

Bruno Zaffoni

Il giorno prima dello tsunami

*A Francesca, che questo racconto
ha visto nascere, gli ha dato l'imprinting
e poi lo ha lasciato volare via dal nido*

Personaggi non giocatori

Maximilian “Onion” Dovai

Ex appartenente al Progetto Octopia, cuoco di bordo di vari sommergibili, la sua carriera viene fermata dalla sua dedizione alla gastronomia e la conseguente difficoltà ad attraversare i portelli stagni dei sottomarini. Per questa limitazione in passato, sempre per il Progetto, si è anche dedicato alla classificazione dei polimorfi.

Nel 2012 è un più che robusto pensionato che ha passato la settantina. Da anni vive in Thailandia, che considera il paradiso dei buongustai. In Oriente è arrivato per la prima volta su invito del suo grande amico ed ex comandante Horatio Keach, diventato monaco buddhista in un monastero sul fiume Kwai.

Fine conoscitore dell'arte del mangiar bene, straordinariamente abile in cucina, è dotato di eloquio incontenibile ed è capace d'intrattenere per ore qualunque tavolata di commensali, anche con piccoli giochi di prestigio. Uomo dai mille mestieri e dalle mille risorse, è stato decorato sul campo per aver risolto un imbarazzante problema a bordo del sommergibile *USS Sturgeon* (SSN-637) con olio d'oliva e una cipolla.

Pur non particolarmente attratto dalle donne, alle quali preferisce la Tom Yum di gamberetti, ha trovato una seconda giovinezza con...

Sujitra, detta Sue

Lunghissimi, lisci capelli corvini, corpo flessuoso di ventitreenne, Sue è di origini Moken e parla perfettamente la lingua degli zingari di mare. Sua madre, infatti, era la sorella del capovillaggio di Hat Rawai, un insediamento stanziale chao lèe che ha parzialmente sostituito la pesca con la lavorazione del pesce, l'artigianato e il commercio di souvenir per turisti. La madre morì quando Sue, cinque anni fa, lasciò la comunità per intraprendere il mestiere più vecchio del mondo.

In realtà la ragazza sta mettendo la testa a posto: è sinceramente affezionata al vecchio Max, tanto da avergli già fatto più volte proposte di matrimonio che Max regolarmente finge di non sentire.

Cronista Sportivo

Nom de plume, derivante dai suoi primi incarichi in un quotidiano di provincia, di un giornalista della più importante testata italiana, inviato speciale nei luoghi più caldi del mondo e celebre per le sue inchieste dissacranti sul potere e sui potenti. 59 anni, fisico (quasi) asciutto, in gioventù era considerato una promessa del calcio per intelligenza e tocco di palla. Dopo un incidente di gioco in Ancona-Livorno 3-1 gli è rimasta solo l'intelligenza, che usa per le sue inchieste e i suoi reportage.

È alla sua prima vacanza in Thailandia, ne

ama il cibo squisito e la gente sorridente, meno le spiagge e le zanzare. È affascinato dalla parlantina di Max e pensa di ricavare un romanzo dalle sue fantasticherie gotiche. La sua predisposizione per le lingue (ne parla una decina, birmano e russo compresi) gli ha già permesso di farsi capire in paasah thai. Con lui c'è...

Liliana Bagicalupo

52 anni, di bella presenza, da 25 anni compagna di Cronista Sportivo, che chiama affettuosamente Crospro. Neanche lei conosce la Thailandia, ma se ne è subito innamorata: pensa che ci tornerà senz'altro, ma per il suo spirito d'avventura preferirebbe un altro tipo di vacanza, più itinerante.

Anche se sta valutando l'invito ricevuto dall'amico Budsapa, maître del Corona Hotel di Ko Phi Phi per una vacanza gratuita sull'isola a Natale. Non sa però se il suo lavoro di medico le consentirà un'altra vacanza. Straordinariamente fortunata al gioco, tanto da farle pensare che più che fortuna sia una questione di ESP (e per questo evita di giocare), molti anni fa ha pubblicato con un grosso editore la sua tesi sulla medicina alternativa, soprattutto sciamanica.

Budsapa Klimann-Schäfer

Maître d'hotel, direttore e factotum al Corona, un albergo di lusso di Ko Phi Phi, ha scoperto da qualche anno di essere il nipote dell'archeologo Johannes Klimann-Schäfer, che diresse negli anni '70 il progetto Octopia. Lo scienziato, in fin di vita, lo aveva chiamato negli USA per farsi perdonare il fatto di aver abbandonato la nonna dopo una sola notte infuocata e gli aveva raccontato del progetto, chiuso dal governo per mancanza di fondi quando mancava poco per dare il colpo di grazia agli abitanti degli abissi. Però il vecchio morente, occultista part-time, ha avuto la premonizione di qualcosa che succederà proprio dove vive il nipote.

Dopo le rivelazioni, nel 2001 Budsapa entra in contatto con i servizi d'intelligence della marina thailandese, ai quali svela l'imminente pericolo, mostrando dei documenti fornitigli dal nonno. Viene creduto solo in parte dai militari thai, impotenti comunque a fronteggiare una minaccia di tale portata, tra l'altro non ancora identificata.

Thanarat Achakulwisut

Geologo marino di grande fama e direttore del Seashell Museum di Phuket, è incaricato dai servizi thai di monitorare mare e coste di Thailandia in previsione di un evento calamitoso non identificato e tantomeno

certo. All'emergere di specie sconosciute nell'Oceano Indiano, Achakulwisut ricontatta Budsapa. I due fanno in modo che Max Dovai, da loro creduto l'ultimo sopravvissuto del progetto Octopia, sia ospitato a Ko Phi Phi per averlo sottomano in caso di emergenza. Fino al momento in cui Max è messo sulle tracce degli strani fenomeni che si stanno verificando nel Mar delle Andamane.

Sathee

Capovillaggio della comunità di zingari di mare di Hat Rawai, è il fratello della defunta madre di Sue. Ovviamente disprezza la ragazza per le sue scelte di vita e la incolpa della morte della sorella.

I suoi hanno praticamente abbandonato l'attività tradizionale della pesca, stanziandosi a Phuket. Riceve periodicamente dalle altre comunità Moken pesci, molluschi e creature marine di vario tipo, che la sua gente essicca per barattarli con altre comunità o trasforma in souvenir per i turisti.

Noi la sciamana

L'antica cultura orale dei Moken è ben rappresentata dalla vecchia Noi, che si dice abbia più di cent'anni. La sciamana di tutti i chao lee, una specie di papessa, vive in un kabang attraccato in una delle isole dell'arcipelago birmano delle Mergui. È

preoccupata, perché i segni sono chiari: la comparsa di esseri dei fondali marini prefigura una catastrofe imminente.

Doctor Oku-giumu

Gli Oku-giumu (colui che sogna) sono considerati dagli Andamanesi veggenti in contatto con gli spiriti di morti e creature aliene (*lau*). Dotati di capacità magiche, sono i testimoni orali della mitologia locale. Uno di loro, che si fa chiamare Dr Oku-giumu, si è laureato in Vulcanologia all'università di New Delhi.

Davit Kobashvili

Vulcanologo georgiano, su incarico del governo indiano sta studiando da poco la faglia sismica di Sumatra, ma è perplesso: qualcosa non sta andando per il verso giusto. È come se ci fosse qualcosa (o qualcuno) che sta provocando sommovimenti non naturali.

Horatio Keach

Ex appartenente al Progetto Octopia, andato in pensione con il grado di viceammiraglio, Keach era ed è tuttora un sommergibilista esperto, dato che era primo pilota del batiscafo *Trieste 70*. Grande amico di Max, attualmente è monaco in un monastero buddhista sul fiume Kwai, presso Kanchanaburi in Thailandia.

Le etnie

Moken o Zingari di mare

Gli zingari di mare (chao lèe per i Thai) sono una popolazione (Moken) di origine malese-indonesiana, animisti, con lingua propria, dediti alla pesca per immersione in apnea (con battitori che spingono i pesci nelle reti).

Sono poche migliaia di individui sparsi in una vasta area compresa tra lo Stretto di Malacca e il Mar delle Andamane che vivono



su piccole barche (kabang) che si spostano tra un'isola e l'altra. Durante la stagione monsonica diventano sedentari, adattandosi per brevi periodi alla vita di terraferma in Myanmar, Thailandia, Indonesia e Malaysia.

Mon

Gruppo etnico presente in Myanmar, in cronico conflitto con l'etnia dominante dei Bamar (birmani) in quanto richiede uno stato indipendente. La popolazione è stimata in otto milioni di individui, la stragrande maggioranza dei quali vive in villaggi sparsi nel sud del paese, nel Tanasserim, confinante con la Thailandia.

Andamanesi

Aborigeni delle Isole Andamane, di pelle scura e di piccola statura, affini ai Pigmei africani, ai Negritos filippini e ad altre etnie negroidi presenti nel sudest asiatico, dalla Thailandia alla Malaysia. Vivono in piccole comunità all'interno della foresta pluviale con scarsi contatti con l'esterno per cui non è dato conoscerne la consistenza numerica, comunque in rapida diminuzione.

In senso orario: Max, Sue, Liliana e Cronista.

I luoghi

Ko Phi Phi

Gruppo di isolette tra Phuket e Krabi, della cui provincia fanno parte. La più estesa e conosciuta per il turismo è Ko Phi Phi Don (28 Km²). Nella vicina Ko Phi Phi Leh fu girato il film *The Beach* con Leonardo Di Caprio.

Phuket

La più grande isola thailandese (543 Km²), affacciata sull'oceano Andamane e collegata alla terraferma da due ponti stradali. Storicamente importante snodo di commerci con l'Oriente per Olandesi, Inglesi e in seguito Francesi, oggi vive di turismo. Sede provinciale è la cittadina di Phuket Town (Muang Phuket).

Mar delle Andamane

Mare al sud-est della baia del Bengala, al sud della Birmania, ad ovest della Thailandia ed ad est delle isole Andamane; fa parte dell'Oceano Indiano.

È lungo approssimativamente 1200 chilometri (nord-sud) e largo 650 chilometri (est-ovest), con una superficie di 797.700 km². Nel sud-est il mare delle Andamane forma lo Stretto di Malacca, che separa la penisola malese dall'isola di Sumatra. Nel fondo oceanico del Mare delle Andamane corrono da nord a sud due placche tettoniche: la placca della Birmania e la placca di Sunda,

che ebbero origine per i continui scontri fra la placca euroasiatica e quella indiana fra i 3 e i 4 milioni di anni fa.

Arcipelago delle Mergui (Mieyk)

Ottocento tra isole, isolette e scogli al largo della costa sud del Myanmar. Scarsamente

abitate (talune addirittura inesplorate), soprattutto da popolazioni Moken o zingari di mare.

Ranong

Cittadina di confine alla foce del Maenam Chan; conosciuta soprattutto perché da qui i

turisti raggiungono in battello Kawthong, in Myanmar, per rinnovare i permessi di soggiorno turistici. Infatti basta espatriare anche solo per mezza giornata per prolungare la permanenza massima di un mese.

Kawthong

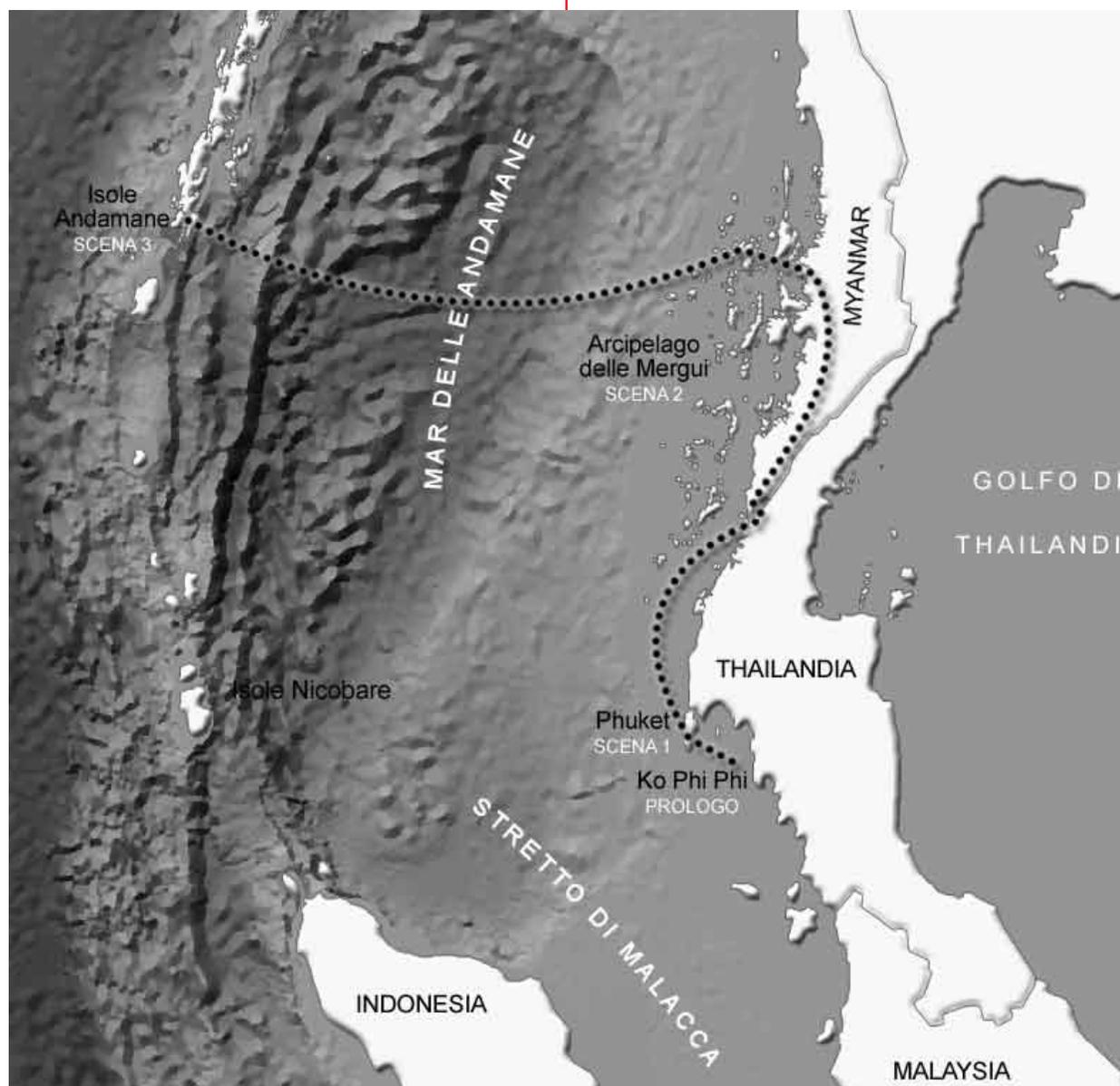
La vecchia Victoria Point degli Inglesi è il porto più meridionale della terraferma birmana. Occupazioni principali sono pesca e commercio con la Thailandia, ma anche contrabbando e spaccio di oppio proveniente dal Triangolo d'Oro. È raggiungibile solo da Ranong perché la catena montuosa che divide a nord Thailandia e Myanmar è giungla impenetrabile e non esistono valichi di frontiera.

Tenasserim

Regione birmana confinante con la parte peninsulare della Thailandia, abitata da gruppi etnici indipendentisti (Karen, Mon) spesso in conflitto armato con il potere centrale, tanto che la circolazione stradale a nord di Kawthong è proibita dalle autorità birmane.

Thatay Kuyt

Letteralmente “isola dell'uomo ricco”, dista solo 5 minuti di barca da Kawthong. Vanta un enorme hotel a 5 stelle, casinò e campo da golf.



Glossarietto

Mieyk

Cittadina portuale nel nord del Tanasserim, ideale per raggiungere le isole Mergui.

Thayawthadayi Kuyt

Isola dell'arcipelago delle Mergui, abitata da zingari del mare.

Isole Andamane

Nel mare omonimo, arcipelago di amministrazione indiana formato da quasi 600 isole, con le Isole Nicobare prolungamento naturale dell'isola indonesiana di Sumatra. Abitato da indiani, anglosassoni e dall'etnia originaria di razza negroide. Capitale è Port Blair, 150.000 abitanti.

Barren Island e Narcondam Island

Isolotti vulcanici a est della Grande Andamana.

Kanchanaburi

Città della Thailandia bagnata dal Maenam (fiume) Kwai, celebre per il ponte e per la cosiddetta ferrovia della morte fatta costruire ai prigionieri dagli occupanti giapponesi durante la II Guerra mondiale.

Ah-ahan chao (*thai*), prima colazione.

Baht (*thai*), Valuta thailandese. All'incirca 40 baht valgono 1 euro.

Betel (*internaz.*), palma (*Areca catechu L.*) le cui noci avvolte in foglie spalmate di calce vengono masticate per produrre un effetto narcotico.

Chao lee (*thai*), zingari di mare.

Check bill duay (*thai*), conto di albergo o ristorante. Lett: conto (anglicismo) insieme.

Farang (*thai*), straniero, occidentale.

Lau (*andamanese*), spirito dei morti o di creature aliene per le religioni animiste (**nat** in birmano, **phi** in thai).

Longyi (*birmano*), lunga gonna simile al sarong

Nota per il master

Fattore tempo

Scopo del gioco, all'inizio oscuro ai giocatori, è scongiurare il cataclisma che il 21 dicembre 2012 provocherà la fine del mondo predetta da una profezia Maya.

L'avventura ha inizio il 21 novembre con la visita al Seashell Museum.

Il viaggio dei giocatori dovrebbe svolgersi in un tempo ideale di 16 giorni, il che permette loro di arrivare alle ultime scene il 7 dicembre, cioè due settimane prima della catastrofe.

Il master terrà conto segreto dei giorni persi. Se in qualsiasi fase del gioco il conteggio supererà i 14 giorni vai a Finale 1.

indossata da uomini e donne.

Kabang (*moken*), imbarcazione e abitazione degli zingari di mare.

Kyat (*birmano*), valuta del Myanmar, al cambio nero un dollaro vale dai 700 agli 800 kyat.

Ko (*thai*), isola.

Kuyt (*birmano*), isola.

Maenam (*thai*), fiume.

Muang (*thai*), città.

Naraka kundam (*sanscrito*), pozzo dell'inferno, etimologia dell'isola andamanese di Narcondam.

Oku-giumu (*andamanese*), lett: colui che sogna. Veggente in contatto con gli spiriti (*lau*, vds).

Orang (*malese, indonesiano*), uomo.

Songthaew (*thai*), veicolo, generalmente un pick up trasformato per il trasporto pubblico di persone.

Thanhaka (*birmano*), pasta di polvere di legno che viene spalmata sul volto di donne e bambini per scopi estetici e protettivi.

Tom yum (*thai*), zuppa a base di latte di cocco, erba limone e foglie di lime, generalmente con gamberi o pollo.

Tuk tuk (*thai*), lett: molto economico.

Motociclo a tre ruote per il trasporto di persone o cose. Chiamato anche samlor (lett: tre ruote).

Wat (*internaz.*), monastero buddhista composto da più edifici. È prassi che ogni credente nell'arco della vita vi trascorra almeno sei mesi come monaco.

Prologo. Ko Phi Phi

Siete in vacanza a Ko Phi Phi, un'isoletta turistica tra la grande isola di Phuket e la penisola thailandese.

Annoati dal luogo, troppo turistico, dalla pioggia del monzone autunnale che colpisce improvvisa, dalla vostra scarsa propensione allo stare pancia al sole, passate il tempo ascoltando le fantasiose avventure marinare di un ciarliero ciccione americano, Maximilian Dovai.

Costui racconta di aver fatto parte in passato di un progetto segreto, la cui *mission* era combattere strane creature che vivevano (adesso, afferma, il progetto è chiuso per mancanza di fondi e incredulità di un governo becero) nelle profondità abissali. Farnetica anche di incroci tra umani e abitanti del mare, di divinità e cose così. Per non credendo a una sola parola, siete affascinati dalla colorita eloquenza di Max.

Con lui anche Sujitra, detta Sue, una ventenne thai che si dice follemente innamorata di Max, piuttosto in là con l'età. Pur convinti che la ragazza ami più i baht che il ventre prominente dell'americano ne tollerate la compagnia per la bellezza orientale e la dolcezza che dimostra verso il vecchio. Lo stesso Max scherza spesso sul suo rapporto con Sue: "se non amante, almeno badante".

Spesso seduti al bar del Corona Hotel di fronte a una birra Singha e a portentosi curries piccanti, fate amicizia anche con una coppia di mezza età: Cronista Sportivo, un inviato speciale (malgrado il suo nome di plume dovuto ai suoi primi incarichi in un quotidiano di provincia) celebre in Italia per i suoi reportage e le sue inchieste sul potere e i potenti, e la sua compagna da 35 anni Liliana, una dottoressa specializzata in medicina alternativa.

Con loro c'è spesso anche Budsapa, il direttore dell'albergo, un thai con nonno tedesco interessatissimo ai discorsi di Max, quasi ne sapesse qualcosa.

Tra voi nasce un'amicizia solida, che giunge al punto che Budsapa vi invita, a sue spese, a passare la settimana di Natale nell'albergo.

"In quel periodo non piove", assicura Budsapa.

Infatti (ma lo sa solo il master) in quel periodo le giornate saranno splendide. Il 21 dicembre 2012, giorno in cui termina il calendario Maya, l'acqua non arriverà dal cielo, ma dal mare. Sarà il giorno dell'Armageddon, che solo i giocatori potranno evitare.

Dopo una notte di pioggia che continua anche al mattino, Budsapa offre a tutti dei biglietti omaggio per il Seashell Museum di Phuket e insiste parecchio perché prendiate il primo battello per l'isola.

Perché Budsapa sente che qualcosa di immane sta per accadere, qualcosa che ha già cominciato a sputare esseri orrendi dal fondo degli abissi.

Qualcosa che può essere evitato solo da quel vecchio uomo grasso, l'unico ad avere memoria di una battaglia titanica mai finita.

Come gli aveva confidato sul letto di morte il nonno, uno scienziato deluso dall'amore che aveva ritrovato, per una sola notte, la dolcezza di una donna proprio lì, a Ko Phi Phi.

Adesso a Budsapa Klimann-Schäfer non rimane che la speranza.

Scena 1. Phuket



Scena 1A. Seashell Museum: la foto

Siete al Seashell Museum, un edificio moderno a poche centinaia di metri dalle spiagge di Rawai, nel sud dell'isola di Phuket. Il museo vanta una collezione malacologica tra le più importanti d'Asia ed è collegato con i migliori centri di ricerca marina mondiale.

Mentre vi state allontanando venite avvicinati da un signore distinto che si presenta come Thanarat Achakulwisut, geologo marino e direttore del museo. Come per caso, costui vi informa di strani sommovimenti che stanno avvenendo nel Mar delle Andamane, testimoniati dal ritrovamento di strani pesci a opera dei Moken, i cosiddetti zingari di mare. Mostra loro la foto di un essere marino vagamente antropomorfo, affermando che la foto è stata scattata nel vicino insediamento moken di Hat Rawai. Si lamenta di avere solo la foto, perché sembra che l'essere sia finito in salsa di pesce. Max riconosce nell'essere un polimorfo e decide di investigare.

Mentre vi avviate verso il villaggio, Max illustra la situazione, pregandovi di aiutarlo.

Mapa della scena 1

Scena 1B. Villaggio Moken: le zingare di mare

Strette l'una all'altra, poche capanne di bambù occhieggiano tra la vegetazione tropicale da cui filtra il blu del mare. Dai tetti sbilenchi in lamiera penzolano davanti ai buchi bui degli ingressi lunghi e colorati striscioni pubblicitari ormai rovinati dalle intemperie. Le capanne affondano lunghi pali di legno nelle pozzanghere, dove sguazzano galline magre e bambini seminudi con la pelle bruciata dal sole. Qualche gazebo ricoperto di paglia lascia filtrare i primi goccioloni di pioggia che colpiscono le donne che stanno intrecciando foglie di banano accovacciate sul tavolato. Se vi rivolgete alle donne in inglese ricevete solo sguardi perplessi e risatine. Solo Sue è in grado di farsi capire e chiede di Sathee, il capovillaggio. Le donne indicano dei graticci dove sono appese a essiccare centinaia di pesci, ma fanno presente a Sue che Sathee non sarà contento di vederla.

> Sue capisce che non è il caso di incontrare lo zio e si ritira in bell'ordine, mandando avanti gli altri (vai 1C, incontro con Sathee).

> Sue decide di incontrare lo zio (vai 1C5, lo zingaro unfuriato).

Zingari di mare: al centro Sathee.

Scena 1C. Villaggio Moken: incontro con Sathee

Tra i graticci riparati da un tendone, un enorme calderone in cui sta sobollendo una poltiglia scura dall'odore repellente. È la salsa di pesce, namplaa, un condimento presente in molti piatti thai. Mentre Sue si ferma sul limitare del villaggio vi avvicinate a Sathee, un uomo sui cinquanta seduto sui talloni che sta pulendo del pesce con un coltellaccio.

Per fortuna lo zingaro sa un po' d'inglese. Cominciate pure la conversazione. Intanto qualcuno nota tra i pesci appesi uno che somiglia molto, anche se più piccolo, alla foto mostrata da



Achakulwisut. Dovete trovare il modo di farvi dire la provenienza del polimorfo, accattivandovi Sathee.

> Vi spacciate per collezionisti o studiosi e chiedete di acquistare il pesce? (vai 1C1, contrattazione).

> Acquistate qualche souvenir o date una mancia allo zingaro? (vai 1C2, la mancia).

> Affrontate la questione di petto, chiedendo allo zingaro dove è stato trovato il pesce? (vai 1C3, i farang).

Scena 1C1. Villaggio Moken:

contrattazione

Si inizia a contrattare in baht (1 euro corrisponde a 40 baht): Sathee percepisce il vostro interesse e spara 2500 baht, ma visto il costo della vita in Thailandia sono sufficienti 500 baht (poco più di 10 euro) per aggiudicarvi il polimorfo rinsecchito e rendere Sathee molto disponibile. Su richiesta, lo zingaro si prodiga in particolari sul ritrovamento. Vi trova simpaticissimi, al punto che vi regala il pesce (*vai a 1C4, il racconto*).

Scena 1C2. Villaggio Moken: la mancia

Bastano un centinaio di baht a Sathee o a una delle donne per rendere il capovillaggio affabile e disponibile. Per ringraziarvi vi regala un pesce a vostra scelta (*vai a 1C4, il racconto*).

Scena 1C3. Villaggio Moken: i farang prepotenti

Sathee è disturbato da voi, prepotenti farang (termine leggermente spregiativo per straniero) e si chiude a riccio o, peggio... (*vai a 1C5, lo zingaro infuriato*).

Scena 1C4: Il racconto

Il capovillaggio vi racconta che il pesce proviene da una comunità di zingari che vivono a nord, in un arcipelago vicino alla costa birmana. Racconta anche non sono

facilmente rintracciabili, perché si spostano seguendo i branchi di pesce, e che la prossima consegna sarà tra venti giorni. Si tratta, ora, di individuare quali sono queste isole e di raggiungerle, dato che Sathee non ha saputo dirne il nome “farang”. Vi allontanate, pesce sottobraccio, mentre la pioggia monsonica si fa sempre più insistente (*vai a scena 1D*).

Scena 1C5: lo zingaro infuriato

Sathee dà in escandescenze e vi minaccia col machete con cui sta curando il pesce, costringendovi alla ritirata. Ora siete... in alto mare e dovete decidere il da farsi.

> *Tornate mestamente a Ko Phi Phi?* (*vai alla scena 1K*).

> *Tornate al Seashell Museum?* (*vai a 1F*)

> *Provate a rubare il pesce misterioso?* (*vai a 1E*)



Il polimorfo.

Scena 1D. Hat Rawai

A poche decine di metri dal villaggio la spiaggia di Rawai è deserta. Il vento scuote la cima delle palme da cocco mentre grosse gocce di pioggia calda disegnano arabeschi sulla sabbia.

Lunghe barche dalla prua infiocchettata da nastri colorati oscillano ormeggiate a pochi metri dalla riva. In fondo alla baia una baracca d'assi sconnesse: un bar, come si capisce dall'onnipresente insegna con il marchio Coca Cola, riconoscibilissimo anche in caratteri thai.

> *Vi ritirate sotto la tettoia del bar?* (*vai a 1D1*).

> *Cercate un tuk tuk per riparare al Seashell Museum?* (*vai a scena 1F*).

Scena 1D1: il bar chiuso

Breve corsetta e vi ritirate al riparo della tettoia. Vi guardate intorno. Il bar è chiuso e non c'è nessuno. A fianco della costruzione principale un'altra baracca fatiscente di legno, più piccola, sembra avere la porta chiusa solo da fil di ferro.

La pioggia è diventata un diluvio. Da sotto la tettoia l'impressione è di trovarsi dietro a una cascata.

L'acqua comincia a filtrare dalla copertura. Fradici, i nostri tentano di aprire la porta del bar, chiusa con un grosso lucchetto. Nienta da fare.

> *Forzate la porta della baracca? (vai a 1D2).*

> *Ve ne state a infradiciarvi? (vai a 1D3).*

> *Vi dirigete verso il museo? (vai a 1F).*

Scena 1D2: Internet Point

Rapida corsa verso la baracchina: sulla porta socchiusa un foglietto stinto: “Call overseas. Internet Point”. Entrate, scrollandovi l’acqua di dosso come cani dopo il bagnetto. Nel buio lampeggia il savescree del computer, già collegato a Internet. Tanto per passare il tempo vogliamo vedere chi sono, questi zingari di mare? Basta digitare “sea gypsies” su Wikipedia e si apre la scelta tra Bajau, Moken, Orang Laut, Urak Lawoi. “Moken”, suggerisce Sue. Il gioco è fatto (vedi scheda, fig. 5), adesso ne sapete di più.

Sempre su Internet scoprite che non esistono mezzi per raggiungere le Mergui: le agenzie organizzano viaggi in battello solo fino alle isole Surin, anche perché ci sono tensioni tra Thailandia e Myanmar e la guardia costiera birmana, molto vigile, impedisce l’ingresso nelle proprie acque territoriali sparando a vista (vai a scena 1G).

Sea gypsies di etnia Moken secondo Wikipedia.

Moken (Sea gypsies)

The Moken (also spelled Mawken or Morgan), are an Austronesian ethnic group with about 2,000 to 3,000 members who maintain a nomadic, sea-based culture. They speak their own language which belongs to the Austronesian language family.

They refer to themselves as Moken. The name is used for all of the proto-Malayan speaking tribes who inhabit the coast and islands in the Andaman Sea on the west coast of Thailand, the provinces of Satun, Trang, Krabi, Phuket, Phang Nga, and Ranong, up through the Mergui Archipelago of Burma (Myanmar). The group includes the Moken proper, the Moklen (Moklem), the Orang Sireh (Betel-leaf people) and the Orang Lanta. The last, the Orang Lanta are a hybridized group formed when the Malay people settled the Lanta islands where the proto-Malay Orang Sireh had been living.

The Burmese call the Moken Selung, Salone, or Chalome. In Thailand they are called Chao Ley (people of the sea) or Chao nam (people of the water), although these terms are also used loosely to include the Urak Lawoi and even the Orang Laut. In Thailand, acculturated Moken are called Thai Mai (new Thais).

The Moken are also called Sea Gypsies, a generic term that applies to a number of peoples in southeast Asia. The Urak Lawoi are sometimes classified with the Moken, but they are linguistically and ethnologically distinct, being much more closely related to the Malay people.

Their knowledge of the sea enables them to live off its fauna and flora by using simple tools such as nets and spears to forage for food. What is not consumed is dried atop their boats, then used to barter for other necessities at local markets. During the monsoon season, they build additional boats while occupying temporary huts. Because of the amount of time they spend diving for food, Moken children are able to see better underwater due to accommodation of their visual focus.

Some of the Burmese Moken are still nomadic people who roam the sea most of their lives in small hand-crafted wooden boats called kabang, which serve not just as transportation, but also as kitchen, bedroom, and living area. However, much of their traditional life, which is built on the premise of life as outsiders, is under threat and appears to be diminishing.

The Burmese and Thai governments have made attempts at assimilating the people into their own culture, but these efforts have met with limited success. Thai Moken have been permanently settled in villages located in the Surin Islands (Mu Ko Surin National Park), in Phuket Province, on the southeastern (Hat Rawai) and northwestern coast of Phuket Island.

Scena 1E. Tentato furto

Sathee sembra distratto. Fingendo di allontanarvi, con sveltezza infilate il polimorfo in una borsa, quando due energumeni sbucano da una capanna urlando e si precipitano verso di voi. Troppo tardi per fuggire: sono botte da orbi. Non vi resta che riparare in qualche modo all'ospedale di Phuket. La prognosi è di sette giorni e impacchettati come un regalo natalizio tornate a Ko Phi Phi a leccarvi le ferite (vai a scena 1K).

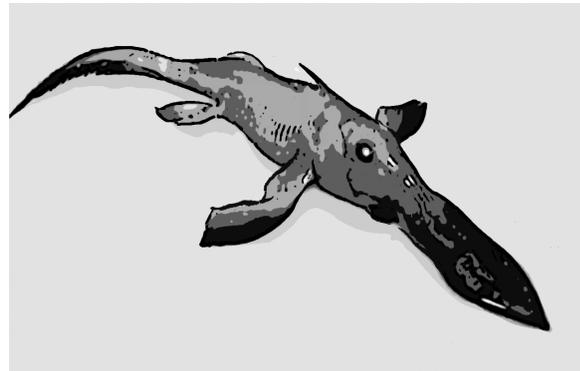
Nelle foto, specie sconosciute rinvenute dagli zingari di mare.



Scena 1F. Ritorno al Seashell Museum

Tornate al museo, ma scoprite che Achakulwisut se n'è già andato per delle ricerche al largo della costa. Mentre lasciate lo strano pesce antropomorfo alla segretaria, pregandola di farlo avere al direttore, la donna vi consegna una busta indirizzata a Max. Dentro c'è la foto del polimorfo e una lettera. Dopo aver letto il messaggio

- > decidete di seguire il consiglio (vai a 1I).
- > non ci capite niente e tornate ad abbronzarvi a Ko Phi Phi (vai a scena 1K).



Scena 1G. Il proprietario del bar

Si è fatto mezzogiorno e sta spiovento quando siete sorpresi dal rientro del proprietario del locale, piuttosto arrabbiato per l'intrusione.

> *Provate a scusarvi dell'intrusione con la scusa che volevate fermarvi a pranzo? (vai a 1G2, kaeng kiao wan).*

> *Gli dite che pioveva e che non volevate bagnarvi? (vai a 1H, la polizia)*

Scena 1G2: kaeng kiao wan

L'uomo è soddisfatto che vi fermiate a pranzo, di sicuro vi farà un check bill duay salato. Di fronte a un kaeng kiao wan kai, uno squisito curry dolce e piccante di pollo, fate il punto della situazione:

> *tornare a Ko Phi Phi con le pive nel sacco? (vai a scena 1K).*

> *tornare al museo? (vai a scena 1F).*

> *trovare un modo per raggiungere le Mergui? Ma come? E a cercare cosa? (vai a 1G3, consigli)*

Scena 1G3: consigli per gli acquisti

Sentendo i vostri discorsi il proprietario suggerisce di noleggiare una barca, suo cugino per l'appunto ne ha una disponibile. Anzi, gli telefona. Risultato, il cugino non vuole andare alle Mergui perché i birmani

sparano. Solo fino a Ranong, sul confine, dice. Max è determinato, perché capisce l'importanza del ritrovamento del polimorfo, e anche voi siete eccitati: finalmente un'occasione per interrompere delle vacanze noiose. Ma una leggera angoscia sta montando dentro di voi: sentite che qualcosa di maligno sta per accadere. Qualcosa dopo la quale niente sarà più lo stesso. E che bisogna fare in fretta. Molto in fretta,

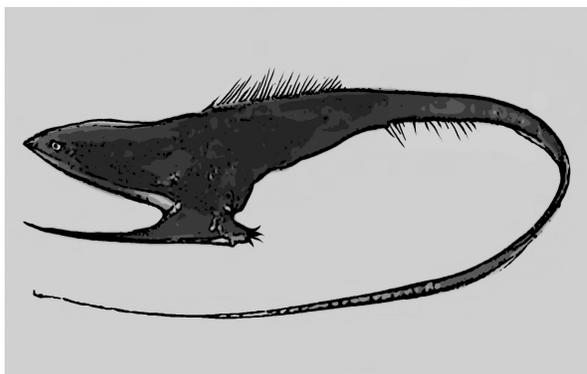
Qualcuno suggerisce di provare in un'agenzia a Phuket Town.

> *accettate la barca del cugino sperando di convincerlo a portarvi fino alle Mergui? (vai a 1G4, il cugino).*

> *cercate un'agenzia in città? (vai a scena II).*

Scena 1G4: il cugino

Niente da fare, il cugino è irremovibile. Non vi resta che cercare un'agenzia (vai a scena II).



Scena 1H. La polizia

L'uomo si mette a sbraitare: nessuno si preoccupa della pioggia, in Thailandia. Stridìo di freni, è un'auto con le insegne della polizia. Ne scende un poliziotto che, dopo aver saputo che alloggiate a Ko Phi Phi, minaccia la prigione se non ve ne tornate immediatamente in albergo. Non resta che accettare (vai a scena 1K).



Scena II. Surin Islands Travel Agency

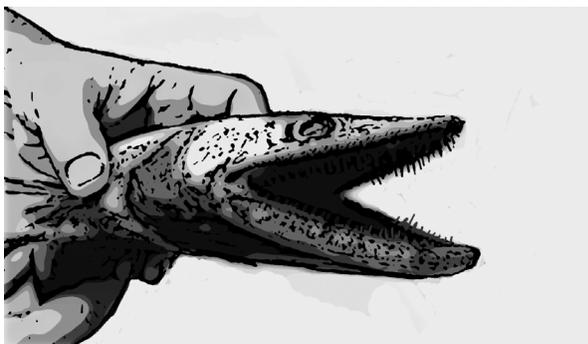
L'uomo dell'agenzia conferma l'impossibilità di raggiungere le Mergui. Un peccato, afferma, perché proprio lì, nelle vicinanze di un'isola dal nome impronunciabile vive un personaggio che gli renderebbe "a lot of money", se potesse portarci i turisti sempre in cerca di emozioni: Noi, la sciamana degli zingari, vecchia e matta come un cavalluccio marino, che si dice veda il futuro e sia in contatto con gli abitanti del profondo.

> *decidete di rinunciare alla barca e di raggiungere il Myanmar via terra noleggiando un pick up (vedi le cartine e vai a 1I2, via terra).*

> *capite che il punto debole dell'uomo è proprio il "money" e chiedete di noleggiare un motoscafo o qualcosa di simile per le Mergui (vai a 1I3, il rifiuto).*

> *...naturalmente non per le Mergui, ci mancherebbe, sapete che il tipo non rischierebbe la barca. Solo per fare un giretto di qualche giorno lì attorno, magari a Ko Similan o a Khao Lak.*

Per una cifra esorbitante e anticipata l'agente di viaggio, dopo un paio di telefonate, assicura che l'indomani all'alba troverete una imbarcazione di gran lusso alla fonda nel porticciolo turistico di Ao Chalong, sulla costa est (vai a scena 1J).



Scena 1I2: via terra

Il pick up è subito pronto. Un'occhiata alla cartina (*vedi figg.*) e via, destinazione Ranong (*vai a scena 2B*).

Scena 1I3: il rifiuto

L'uomo è tentato, ma alla fine rifiuta il sacco di baht che volevate offrirgli.

> *ripiegate sul pick up (vai a 1I2, via terra).*

> *negate di voler andare alle Mergui e prenotate la barca (vai a scena 1J).*

Scena 1J. Ao Chalong

L'indomani, in effetti, una barca c'è; ma sicuramente non lussuosa. Si tratta di un ex peschereccio riadattato dall'aria mesta, non fosse per le ghirlande di gelsomino che decorano la cabina di guida. Per di più con un capitano decrepito come la barca, che di sicuro non vorrà avventurarsi fino alle Mergui.

> *pagate il capitano perché lasci la barca a voi (vai a 1J2).*

> *chiedete di essere sbarcati a Ranong (vai a scena 2B).*

Scena 1J2: Verso le Mergui

Anche qui il baht mette le cose a posto: per una cifra con cui la barca si sarebbe potuta comprare, il marinaio cede il comando a Max, che gli ha mostrato i documenti della pensione che riportano lo stemma dell'U.S. Navy, affermando che si tratta del brevetto di pilota.

Vi imbarcate. Avanti tutta verso le Mergui: ottocento isole, isolette, scogli... per buona parte ancora inesplorate. A cercare un ago in un pagliaio senza ancora sapere di che ago si tratta (*vai a scena 2*).

Scena 1L. Achakulwisut è arrabbiato

Una settimana è passata, dalla visita al museo. A Ko Phi Phi siete sempre più annoiati e non vedete l'ora di tornarvene al lavoro. Neanche la compagnia di Max & C. vi tira su di morale. Soprattutto perché Max si è incupito e non scherza più: sembra una tigre in gabbia. Neanche Budsapa vi tratta come prima, anzi è piuttosto sgarbato.

Durante la prima colazione riappare Thanarat Achakulwisut. Sembra furioso.

Il geologo mette subito le carte in tavola, affermando di lavorare per i servizi thai e di essere in caccia di qualcosa che Max conosce benissimo. Di aver passato la settimana facendo ricerche per conto suo, convinto fosse più svegli e già sulla pista. Solo al rientro ha saputo che eravate tornati a Ko Phi Phi in brache di tela.

“Una settimana persa”, bofonchia, “una settimana e non sappiamo ancora cosa e quando succederà. Se non ci fossi stato io a indagare...”. Racconta di una vecchia zingara di mare che vive alle Mergui, una sciamana dotata di preveggenza che forse sa qualcosa. Inavvicinabile, per un Thai. Lei li odia, dopo che le hanno ucciso due figli in una delle tante scaramucce di confine. Per questo Achakulwisut vi invita a trovare Noi consegnandovi le chiavi di un potente motoscafo d'altura. Siete umiliati ma sollevati: la caccia riprende.

Anche se ognuno di voi sente dentro il peso opprimente di questi sette giorni inutili. Qualcosa dentro di voi urla che se non riuscirete a riguagnare il tempo perduto migliaia, milioni di persone, forse miliardi, perderanno il treno della vita (*segna 7 giorni persi e vai a scena 2*).

Scena 2: Le Isole Mergui

Scena 2A. Mar delle Andamane

Le speranze di raggiungere le Mergui svaniscono presto, appena doppiata Ko Surin, quando la silhouette minacciosa di una lancia birmana appare all'orizzonte. Non vi resta che farvi sparare o fare rotta su Ranong. E voi mica siete scemi... (vai a scena 2B).

Scena 2B. Ranong

Ranong sembra tranquilla e indaffarata, una qualsiasi cittadina thai. Solo la cospicua presenza di militari, sia sulle imbarcazioni da guerra ancorate nel porto che a terra, tra le stradine polverose, rivela che la storica rivalità tra l'ex Birmania e la Thailandia sta vivendo un altro momento drammatico. Max sa benissimo che per andare in Myanmar bastano dieci minuti su una di quelle barchette alla fonda che attraversano l'estuario del fiume, lo ha fatto parecchie volte per rinnovare il permesso di soggiorno turistico thai: basta infatti uscire e rientrare dai confini per avere un'estensione del visto turistico thai.

Però, arrivati al posto di frontiera su un'isolotto al largo di Ranong, scoprite che la concessione dei visti per il Myanmar è sospesa fino a che le acque si saranno calmate. Restano validi solo i visti concessi

in precedenza, e solo Max ce l'ha. Cronista si offre di falsificare i visti per tutti, lo ha fatto in parecchie occasioni quando era inviato e gli basta un computer con un buon software di grafica.

> *accettate la proposta di Cronista (vai a scena 2B3).*

> *tentate di forzare il blocco e raggiungere Kawthong di nascosto (vai a 2B2).*

Scena 2B2: la prigionia

Vero è che i soldati orientali sono in maggioranza piccoli e magri. Ma quando ti puntano un fucile addosso sembrano giganti. E le prigionie birmane non sono certo famose per il gentile trattamento degli stranieri accusati di contrabbando di stupefacenti. Solo il fermo intervento congiunto delle vostre ambasciate ha effetto, e dopo otto giorni a riso e acqua siete liberi di girare per Kawthong (*segna otto giorni persi e vai a scena 2C*).

Scena 2B3: i visti

È facile trovare un gestore di Internet Point disposto a chiudere un occhio per qualche baht in più. Dopo qualche tentativo i vostri visti sono pronti, con tanto di foto a colori (*vai a scena 2C*).

Scena 2C. Kawthong

Consueta animazione asiatica nei vicoli fangosi del paese. Ovunque uomini in longyi (il sarong birmano), donne con le guance coperte di thanhaka, bambini seminudi, carretti di legno stracarichi tirati a mano o da coppie di buoi, bancarelle di cibo. S'è fatta sera e trovate una guesthouse fatiscente.

A cena venite a sapere dall'oste che vi trovate in un cul de sac: raggiungere le Mergui è praticamente impossibile. Nè per mare, perché la flottiglia da guerra è alla fonda in attesa di possibili sviluppi bellici con la Thailandia e perfino i pescatori sono costretti a terra; né via terra, perché il vecchio divieto governativo di percorrere il Tanasserim per la presenza di ribelli Mon è sempre valido e mezzi pubblici non ce ne sono. Comunque, conclude l'oste, l'attenzione dei militari è concentrata su Kawthong per paura di un attacco thai: anche molti militari che presidiavano la regione a nord sono scesi in paese.

Suona buffo che, in quell'atmosfera prebellica, nel locale siano appese locandine turistiche: gite sull'elefante, hotel di lusso, casinò, campi da golf.

Davanti a una cartina geografica dovete prendere una decisione. Sembra proprio che per raggiungere le Mergui ci sia solo un modo, anche se rischiosissimo: attraversare la regione del Tanasserim e arrivare fino a



Myeik, 450 Km a nord e fuori dalla zona di guerra; e di lì trovare un mezzo per le isole.

> se chiedete una barca o un mezzo di terra per andare a nord ricevete un secco rifiuto: nessuno vuole rischiare, con i militari di mezzo.

> se chiedete di noleggiare un veicolo capiente o più, anche delle moto, per farvi un giretto turistico nei dintorni l'oste vi risponde che nessuno noleggia niente. Però un suo conoscente vende auto usate (vai a 2C2, il pick up).

> se non accettate non vi resta che arrendervi: ma che gioco sarebbe? GAME OVER

Scena 2C2: il pick up

Tra le auto notate un pick up col cassone coperto e panche di legno per i passeggeri che un tempo faceva servizio pubblico. È privo di cofano e ha l'età di vostra nonna, ma sembra che il motore funzioni ancora e ci state tutti comodi. Lo prendete, costa solo 1000 dollari. Appena fuori paese puntate verso nord. (vai a scena 2D).

Scena 2: l'arcipelago delle Mergui.

Scena 2D. Tanasserim

Il pick up ansima un po' sulla sottile striscia d'asfalto malconco delimitata ai lati da fango e terra battuta, ma finora è tutto tranquillo. Siete immersi in un tunnel di vegetazione così rigogliosa che dovete tenere i fari accesi. All'uscita da una curva vi si para davanti un check point: due soldatini ben armati tra qualche fusto di benzina a sbarrare la strada. Nessun veicolo in vista, forse i militari sono appiedati. Confabulate in fretta: qualcuno ha un piano?

> *accelerate e forzate il posto di blocco (vai a 2D2, il gioco)*

> *fate marcia indietro (vai a 2D3, attesa).*

> *vi fermate e tentate di spiegare che avete sbagliato strada. I soldatini fanno simpaticamente presente che quella è l'unica strada che percorre la regione (torna a 2B2, la prigionia).*

Scena 2D2: il gioco del bowling

Il motore romba come un dragster in un film di Hollywood e piombate sui fusti di benzina alla massima velocità consentita dal catorcio. Avete una fortuna marcia: i fusti si comportano come palle da bowling e abbattono i due soldati come birilli. Solo quando siete quasi fuori vista sentite degli spari e il sibilo delle pallottole.

Ma siete ormai fuori portata (vai a 2D5, la trappola).

Scena 2D3: attesa

Vi fermate qualche chilometro a valle e vi fate una birra. E adesso?

> *aspettate la notte e tentate di passare col buio, sperando che i soldati se ne siano andati (vai a 2D4, la casamatta).*

> *decidete che vale la pena di rischiare e sfondare il blocco (vai a 2D2, il gioco).*

Scena 2D4: la casamatta

Sono le 3 di notte. Tra i suoni inquietanti della giungla mandate qualcuno in avanscoperta.

Niente da fare, i soldati vivono in una casamatta di legno a fianco del check point che non avavate notato prima.

E fanno i turni anche di notte. Non rimane che arrendersi o tentare lo sfondamento (vai a 2D2, il gioco). però avete perso tempo per niente.

Scena 2D5: la trappola

Capanne di bambù occhieggiano tra i verdi diversi di piante enormi, tra i rami delle quali volteggiano le scimmie. Piccoli, miserabili villaggi scorrono a lato della strada.

Niente traffico, solo qualche carro trainato da enormi buoi gibbuti. All'improvviso trovate la stada sbarrata da un tronco di palma caduto.

> *scendete per spostarlo (vai a 2D6, i Mon).*

> *sentite puzza di trappola e fate*

dietrofront in attesa di un momento più propizio (vai a 2D9, notte insonne).

Scena 2D6: i Mon

Uomini in longyi e in mimetica sbucano dal buio della vegetazione. In breve vi accorgete che siete circondati da facce minacciose almeno quanto i kalashnikov e i machete che i tizi impugnano.

Sono Mon. Ve l'avevo detto, che non sarebbe stata una passeggiata.

Il capo vi interpella con violenza in una lingua sconosciuta. Solo Cronista capisce che è un dialetto simile al birmano: lo parla un po' perché è stato corrispondente di guerra in una tribù Karen, nel nord del paese.

Reagire sarebbe suicida: ma come cavarsela?

> *se riuscite a convincere i Mon di essere lì per aiutarli (es: membri di una ONG, inviati dell'ONU, giornalisti che documenteranno le persecuzioni governative, ecc. andate a 2D8, via libera).*

> *altrimenti vai a 2D7, la rapina.*

Scena 2D7: la rapina

Non siete convincenti. Un Mon sale sul pick up e se ne va, mentre gli altri vi frugano nelle tasche prelevando tutto quello che trovano e sequestrano borse e zaini.

Poi, silenziosi come sono venuti, scompaiono nell'oscurità della giungla.

Fate velocemente i conti: davanti a voi ci

sono quattrocento chilometri, alle vostre spalle una cinquantina. E siete a piedi e senza un soldo. La scelta è ovvia: non vi resta che farvi quella passeggiata di cui si parlava prima (*segna 1 giorno perso e vai a scena 2E*).

Scena 2D8: via libera

Quattro uomini si siedono sui talloni e confabulano, mentre gli altri vi tengono sotto la minaccia delle armi. La cosa dura a lungo; i quattro altercano, urlano, sbattono i pugni. Poi, finalmente, il capo fa un cenno e gli uomini si avvicinano al tronco di palma e lo spostano. La via è libera.

Il resto sono nove ore di viaggio immersi in un caldo asfissiante, con l'umidità che sembra pioggia e gocciola dai rami degli alberi. Ma almeno niente militari, poliziotti, ribelli (*vai a scena 2G*).

Scena 2F7: notte insonne

Notte fonda. Sbadigliando e a fari spenti raggiungete il tronco caduto e lo spostate. Una giornata persa, ma almeno la via per il nord è libera (*segna un giorno perso e vai a scena 2G*).

Scena 2E. Ritorno a Kawthong

L'angoscia del tempo perduto vi riassale, l'umore è cupo come la boscaglia ai lati della strada. È lì che si nasconde per un momento Liliana, uscendone urlando con un ragno di mezzo chilo sulla spalla. Ma anche sventolando i venti dollari che aveva nascosto negli slip. Sarà che la speranza è l'ultima a morire, ma venti dollari sono una speranza?

Nel ritorno vi ricordate del check point e lo aggirate addentrandovi nella giungla, mica potete raccontargli che siete in cerca di funghi.

Quando, nella scarsa luce del tramonto, appaiono le prime baracche della periferia di Kawthong, i vostri piedi sembrano salsicce, la vostra gola sta urlando birraaa, la vostra pelle docciaaaa. Una notte di sonno profondo nella guesthouse porta consiglio. Al mattino

> *decidete che ne avete avuto abbastanza.*

GAME OVER

> *vi ricordate della locandina che pubblicizzava un casinò e decidete di andarci* (*vai a scena 2F*).

Scena 2F. Andaman Club

Poco discosto dalle casupole sghembe dai tetti in lamiera di Kawthong, su un isolotto chiamato non a caso Thatay Kyun (isola dei ricchi), l'Andaman Club sembra appartenere ad un altro pianeta. Complesso alberghiero frequentato da panzoni birmani e thai (almeno fino allo scoppio delle ostilità) e da pochi turisti australiani e neozelandesi altrettanto panzoni, campo da golf a 18 buche, piscine olimpioniche, casinò, è ancora aperto malgrado il clima guerresco che incombe. La sera seguente lo raggiungete sul motoscafo grande come uno yacht che la direzione ha voluto gentilmente inviarvi dopo una telefonatina nella quale vi siete spacciati per abituè di Montecarlo. Il casinò è semideserto. Solo per questo accettano che cambiate la miseria di 20 dollari. Convincete Liliana, che Cronista assicura essere fortunatissima, a giocare a blackjack. In breve la donna accumula fiches per poco meno di 1000 dollari.

> *la spingete a giocare ancora* (*vai a 2F2, la puntata*).

> *vi accontentate* (*vai a 2F3, la moto*).

Scena 2F3: la puntata

Liliana cambia tavolo e alla roulette decide di puntare tutto sul 23, gli anni di suo figlio.

> *accettate (vai a 2F4, un sacco).*

> *la spingete a puntare su un altro numero (vai a 2F5, al verde).*

Scena2F3: la moto

L'indomani scoprite che il venditore di auto usate ha alzato i prezzi. Con 1000 dollari può procurarvi al massimo una moto, ma anche se è normale che in moto si viaggi in quattro, voi siete di più. Sfiduciate ed esausti, decidete di tornare in Thailandia. *GAME OVER.*

Scena 2F4: un sacco di money

Rien ne va plus, les jeux sont fait: la pallina gira gira gira e si ferma sul... no, salta e... 23, impair, rouge! Ve ne andate con in tasca 30.000 dollari (vai a 2F6).

Scena 2F5: al verde

Rien ne va plus, les jeux sont fait: la pallina gira gira gira e si ferma sul... no, salta e... 23, impair, rouge! Vi restano solo gli spiccioli per tornare in Thailandia. *GAME OVER.*

Scena 2F6: si riparte

In un postaccio come Kawthong e con le tasche piene di dollari non è difficile trovare soluzioni poco convenzionali: una banda di contrabbandieri si offre di aiutarvi a superare i posti di blocco e i villaggi Mon. Come?



Pescatori Moken spingono il pesce nelle reti.

Semplicemente passando per i mille sentieri della giungla. A piedi? Certamente no, ci sono un sacco di elefanti! Così, con la compagnia di mahout dalla faccia patibolare vi sobbarcate, tra schiene rotte, morsi di sanguisaga e punture di zanzara, un paio di giorni di viaggio massacrante verso nord. Superati i punti caldi, trovate ad attendervi delle jeep con le quali raggiungete Myeik. Però, se ne avete perso, di tempo (*segna due giorni persi e vai a scena 2G*)!

Scena 2G. Myeik

Myeik è un agglomerato di casupole su palafitte che si affaccia su un mare di un blu accecante, quasi una raccolta di villaggi strappati alla giungla dominati dalla torre dell'orologio. Neppure l'onnipresente plastica d'Oriente sembra sia approdata nel suo porticciolo e nell'intrico delle sue viuzze. Notate un edificio in muratura di un giallo scrostato, dall'insegna incomprensibile. Dalla puzza che ne fuoriesce non faticate a capire che è il mercato del pesce. Qui di turisti non ne hanno visti mai e tutti vi guardano con sospetto misto a sorrisini timidi. *Se provate ad interpellare qualche passante ne ricavate solo sguardi sgomenti e fughe rapide.*

> *vi recate al porto (vai a 2G3, il porto).*
> *vi turate il naso ed entrate nel mercato del pesce in cerca di informazioni (vai a 2G2, il mercato).*

2G2: il mercato del pesce

Il locale è affollato e rumoroso. Al vostro ingresso però cala un silenzio tombale che si diffonde come una ola via via che ci si accorge della vostra presenza. Solo qualche bambino scalzo ridacchia incuriosito; gli adulti si scostano manco fosse lebbrosi. Nessuno vuole parlare con voi.

> *chiedete a Max di inventarsi qualcosa (vai a 2G4, l'illusionista).*

> *andate al porto (vai a 2G3, il porto).*

2G3: il porto

Un vecchio sdentato sta masticando betel accovacciato sul molo. *Inutile parlargli in inglese. Cronista e Sue sono gli unici in grado di farsi capire, in birmano o in dialetto moken.*

> *provate a chiedergli se sa qualcosa di una sciamana Moken (vai a 2G5, il vecchio).*

> *gli chiedete dove trovare una barca per Thayawthadayi Kyun (vai a 2G6, il katang).*

2G4: l'illusionista

Max prende un pesciolino, lo nasconde in una mano, gesticola... et voilà! estrae una penna biro dalla maglietta sbrindellata di un bambino attonito. Il ghiaccio è rotto: la gente di stringe intorno a voi ridendo a crepapelle. Approfittate del momento di gloria per chiedere se sanno qualcosa di una sciamana Moken. Certo, dice uno, la vecchia zingara vive sull'isola Thayawthadayi. È fatta, andate al porto (*vai a 2G3, il porto*).

2G5: il vecchio mangiatore di betel

Il vecchio sputa un enorme fiotto di saliva rossa, effetto del betel. Certo che ne ha sentito parlare, ma non sa proprio dove stia, la vecchia zingara.

Non vi resta che provare al mercato del pesce (vai a 2G2).

2G6: il katang

Il vecchio vi mostra un battello sormontato da una capanna di legno e paglia. È il suo katang, può portarvi lui, a quell'isola lì. Detto fatto, un po' stretti nell'indescrivibile confusione di cordame, secchi, padelle, taniche di carburante, piatti sporchi e stracci vari stesi ad asciugare, prendete il largo (*vai a scena 2H*).

Scena 2H. Thayawthadayi Kyun

Incredibili paesaggi vi sfilano davanti agli occhi, mentre il battello si inoltra tra una miriade di isolotti coperti da vegetazione selvaggia, tra pesci volanti e branchi di delfini. Finalmente ecco l'isola che cercate. Il villaggio Moken è composto da una decina di capanne galleggianti e palafitte che affondano alti pali di legno nella sabbia bianca della spiaggia. La capanna di Noi è al centro del villaggio. La riconoscete per i teschi di bufali e scimmie fissati ai pali con nastri colorati, per le pelli di varano inchiodate sulle pareti di bambù intrecciato, per le rozze sculture di legno all'ingresso. Mentre vi avvicinate, tre uomini vi sbarrano la strada e parlano animatamente. Sue è la vostra interprete: dice che Noi è moribonda, perché due giorni prima è stata assalita da un uomo-pesce, morsa, graffiata. Non è possibile vederla.

> *scostate gli uomini ed entrate nella capanna (vai a 2H2, la rissa).*

> *Liliana dice di essere un medico (vai a 2H3, il medico).*



Sbarco a Thayawthadayi Kyun.

Scena 2H2: la rissa

Gli uomini si incattiviscono, mettendosi a urlare. Siete indecisi, usare le armi vi sembra eccessivo. A risolvere il vostro dubbio da una capanna esce un energumeno tatuato con un fucile ad avancarica. Antiquariato o no, ve lo sta puntando contro. Dalle capanne vicine escono altri tipi tosti che vi circondano. Da questa scomoda posizione assistete al consueto consiglio comunale orientale: i maggiorenni, seduti in circolo sui talloni discutono per un'eternità. Finalmente la decisione è presa: ciascuno di voi finisce legato a un palo di sostegno delle capanne. Niente paura, mica sono cannibali: Sue dice che l'intenzione è di riportarvi a Myeik l'indomani. Il giorno passa lento e la notte cala calda come una coperta di piuma d'oca sopra una stufa.

La mattina dopo gli uomini vi slegano. "Stanotte Noi ha chiesto di parlarci", traduce Sue.

(segna un giorno perso, vai a 2H3, il medico).

Scena 2H3: il medico

Gli uomini vi fanno entrare nella capanna di Noi, e siete subito assaliti da un'orrenda puzza di pesce marcio. La vecchia è distesa su una stuoia in un bagno di sudore, gli occhi spiritati e una smorfia di dolore. È da lei che proviene, la puzza immonda. Con voce rauca sta borbottando parole monche, che neanche Sue capisce.

(vai a 2H4, allucinazioni).

Scena 2H4: allucinazioni

Noi parla con voce piagnucolosa di bimbo, parole intelligibili. Grida, singhiozza. Ancora. La voce diviene un suono basso, pulsante, fatto di schiocchi e singulti. Poi un altro grido. Ancora. Un mormorio maschio... questo è russo, dice Cronista, parla come un Nobel per la fisica... aspettate... deriva dei continenti... figli del mare... non si capisce molto. Ancora. Adesso la vecchia ride, una

*Donne Moken.
A destra la sciamana Noi.*



risata argentina subito interrotta da un lamento... “the big wave”, dice, trascinando le parole. Ancora. Quel vecchio sacco d’ossa si solleva, si alza, sembra torreggiare su di voi, le braccia aperte che sembrano ali di gabbiano. Ride. Ride. Ride. Una risata sguaiaata, trionfante, che si pianta dentro di voi come un ago da calza in un gomito.

> *decidete di aspettare che la vecchia sia in grado di rispondere alle vostre domande (vai a 2H5, attesa).*

> *convincete Liliana a inventarsi qualcosa (vai a 2H6, la pozione).*

Scena 2H5 attesa

Vi accomodate nello spazio angusto della capanna, mentre la vecchia

continua a delirare. Mentre mangiate una brodaglia di pesce e granchi

scende la sera. Decidete di fare i turni, magari gli incubi della sciamana glossolalica potranno rivelarvi qualcosa. Ma anche Noi si assopisce, in un sonno tormentato. L’alba vi trova tutti svegli. E anche la sera successiva. E per tutto il giorno Noi ha dormicchiato, vomitato, urlato. Niente di più. Non c’è tempo da perdere: dovete assolutamente affidarvi a Liliana.

(un altro giorno perso, vai a 2H6, la pozione).

Scena 2H6; la pozione

Liliana controlla i medicinali nello zaino: poco più che farmaci da turisti sull’Adriatico... aspirine, un antibiotico generico, un antidissenterico, una garza, poco altro. Roba da bua al pancino, di sicuro non da avvelenamento da polimorfo. Srotola i venti metri di garza e ne fa festoni che penzolano dal tetto basso. “Male non fanno”, vi strizza l’occhio. “Per una sciamana, cure da sciamana”. Poi esce e si avvicina al limitare della foresta. Tra una miriade di bacche, fiori, erbe sconosciute sembra riconoscerne alcune. Stupiti la osservate tagliare grasse foglie di aloe, scavare per far emergere radici contorte, raccogliere bacche e infiorescenze fino a riempire un secchio. Poi: “Aiutatemi”, vi ordina. Per un’ora pestate, mescolate, bollite, fino a ottenere una poltiglia disgustosa alla quale Liliana aggiunge compresse e pastiglie varie: “Caso mai non funzionassero le erbe”, ammicca. Poi la guardate mentre fa ingoiare alla vecchia il calderone, con il cipiglio borioso di un primario d’ospedale. Il che fa sempre effetto, soprattutto su della gente semplice come gli zingari di mare *(vai a 2H7, risveglio).*

Scena 2H7: risveglio

È ormai sera quando la vecchia sciamana si solleva dal giaciglio. Non suda più, la puzza di pesce marcio è sparita, sostituita da un profumo di fiori tropicali misto a lime. Vi sorride: “Grazie”, dice. Questa volta con la sua, di voce. “Lo sapevo, che sareste arrivati” *(vai a 2H8).*

Scena 2H8: rivelazioni

“Mi è apparsa Biliku, la donna ragno creatrice del mondo”, continua la sciamana, accovacciata sulla sabbia della spiaggia. “Era assieme a un uomo molto piccolo e molto nero che diceva di essere colui che sogna. Mi hanno detto che qualcuno mi cercava e che dovevo condurli da loro. Presto, perché le vite di tutti noi sono in pericolo, e solo voi uomini bianchi sapete cosa fare.

> *se lo sapete, chiedete dove trovare colui che sogna (vai a 2H9, la medusa).*

> *se non lo sapete è GAME OVER.*

Scena 2H9: la medusa gigante

Noi risponde che colui che sogna sta dall’altra parte del mare ma che non è in grado di accompagnarvi da lui. Dà comunque disposizioni e in breve appare un peschereccio. Vi imbarcate e cominciate una lunga traversata. Per tutto il viaggio Sue sta seduta a prua, assorta in pensieri che non capite e che non vi spiega. Non sembra più la solita ragazza allegra, mentre la barca segue

una rotta verso ovest che sembra tracciata da una scia di milioni di meduse a fior d'acqua, come le briciole di Pollicino. Ma quale rotta? Il marinaio non conosce il nome delle isole che appaiono all'orizzonte dopo due giorni di navigazione. È Sue che, doppiando un isolotto, indica l'enorme medusa tremula spiaggiata su un pianoro circondato da palme di cocco. Calcolate un diametro di 50 metri. Quali orrori sta sputando il mare? E l'orrore aumenta quando è proprio al molo di quell'isolotto che attracca il pescherec

> *vi rifiutate di scendere (vai a 2H 1 famiglia).*

> *tirate il fiato e scendete (vai a 2H Doctor).*

Scena 2H10: Doctor Oku-giumu

È un buffo personaggio, quello che vi accoglie al molo: un uomo che vi arriva alla cintola, nerissimo, in abito di li c cappello di Panama. È circondato da d seminude più piccole e nere di lui, a l volta attorniate da una schiera di mocc più piccoli e neri di loro. Il nano si pre Doctor Oku-giumu, laureato in Vulcan a New Delhi con master al MIT. Ment osservate che alle sue spalle, sopra le c delle palme, la medusa monstre sussul sempre più minacciosa e incombente.

> *lo fate presente al dottore (vai a 2H mongolfiera).*

> *vi girate e balzate sul perchereccio*

nel frattempo ha levato le ancore (vai a 2H 12, la famiglia).

Scena 2H11: la mongolfiera

“Mica siamo tutti selvaggi, noi negritos”, ride il dottore. “È solo il mio pallone aerostatico... sapete, soffro il mal di mare. E se voglio venire a trovare le mie mogli...”

Doctor Ogu-Giumu

dice indicando le donne. “Comunque adesso vi porterò in città, e nel viaggio mi racconterete come siete arrivati fin qui. Ed io vi racconterò una favola.”

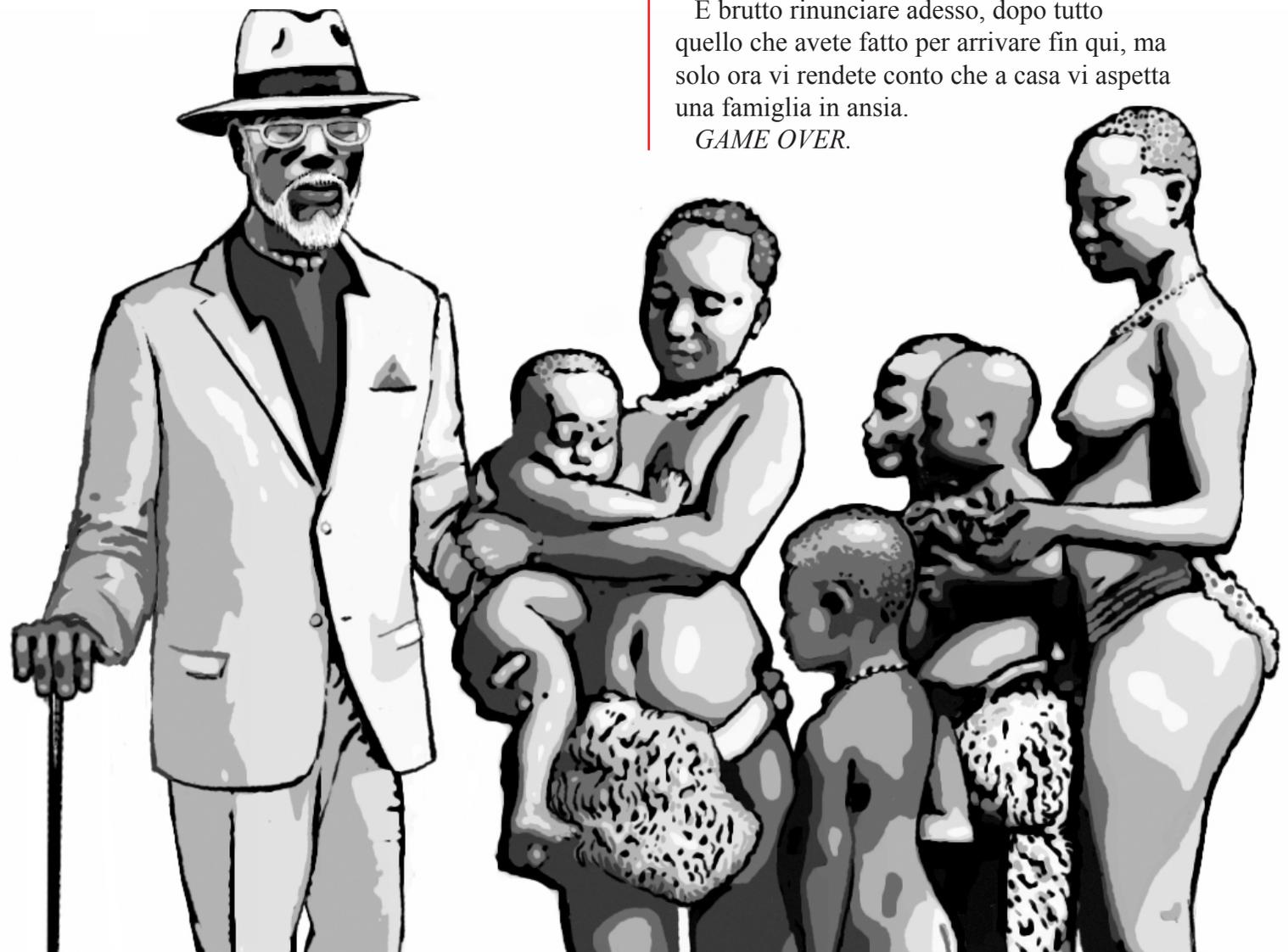
> *questo è tutto matto, pensate, e tornate al pescereccio (vai a 2H12, la famiglia).*

> *accettate e salite sulla mongolfiera (vai a scena 3).*

Scena 2H12: la famiglia

È brutto rinunciare adesso, dopo tutto quello che avete fatto per arrivare fin qui, ma solo ora vi rendete conto che a casa vi aspetta una famiglia in ansia.

GAME OVER.



Scena 3. Mar delle Andamane

Scena 3A. La favola

Dalla mongolfiera il panorama vi mozza il fiato: centinaia di isole verdi immerse nel blu. Dalla forma allungata riconoscete le Andamane, che con le Nicobare sono la prolunga dell'indonesiana Sumatra. Almeno a qualcosa vi è servita, la lettura dei romanzi di Salgari.

Dopo aver raccontato al negrito le peripezie del viaggio, ancora perplessi sulle ragioni per cui siete arrivati fin lì, lui vi interrompe. “Voi uomini cosiddetti civili”, dice, “avete perso il rapporto con la natura e gli dei. Il tempo è infinito e si ripete in continuazione, ci sono cose già successe migliaia di volte, nella storia del pianeta. Io sono uno scienziato e so cosa sta per succedere, ma sono anche colui che sogna: e so che non è con la scienza che potremo evitarlo. Solo insieme potremo fermare quello che sta succedendo, perché alcune tessere del puzzle le ho io e altre ne avete voi. Io ho la scienza e il mito, voi avete gli strumenti. Vi ho promesso una favola, ma forse non lo è. È la favola del serpente drago Padoha, che forse qualcuno di voi conosce con un altro nome”, conclude ammiccando verso Max.

Il mito di Naga Padoha e del dio Batara raccontato da Doctor Oku-giumu

Un tempo la Terra poggiava sul dorso di un enorme serpente di nome Naga Padoha. Passavano gli eoni e Naga Padoha era sempre più affaticato. Così un mattino di svegliò arrabbiato perché aveva dormito male e decise di disfarsi di quel peso. Lo fece nella maniera più spettacolare, gettando la Terra nell'oceano.

Questo provocò onde altissime e la Terra fu inghiottita e scomparve sotto il mare. Solo una giovane donna rimase a galla, sbatacchiata qua e là dalla tempesta. Mentre le forze le stavano mancando trovò la forza di gridare il nome di suo padre, il dio dormiente Batara.

Costui si svegliò dopo un sonno durato millenni e gettò in mare una montagna, sulla quale riparò la figlia Suthra. Allora Naga Padoha e Batara tornarono nel mondo degli dei e si addormentarono soddisfatti: il serpente perché non doveva più portare il peso della Terra, il dio perché Suthra gli diede molti nipotini che chiamò Orang, cioè uomini.

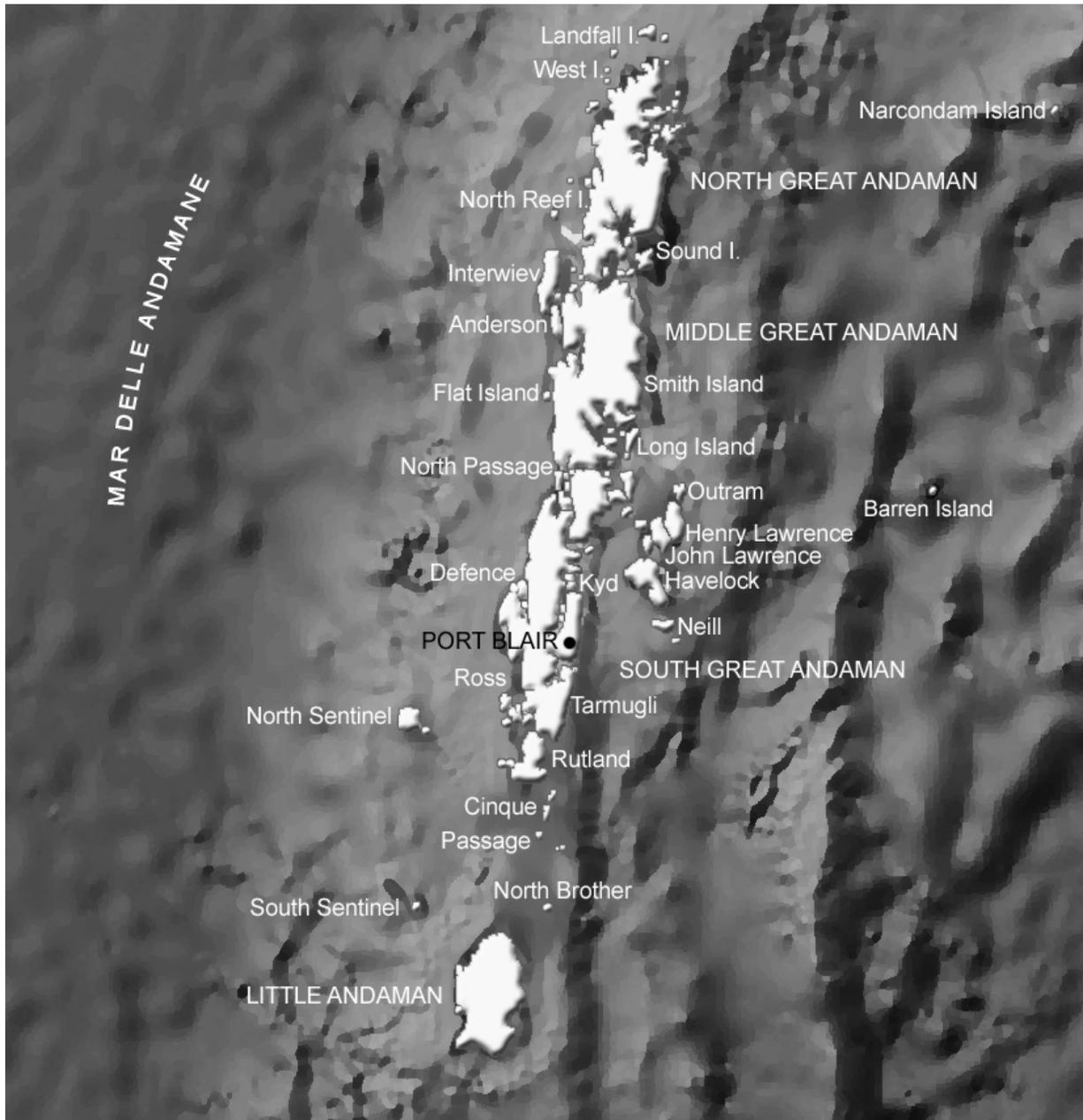
Ma presto gli orang si dimenticarono del dio e del serpente, ricordandoli solo di tanto in tanto: perché quando Batara e Naga Padoha si rigirano nel sonno la terra trema e le montagne sputano fuoco.

Scena 3B. Port Blair

Mentre il pallone scende dolcemente in un campo vicino a quella che sembra la pista di un aeroporto, vi accorgete che Max sembra rimuginare qualcosa. “Come ho fatto, a non pensarci prima?”, borbotta l'americano. “Se vi dicessi che ho un amico che si fa chiamare

Batara? La cui mail è batara@onetwogo.th? Uno che ne sa più di me, della lotta contro i mostri dell'abisso?”. È subito interrotto dal negrito.

> 3B2, *il pozzo.*



Scena 3B2: il pozzo dell'inferno

“Non chiedetemi come lo so, lo vedrete anche voi con i vostri occhi.” afferma l’Oku-giumu, “ma Naga Padoha si sta risvegliando. Là”. dice indicando il rosso del tramonto. “Là dove vive, sotto l’isola Narcondam. Nel pozzo dell’inferno. E Batara dorme ancora.”

> se gli chiedete di spiegarsi, vi risponde di avere pazienza (vai a 3B3, il georgiano).

Scena 3B3: il georgiano

Il pallone tocca terra con un scossone. Mentre scendete dalla mongolfiera vi si fa incontro un tipo sui 40 in sahariana che saluta Doctor. Il negrito ve lo presenta: è Davit Kobashvili, un celebre vulcanologo georgiano incaricato dal governo indiano di affiancare Oku-giumu. I due sembrano amici, ma vi accorgete che tra loro avviene uno scambio di frecciate al curaro. In jeep raggiungete all’imbrunire una palazzina in legno di teak. Un vecchio hotel in disuso, si direbbe dai bungalow nel parco trascurato all’esterno. Ma

Scena 3: le Andamane con le isole di Barren e Narcondam.

all'interno trionfa la tecnologia: una serie di stanze piene di computer e macchinari sconosciuti, con le pareti letteralmente tappezzate di diagrammi e mappe. "Domattina vi ragguaglieremo sulle nostre scoperte", dicono i due vulcanologi. Ma sarete stanchi, se volete ci sono delle stanze a disposizione".

> *fate uno sforzo e chiedete subito il ragguaglio (vai a 3B4, Narcondam).*

> *un letto è quello che ci vuole, dopo la traversata (vai a 3B8, buona notte).*

Scena 3B4: L'isola di Narcondam

"C'è una forte attività presismica", dice il georgiano. "Su una cosa siamo d'accordo: il rischio di un'evento catastrofico è altissimo, e soprattutto imminente".

"Perché non gli fai vedere le mappe dei fondali?", lo interrompe Oku-giumu.

Kobashvili indica un poster su una parete, ciascuno con foto e grafici incollati.

"Questa è l'isola Narcondam", illustra. "Un isolotto vulcanico un 100 miglia marine al largo della Grande Andamana. Il vulcano è entrato in attività da qualche mese, e negli ultimi mesi gli strumenti hanno osservato strane modifiche nei fondali. Queste".

(vedi il poster di Narcondam Island e vai a 3B5, zio Paperone).

Scena 3B5: zio Paperone

All'inizio non capite, ma un po' alla volta vi rendete conto che forse la favola raccontata da colui che sogna non è proprio una favola: i fondali nascondono (o rivelano?) qualcosa di inimmaginabile. "Naturalmente questa è un'interpretazione del nostro Doctor", continua Kobashvili. "Poco scientifica, direi. Non è difficile vedere, in una conformazione di questo tipo, un'immagine qualsiasi. Nelle Nicobare c'è un isolotto i cui fondali assomigliano a Zio Paperone. Se mi impegno, sono sicuro di trovare lì attorno anche la Banda Bassotti". Ride.

> *non ci trovate niente da ridere e chiedete a Oku-giumu cosa ne pensa (vai a 3B6, Barren).*

> *siete d'accordo (vai a 3B7, il congresso).*

> *decidete di inviare una mail (vai a 3B10, i dubbi)*

Scena 3B6: l'isola di Barren

"Non credo sia così semplice", spiega Doctor. "Fino a tre mesi fa non c'era nessuna immagine, attorno a Narcondam. L'immagine si è formata attraverso una serie continua di piccoli movimenti tellurici. E non è tutto", continua, "sulla faglia c'è un'altra isola che con Narcondam e la costa della grande Andamana forma un triangolo di 100 miglia di lato. Il suo vulcano da sempre è molto più attivo di quello di Narcondam, ma la

morfologia del fondale è rimasta identica a quella delle prime rilevazioni, negli anni '40. Guardatela." Vi mostra un altro poster, dal titolo Barren Island (*vedi*). Un brivido vi corre per la schiena: una coincidenza va bene, ma due... "Ecco perché sono convinto che Naga Padoha si stia risvegliando e che Batara al contrario dorma della grossa. Ed è scritto che solo un dio può fermare il serpente". Doppio brrr.

> *vai a 3B7, il congresso*

Scena 3B7: il congresso

"Comunque ho deciso di sottoporre queste scoperte alla comunità scientifica, anche se rischio di fare la figura del buffone. C'è un congresso di vulcanologia allo Smithsonian Institute, tra qualche giorno, e ho l'aereo tra un'ora. Vedrò di muovere qualche carta, vi riferirò al mio rientro. Non vedo che altro fare", conclude il georgiano.

> *siete fusi, però... perché non scrivere subito a quel batara chiocciola ecc.? (vai a 3B10, i dubbi).*

> *decidete di attendere il rientro di Kobashvili (vai a 3B13, i nostri).*

> *se non l'avete già fatto, chiedete a Doctor cosa ne pensa (vai a 3B6, Barren).*

NARCONDAM ISLAND

(DAL SANSKRITO NARAKA KUNDAM, IL POZZO DELL'INFERNO)

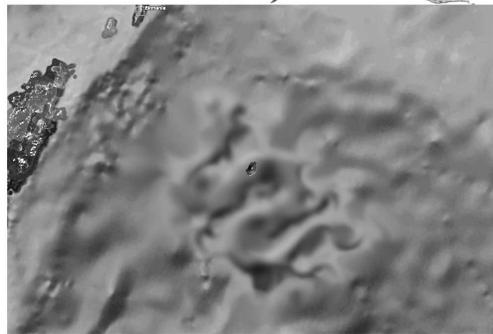


IL VULCANO NARCONDAM

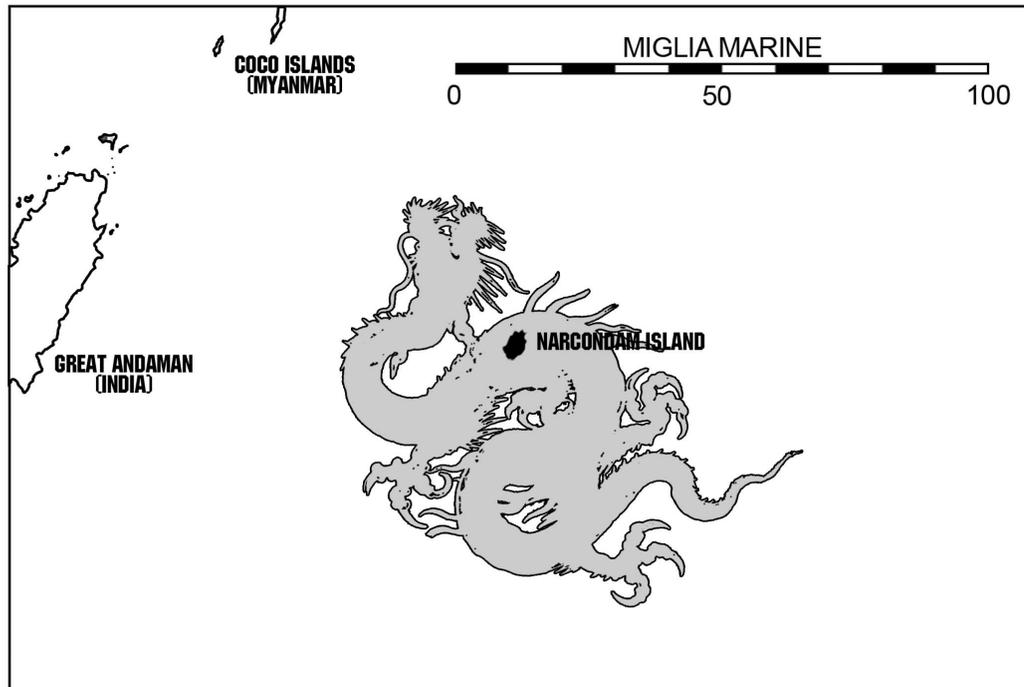
RAPPRESENTAZIONE
CLASSICA DI NAGA
(INDONESIA)



VISTA SATELLITARE DI NARCONDAM



FONDALE OCEANICO



RICOSTRUZIONE GRAFICA

Scena 3B8: buona notte

Il vecchio Max è già crollato e sta già dormendo della grossa e anche voi non vedete l'ora di buttarvi su un letto di terraferma, dopo il mal di mare e il mar d'aria che avete patito. passate una buona notte, se non fosse per le zanzare. Vi sveglia il verso di un gecko che ha finito il turno e se ne sta andando a dormire. È un'alba così radiosa che sembra dipinta da Gauguin (*segna un giorno perso e vai a 3B4, Narcondam*).

Scena 3B9: il monaco

Max vi piglia in disparte: “Credo che ci sia uno che potrebbe districare la matassa: il mio vecchio comandante di sommergibile Horatio Keach. Spero solo che sia ancora vivo, è parecchio che non lo vedo... l'ultima volta era in un wat a nord di Bangkok a meditare. E che si faccia chiamare come un dio mi sembra una coincidenza molto strana. Ci sono troppe coincidenze, per i miei gusti”. Sue sembra turbata: “Già, troppe coincidenze. Io andrei a Bangkok... di lì a Kanchanaburi c'è solo un'ora di taxi”.

> spedite un mail a batara@onetwogo.th (vai a 3B10, i dubbi).

> se chiedete a Sue il perché, lei diventa rossa e tace: decidete comunque di prendere il primo aereo per Bangkok (vai a 3B14).

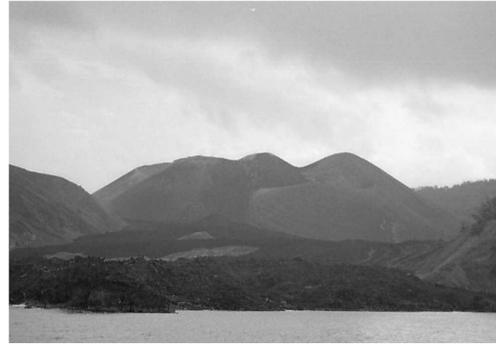
BARREN ISLAND

Scena 3B10: dubbi

Cosa scrivere? Un consiglio? Un intervento sul campo? E semmai come convincerlo a raggiungervi? Raccontargli tutto o tenere qualcosa in serbo? E semmai, raccontargli cosa?

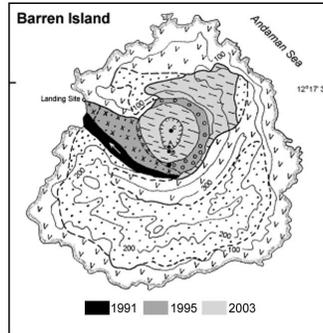
> se avete già visto i due poster spiattellate tutto: dagli incontri di Ko Phi Phi e Phuket a quelli con l'Oku-giumu e Kobashvili, del naga e del dio Batara (vai a 3B10, Carboneria).

> se non avete visto i poster o le teorie di Oku-giumu vi sembrano folli gli chiedete solo di venire a Port Blair a darvi una mano (vai a 3B11, info).

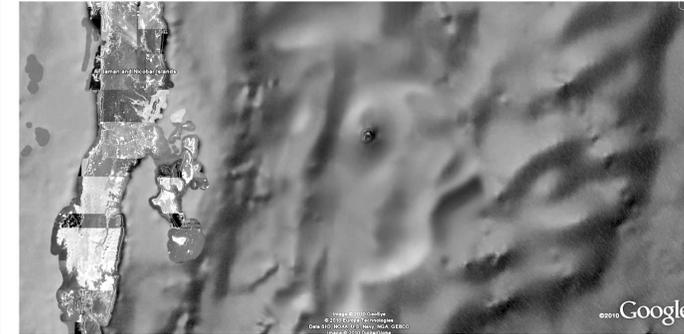


IL VULCANO BARREN

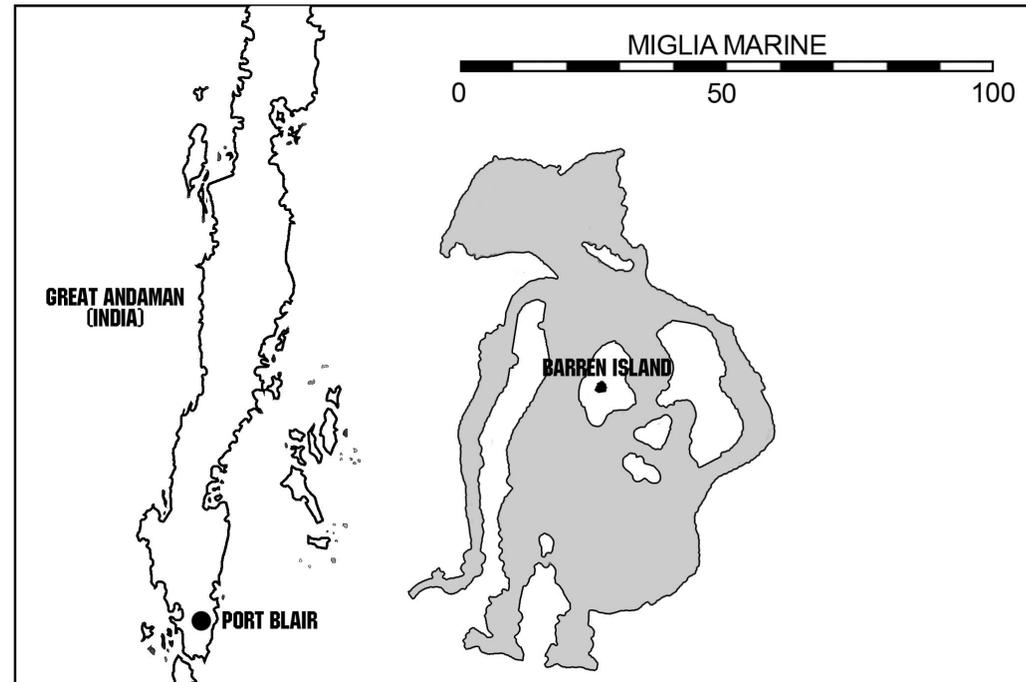
MARIONETTA
INDONESIANA
RAFFIGURANTE
BARATA-BRAHMA



ERUZIONI 1991-2003



FONDALE OCEANICO



RICOSTRUZIONE GRAFICA

Scena 3B11: Carboneria Mistica

From batara@onetwogo.th to max.dovai@gmail.com

Caro Max,

Ho appena letto la tua mail. Purtroppo le mie condizioni di salute non mi permettono di spostarmi da Kanchanaburi. Tuttavia sono contento, per la tua trascorsa esperienza, che anche tu sia coinvolto in questa vicenda, della quale avevo avuto la percezione attraverso il gruppo di Facebook del quale faccio parte, la Carboneria Mistica. Si tratta di circa 500 persone, molti dei quali religiosi di ogni fede e provenienza, ma anche di sensitivi e studiosi di scienze esoteriche. Malgrado le resistenze ecclesiastiche il gruppo esiste da circa un anno per indagare sugli strani fenomeni sempre più frequenti che stanno avvenendo in ogni parte del mondo, non ultimo quello dell'affioramento dei polimorfi nel mar delle Andamane. Abbiamo raccolto migliaia di indizi, dalla pioggia di rane nel Bangladesh ai fenomeni di autocombustione che avvengono ogni giorno, dalla Bolivia al Senegal. Tutto sembra indicare che la profezia dei Maya si stia avverando, e che la fine del mondo come lo conosciamo sia prossima.

Scena 3B12: info insufficienti

From batara@onetwogo.th to max.dovai@gmail.com

Caro Max,

Ho appena letto la tua mail. Purtroppo le mie condizioni di salute non mi permettono di spostarmi. E non capisco perché dovrei raggiungerti, anche perché in questo momento sono impegnato in una missione piuttosto delicata. Se proprio hai voglia di vedermi, mi trovi nel Wat Burapha Yai di Kanchanaburi. Chiedi del monaco Batara.
Con amicizia.
(l'ex) Horatio, ora Batara

> un altro pazzo, pensate. Decidete di aspettare il rientro di Kobashvili da Washington (vai a 3B11, i nostri).

> decidete di tornare all'origine di questa storia strampalata e andare da Achakulwisut (vai a 3B14, aeroporto).

> se avete visto i poster spedite subito una mail di risposta dove gli raccontate tutta la vicenda (vai a 3B11, Carboneria), altrimenti è meglio se assumete più informazioni (tornate da dove siete partiti).



Scena 3B13: arrivano i nostri

Al rientro Kobashvili è raggianti. La sua relazione allo Smithsonian è stata sì criticatissima dai colleghi, ma al termine è stato avvicinato da due tizi che si sono qualificati come pezzi grossi di una speciale branchia della CIA molto top secret, la UWER -Underwater Exoteric Research. Sembra che la UWER abbia convinto il presidente a interrompere le esercitazioni della flotta nel Mar della Cina e a spostarla nel Mar delle Andamane. Doctor Oku-giumu sembra però perplesso, anche perché la situazione del vulcano Narcondam sono critiche.

“Ci sono sempre più episodi eruttivi di cenere e lapilli”, afferma “e la morfologia dei fondali si sta modificando rapidamente. Cosa volete che facciano, i marines?”.

“Mi hanno assicurato di avere i mezzi per farlo... mezzi sperimentali. Ma non mi hanno voluto dire di più”.

> il vostro lavoro è finito, stanno arrivando i nostri (se il master crede che esistano più cose in cielo e in terra di quante ne sogni la filosofia vai a Finale 2. Se non ci crede, vai a Finale 1).

> decidete di spedire un'altra mail a Keach/Batara (la risposta è immediata, vai a 3D2, meditazione), ma Sue insiste per andare a Kanchanaburi (vai a scena 3D).

Scena 3B14: aeroporto

Al desk della Jet Airlines scoprite che ci sono solo due voli per la Thailandia: quello giornaliero per Phuket tra un paio d'ore e un volo per Bangkok tra tre giorni. Sapete anche che da Bangkok trovereste subito una coincidenza per Phuket (e viceversa) o potreste raggiungere Kanchanaburi in poco tempo.

> aspettate il volo per Bangkok (segna tre giorni persi e vai a scena 3D).

> partite per Phuket (vai a scena 3C).

Scena 3C. Phuket

Thanarat Achakulwisut vi attende all'aeroporto di Phuket. Lo mettete al corrente degli sviluppi e gli chiedete di svelare il suo ruolo in tutta la faccenda. Perché vi ha spinto a imbarcarvi in questa storia assurda? E, soprattutto, in che modo può aiutarvi adesso? L'uomo scuote il capo. “Ormai non posso più farci niente”, vi confessa. “ero stato incaricato dai servizi thai di scoprire le ragioni della comparsa di strane forme di vita nelle Andamane. Pensavano che fosse dovuta a degli esperimenti birmani, ad un arma segreta, forse nucleare. Quando ho dimostrato che non era così ma che il pericolo era ben maggiore, hanno detto di essere impotenti e mi hanno levato l'incarico. Sono stato costretto dai servizi a usare voi, soprattutto Mr Dovai, perché le autorità birmane mi conoscono e non potevo rischiare di peggiorare i rapporti tra Thailandia e Myanmar. Sorry...”

> non vi resta che andare a Kanchanaburi col primo aereo (vai a scena 3D).

> tornate a Port Blair (segna un giorno perso e vai a scena 3B, nel punto da dove sei partito).

Scena 3D. Kanchanaburi

Il viaggio da Bangkok a Kanchanaburi dura un paio d'ore. Trovate Horatio Keach alias Batara nel Wat Burapha Yai, tra vesti arancione stese ad asciugare, cani randagi, galline ruspanti, statue dorate del Buddha e buffe sculture in gesso di animali

From batara@onetwogo.th to misticoalmen@yahoo.com

La morfologia dei fondali attigui alle isole sembra la rappresentazione simbolica di un cataclisma imminente. Credo che molti di voi siano al corrente della leggenda del dio e del serpente, presente in molti miti, dal Sudamerica all'Africa.

Simboli di forze primordiali che interpreto così: Naga Padoha si sta risvegliando - come è successo infinite altre volte nella storia del pianeta Terra - ma il suo contraltare, l'unico che può fermare il Serpente (cioè Batara, che identifico in b'ak'tun, cioè la fine del ciclo seconda la profezia Maya), dorme ancora sotto l'isola di Barren. E secondo tutti i miti a risvegliarlo è sempre il pericolo corso dalla figlia. Per una strana coincidenza parecchie culture hanno una figura simile, di volta in volta principessa, prostituta, madre: Suthra, Suheeta, Sulima, Sarai, Shoshana.

In mancanza di questo catalizzatore delle forze arcane suggerisco di provare anche noi a risvegliare Batara, ricorrendo a una forma sincronica di meditazione attiva che vorrei cominciasse domani stesso. Penso che questo è tutto quello che possiamo fare per scongiurare l'armageddon.

Che Buddha e tutti gli dei del mondo ci proteggano.

Batara

Scena 3D2: il messaggio

Alle vostre spalle sentite un singhiozzo, come di un bambino che frigna.

> *se il master non ci crede, che esistano più cose in cielo e in terra di quante ne sogni la*

improbabili. È nell'alloggiamento dei monaci, supino a letto, e sembra più vecchio e saggio di quanto immaginate. Sulla sua pancia troneggia un computer portatile.

“Stavo proprio un messaggio al mio gruppo di Facebook”, dice (*vai a 3D2, il messaggio*).

filosofia di Orazio, vai a Finale 1.

> *Suthra, Suheeta... Sujitra detta Sue: che sia lei il catalizzatore? (vai a scena 3D3, la figlia).*

Scena3D3: La figlia del dio

Sue si è rannicchiata tremante in un angolo. Piange dolcemente. Poi si alza, sembra più alta di come la conoscete. Attorno a lei un'aura di luce danza nel buio della stanza del monaco (*vai a scena 3E*).

Scena 3E. Narcondam Island

La mongolfiera di Doctor Oku-giumu oscilla nell'aria densa di fumo caldo. A tratti appaiono le pendici lussureggianti del vulcano Narcondar. Sujitra è in piedi in mezzo a voi. Da quando siete tornati da Kanchanaburi non ha quasi proferito parola. Solo degli ordini secchi a Oku-giumu: “Mi porti a Narcondam. Devo scendere fino al vulcano”. Ed eccovi lì, testimoni atterriti, a osservarla mentre scende con leggerezza dalla scaletta di corda e appoggia i piedi sull'orlo scosceso del cratere.

> *Se qualcuno decide di seguirla vai a scena 3F, la grotta.*

> *Decidete di rimanere a bordo (vai a Finale 1).*

Scena 3F. La grotta

Sujitra si è fermata come indecisa, sembra che aspetti qualcosa. E qualcosa succede. Uno di voi mette un piede in fallo sulla lava e scivola verso il fondo del cratere. Mentre ferma la caduta aggrappandosi al primo appiglio disponibile, questo si sposta rotolando a valle rivelando l'ingresso di una grotta da cui esce del fumo.

Sue si dirige verso l'ingresso come una sonnambula ed entra nel buco nero.

>Se la seguite andate a Scena 3F2, il corridoio.

>Troppo pericoloso, non la ve la sentite di seguirla e risalite sul pallone. (andate a).

Scena3F2: Il corridoio

Tossendo come dannati percorrete un breve corridoio illuminato dalla lava incandescente tra gli interstizi della roccia. È un caldo insopportabile, ma Sue è davanti a voi e avanza con decisione.

>Se la seguite andate a 3F3, la statua.

>Troppo pericoloso, non la ve la sentite di seguirla e risalite sul pallone. (vai a 3F5, il ritorno).

Scena3F3: La statua

Sbucate in una caverna enorme. Al centro della sala una larga pozza di lava manda bagliori che illuminano le pareti e la stalagmite nera e contorta che si erge altissima dal magma incandescente. Solo dopo un po' vi accorgete che assomiglia a una statua, la statua di qualcosa che avete visto... ha la forma attorcigliata di un serpente dalle fauci spalancate. E, come un serpente, la statua sembra contorcersi tra i lapilli, ma non capite se siano i riflessi mutevoli della luce lavica a farla sembrare viva o se lo sia veramente.

Di una cosa siete certi: Naga Padoha è davanti a voi.

>Capite che è il momento di filarsela (vai a 3F5, il ritorno).

>Vi nascondete dietro il corpo fragile di Sue (vai a 3F4, il richiamo).

Scena3F4: Il richiamo

Sue si avvicina alla pozza e guarda il mostro nei suoi occhi di pietra. In risposta sembra quasi che il naga erutti fumo e fiamme dall'orrenda bocca spalancata. Poi, immobile tra il fumo e i lapilli che le lambiscono la pelle, Sue urla. Urla. Urla, per un tempo che sembra non finire mai, in una lingua sconosciuta che vi risveglia ricordi ancestrali. Quell'urlo è una preghiera, un richiamo a forze di un altro mondo. Urla fino a che lontano, molto lontano, sentite un

brontolio sordo che si fa sempre più vicino. Qualcosa si è svegliato, cento miglia a sud. La figura di pietra del dio naga sembra tremare; il suo apparente muoversi, dapprima sinuoso, si fa più rigido... ora sembra veramente una statua, una statua di terracotta che si sgretola lentamente, mentre pezzi del suo corpo piombano nel magma sollevando spruzzi incandescenti. Dapprima le corte braccia, gli artigli adunchi, fino a che anche il corpo scaglioso collassa e crolla su sé stesso.

Poi, mentre la pozza bollente si richiude sull'ultima pietra, non rimane più niente.

>(vai a 3F5, il ritorno)

Scena3F5: Il ritorno

Sujitra si aggrappa sfinita alla scaletta della mongolfiera. L'aiutate a superare il bordo della cesta fino a che Sue si getta nella braccia di Max, tornata fragile come un tempo. Mentre la navicella si allontana dal pozzo dell'inferno, sentite il vecchio Max che mormora all'orecchio di Sue: "Stavolta è la volta buona che ti sposo".

Lontano, molto lontano, si sente un brontolio sordo, come di un gatto che fa le fusa.

Si direbbe un brontolio soddisfatto.

>Se qualcuno chiede a Sue cosa è successo veramente, lei risponderà che non lo sa, che era come in trance. Quindi se nessuno l'ha seguita nella caverna, nessuno saprà mai cosa vi è successo.



Finale 1

Se questa storia ha una fine, non siete qui per raccontarla.

Finale 2

Sono passati due mesi, da quei giorni. Il periodo che i giornali di tutto il mondo hanno definito la Grande Paura è finito il 22 dicembre 2012. I Maya avevano torto, dicono i giornali: nessuna catastrofe, nessun Big One, a parte un innocuo terremoto con epicentro un isolotto sconosciuto nel Mar delle Andamane. Solo qualche altro episodio, grave sì ma marginale e del tutto casuale: il crollo del ponte di Manhattan, lo straripamento del Don, la morte dei reali di Spagna, l'affondamento di una portaerei americana in esercitazione in un luogo che il Pentagono vuol mantenere segreto.

La notizia che ai giornali è sfuggita è la morte contemporanea e inspiegabile, avvenuta alle 18:14 ora di Greenwich del 21 dicembre di 518 tra preti, imam, rabbini, bonzi, bramini, monaci zen, stregoni, occultisti e medium. Neanche voi la sapete, mentre a bordo della mongolfiera di Doctor Oku-giumu osservate i pigri pennacchi che escono dal cratere del Vulcano Narcondam.

E nell'attesa di un'impossibile risposta all'ultima mail che avete spedito a Keach, non siete proprio sicuri di cosa ha provocato la fine di tutto.

E neppure sapete se c'è mai stato, un tutto.