entrare due soldati tedeschi con l'uniforme delle SS, uno è un ufficiale con una divisa impeccabile se non fosse per il casco che indossa: è ancora del vecchio tipo, quello della prima guerra mondiale, di metallo a punta sulla parte superiore; il secondo è immediatamente individuabile come un uomo-macchina, la divisa è tagliata all'altezza delle spalle per fare spazio agli enormi innesti che sfoggia al posto delle braccia.

Sono loro a fare la prima mossa, un cenno fra i due e vediamo che l'uomo macchina afferra quello che da lontano sembra essere un anello di acciaio fissato di schiena sulla cintura dell'ufficiale e pianta solidamente i piedi per terra, mentre l'altro comincia a sollevarsi da terra spinto da una forza enorme che sposta addirittura le casse che gli sono vicino; quando anche il colosso non ce la fa più a trattenerlo, lascia la presa e l'ufficiale sfreccia ad una velocità assurda verso di noi, come una palla di cannone appena esplosa, adesso ci è chiaro anche il perché del casco strano.

Subito dopo anche l'altro parte alla carica coperto dall'avanzare furente di Kanon Ball, con tutto quel ferro addosso non può certo muoversi come una gazzella ma comunque è pur sempre una massa impressionante, un vero e proprio carro armato: Panzer.

Noi, da parte nostra, copriamo di piombo l'uomo razzo ma i nostri proiettili vengono fermati dalla stessa aria che a quella velocità si compatta davanti all'uomo dotandolo di una vera e propria armatura, si sta dirigendo verso Andrew a tutta velocità; il suo primo e ultimo errore!

Quando l'ufficiale è a circa metà strada l'antropologo sbatte il suo bastone a terra gridando: "ODINOOOO!!!!" ed allora non è più il piccolo dottore ad aspettare il proiettile umano ma il figlio di Odino con il suo Mjollnir; l'impatto è devastante, un unico colpo, dio contro meta-umano.

Quando le casse finiscono di vibrare e l'eco si placa solo il dio del tuono è ancora in piedi mentre l'ufficiale delle SS barcolla con il braccio destro penzolante lungo il corpo con più fratture esposte, la vista gli si offusca e cade al suolo.

Nel frattempo Panzer è arrivato corpo a corpo con Cop, se ne stanno dando di santa ragione come due gladiatori nell'arena; il tedesco è potente ed anche ben corazzato e sembra che il nostro stia avendo la peggio.

Poi un manrovescio fortunato spezza la caviglia di Peg Cop che cade rovinosamente tra le casse, allora viene anche a me l'idea di cominciare a mirare alle sue di caviglie, visto il peso che devono sostenere potrebbero cedere facilmente; ed infatti comincio a ferirlo seriamente ma Panzer è già arrivato al velivolo, non tenta nemmeno di salvare il suo commilitone, anzi strappa dall'abitacolo una sacca di cuoio e comincia a correre ritirandosi verso la breccia che si è aperto per entrare.

Io e Thor gli andiamo dietro ma quando stiamo per raggiungerlo un colpo sparato da un fucile di precisione mi coglie dritto al petto, fortunatamente è di ghiaccio, non mi ferisce ma mi rallenta molto, anche Thor viene bersagliato nonostante questo riesce a scagliare il martello per finire Panzer, lo colpisce, il carro armato è in ginocchio ma ... ecco che Kanon Ball si è appena ripreso, sfrecciando ci supera entrambi, colpisce il suo compagno ed insieme finiscono nel fiume con la sacca di cuoio che volevano; noi comunque abbiamo un loro poltergeist quasi intero che possiamo riportare alla nostra divisione ricerca e sviluppo e soprattutto glie le abbiamo date, non ci dimenticheranno facilmente e se non fosse stato per il loro cechchino li avremmo sicuramente catturati."

Documento n°2

Rapporto del LC Nicholas, capo divisione

Trascrizione della registrazione n° 01021975

Classificazione: TOP SECRET

Tenente Colonnello Nicholas: "Buongiorno signori, penso che ci conosciamo già tutti ma per la trascrizione degli atti do lettura dei presenti a questa riunione: tenente Jordan, sig. Maximilian, dott.

Andrew, sig. John, sig. Stephan, Lord Wylde.

Bene signori lasciatemi iniziare complimentandomi con voi per la vostra ultima missione, un'eccellente dimostrazione di forza, coordinamento di squadra ed intelligenza tattica; detto questo devo aggiungere che la vostra missione non è ancora finita, anzi è solamente all'inizio.

Nella sacca che avete visto prendere al soggetto noto come Panzer, noi pensiamo che ci siano documenti classificati top secret che sono stati trafugati dalla nostra divisione di sviluppo medico-scientifico circa 82 ore fa.

Attualmente, dalle informazioni in nostro possesso, questi documenti dovrebbero trovarsi in una base tedesca nascosta in uno sperone roccioso nelle vicinanze della foresta nera; crediamo inoltre che all'interno di tale base dovrebbero trovarsi anche laboratori di ricerca per l'induzione di mutazioni meta-umane.

Ebbene, verrete paracadutati oltre le linee nemiche a circa 50 miglia dall'obiettivo, il vostro compito, signori, sarà quello di raggiungerlo, penetrare nella struttura senza essere individuati e farla saltare in aria; vi troverete senza nessuna protezione e senza nessun appoggio logistico sul posto.

Inoltre insieme con i documenti trafugati dovrete recuperare il maggior numero possibile di informazioni relative alle loro ricerche da sottoporre al vaglio della nostra sezione scientifica.

Il vostro biglietto di ritorno si trova a circa 20 miglia a SE della base, c'è un piccolo campo volo turistico che è stato riconvertito ad uso militare; la nostra intelligence ci garantisce che ci sono sempre a disposizione dei tecnici della base almeno due velivoli.

Molto probabilmente sul posto potreste incontrare resistenza meta-umana, molti indizi ci fanno credere che sia Panzer che Kanon Ball sono di stanziamento fisso in quella base ma non sappiamo se anche altri tipi di meta-umano sono con loro.

Nella missione verrete accompagnati dal sig. Stephan, nome in codice Rouge, in qualità di pilota ed esperto incursore; ci sono domande signori?"

Maximilian, caposquadra: "Credo di parlare per tutta la squadra, signore, dicendo che abbiamo ancora molte cose in sospeso sia con Panzer che Kanon Ball e che non vediamo l'ora di risolverle; ci dica solo quando si parte."

Tenente Colonnello Nicholas: "Bene signori, si parte questa sera alle ore 19:00, in modo che il vostro arrivo avverrà con lancio notturno per dare il meno possibile nell'occhio; buona fortuna!"

Documento n°3

Rapporto del LT Jordan, ufficiale di collegamento

Inoltre questo mio rapporto per via gerarchica protestando vivamente per quello che ritengo essere stato un abuso di potere perpetrato nei confronti dei miei uomini; oggi ho dovuto convocare la mia squadra nella sala delle missioni e nemmeno io ero stato informato dell'ordine del giorno, non sapevo neanche chi sarebbero stati i partecipanti, inoltre la squadra alfa è stata integrata di una unità; ma la recluta scelta non ha completato l'addestramento ed è ancora del tutto inaffidabile, l'instabilità del suo carattere potrebbe causare enormi problemi.

Allego scheda personale della recluta Stephan, nome in codice Rouge:

Stephan è un ex pilota, professione per la quale ha dimostrato una spiccata predisposizione, è in grado di pilotare pressoché qualunque mezzo si muova in acqua, terra o cielo; ma essere abituato a scommettere la propria vita praticamente ad ogni curva lo ha reso anche imprevedibile, la vita normale non era più in grado di fornirgli la giusta dose di adrenalina e quindi, dopo aver provato ogni forma di eccesso (legale e non), ha deciso di offrirsi come volontario per il processo O.E.M.

L'ennesima scommessa sulla propria vita che fortunatamente ha vinto ancora, ha sviluppato una grande quantità di poteri di media intensità tra i quali spicca la capacità di copiarne altri da qualunque prodigio riesca a toccare, inoltre è in grado di volare, di ridurre le proprie dimensioni e di rigenerare i propri tessuti.

Un incursore nato se non fosse per il fatto che tali poteri sono instabili, vanno e vengono in continuazione.

A questo si aggiunga che le continue incursioni nella psiche profonda degli altri prodigi per copiarne i poteri hanno intaccato il suo inconscio a tal punto che più volte ha manifestato personalità differenti dalla sua, anche queste in continua evoluzione e con vita propria a se stante.

Non a caso ha scelto il suo nome in codice riproponendo quello che ormai era diventato il suo motto nelle lunghe notti alla roulette al casinò, quando si era quasi giocato tutto usciva sempre con la solita frase: "tout sur rouge enfants!" (tutto sul rosso ragazzi!)

n.d.e.: quello che avete appena letto è il background di Rouge, l'editor può usarlo sia come PNG che come PG; grazie alle sue particolarità è in grado di generare miniplot interessanti all'interno dell'avventura

Documento n°4

Rapporto del LC Nicholas, capo divisione

Signor Primo Ministro,

questa mattina ho dovuto guardare in faccia i ragazzi della Squadra Alfa e dirgli che per un nonnulla si sono lasciati sfuggire di mano dei documenti segreti di importanza fondamentale per le nostre ricerche in campo meta-umano; ho dovuto spedirli in bocca al nemico sapendo che probabilmente molti di loro non torneranno vivi.

Le scrivo queste poche righe sapendo benissimo che resteranno nel mio cassetto per il resto della mia carriera, entrambi sappiamo che era la cosa giusta da fare, anzi che era l'unica cosa da fare; ma lei non ha dovuto vedere i loro occhi pieni di speranza e fiducia nella patria ... io sì.

Come me, anche Lei sa benissimo che la nostra divisione medica sta incessantemente studiando ormai da mesi un nuovo siero in grado di inibire nei prodigi le cellule che provocano il rigetto nelle operazioni di impianto di innesti; come me anche Lei sa che questi studi non stanno conducendo a nulla, molti soldi spesi e nessun risultato.

Nell'"Arte della guerra" di Sun Tzu sta scritto: "nascondi i tuoi punti di forza, trasforma la tua debolezza nella tua qualità migliore"; e noi abbiamo fatto lo stesso. E' ormai qualche settimana che l'intelligence sta facendo circolare la voce che il siero sta prendendo forma e che i primi esperimenti stanno dando ottimi risultati, con codici relativamente facili da tradurre in comunicazioni poco protette abbiamo fatto credere ai nazi che la scoperta era praticamente fatta e che il successo era a portata di mano.

L'amo era stato gettato ed il pesce alla fine ha abboccato: due settimane fa Sir Thomas Perkins ha sborsato una grossa somma di sterline corrompendo un tecnico di laboratorio per poter aver accesso all'archivio segreto della divisione medica della sezione ricerca e sviluppo.

Sir Thomas è una vecchia conoscenza della MI, ha studiato in un college svizzero ed in gioventù è venuto in contatto con alcuni giovani dell'allora partito nazionalsocialista tedesco, guidato dal nuovo astro nascente della politica tedesca Adolf Hitler; sin da subito non nascose una certa simpatia per il concetto di razza superiore dominante di ceppo celtico ricordando anche che la casa reale inglese era imparentata con quella tedesca (come dire "una faccia, una razza!").

A volte gli sono state fatte arrivare alcune notizie importanti, su movimenti di truppe o nuovi armamenti, alcune anche vere per renderlo una fonte sicura e creduta dalle alte sfere tedesche e quando è arrivato il momento non è mancata a venire anche la soffiata sugli sviluppi del progetto del soldato meta-bionico e sul fatto che un certo dr. Helmetz nuotasse in cattive acque a causa di grosse somme di denaro perse al gioco.

I fogli che sir Thomas ha trafugato sono, in realtà un ammasso di codici alfanumerici che non significano nulla, ma la persona che li ha scritti si è offerta volontaria per aprire il suo subconscio ad un gruppo di esper, ha rinunciato alla sua privacy, a tutti i suoi segreti ed ha messo a nudo la sua anima, in modo che il suo

tracciato mentale risultasse un libro aperto per il gruppo di esper; la carta stessa poi è stata esposta a radiazioni intense di uranio (un materiale che sia noi che i tedeschi stiamo ancora studiando per scoprirne le numerose capacità sia in campo medico che militare).

Per il gruppo di mentalisti quei fogli sono diventati quindi evidenti come un faro in una notte senza stelle, li hanno tenuti tracciati dal momento che sono stati messi nell'archivio e non ne ha mai perso le coordinate spazio-temporali, li hanno seguiti mentalmente quando sono stati trafugati nella speranza che questi arrivassero al QG tedesco che sta facendo la stessa tipologia di studi nel campo degli innesti cibernetici nei prodigi, per poterlo, al fine identificare, localizzare e distruggere.

Tutto era andato secondo i piani, fino a quando il poltergeist che era venuto a ritirarli, coperto da un bombardamento a tappeto, è stato abbattuto da un colpo fortunato della nostra contraerea vicino al porto.

A questo punto ci siamo fatti prendere dal panico, credevamo di aver perso tutte le nostre buone stelle, poi abbiamo avuto notizia che Fish aveva intercettato un u-boat al largo che si stava avvicinando a Londra, era sicuramente una squadra di crucchi che tentava un blitz per recuperare i documenti; li abbiamo lasciati fare ma il tutto doveva sembrare verosimile e quindi abbiamo fatto uscire la Squadra Alfa senza dirgli nulla: non potevamo rischiare che un prodigio con poteri mentali svelasse tutta la sottile trama fin qui costruita.

Anche Lord Wylde era lì per fare in modo che tutto andasse a buon fine: i tedeschi dovevano recuperare i documenti senza che i nostri si facessero troppo male.

Oggi alla riunione è voluto venire anche lui, non ha detto niente ma so che con la sua presenza mi voleva dimostrare che non approvava i nostri metodi, ho dovuto proibirgli perentoriamente di andare insieme con loro, lui aveva fatto esplicita richiesta di essere assegnato anche lui alla Squadra Alfa, non ha affatto digerito l'aver dovuto sparare contro dei suoi commilitoni anche se erano solo pallottole di ghiaccio.

Signor primo ministro li abbiamo mandati in una missione senza ritorno, spero solo che questa loro azione sia fondamentale per farci vincere la guerra, lei non ha dovuto vedere i loro occhi ... io sì.

In fede Tenente Colonnello Nicholas R.

Documento n°5

Memorie di Maximilian, nome in codice Nessuno, caposquadra

Missione: cavallo di troia

“Tutto ok ragazzi?

Allora al mio go ... tre, due, uno, go!”

Prima Andrew, poi John, io per terzo ed in fine Stephan ci copre la discesa in volo; i lanci notturni con il paracadute mi sono sempre piaciuti, l'aria fredda che ti sferza il viso, la sensazione che non ci sia niente intorno a te è stupenda, ti sembra che anche la guerra sia più lontana; poi a poche decine di metri dal suolo cominci a intravedere gli alberi ed il cuore ti si gonfia, tiri il laccio ed il contraccolpo della vela ti richiama alla realtà e dopo alcuni secondi l'impatto con il terreno ti ricorda che l'uomo non è fatto per volare, o almeno quasi tutti visto che Stephan si adagia dolcemente a terra al mio fianco dopo essersi librato in volo concentrico per tutta la discesa; “tutto a posto capo, non sembra esserci nessuno nelle vicinanze” mi dice.

Solita procedura: raduniamo le vele dei paracadute e li seppelliamo sotto terra, una controllata all'equipaggiamento e poi in marcia, ci aspetta un lungo cammino e dobbiamo coprirlo in pochi giorni; la conformazione del territorio ci è sconosciuta ma decidiamo ugualmente che per noi è più sicuro viaggiare di notte e di giorno trovarci un posticino nascosto nel quale riposarci.

D'ora in poi useremo solo i nostri nomi da battaglia, manterremo la comunicazione verbale al minimo e

cammineremo a marce forzate per tre giorni se tutto va bene.

L'alba del primo giorno ci sorprende filtrando fra i rami fitti della foresta, ci siamo inoltrati molto considerando il fatto che nessuno di noi è un esperto montanaro, troviamo una piccola radura e ci piazziamo là, dormiamo avvolti solamente dall'impermeabile con il cappuccio tirato su fin sugli occhi per far riposare le pupille dilatate dall'oscurità della notte; turni di guardia di 2 ore.

L'ultimo turno di guardia lo fa Peg Cop, alle 17:00 ci sveglia e si riparte per la solita passeggiata, ogni tanto siamo costretti a cambiare direzione perché la foresta è talmente fitta che non è possibile avanzare in linea retta, questo ci fa allungare la strada ma non si può fare altrimenti.

A metà nottata Cop lo sente per la prima volta, poi dopo due ore mi fa notare che si risente ancora, non può essere un caso; è un rumore cadenzato, un fruscio leggero di foglie calpestate che mantiene il nostro stesso ritmo di passo: qualcuno o qualcosa ci sta seguendo!

La volta successiva in cui siamo costretti a cambiare direzione, Cop si nasconde sotto un tronco caduto di una quercia secolare mentre noi manteniamo il passo e procediamo oltre; non deve attendere molto quando da un cespuglio vede uscire un lupo di taglia enorme, l'animale annusa l'aria insospettito da qualcosa ma fortunatamente non si accorge di niente e continua a seguirci.

Quando passa vicino all'albero caduto Cop riesce a vederlo bene, è impressionante: un fascio di muscoli e tendini alto quasi un metro e sessanta, è ricoperto da una fitta pelliccia completamente nera dalla quale però penzolano strani ammennicoli, lacci di cuoio strappati ed un collare che gli serra anche la mandibola, sulla schiena poi ci sono ancora degli aghi infilzati per quasi tutta la loro lunghezza, la dove torcendo il collo e la testa non è possibile arrivare; ansima ed il vapore gioca facendo strane forme filtrando fra i lacci della museruola e condensando per il freddo.

Cop decide di agire e strisciando esce fuori dal suo nascondiglio, si muove silenzioso e aiutato anche dal fatto di trovarsi controvento riesce ad avvicinarsi al lupo tanto da tentare un balzo per afferrarlo, l'animale è sorpreso per un istante, poi comincia a divincolarsi per liberarsi, Cop perde la presa volando a terra come disarcionato da un cavallo da rodeo; il lupo digrigna i denti poi fugge dirigendosi verso il folto della foresta.

Intanto Rouge, Thor ed io ci siamo aperti a ventaglio per coprire il maggior spazio possibile, Cop lo sta spingendo verso di noi come un tonno nella rete; il lupo schizza fuori da un cespuglio proprio di fronte a me, non mi da nemmeno il tempo di reagire che con una spallata in corsa mi butta giù, a questo punto non possiamo permetterci di farcelo scappare, non sappiamo chi sia e potrebbe anche lavorare per il nemico.

La foresta trema scossa dal rimbombo del tuono, Thor non riesce a vedere bene l'animale che appare e scompare tra i rami degli alberi ma scaglia comunque il suo Mjollnir e lo colpisce proprio sulla zampa di appoggio prima di un salto; il canide guaisce a terra con l'arto spezzato e poi sviene in un lampo di dolore.

Ci avviciniamo per legarlo bene, adesso che è privo di sensi fa veramente pena, gli togliamo gli aghi dalla schiena e gli sciogliamo i nodi dei legacci di cuoio, ha delle cicatrici sul cranio segno di una qualche lotta passata, forse con un orso a giudicare dalla larghezza e dalla profondità dei segni del morso, stranamente però sembra esserci anche del sangue rappreso vicino come se fosse invece una ferita recente; capiamo subito il perché infatti anche la frattura alla zampa sembra migliorare a vista d'occhio: rigenera i tessuti con una buona velocità.

Decidiamo allora di legarlo ancora meglio, ma mentre lo facciamo ci accorgiamo che l'animale è più piccolo; l'alter ego di Thor, essendo antropologo, è la cosa più vicina ad un dottore che abbiamo in squadra, quando si avvicina nota subito che la conformazione cranica del lupo sta mutando: il muso diventa più dolce e l'osso frontale diventa più alto, le dimensioni scheletriche di tutto l'essere diventano più ridotte e la folta pelliccia si ritrae.

Dopo un'ora è più simile ad un cane che ad un lupo, con il passare del tempo i lineamenti diventano meno marcati e ci troviamo tra le mani un bambino di non più di 11 o 12 anni.

La gamba è ancora ferita anche se non si notano più fratture serie, gliela stecchiamo in ogni modo per evitare brutte calcificazioni, chi può di noi rinuncia ad un golf o ad una sciarpa e con un impermeabile ed un legaccio di cuoio gli facciamo un bel cappotto per proteggerlo dal freddo.

Il clima ormai si è un po' disteso e non ricordo chi guardandoci dice: "Sembriamo delle crocerossine che ricamano più che soldati!"

Tutti scoppiamo in una risata scaccia stress fragorosa che sveglia con un sussulto il ragazzino, impaurito si ritira fino a cozzare con le spalle contro un albero, squadrandoci con quegli occhi azzurri guizzanti che

fanno capolino fra una folta capigliatura bionda con riflessi rossi, ci chiede qualcosa che noi non capiamo: "kto tam? co? co pragn???"

Non sappiamo nemmeno che lingua sia e quindi proviamo con l'inglese: "Siamo amici, non vogliamo farti del male, chi sei?"

Niente se non uno sguardo che rivela un mix di paura e sconforto, allora doc prova a ripetere la stessa frase in tedesco e questa volta abbiamo maggiore fortuna: "Mi chiamo Jakub, ma tutti mi chiamano kuba"; è stanco, affamato e soprattutto con un monte di problemi da trasportare su quelle misere spallucce; ma è anche uno sveglio e non scoppia a piangere come tutti noi ci aspettiamo.

Gli basta poco per entrare in confidenza con le persone, nonostante quello che deve aver passato ha ancora fiducia nel prossimo; fra un morso e l'altro della cioccolata che Cop tira fuori ci racconta che è nato 12 anni fa nella ridente campagna polacca dei sobborghi di Varsavia, i suoi genitori erano due possessori terrieri ebrei.

La sua vita è cambiata, in maniera drastica, dopo l'invasione tedesca della Polonia; alla sua famiglia sono state confiscate tutte le terre ed i suoi genitori sono finiti in prigione perchè a dire del capitano delle SS che li ha arrestati, sovvenzionavano la ribellione.

Jakub si è trovato deportato senza una ragione specifica, nottetempo lo hanno buttato giù dal letto del riformatorio minorile dove lo avevano messo una volta che si era trovato senza sostegno dei genitori; e dopo un viaggio indegno per un essere umano è arrivato alla "rocca", come la chiamano loro, per lui è solo un'altra prigione.

Il giorno dopo ci sono state alcune analisi di laboratorio, gli hanno preso un campione di sangue ed un campione di pelle, e poi è entrato nella "camera"; del trattamento non ricorda nulla se non il dolore, il bruciore, e gli occhi che gli sanguinavano, la bocca serrata in una smorfia che era un misto fra angoscia, sorpresa, ed anche molta paura e poi fortunatamente ha perso i sensi.

Al suo risveglio stava già meglio e sembrava recuperare le forze ogni secondo di più, quello che lo circondava gli dava fiducia come se ci fosse sempre vissuto fra quelle quattro mura senza finestre, cominciava anche a capire la lingua dei dottori che giornalmente venivano a visitarlo, una cosa però lo lasciava esterrefatto: con il passare dei giorni sentiva crescere in se un odio ed un fanatismo che non erano i suoi, percepiva i sentimenti di quelli che gli stavano intorno e qualche volta si accorgeva che non solo li percepiva ma addirittura li condivideva; doveva fuggire se non voleva impazzire o peggio ancora diventare uno di loro.

Con il suo atteggiamento accondiscendente non lo ritenevano un problema e questo è stata la sua unica fortuna, perchè la sorveglianza con lui si era abbassata ed una sera è riuscito a stordire la guardia della cella e a trovare la libertà.

Da allora sono passati 4 giorni, il suo potere gli rende tutto come se avesse sempre abitato qui, anche se la sua condivisione con l'ambiente circostante è diventata enorme, tanto che a poco a poco è diventato un vero e proprio uomo-lupo; sa benissimo che lo stanno venendo a prendere ma stavolta troveranno una fiera affamata e non un bambino dormiente.

n.d.e.: quello che avete appena letto è il background di Ragazzo, l'editor può usarlo sia come PNG che come PG; grazie alle sue particolarità è in grado di generare miniplot interessanti all'interno dell'avventura

Se lui è riuscito a fuggire dalla rocca allora potrebbe anche essere possibile utilizzare la sua stessa strada per entrarvi di nascosto senza essere scoperti e farla saltare in aria; chiediamo allora a Jakub di farci da guida e di mostrarci la strada per penetrare nella base tedesca promettendogli che lo proteggeremo noi da qualunque pericolo ed inoltre, finita la missione, lo porteremo in Inghilterra dove potrà ricominciare un'altra vita nel progetto O.E.M.

E' pieno di entusiasmo quando Cop lo prende sulle spalle e ricominciamo la nostra marcia di avvicinamento, durante tutto il tragitto ci racconta della dr.ssa Bauer che veniva ogni giorno a fargli i test e a controllargli i dati corporei, dei soldati della guarnigione tedesca e del fantomatico professore, che lui però non ha mai visto; è stanco morto quando ci fermiamo alle prime luci dell'alba per accamparci e si addormenta immediatamente appena Cop lo appoggia a terra.

Mancano poche ore al tramonto quando, durante il mio turno di guardia, mi accorgo che improvvisamente la foresta si ammutolisce e un frullare d'ali di uccello attira la mia attenzione, giusto in tempo per vedere

tra le foglie quattro individui, dagli abiti sembrano una coppia di incursori delle SS con un paio di ufficiali medici, non sembrano accorgersi di me, nascosto dietro un tronco, ma notano immediatamente il gruppo dei miei compagni addormentati e riconoscono subito la figura di Jakub.

Mentre i due ufficiali medici si infilano le maschere antigas, i due soldati sparano un paio di granate soporifere; io agisco subito e mentre grido per mettere in guardia i miei del pericolo faccio fuoco e centro in pieno cranio uno dei due soldati che si affloscia a terra, l'altro invece comincia a bersagliarmi con raffiche di mitra ben mirate che fanno saltare in aria la corteccia dell'albero dietro il quale mi sono riparato, gli altri invece sono allo scoperto ed inoltre la nebbia di gas che respirano li sta stordendo, Thor non ha forza sufficiente per trasformarsi nel dio del tuono e cerca strisciando a terra di uscire dalla zona mentre Rouge e Cop si buttano alla carica dei due che ora hanno estratto da sotto il camice due pistole, anche Jakub reagisce e di fronte ai nostri occhi muta ancora aumentando taglia e potenza muscolare e carica anche lui con i suoi nuovi amici.

Mentre avanza Rouge viene colpito da due dardi anestetici e comincia a perdere il senso dell'orientamento e la vista gli diventa confusa, il tedesco armato di mitra lo sta prendendo di mira per farlo fuori, quando con uno scatto furioso Jakub gli balza di fronte e con un cazzotto sul braccio gli spezza il polso facendogli perdere la presa dell'arma, i due medici sono invece sistemati da Cop che una volta arrivato a corpo a corpo non ha nessuna difficoltà a metterli ko.

Quando il gas si disperde doc e Rouge hanno ancora gli occhi arrossati e la gola che gli brucia, ma sono vivi e soprattutto ora abbiamo anche quattro divise tedesche con le quali camuffarci per tentare di penetrare nella rocca.

Un'ultima notte di marcia e siamo al piede della montagna, da lontano con i binocoli durante le ore diurne teniamo sotto controllo la base tedesca e ci accorgiamo che in realtà la rocca è un monastero ascetico di montagna, probabilmente di un qualche ordine gesuita a giudicare dalla tipologia dei sai, quei poveri uomini sono ammirevoli nella loro vita quotidiana di preghiera e studio, consapevoli di essere dei veri e propri scudi umani; la vera base è situata nei sotterranei e non sarà facile raggiungerla, a fianco del monastero un piccolo fiumiciattolo di montagna è stato deviato per formare un laghetto artificiale, "E' da li che sono passato io!" ci dice Jakub "Dal laghetto è molto facile raggiungere i sotterranei, sotto c'è una grossa macchina che gira e se ci arrampichiamo fino a li possiamo arrivare dritti a dove mi facevano dormire."

"E' un po' vaga come descrizione ragazzo ma mi sa che ci fideremo, visto che l'entrata principale è sorvegliata costantemente da almeno quattro soldati e da due postazioni fisse di mitragliatrice, speriamo che la tua memoria non ci faccia brutti scherzi!" sentenza doc con l'approvazione di tutti.

Dopo il tramonto ci avviciniamo alle pendici del monte e ci appropinquiamo ad una scalata non proprio facilissima: la roccia è fredda ed in alcuni punti la rugiada gelata diventa scivolosa; Jakub, come al solito si adatta quasi subito all'ambiente e dalle mani gli escono artigli possenti che lasciano il segno sulla pietra dopo il suo passaggio, Rouge vola in avanscoperta e ci lancia una corda per la salita nei punti più scoscesi; io, Thor e Cop abbiamo qualche problema in più ma alla fine ce la facciamo anche noi.

Stremati raggiungiamo il piccolo invaso del laghetto, l'acqua è a temperature artiche, dopo pochi metri di nuotata non sento più le mani, i vestiti sono diventati pesantissimi e ci trascinano continuamente sott'acqua, Cop con tutto quell'acciaio addosso stringe i denti e si trascina lungo il bordo; quando siamo tutti dall'altra parte del lago capiamo il perché di quell'opera faraonica: il catino d'acqua ha uno stramazzo anche nella gola verso il monastero e sotto nello strapiombo c'è una turbina enorme, in questo modo la base è autosufficiente, non dipende da nessuna forma di energia esterna; la gola dove è stata costruita la turbina è chiusa verso l'alto da un gigantesco telo mimetico che nasconde tutto il complesso di ingranaggi da un possibile volo aereo di perlustrazione.

La base è letteralmente invisibile dall'alto, se non fosse stato per Jakub, avremmo visto solamente un isolato convento con un lago nelle vicinanze.

I tedeschi però si fidano troppo del loro escamotage camuffante, da questa parte non sembrano esserci né guardie e né postazioni con mitragliatrici, ci caliamo con le corde fino all'asse della turbina e sfruttando la passerella d'ispezione del mozzo della girante raggiungiamo una porta di ferro con una piccola luce sopra l'architrave: è chiusa a chiave dall'interno.

La turbina sta girando vorticosamente, gli spruzzi d'acqua arrivano fino a metà passerella, il rumore è

così assordante che non riusciamo nemmeno a sentire le nostre voci; ad un tratto la luce sopra la porta si accende e vediamo che il pesante chiavistello viene fatto ruotare dall'interno, Rouge diventa piccolissimo, io e gli altri ci nascondiamo vicino al mozzo della turbina dove gli schizzi d'acqua sono più intensi ed aspettiamo.

I due raggiungo circa la metà della passerella si accendono una sigaretta, parlottano fra di loro tranquillamente, improvvisamente Rouge ritorna delle sue normali dimensioni accompagnando la crescita con un montante sonoro che ne fa ruzzolare uno giù dalla ringhiera nel precipizio montano, l'altro è più fortunato perché muore sul colpo freddato da un mio proiettile.

Entriamo nella base e ci troviamo all'interno di quella che sembra essere una sala macchine, anzi una sala per la generazione di potenza: 3 grossi moltiplicatori sono montati sullo stesso albero della turbina, ognuno è collegato ad una dinamo, la distribuzione dell'energia è controllata da un quadro comandi appoggiato in fondo alla stanza ad una parete; ci vuole un po' di tempo a Rob e a Rouge per capire come funziona il tutto, ma poi le cose diventano chiare e da quello che riescono ad intuire, sembra che attualmente due generatori siano in funzione mentre uno gira a folle, entrambi quelli in funzione servono l'ala nord dei sotterranei: qualcosa in quei corridoi sta assorbendo una grossa quantità di energia.

Decidiamo di piazzare una prima carica di esplosivi sull'albero della turbina, fissiamo l'orologio per l'innescò e ci diamo 4 ore di tempo per trovare quello che ci serve ed uscire da qui.

Fatto questo, scegliamo di seguire i cavi di potenza dell'energia elettrica che si snodano verso nord, quando usciamo dalla stanza nel corridoio notiamo che la porta è insonorizzata con uno spesso strato di materiale fonoassorbente, una volta chiusa l'unico rumore è dato dal ronzio dei cavi stessi che fremono al passaggio dell'elettricità.

Continuiamo lungo il corridoio fino a raggiungere un'altra porta simile alla prima, anche questa sembra essere insonorizzata, Rouge rimpiccolisce e noi apriamo poco la porta per permettergli di passare, quando torna ci dice che ci sono due guardie dietro l'angolo che piantano l'ingresso ad un altro corridoio.

Il piano è un classico, di quelli che non falliscono mai, Rouge svolazza piccolissimo dietro i due soldati mentre io e Rob, con indosso le divise da ufficiali medici, avanziamo con passo sicuro verso i due, beh dicevamo che non falliscono quasi mai, infatti mentre ci stiamo avvicinando, uno dei due tedeschi ci saluta e ci chiede qualcosa, noi per tutta risposta non capiamo nulla e partiamo con un sonoro: "Ail Hitler!"; lo scontro è breve e fatale per entrambi i tedeschi, ma purtroppo uno riesce a sparare un colpo che rimbomba per il corridoio, pur non colpendo nessuno fa lo stesso molto male poiché, pochi attimi dopo una porta si spalanca e di fronte a noi vediamo troneggiare Panzer, nonostante i calzoni corti della tuta nessuno di noi la prende a ridere.

La situazione precipita immediatamente pochi secondi dopo, quando da in fondo al corridoio vediamo accorrere Kanon Ball con altri due soldati armati di mitra, inizia una guerra campale senza esclusione di colpi: Panzer è affrontato da Thor e Robocop, il gigante corazzato tedesco è preso dalla furia e confidando nelle sue protezioni spesso rinuncia anche a schivare assestando colpi di potenza inaudita; io e Rouge diventiamo i bersagli dei proiettili dei due soldati e dell'ira rabbiosa di Kanon Ball, notiamo solo ora che il suo braccio destro è stato amputato e che la manica della sua divisa è fermata con una spilla d'oro alla spalla, un piccolo regalino del nostro primo incontro.

Il povero Jakub fa quello che può per restare vivo, la paura dei suoi carcerieri di un tempo lo paralizza riportandogli alla memoria orrori che credeva di aver dimenticato e che invece forse non dimenticherà mai.

Rouge riesce a toccare Kanon Ball e così duplica il suo potere di volo, l'equilibrio dello scontro si sbilancia un po' dalla nostra parte; mentre i due razzi umani sfrecciando per il corridoio tentano di mettersi reciprocamente KO, io vado a dare una mano contro Panzer, Rob ha, così, la possibilità di spostarsi dal confronto corpo a corpo, ginocchio a terra per mantenere la stabilità, dal gomito del braccio meccanico fa scattare un piccolo mirino e dopo alcuni secondi lancia la sua granata soporifera nella zona dei due soldati che con raffiche ben mirate sono riusciti nel frattempo a ferire sia me che Rouge, il lancio è perfetto ed i due tossendo svengono al suolo.

Quando pensiamo che ormai ce l'abbiamo fatta, Rouge viene centrato in pieno da Kanon Ball e sbattuto con violenza contro il muro, un paio di costole si spezzano e perforano il polmone, cade a terra con un rivolo di sangue che gli esce dalla bocca e dal naso.

Non è cambiato niente dall'ultima volta al porto di Londra, siamo sempre noi tre: io, Thor e Peg Cop,

contro loro due: Panzer e Kannon Ball.

Io durante i turni precedenti del tafferuglio sono stato ferito lievemente e questo mi ha fatto veramente incazzare, il mio corpo si è evoluto: sono aumentato di stazza, rapidità e forza; quando Kannon mi punta, fisso bene i piedi sul pavimento, sbilancio il peso in avanti ed all'impatto lo afferro letteralmente al volo; comincio a stritolarlo con tutta la mia forza, so che non ho molto tempo già le mutazioni stanno rientrando ed il mio fisico si sta indebolendo, lui tenta di divincolarsi e di far aprire il mio abbraccio, con il suo potere di volo solleva entrambi da terra e punta a sbattermi contro qualche superficie solida per farmi mollare la presa, ogni colpo sento però che è più debole del primo, ogni volta fa meno male ed alla fine è lui che cede, sento uscirgli l'ultimo respiro con un rantolo di sgomento: Kannon Ball ha appena fatto la sua ultima svolazzata.

Dall'altro lato del corridoio Thor è ancora in piedi e si sta scambiando carezze con Panzer che fanno cadere calcinacci dal solaio; quando il gigantesco uomo-macchina si accorge che è rimasto da solo sorride; sa che è già morto spera solo di portare qualcuno dei miei uomini con lui all'inferno, non è il suo giorno fortunato, crolla sotto i colpi di Robocop e Thor, fiaccato dai precisi proiettili del mio fedele enfield.

Documento n°6

Diario personale di Stephan, nome in codice Rouge

Ringrazio ancora una volta il mio fattore rigenerante, senza il quale sarei sicuramente morto, il colpo ricevuto da Kannon Ball è stato talmente violento che sono rimasto senza conoscenza per non so quanti minuti; quando le nebbie dell'incoscienza cominciavano a disperdersi la faccia di Jakub impaurita che mi fissava mi ha ricordato dove mi trovavo e cosa stavo facendo.

Mi sono voltato immediatamente verso il corridoio ed ho visto Panzer che fragorosamente crollava a terra una volta per tutte, poi gli altri della squadra mi si sono fatti intorno per darmi una mano; per la prima volta mi sono sentito parte di un progetto per cui valesse veramente la pena scommettere la vita, lo spaccone che ero è morto in quei sotterranei, il Rouge che sono ora è un uomo nuovo.

Abbiamo aspettato qualche minuto sia per darmi modo di riprendere fiato e sia perché eravamo sicuri che nel giro di poco tempo saremmo stati circondati dagli uomini della base e costretti a barricarci in quel cunicolo senza via di scampo, invece il nulla, nessuna faccia nuova all'orizzonte ed allora abbiamo recuperato fiducia e ci siamo inoltrati di più; l'arcano è stato presto risolto, infatti, anche la successiva porta che abbiamo aperto era fortemente insonorizzata, dietro di essa il corridoio continuava dritto, due porte sulla destra e due sulla sinistra, la prima delle quali aperta.

Siamo entrati in una stanza dal soffitto a volta, completamente asettica, da un lato una cupola nera lucente del diametro di circa quattro metri, dall'altro un pannello di controllo ancora acceso con grafici, trend e segnali di allarme lampeggianti: una camera di mutazione tedesca perfettamente funzionante; è a metà del processo a giudicare dal poco che possiamo capire.

Qualcuno è là dentro, proprio in questo momento, è investito da radiazioni di cui non conosce nemmeno il nome e sta respirando una miscela di gas velenosi che satura l'intero volume della camera; anche io ci sono passato e so che queste sono le ore più dure di tutte: hai perso il senso del tempo e ti sembra di averci passato una vita intera dentro quel tugurio, il dolore sta crescendo e credi che non riuscirai mai a reggere un solo secondo di più, ed il più delle volte è proprio così!

Documento n°7

Rapporto di Maximilian, nome in codice Nessuno, caposquadra

Siamo arrivati al cuore della base, fotografiamo più particolari possibili della macchina tedesca, il tempo passa e dobbiamo ancora trovare i documenti che cerchiamo, apriamo anche l'altra porta sulla destra; è una camera operatoria gigantesca, otto lettini operatori completi di tutte le attrezzature necessarie anche per innesti bio-meccanici, rabbriviamo nel profondo dell'anima nel vedere le foto che sono appese alle pareti: documentali pre e post operatori di esperimenti su cavie umane per amputazione e successivo rimpianto di arti, spesso sono bambini dell'età di Jakub o poco più grandi.

Nessuno di noi ha parlato, nessun ordine è stato dato, nessuno di noi lo dimenticherà mai; abbiamo posizionato ognuno per proprio conto gli esplosivi a nostra disposizione sia qui che nella camera di generazione e ce ne siamo andati.

La seconda porta sulla sinistra era solamente accostata e da dentro una luce fioca faceva capolino fino al corridoio, apriamo lentamente ma un lieve cigolio ci tradisce e dall'interno una voce femminile in tedesco ci chiede chi è; non rispondiamo, anzi, con rinnovata convinzione entriamo nel salone dell'archivio, è una biblioteca vera e propria, con volumi di medicina, biologia, cartelle mediche e ... un soldato tedesco armato di mitra che non se lo fa ripetere due volte ed appena ci riconosce apre il fuoco.

Schivo buttandomi a terra e mentre lo faccio noto una moretta in camice bianco con la frangetta fino a metà fronte ed un riccioletto ribelle fermato dietro l'orecchio che alzandosi dalla scrivania sulla quale china stava studiando, mi guarda, sorride e letteralmente sparisce.

Il soldato ha vita breve, non riesce ad impensierirci: fa fuoco un paio di volte più per panico che per convinzione, ferisce di striscio Rob e poi viene messo fuori gioco da un suo gancio; dopo di che la stanza piomba in un silenzio tombale, l'altezza del soffitto crea macabri echi delle nostre parole.

Thor prende posizione davanti alla porta, bloccando qualsiasi accesso o tentativo di fuga, mentre noi tre acuiamo i nostri sensi nella speranza di percepire qualcosa; Rouge diventa piccolo nel tentativo di non fornire un facile bersaglio e si avvicina alla scrivania, un sussurro accarezza la sua mente e la nostra: "ben arrivati alla rocca, permettetemi di presentarmi, sono la dott.sa Olga Bauer, responsabile della squadra medica della base, arrendetevi o morirete, vi ucciderò senza nemmeno sporcarmi le mani".

Nessuno di noi fa niente nell'attesa che con la sua prima mossa si tradisca, attendiamo ancora un paio di secondi e poi Thor carica il colpo e scaglia il suo martello contro Robocop che schiva per puro miracolo, il Mjollnir lo prende ma è solo un graffio; prima di un possibile secondo colpo i due pesi massimi sono già corpo a corpo, si bloccano reciprocamente il polso del braccio armato afferrando con la sinistra il braccio destro dell'avversario, si conoscono bene a vicenda e sanno entrambi prevedere la reazione dell'altro; mentre si stanno ancora fronteggiando un fragore scaturisce alle loro spalle ed un calore improvviso gli riscalda il viso.

Entrambi vedono la palla di fuoco solo all'ultimo momento, nessuno dei due si fida a lasciare la presa sull'altro e, solo una frazione di secondo prima dell'impatto, si buttano a terra, vengono investiti dai lapilli di fuoco della sfera magmatica che colpisce il suolo proprio al centro dei due: la carne sfrigolano, i tessuti si incendiano; sia Thor che Rob si rotolano a terra per spegnere il fuoco che li sta bruciando, fortunatamente il dolore fa riavere il dio del tuono che è di nuovo padrone di se stesso.

Sappiamo che non possiamo fidarci l'uno dell'altro come abbiamo fatto fitto ad ora, ma non c'è altra scelta, ci mettiamo spalla a spalla al centro della stanza e facciamo fuoco in tutte le direzioni con tutto quello che abbiamo, i bossoli dei proiettili tintinnano sul pavimento, i fogli degli scaffali riempiono la stanza, cadono svolazzando come foglie secche sugli alberi d'autunno; fortunatamente dobbiamo averla ferita, almeno superficialmente perché improvvisamente la porta si apre ed una manata insanguinata rimane impressa sulla maniglia interna e sul muro.

Concentriamo i nostri colpi nella direzione dell'uscita, quando anche l'ultima arma fuma con la canna che scotta con il caricatore vuoto, ci rituffiamo nel corridoio; la dott.sa Bauer in un modo o nell'altro è riuscita a sfuggirci, è infondo al corridoio si tiene con entrambe le mani l'addome e ordina a sei soldati accorsi in suo aiuto di sterminarci, Robocop però è più veloce.

Con il suo braccio bio-meccanico lancia una granata di gas venefico, mentre l'ordigno è ancora in aria la moretta si passa una mano di fronte al viso, è puro odio quello che traspare dai suoi occhi verdi che ci fissano per tutto il tempo necessario alla granata per completare la parabola ed esplodere ai piedi suoi e dei suoi soldati; poi il fumo denso riempie l'ambiente e non riusciamo più a distinguerla, quando questo si è disperso troviamo i sei soldati tedeschi a terra accartocciati con una espressione dipinta sul viso violaceo che fa accapponare la pelle, non ce ne curiamo e passiamo oltre.

Subito sulla sinistra una porta spalancata con la targhetta sull'anta che recita "Dr.Bauer", mentre dal corridoio sulla destra cominciano a rimbombare i passi frettolosi degli uomini della base, questa volta siamo stati scoperti e non sarà facile uscire, miniamo la volta per far crollare il soffitto se riusciamo a bloccare questa entrata riusciremmo forse a guadagnare tempo a sufficienza per trovare una soluzione, dopo alcuni minuti Rouge riemerge dalla stanza della dottoressa: "Siamo salvi, da questa parte c'è una uscita nascosta dietro un piccolo armadio che porta dritta al garage!"

La dea bendata ci ha graziato, facciamo saltare il solaio come programmato appena prima dell'arrivo delle prime truppe, raccattiamo alla meno peggio più documenti possibili e poi facciamo saltare anche l'ala ovest con la camera di mutazione e la sala operatoria che avevamo minato in precedenza; dietro l'armadio c'è una scala in pietra che scende illuminata dalle luci di emergenza, arriviamo in una grotta naturale che sta alle pendici del monte.

Ci sono parcheggiati due camion ed una jeep, a giudicare dalle impronte di ruote sul fango una seconda jeep è uscita da poco (non fa niente dottoressa ci rincontreremo presto); trovare un fucile mitragliatore pesante da postazione sotto le assi dei sedili posteriori del mezzo mi ha messo subito di buon umore, lo monto subito all'interno del retro del camion, nel frattempo per Rouge far partire il camion è una barzelletta, usciamo sgommando dall'antro della grotta.

Tra me penso: ce l'abbiamo fatta!

Ripasso a mente il piano: a questo punto dobbiamo solo arrivare alla pista di atterraggio e rubarci un aereo, dopo quello che abbiamo passato dentro la rocca mi sembra una sciocchezza; ma non è ancora finita, il tendone del mezzo si squarcia, una raffica di mitragliatrice, ma da dove viene.

Due jeep ci stanno inseguendo e stanno guadagnando terreno facilmente sul mezzo pesante su cui siamo, busso al vetro del camion e grido a Rouge di darci sotto col gas, quando si gira per rispondermi anche lui si accorge dei tedeschi dietro di noi, questa volta è nel suo ambiente, scommetto che ha riso quando ha spinto col piede destro il pedale fino in fondo e le gomme hanno cominciato a grattare sul fondo sdruciolevole della stradina montana.

Documento n°8

Rapporto di Maximilian, nome in codice Nessuno, caposquadra

La strada era ancora bagnata dalla pioggia dei giorni precedenti, le ruote affondavano nel fango e spesso il camion perdeva di aderenza sul posteriore, Rouge stava guidando ben oltre le possibilità del mezzo e solo grazie a questo riuscivamo a mantenere distanziate le due jeep tedesche più adatte al percorso tortuoso montano.

Su ognuno dei due veicoli degli inseguitori ci sono due soldati, uno alla guida ed uno sul sedile a fianco armato di mitra, ci sparano mirando alle gomme per farci uscire di strada; intanto noi dietro stiamo rispondendo al fuoco, non è facile mirare con i continui sobbalzi, le buche e le curve a gomito.

Una raffica di mitra fa scoppiare una ruota di destra, ma questo non sembra rallentarci, Rouge tiene ancora bene la strada quanto basta per farmi assestare qualche bel colpo: un paio finiscono sul radiatore e sul cofano, un altro invece becca in pieno il guidatore che si affloscia sul volante, l'altro soldato tenta istintivamente di riprendere il controllo della jeep ma il risultato non è dei migliori, finiscono fuori strada contro la parete rocciosa; rimangono sul ciglio con il mezzo in fiamme, speriamo che anche la seconda jeep sia costretta a fermarsi per rimuovere i resti della prima, invece il pilota con mezza ruota fuori strada dal lato del precipizio accelera e passa: anche lui sa il fatto suo alla guida!

Si avvicina ed i colpi cominciano ad essere più precisi, d'un tratto sento un forte bruciore al braccio, a giudicare dal dolore non è neanche tanto di striscio: la pallottola è entrata e uscita, fa un male cane, stringo i denti e continuo a sparare, quel bastardo zigzaga come se fosse alla mille miglia facendomi sbagliare un paio di volte, peggio per lui perché adesso sto prendendo confidenza con l'arma e con lo stile di guida di Rouge, lo diceva sempre anche il mio sergente istruttore: "Sbagliare, adattarsi e raggiungere lo scopo!"; me ne basta uno di colpo ben assestato ed il crucco è fuori combattimento, onore alle armi prima di svenire riesce comunque a fermare la corsa della jeep prima del burrone.

Nessun altro all'orizzonte, la strada è libera, ci allontaniamo dalla rocca il più velocemente possibile poi, a circa cinque o sei miglia dalla pista di atterraggio ci inoltriamo per qualche decina di metri in un piccolo boschetto, utilizziamo qualche ramo e qualche sterpaglia per mimetizzare il camion e decidiamo di proseguire a piedi.

Mentre ci avviciniamo, fiancheggiando da lontano la strada, vediamo che un camion di soldati tedeschi passa in direzione dell'aeroporto, non ne siamo sicuri, ma quella vicino il guidatore sembrava proprio la dottoressa Bauer, ma cosa ci va a fare alla pista di atterraggio scortata come un capo di stato?

Quando, dopo un'ora arriviamo alla pista, ci fermiamo al limitare del boschetto e cominciamo ad

osservare la zona con i cannocchiali per farci un'idea su come agire, la foresta è stata abbattuta per aumentare la lunghezza della pista creando uno spiazzo abbastanza lungo per un discreto atterraggio, sul pratino parallelo ci sono parcheggiati due velivoli: intorno ad uno ci sono due soldati in tenuta da meccanico che ne stanno revisionando il motore; l'altro sembra in perfetto stato.

Rouge diventa più piccolo che può e comincia una ricognizione per tutto il campo volo: trova due postazioni antiaeree, una ad ogni lato della pista con dentro tre soldati ciascuna; la torre di controllo è una struttura di cemento armato alta circa sei metri, in cima una saletta radio, all'interno ci sono i dieci soldati con la dott.sa Bauer, tutta in tiro sfoggia l'alta uniforme della divisione medica delle SS, la faccia solitamente rilassata è stranamente tesa in un'espressione pensierosa; sotto c'è parcheggiati il camion.

Aspettiamo nascosti nella boscaglia per quasi un'ora in attesa che la situazione diventi migliore, il tempo passa e sembra non succedere nulla, poi un aereo fa un volo radente vicino alla torre e comincia le procedure di atterraggio posizionandosi contro vento; chi c'è a bordo?

Decidiamo che non conviene scoprirlo, attacchiamo ora, prima che quell'aggeggio tocchi terra; la squadra si divide: Thor e Pegcop tenteranno di impadronirsi della postazione antiaerea di destra, Rouge assorbe i poteri del dio nordico e grazie alla sua forza sovrumana, pur rimanendo piccolo trasporta una granata dirompente all'interno della seconda postazione, io sono il loro cechino di fiducia, resterò nella foresta e gli coprirò le spalle.

Mentre ci appostiamo, la dottoressa con i suoi uomini esce dalla torre di controllo e si dispone lungo la pista sull'attenti; Thor e Cop fanno fuori i due soldati in silenzio; Rouge invece è un pochino più rumoroso: quando la granata esplose i crucchi vengono dilaniati dalla detonazione e con loro anche il telo mimetico che copriva il cannoncino da postazione; subito i soldati sulla pista si sono rivolti verso la sua direzione sgomenti non sapendo cosa fare.

La Bauer ha chiuso gli occhi alcuni secondi e quando li ha riaperti, ha cominciato a dare ordini a destra e a manca indicando con l'indice entrambe le postazioni di difesa, diventando subito dopo invisibile; i soldati hanno cominciato a caricarci, intanto l'aereo si stava avvicinando alla pista.

Si è scatenato l'inferno, i soldati tedeschi si aprivano la strada a suon di raffiche di mitra e quando arrivavano abbastanza vicino tentavano di lanciarci le loro granate; noi invece li tenevamo a distanza con i cannoncini delle postazioni e con la mitragliatrice pesante presa dal camion con la quale io sparavo dal boschetto; nonostante molti di loro cadevano sulla pista nel vano tentativo di espugnare le nostre posizioni, ogni volta si riorganizzavano e tentavano di nuovo.

Sfruttando la protezione del camion parcheggiato di fianco alla pista si sono fatti sotto dalla parte di Rouge e sono riusciti a lanciargli due granate, lui è fuggito appena in tempo abbandonando la sua posizione; dall'altra parte invece Cop riusciva a falciarli mentre tentavano di attraversare la pista e Thor "sconsigliava" quei pochi che riuscivano ad avvicinarsi di più con un lancio ben assestato del suo Mjollnir ed intanto l'aereo era già in procinto di toccare terra sulla pista.

Cop concentra il fuoco del cannoncino sulla fusoliera del velivolo mentre Thor e io lo proteggiamo dalle incursioni dei soldati tedeschi ma i colpi non raggiungono il metallo, si fermano a mezz'aria quasi sbattessero contro un muro d'aria, quella bastarda non si è limitata a sparire, preferisce sacrificare tutti i suoi uomini pur di far atterrare quell'aereo, la sua magia è tutta votata a proteggere i passeggeri dai colpi dell'arma antiaerea di Rob; poi un colpo perfora un vetro, un secondo un'ala: le difese magiche sono state abbattute, il terzo ed i successivi proiettili crivellano di buchi la zona del pilota, il mezzo ha già toccato terra e le ruote stridono sulla pista, si inclina da una parte, striscia con un'ala a terra e ruota vorticosamente su se stesso, le eliche toccano il suolo e si disintegrano in mille pezzi, l'aereo prende fuoco, il portello laterale si apre proprio quando il serbatoio del carburante esplose, un uomo viene proiettato in aria a decine di metri di distanza, gli abiti in fiamme sbatte a terra con un tonfo spaventoso.

Ma la cosa più spaventosa di tutte è che dopo alcuni secondi lo vedo rialzarsi, scrollarsi di dosso il torpore del colpo e la polvere, buttare via l'impermeabile che brucia e infuriato come un pugile messo alle corde, lo vedo montare di rabbia, l'adrenalina scorre a fiumi nel suo corpo che aumenta di dimensioni, cresce a vista d'occhio e, quando tutto è finito, è alto più di dieci metri con i muscoli tesi dall'allenamento e dall'odio.

Documento n°9

Ricordi e suggestioni dello Standartenführer Schmeling, comandante di reggimento

Io sono Marc Schmeling, sono nato a Klein-Luckow, vicino Brandeburgo nel 1905.

Io sono Marc Schmeling e sono un pugile.

Per anni sono stato la speranza ariana per il titolo mondiale dei pesi massimi e nel 1930 ho sconfitto per squalifica l'americano Jack Sharkey coronando il mio sogno ed il sogno di tutti i tedeschi; nel 1936 ho messo KO Joe Louis alla dodicesima ripresa, insegnando a quel negro a stare al suo posto, laggiù in Alabama.

Io sono Marc Schmeling e sono morto nel 1937, il 22 agosto alle sei e trentacinque del mattino schiantandomi contro un albero quando alla guida della mia auto sono uscito di strada; il corpo che quel vigile del fuoco ebreo ha tirato fuori dai rottami non era più il mio, che dio stramaledica tutta la sua razza; quel corpo non è più il campione che le folle acclamavano a bordo ring, il moncherino del braccio che mi penzola dalla spalla appartiene ora al reich; ora io sono il "Direttore", comando il progetto del fuhrer per lo studio e lo sviluppo di innesti bio-meccanici nel corpo dei prodigi, un giorno anche il mio braccio tornerà normale ed io tornerò a chiamarmi Marc Schmeling: il campione.

Ieri sera ero a cena a Berlino con il Reichsführer, il nostro amato comandante supremo, gli raccontavo della nostra missione a Londra e del successo riportato da Kannon Ball e Panzer, gli preannunciavo risultati in tempi brevi che ci avrebbero resi ancora di più i più forti del mondo, invincibili; invece questa mattina vengo buttato giù dal letto e la voce suadente della dottoressa Bauer al telefono mi diceva che la base era stata attaccata ed il mio lavoro distrutto, finito in polvere fra i calcinacci dei corridoi crollati.

Ed ora questi miseri figli di Albione mi fronteggiano a viso aperto, nella mia stessa patria, con la sfrontatezza tipica delle razze inferiori.

Pagheranno tutti con la vita.

n.d.e.: un ricordo al grande ed indiscusso Max Schmeling grande campione tedesco dei pesi massimi negli anni 30, a cui io mi sono solo ispirato

Documento n°10

Rapporto di Maximilian, nome in codice Nessuno, caposquadra

Riconosco subito quell'uomo: Marc Schmeling, il campione, brutto incidente il suo, nessuno lo aveva più rivisto da quasi quattro anni.

Non è possibile che io, dopo tanto tempo, lo debba vedere così; il cane da guardia del fuhrer, Atlante che sorregge la volta celeste del reich, ha fatto la sua scelta e come il titano anche lui subirà la sua punizione.

Lo attacchiamo in forze senza curarci delle conseguenze, Robocop in prima linea gli sbarra la strada, Thor subito dietro continua a colpirlo con il suo martello; nel frattempo Rouge, che per lui è molto più piccolo di una mosca, riesce a toccarlo ed a copiargli il potere della crescita, gli compare alle spalle enorme al suo pari.

Ne scaturisce una rissa ciclopica che fa tremare il suolo e la pista, il Direttore è un professionista del ring, non è solo potente è anche furbo, conosce ogni mossa e sa incassare alla grande, ha sempre avuto una grande predisposizione per sopportare il dolore, il fatto di avere a disposizione un solo braccio però bilancia un po' le cose; inizialmente, infatti, si scambiano pugni di uguale intensità, è difficile dire chi possa avere la meglio, all'improvviso, però, una finta con il busto ed il montante che parte dritto al mento di Rouge, il nostro amico lo vede solo all'ultimo e non riesce a schivarlo, la potenza del colpo lo solleva da terra e lo sbatte al tappeto: è knock out alla seconda ripresa.

Neanche il tedesco sta poi così bene, è stanco anche se ancora non ansima, tiene bene il centro del quadrato ma è un po' più lento dei primi minuti, questo da fiducia a Cop che si fa sotto con più sicurezza; pessimo errore, è un trucco vecchio quello di fingersi stanchi quando si è ancora sufficientemente freschi per assestare un pugno da KO e difatti quello del Direttore è uno di quei pugni che fa male, che lo senti subito tutto in una volta, un diritto d'incontro che piega le gambe e ti lascia lì dove ti trovi, ti accorgi di

quello che ti succede intorno solo che sembra che quello che ti sta capitando stia succedendo ad un altro a decine di metri da te e mentre barcolli alla ricerca di te stesso arriva il gancio destro che chiude l'incontro: anche Cop è fuori combattimento.

Ci sta decimando ma lo vedo sanguinare, i cazzotti di Rouge e Cop li ha sentiti anche lui, è sorretto più dall'odio che dal fisico, è l'ora di buttarlo giù, adesso o mai più; Thor schiva e colpisce con il Mjollnir mentre io lo tengo occupato scaricandogli addosso tutto il caricatore della mia mitragliatrice; niente può resistere a quel volume di fuoco e ferro, eppure lui è ancora in piedi a guidare l'incontro, contrattacca, ci mette in difficoltà, poi il maglio del dio gli colpisce il menisco sinistro e la gamba si piega, è in ginocchio ma continua a smanacciare nella direzione del vichingo che è costretto a schivare più volte.

A terra ci sono ancora i corpi dei soldati tedeschi che poco fa hanno tentato di attaccare la nostra postazione di antiaerea, uno di loro non ha avuto il tempo di lanciare le sue granate, è la nostra unica possibilità, raggiingo il cadavere e prendo le due granate mentre Thor continua a tenerlo impegnato, le lancio entrambe insieme ai suoi piedi, la detonazione è immediata, potente, impietosa nei confronti del campione, quando torna il silenzio il Direttore è a terra, si inginocchia e con il braccio si appoggia andando a cercare il fiato rotto dall'esplosione con i denti stretti in una smorfia di dolore; il campione sta per essere contato per l'ultima volta quando d'un tratto ai suoi piedi si apre una voragine.

Vediamo la dottoressa che torna visibile per un momento prima di saltare dentro il suo portale, ha la faccia tirata, stanca, è ferita e per lei è stato tremendo dover sostenere il suo sortilegio così a lungo; subito dietro di lei si tuffa anche Marc Schmeling, non sappiamo se il campione ci chiederà la rivincita, da parte nostra può star tranquillo che glie la concederemo.

Il resto è pura routine: Rouge si riprende dopo pochi minuti, io e Thor ripuliamo la pista dai cadaveri e dai rottami, rubiamo un aereo e ce la filiamo; siamo costretti a caricarci sulle spalle Pegcop, l'ultimo colpo gli ha fracassato le ossa della gamba destra, ha perso molto sangue, le fratture in più punti hanno lacerato tendini, muscoli e vene; Jakub gli sta accanto, si è affezionato a lui come ad un secondo padre.

Documento n°11

Rapporto del LT Jordan, ufficiale di collegamento

Ebbene sì, la mia squadra c'è riuscita, tutti i miei uomini sono tornati dalla missione, qualcuno ha qualche graffio in più, qualcun altro ha lasciato sul campo di battaglia molto di più; non è stato possibile salvare l'arto di Pegcop, abbiamo dovuto amputare per evitare che l'infezione della cancrena raggiungesse organi vitali, dopo cinque giorni di ricovero John è già in piedi sulla sua nuova gamba, l'innesto ha avuto successo e a sentire lui qualche chilo di ferro in più non ha mai fatto male a nessuno.

Oggi abbiamo la nostra consueta riunione di de-briefing, l'abbiamo rimandata per aspettare che ci fosse anche Cop, prima però devo passare dal capo, il tenente colonnello Nicholas ha chiesto di vedermi in privato nel suo ufficio, busso alla porta aspetto risposta sull'attenti, un sospiro e poi entro.

"Tenente buongiorno" sentenzia il colonnello con la sua solita ruvidezza, facendomi segno di sedere, poi continua "ho qui sotto mano il rapporto completo della missione Cavallo di Troia, sono felice che i suoi siano tutti vivi!"

"Si signor colonnello, sono tutti vivi, sono riusciti a distruggere la base, hanno salvato un prodigio di enorme potenziale, hanno ucciso sia Kannon Ball che Panzer, hanno anche riportato qualche documento delle ricerche della dottoressa Bauer, anche se non sono riusciti a recuperare i documenti che ci erano stati trafugati, ma vede signor colonnello hanno incontrato resistenza oltre ogni aspettativa e ..."

"Tenente non c'è bisogno che prenda le difese dei suoi uomini, so leggere anche io" mi dice appoggiando la mano sul rapporto della missione, "tant'è vero che ho deciso di proporre la squadra alfa per una mozione al merito, tenga questa è la bozza che ho intenzione di inoltrare a Sua Maestà, la legga e se ne faccia un'opinione, lascio a lei la scelta se renderla pubblica o no!"

Si alza mi stringe la mano e mi fa il saluto, io rispondo subito d'istinto nello stesso modo e mi congedo, quando sono in corridoio ci ripenso "... se renderla pubblica o no!" ma che significa, che c'entra con la mozione al merito?

Tutto è più chiaro quando apro il plico, tra le pagine della mozione trovo un foglio scritto di pugno dal colonnello: è una lettera indirizzata al primo ministro e porta la data dello stesso giorno in cui i miei sono

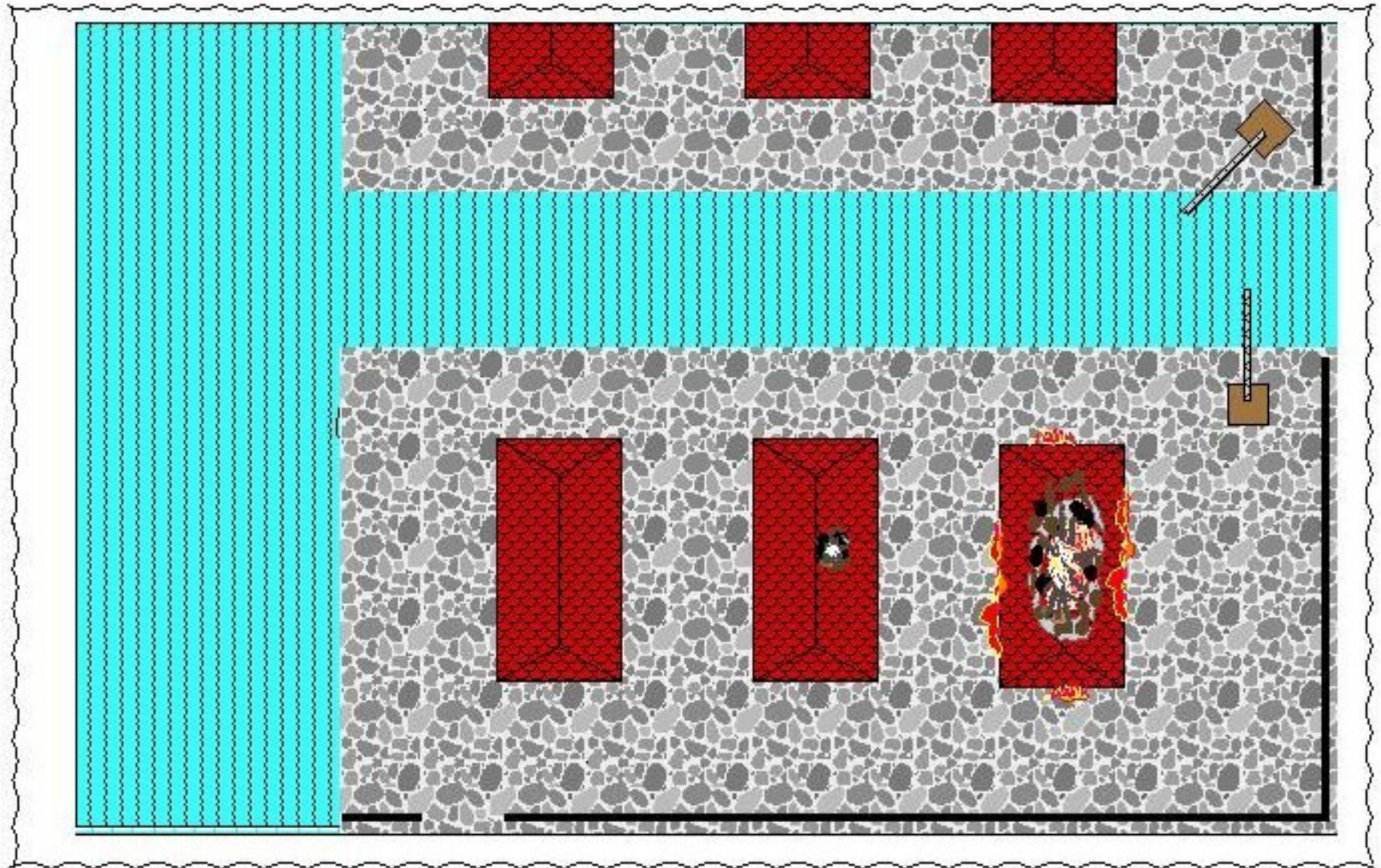
partiti per la foresta nera:

“Signor Primo Ministro,
questa mattina ... (vedi documento n°4) ...”

Quando finisco di leggerla capisco cosa intendeva dire il colonnello Nicholas, penso al da farsi per tutto il tempo che mi serve per arrivare alla war room dove i miei uomini mi stanno aspettando, penso alla patria, penso alle molte aspettative che i nostri si aspettano da noi, penso al morale della squadra ma penso soprattutto a loro, sono soldati ma sono anche ragazzi con un cuore grande che si stanno assumendo enormi responsabilità, superiori a quelle di qualunque altro in questa guerra e prendo la mia decisione: devono sapere per cosa hanno rischiato di morire e devono sapere che hanno vinto, che non hanno lasciato nulla di importante in quella base, hanno riportato a casa il massimo della posta.

Entro nella saletta e questa volta sono io a riferire ai miei e non loro a me, quando finisco alzo lo sguardo con il timore di averli delusi, con il timore che la patria li abbia delusi, invece vedo negli occhi dei ragazzi la convinzione di aver combattuto dalla parte giusta della barricata, sono soldati e sanno che se sarà necessario dovranno assumersi ancora le stesse enormi responsabilità, sono soldati ... i migliori che abbia mai addestrato!

n.d.e.: spero che la narravventura che avete letto vi abbia ispirato almeno qualcosa, spero che il fogliaccio con il filo della trama vi sia piaciuto e che da qui possiate volare con le vostre ali; vi allego come esempio un po' di materiale che altri editor hanno creato per la loro versione del Cavallo di Troia: la mappa del molo NW23 e la scheda di Marc Schmeling





Nome del giocatore:

Nome del personaggio/Nome di battaglia:

Marc Schmeling / Direktor

Professione:

ex - atleta

Tipo di Meta-Umano:

prodigio di laboratorio

PROFILO PSICO-ATTITUDINALE
Conoscenze:

Addestramento Militare:

I LIVELLO

Addestramenti Marziali:

V LIVELLO

Addestramenti Magici

Contatti POLITICI 1
(SC #10 / 10-contatto) 5/9

Contatti (SC #10 / 10-contatto)

Contatti (SC #10 / 10-contatto)

Medica (Cm) 1
(IN #10 / 10-Cm) 3/9

Tecnico-Scientifica (Ct) (IN #10 / 10-Ct)

Umanistica (Cu) (IN #10 / 10-Cu)

Occulta (Co) (IN #10 / 10-Co)

Prontezza (Pr) 3
(SC #10 / 10-Pr) 2/7

Tecnica di Combattimento (Tc) 5
(IN #10 / 10-Tc) 3/5

Limiti evidenziati (Svantaggi)

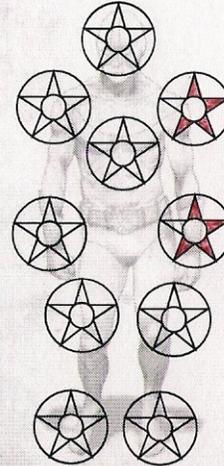
Segni particolari e note:

L'INCIDENTE D'AUTO HA RIDOTTO LA SPALLA ED IL BRACCIO SX A POCO PIU' DI UN MONCHERINO. SE SUBISCONO ANCHE UNA SOLA PERITA DIVENTANO INUTILIZZABILI (-1d10 AGILITA' X LOCAZIONE) LA VITA CON TE E' STATA INGIUSTA, SII SPIETATO

CLASSE: PRODIGI

ATTRIBUTI	Base	P	M	Totale
Forza (FO)	5/7			
Stazza (ST)	4/7			
Velocita' (VE)	5/7			
Agilita' (AG)	4/10			
Scaltrezza (SC)	2/10			
Intelligenza (IN)	3/10			
Magia (MA)	2/10			
Volonta' (VO)	3/10			

ABILITA' ACQUISITE	Base	P.	Tot.	POTERI SVILUPPATI	Liv./Contr.
Combattere (Tc #10 / 10-AG)	5/6			INGIGANTIRE	9/6
Curare (Cm #10 / 10-IN)	1/7			IMMUNITA' DOLORE	5/8
Costr./Rip. Ct #10 / 10-IN)				RIFLESSI PULMONI	5/8
Manovrare (Pr #10 / 10-AG)	3/6				
Res. Mentale (Pr #10 / 10-IN)	3/7				
Carisma (Pr #10 / 10-SC)	3/8				



AZIONI: 4

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTI

Nome	Tc (#10)	Usa	Danni	Car.	Costanza	Raffica	Gittata	Ing.



Punti Sverimento: Attuali: 80

Ingombro Max: Ingombro Attuale: 23

Lucy Harrison