

A walk through...

ALADINO E LE  
PERLE DI SAGGEZZA

Leonardo Boselli

*A Graham Nelson, Emily Short,  
Aaron Reed, Jon Ingold, Eric Eve,  
Massimo Stella e Dario il dromedario*

A walk through...  
ALADINO E LE PERLE DI SAGGEZZA  
di Leonardo Boselli

*Versione 1.2 pubblicata  
il giorno 23 ottobre 2009  
alle ore 19 e 35*

Copyright © 2009 Leonardo Boselli

e-mail : [tetractys@users.sf.net](mailto:tetractys@users.sf.net)  
website: Mille e Una Avventura

## INTRODUZIONE

**A**LADINO, in viaggio nel deserto al seguito di una carovana, viene assalito dai predoni, derubato dei suoi averi e lasciato agonizzare ai margini di un'oasi. Nel tentativo di ritrovare la strada di casa, conoscerà alcuni personaggi che l'aiuteranno a rimettersi in sesto. In particolare incontrerà un vecchio saggio che, con accorti suggerimenti, gli indicherà il cammino del ritorno. . .

Questa è in sintesi la trama di *Aladino e le Perle di Saggezza*, la mia prima avventura testuale che ho scritto nell'aprile di quest'anno (2009) dopo aver scoperto il linguaggio di programmazione di Graham Nelson, **Inform7**<sup>1</sup>, e l'estensione **Italian** di Massimo Stella.

Per chi ricorda le vecchie avventure testuali dei primi anni '80 e le ha presto abbandonate per forme di intrattenimento più "moderne", queste pagine possono sembrare decisamente obsolete. Infatti, che senso ha, dopo trent'anni, scrivere un'avventura testuale? Questo libretto non risponde alla domanda (anche se probabilmente la risposta alla domanda è. . . che un senso non ce l'ha!), ma vuole comunque essere un omaggio ad uno dei più moderni strumenti studiati appositamente per creare avventure testuali: il già citato Inform7 di Graham Nelson.

Quando ho scoperto questo linguaggio mi ci sono immediatamente appassionato, ma purtroppo mi sono anche scontrato subito con il limitatissimo, diciamo pure inesistente, supporto per le altre lingue. Infatti, Inform7 è orientato all'inglese, sia per quanto riguarda il linguaggio di programmazione (e questa non sarebbe una novità), ma anche per l'interfaccia con il giocatore. Dato che il mio desiderio era quello di creare avventure testuali in italiano, l'impresa si stava rivelando impossibile.

Fortunatamente, qualcuno ha generosamente provveduto ed ora esiste un'estensione per Inform7 che fornisce un'interfaccia per la lingua italiana, direttamente scaricabile dal sito ufficiale. L'estensione

---

<sup>1</sup><http://www.inform7.com>

è appunto *Italian* di Massimo Stella. Per realizzare quest'avventura è stato però necessario modificarla in più parti, ma questo tipo di interventi è incoraggiato dagli autori delle estensioni, poiché proprio grazie ai contributi di tutti e alla collaborazione è possibile far progredire un'arte di nicchia come la scrittura di avventure testuali o, come dicono gli anglofoni, l'*interactive fiction*.

Scrivere un'avventura testuale non è un'attività molto semplice perché richiede allo stesso tempo capacità di scrittura e di programmazione. Anche se l'approccio in "linguaggio naturale" proposto da Inform7 può aiutare inizialmente i principianti, dopo qualche tempo ci si accorge che molte funzionalità utili non sono incluse nel pacchetto base e devono essere programmate da zero.

Naturalmente non siamo i primi né saremo gli ultimi ad incontrare certe difficoltà e, quindi, è molto probabile che un certo comportamento sia già stato programmato da qualche altro autore e sarebbe uno spreco di risorse se ognuno si tenesse tutto per sé, costringendo gli altri a reinventare l'acqua calda.

Il bello della comunità dell'IF consiste anche in questo: chi risolve un problema fornisce la soluzione agli altri e, per giunta, gratis! Inform7 facilita la distribuzione di codice personalizzato grazie alla gestione delle estensioni e all'archivio<sup>2</sup> in cui vengono memorizzate.

Per la realizzazione di *Perle di Saggezza* sono perciò in debito con tanti autori affermati di IF: Emily Short, Aaron Reed, Jon Ingold, Eric Eve, oltre ai già citati Graham Nelson e Massimo Stella.

Nel corso della scrittura ho anche scoperto come gestire le immagini ed i suoni, così ho pensato di proporre due versioni: quella *Pure* è solo testuale, predisposta per i puristi che vogliono solo leggere e scrivere, mentre la versione *Deluxe* mostra anche immagini e riproduce suoni durante lo sviluppo della storia. Questa è l'unica differenza, ma non è essenziale, infatti suoni ed immagini non sono mai necessari ai fini della narrazione ed il testo, così come le azioni da eseguire, sono identici nelle due versioni.

In entrambe, poi, ho implementato l'uso delle *parole chiave evidenziate* sul tipo di quelle usate in *Blue Lacuna* di Aaron Reed. Nel testo possono comparire parole evidenziate con particolari colori o

---

<sup>2</sup><http://inform7.com/write/extensions>

stili indicando il nome di oggetti con cui si può interagire (e scrivendone il nome li si esamina direttamente, senza scrivere ESAMINA o X), direzioni o luoghi accessibili e argomenti di conversazione con i personaggi-non-giocanti (PNG) incontrati.

Il metodo delle parole chiave è particolarmente utile (per quanto riguarda la mia avventura) proprio in quest'ultimo caso poiché le conversazioni, con la sola digitazione dell'argomento richiesto, vengono estremamente facilitate. Ho anche ampliato il sistema distinguendo tra oggetti con cui interagire e scenari solo da esaminare.

Infine, nel verificare il funzionamento dell'avventura mi sono reso conto che scrivere i verbi delle azioni ed i nomi degli oggetti a cui si applicano, pur facilitato dall'evidenziazione delle parole chiave, diventa alla lunga ripetitivo e monotono. Spesso gli oggetti e le azioni si ripetono ed è sicuramente più immediato gestire il loro inserimento con click del mouse. Per questa ragione ho ritenuto opportuno migliorare ulteriormente la giocabilità con una modifica dell'estensione di Aaron Reed che sostituisce alle parole chiave dei veri e propri collegamenti ipertestuali.

Nel testo della versione *Hyper* di *Perle di Saggezza* compaiono perciò i collegamenti evidenziati dei nomi degli oggetti con cui si può interagire (e cliccandoci sopra li si esamina direttamente, senza scrivere ESAMINA o X), delle direzioni o dei luoghi accessibili e dei possibili argomenti di conversazione. Grazie a questo sistema, l'avventura può essere completata senza toccare la tastiera, poiché quando si esamina un oggetto vengono anche proposte le principali azioni che gli si possono applicare. Anche se i puristi delle avventure testuali storceranno il naso, la chiarezza e l'immediatezza dell'esperienza di gioco sono estremamente migliorate da questo tipo di interfaccia.

L'unico inconveniente per il momento è che l'avventura nella sua versione *Hyper*, a causa della particolarità delle funzioni utilizzate, è fruibile solo con gli interpreti più avanzati (al momento **Glulxe 0.4.4**) ed anche con questi si manifestano talvolta dei problemi.

Nel capitolo successivo propongo un *walkthrough* dell'avventura. E' solo un percorso tra i possibili che un giocatore potrebbe seguire, ma copre tutti i passaggi necessari per giungere alla conclusione in un tempo ragionevole. Chi volesse provare ad affrontare l'avventura senza aiuti o suggerimenti è bene che ora smetta di leggere.

L'avventura testuale *Aladino e le Perle di Saggezza* è disponibile nelle sue varie versioni sul sito *Mille e Una Avventura*<sup>3</sup>. Per giocare è necessario un interprete per la *Glulx virtual machine* di cui esistono varie versioni facilmente reperibili.

Buon divertimento!

*Leonardo Boselli*  
*Imperia, settembre 2009*

---

<sup>3</sup><http://milleuna.sf.net>

## PERLE DI SAGGEZZA

Un cammello non prende in giro  
un altro cammello per le sue gobbe  
- *proverbio arabo*

**L**O AVEVI sentito raccontare tante volte, ma ora è capitato a te. Tutti i mercanti più anziani, alla luce incerta dei fuochi dei seragli, narravano storie simili e, con l'aiuto di abbondanti bevute a base di latte di cammella fermentato, non lesinavano sui particolari raccapriccianti. . . ma questa volta è capitato a te e fai ancora fatica a rendertene conto.

Chissà quanto sei rimasto privo di conoscenza. La caduta dal cammello ti ha lasciato un brutto ricordo sulla nuca. Lo senti pulsare, lo cerchi con la mano e il dolore si fa più intenso. Ti tornano in mente la fuga attraverso le dune, le urla dei predoni, gli spari dei fucili ed i grugniti dei cammelli, poi l'improvvisa caduta ed infine. . . più nulla.

Ti guardi intorno e non vedi che sabbia, dune di sabbia a perdita d'occhio. I predoni ti hanno portato via tutto quello che possedevi, ma ti hanno lasciato la vita o, forse, non hanno perso tempo a togliertela: ci penserà il deserto.

Ti schiaffeggia un vento pesante, caldo, carico di polvere. Il sole già alto domina il cielo e ha scacciato il gelo della notte. Presto l'aria diventerà ancora più soffocante. Hai bisogno di trovare un riparo e acqua. . . tanta acqua!

### **deserto di sabbia**

Intorno a te riesci a vedere solo sabbia, dune di sabbia in tutte le direzioni. La via di casa è sicuramente a est, ma è troppo lontana per arrivarci a piedi. A nord puoi vedere una distesa di sassi, mentre a sud una sterminata pietraia. Invece a ovest scorgi in lontananza le palme di un'oasi.

Vedi anche un avvoltoio. Sta volando molto in alto descrivendo lentamente degli invisibili cerchi nel cielo. Sembra che si stia spostando a ovest verso l'oasi, probabilmente per abbeverarsi.

> **x me**

Nonostante la brutta avventura, sei sempre lo stesso: solo un po' troppo nudo per andartene in giro impunemente.

> **avvoltoio**

L'avvoltoio ha un aspetto inquietante. Ti fissa come se ti conoscesse e fosse lì proprio per te.

> **cielo**

Il cielo è sereno, di un azzurro intenso. Completamente sereno. Non si vede nessuna nuvola all'orizzonte che possa minacciare il sole a picco, un sole che picchia violente martellate di luce e calore.

> **casa**

La via di casa: così inaccessibile, ma allo stesso tempo così vicina. La via delle carovane inizia ad est, oltre il grande fiume.

> **est**

Il deserto di rocce è troppo distante. Moriresti di sete. Devi usare una cavalcatura.

> **ovest**

### **margini dell'oasi**

Sei ai margini dell'oasi. Intorno a te vedi numerose palme. La fresca brezza che proviene dal centro dell'oasi profuma di dolci datteri e di acqua dissetante. Andando verso ovest entri all'interno dell'oasi, mentre ad est torni al deserto di sabbia.

> **ovest**

### **oasi**

Sei al centro dell'oasi. Puoi vedere molte palme tutt'intorno e la loro ombra ti ristora. A nord c'è un filatoio dove le donne del villaggio si raccolgono per filare e tessere; a sud c'è il serraglio, dove invece si radunano i mercanti di passaggio; ad ovest vedi un fitto palmeto: sono tutte palme da dattero; infine, ad est torni ai margini dell'oasi.

Vedi anche un vecchio saggio che dorme all'ombra di una palma, con la schiena appoggiata al tronco. E' molto anziano e le rughe del suo volto trasudano saggezza. Deve conoscere molte cose.



Il vecchio saggio è seduto su un tappeto afghano originale. Deve essere veramente comodo a giudicare da come ci dorme sopra saporitamente.

> saggio

Il vecchio saggio sonnecchia.

> sveglia il vecchio saggio

Il saggio si sveglia e ti guarda stupito. Per qualche attimo si tira la barba, poi proclama: «Chi corre sempre, saprà sempre meno cose di colui che sta calmo e riflette,» poi continua dicendo: «L'avidò è colui che pretende un pettine, anche se è calvo» ed infine conclude con: «Chi vuole il miele deve sopportare le punture delle api.»

Dopo aver riflettuto ancora aggiunge: «Ti suggerisco anche di trovare dei vestiti, perché non tutti apprezzano l'esibizione disinibita del proprio corpo.»

Dopo aver manifestato la sua immensa saggezza, sospira e riprende il sonno del giusto.

> parla al vecchio saggio

Il saggio si sveglia e ti guarda meravigliato. Dopo aver attentamente meditato, proclama: «Non biasimate un re che si umili per amore, poichè abbassarsi per amore è segno di potenza ed equivale ad essere due volte re,» poi continua dicendo: «Quando c'è una meta, anche il deserto diventa strada» ed infine conclude con: «Delle tribù gli uomini sono la lana, ma sono le donne a tesserne la trama.»

Dopo aver riflettuto ancora aggiunge: «Ti suggerisco anche di trovare dei vestiti, perché gli uomini invidiosi possono diventare violenti e passare alle vie di fatto.»

Dopo aver sciorinato le sue perle di saggezza, tace e subito si assopisce di nuovo.

> nord

Prima di camminare, pensi: «E' stupido ferirsi ancora i piedi quando potrei appoggiarli su qualcosa di soffice.»

> tappeto

Un tappeto afghano originale. Salire sul tappeto deve essere un vero sollievo per i piedi.

> sali sul tappeto afghano

Sali sul tappeto afghano e pensi: “E’ molto comodo!”, ma fatto un passo senti che c’è nascosto sotto qualcosa.

> guarda sotto il tappeto afghano

(prima scendi dal tappeto afghano)

Sotto il tappeto afghano ci sono un paio di sandali e un cubo di Rubik.

> sandali

Un comodo paio di sandali.

> indossa il paio di sandali

(prima prendi il paio di sandali)

Indossi il paio di sandali.

> cubo

Il mitico cubo di Rubik! E’ mescolato e pensi: “Chissà se sono ancora capace di risolverlo!”

> prendi il cubo di Rubik

Hai preso il cubo di Rubik.

> risolvi il cubo di Rubik

In meno di dieci secondi risolvi il cubo di Rubik. Nell’ammirarlo pensi: “E’ come cavalcare un cammello: certe cose non si dimenticano.”

> cubo

Il mitico cubo di Rubik! E’ già risolto e pensi: “Chissà se sarei ancora capace di risolverlo, dopo averlo mescolato.”

> mescola il cubo di Rubik

Mescoli il cubo di Rubik con cura.

> risolvi il cubo di Rubik

In meno di dieci secondi risolvi il cubo di Rubik. Nell’ammirarlo pensi: “Nonostante siano passati anni, sono sempre in gamba.”

> nord

### **filatoio dell'oasi**

Il filatoio è la fonte principale di reddito per gli abitanti del villaggio. Qui le donne filano i peli di cammello producendo robusti fili di lana di cammello e tessono tappeti e indumenti, tra cui tappeti di lana di cammello e cappotti (di cammello). Ovunque vedi matasse di fili di lana di peli di cammello pronte per essere tessute. A sud torni al centro dell'oasi, mentre ad est entri nel magazzino.

C'è una filatrice intenta nel suo lavoro. Appena ti vede, così nudo come un verme, si mette le mani sugli occhi e comincia ad emettere un fastidioso grido acuto. E' meglio che ti allontani velocemente!

#### > **filatrice**

La filatrice indossa i tipici costumi delle donne della regione ed un velo le copre naso e bocca lasciando visibili solo gli occhi. Scioccata dalle tue nudità, sta emettendo un fastidiosissimo grido acuto.

#### > **sud**

### **oasi**

Sei al centro dell'oasi. Puoi vedere molte palme tutt'intorno e la loro ombra ti ristora. A nord c'è un filatoio dove le donne del villaggio si raccolgono per filare e tessere; a sud c'è il serraglio, dove invece si radunano i mercanti di passaggio; ad ovest vedi un fitto palmeto: sono tutte palme da dattero; infine, ad est torni ai margini dell'oasi.

Vedi anche un vecchio saggio che dorme all'ombra di una palma, con la schiena appoggiata al tronco. E' molto anziano e le rughe del suo volto trasudano saggezza. Deve conoscere molte cose.

Il vecchio saggio è seduto su un tappeto afghano originale. Deve essere veramente comodo a giudicare da come ci dorme sopra saporitamente.

#### > **sud**

### **serraglio**

Nel serraglio si radunano le grandi carovane di passaggio. E' un'area recintata in cui i mercanti possono trascorrere la notte in piena sicurezza. Oggi è deserto, ma di solito c'è sempre una grande confusione. A nord torni al centro dell'oasi, mentre a ovest c'è un passaggio per raggiungere le stalle.

C'è un cammello molto vecchio, probabilmente abbandonato. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo. Che strano! Porta una targhetta.

> **cammello**

Il cammello non è per niente in forma ed è affamato. Ha una targhetta.

> **targhetta**

La targhetta dice:

*“Questo non è un cammello, è un dromedario!  
I cammelli hanno due gobbe! Il suo nome è Dario.  
Abbine cura e ti porterà molto lontano.”*

“Che pignoleria!”, pensi scocciato, “Queste stupide bestie con una gobba le ho sempre chiamate cammelli e non comincerò proprio adesso a chiamarle dromedari!”

> **sali sul cammello**

Dario il dromedario non ci pensa minimamente a farti salire e ti allontana scalcando e grugnendo. Sembra affamato e dovresti provare a fartelo amico in qualche modo.

> **nord**

**oasi**

Sei al centro dell'oasi. Puoi vedere molte palme tutt'intorno e la loro ombra ti ristora. A nord c'è un filatoio dove le donne del villaggio si raccolgono per filare e tessere; a sud c'è il serraglio, dove invece si radunano i mercanti di passaggio; ad ovest vedi un fitto palmeto: sono tutte palme da dattero; infine, ad est torni ai margini dell'oasi.

Vedi anche un vecchio saggio che dorme all'ombra di una palma, con la schiena appoggiata al tronco. E' molto anziano e le rughe del suo volto trasudano saggezza. Deve conoscere molte cose.

Il vecchio saggio è seduto su un tappeto afghano originale. Deve essere veramente comodo a giudicare da come ci dorme sopra saporitamente.

> **ovest**

**palmeto dell'oasi**

Le palme da dattero crescono una accanto all'altra e costituiscono un formidabile riparo contro i raggi del sole. A est torni al centro dell'oasi; a nord si apre l'accesso per il giardino incantato, il luogo più fresco di tutta l'oasi; a sud c'è l'ingresso delle stalle, dove dimorano le bestie da soma di passaggio; infine a ovest c'è la sorgente d'acqua dell'oasi, l'unica fonte nel raggio di decine di miglia in questo deserto infuocato.

C'è un dattero per terra. Solo uno! Fanne buon uso.

> **dattero**

Sembra veramente gustoso.

> **prendi il dattero**

Hai preso il dattero.

> **annusa il dattero**

Un profumo che ricorda il miele!

> **mangia il dattero**

Molto buono! Ma non era questo che intendevo suggerendo: "Fanne buon uso!"

> **inventario**

Hai un cubo di Rubik in mano; inoltre indossi un paio di sandali.

> **nord**

**giardino incantato**

Il giardino è il luogo più tranquillo e riposante dell'intera oasi. Un vero angolo di paradiso nascosto al riparo del fitto palmeto. A sud torni al palmeto.

Una pala è piantata in un angolo del giardino. Sembra che non chieda altro che d'essere utilizzata per scavare.

Vedi un fiore incantevole e molto profumato. Una rosa purpurea del deserto. Bisogna coltivarla con amore per anni, più di trent'anni, perché possa fiorire. E' bellissima!

C'è un giardiniere intento a zappare. Maneggia la zappa con maestria, ma è meglio tenere le debite distanze.

> **rosa**

E' un fiore di una bellezza straordinaria e dall'intenso aroma. Dicono che il suo profumo possa mandare in estasi.

> **annusa la rosa purpurea**

Il profumo della rosa è inebriante, tanto che per un istante perdi coscienza di te stesso ed hai una visione. . .

E' proprio come se la tua anima avesse preso il volo e, contro tutte le leggi dello spazio e del tempo, avesse attraversato l'oasi ed il deserto di sabbia e si ritrovasse, senza comprenderne il motivo, a fianco di un avvoltoio che sta volando ad est verso le montagne.

L'avvoltoio ti guarda stupito e ti dice: «Se gli asini volassero. . .», ma lo interrompi e concludi: «oscurerebbero il cielo!».

L'avvoltoio, decisamente contrariato, ti dice: «Questa visione ha preso una direzione sbagliata. Avresti dovuto virare a nord, sopra il deserto di sassi, o al limite a sud, sopra il deserto di pietre,». . . e improvvisamente la visione scompare e ti ritrovi di fronte alla rosa.

> **annusa la rosa purpurea**

Il profumo della rosa è inebriante, tanto che per un istante perdi coscienza di te stesso ed hai una visione. . .

E' come se la tua anima, lasciato il corpo di fronte alla rosa, avesse attraversato l'oasi, si fosse voltata a nord, attraverso il deserto di sassi, poi, ancora oltre, fosse giunta di fronte all'entrata di una grotta chiusa da un'enorme pietra.

Ecco che un uomo, un gigante di grande ferocia, forse il capo della famosa banda dei quaranta ladroni, si pone di fronte alla pietra e, facendosi piccolo piccolo, bisbiglia: «Apriti sesamo.» Immediatamente il terreno comincia a sussultare e vedi la pietra che chiudeva la grotta farsi da parte di colpo. . . ma improvvisamente la visione scompare e ti ritrovi di fronte alla rosa.

> **giardiniere**

Il giardiniere è intento a zappare. Se vuoi parlargli, prova prima a salutarlo con un ciao. Si capisce subito dal pollice verde che ama molto il suo lavoro.

> **pollice**

E' incredibile! Il giardiniere ha davvero il pollice verde. . . e io che pensavo fosse solo un modo di dire!

## &gt; ciao

(rivolgendoti al giardiniere)

«Salute buon giardiniere!» esordisci. Il giardiniere interrompe il suo lavoro, ti osserva senza un vestito addosso e dice: «Salute a te!»

(Potresti chiedere al giardiniere del lavoro, del vestito e della pala; o parlare al giardiniere dei fiori e della zappa.)

## &gt; fiori

«Hai davvero dei fiori molto belli qui, giardiniere,» affermi con tono ammirato.

«Sì, sono la mia passione. Per questa rosa purpurea, ad esempio, ci sono voluti trent'anni perché fiorisse, ma ne è valsa la pena,» risponde, «molti poi credono che questi fiori siano sottoposti ad un incantesimo.»

## &gt; incantesimo

«Un incantesimo? Di che si tratta?» chiedi con curiosità.

Il volto del giardiniere si vela di tristezza e ti dice: «Molti sostengono che i profumi dei fiori di questo giardino inducano visioni di straordinaria bellezza.»

## &gt; visioni

Sopreso da come il volto del giardiniere si è rabbuiato e incuriosito dalle visioni, insisti: «Visioni? Che tipo di visioni?»

Il volto del giardiniere si fa ancora più triste, poi ti racconta: «Molti hanno annusato i fiori del giardino e hanno provato una sorta di proiezione astrale. La loro anima ha fluttuato al di fuori del proprio corpo. Non ti so dire altro perché, purtroppo, sono affetto da sinusite cronica e non percepisco gli odori.»

A questo punto ti viene in mente una simpatica barzelletta e dici: «Ehi! Lo sai qual è il colmo per un giardiniere?»

Il giardiniere ti risponde seccamente: «Lo so!»

## &gt; argomenti

Potresti chiedere al giardiniere del lavoro, del vestito e della pala; o parlare al giardiniere della zappa.

## &gt; zappa

Con tono ammirato dici al giardiniere: «Riesci a maneggiare quella zappa con estrema maestria, sei veramente molto esperto.»

Con malcelato orgoglio ti risponde: «Ci vogliono anni d'esercizio.»

> lavoro

«Ti occupi di questo giardino?» chiedi con cortesia.

L'uomo risponde: «Sì, nell'oasi sono conosciuto come il giardiniere. Sono quarant'anni che lo curo e non l'ho mai abbandonato... o meglio, solo una volta mi è capitato di doverlo lasciare, ma è stato solo per breve tempo. E' stata una vera fuga!»

> fuga

«Una vera fuga?» chiedi sorpreso, «che cosa è successo?»

Il volto del giardiniere si fa paonazzo, poi ti racconta: «Devi sapere che io sono allergico alle punture delle api. Non so perché, ma appena un'ape mi punge, nella zona interessata cresce subito un pomfo dolorante e nel contempo la respirazione si fa difficile ed il cuore palpita. Appena vedo un'ape mi prende l'ansia, ma quando sono isolate riesco a tenerle sotto controllo.»

A questo punto dici simpaticamente: «Ehi! mi è venuta in mente una bellissima barzelletta: ci sono un'ape e un giardiniere...»,

Il giardiniere ti interrompe seccamente: «La so!»

> api

«Non sapevo che le api fossero così pericolose,» dici sorpreso, «ce ne sono molte da queste parti?»

Il giardiniere ti spiega: «Le api non sono pericolose per tutti, ma solo per chi è allergico al loro veleno, come me. Preferisco non pensare a dove sono radunate a migliaia, intorno al miele degli alveari... la sola idea mi rende ansioso. Comunque porto sempre con me uno spray repellente contro api e vespe per difendermi nelle situazioni di emergenza.»

> miele

Dissimulando un eccessivo interesse, chiedi: «Sai dove posso trovare del miele in questa regione? Ho sentito dire che il miele d'acacia è molto buono.»

«Verso sud, oltre il deserto di pietre ci sono molti apicoltori e puoi trovare tutto il miele che vuoi,» ti spiega il giardiniere.



## &gt; argomenti

Potresti chiedere al giardiniere del vestito e della pala.

## &gt; vestito

«Sono appena arrivato all'oasi e non ho un vestito adatto. Da chi potrei averne uno in prestito?» chiedi con urgenza.

«Le filatrici tessono anche vestiti, ma se ti presenti in questo modo ti caceranno sicuramente. Io ti posso dare solo il mio grembiule da giardiniere,» risponde.

## &gt; grembiule

«In effetti il tuo grembiule mi farebbe davvero comodo,» e lo chiedi implicitamente con lo sguardo.

Il giardiniere si slaccia il grembiule e lo fa scivolare ai tuoi piedi dicendo: «Prendilo pure, io ne ho altri.»

## &gt; grembiule

Un robusto grembiule da giardiniere con due grandi tasche.

## &gt; indossa il grembiule

(prima prendi il grembiule)

E' molto meglio che essere completamente nudi. Certo, lascia scoperto il posteriore, ma in fondo sei piuttosto orgoglioso delle tue... terga.

Il giardiniere si appoggia alla zappa, ti osserva e dice: «Bravo ragazzo! C'è sempre bisogno di nuovi apprendisti giardinieri.»

## &gt; grembiule

Un robusto grembiule da giardiniere con due grandi tasche. Peccato che non copra il... retro.

## &gt; tasche

Queste tasche sono molto capienti. Ci può stare di tutto! Ora contengono delle forbici e una bomboletta spray.

## &gt; forbici

Forbici molto affilate. Con un paio di queste si può tagliare di tutto, dai gambi di rosa, ai pezzi di carne di gnu, fino alle spesse funi di peli di cammello.

> **spray**

Una bomboletta spray. La didascalia stampata sull'involucro dice: *“Repellente per api e vespe. Agita la bomboletta prima dell'uso. Spruzza la bomboletta sugli insetti. Non disperdere nell'ambiente.”*

> **argomenti**

Potresti chiedere al giardiniere della pala.

> **pala**

«Questa pala ti serve?» chiedi al giardiniere con noncuranza.

«La uso quando devo scavare, ma se ne hai bisogno te la posso prestare,» risponde.

> **pala**

Una robusta pala adatta per scavare grandi quantità di terra.

> **prendi la pala**

Hai preso la pala.

> **scava**

Hai scavato una buca con la pala, ma dopo aver ammirato l'opera, ti sei reso conto di quanto fosse pericolosa in quel punto, così hai impugnato nuovamente la pala e hai subito ricoperto la buca. Non è certo il lavoro più utile che tu abbia portato a termine, ma la tua abilità con la pala è aumentata.

> **guarda**

**giardino incantato**

Il giardino è il luogo più tranquillo e riposante dell'intera oasi. Un vero angolo di paradiso nascosto al riparo del fitto palmeto. A sud torni al palmeto.

Vedi un fiore incantevole e molto profumato. Una rosa purpurea del deserto. Bisogna coltivarla con amore per anni, più di trent'anni, perché possa fiorire. E' bellissima!

C'è un giardiniere che, appoggiato ad una zappa, sta conversando con te.

> **rosa**

E' un fiore di una bellezza straordinaria e dall'intenso aroma. Dicono che il suo profumo possa mandare in estasi.

**> prendi la rosa purpurea**

Il giardiniere è molto geloso della sua rosa. Prima ti dice: «Guardare, annusare, ma non toccare!», poi ti colpisce sulle falangi del piede con la zappa. «Che ti serva da lezione!», aggiunge compiaciuto. Il dolore è così acuto che hai quasi l'impressione di uscire dal tuo stesso corpo, ma forse è solo un effetto del profumo della rosa purpurea.

**> annusa la rosa purpurea**

Il profumo della rosa è inebriante, tanto che per un istante perdi coscienza di te stesso ed hai una visione. . .

E' come se il tuo corpo, lasciata l'anima di fronte alla rosa, fosse trascinato da una forza invisibile attraverso l'oasi e, voltato il cammino a sud, attraverso il deserto di pietre, fosse giunto di fronte ad un enorme alverare. Ecco che un'ape operaia entra all'interno e, attraverso i meandri del favo, ti conduce davanti all'ape regina circondata da ancelle e da fuchi pigramente adagiati ai suoi piedi.

L'ape regina si rivolge a te e inorridita ti chiede: «Come osi presentarti a me coperto solo da un grembiule da giardiniere?». . . ma improvvisamente la visione scompare e ti ritrovi di fronte alla rosa.

**> sud**

Il giardiniere ti saluta e ricomincia a zappare.

**palmeto dell'oasi**

Le palme da dattero crescono una accanto all'altra e costituiscono un formidabile riparo contro i raggi del sole. A est torni al centro dell'oasi; a nord si apre l'accesso per il giardino incantato, il luogo più fresco di tutta l'oasi; a sud c'è l'ingresso delle stalle, dove dimorano le bestie da soma di passaggio; infine a ovest c'è la sorgente d'acqua dell'oasi, l'unica fonte nel raggio di decine di miglia in questo deserto infuocato.

Una raffica di vento fa cadere un dattero da una palma. A quanto pare, per fortuna, ce n'era ancora uno.

**> prendi il dattero. metti il dattero nelle tasche**

Hai preso il dattero.

Hai messo il dattero dentro le tasche.

**> ovest****sorgente dell'oasi**

Ecco la fonte inesauribile che permette all'intera oasi di sopravvivere all'interno di un deserto infuocato. La fonte d'acqua scaturisce da una roccia e si getta in un laghetto. Si pensa che l'acqua che qui sgorga sia quella raccolta grazie alle precipitazioni sulle montagne che si trovano ad oriente. Ad est torni nel palmeto.

Vedi anche un avvoltoio. Si sta abbeverando, ma appena ti scorge, dopo aver faticosamente preso la rincorsa e agitato le lunghe e pesanti ali, spicca il volo ed in pochi istanti è già lontano.

C'è un acquaiolo intento a pompare l'acqua del laghetto.

> **laghetto**

Un bel laghetto poco profondo. Invoglia a fare il bagno.

> **entra nel laghetto**

Indossi i sandali. Prima dovresti toglierli.

> **togli il paio di sandali**

Ti toglì il paio di sandali.

> **entra nel laghetto**

Scendi nel laghetto per rinfrescarti le idee e ci entri fino al ginocchio. E' davvero una bellissima sensazione.

> **guarda**

**sorgente dell'oasi** (dentro il laghetto)

Ecco la fonte inesauribile che permette all'intera oasi di sopravvivere all'interno di un deserto infuocato. La fonte d'acqua scaturisce da una roccia e si getta in un laghetto. Si pensa che l'acqua che qui sgorga sia quella raccolta grazie alle precipitazioni sulle montagne che si trovano ad oriente. Ad est torni nel palmeto.

C'è un acquaiolo intento a pompare l'acqua del laghetto.

> **acquaiolo**

L'acquaiolo è intento a pompare l'acqua. Se vuoi parlargli, prova prima a salutarlo con un ciao.

> **ciao**

(rivolgendoti all'acquaiolo)

«Salute, acquaiolo!» esordisci. L'acquaiolo interrompe il suo lavoro e l'acqua cessa di scorrere, ti osserva e dice: «Salute a te!»

(Potresti chiedere all'acquaiolo del lavoro; o parlare all'acquaiolo dell'acqua.)

> acqua

«L'acqua di questa sorgente è molto chiara,» affermi con ammirazione.

L'acquaiolo risponde con orgoglio: «Certamente! E' la migliore acqua che puoi trovare nel raggio di molte miglia. . . ma ripensandoci, detto così, non è un gran complimento.»

> acqua

«Ho giusto la gola secca. Quanto costa un bicchiere d'acqua?» chiedi con qualche apprensione.

L'acquaiolo ti risponde: «L'acqua non costa niente, ne puoi bere quanta ne vuoi. Gli otri pieni invece costano molto: se vuoi portare via dell'acqua devi pagare, ma non mi sembra che tu te lo possa permettere.»

> otri

«Cosa vuoi per due otri d'acqua da portare via?» chiedi con curiosità.

«Se chiedi tanto per chiedere, non meriti una risposta, ma se sei davvero interessato, la risposta non ti piacerà. Per venirti incontro potrei pensare ad un pagamento in natura. . . »

Il discorso comincia a preoccuparti, ma l'acquaiolo continua: «io sono sempre in mezzo all'acqua e non bevo altro, ma sogno continuamente di assaggiare del buon vino, un novello sincero. Se tu mi portassi una botticella di vino, ti darei sicuramente due otri colmi d'acqua.»

La richiesta non ti sembra eccessiva, ma cominci a chiederti dove potresti trovare del vino in un deserto.

> argomenti

Potresti chiedere all'acquaiolo del lavoro.

> lavoro

«Gestisci l'acqua dell'oasi?» chiedi interessato.

«Sì,» risponde, «sono l'acquaiolo. Se hai sete ed hai bisogno di acqua per bere, puoi chiedere a me.»

> est

L'acquiolo ti saluta e ricomincia a pompare.

Prima di camminare, pensi: «E' stupido ferirsi ancora i piedi quando potrei appoggiarli su qualcosa di soffice o, addirittura, calzarli con questo bel paio di sandali che ho in mano.»

> indossa il paio di sandali

Indossi il paio di sandali.

> est

Dovresti prima uscire fuori da il laghetto.

> esci

Esci dal laghetto.

**sorgente dell'oasi**

Ecco la fonte inesauribile che permette all'intera oasi di sopravvivere all'interno di un deserto infuocato. La fonte d'acqua scaturisce da una roccia e si getta in un laghetto. Si pensa che l'acqua che qui sgorga sia quella raccolta grazie alle precipitazioni sulle montagne che si trovano ad oriente. Ad est torni nel palmeto.

C'è un acquaiolo intento a pompare l'acqua del laghetto.

> est

**palmeto dell'oasi**

Le palme da dattero crescono una accanto all'altra e costituiscono un formidabile riparo contro i raggi del sole. A est torni al centro dell'oasi; a nord si apre l'accesso per il giardino incantato, il luogo più fresco di tutta l'oasi; a sud c'è l'ingresso delle stalle, dove dimorano le bestie da soma di passaggio; infine a ovest c'è la sorgente d'acqua dell'oasi, l'unica fonte nel raggio di decine di miglia in questo deserto infuocato.

> est

**oasi**

Sei al centro dell'oasi. Puoi vedere molte palme tutt'intorno e la loro ombra ti ristora. A nord c'è un filatoio dove le donne del villaggio si raccolgono per filare e tessere; a sud c'è il serraglio, dove invece si radunano i mercanti di passaggio; ad ovest vedi un fitto palmeto: sono tutte palme da dattero; infine, ad est torni ai margini dell'oasi.

Vedi anche un vecchio saggio che dorme all'ombra di una palma, con la schiena appoggiata al tronco. E' molto anziano e le rughe del suo volto trasudano saggezza. Deve conoscere molte cose.

Il vecchio saggio è seduto su un tappeto afghano originale. Deve essere veramente comodo a giudicare da come ci dorme sopra saporitamente.

> **sveglia il vecchio saggio**

Il saggio si sveglia e ti guarda stupito. Riflette a lungo, sospira e, infine, proclama: «L'ignorante è nemico di se stesso,» poi continua dicendo: «L'occhio che non ti ha visto, è come se non avesse mai visto niente. Il cuore che non ti ha amato è come se non avesse mai vissuto» ed infine conclude con: «Se tutte le formiche si riunissero, finirebbero con il sopraffare i più formidabili leoni.» Con la stessa rapidità con cui si era svegliato, chiude gli occhi e ricomincia a russare.

> **sud  
serraglio**

Nel serraglio si radunano le grandi carovane di passaggio. E' un'area recintata in cui i mercanti possono trascorrere la notte in piena sicurezza. Oggi è deserto, ma di solito c'è sempre una grande confusione. A nord torni al centro dell'oasi, mentre a ovest c'è un passaggio per raggiungere le stalle.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

> **metti la pala sul Dario**  
Hai messo la pala sopra la gobba.

> **sali sul Dario**

Dario il dromedario non ci pensa minimamente a farti salire e ti allontana scalciano e grugnendo. Sembra affamato e dovresti provare a fartelo amico in qualche modo.

> **inventario**

Indossi un grembiule e un paio di sandali. Dentro le tasche ci sono un cubo di Rubik, un dattero, delle forbici e una bomboletta spray.

> **prendi il dattero**  
Hai preso il dattero.

> dai il dattero al Dario

Ti sei rivolto al Dario.

Il cammello afferra avidamente il dattero con la lunga lingua e grugnisce riconoscente.

> sali sul Dario

Dario il dromedario non ci pensa proprio a farti cavalcare a pelo, vista la tua tenuta semi-adamitica. Dovresti trovare una sella.

> guarda

**serraglio**

Nel serraglio si radunano le grandi carovane di passaggio. E' un'area recintata in cui i mercanti possono trascorrere la notte in piena sicurezza. Oggi è deserto, ma di solito c'è sempre una grande confusione. A nord torni al centro dell'oasi, mentre a ovest c'è un passaggio per raggiungere le stalle.

Vedi una bellissima sella per cammelli, tutta istoriata, appoggiata sul suo supporto.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

> sella per cammelli

La sella è molto bella e sembra anche comoda.

> prendi la sella per cammelli

Hai preso la sella per cammelli.

> metti la sella per cammelli sul Dario

Dario il dromedario si impenna e rifiuta la sella. Ti chiedi nel profondo: "Per quale ragione esistenziale questo maledetto dromedario non accetta una sella per cammelli?"

> lascia la sella per cammelli

Lasci la sella per cammelli per terra.

> guarda

**serraglio**

Nel serraglio si radunano le grandi carovane di passaggio. E' un'area recintata in cui i mercanti possono trascorrere la notte in piena



sicurezza. Oggi è deserto, ma di solito c'è sempre una grande confusione. A nord torni al centro dell'oasi, mentre a ovest c'è un passaggio per raggiungere le stalle.

C'è anche una sella per dromedari usata in un angolo, così vecchia e consumata che ad una prima occhiata ti era sfuggita.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

Qui puoi anche vedere una sella per cammelli.

> **sella per dromedari**

La sella è vecchia, ma soprattutto scomoda.

> **prendi la sella per dromedari**

Hai preso la sella per dromedari.

> **metti la sella per dromedari sul Dario**

Hai messo la sella per dromedari sopra la gobba.

> **sali sul Dario**

Monti il Dario.

> **guarda**

**serraglio** (sopra il Dario)

Nel serraglio si radunano le grandi carovane di passaggio. E' un'area recintata in cui i mercanti possono trascorrere la notte in piena sicurezza. Oggi è deserto, ma di solito c'è sempre una grande confusione. A nord torni al centro dell'oasi, mentre a ovest c'è un passaggio per raggiungere le stalle.

Qui puoi vedere una sella per cammelli.

> **ovest**

Il Dario trotta nella direzione della stalla.

**stalla** (sopra il Dario)

Nelle stalle, durante la notte, trovano rifugio le bestie da soma delle carovane. A nord c'è l'ingresso dal lato del palmeto, mentre a est l'accesso dalla parte del serraglio.

Vedi un asino dall'aspetto macilento.

> **asino**

Lo sguardo non è molto intelligente, ma sembra buono.

> **sali sull'asino**

L'asino si imbezzarrisce e ti allontana non alcuni calci ben assestati. Sembra affamato. Dovresti provare ad offrirgli qualcosa per ammansirlo.

> **nord**

Il Dario trotta nella direzione del palmeto dell'oasi.

**palmeto dell'oasi** (sopra il Dario)

Le palme da dattero crescono una accanto all'altra e costituiscono un formidabile riparo contro i raggi del sole. A est torni al centro dell'oasi; a nord si apre l'accesso per il giardino incantato, il luogo più fresco di tutta l'oasi; a sud c'è l'ingresso delle stalle, dove dimorano le bestie da soma di passaggio; infine a ovest c'è la sorgente d'acqua dell'oasi, l'unica fonte nel raggio di decine di miglia in questo deserto infuocato.

> **est**

Il Dario trotta nella direzione dell'oasi.

**oasi** (sopra il Dario)

Sei al centro dell'oasi. Puoi vedere molte palme tutt'intorno e la loro ombra ti ristora. A nord c'è un filatoio dove le donne del villaggio si raccolgono per filare e tessere; a sud c'è il serraglio, dove invece si radunano i mercanti di passaggio; ad ovest vedi un fitto palmeto: sono tutte palme da dattero; infine, ad est torni ai margini dell'oasi.

Vedi anche un vecchio saggio che dorme all'ombra di una palma, con la schiena appoggiata al tronco. E' molto anziano e le rughe del suo volto trasudano saggezza. Deve conoscere molte cose.

Il vecchio saggio è seduto su un tappeto afghano originale. Deve essere veramente comodo a giudicare da come ci dorme sopra saporitamente.

> **nord**

Il Dario trotta nella direzione del filatoio dell'oasi.

**filatoio dell'oasi** (sopra il Dario)

Il filatoio è la fonte principale di reddito per gli abitanti del villaggio. Qui le donne filano i peli di cammello producendo robusti fili di lana di cammello e tessono tappeti e indumenti, tra cui tappeti di lana di cammello e cappotti (di cammello). Ovunque vedi matasse di fili di lana di peli di cammello pronte per essere tessute.

A sud torni al centro dell'oasi, mentre ad est entri nel magazzino. C'è una filatrice intenta nel suo lavoro.

> **filatrice**

La filatrice indossa i tipici costumi delle donne della regione ed un velo le copre naso e bocca lasciando visibili solo gli occhi. E' impegnata a tessere con rapidità e perizia. Se vuoi parlarle, prova prima a salutarla con un ciao.

> **ciao**

(rivolgendoti alla filatrice)

«Salute, filatrice!» esordisci. La filatrice interrompe il suo lavoro, ti osserva e dice: «Salute a te!»

(Potresti chiedere alla filatrice del lavoro; o parlare alla filatrice dei filati.)

> **filati**

«Questi fili di lana che produceate in matasse sembrano davvero robusti,» affermi con convinzione.

La filatrice risponde: «Dipende da cosa ne devi fare. I tessuti che si possono tessere con i fili di lana di cammello sono molto resistenti, ma se vuoi ottenerne delle funi davvero robuste li devi intrecciare.»

> **lavoro**

Tanto per attaccare discorso, chiedi alla filatrice: «Di cosa ti occupi?»

La filatrice, che da tutta la mattina aspettava qualcuno con cui chiacchierare, comincia ad elencare tutte le sue mansioni: «Qui faccio un po' di tutto,» dice, «annodo tappeti, creo stoffe, cucio vestiti, ma la mia specialità è quella di filare robusti fili di lana di cammello, come le matasse che vedi qui appese. Tanto per farti un esempio, quel grembiule da giardiniere che indossi con disinvoltura è stato prodotto qui e, come avrai notato, è soffice al tatto, ma allo stesso tempo molto resistente. Se mi chiedessi come viene confezionato, ti potrei dire...», ma interrompi quel fiume inarrestabile di parole giusto in tempo con un «no, grazie, mi interessa relativamente» prima di venire travolto dai flutti ed affogare senza più riuscire a riemergere.

> **tappeti**

«Cosa mi puoi dire sui tappeti che annodi?» chiedi con circospezione.

«Annodo tappeti di ogni tipo: persiani, afgiani, pakistani. Purtroppo confezionarli richiede molto tempo e per contenere le spese vendiamo, ai turisti di bocca buona, anche tappeti importati di poco prezzo, ma nel tuo caso si vede che te ne intendi e non ti lascerai sicuramente trarre in inganno. Nel magazzino ne abbiamo ancora qualcuno. C'è anche un interessante tappeto volante in offerta. Se mi chiedessi come viene prodotto un tappeto volante, ti potrei raccontare. . . ,» ma la interrompi appena in tempo con un «no, grazie, la confezione dei tappeti volanti non è il mio argomento preferito», quando ormai l'onda di piena del discorso ti aveva quasi travolto.

> stoffe

«Dimmi invece delle stoffe che produci,» le chiedi con cautela.

«Non mi crederai, ma le stoffe di questo filatoio sono note in tutta la regione. . . »

«Non stento a crederlo,» pensi tra te e te, «c'è la fila qui fuori di cammelli che vogliono farsi un vestito.»

«. . . eppure non facciamo nulla per pubblicizzarle,» continua, «infatti, non ne abbiamo bisogno, è materiale che si vende da solo. Osserva come si sovrappongono la trama e l'ordito: è un tessuto compatto adatto per ogni uso. Gli abiti confezionati con questo tessuto durano una vita. Se tu volessi sapere quanti vestiti hanno prodotto questi telai. . . », ma la zittisci prontamente con un «no, grazie, penso che riuscirò a dormire lo stesso stanotte», mentre l'onda oceanica che stavi cavalcando sulla tavola con grande perizia ti aveva quasi disarcionato.

> argomenti

Potresti chiedere alla filatrice dei vestiti e delle matasse.

> vestiti

«In effetti, io avrei bisogno di un abito,» dici guardando il grembiule che ti copre a fatica.

«Purtroppo abbiamo spedito l'ultimo stock di abiti con la carovana partita questa notte. C'è molta richiesta in questo periodo ed il magazzino è rimasto sfornito, ma se hai un po' di pazienza in una settimana riusciremo ad evadere le prenotazioni dei grossisti e potre-

mo accontentare i clienti occasionali. Tu non immagini quale sia il modello che va più in voga al momento. . . », ma la interrompi con decisione con un «no, non lo immagino proprio», mentre il tornado di parole stava quasi per acquistare forza.

> **matasse**

«Vedo qui molte matasse di fili di lana di peli di cammello e sarei curioso di saggiarne la resistenza. Se ne può avere un campione?» chiedi con noncuranza.

«Prendi pure questa matassa, saggiarne la qualità e non resterai deluso. Ricorda che le vendiamo con sconti del 30 per cento a partire da carichi da dieci cammelli. Non puoi immaginare quanto sia richiesta questa lana per fare. . . », ma interrompi il discorso, evitando di suggerire: «cappotti di cammello?», e ringrazi per la matassa di fili di lana.

> **matassa**

Una matassa di robusti fili di lana di cammello.

> **intreccia la matassa**

Intrecci i fili della matassa numerose volte fino ad ottenere una robusta fune.

> **fune**

Una robusta fune di peli di cammello.

> **metti la fune in tasca**

Hai messo la fune dentro le tasche.

> **guarda**

**filatoio dell'oasi** (sopra il Dario)

Il filatoio è la fonte principale di reddito per gli abitanti del villaggio. Qui le donne filano i peli di cammello producendo robusti fili di lana di cammello e tessono tappeti e indumenti, tra cui tappeti di lana di cammello e cappotti (di cammello). Ovunque vedi matasse di fili di lana di peli di cammello pronte per essere tessute. A sud torni al centro dell'oasi, mentre ad est entri nel magazzino.

C'è una filatrice intenta nel suo lavoro.

> **est**

La filatrice ti saluta e ricomincia a tessere.

Il Dario trotta nella direzione del magazzino.

**magazzino** (sopra il Dario)

Nel magazzino vengono conservati tutti i filati, i tessuti ed i tappeti prodotti dalle filatrici. Ad ovest torni nel filatoio.

C'è un magazziniere alla cassa intento a contare il denaro incassato.

Qui puoi anche vedere un tavolo da esposizione (su cui ci sono un tappeto persiano e un tappeto volante).

> tavolo

Un robusto tavolo per esporre i tappeti.

> persiano

Un tipico tappeto persiano dai tipici disegni, annodato tipicamente a mano. L'etichetta del prezzo, tipica anch'essa, recita: "*Original Al-Kawaz. 100 dollars.*" Volti un angolo del tappeto per ammirarne la trama e noti una seconda etichetta, meno tipica della prima, che dice: "*Made in China*".

> volante

Incredibile! Un vero tappeto volante! L'etichetta esplicativa riporta: "*Original Flying Carpet. 50 dollars.*" Volti un angolo del tappeto trovando una seconda etichetta che dice: "*Read instructions before use*". In un angolo del tappeto noti un rigonfiamento, come se ci fosse sotto qualcosa.

> sali sul tappeto volante

Prima di salire sul tappeto volante devi toglierti i sandali altrimenti potresti squalcirlo.

> toglì il paio di sandali

Ti toglì il paio di sandali.

> sali sul tappeto volante

(esci)

(sali sopra il tavolo da esposizione)

Sali sul tappeto e pensi: "Questi tappeti annodati sono davvero soffici," ma fatto un passo senti che c'è nascosto sotto qualcosa.

> guarda sotto il tappeto volante

(prima scendi dal tappeto volante)  
Sotto il tappeto volante c'è un libretto di istruzioni.

> **libretto**

Dev'essere il libretto d'istruzioni del tappeto volante. Riporta lo stesso breve testo in alcune decine di lingue tra cui l'islandese ed il coreano. Sfogli con pazienza, ma rimani deluso perché, tra caratteri cinesi, runici, ebraici e cirillici, non trovi la traduzione nella tua lingua.

> **prendi il libretto di istruzioni**

Hai preso il libretto di istruzioni.

> **guarda**

**magazzino** (sopra il tavolo da esposizione)

Nel magazzino vengono conservati tutti i filati, i tessuti ed i tappeti prodotti dalle filatrici. Ad ovest torni nel filatoio.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

C'è un magazzinoiere alla cassa intento a contare il denaro incassato.

Sopra il tavolo da esposizione puoi vedere un tappeto persiano e un tappeto volante.

> **magazzinoiere**

Un uomo molto pignolo e robusto: un vero magazzinoiere. E' seduto dietro alla cassa e sta contando il denaro incassato. Se vuoi parlargli, prova prima a salutarlo con un ciao.

> **ciao**

(rivolgendoti al magazzinoiere)

«Salute a te!» esordisci. Il magazzinoiere risponde: «Salute!»

(Potresti chiedere al magazzinoiere dell'assortimento; o parlare al magazzinoiere dei tappeti.)

> **assortimento**

«Questo magazzino non è molto ben fornito, come mai?» chiedi con il classico tono del cliente deluso... e rompiscatole.

Il magazzinoiere ti spiega pazientemente: «La carovana partita questa notte ha comprato anche i fondi di magazzino. Sono rimasti solo due tappeti: un persiano e un tappeto volante.»

> volante

«Ho notato il tappeto volante. Come funziona?» chiedi con curiosità.

Il magazziniere ti risponde: «Non lo so, ma da qualche parte ci dev'essere il libretto di istruzioni.»

> libretto

«Le istruzioni per il tappeto volante sono scritte in decine di lingue, alcune anche morte, ma io non ne conosco nessuna. Come faccio?» chiedi spazientito.

Il magazziniere replica imperturbabile: «Hai pensato di seguire un corso di lingue?»

Abbozzi e non replichi.

> argomenti

Potresti parlare al magazziniere dei tappeti.

> tappeti

«Questi tappeti sono molto belli: se avessi dei soldi ne comprerei sicuramente uno,» dici tastando il terreno.

«Non tutto si può comprare con i contanti,» risponde il magazziniere, «ci sono anche le carte di credito,» aggiunge ridendo, «ed i pagamenti in natura!»

> pagamenti

Un po' preoccupato chiedi: «Cosa intendi per... pagamenti in natura?»

Il magazziniere risponde candidamente: «Tu porti qualcosa che abbia un valore paragonabile al bene che vuoi comprare, lo consegna e ti porti via il bene... di cosa pensavi che si trattasse?»

Imbarazzato dici: «Ehm, non so, non avevo idea... comunque, che cosa può valere quanto i tappeti che sono qui?»

Il magazziniere ci pensa un attimo, fa due conti, poi ti risponde: «Vediamo... il tappeto volante costa 50 dollari, mentre il persiano il doppio. Potresti trovare qualcosa di raro e abbastanza prezioso, che so... la prima cosa che mi viene in mente sono le grosse uova d'avvoltoio, che sono molto rinomate dai ristoratori del luogo.» Il magazziniere, meditando tra sé e sé sulla prelibatezza delle grosse uova d'avvoltoio, continua: «Se ne porti una ti puoi prendere il tap-



peto volante, con due ti prendi invece il persiano e con tre - mi voglio rovinare - te li aggiudichi entrambi. Ma ti potrei fare altri esempi di pagamenti in natura!»

«No,» lo interrompi prontamente, «questo è già abbastanza chiaro!»

> prendi il tappeto volante

Non puoi prendere il tappeto volante, perché hai già un libretto di istruzioni e un paio di sandali in mano.

> indossa il paio di sandali

Indossi il paio di sandali.

> metti il libretto di istruzioni in tasca

Hai messo il libretto di istruzioni dentro le tasche.

> prendi il tappeto volante

Hai preso il tappeto volante.

> ovest

Il magazziniere riprende a contare il denaro.

Stai tentando di andartene, ma il magazziniere ti ferma dicendo: «Ehi! Pensi di andartene senza pagare il tappeto volante?»

> lascia il tappeto volante

Stendi il tappeto volante.

> sali sul Dario

(scendi dal tavolo da esposizione)

Monti il Dario.

> ovest

Il Dario trotta nella direzione del filatoio dell'oasi.

**filatoio dell'oasi** (sopra il Dario)

Il filatoio è la fonte principale di reddito per gli abitanti del villaggio. Qui le donne filano i peli di cammello producendo robusti fili di lana di cammello e tessono tappeti e indumenti, tra cui tappeti di lana di cammello e cappotti (di cammello). Ovunque vedi matasse di fili di lana di peli di cammello pronte per essere tessute. A sud torni al centro dell'oasi, mentre ad est entri nel magazzino.

C'è una filatrice intenta nel suo lavoro.

> sud

Il Dario trotta nella direzione dell'oasi.

**oasi** (sopra il Dario)

Sei al centro dell'oasi. Puoi vedere molte palme tutt'intorno e la loro ombra ti ristora. A nord c'è un filatoio dove le donne del villaggio si raccolgono per filare e tessere; a sud c'è il serraglio, dove invece si radunano i mercanti di passaggio; ad ovest vedi un fitto palmeto: sono tutte palme da dattero; infine, ad est torni ai margini dell'oasi.

Vedi anche un vecchio saggio che dorme all'ombra di una palma, con la schiena appoggiata al tronco. E' molto anziano e le rughe del suo volto trasudano saggezza. Deve conoscere molte cose.

Il vecchio saggio è seduto su un tappeto afghano originale. Deve essere veramente comodo a giudicare da come ci dorme sopra saporitamente.

> sveglia il vecchio saggio

Il saggio si sveglia e ti guarda stupito. Dopo aver riflettuto per lunghi istanti, proclama: «La vita è un ramo di palma piegato dai venti,» poi continua dicendo: «Onesto è colui che cambia il proprio pensiero per accordarlo alla verità. Disonesto è colui che cambia la verità per accordarla al proprio pensiero» ed infine conclude con: «Esamina ciò che viene detto, non colui che parla.» Un sorriso compiaciuto si disegna sul suo volto e si addormenta.

> est

Il Dario trotta nella direzione dei margini dell'oasi.

**margini dell'oasi** (sopra il Dario)

Sei ai margini dell'oasi. Intorno a te vedi numerose palme. La fresca brezza che proviene dal centro dell'oasi profuma di dolci datteri e di acqua dissetante. Andando verso ovest entri all'interno dell'oasi, mentre ad est torni al deserto di sabbia.

> est

Il Dario trotta nella direzione del deserto di sabbia.

**deserto di sabbia** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo sabbia, dune di sabbia in tutte le direzioni. La via di casa è sicuramente a est. A nord puoi vedere una

distesa di sassi, mentre a sud una sterminata pietraia. Invece a ovest scorgi in lontananza le palme di un'oasi.

Vedi anche un avvoltoio. Sta volando molto in alto descrivendo lentamente degli invisibili cerchi nel cielo. Sembra che si stia spostando a est verso le montagne, probabilmente sta tornando al nido.

> nord

Il Dario trotta nella direzione del deserto di sassi.

**deserto di sassi** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo sassi arroventati dal sole, mentre a sud scorgi in lontananza le dune del deserto di sabbia. A nord invece il deserto si trasforma nell'inferno di sassi.

> nord

L'inferno di sassi è troppo caldo. Devi portare molta acqua con te altrimenti tu e il Dario morirete di sete.

> sud

Il Dario trotta nella direzione del deserto di sabbia.

**deserto di sabbia** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo sabbia, dune di sabbia in tutte le direzioni. La via di casa è sicuramente a est. A nord puoi vedere una distesa di sassi, mentre a sud una sterminata pietraia. Invece a ovest scorgi in lontananza le palme di un'oasi.

Vedi anche un avvoltoio. Sta volando molto in alto descrivendo lentamente degli invisibili cerchi nel cielo. Sembra che si stia spostando a est verso le montagne, probabilmente sta tornando al nido.

> sud

Il Dario trotta nella direzione del deserto di pietre.

**deserto di pietre** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo pietre rese aguzze dal vento, mentre a nord vedi in lontananza le dune del deserto di sabbia. A sud invece si estende a perdita d'occhio la savana.

> sud

Il Dario trotta nella direzione dell'aperta savana.

**aperta savana** (sopra il Dario)

Sei giunto nella savana. Il paesaggio è più regolare ed è ricoperto da radi alberi di acacia e cespugli spinosi. A nord si estende il grande deserto di pietre, mentre a sud si vedono le capanne del villaggio degli agricoltori.

C'è un leone sdraiato sulla via per il villaggio. Deve aver appena mangiato e non sembra pericoloso, ma sbarrà la strada per il villaggio.

Vedi anche la carogna di uno gnu ormai ridotta all'osso. Deve essere l'ultimo pasto del leone.

> gnu

Non c'è quasi rimasto niente, se non un ultimo pezzo di carne, su questa carogna di gnu, ma un'esercito di formiche continua comunque il suo lavoro incessante.

> prendi la carogna di gnu

Sei seduto sul Dario e reggi le redini. Scendi prima di prendere la carogna di gnu.

> Scendi

Scendi dal Dario.

**aperta savana**

Sei giunto nella savana. Il paesaggio è più regolare ed è ricoperto da radi alberi di acacia e cespugli spinosi. A nord si estende il grande deserto di pietre, mentre a sud si vedono le capanne del villaggio degli agricoltori.

Vedi una lunga colonna di formiche che dalla carogna di gnu fa la spola verso il formicaio.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

C'è un leone sdraiato sulla via per il villaggio. Deve aver appena mangiato e non sembra pericoloso, ma sbarrà la strada per il villaggio.

Vedi anche la carogna di uno gnu ormai ridotta all'osso. Deve essere l'ultimo pasto del leone.

> prendi la carogna di gnu

Fa troppo ribrezzo per poterla sollevare.

> gnu

Non c'è quasi rimasto niente, se non un ultimo pezzo di carne, su questa carogna di gnu, ma un'esercito di formiche continua comunque il suo lavoro incessante.

> carne

Un bel pezzo di carne tra le ossa spolpate: troppo poco perché il leone se ne interessi, ma una festa per le formiche.

> prendi il pezzo di carne

Hai preso il pezzo di carne.

> assaggia il pezzo di carne

Se non fosse per i vermi, non saprebbe di niente!

> annusa il pezzo di carne

Puzza di carogna!

> dai il pezzo di carne al leone

Ti sei rivolto al leone.

Il leone non risponde.

> inventario

Hai un pezzo di carne in mano; inoltre indossi un grembiule e un paio di sandali. Dentro le tasche ci sono un libretto di istruzioni, una fune, un cubo di Rubik, delle forbici e una bomboletta spray.

> forbici

Forbici molto affilate. Con un paio di queste si può tagliare di tutto, dai gambi di rosa, ai pezzi di carne di gnu, fino alle spesse funi di peli di cammello.

> prendi le forbici

Hai preso le forbici.

> taglia la carne

Hai tagliato il pezzo di carne in tante striscioline. Ora non ti resta che lanciarle... a cosa?

> lancia le striscioline di carne al leone

Il lancio è ben riuscito ed i pezzetti di carne si sono distribuiti tra la carogna e il leone. Il leone annusa i pezzetti, ma rimane pigramente sdraiato al suo posto. Ti guarda come se si chiedesse: «Che cos'è questa elemosina?»

> guarda

**aperta savana**

Sei giunto nella savana. Il paesaggio è più regolare ed è ricoperto da radi alberi di acacia e cespugli spinosi. A nord si estende il grande deserto di pietre, mentre a sud si vedono le capanne del villaggio degli agricoltori.

Vedi una lunga colonna di formiche che dalla carogna di gnu si dirige verso il leone.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

C'è un leone sdraiato sulla via per il villaggio. Deve aver appena mangiato e non sembra pericoloso, ma sbarra la strada per il villaggio.

Vedi anche la carogna di uno gnu ormai ridotta all'osso. Deve essere l'ultimo pasto del leone.

Qui puoi anche vedere delle striscioline di carne.

> carne

Carne di gnu ridotta a brandelli: troppo poco perché il leone se ne interessi, ma una festa per le formiche.

> colonna

Migliaia di formiche che si avviano inarrestabili verso il leone.

> prendi la colonna di formiche

Prendere le formiche una per una? Che perdita di tempo!

> guarda

**aperta savana**

Sei giunto nella savana. Il paesaggio è più regolare ed è ricoperto da radi alberi di acacia e cespugli spinosi. A nord si estende il grande deserto di pietre, mentre a sud si vedono le capanne del villaggio degli agricoltori.

Vedi una lunga colonna di formiche che dalla carogna di gnu si dirige verso il leone.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

C'è un leone sdraiato sulla via per il villaggio. Deve aver appena mangiato e non sembra pericoloso, ma sbarrà la strada per il villaggio.

Vedi anche la carogna di uno gnu ormai ridotta all'osso. Deve essere l'ultimo pasto del leone.

Qui puoi anche vedere delle striscioline di carne.

Trascorso il tempo necessario, le formiche, dopo aver seguito la pista di pezzetti di carne, sono giunte in prossimità del leone. Appena il leone si è accorto della loro fastidiosa presenza, si è alzato pigramente e si è allontanato alla ricerca di una comoda acacia su cui digerire. Ormai lo hai perso di vista e la via è libera.

> sud

### **villaggio degli agricoltori**

Il villaggio degli agricoltori è costituito da poche capanne. A nord si torna nella savana, ad est ci sono i vigneti, a sud invece si trovano i campi di grano ed, infine, a ovest c'è il bosco di acacie con le arnie degli apicoltori.

> est

### **vigneti delle colline**

I vigneti si estendono a perdita d'occhio sulle colline. Ovunque puoi vedere grappoli d'uva maturi ed il profumo del mosto è molto forte. A ovest torni al villaggio degli agricoltori.

Vedi un vignaiolo che scalzo pigia l'uva in un tino.

C'è un tino pieno di grappoli d'uva pronti per essere pigiati.

> vignaiolo

Un esperto vignaiolo, scalzo, che pigia l'uva. Se vuoi parlargli, prova prima a salutarlo con un ciao.

> ciao

(rivolgendoti al vignaiolo)

«Salute a te!» esordisci. Il vignaiolo interrompe il suo lavoro e risponde: «Salute!»

(Potresti chiedere al vignaiolo del lavoro e del vino; o parlare al vignaiolo del mosto.)

> **mosto**

«Il mosto dei tini è molto profumato e frizzante,» affermi.

Il vignaiolo risponde: «E' tutto merito dell'additivo segreto.»

> **additivo**

«Un additivo segreto? Di che si tratta?» chiedi con ingenua curiosità.

«Te ne potrei parlare... se non fosse segreto. L'unica cosa che ti posso dire e che ha a che fare con i piedi, ma non chiedermi altro,» risponde il vignaiolo.

Dopo quella rivelazione ti è comunque passata la voglia di fare altre domande sulla produzione del vino.

> **vino**

«Hai una botticella di vino da darmi?» chiedi mostrando le mani per far capire che non puoi pagare.

«Certamente!» dice il vignaiolo, «Se mi pigi l'uva di quel tino, ti darò come ricompensa una botticella di vino novello.»

> **tino**

Il tino è pieno di grappoli d'uva.

> **entra nel tino**

Il vignaiolo ti apostrofa: «Ehi! Non vorrai entrare nel tino con i sandali?! Togliteli.»

> **togli il paio di sandali**

Ti toglie il paio di sandali.

> **entra nel tino**

Ti eri sempre chiesto che effetto faceva pigiare l'uva ed ora lo sai. Dopo due ore buone di pigia pigia, l'uva è completamente trasformata in mosto ed il vignaiolo, soddisfatto, ti regala una botticella di vino novello.

«Torna quando vuoi. C'è sempre bisogno di piedi buoni,» dice con involontaria ironia.

> **botticella**

Una piccola botte di vino novello. Profuma di mosto e si sente frizzare all'interno.



> **metti la botticella di vino in tasca**

Hai messo la botticella di vino dentro le tasche.

> **inventario**

Hai delle forbici e un paio di sandali in mano; inoltre indossi un grembiule. Dentro le tasche ci sono una botticella di vino, un libretto di istruzioni, una fune, un cubo di Rubik e una bomboletta spray.

> **metti le forbici in tasca**

Hai messo le forbici dentro le tasche.

> **indossa il paio di sandali**

Indossi il paio di sandali.

> **guarda**

**vigneti delle colline**

I vigneti si estendono a perdita d'occhio sulle colline. Ovunque puoi vedere grappoli d'uva maturi ed il profumo del mosto è molto forte. A ovest torni al villaggio degli agricoltori.

Vedi un vignaiolo che parla con te con le gambe immerse nel mosto fino al ginocchio.

C'è un tino pieno di mosto.

> **ovest**

Il vignaiolo ti saluta e ricomincia a pigiare l'uva.

**villaggio degli agricoltori**

Il villaggio degli agricoltori è costituito da poche capanne. A nord si torna nella savana, ad est ci sono i vigneti, a sud invece si trovano i campi di grano ed, infine, a ovest c'è il bosco di acacie con le arnie degli apicoltori.

> **sud**

**campi di grano**

I campi di grano si estendono a perdita d'occhio nella pianura. Ovunque puoi vedere spighe mature ed il profumo del fieno è molto forte. A nord torni al villaggio degli agricoltori.

Vedi un contadino che miete il grano con la sua falce. Ha un aspetto diverso rispetto agli altri abitanti della regione, infatti è biondo e di pelle molto chiara.

> **contadino**

Un esperto contadino, munito di falce. Se vuoi parlargli, prova prima a salutarlo con un ciao.

> **ciao**

(rivolgendoti al contadino)

«Salute a te!» esordisci. Il contadino interrompe il suo lavoro e risponde: «Salute!»

(Potresti chiedere al contadino del lavoro e della provenienza; o parlare al contadino della falce.)

> **falce**

«Sei davvero bravo nel maneggiare la falce,» affermi con ammirazione.

«E' una dote naturale,» ti risponde.

> **provenienza**

«Da dove vieni? Sei molto diverso dagli altri abitanti di questa regione.»

Il contadino diventa triste e ti racconta: «Ho i capelli biondi e la pelle chiara perché sono di origine nordica. Tanti anni fa ho lasciato la mia isola, l'Islanda, perché il clima del mio paese era troppo freddo per me, ma ho ancora una grande nostalgia della mia terra.»

> **Islanda**

«Vuoi dire che vieni proprio dall'Islanda e parli islandese?» chiedi con stupore.

Il contadino ti risponde: «Sì, vengo dall'Islanda e parlo islandese da quando sono nato, ma non mi è molto utile da queste parti. Non c'è molta gente che chiede traduzioni dall'islandese.»

> **lavoro**

«Di cosa ti occupi?» chiedi per attaccare discorso.

«Non lo vedi? Falcio il grano,» ti risponde scocciato.

> **inventario**

Indossi un grembiule e un paio di sandali. Dentro le tasche ci sono delle forbici, una botticella di vino, un libretto di istruzioni, una fune, un cubo di Rubik e una bomboletta spray.

**> istruzioni**

Dev'essere il libretto d'istruzioni del tappeto volante. Riporta lo stesso breve testo in alcune decine di lingue tra cui l'islandese ed il coreano. Sfogli con pazienza, ma rimani deluso perché, tra caratteri cinesi, runici, ebraici e cirillici, non trovi la traduzione nella tua lingua.

**> prendi il libretto di istruzioni**

Hai preso il libretto di istruzioni.

**> dai il libretto di istruzioni al contadino**

«Uh!? Un libretto scritto in islandese. E' tanto tempo che non leggo qualcosa nella mia lingua.»

Sforgia alcune pagine con attenzione, poi ti spiega: «Si tratta di una serie di istruzioni per far funzionare un tappeto volante. Dice:

*Tappeto volante per asini (solo un asino infatti potrebbe credere che un tappeto può volare)*

*Istruzioni: mettete l'asino sopra il tappeto e un po' di terra del luogo di destinazione sotto il tappeto. Subito l'asino volerà verso la meta prescelta.»*

«Non sembra molto complicato,» commenta il contadino restituendoti il libretto.

**> guarda****campi di grano**

I campi di grano si estendono a perdita d'occhio nella pianura. Ovunque puoi vedere spighe mature ed il profumo del fieno è molto forte. A nord torni al villaggio degli agricoltori.

Vedi un contadino che parla con te appoggiato alla sua falce. Ha un aspetto diverso rispetto agli altri abitanti della regione, infatti è biondo e di pelle molto chiara.

**> nord**

Dopo averti salutato, il contadino riprende a falciare.

**villaggio degli agricoltori**

Il villaggio degli agricoltori è costituito da poche capanne. A nord si torna nella savana, ad est ci sono i vigneti, a sud invece si trovano i campi di grano ed, infine, a ovest c'è il bosco di acacie con le arnie degli apicoltori.

> ovest

**bosco di acacie**

Il bosco di acacie è circondato dalle arnie degli apicoltori. Ovunque puoi vedere favi attornati dall'operosità delle api ed il profumo del miele è molto forte. Ad est torni nel villaggio degli agricoltori.

Vedi un apicoltore coperto da un sottile velo anti-punture intento a lavorare su un'arnia.

> apicoltore

Un esperto allevatore d'api, ricoperto da un velo anti-punture intento a lavorare su un'arnia. Se vuoi parlargli, prova prima a salutarlo con un ciao.

> ciao

(rivolgendoti all'apicoltore)

«Salute a te!» esordisci. L'apicoltore interrompe il suo lavoro e risponde: «Salute!»

(Potresti chiedere all'apicoltore del lavoro; o parlare all'apicoltore del miele.)

> lavoro

«E' un lavoro molto pericoloso?» chiedi con un po' di apprensione.

«No,» risponde, «basta mantenere la calma e avere... una protezione adeguata.»

> protezione

«Che tipo di protezione si può considerare adeguata?» chiedi preoccupato.

L' apicoltore risponde: «Diciamo che il grembiule che indossi potrebbe essere abbastanza spesso... se non fosse aperto dietro.»

> miele

«Sembra che qui si produca molto miele,» dici all'apicoltore.

«Troppo,» risponde, «tanto che avrei bisogno di un aiutante, ma non è facile trovare operai competenti in materia.»

> aiutante

«Il posto da aiutante mi interessa!» affermi con entusiasmo.

Sul volto dell'apicoltore si disegna un mezzo sorriso beffardo e dice: «Molto bene! Per ottenere il posto è sufficiente che superi una

prova molto semplice. In quell'arnia laggiù. . . », dice indicando un'arnia isolata dalle altre, «c'è una colonia di apis mellifica ferox. Apri l'arnia, estrai un favo e me lo porti. Se riesci in questa semplice operazione, avrai il posto.»

Chiedi: «Apis mellifica. . .?»

«. . . ferox,» completa l'apicoltore. Dopo queste parole, ti avvii titubante verso l'arnia mentre l'apicoltore si siede per assistere comodamente alla scena.

> arnia

Un'arnia chiusa di apis mellifica ferox.

> apri l'arnia di apis mellifica ferox

Uno sciame di api inferocite esce dall'arnia e si mette alla caccia del disturbatore della quiete dell'alverare. Fuggi e, mantenendoti a debita distanza, osservi con attenzione il volo irregolare delle api.

> sciame

Chi capita a tiro di queste api inferocite farà una brutta fine.

> inventario

Hai un libretto di istruzioni in mano; inoltre indossi un grembiule e un paio di sandali. Dentro le tasche ci sono delle forbici, una botticella di vino, una fune, un cubo di Rubik e una bomboletta spray.

> spray

Una bomboletta spray. La didascalia stampata sull'involucro dice: "*Repellente per api e vespe. Agita la bomboletta prima dell'uso. Spruzza la bomboletta sugli insetti. Non disperdere nell'ambiente.*"

> prendi la bomboletta spray

Hai preso la bomboletta spray.

> spruzza la bomboletta spray sullo sciame di api

La bomboletta spray non funziona. Leggi le istruzioni!

> spray

Una bomboletta spray. La didascalia stampata sull'involucro dice: "*Repellente per api e vespe. Agita la bomboletta prima dell'uso. Spruzza la bomboletta sugli insetti. Non disperdere nell'ambiente.*"

> **agita la bomboletta spray**

Hai agitato con cura la bomboletta spray.

> **spruzza la bomboletta spray sullo sciame di api**

Le api vengono investite dallo spray e subito il repellente ha effetto. Lo sciame si disperde velocemente e, dopo pochi istanti, non ce n'è più traccia. Ha funzionato!

L'apicoltore stupefatto si complimenta con te per l'impresa portata a termine e si dimostra interessato alla bomboletta di repellente. Dopo una breve contrattazione vi accordate per uno scambio: se gli cedi la bomboletta, l'apicoltore ti permette di prendere il favo di miele dell'arnia che hai liberato.

> **favo**

Un favo ricolmo di miele e ricoperto di api operose.

> **prendi il favo**

Non puoi prendere il favo, perché hai già una bomboletta spray e un libretto di istruzioni in mano.

> **libretto**

Dev'essere il libretto d'istruzioni del tappeto volante. Riporta lo stesso breve testo in alcune decine di lingue tra cui l'islandese ed il coreano. Il contadino islandese lo ha tradotto così:

*Tappeto volante per asini (solo un asino infatti potrebbe credere che un tappeto può volare)*

*Istruzioni: mettete l'asino sopra il tappeto e un po' di terra del luogo di destinazione sotto il tappeto. Subito l'asino volerà verso la meta prescelta.*

> **metti il libretto di istruzioni in tasca**

Hai messo il libretto di istruzioni dentro le tasche.

> **prendi il favo**

Prima di lasciarti prendere il favo, l'apicoltore vuole la bomboletta.

> **bomboletta**

Una bomboletta spray. La didascalia stampata sull'involucro dice: *“Repellente per api e vespe. Agita la bomboletta prima dell'uso. Spruzza la bomboletta sugli insetti. Non disperdere nell'ambiente.”*

> **dai la bomboletta spray all'apicoltore**

L'apicoltore ringrazia, si toglie il velo anti-punture e comincia a spruzzarsi il repellente addosso.

> **prendi il favo**

Hai preso il favo.

> **inventario**

Hai un favo in mano; inoltre indossi un grembiule e un paio di sandali. Dentro le tasche ci sono un libretto di istruzioni, delle forbici, una botticella di vino, una fune e un cubo di Rubik.

> **metti il favo in tasca**

Hai messo il favo dentro le tasche.

> **guarda****bosco di acacie**

Il bosco di acacie è circondato dalle arnie degli apicoltori. Ovunque puoi vedere favi attornati dall'operosità delle api ed il profumo del miele è molto forte. Ad est torni nel villaggio degli agricoltori.

Vedi un apicoltore unto dal repellente che parla con te.

Qui puoi anche vedere un'arnia di apis mellifica ferox (vuota).

> **est**

L'apicoltore ti saluta e riprende il suo lavoro.

**villaggio degli agricoltori**

Il villaggio degli agricoltori è costituito da poche capanne. A nord si torna nella savana, ad est ci sono i vigneti, a sud invece si trovano i campi di grano ed, infine, a ovest c'è il bosco di acacie con le arnie degli apicoltori.

> **nord****aperta savana**

Sei giunto nella savana. Il paesaggio è più regolare ed è ricoperto da radi alberi di acacia e cespugli spinosi. A nord si estende il grande

deserto di pietre, mentre a sud si vedono le capanne del villaggio degli agricoltori.

Vedi una lunga colonna di formiche che dalla carogna di gnu fa la spola verso il formicaio.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

Vedi anche la carogna di uno gnu ormai ridotta all'osso. Deve essere l'ultimo pasto del leone.

> **sali sul Dario**

Monti il Dario.

> **nord**

Il Dario trotta nella direzione del deserto di pietre.

**deserto di pietre** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo pietre rese aguzze dal vento, mentre a nord vedi in lontananza le dune del deserto di sabbia. A sud invece si estende a perdita d'occhio la savana.

> **nord**

Il Dario trotta nella direzione del deserto di sabbia.

**deserto di sabbia** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo sabbia, dune di sabbia in tutte le direzioni. La via di casa è sicuramente a est. A nord puoi vedere una distesa di sassi, mentre a sud una sterminata pietraia. Invece a ovest scorgi in lontananza le palme di un'oasi.

Vedi anche un avvoltoio. Sta volando molto in alto descrivendo lentamente degli invisibili cerchi nel cielo. Sembra che si stia spostando a est verso le montagne, probabilmente sta tornando al nido.

> **est**

Il Dario trotta nella direzione del deserto di rocce.

**deserto di rocce** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo rocce squarciate dal caldo soffocante e rese affilate dal vento. A ovest vedi in lontananza le dune del deserto di sabbia; a nord, tra le montagne, si scorge l'apertura di una stretta gola; mentre a est puoi ammirare la maestosa valle delle tombe.



> est

Il Dario trotta nella direzione della valle delle tombe.

**valle delle tombe** (sopra il Dario)

Qui comincia la valle delle tombe. Sin da tempi immemorabili i re della regione si facevano costruire ampie dimore in cui giacere per l'eternità, ovviamente dopo la loro morte. Questa almeno era la loro intenzione, ma nessuna tomba è mai rimasta inviolata se non per pochi anni. Ora la valle è spesso occupata da orde di predoni che l'attraversano per assalire le vie carovaniere. A ovest vedi il deserto di rocce, mentre ad est c'è l'accampamento dei predoni: devi passargli accanto se vuoi raggiungere il fiume.

> est

Il Dario trotta nella direzione dell'accampamento dei predoni.

**accampamento dei predoni** (sopra il Dario)

Ti trovi lungo il perimetro dell'accampamento dei predoni. A ovest vedi la valle delle tombe, ad est si vedono le rive del grande fiume, mentre a nord, tra le montagne, si scorge l'apertura di una stretta gola. L'accampamento è molto ben presidiato e le numerose sentinelle poste all'entrata dei varchi potrebbero notare la tua presenza molto presto. Se indugi troppo a lungo, i primi drappelli ti assaliranno e non è sicuro che tu possa scamparla questa volta.

Questi predoni non sembrano così minacciosi quando sono impegnati nelle loro faccende quotidiane.

> est

La tua azione non è stata molto discreta e sei stato individuato. Le sentinelle ti sono subito addosso e sei costretto a tornare nella valle delle tombe inseguito da decine di predoni urlanti a dorso di cammello.

**valle delle tombe** (sopra il Dario)

Qui comincia la valle delle tombe. A ovest vedi il deserto di rocce, mentre ad est c'è l'accampamento dei predoni: devi passargli accanto se vuoi raggiungere il fiume.

L'orda di predoni ti insegue per farti la pelle una volta per tutte. E' bene darsela a gambe!

> est

Dopo un lungo inseguimento, sei riuscito a seminare l'orda di predoni. Purtroppo, nonostante le alternative che hai tentato, l'unico sistema efficace è stato quello di addentrarsi nel deserto di rocce.

**deserto di rocce** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo rocce squarciate dal caldo soffocante e rese affilate dal vento. A ovest vedi in lontananza le dune del deserto di sabbia; a nord, tra le montagne, si scorge l'apertura di una stretta gola; mentre a est puoi ammirare la maestosa valle delle tombe.

> nord

Il Dario trotta nella direzione dell'ingresso della gola.

**ingresso della gola** (sopra il Dario)

Sei giunto all'ingresso della gola. A sud si estende a perdita d'occhio il terrificante deserto di rocce, mentre proseguendo a est ci si avventura in una stretta gola racchiusa tra due pareti scoscese. Qui i cammelli possono passare solo uno alla volta ed è il luogo ideale per un'imboscata.

> est

Il Dario trotta nella direzione della gola tra le montagne.

**gola tra le montagne** (sopra il Dario)

L'attraversamento della gola procede senza problemi. A ovest puoi vedere l'ingresso della gola, mentre a est se ne scorge l'uscita. Per osservare il territorio circostante, puoi scalare le pareti e salire su, in alto, sulla cima della montagna.

> su

Il Dario cerca di risalire le pareti della gola, ma sono troppo scoscese. Scendi prima di tentare la salita a piedi.

> Scendi

Scendi dal Dario.

**gola tra le montagne**

A ovest puoi vedere l'ingresso della gola, mentre a est se ne scorge l'uscita. Per osservare il territorio circostante, puoi scalare le pareti e salire su, in alto, sulla cima della montagna.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

> su

**cima della montagna**

La scalata è stata dura, ma ne valeva la pena. La vista da quassù è incredibile e puoi osservare il paesaggio dal deserto di sabbia che vedi in lontananza verso ovest, fino al grande fiume ad est. Laggiù potrai sicuramente imbarcarti su un traghetto che ti riporterà finalmente a casa. Da qui puoi vedere l'accampamento dei predoni, che sembra molto ben presidiato. Si notano molte sentinelle lungo tutto il perimetro e un'intensa attività intorno ai fuochi. E' impossibile sperare di passare inosservati. Meglio aspettare un altro momento per tentare di raggiungere il fiume a est. Scendi giù per tornare nella gola.

Vedi anche un avvoltoio. E' intento a consolidare il proprio nido. Non avresti mai detto che un animale dall'aspetto così truce potesse essere capace di sentimenti materni.

Qui puoi anche vedere un nido (in cui c'è un uovo).

> uovo

Un grosso uovo d'avvoltoio. Chissà che gusto ha?

> prendi l'uovo

E' un ottimo sistema per mettere alla prova i sentimenti materni di un uccello. L'avvoltoio, mostrandoti gli artigli affilati, ti colpisce con il suo becco acuminato. Non ti conviene insistere, avresti sicuramente la peggio.

> giù

Non l'avresti mai detto, ma la discesa è stata più difficile della salita. Non avevi alcun dubbio di riuscire a raggiungere il fondo, ma temevi di arrivarci... troppo in fretta!

**gola tra le montagne**

A ovest puoi vedere l'ingresso della gola, mentre a est se ne scorge l'uscita. Per osservare il territorio circostante, puoi scalare le pareti e salire su, in alto, sulla cima della montagna.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

> sali sul Dario

Monti il Dario.

> ovest

Il Dario trotta nella direzione dell'ingresso della gola.

**ingresso della gola** (sopra il Dario)

Sei giunto all'ingresso della gola. A sud si estende a perdita d'occhio il terrificante deserto di rocce, mentre proseguendo a est ci si avventura in una stretta gola racchiusa tra due pareti scoscese. Qui i cammelli possono passare solo uno alla volta ed è il luogo ideale per un'imboscata.

> sud

Il Dario trotta nella direzione del deserto di rocce.

**deserto di rocce** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo rocce squarciate dal caldo soffocante e rese affilate dal vento. A ovest vedi in lontananza le dune del deserto di sabbia; a nord, tra le montagne, si scorge l'apertura di una stretta gola; mentre a est puoi ammirare la maestosa valle delle tombe.

> ovest

Il Dario trotta nella direzione del deserto di sabbia.

**deserto di sabbia** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo sabbia, dune di sabbia in tutte le direzioni. La via di casa è sicuramente a est. A nord puoi vedere una distesa di sassi, mentre a sud una sterminata pietraia. Invece a ovest scorgi in lontananza le palme di un'oasi.

Vedi anche un avvoltoio. Sta volando molto in alto descrivendo lentamente degli invisibili cerchi nel cielo. Sembra che si stia spostando a ovest verso l'oasi, probabilmente per abbeverarsi.

> est

Il Dario trotta nella direzione del deserto di rocce.

**deserto di rocce** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo rocce squarciate dal caldo soffocante e rese affilate dal vento. A ovest vedi in lontananza le dune del deserto di sabbia; a nord, tra le montagne, si scorge l'apertura di una stretta gola; mentre a est puoi ammirare la maestosa valle delle tombe.

> nord

Il Dario trotta nella direzione dell'ingresso della gola.

**ingresso della gola** (sopra il Dario)

Sei giunto all'ingresso della gola. A sud si estende a perdita d'occhio il terrificante deserto di rocce, mentre proseguendo a est ci si avventura in una stretta gola racchiusa tra due pareti scoscese. Qui i cammelli possono passare solo uno alla volta ed è il luogo ideale per un'imboscata.

> est

Il Dario trotta nella direzione della gola tra le montagne.

**gola tra le montagne** (sopra il Dario)

A ovest puoi vedere l'ingresso della gola, mentre a est se ne scorge l'uscita. Per osservare il territorio circostante, puoi scalare le pareti e salire su, in alto, sulla cima della montagna.

> Scendi

Scendi dal Dario.

**gola tra le montagne**

A ovest puoi vedere l'ingresso della gola, mentre a est se ne scorge l'uscita. Per osservare il territorio circostante, puoi scalare le pareti e salire su, in alto, sulla cima della montagna.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

> su

**cima della montagna**

La scalata è stata dura, ma ne valeva la pena. La vista da quassù è incredibile. Da qui puoi vedere l'accampamento dei predoni, che sembra molto ben presidiato. Si notano molte sentinelle lungo tutto il perimetro e un'intensa attività introno ai fuochi. E' impossibile sperare di passare inosservati. Meglio aspettare un altro momento per tentare di raggiungere il fiume a est. Scendi giù per tornare nella gola.

Qui puoi vedere un nido (in cui c'è un uovo).

> prendi l'uovo

Hai preso l'uovo.

> metti l'uovo in tasca

Hai messo l'uovo dentro le tasche.

> guarda

**cima della montagna**

La scalata è stata dura, ma ne valeva la pena. La vista da quassù è incredibile. Da qui puoi vedere l'accampamento dei predoni, che sembra molto ben presidiato. Si notano molte sentinelle lungo tutto il perimetro e un'intensa attività introno ai fuochi. E' impossibile sperare di passare inosservati. Meglio aspettare un altro momento per tentare di raggiungere il fiume a est. Scendi giù per tornare nella gola.

Qui puoi vedere un nido (vuoto).

> giù

Non l'avresti mai detto, ma la discesa è stata più difficile della salita. Non avevi alcun dubbio di riuscire a raggiungere il fondo, ma temevi di arrivarci... troppo in fretta!

**gola tra le montagne**

A ovest puoi vedere l'ingresso della gola, mentre a est se ne scorge l'uscita. Per osservare il territorio circostante, puoi scalare le pareti e salire su, in alto, sulla cima della montagna.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

> sali sul Dario

Monti il Dario.

> ovest

Il Dario trotta nella direzione dell'ingresso della gola.

**ingresso della gola** (sopra il Dario)

Sei giunto all'ingresso della gola. A sud si estende a perdita d'occhio il terrificante deserto di rocce, mentre proseguendo a est ci si avventura in una stretta gola racchiusa tra due pareti scoscese. Qui i cammelli possono passare solo uno alla volta ed è il luogo ideale per un'imboscata.

> sud

Il Dario trotta nella direzione del deserto di rocce.

**deserto di rocce** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo rocce squarciate dal caldo soffocante e rese affilate dal vento. A ovest vedi in lontananza le dune del deserto di sabbia; a nord, tra le montagne, si scorge l'apertura di una stretta gola; mentre a est puoi ammirare la maestosa valle delle tombe.

> ovest

Il Dario trotta nella direzione del deserto di sabbia.

**deserto di sabbia** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo sabbia, dune di sabbia in tutte le direzioni. La via di casa è sicuramente a est. A nord puoi vedere una distesa di sassi, mentre a sud una sterminata pietraia. Invece a ovest scorgi in lontananza le palme di un'oasi.

Vedi anche un avvoltoio. Sta volando molto in alto descrivendo lentamente degli invisibili cerchi nel cielo. Sembra che si stia spostando a est verso le montagne, probabilmente sta tornando al nido.

> ovest

Il Dario trotta nella direzione dei margini dell'oasi.

**margini dell'oasi** (sopra il Dario)

Sei ai margini dell'oasi. Intorno a te vedi numerose palme. La fresca brezza che proviene dal centro dell'oasi profuma di dolci datteri e di acqua dissetante. Andando verso ovest entri all'interno dell'oasi, mentre ad est torni al deserto di sabbia.

> ovest

Il Dario trotta nella direzione dell'oasi.

**oasi** (sopra il Dario)

Sei al centro dell'oasi. Puoi vedere molte palme tutt'intorno e la loro ombra ti ristora. A nord c'è un filatoio dove le donne del villaggio si raccolgono per filare e tessere; a sud c'è il serraglio, dove invece si radunano i mercanti di passaggio; ad ovest vedi un fitto palmeto: sono tutte palme da dattero; infine, ad est torni ai margini dell'oasi.

Vedi anche un vecchio saggio che dorme all'ombra di una palma, con la schiena appoggiata al tronco. E' molto anziano e le rughe del suo volto trasudano saggezza. Deve conoscere molte cose.

Il vecchio saggio è seduto su un tappeto afghano originale. Deve essere veramente comodo a giudicare da come ci dorme sopra saporitamente.

> **sveglia il vecchio saggio**

Il saggio si sveglia e ti guarda stupito. Si stropiccia gli occhi, ti guarda con attenzione poi proclama: «Chi scava un fosso con cattiveria, ci finisce dentro,» poi continua dicendo: «Quando si trova un amico nuovo, non bisogna dimenticare quello vecchio» ed infine conclude con: «Un dattero non cade mai troppo lontano dal suo albero.» Si copre gli occhi con la mano e ricomincia a russare.

> **ovest**

Il Dario trotta nella direzione del palmeto dell'oasi.

**palmeto dell'oasi** (sopra il Dario)

Le palme da dattero crescono una accanto all'altra e costituiscono un formidabile riparo contro i raggi del sole. A est torni al centro dell'oasi; a nord si apre l'accesso per il giardino incantato, il luogo più fresco di tutta l'oasi; a sud c'è l'ingresso delle stalle, dove dimorano le bestie da soma di passaggio; infine a ovest c'è la sorgente d'acqua dell'oasi, l'unica fonte nel raggio di decine di miglia in questo deserto infuocato.

> **ovest**

Il Dario trotta nella direzione della sorgente dell'oasi.

**sorgente dell'oasi** (sopra il Dario)

Ecco la fonte inesauribile che permette all'intera oasi di sopravvivere all'interno di un deserto infuocato. La fonte d'acqua scaturisce da una roccia e si getta in un laghetto. Si pensa che l'acqua che qui sgorga sia quella raccolta grazie alle precipitazioni sulle montagne che si trovano ad oriente. Ad est torni nel palmeto.

C'è un acquaiolo intento a pompare l'acqua del laghetto.

> **acquaiolo**

L'acquaiolo è intento a pompare l'acqua. Se vuoi parlargli, prova prima a salutarlo con un ciao.

> **ciao**

(rivolgendoti all'acquaiolo)

«Salute, acquaiolo!» esordisci. L'acquaiolo interrompe il suo lavoro e l'acqua cessa di scorrere, ti osserva e dice: «Salute a te!»

(Potresti chiedere all'acquaiolo dell'acqua e del lavoro; o parlare all'acquaiolo dell'acqua.)



> inventario

Indossi un grembiule e un paio di sandali. Dentro le tasche ci sono un uovo, un favo, un libretto di istruzioni, delle forbici, una botticella di vino, una fune e un cubo di Rubik.

> vino

Una piccola botte di vino novello. Profuma di mosto e si sente frizzare all'interno.

> prendi la botticella di vino

Sei seduto sul Dario e reggi le redini. Scendi prima di prendere la botticella di vino.

> Scendi

Scendi dal Dario.

**sorgente dell'oasi**

Ecco la fonte inesauribile che permette all'intera oasi di sopravvivere all'interno di un deserto infuocato. La fonte d'acqua scaturisce da una roccia e si getta in un laghetto. Si pensa che l'acqua che qui sgorga sia quella raccolta grazie alle precipitazioni sulle montagne che si trovano ad oriente. Ad est torni nel palmeto.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

C'è un acquaiolo che sta conversando con te.

> prendi la botticella di vino

Hai preso la botticella di vino.

> dai la botticella di vino all'acquaiolo

Dai la botticella di vino all'acquaiolo che l'accetta con entusiasmo. In cambio ti dà i due otri d'acqua promessi. Cedere del buon vino in cambio di acqua non ti sembra equo, ma spesso nel deserto la gerarchia dei valori viene rovesciata.

> otri

Due otri in pelle d'asino ricolmi d'acqua.

> metti gli otri pieni sul Dario

Hai messo gli otri pieni sopra la gobba.

> **sali sul Dario**

Monti il Dario.

> **est**

L'acquaiolo ti saluta e ricomincia a pompare.

Il Dario trotta nella direzione del palmeto dell'oasi.

**palmeto dell'oasi** (sopra il Dario)

Le palme da dattero crescono una accanto all'altra e costituiscono un formidabile riparo contro i raggi del sole. A est torni al centro dell'oasi; a nord si apre l'accesso per il giardino incantato, il luogo più fresco di tutta l'oasi; a sud c'è l'ingresso delle stalle, dove dimorano le bestie da soma di passaggio; infine a ovest c'è la sorgente d'acqua dell'oasi, l'unica fonte nel raggio di decine di miglia in questo deserto infuocato.

> **nord**

Il Dario trotta nella direzione del giardino incantato.

**giardino incantato** (sopra il Dario)

Il giardino è il luogo più tranquillo e riposante dell'intera oasi. Un vero angolo di paradiso nascosto al riparo del fitto palmeto. A sud torni al palmeto.

Vedi un fiore incantevole e molto profumato. Una rosa purpurea del deserto. Bisogna coltivarla con amore per anni, più di trent'anni, perché possa fiorire. E' bellissima!

C'è un giardiniere intento a zappare. Maneggia la zappa con maestria, ma è meglio tenere le debite distanze.

> **rosa**

E' un fiore di una bellezza straordinaria e dall'intenso aroma. Dicono che il suo profumo possa mandare in estasi.

> **prendi la rosa purpurea**

Sei seduto sul Dario e reggi le redini. Scendi prima di prendere la rosa purpurea.

> **Scendi**

Scendi dal Dario.

**giardino incantato**

Il giardino è il luogo più tranquillo e riposante dell'intera oasi. Un vero angolo di paradiso nascosto al riparo del fitto palmeto. A sud torni al palmeto.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

Vedi un fiore incantevole e molto profumato. Una rosa purpurea del deserto. Bisogna coltivarla con amore per anni, più di trent'anni, perché possa fiorire. E' bellissima!

C'è un giardiniere intento a zappare. Maneggia la zappa con maestria, ma è meglio tenere le debite distanze.

> prendi la rosa purpurea

Il giardiniere ti colpisce subito sulle falangi del piede con la zappa e ride compiaciuto. C'è sicuramente qualcos'altro da fare con una rosa che non procuri tutto questo dolore.

> inventario

Indossi un grembiule e un paio di sandali. Dentro le tasche ci sono un uovo, un favo, un libretto di istruzioni, delle forbici, una fune e un cubo di Rubik.

> favo

Un favo ricolmo di miele e ricoperto di api operose.

> prendi il favo

Hai preso il favo.

> dai il favo al giardiniere

«Salute buon giardiniere!» esordisci. Il giardiniere interrompe il suo lavoro, ti osserva e dice: «Salute a te!»

Le api operose che si aggirano nel favo prendono il volo. Il giardiniere alla vista della api si sente soffocare e, spaventato, con una corsa precipitosa, salta la recinzione del giardino. In pochi istanti, scompare dalla vista.

> prendi la rosa purpurea

Il gambo della rosa, cresciuto per trent'anni, è particolarmente robusto. Dovresti trovare qualcosa per reciderlo.

> inventario

Hai un favo in mano; inoltre indossi un grembiule e un paio di sandali. Dentro le tasche ci sono un uovo, un libretto di istruzioni, delle forbici, una fune e un cubo di Rubik.

> **forbici**

Forbici molto affilate. Con un paio di queste si può tagliare di tutto, dai gambi di rosa, ai pezzi di carne di gnu, fino alle spesse funi di peli di cammello.

> **prendi le forbici**

Hai preso le forbici.

> **taglia la rosa**

Dopo un attimo di esitazione, hai reciso la rosa purpurea.

> **annusa la rosa purpurea**

Il profumo della rosa è inebriante, tanto che per un istante perdi coscienza di te stesso ed hai una visione. . .

E' come se la tua anima, lasciato il corpo di fronte alla rosa, avesse attraversato l'oasi, si fosse voltata a nord, attraverso il deserto di sassi, poi, ancora oltre, fosse giunta di fronte all'entrata di una grotta chiusa da un'enorme pietra.

Ecco che un uomo, un gigante di grande ferocia, forse il capo della famosa banda dei quaranta ladroni, si pone di fronte alla pietra e, facendosi piccolo piccolo, bisbiglia: «Apriti sesamo.» Immediatamente il terreno comincia a sussultare e vedi la pietra che chiudeva la grotta farsi da parte di colpo. . . ma improvvisamente la visione scompare e ti ritrovi di fronte alla rosa.

> **guarda**

**giardino incantato**

Il giardino è il luogo più tranquillo e riposante dell'intera oasi. Un vero angolo di paradiso nascosto al riparo del fitto palmeto. A sud torni al palmeto.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

Qui puoi anche vedere una zappa.

> **zappa**

Una robusta zappa adatta a smuovere piccole quantità di terra.

> prendi la zappa

Non puoi prendere la zappa, perché hai già una rosa purpurea, delle forbici e un favo in mano.

> metti la rosa purpurea in tasca

Hai messo la rosa purpurea dentro le tasche.

> metti le forbici in tasca

Hai messo le forbici dentro le tasche.

> prendi la zappa

Hai preso la zappa.

> metti la zappa sul Dario

Hai messo la zappa sopra la gobba.

> dromedario

(il Dario)

Dario il dromedario non è per niente in forma. Porta una zappa, degli otri pieni, una sella per dromedari e una pala sulla gobba.

> sali sul Dario

Non riesci a salire perché hai le mani impegnate da un favo. Per reggere le redini di Dario il dromedario devi avere le mani libere.

> lascia il favo

Lasci il favo per terra.

> sali sul Dario

Monti il Dario.

> sud

Il Dario trotta nella direzione del palmeto dell'oasi.

**palmeto dell'oasi** (sopra il Dario)

Le palme da dattero crescono una accanto all'altra e costituiscono un formidabile riparo contro i raggi del sole. A est torni al centro dell'oasi; a nord si apre l'accesso per il giardino incantato, il luogo più fresco di tutta l'oasi; a sud c'è l'ingresso delle stalle, dove dimorano le bestie da soma di passaggio; infine a ovest c'è la sorgente d'acqua

dell'oasi, l'unica fonte nel raggio di decine di miglia in questo deserto infuocato.

> est

Il Dario trotta nella direzione dell'oasi.

**oasi** (sopra il Dario)

Sei al centro dell'oasi. Puoi vedere molte palme tutt'intorno e la loro ombra ti ristora. A nord c'è un filatoio dove le donne del villaggio si raccolgono per filare e tessere; a sud c'è il serraglio, dove invece si radunano i mercanti di passaggio; ad ovest vedi un fitto palmeto: sono tutte palme da dattero; infine, ad est torni ai margini dell'oasi.

Vedi anche un vecchio saggio che dorme all'ombra di una palma, con la schiena appoggiata al tronco. E' molto anziano e le rughe del suo volto trasudano saggezza. Deve conoscere molte cose.

Il vecchio saggio è seduto su un tappeto afghano originale. Deve essere veramente comodo a giudicare da come ci dorme sopra saporitamente.

> parla al vecchio saggio

Il saggio si sveglia e ti guarda meravigliato. Dopo aver attentamente meditato, proclama: «La menzogna fa bere una prima volta. Non lascia bere una seconda,» poi continua dicendo: «Delle tribù gli uomini sono la lana, ma sono le donne a tesserne la trama» ed infine conclude con: «Un cammello non prende in giro un altro cammello per le sue gobbe.» Senza aspettare una tua risposta reclina il capo e subito si assopisce di nuovo.

> est

Il Dario trotta nella direzione dei margini dell'oasi.

**margini dell'oasi** (sopra il Dario)

Sei ai margini dell'oasi. Intorno a te vedi numerose palme. La fresca brezza che proviene dal centro dell'oasi profuma di dolci datteri e di acqua dissetante. Andando verso ovest entri all'interno dell'oasi, mentre ad est torni al deserto di sabbia.

> est

Il Dario trotta nella direzione del deserto di sabbia.

**deserto di sabbia** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo sabbia, dune di sabbia in tutte le direzioni. La via di casa è sicuramente a est. A nord puoi vedere una distesa di sassi, mentre a sud una sterminata pietraia. Invece a ovest scorgi in lontananza le palme di un'oasi.

Vedi anche un avvoltoio. Sta volando molto in alto descrivendo lentamente degli invisibili cerchi nel cielo. Sembra che si stia spostando a est verso le montagne, probabilmente sta tornando al nido.

> nord

Il Dario trotta nella direzione del deserto di sassi.

**deserto di sassi** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo sassi arroventati dal sole, mentre a sud scorgi in lontananza le dune del deserto di sabbia. A nord invece il deserto si trasforma nell'inferno di sassi.

> nord

Il Dario trotta nella direzione dell'inferno di sassi.

**inferno di sassi** (sopra il Dario)

Un'infinità di sassi roventi ti circonda. Dirigendoti a sud puoi tornare verso il più mite deserto di sassi. A nord invece vedi le montagne magiche e, scrutando con attenzione attraverso l'aria tremolante, noti in una spaccatura della roccia l'entrata della grotta della visione suscitata dal profumo della rosa.

> montagne

Montagne azzurre all'orizzonte. Circondano l'inferno di sassi e sono considerate magiche perché, alle loro pendici, molti hanno visto enormi pietre levitare al comando di potenti maghi.

> nord

Il Dario trotta nella direzione dell'accesso alla grotta.

**accesso alla grotta** (sopra il Dario)

Questo dirupo scosceso porta ad una grotta nel fianco della montagna. A sud si estende l'inferno di sassi, mentre a nord un'enorme porta di pietra ostruisce il passaggio tra le rocce che conduce alla grotta.

Un'enorme pietra ostruisce l'entrata della grotta a nord. Ci vorrebbero cento uomini ed altrettanti cammelli per poterla smuovere.

Ma ci dev'essere anche un altro metodo e ricordi di averlo visto in una visione.

> **pietra**

Solo un gigante o un mago potrebbero aver potuto collocare questa enorme pietra sull'ingresso della grotta.

> **apriti sesamo**

La terra comincia a tremare e, dopo qualche istante, l'enorme porta di pietra cede di schianto scoprendo l'entrata della grotta.

> **nord**

Il Dario cerca di attraversare l'ingresso della grotta, ma è troppo stretto. L'unico modo è entrare a piedi.

> **scendi dal Dario**

Scendi dal Dario.

**accesso alla grotta**

Questo dirupo scosceso porta ad una grotta nel fianco della montagna. A sud si estende l'inferno di sassi, mentre a nord si apre la spaccatura nella roccia che conduce alla grotta.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

L'ingresso della grotta è aperto. La pietra gigantesca che l'ostruiva è stata rovesciata di lato.

> **nord**

**grotta dei quaranta ladroni**

L'interno della grotta è molto ampio. Numerose stalattiti e stalagmiti l'adornano, mentre la luce incerta che filtra dall'esterno traccia sulle pareti ombre tremolanti dall'aspetto minaccioso. Andando a sud esci dalla grotta. Purtroppo, ti aspettavi di trovare montagne di tesori e invece non si vede nulla all'interno, solo un po' di terra smossa al centro della grotta.

> **terra smossa**

Solo un po' di terra smossa, come se qualcuno avesse scavato nella grotta di recente.

> **sud**



**accesso alla grotta**

Questo dirupo scosceso porta ad una grotta nel fianco della montagna. A sud si estende l'inferno di sassi, mentre a nord si apre la spaccatura nella roccia che conduce alla grotta.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

L'ingresso della grotta è aperto. La pietra gigantesca che l'ostruiva è stata rovesciata di lato.

> **dromedario**

(il Dario)

Dario il dromedario non è per niente in forma. Porta una zappa, degli otri pieni, una sella per dromedari e una pala sulla gobba.

> **pala**

Una robusta pala adatta per scavare grandi quantità di terra.

> **prendi la pala**

Hai preso la pala.

> **nord**

**grotta dei quaranta ladroni**

L'interno della grotta è molto ampio. Numerose stalattiti e stalagmiti l'adornano, mentre la luce incerta che filtra dall'esterno traccia sulle pareti ombre tremolanti dall'aspetto minaccioso. Andando a sud esci dalla grotta. Purtroppo, ti aspettavi di trovare montagne di tesori e invece non si vede nulla all'interno, solo un po' di terra smossa al centro della grotta.

> **inventario**

Hai una pala in mano; inoltre indossi un grembiule e un paio di sandali. Dentro le tasche ci sono delle forbici, una rosa purpurea, un uovo, un libretto di istruzioni, una fune e un cubo di Rubik.

> **scava**

Scavi dove la terra è più soffice e, grazie agli allenamenti che hai fatto, in poco tempo sei riuscito a scoprire un forziere. Lo trascini fuori dalla buca con grande fatica.

> **forziere**

Un pesante forziere chiuso.

> **apri il forziere**

Devi prima trovare una chiave per sbloccare il forziere.

> **prendi il forziere**

Hai preso il forziere.

> **guarda**

**grotta dei quaranta ladroni**

L'interno della grotta è molto ampio. Numerose stalattiti e stalagmiti l'adornano, mentre la luce incerta che filtra dall'esterno traccia sulle pareti ombre tremolanti dall'aspetto minaccioso. Andando a sud esci dalla grotta.

La terra che hai scavato fa bella mostra di sé in un angolo della grotta.

> **sud**

**accesso alla grotta**

Questo dirupo scosceso porta ad una grotta nel fianco della montagna. A sud si estende l'inferno di sassi, mentre a nord si apre la spaccatura nella roccia che conduce alla grotta.

Vedi un gigante, il capo della famosa banda dei quaranta ladroni.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

L'ingresso della grotta è aperto. La pietra gigantesca che l'ostruiva è stata rovesciata di lato.

> **capo**

Il capo dei quaranta ladroni ti sbarra il passo, ti prende il forziere e ti sfida: «Tu hai umiliato la mia abilità e la mia intelligenza scoprendo il nascondiglio dei miei tesori. Dimostrami di essere davvero più abile e intelligente di me e ti lascerò il forziere. Portami l'arma o il gioco che preferisci, dalla scimitarra thailandese, agli scacchi indiani, fino al gioco del quindici; ma ricorda che se la tua abilità sarà inferiore alla mia... ti passerò a fil di spada.»

Rifletti tra te e te: «E' escluso che io sia più abile di questo gigante nel maneggiare le armi, quindi... quale gioco potrei portargli?»

> **inventario**

Hai una pala in mano; inoltre indossi un grembiule e un paio di sandali. Dentro le tasche ci sono delle forbici, una rosa purpurea, un uovo, un libretto di istruzioni, una fune e un cubo di Rubik.

> cubo

Il mitico cubo di Rubik! E' già risolto e pensi: "Chissà se sarei ancora capace di risolverlo, dopo averlo mescolato."

> prendi il cubo di Rubik

Hai preso il cubo di Rubik.

> dai il cubo di Rubik al capo dei quaranta ladroni

Ti sei rivolto al capo dei quaranta ladroni.

Il ladrone prende il cubo e dice: «Hai portato il famoso cubo di Rubik! Credi di essere più abile di me nel risolverlo? Fammi vedere quello che sai fare!» Dopo averlo rimescolato per qualche minuto te lo restituisce.

> risolvi il cubo di Rubik

Con una sequenza di rapide rotazioni, risolvi il cubo in sette secondi netti. Il ladrone dice ammirato: «Incredibile! Sei davvero abile. Dammi subito il cubo! Ti faccio vedere io di cosa sono capace!»

> dai il cubo di Rubik al capo dei quaranta ladroni

Il ladrone prende il cubo e dice: «Ma è già risolto! Così è troppo facile: prima mescolalo... e mescolalo bene!» aggiunge sghignazzando, dopo averlo restituito.

> mescola il cubo di Rubik

Mescoli il cubo di Rubik con cura.

> dai il cubo di Rubik al capo dei quaranta ladroni

Il ladrone prende il cubo e comincia con perizia e incredibile velocità a ruotare le facce. Dopo cinque secondi ha quasi terminato e mancano solo una mezza dozzina di rotazioni, ma nella fretta invece di eseguire la combinazione ASA'DAS'A'D' esegue AS'A'D'ASA'D ed il cubo è più scombinato di prima. Le rotazioni si fanno frenetiche, ma la situazione peggiora a vista d'occhio. Alla fine, dopo dieci minuti di marasma, il capo dei quaranta ladroni scaglia il cubo contro le rocce e lo frantuma in mille pezzi.

«Hai vinto,» dice demoralizzato, ma subito riprende con la sua solita superbia: «Non capitarmi mai più tra le mani o farai una brutta fine!» e sparisce velocemente tra le rocce, dopo aver messo il forziere a terra.

> prendi il forziere

Hai preso il forziere.

> metti il forziere sul Dario

Dario il dromedario non sopporterebbe il peso del forziere. Devi trovare una bestia da soma.

> lascia il forziere

Lasci il forziere per terra.

> sali sul Dario

Non riesci a salire perché hai le mani impegnate da una pala. Per reggere le redini di Dario il dromedario devi avere le mani libere.

> metti la pala sul Dario

Hai messo la pala sopra la gobba.

> sali sul Dario

Monti il Dario.

> sud

Il Dario trotta nella direzione dell'inferno di sassi.

**inferno di sassi** (sopra il Dario)

Un'infinità di sassi roventi ti circonda. Dirigendoti a sud puoi tornare verso il più mite deserto di sassi. A nord invece vedi le montagne magiche e, scrutando con attenzione attraverso l'aria tremolante, noti in una spaccatura della roccia l'entrata della grotta della visione suscitata dal profumo della rosa.

> sud

Il Dario trotta nella direzione del deserto di sassi.

**deserto di sassi** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo sassi arroventati dal sole, mentre a sud scorgi in lontananza le dune del deserto di sabbia. A nord invece il deserto si trasforma nell'inferno di sassi.

## &gt; sud

Il Dario trotta nella direzione del deserto di sabbia.

**deserto di sabbia** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo sabbia, dune di sabbia in tutte le direzioni. La via di casa è sicuramente a est. A nord puoi vedere una distesa di sassi, mentre a sud una sterminata pietraia. Invece a ovest scorgi in lontananza le palme di un'oasi.

Vedi anche un avvoltoio. Sta volando molto in alto descrivendo lentamente degli invisibili cerchi nel cielo. Sembra che si stia spostando a est verso le montagne, probabilmente sta tornando al nido.

## &gt; ovest

Il Dario trotta nella direzione dei margini dell'oasi.

**margini dell'oasi** (sopra il Dario)

Sei ai margini dell'oasi. Intorno a te vedi numerose palme. La fresca brezza che proviene dal centro dell'oasi profuma di dolci datteri e di acqua dissetante. Andando verso ovest entri all'interno dell'oasi, mentre ad est torni al deserto di sabbia.

## &gt; ovest

Il Dario trotta nella direzione dell'oasi.

**oasi** (sopra il Dario)

Sei al centro dell'oasi. Puoi vedere molte palme tutt'intorno e la loro ombra ti ristora. A nord c'è un filatoio dove le donne del villaggio si raccolgono per filare e tessere; a sud c'è il serraglio, dove invece si radunano i mercanti di passaggio; ad ovest vedi un fitto palmeto: sono tutte palme da dattero; infine, ad est torni ai margini dell'oasi.

Vedi anche un vecchio saggio che dorme all'ombra di una palma, con la schiena appoggiata al tronco. E' molto anziano e le rughe del suo volto trasudano saggezza. Deve conoscere molte cose.

Il vecchio saggio è seduto su un tappeto afghano originale. Deve essere veramente comodo a giudicare da come ci dorme sopra saporitamente.

## &gt; sveglia il vecchio saggio

Il saggio si sveglia e ti guarda stupito. Per qualche attimo si tira la barba, poi proclama: «Esamina ciò che viene detto, non colui che parla,» poi continua dicendo: «Il genere umano si divide in tre classi: gli inamovibili, quelli che sono mossi, e quelli che muovono»

ed infine conclude con: «Mettiti in cammino anche se l'ora non ti piace. Quando arriverai, l'ora ti sarà comunque gradita.» Un sorriso compiaciuto si disegna sul suo volto e si addormenta.

> **sud**

Il Dario trotta nella direzione del serraglio.

**serraglio** (sopra il Dario)

Nel serraglio si radunano le grandi carovane di passaggio. E' un'area recintata in cui i mercanti possono trascorrere la notte in piena sicurezza. Oggi è deserto, ma di solito c'è sempre una grande confusione. A nord torni al centro dell'oasi, mentre a ovest c'è un passaggio per raggiungere le stalle.

Qui puoi vedere una sella per cammelli.

> **ovest**

Il Dario trotta nella direzione della stalla.

stalla (sopra il Dario) Nelle stalle, durante la notte, trovano rifugio le bestie da soma delle carovane. A nord c'è l'ingresso dal lato del palmeto, mentre a est l'accesso dalla parte del serraglio.

Vedi un asino dall'aspetto macilento.

> **asino**

Lo sguardo non è molto intelligente, ma sembra buono.

> **sali sull'asino**

L'asino si imbezzarrisce e ti allontana non alcuni calci ben assestati. Sembra affamato. Dovresti provare ad offrirgli qualcosa per ammansirlo.

> **inventario**

Indossi un grembiule e un paio di sandali. Dentro le tasche ci sono delle forbici, una rosa purpurea, un uovo, un libretto di istruzioni e una fune.

> **rosa**

E' un fiore di una bellezza straordinaria e dall'intenso aroma. Dicono che il suo profumo possa mandare in estasi.

> **prendi la rosa purpurea**

Sei seduto sul Dario e reggi le redini. Scendi prima di prendere la rosa purpurea.

> **Scendi**

Scendi dal Dario.

**stalla**

Nelle stalle, durante la notte, trovano rifugio le bestie da soma delle carovane. A nord c'è l'ingresso dal lato del palmeto, mentre a est l'accesso dalla parte del serraglio.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

Vedi un asino dall'aspetto macilento.

> **prendi la rosa purpurea**

Hai preso la rosa purpurea.

> **dai la rosa purpurea all'asino**

Ti sei rivolto all'asino.

L'asino invece di annusare la rosa, ne fa un solo boccone. Ne mastica i petali lentamente con aria estasiata e, dopo averla inghiottita, raglia riconoscente.

> **sali sull'asino**

Monti l'asino.

> **est**

Non ci sono bastoni o carote che tengano: l'asino non si muove. Probabilmente è una bestia da soma abituata ad avere un carico molto pesante sul dorso e ad essere condotta legata ad altre bestie.

> **scendi dall'asino**

Scendi dall'asino.

**stalla**

Nelle stalle, durante la notte, trovano rifugio le bestie da soma delle carovane. A nord c'è l'ingresso dal lato del palmeto, mentre a est l'accesso dalla parte del serraglio.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

Vedi un asino dall'aspetto macilento.

> spingi l'asino

Spingi l'asino, ma questo fa solo un passo e poi si ferma.

> nord

### **palmeto dell'oasi**

Le palme da dattero crescono una accanto all'altra e costituiscono un formidabile riparo contro i raggi del sole. A est torni al centro dell'oasi; a nord si apre l'accesso per il giardino incantato, il luogo più fresco di tutta l'oasi; a sud c'è l'ingresso delle stalle, dove dimorano le bestie da soma di passaggio; infine a ovest c'è la sorgente d'acqua dell'oasi, l'unica fonte nel raggio di decine di miglia in questo deserto infuocato.

> est

### **oasi**

Sei al centro dell'oasi. Puoi vedere molte palme tutt'intorno e la loro ombra ti ristora. A nord c'è un filatoio dove le donne del villaggio si raccolgono per filare e tessere; a sud c'è il serraglio, dove invece si radunano i mercanti di passaggio; ad ovest vedi un fitto palmeto: sono tutte palme da dattero; infine, ad est torni ai margini dell'oasi.

Vedi anche un vecchio saggio che dorme all'ombra di una palma, con la schiena appoggiata al tronco. E' molto anziano e le rughe del suo volto trasudano saggezza. Deve conoscere molte cose.

Il vecchio saggio è seduto su un tappeto afghano originale. Deve essere veramente comodo a giudicare da come ci dorme sopra saporitamente.

> nord

### **filatoio dell'oasi**

Il filatoio è la fonte principale di reddito per gli abitanti del villaggio. Qui le donne filano i peli di cammello producendo robusti fili di lana di cammello e tessono tappeti e indumenti, tra cui tappeti di lana di cammello e cappotti (di cammello). Ovunque vedi matasse di fili di lana di peli di cammello pronte per essere tessute. A sud torni al centro dell'oasi, mentre ad est entri nel magazzino.

C'è una filatrice intenta nel suo lavoro.

> est

### **magazzino**



Nel magazzino vengono conservati tutti i filati, i tessuti ed i tappeti prodotti dalle filatrici. Ad ovest torni nel filatoio.

C'è un magazziniere alla cassa intento a contare il denaro incassato.

Qui puoi anche vedere un tavolo da esposizione (su cui ci sono un tappeto volante e un tappeto persiano).

> **magazziniere**

Un uomo molto pignolo e robusto: un vero magazziniere. E' seduto dietro alla cassa e sta contando il denaro incassato. Se vuoi parlargli, prova prima a salutarlo con un ciao.

> **inventario**

Indossi un grembiule e un paio di sandali. Dentro le tasche ci sono delle forbici, un uovo, un libretto di istruzioni e una fune.

> **uovo**

Un grosso uovo d'avvoltoio. Chissà che gusto ha?

> **prendi l'uovo**

Hai preso l'uovo.

> **dai l'uovo al magazziniere**

«Salute a te!» esordisci. Il magazziniere risponde: «Salute!»

Il magazziniere prende l'uovo e dice: «Un grosso e prelibato uovo d'avvoltoio! Te lo posso valutare 50 dollari. Prendi pure quello che vuoi nel magazzino, senza però superare la cifra,» e indica con un ampio gesto il magazzino quasi vuoto.

> **guarda**

**magazzino**

Nel magazzino vengono conservati tutti i filati, i tessuti ed i tappeti prodotti dalle filatrici. Ad ovest torni nel filatoio.

C'è un magazziniere alla cassa che sta parlando con te.

Qui puoi anche vedere un tavolo da esposizione (su cui ci sono un tappeto volante e un tappeto persiano).

> **volante**

Incredibile! Un vero tappeto volante! L'etichetta esplicativa riporta: «*Original Flying Carpet. 50 dollars.*» Volti un angolo del tappeto

trovando una seconda etichetta che dice: “*Read instructions before use*”.

> prendi il tappeto volante

Hai preso il tappeto volante.

> ovest

Il magazziniere riprende a contare il denaro.

**filatoio dell'oasi**

Il filatoio è la fonte principale di reddito per gli abitanti del villaggio. Qui le donne filano i peli di cammello producendo robusti fili di lana di cammello e tessono tappeti e indumenti, tra cui tappeti di lana di cammello e cappotti (di cammello). Ovunque vedi matasse di fili di lana di peli di cammello pronte per essere tessute. A sud torni al centro dell'oasi, mentre ad est entri nel magazzino.

C'è una filatrice intenta nel suo lavoro.

> sud

**oasi**

Sei al centro dell'oasi. Puoi vedere molte palme tutt'intorno e la loro ombra ti ristora. A nord c'è un filatoio dove le donne del villaggio si raccolgono per filare e tessere; a sud c'è il serraglio, dove invece si radunano i mercanti di passaggio; ad ovest vedi un fitto palmeto: sono tutte palme da dattero; infine, ad est torni ai margini dell'oasi.

Vedi anche un vecchio saggio che dorme all'ombra di una palma, con la schiena appoggiata al tronco. E' molto anziano e le rughe del suo volto trasudano saggezza. Deve conoscere molte cose.

Il vecchio saggio è seduto su un tappeto afghano originale. Deve essere veramente comodo a giudicare da come ci dorme sopra saporitamente.

> sveglia il vecchio saggio

Il saggio si sveglia e ti guarda stupito. Dopo aver riflettuto per lunghi istanti, proclama: «Meno il cuore è nobile, più la testa è eretta,» poi continua dicendo: «L'occhio che non ti ha visto, è come se non avesse mai visto niente. Il cuore che non ti ha amato è come se non avesse mai vissuto» ed infine conclude con: «Sotto il sole del deserto il cammelliere fa i suoi progetti, ma li fa anche il cammello.»

Dopo aver manifestato la sua immensa saggezza, sospira e torna nel mondo dei sogni.

> sud

### **serraglio**

Nel serraglio si radunano le grandi carovane di passaggio. E' un'area recintata in cui i mercanti possono trascorrere la notte in piena sicurezza. Oggi è deserto, ma di solito c'è sempre una grande confusione. A nord torni al centro dell'oasi, mentre a ovest c'è un passaggio per raggiungere le stalle.

Qui puoi vedere una sella per cammelli.

> ovest

### **stalla**

Nelle stalle, durante la notte, trovano rifugio le bestie da soma delle carovane. A nord c'è l'ingresso dal lato del palmeto, mentre a est l'accesso dalla parte del serraglio.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

Vedi un asino dall'aspetto macilento.

> inventario

Hai un tappeto volante in mano; inoltre indossi un grembiule e un paio di sandali. Dentro le tasche ci sono delle forbici, un libretto di istruzioni e una fune.

> istruzioni

Dev'essere il libretto d'istruzioni del tappeto volante. Riporta lo stesso breve testo in alcune decine di lingue tra cui l'islandese ed il coreano. Il contadino islandese lo ha tradotto così:

*Tappeto volante per asini (solo un asino infatti potrebbe credere che un tappeto può volare)*

*Istruzioni: mettete l'asino sopra il tappeto e un po' di terra del luogo di destinazione sotto il tappeto. Subito l'asino volerà verso la meta prescelta.*

> lascia il tappeto volante

Stendi il tappeto volante.

> sali sul Dario

Monti il Dario.

> nord

Il Dario trotta nella direzione del palmeto dell'oasi.

**palmeto dell'oasi** (sopra il Dario)

Le palme da dattero crescono una accanto all'altra e costituiscono un formidabile riparo contro i raggi del sole. A est torni al centro dell'oasi; a nord si apre l'accesso per il giardino incantato, il luogo più fresco di tutta l'oasi; a sud c'è l'ingresso delle stalle, dove dimorano le bestie da soma di passaggio; infine a ovest c'è la sorgente d'acqua dell'oasi, l'unica fonte nel raggio di decine di miglia in questo deserto infuocato.

> est

Il Dario trotta nella direzione dell'oasi.

**oasi** (sopra il Dario)

Sei al centro dell'oasi. Puoi vedere molte palme tutt'intorno e la loro ombra ti ristora. A nord c'è un filatoio dove le donne del villaggio si raccolgono per filare e tessere; a sud c'è il serraglio, dove invece si radunano i mercanti di passaggio; ad ovest vedi un fitto palmeto: sono tutte palme da dattero; infine, ad est torni ai margini dell'oasi.

Vedi anche un vecchio saggio che dorme all'ombra di una palma, con la schiena appoggiata al tronco. E' molto anziano e le rughe del suo volto trasudano saggezza. Deve conoscere molte cose.

Il vecchio saggio è seduto su un tappeto afghano originale. Deve essere veramente comodo a giudicare da come ci dorme sopra saporitamente.

> est

Il Dario trotta nella direzione dei margini dell'oasi.

**margini dell'oasi** (sopra il Dario)

Sei ai margini dell'oasi. Intorno a te vedi numerose palme. La fresca brezza che proviene dal centro dell'oasi profuma di dolci datteri e di acqua dissetante. Andando verso ovest entri all'interno dell'oasi, mentre ad est torni al deserto di sabbia.

> est

Il Dario trotta nella direzione del deserto di sabbia.

**deserto di sabbia** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo sabbia, dune di sabbia in tutte le direzioni. La via di casa è sicuramente a est. A nord puoi vedere una distesa di sassi, mentre a sud una sterminata pietraia. Invece a ovest scorgi in lontananza le palme di un'oasi.

Vedi anche un avvoltoio. Sta volando molto in alto descrivendo lentamente degli invisibili cerchi nel cielo. Sembra che si stia spostando a est verso le montagne, probabilmente sta tornando al nido.

> nord

Il Dario trotta nella direzione del deserto di sassi.

**deserto di sassi** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo sassi arroventati dal sole, mentre a sud scorgi in lontananza le dune del deserto di sabbia. A nord invece il deserto si trasforma nell'inferno di sassi.

> nord

Il Dario trotta nella direzione dell'inferno di sassi.

**inferno di sassi** (sopra il Dario)

Un'infinità di sassi roventi ti circonda. Dirigendoti a sud puoi tornare verso il più mite deserto di sassi. A nord invece vedi le montagne magiche e, scrutando con attenzione attraverso l'aria tremolante, noti in una spaccatura della roccia l'entrata della grotta della visione suscitata dal profumo della rosa.

> nord

Il Dario trotta nella direzione dell'accesso alla grotta.

**accesso alla grotta** (sopra il Dario)

Questo dirupo scosceso porta ad una grotta nel fianco della montagna. A sud si estende l'inferno di sassi, mentre a nord si apre la spaccatura nella roccia che conduce alla grotta.

L'ingresso della grotta è aperto. La pietra gigantesca che l'ostruiva è stata rovesciata di lato.

Qui puoi anche vedere un forziere (chiuso).

> scendi dal Dario

Scendi dal Dario.

**accesso alla grotta**

Questo dirupo scosceso porta ad una grotta nel fianco della montagna. A sud si estende l'inferno di sassi, mentre a nord si apre la spaccatura nella roccia che conduce alla grotta.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

L'ingresso della grotta è aperto. La pietra gigantesca che l'ostruiva è stata rovesciata di lato.

Qui puoi anche vedere un forziere (chiuso).

> nord

### **grotta dei quaranta ladroni**

L'interno della grotta è molto ampio. Numerose stalattiti e stalagmiti l'adornano, mentre la luce incerta che filtra dall'esterno traccia sulle pareti ombre tremolanti dall'aspetto minaccioso. Andando a sud esci dalla grotta.

La terra che hai scavato fa bella mostra di sé in un angolo della grotta.

> terra

(la manciata di terra)

Un po' di terra della grotta dei quaranta ladroni.

> prendi la manciata di terra

Hai preso la manciata di terra.

> metti la manciata di terra in tasca

Hai messo la manciata di terra dentro le tasche.

> sud

### **accesso alla grotta**

Questo dirupo scosceso porta ad una grotta nel fianco della montagna. A sud si estende l'inferno di sassi, mentre a nord si apre la spaccatura nella roccia che conduce alla grotta.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

L'ingresso della grotta è aperto. La pietra gigantesca che l'ostruiva è stata rovesciata di lato.

Qui puoi anche vedere un forziere (chiuso).

> sali sul Dario

Monti il Dario.

> sud

Il Dario trotta nella direzione dell'inferno di sassi.

**inferno di sassi** (sopra il Dario)

Un'infinità di sassi roventi ti circonda. Dirigendoti a sud puoi tornare verso il più mite deserto di sassi. A nord invece vedi le montagne magiche e, scrutando con attenzione attraverso l'aria tremolante, noti in una spaccatura della roccia l'entrata della grotta della visione suscitata dal profumo della rosa.

> sud

Il Dario trotta nella direzione del deserto di sassi.

**deserto di sassi** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo sassi arroventati dal sole, mentre a sud scorgi in lontananza le dune del deserto di sabbia. A nord invece il deserto si trasforma nell'inferno di sassi.

> sud

Il Dario trotta nella direzione del deserto di sabbia.

**deserto di sabbia** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo sabbia, dune di sabbia in tutte le direzioni. La via di casa è sicuramente a est. A nord puoi vedere una distesa di sassi, mentre a sud una sterminata pietraia. Invece a ovest scorgi in lontananza le palme di un'oasi.

Vedi anche un avvoltoio. Sta volando molto in alto descrivendo lentamente degli invisibili cerchi nel cielo. Sembra che si stia spostando a est verso le montagne, probabilmente sta tornando al nido.

> ovest

Il Dario trotta nella direzione dei margini dell'oasi.

**margini dell'oasi** (sopra il Dario)

Sei ai margini dell'oasi. Intorno a te vedi numerose palme. La fresca brezza che proviene dal centro dell'oasi profuma di dolci datteri e di acqua dissetante. Andando verso ovest entri all'interno dell'oasi, mentre ad est torni al deserto di sabbia.

> ovest

Il Dario trotta nella direzione dell'oasi.

**oasi** (sopra il Dario)

Sei al centro dell'oasi. Puoi vedere molte palme tutt'intorno e la loro ombra ti ristora. A nord c'è un filatoio dove le donne del villaggio si raccolgono per filare e tessere; a sud c'è il serraglio, dove invece si radunano i mercanti di passaggio; ad ovest vedi un fitto palmeto: sono tutte palme da dattero; infine, ad est torni ai margini dell'oasi.

Vedi anche un vecchio saggio che dorme all'ombra di una palma, con la schiena appoggiata al tronco. E' molto anziano e le rughe del suo volto trasudano saggezza. Deve conoscere molte cose.

Il vecchio saggio è seduto su un tappeto afghano originale. Deve essere veramente comodo a giudicare da come ci dorme sopra saporitamente.

> **sveglia il vecchio saggio**

Il saggio si sveglia e ti guarda stupito. Per qualche attimo si tira la barba, poi proclama: «Un bicchiere di tè è niente, due bicchieri è da poveri, tre vanno bene, quattro fanno piacere, cinque sono proibiti, sei sono meglio di tre,» poi continua dicendo: «Un dattero non cade mai troppo lontano dal suo albero» ed infine conclude con: «Chi corre sempre, saprà sempre meno cose di colui che sta calmo e riflette.» Senza aspettare una tua risposta reclina il capo e riprende il sonno del giusto.

> **sud**

Il Dario trotta nella direzione del serraglio.

**serraglio** (sopra il Dario)

Nel serraglio si radunano le grandi carovane di passaggio. E' un'area recintata in cui i mercanti possono trascorrere la notte in piena sicurezza. Oggi è deserto, ma di solito c'è sempre una grande confusione. A nord torni al centro dell'oasi, mentre a ovest c'è un passaggio per raggiungere le stalle.

Qui puoi vedere una sella per cammelli.

> **ovest**

Il Dario trotta nella direzione della stalla.

**stalla** (sopra il Dario)

Nelle stalle, durante la notte, trovano rifugio le bestie da soma delle carovane. A nord c'è l'ingresso dal lato del palmeto, mentre a est l'accesso dalla parte del serraglio.



Vedi un asino dall'aspetto macilento.  
Qui puoi anche vedere un tappeto volante.

> **scendi dal Dario**

Scendi dal Dario.

**stalla**

Nelle stalle, durante la notte, trovano rifugio le bestie da soma delle carovane. A nord c'è l'ingresso dal lato del palmeto, mentre a est l'accesso dalla parte del serraglio.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

Vedi un asino dall'aspetto macilento.

Qui puoi anche vedere un tappeto volante.

> **inventario**

Indossi un grembiule e un paio di sandali. Dentro le tasche ci sono una manciata di terra, delle forbici, un libretto di istruzioni e una fune.

> **prendi la manciata di terra**

Hai preso la manciata di terra.

> **metti la manciata di terra sotto il tappeto volante**

Hai nascosto la manciata di terra sotto il tappeto volante.

> **spingi l'asino**

Spingi l'asino che sale sul tappeto volante. Improvvisamente il tappeto si stacca da terra con sopra l'asino stupefatto. Dopo qualche attimo di disorientamento, il tappeto prende quota, si dirige verso est e l'asino volante incontra l'avvoltoio. Quest'ultimo, ormai più amareggiato che sorpreso, prende in seria considerazione la possibilità di migrare verso qualche altra oasi dai cieli meno affollati. Poi, il tappeto, con l'asino al seguito, vira a nord in direzione della grotta dei quaranta ladroni.

> **sali sul Dario**

Monti il Dario.

> **guarda**

**stalla** (sopra il Dario)

Nelle stalle, durante la notte, trovano rifugio le bestie da soma delle carovane. A nord c'è l'ingresso dal lato del palmeto, mentre a est l'accesso dalla parte del serraglio.

> **est**

Il Dario trotta nella direzione del serraglio.

**serraglio** (sopra il Dario)

Nel serraglio si radunano le grandi carovane di passaggio. E' un'area recintata in cui i mercanti possono trascorrere la notte in piena sicurezza. Oggi è deserto, ma di solito c'è sempre una grande confusione. A nord torni al centro dell'oasi, mentre a ovest c'è un passaggio per raggiungere le stalle.

Qui puoi vedere una sella per cammelli.

> **nord**

Il Dario trotta nella direzione dell'oasi.

**oasi** (sopra il Dario)

Sei al centro dell'oasi. Puoi vedere molte palme tutt'intorno e la loro ombra ti ristora. A nord c'è un filatoio dove le donne del villaggio si raccolgono per filare e tessere; a sud c'è il serraglio, dove invece si radunano i mercanti di passaggio; ad ovest vedi un fitto palmeto: sono tutte palme da dattero; infine, ad est torni ai margini dell'oasi.

Vedi anche un vecchio saggio che dorme all'ombra di una palma, con la schiena appoggiata al tronco. E' molto anziano e le rughe del suo volto trasudano saggezza. Deve conoscere molte cose.

Il vecchio saggio è seduto su un tappeto afghano originale. Deve essere veramente comodo a giudicare da come ci dorme sopra saporitamente.

> **sveglia il vecchio saggio**

Il saggio si sveglia e ti guarda stupito. Riflette a lungo, sospira e, infine, proclama: «La stessa acqua non scorre due volte nello stesso fiume,» poi continua dicendo: «L'occhio che non ti ha visto, è come se non avesse mai visto niente. Il cuore che non ti ha amato è come se non avesse mai vissuto» ed infine conclude con: «Se tutte le formiche si riunissero, finirebbero con il sopraffare i più formidabili leoni.» Con la stessa rapidità con cui si era svegliato, chiude gli occhi e si addormenta.

> est

Il Dario trotta nella direzione dei margini dell'oasi.

**margini dell'oasi** (sopra il Dario)

Sei ai margini dell'oasi. Intorno a te vedi numerose palme. La fresca brezza che proviene dal centro dell'oasi profuma di dolci datteri e di acqua dissetante. Andando verso ovest entri all'interno dell'oasi, mentre ad est torni al deserto di sabbia.

> est

Il Dario trotta nella direzione del deserto di sabbia.

**deserto di sabbia** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo sabbia, dune di sabbia in tutte le direzioni. La via di casa è sicuramente a est. A nord puoi vedere una distesa di sassi, mentre a sud una sterminata pietraia. Invece a ovest scorgi in lontananza le palme di un'oasi.

> nord

Il Dario trotta nella direzione del deserto di sassi.

**deserto di sassi** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo sassi arroventati dal sole, mentre a sud scorgi in lontananza le dune del deserto di sabbia. A nord invece il deserto si trasforma nell'inferno di sassi.

> nord

Il Dario trotta nella direzione dell'inferno di sassi.

**inferno di sassi** (sopra il Dario)

Un'infinità di sassi roventi ti circonda. Dirigendoti a sud puoi tornare verso il più mite deserto di sassi. A nord invece vedi le montagne magiche e, scrutando con attenzione attraverso l'aria tremolante, noti in una spaccatura della roccia l'entrata della grotta della visione suscitata dal profumo della rosa.

> nord

Il Dario trotta nella direzione dell'accesso alla grotta.

**accesso alla grotta** (sopra il Dario)

Questo dirupo scosceso porta ad una grotta nel fianco della montagna. A sud si estende l'inferno di sassi, mentre a nord si apre la spaccatura nella roccia che conduce alla grotta.

L'ingresso della grotta è aperto. La pietra gigantesca che l'ostruiva è stata rovesciata di lato.

Qui puoi anche vedere un tappeto volante (su cui c'è un asino) e un forziere (chiuso).

> **scendi dal Dario**

Scendi dal Dario.

**accesso alla grotta**

Questo dirupo scosceso porta ad una grotta nel fianco della montagna. A sud si estende l'inferno di sassi, mentre a nord si apre la spaccatura nella roccia che conduce alla grotta.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

L'ingresso della grotta è aperto. La pietra gigantesca che l'ostruiva è stata rovesciata di lato.

Qui puoi anche vedere un tappeto volante (su cui c'è un asino) e un forziere (chiuso).

> **spingi l'asino**

Spingi l'asino che scende dal tappeto volante.

> **forziere**

Un pesante forziere chiuso.

> **prendi il forziere**

Hai preso il forziere.

> **metti il forziere sull'asino**

Hai messo il forziere sopra il dorso.

> **inventario**

Indossi un grembiule e un paio di sandali. Dentro le tasche ci sono delle forbici, un libretto di istruzioni e una fune.

> **fune**

Una robusta fune di peli di cammello.

> **prendi la fune**

Hai preso la fune.

> **lega l'asino al cammello**

Hai legato l'asino al Dario.

> **guarda**

**accesso alla grotta**

Questo dirupo scosceso porta ad una grotta nel fianco della montagna. A sud si estende l'inferno di sassi, mentre a nord si apre la spaccatura nella roccia che conduce alla grotta.

Ti segue un asino dall'aspetto macilento, con un forziere sul dorso.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

L'ingresso della grotta è aperto. La pietra gigantesca che l'ostruiva è stata rovesciata di lato.

Qui puoi anche vedere un tappeto volante.

> **sali sul Dario**

Monti il Dario.

> **sud**

Il Dario trotta nella direzione dell'inferno di sassi e l'asino lo segue diligentemente.

**inferno di sassi** (sopra il Dario)

Un'infinità di sassi roventi ti circonda. Dirigendoti a sud puoi tornare verso il più mite deserto di sassi. A nord invece vedi le montagne magiche e, scrutando con attenzione attraverso l'aria tremolante, noti in una spaccatura della roccia l'entrata della grotta della visione suscitata dal profumo della rosa.

Ti segue un asino dall'aspetto macilento, con un forziere sul dorso.

> **sud**

Il Dario trotta nella direzione del deserto di sassi e l'asino lo segue diligentemente.

**deserto di sassi** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo sassi arroventati dal sole, mentre a sud scorgi in lontananza le dune del deserto di sabbia. A nord invece il deserto si trasforma nell'inferno di sassi.

Ti segue un asino dall'aspetto macilento, con un forziere sul dorso.

> **sud**

Il Dario trotta nella direzione del deserto di sabbia e l'asino lo segue diligentemente.

**deserto di sabbia** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo sabbia, dune di sabbia in tutte le direzioni. La via di casa è sicuramente a est. A nord puoi vedere una distesa di sassi, mentre a sud una sterminata pietraia. Invece a ovest scorgi in lontananza le palme di un'oasi.

Ti segue un asino dall'aspetto macilento, con un forziere sul dorso.

Vedi anche un avvoltoio. Sta volando molto in alto descrivendo lentamente degli invisibili cerchi nel cielo. Sembra che si stia spostando a est verso le montagne, probabilmente sta tornando al nido.

> est

Il Dario trotta nella direzione del deserto di rocce e l'asino lo segue diligentemente.

**deserto di rocce** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo rocce squarciate dal caldo soffocante e rese affilate dal vento. A ovest vedi in lontananza le dune del deserto di sabbia; a nord, tra le montagne, si scorge l'apertura di una stretta gola; mentre a est puoi ammirare la maestosa valle delle tombe.

Ti segue un asino dall'aspetto macilento, con un forziere sul dorso.

> est

Il Dario trotta nella direzione della valle delle tombe e l'asino lo segue diligentemente.

**valle delle tombe** (sopra il Dario)

Qui comincia la valle delle tombe. A ovest vedi il deserto di rocce, mentre ad est c'è l'accampamento dei predoni: devi passargli accanto se vuoi raggiungere il fiume.

Ti segue un asino dall'aspetto macilento, con un forziere sul dorso.

> est

Il Dario trotta nella direzione dell'accampamento dei predoni e l'asino lo segue diligentemente.

**accampamento dei predoni** (sopra il Dario)

Ti trovi lungo il perimetro dell'accampamento dei predoni. A ovest vedi la valle delle tombe, ad est si vedono le rive del grande fiume, mentre a nord, tra le montagne, si scorge l'apertura di una stretta

gola. L'accampamento è molto ben presidiato e le numerose sentinelle poste all'entrata dei varchi potrebbero notare la tua presenza molto presto. Se indugi troppo a lungo, i primi drappelli ti assaliranno e non è sicuro che tu possa scamparla questa volta.

Ti segue un asino dall'aspetto macilento, con un forziere sul dorso.

Questi predoni non sembrano così minacciosi quando sono impegnati nelle loro faccende quotidiane.

> est

La tua azione non è stata molto discreta e sei stato individuato. Le sentinelle ti sono subito addosso e sei costretto a tornare nella valle delle tombe inseguito da decine di predoni urlanti a dorso di cammello.

**valle delle tombe** (sopra il Dario)

Qui comincia la valle delle tombe. A ovest vedi il deserto di rocce, mentre ad est c'è l'accampamento dei predoni: devi passargli accanto se vuoi raggiungere il fiume.

Ti segue un asino dall'aspetto macilento, con un forziere sul dorso.

L'orda di predoni ti insegue per farti la pelle una volta per tutte. E' bene darsela a gambe!

> ovest

Sei riuscito a seminare l'orda di predoni.

**deserto di rocce** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo rocce squarciate dal caldo soffocante e rese affilate dal vento. A ovest vedi in lontananza le dune del deserto di sabbia; a nord, tra le montagne, si scorge l'apertura di una stretta gola; mentre a est puoi ammirare la maestosa valle delle tombe.

Ti segue un asino dall'aspetto macilento, con un forziere sul dorso.

> nord

Il Dario trotta nella direzione dell'ingresso della gola e l'asino lo segue diligentemente.

**ingresso della gola** (sopra il Dario)

Sei giunto all'ingresso della gola. A sud si estende a perdita d'occhio il terrificante deserto di rocce, mentre proseguendo a est ci si avventura in una stretta gola racchiusa tra due pareti scoscese. Qui

i cammelli possono passare solo uno alla volta ed è il luogo ideale per un'imboscata.

Ti segue un asino dall'aspetto macilento, con un forziere sul dorso.

> **sud**

Il Dario trotta nella direzione del deserto di rocce e l'asino lo segue diligentemente.

**deserto di rocce** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo rocce squarciate dal caldo soffocante e rese affilate dal vento. A ovest vedi in lontananza le dune del deserto di sabbia; a nord, tra le montagne, si scorge l'apertura di una stretta gola; mentre a est puoi ammirare la maestosa valle delle tombe.

Ti segue un asino dall'aspetto macilento, con un forziere sul dorso.

> **est**

Il Dario trotta nella direzione della valle delle tombe e l'asino lo segue diligentemente.

**valle delle tombe** (sopra il Dario)

Qui comincia la valle delle tombe. A ovest vedi il deserto di rocce, mentre ad est c'è l'accampamento dei predoni: devi passargli accanto se vuoi raggiungere il fiume.

Ti segue un asino dall'aspetto macilento, con un forziere sul dorso.

> **scendi dal Dario**

Scendi dal Dario.

**valle delle tombe**

Qui comincia la valle delle tombe. A ovest vedi il deserto di rocce, mentre ad est c'è l'accampamento dei predoni: devi passargli accanto se vuoi raggiungere il fiume.

Ti segue un asino dall'aspetto macilento, con un forziere sul dorso.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

> **inventario**

Indossi un grembiule e un paio di sandali. Dentro le tasche ci sono delle forbici e un libretto di istruzioni.

> **forbici**



Forbici molto affilate. Con un paio di queste si può tagliare di tutto, dai gambi di rosa, ai pezzi di carne di gnu, fino alle spesse funi di peli di cammello.

> prendi le forbici

Hai preso le forbici.

> taglia la fune

Hai tagliato la fune e ora l'asino è libero.

> sali sul Dario

Non riesci a salire perché hai le mani impegnate da una fune e delle forbici. Per reggere le redini di Dario il dromedario devi avere le mani libere.

> metti la fune in tasca. metti le forbici in tasca

Hai messo la fune dentro le tasche.

Hai messo le forbici dentro le tasche.

> sali sul Dario

Monti il Dario.

> est

Il Dario trotta nella direzione dell'accampamento dei predoni.

**accampamento dei predoni** (sopra il Dario)

Ti trovi lungo il perimetro dell'accampamento dei predoni. A ovest vedi la valle delle tombe, ad est si vedono le rive del grande fiume, mentre a nord, tra le montagne, si scorge l'apertura di una stretta gola. L'accampamento è molto ben presidiato e le numerose sentinelle poste all'entrata dei varchi potrebbero notare la tua presenza molto presto. Se indugi troppo a lungo, i primi drappelli ti assaliranno e non è sicuro che tu possa scamparla questa volta.

Questi predoni non sembrano così minacciosi quando sono impegnati nelle loro faccende quotidiane.

> est

La tua azione non è stata molto discreta e sei stato individuato. Le sentinelle ti sono subito addosso e sei costretto a tornare nella valle delle tombe inseguito da decine di predoni urlanti a dorso di cammello.

### **valle delle tombe** (sopra il Dario)

Qui comincia la valle delle tombe. A ovest vedi il deserto di rocce, mentre ad est c'è l'accampamento dei predoni: devi passargli accanto se vuoi raggiungere il fiume.

L'orda di predoni ti insegue per farti la pelle una volta per tutte. E' bene darsela a gambe!

Vedi un asino dall'aspetto macilento, con un forziere sul dorso, che cerca di sfuggire all'orda di predoni.

I predoni notano l'asino carico del forziere e quindi si gettano al suo inseguimento per impossessarsi del tesoro. L'asino, alla vista dei predoni urlanti con i loro cammelli grugnenti, cambia immediatamente abitudini e comincia a galoppare spontaneamente per tutta la valle delle tombe, inseguito dall'orda.

#### > est

Dopo un lungo inseguimento, sei riuscito a seminare l'orda di predoni, che è anche impegnata a rincorrere l'asino con il suo forziere per tutta la valle delle tombe. Purtroppo, nonostante le alternative che hai tentato, l'unico sistema efficace è stato quello di addentrarsi nel deserto di rocce.

### **deserto di rocce** (sopra il Dario)

Intorno a te riesci a vedere solo rocce squarciate dal caldo soffocante e rese affilate dal vento. A ovest vedi in lontananza le dune del deserto di sabbia; a nord, tra le montagne, si scorge l'apertura di una stretta gola; mentre a est puoi ammirare la maestosa valle delle tombe.

#### > nord

Il Dario trotta nella direzione dell'ingresso della gola.

### **ingresso della gola** (sopra il Dario)

Sei giunto all'ingresso della gola. A sud si estende a perdita d'occhio il terrificante deserto di rocce, mentre proseguendo a est ci si avventura in una stretta gola racchiusa tra due pareti scoscese. Qui i cammelli possono passare solo uno alla volta ed è il luogo ideale per un'imboscata.

#### > est

Il Dario trotta nella direzione della gola tra le montagne.

### **gola tra le montagne** (sopra il Dario)

A ovest puoi vedere l'ingresso della gola, mentre a est se ne scorge l'uscita. Per osservare il territorio circostante, puoi scalare le pareti e salire su, in alto, sulla cima della montagna.

> **Scendi**

Scendi dal Dario.

**gola tra le montagne**

A ovest puoi vedere l'ingresso della gola, mentre a est se ne scorge l'uscita. Per osservare il territorio circostante, puoi scalare le pareti e salire su, in alto, sulla cima della montagna.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

> **su**

**cima della montagna**

La scalata è stata dura, ma ne valeva la pena. La vista da quassù è incredibile. Da qui puoi vedere l'accampamento dei predoni, che sembra completamente sguarnito. I predoni devono essere usciti in massa ed ora rimangono solo poche sentinelle intorno ai fuochi. E' il momento buono per tentare di passare.

Scendi giù per tornare nella gola.

Qui puoi anche vedere un nido (vuoto).

> **giù**

Non l'avresti mai detto, ma la discesa è stata più difficile della salita. Non avevi alcun dubbio di riuscire a raggiungere il fondo, ma temevi di arrivarci... troppo in fretta!

**gola tra le montagne**

A ovest puoi vedere l'ingresso della gola, mentre a est se ne scorge l'uscita. Per osservare il territorio circostante, puoi scalare le pareti e salire su, in alto, sulla cima della montagna.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

> **sali sul Dario**

Monti il Dario.

> **est**

Il Dario trotta nella direzione dell'uscita della gola.

### **uscita della gola** (sopra il Dario)

L'uscita della gola si apre a sud sull'accampamento dei predoni, mentre a ovest puoi addentrarti all'interno della gola. Da qui non puoi osservare i movimenti nell'accampamento, ma al centro della gola ci dovrebbe essere un passaggio per salire in cima alla montagna ed osservare il territorio circostante.

#### > sud

Il Dario trotta nella direzione dell'accampamento dei predoni.

### **accampamento dei predoni** (sopra il Dario)

Ti trovi lungo il perimetro dell'accampamento dei predoni. A ovest vedi la valle delle tombe, ad est si vedono le rive del grande fiume, mentre a nord, tra le montagne, si scorge l'apertura di una stretta gola. L'accampamento è sguarnito, ma le poche sentinelle rimaste avrebbero comunque la meglio su di te se indugi troppo.

#### > est

Il Dario trotta nella direzione della riva sinistra del fiume.

### **riva sinistra del fiume** (sopra il Dario)

Ecco le rive del grande fiume che scorre da sud a nord. A ovest c'è l'accampamento dei predoni, mentre ad est inizia la via per tornare a casa. . . è un peccato che di mezzo ci sia il grande fiume. La corrente è troppo forte per attraversare a nuoto e non ci sono guadi in questa stagione. L'unico modo per passare è imbarcarsi sul traghetto.

Il traghetto non è altro che una zattera molto instabile legata ad una corda tesa da una riva all'altra e governata da un lungo remo. Non sembra molto sicura, ma non c'è altro mezzo.

Sopra la zattera di tronchi c'è un barile pieno d'acqua (chiuso).

Vedi un barcaio intento ad avvolgere le gomene della sua imbarcazione. Ha l'aspetto di un pirata con quella benda nera sull'occhio sinistro ed un loquace pappagallo, che si chiama Cocorito, sulla spalla destra.

#### > barile

Un barile pieno d'acqua chiuso.

#### > apri il barile

Apri il barile, scoprendo un pesce.

> prendi il pesce

«Ehi!» esclama il traghettatore, «non toccare la mia cena!» e spazientito chiude il barile.

> remo

Un lungo remo. Spingendolo e tirandolo si governa il traghetto.

> tira remo

Il traghettatore ti deride: «Lascia stare! E' inutile che provi a manovrare il remo: ci vogliono anni di apprendistato per riuscire a tirarlo e spingerlo come si deve.»

> corda

Una robusta corda di peli di cammello, tesa da una riva all'altra.

> prendi le forbici. taglia la corda

Hai preso le forbici. Non conviene tagliare la corda... in senso letterale. Il traghetto verrebbe trascinato via dalla corrente.

> metti le forbici in tasca

Hai messo le forbici dentro le tasche

> barcaiolo

Un vero pirata con il suo fido pappagallo. Se vuoi parlargli, prova prima a salutarlo con un ciao.

> ciao

(rivolgendoti al traghettatore)

«Salute traghettatore!» esordisci. Il traghettatore interrompe il lavoro sulla sua barca, ti osserva e dice: «Salute a te!»

(Potresti chiedere al traghettatore del lavoro; o parlare al traghettatore del barca.)

> lavoro

«Ti occupi da molto tempo di navigazione?» chiedi al traghettatore.

Ti risponde: «Da sempre! Ho navigato i sette mari ed i cinque oceani, ho attraversato uragani, tempeste e cicloni. Sopra di me hanno soffiato i venti più impetuosi, sotto di me sono passate le onde più alte. Ti potrei raccontare di mostri marini, tesori nascosti, navi

fantasma, ma ora non ho tempo...» e proprio sul più bello smette di raccontare.

Gli replichi: «Anch'io non ho tempo da perdere: devo attraversare il fiume!»

«Allora dovrai trovarlo questo tempo da perdere, perché a giudicare da come sei combinato, non hai denaro per pagare il passaggio. Su questo non ho altro da dire.»

> denaro

«E' vero non ho denaro! Non sai dove potrei trovarne?» chiedi ingenuamente.

Ti risponde ironico fissandoti con l'unico occhio rimasto: «Certo che so dove potresti trovarne! Ma di sicuro non ti dirò dove tengo i miei risparmi.» Dopo aver riso sguaiatamente conclude: «E ora non ho davvero più nulla da dire.»

> argomenti

Potresti parlare al traghettatore della barca.

> barca

«Un traghetto davvero molto instabile,» affermi senza mezzi termini.

«Se trovi di meglio a meno di dieci miglia a monte o a valle,» risponde ironico il traghettatore, «accomodati pure.»

> guarda

**riva sinistra del fiume** (sopra il Dario)

Ecco le rive del grande fiume che scorre da sud a nord. A ovest c'è l'accampamento dei predoni, mentre ad est, oltre il fiume, inizia la via per tornare a casa. L'unico modo per passare è imbarcarsi sul traghetto.

Il traghetto non è altro che una zattera molto instabile legata ad una corda tesa da una riva all'altra e governata da un lungo remo. Non sembra molto sicura, ma non c'è altro mezzo.

Sopra la zattera di tronchi c'è un barile pieno d'acqua (chiuso).

Vedi un barcaiuolo che sta parlando con te. Ha l'aspetto di un pirata con quella benda nera sull'occhio sinistro ed un loquace pappagallo, che si chiama Cocorito, sulla spalla destra.

## &gt; pappagallo

Un bel pappagallo variopinto. Sembra che abbia molta più voglia di parlare del suo padrone. Se vuoi parlargli, prova a salutarlo dicendo: «Cocorito, ciao».

## &gt; Cocorito, ciao

«Salute Cocorito!» esordisci. Il pappagallo ti risponde: «Salute Cocorito, crack!»

(Potresti chiedere al pappagallo del lavoro; o parlare al pappagallo della barca.)

## &gt; barca

«Un traghetto davvero molto instabile,» dici al pappagallo senza peli sulla lingua.

«Se trovi di meglio, crack!, a meno di dieci miglia a monte o a valle,» risponde il pappagallo simulando un tono ironico, «accomodati pure, crack!»

## &gt; lavoro

«Il tuo padrone si occupa da molto tempo di navigazione?» chiedi al pappagallo.

Ti risponde: «Da sempre! Crack! Ha navigato i sette mari ed i cinque oceani, ha attraversato uragani, tempeste e cicloni. Crack! Sopra di lui hanno soffiato i venti più impetuosi, sotto di lui sono passate le onde più alte. Crack! Ti potrebbe raccontare di mostri marini, tesori nascosti, navi fantasma, ma ora non ha tempo. . . »

Gli replichi: «Ma io devo attraversare il fiume!»

«Allora aspetterai un pezzo, crack!, perché a giudicare da come sei combinato, crack!, non hai denaro per pagare il passaggio. Su questo non ha altro da dire. Crack!»

## &gt; denaro

Chiedi maliziosamente al pappagallo: «Non ho denaro! Non sai dove potrei trovarne?»

Cocorito ti risponde simulando un tono ironico e fissandoti con un occhio: «Certo che sa dove potresti trovarne! Crack! Ma di sicuro non ti dirà che tiene i suoi risparmi - crack! - sotto al letto nella baracca in cima alla collina! Crack!»

«Brutta bestiacca,» urla il traghettatore, «devi sempre spifferare tutti i fatti miei? Ora devo subito cambiare nascondiglio!»

Si avvia verso la sua baracca salendo di corsa lungo il fianco della collina e in pochi istanti sparisce con il suo pappagallo dalla lingua lunga.

Ne approfitti immediatamente per sciogliere la cima d'ormeggio.

Dario il dromedario salta sulla zattera ed i tronchi, legati strettamente, scricchiolano in modo pauroso sotto le sue zampe.

La corrente impetuosa trascina subito la zattera in mezzo al fiume e lì si ferma.

> **guarda**

**grande fiume** (sopra il Dario) (sopra la zattera di tronchi)

Sei in mezzo al fiume, dove la corrente è più forte. A est vedi la riva destra, dove inizia la via delle carovane. Da nord scende inesorabile l'impetuosa corrente del fiume, mentre poche miglia a sud si vede il vapore alzato dalla prima cataratta.

Sopra la zattera di tronchi puoi vedere un barile pieno d'acqua (chiuso).

> **barile**

Un barile pieno d'acqua chiuso.

> **apri il barile**

Apri il barile, scoprendo un pesce.

> **prendi il pesce**

Ci vogliono alcuni tentativi, ma alla fine riesci ad afferrare il pesce e lo getti fuori bordo. Dopo qualche istante, in lontananza, lo vedi guizzare felice tra i flutti del fiume.

> **zattera**

Una zattera di tronchi legata ad una corda con un lungo remo.

> **sali sulla zattera di tronchi**

Dario il dromedario salta sulla zattera ed i tronchi, legati strettamente, scricchiolano in modo pauroso sotto le sue zampe.

> **scendi**



Se scendi dalla zattera, sarai travolto dai gorghi impetuosi del grande fiume e affogherai.

> remo

Un lungo remo. Spingendolo e tirandolo si governa il traghettò.

> tira remo

Provi a tirare il remo e, con grande fatica, riesci a spostare la zattera, ma di molto poco. Pensi: «Il traghettatore aveva ragione! Per manovrare questa zattera bisogna aver navigato tutti i sette mari ed i cinque oceani!»

> tira remo

Il lungo remo è già tirato a fine corsa.

> spingi remo

Non ti perdi d'animo e provi a spingere il remo. Con meno fatica di prima, la zattera si sposta leggermente verso la riva destra. Pensi: «Certo! Venti impetuosi hanno soffiato sopra il traghettatore e sotto di lui sono passate le onde più alte, ma - per tutte le navi del deserto! - questo fiume sarà anche grande, però è solo un fiume!»

> tira remo

Provi ancora a tirare il remo. Ormai hai preso padronanza. E' quasi fatta!

> spingi remo

Con olio di gomito governi la zattera che attracca, anche se con qualche difficoltà, alla riva destra. Pensi: «Mi sono perso i mostri marini, i tesori nascosti e le navi fantasma... ma ho attraversato il fiume!»

**via delle carovane** (sopra il Dario) (sopra la zattera di tronchi)

La via delle carovane, battuta per secoli da innumerevoli cammelli, si apre di fronte a te ampia e libera. Attraverso di essa tutte le mercanzie più preziose e ricercate raggiungono i più remoti angoli del mondo, facendo la fortuna di coraggiosi mercanti. Ad ovest vedi i meandri del fiume, mentre ad est si apre la via di casa.

Sopra la zattera di tronchi puoi vedere un barile pieno d'acqua (aperto).

> scendi dal Dario

Scendi dal Dario.

**via delle carovane** (sopra la zattera di tronchi)

La via delle carovane, battuta per secoli da innumerevoli cammelli, si apre di fronte a te ampia e libera. Attraverso di essa tutte le mercanzie più preziose e ricercate raggiungono i più remoti angoli del mondo, facendo la fortuna di coraggiosi mercanti. Ad ovest vedi i meandri del fiume, mentre ad est si apre la via di casa.

Vedi Dario il dromedario. Sembra molto stanco, ma potrebbe avere la forza di fare ancora qualche passo.

Sopra la zattera di tronchi puoi anche vedere un barile pieno d'acqua (aperto).

> scendi

Con un salto scendi dal traghetto e subito ti senti rassicurato nel percepire la terraferma sotto di te, ma soprattutto sei rinfrancato dal fatto che questa brutta avventura sia finita.

Certo! E' stato difficile arrivare fino a qui e non ci hai guadagnato nulla, ma anche questa è stata un'esperienza, una delle tante - gratificanti o meno - che hai vissuto.

Non posso che farti i complimenti per aver completato l'impresa e spero, comunque, che anche per te che l'hai percorsa dall'inizio alla fine sia stata in fondo una bella avventura, come lo è stata per me che l'ho scritta. Quando ho iniziato non avevo idea di dove sarebbe andata a parare: c'era solo Aladino, il mercante sperduto nel deserto di sabbia. Poi, lentamente, sono comparsi intorno a lui tanti personaggi, con le loro caratteristiche e manie, sono sorti nuovi paesaggi e strade da percorrere.

Come dicevo, almeno per me, è stata una bella avventura da portare a termine e, se lo è stata anche per te, ti consiglio di non perdere "Aladino ed i Pirati Saraceni", il seguito di "Aladino e le Perle di Saggezza"... prossimamente su questi schermi!

"Aladino e le Perle di Saggezza" una storia da Mille e Una Avventura una produzione di Leonardo Boselli scritta con Inform7 di Graham Nelson et al.

Mille e Una Avventura: <http://milleuna.sf.com>

Cosa desideri fare: **RICOMINCIARE**, **CARICARE** una partita salvata, scoprire le sorprese del gioco (**SORPRESE**) o **USCIRE**?

> **sorprese**

I proverbi del vecchio saggio:

1. Ciò che è passato è andato.
2. L'ignorante è nemico di se stesso.
3. Una sola mano non può applaudire.
4. Non spingere l'ubriaco, casca da solo.
5. Scegli prima il tuo vicino e poi la casa.
6. Non dire due parole se una è sufficiente.
7. Colui che veste gli abiti degli altri è nudo.
8. Meno il cuore è nobile, più la testa è eretta.
9. Chi vive vede molto, chi viaggia vede di più.
10. La vita è un ramo di palma piegato dai venti.
11. Un beneficio rinfacciato vale quanto un'offesa.
12. Non puoi cavare farina da un sacco di carbone.
13. Si può vivere senza fratelli, ma non senza amici.
14. Esamina ciò che viene detto, non colui che parla.
15. Il frutto della pace è appeso all'albero del silenzio.
16. Chi scava un fosso con cattiveria, ci finisce dentro.
17. Un uomo può valerne cento e cento non valerne uno.
18. L'avidò è colui che, se ti cade un occhio, dice che è suo.
19. Chi vuole il miele deve sopportare le punture delle api.

20. Quando c'è una meta, anche il deserto diventa strada.
21. Allunga il passo secondo la grandezza del tuo tappeto.
22. La stessa acqua non scorre due volte nello stesso fiume.
23. Un dattero non cade mai troppo lontano dal suo albero.
24. Prima di tagliare con la forbice devi pensare cento volte.
25. L'avidò è colui che pretende un pettine, anche se è calvo.
26. Meglio passare una notte con la collera che con il rimorso.
27. Un nobile cuore non può godere d'una fortuna tolta ad altri.
28. Le tempeste dell'anima sono peggiori delle tempeste di sabbia.
29. Han dato una rosa a un asino, invece di annusarla l'ha mangiata.
30. La menzogna fa bere una prima volta. Non lascia bere una seconda.
31. Un cammello non prende in giro un altro cammello per le sue gobbe.
32. Se ti fermi ogni volta che un cane abbaia, non finirai mai la tua strada.
33. Delle tribù gli uomini sono la lana, ma sono le donne a tesserne la trama.
34. Chi corre sempre, saprà sempre meno cose di colui che sta calmo e riflette.
35. Quando si trova un amico nuovo, non bisogna dimenticare quello vecchio.
36. Il miglior discorso è quello che con poche parole riesce ad essere significativo.
37. Affida il tuo cammello alla provvidenza di Dio, ma legalo prima ad un albero.

38. E' più facile proteggersi i piedi con i sandali che ricoprire di tappeti tutta la terra.
39. Sotto il sole del deserto il cammelliere fa i suoi progetti, ma li fa anche il cammello.
40. Se tutte le formiche si riunissero, finirebbero con il sopraffare i più formidabili leoni.
41. Una volta intrecciati, anche i capelli più sottili divengono più forti di una catena di ferro.
42. Mettiti in cammino anche se l'ora non ti piace. Quando arriverai, l'ora ti sarà comunque gradita.
43. Il genere umano si divide in tre classi: gli inamovibili, quelli che sono mossi, e quelli che muovono.
44. Non essere troppo molle perchè ti schiacceranno, non essere troppo duro perchè ti faranno a pezzi.
45. Incarica un guardiano di sorvegliare i tuoi gioielli, ma non incaricare mai nessuno di sorvegliare i tuoi segreti.
46. Chi ti ama amalo e fai che il tuo amore per lui sia sincero, mentre chi ti odia non odiarlo, lascialo vivere nell'inferno e nel fuoco.
47. Non biasimate un re che si umili per amore, poichè abbassarsi per amore è segno di potenza ed equivale ad essere due volte re.
48. L'occhio che non ti ha visto, è come se non avesse mai visto niente. Il cuore che non ti ha amato è come se non avesse mai vissuto.
49. Un bicchiere di tè è niente, due bicchieri è da poveri, tre vanno bene, quattro fanno piacere, cinque sono proibiti, sei sono meglio di tre.
50. La piccola formica non teme mai la carestia; il leone, nonostante i suoi denti aguzzi e gli artigli acuminati, non sempre trova da mangiare.

51. Ai cattivi come ai buoni, fai sempre la carità. Facendola ai buoni, aggiungi merito alle tue virtù; facendola ai cattivi, eviti il pericolo d'ingannarti.
52. Onesto è colui che cambia il proprio pensiero per accordarlo alla verità. Disonesto è colui che cambia la verità per accordarla al proprio pensiero.
53. Colui che non sa, e non sa di non sapere, è uno sciocco: evitalo. Colui che non sa, e sa di non sapere, è un ignorante: istruiscilo. Colui che sa, e non sa di sapere, è addormentato: sveglialo. Colui che sa, e sa di sapere, è un saggio: seguilo.

## RECENSIONE

### **Appunti sparsi<sup>4</sup> sull'avventura testuale 'Aladino e le Perle di Saggezza'**

*di Massimo Stella*

Coraggio, alzi la mano chi non ha mai visto o sentito parlare della storia di Aladino e della sua lampada magica. Bene, non vedo mani alzate, anche se probabilmente è semplicemente per il fatto che al momento mi ritrovo a pigiare letterine a caso nella schermata di WordPress. Ad ogni modo, mi permetto di ricordare al lettore che Aladino è uno dei personaggi de *'Le Mille e una Notte'*, celeberrima raccolta di racconti orientali ricchi di fantasia e mistero, alla quale pare ispirarsi l'avventura scritta in Inform 7 ed in Italiano dall'autore esordiente Leonardo Boselli. Il titolo di questa nuova AT è proprio *'Aladino e le Perle di Saggezza'* ed il suo protagonista principale non ha a che fare con un perfido gran visir ed una lampada magica ma con un "semplice" problema.

L'antefatto è straordinariamente verosimile: il nostro alter ego digitale, Aladino, è stato attaccato dai predoni del deserto, derubato di tutti i propri possedimenti, tra cui anche vestiti e calzari e lasciato, privo di conoscenza, a marcire in pieno deserto. Toccherà al giocatore guidare il proprio sfortunato avatar verso la più vicina oasi e dargli la possibilità di ritrovare la strada di casa evitando i molti pericoli del deserto ed il caldo insopportabile.

La storia in sé è praticamente assente. Non è presente un intreccio narrativo di base e non ci sono rivelazioni dell'ultimo minuto o cambiamenti di rotta epocali. La presentazione degli eventi al giocatore è dunque estremamente lineare e gli stessi contenuti mediati sono semplici e di immediata acquisizione. Si sta pertanto parlando

---

<sup>4</sup>dal blog di Massimo Stella *Non Un Solo Spettacolo*

non di una trama ricca e significativa ma di una semplice esposizione di tanti episodi singoli intrecciati, che rivelano d'altronde la metodologia di programmazione utilizzata dall'autore e rivelata nelle note finali. Una dinamica pensata giorno dopo giorno e piuttosto basilare, che però proprio per la sua basilarità deve essere necessariamente presentata in modo originale al giocatore/lettore. Ed è proprio questo il primo punto di forza di Aladino e le Perle di Saggezza (da ora in poi APS).

La storia viene portata avanti attraverso una serie di enigmi ed una sorta di prove (o quests per gli appassionati di RPG). Il nostro alter ego digitale incontrerà diversi NPC lungo la propria strada ed ognuno di essi potrà donargli un oggetto più o meno utile per la realizzazione di un enigma finale. Questo dono sarà però condizionato al superamento di un'altra prova e dunque alla risoluzione di un altro enigma. Su questa sorta di intreccio pulito ed ordinato di incontro-dialogo-enigma-ricompensa si impernia APS. La cosa potrebbe suonare noiosa detta in questo modo ma questa considerazione sarebbe un grave errore. Come si è già detto sopra, l'attenzione dell'utente di una AT non è legata solamente ai contenuti mediati ma soprattutto alla loro presentazione, più nello specifico riguardo lo stile di gioco della AT e la dose di ironia con cui è scritta. Lo stile di gioco di APS, lo si è appena detto, è il classico stile delle avventure testuali tutte enigmi e punteggi (un classico imperdibile per gli avventurieri incalliti!). Per quanto riguarda lo stile di scrittura, bisogna ammettere che quello di APS è piuttosto ironico e al tempo stesso curato.

I dialoghi con i diversi NPC sono semplici e scritti con una buona dose di ironia, che riesce a strappare più di un sorriso in diverse occasioni. Non formazione dunque, ma intrattenimento. Un piacevole intrattenimento, scritto bene e senza facili volgarità. Una cosa decisamente non da poco oggi giorno. Ci sono delle leggere sbavature in termini di maiuscole/minuscole e di punteggiatura ma sono decisamente errori minori di fronte alla buona impressione che rende l'intero lavoro di scrittura.

Anche il mondo di gioco è realizzato in maniera verosimile, con tanti elementi propri di un deserto. Capiterà ad esempio di vedere da vicino le abitudini di un avvoltoio, prima alto nei cieli, poi son-



necchiante nei pressi di una sorgente d'acqua e quindi tornato nel proprio nido. Oppure capiterà di dover imparare a trattare con un fiero leone della tundra o ancora imparare a distinguere un cammello in base al numero di gobbe ed impiegarlo per spostarsi nelle calde ambientazioni dell'avventura. La prima necessità sarà quella di trovare un riparo e dei vestiti, perché, cito testualmente l'avventura, 'gli uomini invidiosi possono diventare violenti e passare alle vie di fatto'. Nel corso dell'avventura capiterà inoltre di incontrare diversi elementi tipici delle fiabe orientali, interpretati all'insegna del divertimento e di un dissacrante spirito d'umorismo.

Il comparto tecnico è molto curato. Di APS esistono una versione puramente testuale, una con suoni ed immagini ed una con suoni, immagini e collegamenti ipertestuali. La vera novità è rappresentata da questa terza opzione, in cui si uniscono la possibilità di cliccare parole chiave come 'est' per andare ad est oppure scrivere semplicemente da riga di comando come in una usuale AT. Una piccola rivoluzione, questa, che è stata resa possibile da una espansione febbrilmente resa disponibile per Inform 7 e che pare quasi farsi beffe dei tanti programmatori che a loro volta si fan (sono fatti) beffe di Inform, archiviandolo come qualcosa di superato e obsoleto. La possibilità di cliccare ipertesti non è una novità e in APS viene presentata ancora in una forma piuttosto embrionale ma molto interessante. Non deve essere stato un lavoro da poco e si deve riconoscere all'autore, Leonardo Boselli, l'innovazione assoluta che ha portato nella community italiana con questo suo sforzo. Ci sono ampi miglioramenti possibili: ad esempio sarebbe bene aggiungere nell'interfaccia grafica una sorta di rosa dei venti come in 'City of Secrets' di Emily Short e magari anche un menù secondario in cui visualizzare inventario o opzioni disponibili. Tutte possibilità che con Inform7, e nulla più, attualmente sono realizzabili. E' bene che si sappia e venga sottolineata l'enorme potenza del programma.

Il problema principale delle versioni grafiche restano ancora i suoni, gestiti in maniera basilare da IF7 e senza possibilità di più canali audio o di sfumature in ingresso o in uscita. Pare che ci sia già un team spagnolo al lavoro su questo inconveniente, con un'espansione nota come 'Damusix'. Sarebbe ad esempio bello poter sfumare la sinfonia di ingresso in tempo reale.

**Giudizio Finale:** APS è una classica avventura ad enigmi, con una storia pretestuosa che presenta al lettore situazioni spiritose e verosimili, aggiungendo alla formula un pizzico dello stupore proprio delle fiabe orientali e ironia in quantità industriali. Sono presenti piccole sbavature nella tipografia. L'idea in sé funziona bene nella sua semplicità. Il mio voto finale per la versione testuale di Aladino e le Perle di Saggezza è 7.75. Non è finita qui! Di APS ne esistono tre versioni e pertanto dovrò dare diversi giudizi finali! La versione con grafica e suoni è molto curata e aggiunge una certa atmosfera all'avventura. Visto l'impegno notevole portato avanti dall'autore ed il buon risultato ottenuto, il mio voto finale per la versione grafica di Aladino e le Perle di Saggezza è di 8.25 (che è superiore a 7.75, essendo grafica e suoni un irrimediabile valore aggiunto). Leonardo ha tuttavia dimostrato una cura eccezionale rispetto al proprio prodotto ed un supporto continuo. Viste l'innovazione e l'ulteriore lavoro portato avanti dall'autore nel caso della versione ipertestuale, il mio voto finale per essa vuole essere un incoraggiamento a smussare gli intoppi grafici e i bug tecnici e a proseguire su questa strada, essendo il voto stesso pari a 9! Il mio voto finale per la versione ipertestuale di Aladino e le Perle di Saggezza è 9. Ho ritenuto il lavoro molto buono, semplice e migliorabile in alcuni tratti, un classico imperdibile per qualsiasi giocatore di AT italiane in altri. E, cosa ben importante, senza alcuna pretesa di grandezza. Che sia un bel punto di partenza per un Monkey Island testuale? Sicuramente c'è del lavoro da fare ma non si è poi troppo lontani. E ancora sicuramente, si tratta di un ottimo esordio.

*Massimo Stella*  
*23 settembre 2009*

# LICENZA

Quest'opera è soggetta alla *Creative Commons Public License* versione 2.5 o posteriore. L'enunciato integrale della Licenza in versione 2.5 è reperibile all'indirizzo internet:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/deed.it>

- Si è liberi di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre, in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera alle seguenti condizioni:

## **Attribuzione**

Bisogna attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore.

## **Non commerciale**

Non si può usare quest'opera per fini commerciali.

## **Non opere derivate**

Non si può alterare o trasformare quest'opera, né usarla per crearne un'altra.

- Ogni volta che si usa o si distribuisce quest'opera, lo si deve fare secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.
- In ogni caso si possono concordare con il titolare dei diritti d'autore, utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.