

Tre storie brevi

In questa seconda puntata di StoryWare ospitiamo tre racconti brevi e caratterizzati da un finale a sorpresa, fatto del resto frequente nelle storie «one-page»

a cura di Marco Calvo

«L'ultima missione» di Luca Marchiori è stato scritto in una circostanza un po' particolare: il Galaxian Prix. Si tratta di un'amichevole e semi-seria competizione che organizziamo periodicamente su MC-link, la nostra rivista telematica. Non è un concorso e non ha pretese letterarie, ciononostante non è raro che da questo gioco vengano fuori storie bellissime. «L'ultima missione» è solo una di queste, ma per il futuro vorremmo fare le cose ancora più in grande e coinvolgere un numero maggiore di... giocatori. Al momento è solo un'idea, voi però cominciate a preparare carta e penna (si fa per dire...), perché sarete coinvolti in prima persona.

Gli altri due racconti di questo numero, «La scacchiera dei Mondi» di Mario Leoncini, illustrato appositamente per StoryWare da Antonio Bontempo, e «Atlantide» di Daniele Gewürz, provengono invece dal mondo del fandom, ovvero da quell'universo pressoché sconosciuto ai più costituito dalle riviste amatoriali di cui vi accennai qualcosa già la volta scorsa.

A dare spazio per la prima volta a queste due storie è stata la fanzine (fans magazine) «L'Eterno Adamo», curata dallo stesso Mario Leoncini. Ormai la rivista ha cessato le pubblicazioni ma ha comunque lasciato un segno nel mondo della FS amatoriale italiana, conquistandosi fra l'altro un onorevole terzo posto in occasione del XVIII convegno nazionale di letteratura fantastica (ItalCon) del 1992.

A proposito di convegni, bandi di concorso e altre iniziative interessanti legate alla fantascienza, se l'argomento vi interessa potremmo dedicargli un angolo della rubrica. Le «chicche» sono molte; ad esempio, in occasione dell'ultimo ItalCon, tenutosi a San Marino dal 29 aprile al 2 maggio 1993, si è venuto a sapere che tra breve vedrà la luce in Italia il quinto volume delle

strampalate avventure di Arthur Dent (ricordate «Guida Galattica per Autostoppisti»?). «Fundamentalmente Innocua» è il titolo di quest'ultimo parto di Douglas Adams, che ricalca le situazioni e lo stile tra il demenziale ed il geniale delle precedenti edizioni. Come pure si vanno facendo sempre più consistenti le voci circa un settimo film della serie Star Trek, il notissimo

telemovie che poi è passato al grande schermo garantendo cospicui guadagni alla Paramount Picture.

Possiamo concludere questo piccolo assaggio di news spendendo due parole per la giovane rivista «IASFM - Isaac Asimov Science Fiction Magazine», versione italiana. Nelle edicole è giunto il suo terzo numero, che si è confermato come un'interessante fonte di racconti, recensioni e informazioni per gli appassionati del genere. Tra i redattori Mirko Tavoranis, già noto ai telematici in quanto ha più volte collaborato a MC-link.

Anche questa volta nel salutarvi vi invito a spedirmi i vostri racconti di fantascienza; preferibilmente (ma non necessariamente) su floppy disk e magari in ASCII, così non dovremo lottare con i codici di controllo dei vari word processor.

Buona lettura.

Marco Calvo è raggiungibile tramite MC-link alla casella MC3363 e tramite Internet all'indirizzo mc3363@mcmlink.it

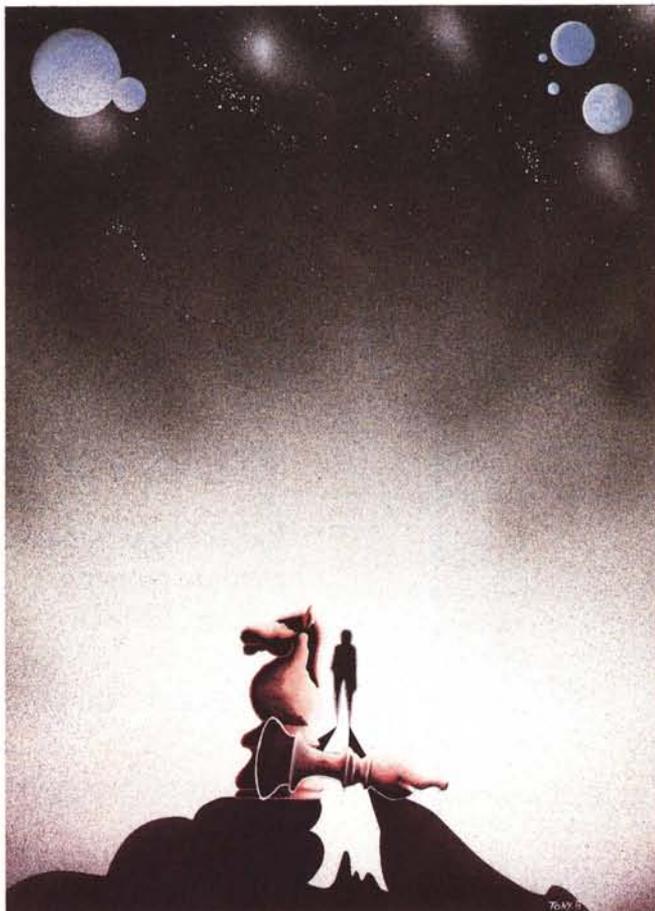
Atlantide

Racconto di: Daniele Gewürz

Spedito il: 16/12/91

Fanzine: L'eterno Adamo (MC7894) n. 4, agosto 1991

Disegno di Antonio Bontempo.
L'ultimo quarto di luna declinava lentamente tra le colline lontane. I dieci Re di Atlantide avevano trascorso tutta la giornata a catturare e sacrificare il toro propizio agli dei, come volevano le tradizioni, e a compiere libagioni come prescritto. Poi, sempre secondo i costumi, si erano



giudicati l'un l'altro, difendendo il proprio operato dell'ultimo anno e analizzando severamente quello degli altri.

Ormai la notte era anziana. Il tono si era rilassato notevolmente, se non del tutto. In modo più informale, ma non per questo meno serio, si stava discutendo delle novità e prospettive per il futuro. La notizia più importante al riguardo, ovviamente, era l'invenzione della macchina del tempo.

Goolar, il più giovane dei Re, il cui scienziato di corte aveva compiuto la mirabile scoperta, tentò di trarre le fila dei discorsi fatti fino ad allora: - Così, due di noi andranno ad investigare le ere future dell'umanità per scoprire se sarà degna del nostro aiuto e di essere nostra discendente. Gli uomini delle ere a venire saranno giudicati per le loro azioni. Il nostro verdetto sarà unico: li salveremo, ed aiuteremo, ed inalzeremo, oppure li abbandoneremo per sempre e cercheremo i nostri eredi tra le stelle.

- Questo è infatti il volere degli dei - lo sostenne Bladan, il re guerriero, il cui scudo presentava segni di colpi di uomini, mostri, demòni e, si dice, anche semidei.

- Ma chi di noi andrà? Io, per parte mia, mi offro volontario. Chi mi sarà compagno?

Per un attimo un silenzio quasi colpevole serpeggiò tra i dieci potenti, quando Eglon il canuto, la cui lunga barba candida testimoniava per la grande saggezza e la lunga esperienza, parlò:

- Se nelle vene dei giovani non scorre più il sangue valoroso che fu sparso sui campi di battaglia dell'Eubea, della Tracia, dell'Anatolia, dell'Etiopia, del Catai, dei Nuovi Mondi, sarà questo vecchio a seguire l'appello

del valoroso Bladan!

Si levarono mormorii di ammirazione, e poiché nessuno volle togliere ai due lontani l'onore dell'impresa, si decise che sarebbero stati essi a partire.

Ascoltate le spiegazioni dell'inventore, che li raggugiò sul fatto che non sarebbe stato loro possibile in alcun modo interagire con i tempi che avrebbero visitato, e che solo la loro percezione sarebbe stata attiva, e presi gli ultimi accordi con gli altri otto Re e con i due vicari, Eglon e Bladan partirono. Avevano deciso di determinare casualmente i tempi e i luoghi in cui si sarebbero fermati, per avere un'idea quanto più possibile vasta del futuro che gli uomini si sarebbero costruiti.

Quando la macchina si arrestò, si accorsero di trovarsi in una grande sala silenziosa, dal soffitto altissimo. Era deserta, tranne per un'impalcatura che si ergeva quasi al centro, su cui era sdraiato un uomo, subito sotto la volta, che stava decorando. I due Re rimasero senza parole osservando le sezioni di volta e di pareti già dipinte: raffiguravano evidentemente scene mitologiche, ma con una potenza ed un vigore cui forse solo i migliori artisti di Amiter, il Re esteta, sarebbero riusciti ad avvicinarsi. Una delle scene più impressionanti raffigurava un possente uomo anziano tendere la mano verso quella di un giovane rivero, come ad infondergli la vita. La dimostrazione di tanta arte, per iniziare, era una buona presentazione per l'umanità. Ben impressionati, i due monarchi ripartirono.

L'ambiente in cui si diradarono questa volta le nebbie del tempo trascorrente era completamente diverso. Una casa povera, in cui si udivano grida di neonati, vo-

ciare di bambini... e delle note. Concentrarono la loro attenzione sulla fonte della musica. Un uomo dal piglio severo stava emettendo, per mezzo di uno strumento di legno con tasti chiari e scuri, una melodia quale Eglon e Bladan non avevano mai udito. Ogni tanto l'uomo si interrompeva, o trascriveva dei segni su un foglio rigato. Ad un tratto una donna lo chiamò: - Johann Sebastian, raduna i bambini e venite a tavola!

- Sì, donna, finisco questa fuga ed arrivo!

Deliziati dal quadretto domestico non meno che dall'armonia della musica, Eglon e Bladan si misero ancora una volta in viaggio. E conobbero il rigore e la serenità delle civiltà orientali, il genio di Newton, la saggezza di Socrate, la determinazione di Colombo e la vita spensierata della Parigi di fine '800 e i risultati tecnologici cui l'uomo era giunto in appena tremila anni.

Eglon e Bladan tornarono entusiasti, come mai avrebbero previsto.

I dieci Re si riunirono a decidere all'unanimità che gli uomini meritavano la loro stima. Stabilirono di porre un avamposto della civiltà atlantidea, in incognito. Rimaneva da scegliere il tempo e il luogo. Si optò per il XX secolo, la cui conoscenza scientifica e tecnologica era sufficiente per comprendere gli insegnamenti di Atlantide. E per il Giappone, il cui temperamento mostrava un senso dell'onore e della giustizia che i dieci Re sentivano così simile al loro. Essi stessi sarebbero andati di persona a fondare l'avamposto. Così partirono tutti insieme ed arrivarono sul luogo. Era il 6 agosto 1945. In lontananza si sentiva il rombo di un motore d'aereo.

Daniele Gewürz

La Scacchiera dei Mondi

Racconto di: Mario Leoncini (MC7894)

Spedito il: 10/04/92

Fanzine: L'eterno Adamo (MC7894) n. 7, maggio 1992

Ricevette il pacco il giorno del primo anniversario della pensione.

Senza mittente la pesante scatola quadrata appariva anonima, priva di segni che ne lasciassero immaginare la provenienza o il contenuto. Aveva subito pensato ad un errore ma il nome e l'indirizzo stampati a chiare lettere, corrispondevano. Pose la scatola sul tavolo, firmò la ricevuta, ringraziò il corriere e si rimise a far colazione. Con gesti consueti inzuppò le ultime fette di pane nel caffè latte e mangiò con calma. Solo alla fine del rito quotidiano si decise ad aprire la scatola. Era curioso, ma non al punto da stravolgere la tranquilla vita di vedovo in pensione cui era andato abituandosi nell'ultimo anno.

La scatola conteneva un gioco di scacchi lavorato con cura. Rigidò tra le mani i vari pezzi di un materiale che non riconosceva e che sembravano risplendere in modo inusuale alla luce del mattino che filtrava dalla finestra. Maneggiare Alfieri e pedoni fu come compiere un tuffo nel passato, vecchi ricordi di battaglie incruente lo strapparono violentemente alla realtà.

Come un animale ferito allontanò i pezzi da sé. Era stato un giovane brillante negli scacchi ma gli studi universitari prima, il matrimonio e il lavoro poi, lo avevano allontanato dal gioco fino a farglielo dimenticare ed ora, in un colpo solo, ecco riaffiorare i ricordi, le speranze e la giovinezza perduta. Sgom-

berò il tavolo dagli avanzi di cibo e finì di aprire il pacco. La scacchiera era ornata di disegni che sfumavano e si ricomponevano in intrecci complicati; la mise in posizione e vi depose i pezzi.

A suo tempo aveva abbandonato la magia di quel mondo dalle sessantaquattro caselle per la realtà di un altro e ora si domandava che cosa avesse perso e che cosa guadagnato; il conto non sembrava tornare.

D'istinto sollevò un pedone. Come dotate di moto proprio le dita fremettero al contatto col pezzo, memori di gesta antiche. Lasciò che il pedone si posasse due caselle davanti al Re e al tempo stesso avvertì una scossa elettrica... c'era qualcosa nell'aria mattutina che non andava, una semplice sensazione, ma distinta. Ripose lo sguardo sulla scacchiera e fece un'altra mossa; stavolta avvertì la scossa in modo chiaro: non poteva sbagliarsi, stava succedendo qualcosa.

Fu mentre spostava il Cavallo che acquisì la certezza di una connessione tra le mosse sulla scacchiera e le sensazioni che provava subito dopo. Ma erano solo sensazioni? Quell'ultima mossa aveva provocato un cambiamento nell'assetto della cucina: una sedia era balzata all'altro capo della stanza e un quadro era comparso nella parete di fronte. Non ricordava di aver mai visto quel dipinto ma, se ne rendeva conto lui stesso, lo stupore scemava col passare dei secondi come se i cambiamenti esterni si trasmettessero piano piano anche a lui. Un'improvvisa ondata di panico gli fece rimettere a posto il pezzo appena mosso; l'effetto lo sorprese ancora di più: la sedia tornò al proprio posto e il quadro sparì.

Guardò costernato la scacchiera. Ogni mossa provocava un cambiamento nel mondo reale, cambiamento che poteva venire riassorbito rifacendo la partita al contrario. Nascose la faccia tra le mani. «Dio mio» pensò, «so-

no impazzito» e sperò con tutto se stesso che, riaperti gli occhi, l'incubo finisse. Ma la scacchiera era ancora là, coi suoi sinistri riflessi luminosi. Non era possibile, doveva avere sognato. E, invece, una consapevolezza più profonda gli diceva di no, che era vero, che stava vivendo quell'esperienza straordinaria e che non era il caso di toccare pezzi e scacchiera.

Ma perché non muovere ancora? Aveva visto come fosse possibile rifare le mosse, tornare indietro, che cosa temere dunque? La curiosità ebbe il sopravvento e riprese a spingere pezzi mentre intorno a sé lo scenario cambiava altrettanto repentino. La casa si trasformava, scompariva, si ricomponeva. Poi avvenne un fatto che lo bloccò. Aveva appena sollevato il primo pezzo catturato e stava per riporlo ai margini della scacchiera quando gli sparì tra le dita. La consapevolezza del passo senza ritorno lo colpì come una frustata.

Non osò sollevare lo sguardo dalla scacchiera per timore di vedere che cosa era diventata la casa, gli strani arbusti che lo circondavano gli facevano già abbastanza paura. Mosse ancora e ancora alla ricerca di una parvenza di normalità. Immerso nel proprio incubo muoveva con frenesia, incapace di controllare le conseguenze delle mosse. I pezzi diminuivano a vista d'occhio e allo scaccomatto l'intero gioco sparì.

Era di nuovo circondato da pareti; scure, sembravano animate di vita propria. Sentì il bisogno irrefrenabile di uscire. La porta si aprì davanti a lui inondando l'interno con il caldo manto solare. Fuori il mondo era inconsueto... no, poco normale, riflettè, macché, era quello di sempre. Grosse ruote circolavano in strada e macchinari complicati svolgevano i lavori consueti.

Dimentico di tutto trascinò i tentacoli fuori dalla porta e si immise nel turbidissimo flusso della città.

Mario Leoncini

L'ultima missione

Racconto di: Luca Marchiori (MC8439)

Spedito il: 28/03/92 a MC-link

Note: ha partecipato alla VI edizione della gara di racconti

Maledizione! Ancora quattro minuti e poi sarebbe successo di nuovo.

Erano ormai due giorni e due notti che si trovava chiusa in quella stanza. I compiti da svolgere erano sempre gli stessi. Odiosi, ripetitivi. E poi, come se non bastasse, c'era «quella» cosa. L'ora X cambiava, oggi era per le sette e trenta. Purtroppo, sapeva che questa volta c'erano tutte le premesse perché durasse più a lungo del solito.

Non era sicura che sarebbe stata in grado di sopportarlo, cercò di concentrarsi, di pensare che questa volta sarebbe stata l'ultima. Chi l'aveva convinta a farlo? È semplice. Nessuno si era disturbato a chiedere la sua opinione. Era semplicemente stata scelta per quel posto. Scelta dall'uomo che ora dormiva nel letto a fianco. Come poteva dormire?

Troppo orribile anche il solo pensarci: tremava come una foglia nel sentire i secondi che scorrevano inesorabilmente. Alle sette e trenta precise sarebbe entrata in azione.

Due minuti e trenta. Clac.

Il rumore, conosciuto e spaventoso, aveva un significato preciso. Conosceva quel rumore: si trattava di un meccanismo piuttosto semplice, in realtà, ma non per questo meno efficiente. L'ultimo spostamento avvertibile di qualcosa di concreto. Poi ci sarebbe stato solo il tempo.

Un minuto e venti.

L'oscurità nella stanza era quasi completa, solo pochi raggi di sole riuscivano a filtrare dagli avvolgibili, non perfettamente chiusi, e andavano a disegnare piccoli cerchi sulla coperta del letto.

Un minuto. Meno di un minuto.

L'uomo sdraiato era im-

mobile, poteva essere morto... No. Respirava. Solo, la sera prima, c'era stata una piccola festiciola, qui alla base. Forse avevano alzato un po' il gomito.

Ventototto, ventisette, venti...

La lancetta dei secondi percorse con precisione il suo tragitto. Tre, due... era l'ora.

Si sentì sconquassare fin nel profondo del suo essere. Mentre sobbalzava leggermente sul ripiano perfettamente levigato, si aggrappò ad un unico pensiero: pregò Dio che finisse in fretta.

Coraggio, muoviti. Fai cessare questo strazio. Perché ci voleva tanto?

L'altro si girò brontolando, con enorme lentezza. La testa gli rimbombava come una zucca vuota.

Una mano brancolò protesa nel buio: cercava un pulsante, 'quel' pulsante. Steso su un fianco, perse per un attimo la coordinazione dei movimenti, la mano si spostò leggermente...

Un attimo. Forse fu meglio così. Compì un paio di giravolte su se stessa prima di schiantarsi a terra, appena fuori dal folto tappeto, che forse l'avrebbe salvata.

Silenzio.

Un risultato l'aveva ottenuto, però quel rumore di vetri in frantumi non gli fece presagire nulla di buono. L'uomo trovò finalmente l'interruttore, la stanza si illuminò. Con fatica si tirò su, appoggiando con cautela i piedi sul tappeto, per scansare i pezzetti di vetro.

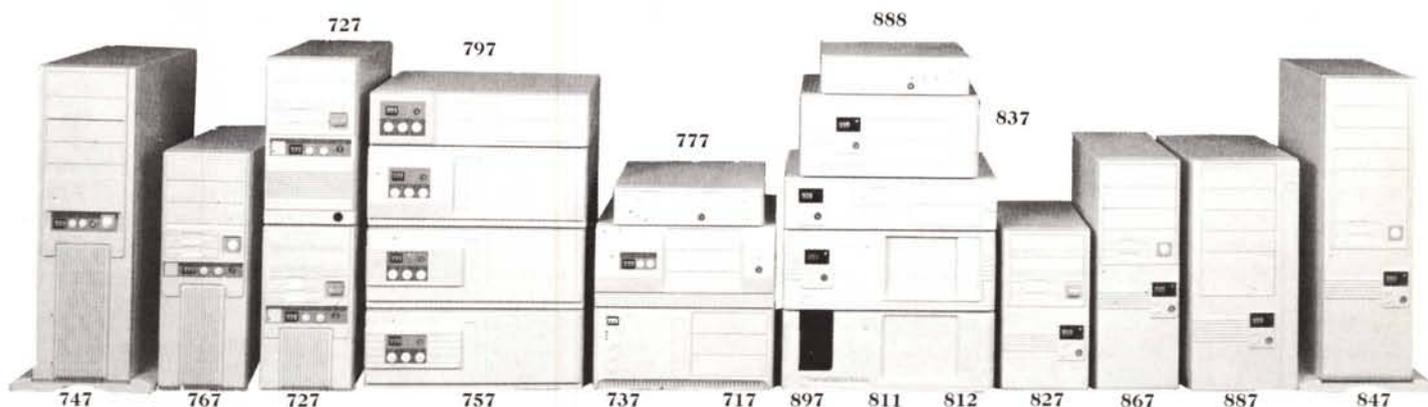
- Cristo! - Imprecò mentre sbadigliava.

Quella era la seconda sveglia che faceva cadere in quel modo da quando dormiva fuori casa. Era praticamente nuova.

La raccolse e guardò il quadrante sfregandosi gli occhi appiccicosi: si svegliò del tutto e corse in bagno bestemiando: erano le sette e quaranta.

Luca Marchiori

MESSAGGIO RISERVATO AGLI OPERATORI MODELLI A PARTIRE DA L. 65.000 !



Lanciate insieme a noi la sfida a questi TEMPI DURI e venite in vacanza con JABERT. Come? È facile, contattateci e Vi spiegheremo come avere la UTILITY CARD che Vi darà il diritto ad un soggiorno di una settimana in

uno

dei villaggi convenzionati.

**TEMPI
DURI,
VAI IN
VACANZA.**



JABERT ITALIA

SRL

NUOVA SEDE: Via Umbria, 8
42100 Reggio Emilia
Tel. 0522/518599-512301-922439
Fax 0522/513129

DEPOSITO DI MILANO:

Via Trenta Coste, 32
20134 (Zona Rubattino) Milano
Tel. e Fax 02/26410748