

DRACULA

ORIGIN



SOLUZIONE
DELL'AVVENTURA



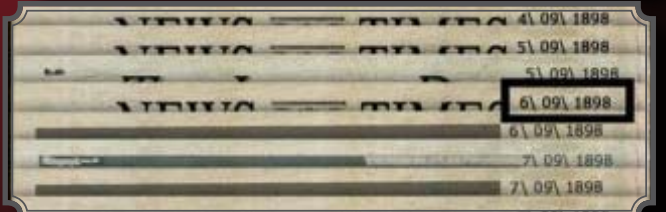
LONDRA

Tutto ebbe inizio quando mi trovavo a Londra, nel mio studio privato. Ero chiuso lì dentro da diverse ore a registrare un dettagliato rapporto sui vampiri, quando la mia domestica Maria mi distolse dalla mia attività consegnandomi, oltre al consueto News Times, un'inquietante lettera di Jonathan Arker. Il conte Dracula l'aveva ucciso e, ora, la sua fidanzata Mina era l'oggetto del suo interesse.

Mi recai d'immediato nell'appartamento di Mina, ma non ebbi il coraggio di comunicarle la triste notizia: la fanciulla era molto scossa per la tragica e misteriosa morte della sorella di una delle sue inservienti. Non appena si assentò, lasciandomi solo nella stanza, ne approfittai per raccogliere alcuni quotidiani che riportavano notizie preoccupanti. Trovai il primo, The Courier, sulla poltrona davanti alla finestra; poi mi avvicinai al tavolino sulla sinistra e raccolsi il Daily Big Mirror e una foto di Jonathan Harker. Sullo stesso tavolo si trovava una raccolta di vecchi quotidiani che suscitò il mio interesse. Sfogliandoli, decisi di prendere il News Times del 6 settembre.

Dopo aver letto tutte le notizie riguardanti le aggressioni a varie giovani donne avvenute a Londra, mi diressi verso il lato destro della stanza e aprii la tendina per scoprire la mappa della città. In base alle indicazioni fornitemi dagli articoli, cercai di individuare il percorso dell'aggressore: con la matita, tracciai una linea da New Kent Road alla National Gallery; il secondo percorso partiva invece dal Southwark Bridge fino alla Tate Gallery; tracciai la terza linea da Euston Road alla Cattedrale di St. George; infine disegnai una retta dalla chiesa di St. George a Victoria Station. Lasciai la matita e puntai sul luogo in cui le linee s'incrociavano: Villa Godalming. Dovevo affrettarmi, per cui mi congedai da Mina e mi recai sul posto. Bussai alla porta della villa, fingendo di essere interessato ad acquistarla, ma il maggiordomo m'impedì di entrare in modo piuttosto brusco. Dovevo trovare un accesso alternativo.

Decisi di avventurarmi all'interno del cimitero di Bloomsbury, entrando dal cancello a sinistra della villa. Non potei evitare di notare lo sgradevole odore proveniente da un'urna situata presso l'entrata. Mi avviai per il sentiero in alto e incontrai subito un becchino chiamato Paul Long. Parlai a lungo con lui. Faticava a scavare una fossa, poiché la sua pala si trovava all'interno di un capannone chiuso con un lucchetto.



Non ricordava quale fosse la combinazione, ma mi fornì alcuni indizi che mi avrebbero aiutato a decifrarla. Riguardava l'età del signor J. Lemon e di sua moglie, incise in una cappella del cimitero; inoltre avrei dovuto capovolgere i numeri ottenuti. La cappella si trovava vicino alla scalinata Nord, di fronte al cancello d'ingresso. Prima di allontanarmi, raccolsi da terra un vecchio raschietto.

Tornai sui miei passi verso destra, poi proseguii verso il basso e vidi la statua di un angelo martire. Di fronte si trovavano delle bellissime rose. Avanzai lungo il sentiero a destra e proseguii oltre le rose selvatiche posate su una tomba. Scesi una piccola scalinata sulla destra e notai un mausoleo con due monaci di pietra a entrambi i lati dell'entrata. Esaminando l'inferriata, mi resi conto che non sarei stato in grado di forzarla a mani nude. Risalii la scala e usai il raschietto sulle finestre della cappella alla mia destra, riuscendo a decifrare le date di nascita e morte di J.B. Lemon (1703 -1772) e sua moglie Susy (1722 -1790).

Tornai all'ingresso del cimitero. Accanto al cancello si trovava il capannone di cui parlava il becchino. Esaminai il lucchetto e riflettei sui dati in mio possesso: le età dei due coniugi erano 69 e 68 anni e, capovolgendo le cifre, ottenni la combinazione. Il numero da inserire era 9698. Premetti il pulsante a destra del lucchetto ed entrai nel capannone. Presi subito la pala e la sbarra di ferro a destra della porta e, per sicurezza, mi appropriai anche di una lanterna che si trovava sul tavolo. Notai una statua scolpita di recente e una bara che fungeva da macabro guardaroba per il becchino. Accanto a questa si trovava un fiasco di vino.



Tornai da Long, il quale mi parlò di un tunnel tra il cimitero e la villa e del diario del precedente becchino, sepolto nella cappella con i due monaci di pietra che avevo visto poco prima. Tornai subito in quel luogo e notai un'iscrizione incisa nel pavimento della cripta, ma c'era troppo buio per decifrarla.

Innanzitutto, utilizzai la sbarra di ferro per forzare e piegare l'inferriata. Fortunatamente avevo in tasca dei fiammiferi, che usai per accendere la lanterna. Provai a inserirla nell'apertura, ma avevo bisogno di qualcosa di lungo che mi aiutasse a spingerla dentro. Posai la lanterna sulla pala e la introdussi attraverso le sbarre, illuminando finalmente il pavimento della cripta. Lessi l'iscrizione e scoprii che si trattava di una poesia che suggeriva come accedere alla cappella.

Sul sentiero accanto alla cripta vidi una statua di un angelo che mi ricordò il testo della poesia. La osservai e notai che conteneva un meccanismo nascosto. Innanzitutto, lessi l'iscrizione in basso e compresi che avrei dovuto collocare il disegno di una coppa o una lacrima in ogni pulsante. Enumerando i pulsanti dall'1 al 12 da sinistra a destra, misi il disegno della coppa nei pulsanti numero 1, 3, 5, 7, 9, 11 e 12. Negli altri, lasciai il simbolo della lacrima. Premetti il pulsante in alto a sinistra e riuscii ad attivare il meccanismo.



Quindi, risalii le scale e percorsi il vicolo verso il basso. All'angolo trovai una statua che nascondeva un meccanismo idraulico. Lessi e presi nota dell'iscrizione che riguardava il giudizio di San Pietro. Mi soffermai a calcolare gli anni di condanna degli sciagurati peccatori e ottenni il numero 1.825. Premetti i seguenti pesi: 5, 10 (due volte), 100, 200, 500 e 1.000. Infine, premetti il simbolo sotto i pesi, attivando così il meccanismo.

Avanzai verso destra e trovai subito un'altra statua. Prima di analizzarla, notai una lapide piuttosto peculiare poco più a destra; chiaramente apparteneva a un militare, o a un collezionista di spade. Su una croce alle mie spalle trovai un velo nero e lo raccolsi. Poi, mi avvicinai alla statua e scoprii un altro meccanismo camuffato. Lessi l'iscrizione in basso e mi resi conto di dover premere le teste delle anime impure raffigurate nell'immagine. Non fu difficile distinguere alcuni vizi capitali: la gola, rappresentata dall'uomo che si abbuffava in basso a sinistra, la lussuria della donna accanto a lui, l'ira di colei che percuote il ragazzo, l'avarizia dell'uomo che conta le monete e l'accidia della donna stesa sul lettino in secondo piano. Infine, premetti il simbolo della spada in alto a sinistra.



Proseguii sul sentiero verso destra e ritrovai il becchino; ne approfittai per mostrargli il velo nero trovato poco prima, ma lui non sapeva cosa farsene e me lo regalò. Avanzai verso destra e proseguii sempre dritto oltrepassando il capannone e il cancello, fino a trovare la statua all'angolo. Anche questa nascondeva un meccanismo idraulico. Leggendo l'iscrizione in basso, compresi immediatamente cosa dovevo fare. In questo caso, dovevo premere gli occhi degli animali citati: il ragno, il serpente, il rospo e tre lupi su cinque, escludendo i due in basso a destra. Fatto ciò, premetti il pulsante in alto a destra. Avevo aperto la cappella del sorvegliante!



Così tornai alla cripta centrale e trovai il cancello aperto. Entrai in quel luogo freddo e maleodorante e raccolsi subito il libro posato su una bara. Lo trovai molto interessante, poiché indicava il luogo in cui si trovava il tunnel segreto. Tornai all'entrata del cimitero e usai il velo nero per acchiappare alcune mosche che sorvolavano l'urna. Mi diressi verso il basso, svoltai a destra ed esaminai la tomba ingiallita alla mia destra. La lastra era decisamente troppo pesante da rimuovere a mani nude, così mi aiutai con la sbarra di ferro e scoprii il passaggio segreto. Aprire la porta davanti a me fu semplice: bastava spostare il fermo superiore e quello inferiore verso destra. Finalmente mi trovavo all'interno di Villa Godalming!



Lo spettacolo che mi trovai davanti era piuttosto macabro. La stanza era piena di gabbie, trappole di varie dimensioni e strumenti di tortura usati di recente. Mi appropriai della scatola di chiodi sul tavolo e del barattolo vuoto sotto di esso. Quindi, presi le pinze che si trovavano a terra un po' più a sinistra. Avanzai verso il fondo della stanza e raccolsi una sega in condizioni piuttosto buone.

Salii le scale ed entrai dalla porta a sinistra, che mi condusse alla cucina della villa. Lì, vidi il bizzarro maggiordomo accovacciato a terra e intento a mangiare insetti. Dovevo trovare il modo di distrarlo...

Presi un cucchiaino di legno dal tavolo centrale e raccolsi da terra una lima. Poi, misi le mosche raccolte nel cimitero nel barattolo di vetro e lo usai per mantenere occupato il maggiordomo mentre io mi intrufolavo nel corridoio attraverso la porta a sinistra. Quella villa era in condizioni pietose, era completamente in rovina. Innanzitutto avanzai verso il basso e presi un bastone dal portaombrelli davanti alla porta d'ingresso.

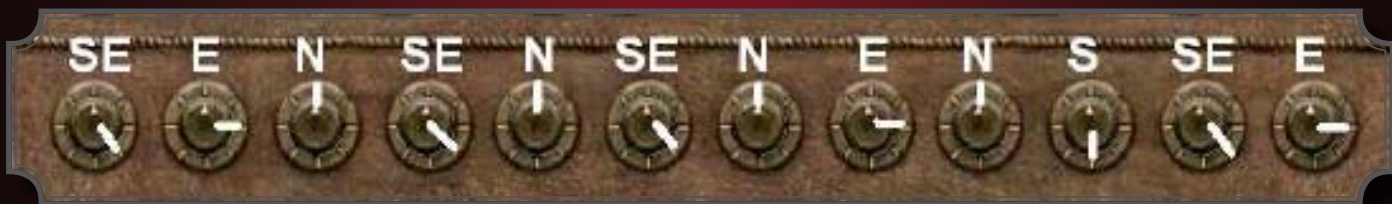
Tornai indietro verso il corridoio ed entrai nel salotto dalla porta a destra. Notai subito una cassaforte sulla parete a sinistra: sembrava che qualcuno avesse cercato di aprirla senza successo. Poco distante si trovava uno specchio coperto con un vecchio lenzuolo. Mi avviai verso il fondo della stanza e vidi che le finestre erano state sbarrate con delle grosse travi. Raccolsi dei pezzetti di legno accanto al camino e tornai nel corridoio. Non avevo altra scelta che salire quelle scale pericolanti che mi avrebbero portato al piano superiore. Mentre salivo, vidi un'inquietante scritta sulla parete e mi accorsi che il candelabro sul pianerottolo era allentato. Raggiunsi il piano superiore e mi trovai in un altro corridoio. Aprii la porta a sinistra ed entrai nella camera della signora Godalming. A terra, accanto al mobiletto e sotto il quadro, si trovava un biglietto scritto da una mano tremante. Lo presi e lo lessi: parlava di un candelabro... Sempre dal pavimento, di fronte all'armadio, raccolsi un rocchetto di filo. Esplorai l'altra parte della stanza e mi resi conto che, ormai, vi si era stabilito il maggiordomo. Da sotto il letto spuntava un metro a nastro, mentre davanti alla finestra trovai un martello.

Uscii dalla camera e mi recai in quella di fronte, che risultò essere una biblioteca. Sulla destra vidi un leggio che sembrava essere stato usato di recente, mentre sulla parete a sinistra si trovava un pannello che ricordava la cassaforte vista poco prima nel salotto. Ma lo spettacolo più raccapricciante mi aspettava al centro della stanza: il pavimento era cosparso di sangue! Senza perdermi d'animo, presi della carta da lettera dal tavolo e la applicai sulla parte inferiore del pannello: la carta era stata perforata. Forse avevo trovato un modo per aprire la cassaforte!



Scesi le scale ed entrai nuovamente nel salotto, quindi ripetei la stessa operazione con un altro foglio di carta da lettera e la cassaforte. Tornai nella biblioteca e provai ad applicare la seconda carta perforata, quella del salotto, sulla parte inferiore del pannello. Si trattava di sicuro di un codice segreto, perché i fori corrispondevano alla perfezione con le lettere: N E N S SE E. Scesi un'altra volta e usai la carta perforata della biblioteca sulla parte inferiore della cassaforte. Questa volta le lettere in evidenza erano SE E N SE N SE. Finalmente avevo trovato la combinazione, cioè l'unione delle due sequenze: SE E N SE N SE N E N S SE E.

Dovevo inserirla utilizzando le rotelle in basso della cassaforte. La lettera N corrispondeva al Nord, la S al Sud e la sigla SE al Sud-Est, quindi dovevo girare le rotelle in quelle direzioni. Partendo da sinistra a destra, posizionai la prima rotella sul Sud-Est, quindi sulla quarta tacca (considerando quella di partenza la prima tacca) e, la seconda sulla quinta tacca (Sud), la terza sulla prima tacca (Nord), e così via, fino a completare la sequenza. La cassaforte si aprì e ne estrassi una chiave... qualcosa mi diceva che mi avrebbe aperto le porte di un luogo misterioso.



Intanto, tornai sulle scale e, con le pinze, rimossi il candelabro allentato, scoprendo quattro fessure che fungevano da serratura. Provai a legare il cucchiaino di legno e il nastro metrico col filo, e così riuscii a prendere la misura di ogni fessura: 10, 8, 12 e 5 cm. Tornai nel sotterraneo attraverso la cucina e decisi di utilizzare l'attrezzatura che si trovava sul tavolo. Innanzitutto, presi un pezzo di legno in basso e lo posai sulla parte inferiore del metro; poi presi la sega e lo tagliai all'altezza dei 10 cm. Infine, inserii il legno tagliato nella fessura più in alto del bastone verticale. Feci lo stesso con altri tre bastoni e misi quello da 8 cm nella seconda fessura, quello da 12 cm nella terza e quello da 5 cm nella fessura più in basso. Poi presi il bastone più grosso e lo tagliai con la sega ricavandone un pezzo da 5 cm, per poi inserirlo nella fessura centrale a sinistra. Usai la lima sullo stesso punto e poi lo fissai utilizzando un chiodo e il martello. Uno a uno, limai i quattro bastoni e li fissai con un chiodo. In questo modo avevo costruito una chiave di legno improvvisata che non vedevo l'ora di mettere alla prova. Tornai subito sul pianerottolo delle scale e la inserii nelle fessure lasciate dal candelabro. Funzionava! Davanti a me si apriva un passaggio segreto che non esitai ad attraversare.

Fortunatamente, prestai attenzione mentre salivo quelle scale di pietra: davanti a una massiccia porta chiusa si trovava una trappola mortale. Chiaramente, i curiosi non erano i benvenuti in quel luogo sinistro. Usai la chiave trovata nella cassaforte per aprire la porta e mi trovai in quella che era, senz'ombra di dubbio, la stanza di un vampiro... Mi bastò scorgere il ritratto appeso alla parete per sapere che il vampiro in questione era proprio lui: il conte Dracula. Potei vedere la bara in cui soleva riposare e la finestra aperta mi suggerì che fosse volato via proprio da quel punto. Uno strano meccanismo sotto il quadro attirò la mia attenzione. Ancora una volta, dovevo scoprire come risolvere l'enigma.



Esplorai il resto della stanza e provai ad aprire la porta situata sotto il dipinto che raffigurava il castello del conte, ma era chiusa. Passando in rassegna i volumi raccolti nella libreria, trovai un libro interessante nella zona centrale dello scaffale a destra e strappai la pagina che raffigurava un pentagramma come quello del misterioso meccanismo. Era chiaro che per sbloccarlo avrei dovuto riprodurre gli stessi simboli e collocare le gemme nel posto giusto. Mi feci uno schema e assegnai un numero a ogni triangolo del pentagramma, da 1 a 5 partendo da quello in alto a destra e procedendo in senso orario.

DRACULA

ORIGIN

Mi avvicinai al meccanismo e premetti sull'immagine del pipistrello, facendo così comparire un simbolo sul triangolo 4. Dopodiché, continuai a premere i triangoli nel seguente ordine: 1, 3, pipistrello, 2, 5, pipistrello. In questo modo, su ogni triangolo appariva un simbolo. Il passo successivo consisteva nel far comparire una scritta su ogni settore tra i triangoli. Anche in questo caso, enumerai i settori dal 6 al 10, partendo da quello in alto e in senso orario. Premetti i pulsanti in questo ordine: 6, 7, pipistrello, 6, 9, pipistrello, 8, 10, pipistrello, 6, 10 e pipistrello. Ero riuscito a far comparire una scritta su ogni settore! Per finire, dovevo collocare le gemme nel posto giusto. Spostai la gemma nera una volta verso l'alto, quella rossa due volte verso il basso, quella bianca a sinistra, quella blu verso il basso, di nuovo la bianca in alto fino alla punta del triangolo 5 e quella verde due volte a sinistra. Fatto! Quel meccanismo mi consentì l'accesso ai più intimi segreti del conte Dracula... il suo diario!



Lo lessi con grande interesse e mi allarmai nel rendermi conto che il suo obiettivo fosse veramente la povera Mina! Ma... oh, no, il maggiordomo era tornato e rischiavo di farmi cogliere in flagrante! Corsi via attraversando il passaggio segreto e mi recai immediatamente a casa di Mina. Nel salotto, notai che non aveva usato le teste d'aglio come le avevo suggerito... era in grave pericolo! Estrassi il mio crocifisso e aprii con cautela la porta sul fondo. Lui era lì! Mina era stata trafitta e infettata dal morso di Dracula! Riuscii ad allontanarlo, per il momento, e inviai un telegramma al dottor Seward, affinché mi raggiungesse al più presto. Dopo che il dottore ebbe visitato Mina, decisi di affidarla alle sue cure mentre io mi occupavo del conte. Ma dove avrei potuto trovarlo? Mi avvicinai alla mappa di Londra del povero Arker e con un gesto aprii la cartina dell'Europa. Ma certo! Secondo quanto avevo letto poco tempo prima nel diario di Dracula, era chiaro che era diretto al Cairo! Segnai la città sulla cartina come mia prossima meta e partii senza indugiare oltre.



IL CAIRO

Quando giunsi al Cairo, notai che le strade erano poco affollate e molte persiane abbassate; probabilmente capitavo proprio nell'ora del pisolino pomeridiano. Mi rivolsi a due passanti che conversavano, ma non fu possibile comunicare con loro, poiché non parlavo la loro lingua. Avanzai verso la piazza, dove tentai di parlare con altri due passanti, ma con lo stesso risultato. Allora scorsi in alto un cartello pubblicitario che descriveva i servizi di un certo Mustafà; forse mi sarei potuto rivolgere a lui. Intanto, un'indicazione sulla destra indicava la direzione per il museo egizio.



Mi avvicinai ai cammelli e parlai con Mustafà, che mi affittò la più discreta e cara delle sue camere e mi diede alcune utili indicazioni per raggiungere il museo. Raccolsi una casseruola a sinistra dei cammelli; forse mi sarebbe stata utile. Così, tornai sulla piazza e seguii l'indicazione per il museo.

Quel luogo era estremamente affascinante e nascondeva incredibili tesori. Osservai il disordine di alcuni scaffali, poi prosegui verso il fondo, dove trovai il segretario del direttore. Quest'ultimo si trovava in viaggio per alcune settimane, e il povero segretario era oberato di lavoro: gli archeologi portavano grandi quantità di nuovi oggetti che lui non faceva in tempo a classificare. Affinché trovasse il tempo di fornirmi alcune informazioni, mi offrì di aiutarlo nel suo compito. Il segretario accettò di buon grado la mia offerta e mi diede una lista di oggetti che avrei dovuto trovare nel museo. Nella lista, veniva menzionato un certo "deben". Non ne avevo mai sentito parlare e, incuriosito, chiesi informazioni all'impiegato. Pare che fosse una peculiare unità di misura utilizzata dagli antichi egizi. Quel buon uomo me ne regalò uno come ricordo, e mi offrì anche uno stiletto. Approfittai della sua generosità e gli chiesi in prestito un interessante bozzetto che descriveva la disposizione delle piramidi di Giza. Iniziai la mia ricerca dirigendomi verso il corridoio a destra. Rovistai gli scaffali e, in quello centrale, trovai un papiro che risaliva agli scavi del 1852. Da quello più a destra presi una caratteristica insegna dei Faraoni, il Nekhnekh, e una piramide in miniatura. Proprio sotto la piramide trovai anche una chiave; per sicurezza, raccolsi anche quella.



Attraverso la porta alle mie spalle mi recai nel corridoio adiacente, anche questo pieno di cianfrusaglie, alcune delle quali poco avevano a che fare con l'antico Egitto... Nello scaffale più a destra trovai un'altra piramide e un pugnale con una magnifica impugnatura in madreperla. Proseguendo in giù mi ritrovai accanto al segretario, e ne approfittai per perlustrare il corridoio davanti a lui. Da uno dei tavolini centrali raccolsi una bella statuina di un faraone, mentre sopra il forziere a sinistra trovai un'altra piramide in miniatura e una pessima imitazione di un bastone simbolo di Osiris. Dallo scaffale dietro il forziere presi un elmo di un soldato spagnolo.

Prosegui verso il basso nello stesso corridoio e trovai un'altra piramide sul tavolino e uno degli oggetti della lista, uno scarabeo, sullo scaffale a sinistra. Mi recai nel corridoio a destra della porta e presi dallo scaffale in fondo una piramide e una statuina con un disco solare. Vidi un piccolo scrigno chiuso a chiave e usai la chiave trovata poco prima per aprirlo. Al suo interno si trovava un'altra piramide in miniatura... perché questa veniva tenuta sotto chiave? Prosegui in fondo a destra e mi ritrovai davanti a dei bellissimi sarcofagi. Notai che mancava qualcosa in quello centrale, così inserii le due insegne che avevo trovato nei fori delle sue mani, attivando un meccanismo che lo fece aprire. Al suo interno si trovava un'altra piramide!



Ormai avevo raccolto tutti gli oggetti, così li consegnai al segretario, ma tenni per me le sette piramidi. Ora, come promesso, avrebbe risposto alle mie domande sul Demononicom. Pare che nessuno osasse parlare di quel libro maledetto, ma scoprii delle informazioni interessanti sul culto che descriveva e venni a conoscenza dell'esistenza di un tempio presso le cosiddette Rocce Sanguinarie.

Mi recai subito da Mustafà, sperando che mi desse uno dei suoi cammelli per raggiungere quel luogo, ma lo trovai in preda alla disperazione: i suoi cammelli erano malati, e non poteva permettersi di pagare un veterinario. Quando gli dissi che avevo bisogno di recarmi alle Rocce Sanguinarie non ne volle sentire parlare, ma gli proposi un affare che accettò di buon grado: io avrei trovato il modo di curare uno dei suoi cammelli e avrei pagato il triplo della tariffa standard per noleggiarlo. Mustafà mi parlò di un monaco cristiano che vendeva unguenti, e mi spiegò dove trovarlo.

Mi diressi subito verso sinistra e trovai il monaco in fondo a un vicolo. Gli chiesi di curare i cammelli, ma affinché mi potesse aiutare era necessario che io individuassi la causa della malattia. Tornai da Mustafà e notai che l'abbeveratoio dei suoi cammelli era ostruito da delle strane erbe. Presi un forcone lì accanto e lo usai per raccoglierne un esemplare che portai al sacerdote. L'anziano mi disse che i cammelli erano stati intenzionalmente avvelenati! Mi diede un rimedio e mi avvisò dei pericoli che avrei affrontato nel luogo in cui ero diretto. Portai subito il rimedio a Mustafà che accettò di indicarmi la strada fino alle Rocce Sanguinarie.



Presto mi trovai davanti al tempio maledetto. Non appena entrai, una gran quantità di massicce rocce precipitò dietro di me bloccando la via d'uscita! Era opera di un servo di Dracula, disposto a condannarmi a una terribile morte all'interno di quella sinistra trappola. Non mi persi d'animo. Raccolsi subito da terra il turbante che apparteneva a un altro sfortunato avventore e la testa di un piccone. Presi anche una delle travi a sinistra.

Mi diressi verso il fondo della stanza e proseguii lungo un corridoio, ma un'apertura sul pavimento mi impediva di avanzare. Quel luogo era una vera trappola mortale, dovevo tenere gli occhi aperti. Usai la trave per attraversare il varco e presi una lanterna che si trovava sul pavimento dall'altro lato.

Avanzai lungo il corridoio e svoltai a sinistra. Davanti a me giaceva il cadavere di una giovane vittima del perfido conte! Raccolsi la sua cintura ed esaminai la porta vicino a lei. Ancora una volta, per sbloccare il suo meccanismo avrei dovuto risolvere un enigma. Tornai nel corridoio precedente e girai subito a destra.



Mi ritrovai in una stanza usata probabilmente per la mummificazione. Notai però che gli affreschi sulle pareti non sembravano appartenere alla cultura egizia. Mi avvicinai al tavolo centrale e presi alcune strisce di lino. Poi, raccolsi una boccetta d'olio dal tavolino. Tornai al corridoio della trappola e, dopo aver legato insieme il turbante, la cintura e le strisce di lino per formare una fune, la legai alla trave. Per sicurezza, misi dell'olio nella lanterna e l'accesi con i fiammiferi.

Ora che era tutto pronto, scesi nell'apertura. Qualcuno, più sfortunato di me, era caduto in quell'orrenda trappola. Raccolsi un palo che si era staccato e mi recai nella stanza adiacente. Lì si trovava un altro scheletro e, accanto a lui, delle erbe uguali a quelle usate per avvelenare i cammelli. Le raccolsi. Poi notai un'apertura tra le rocce: poteva essere una via d'uscita!



Unii il palo alla testa del piccone e lo usai per aprirmi un varco. Finalmente ero libero! Con mia grande sorpresa, all'esterno del tempio trovai ad aspettarmi l'anziano monaco che mi raccontò la storia di quel tempio maledetto... forse c'era un modo per aiutare Mina: dovevo ricreare il sigillo! Erodoto, così si chiamava il monaco, mi diede una lista di oggetti che avrei dovuto recuperare per riuscire nel mio intento.

Tornai in città e mi recai da Mustafà. Ancora una volta, lo trovai in preda alla disperazione, ma stavolta per un motivo ben più grave. Sua nipote era scomparsa! Un brivido mi scosse quando sentii la sua descrizione: corrispondeva a quella della povera ragazza che avevo visto nel tempio. Prima di tornare in quel luogo, dovevo prendere gli oggetti che mi servivano. Ne approfittai per visitare un piccolo bazar al centro della piazza: presi la bilancia, una borraccia vuota che si trovava a destra e l'aglio appeso a sinistra. Mi diressi verso il basso e poi proseguii sempre a destra per tornare al Museo.

Mi recai subito a parlare col segretario ma, dopo aver scambiato poche parole, notai una presenza estranea nella stanza... era di nuovo uno dei servi del vampiro! A quanto pareva, non si sarebbe arreso finché non mi avesse visto morire. Mi lanciò un pugnale, ma riuscii a schivarlo e andò a conficcarsi nello scaffale dietro il terrorizzato segretario. L'uomo fuggì senza lasciare tracce, ma io estrassi il pugnale dallo scaffale e decisi di tenerlo. Presi anche un frammento di specchio rotto dalla scrivania.

Quando ci fummo ripresi dallo spavento, mostrai al segretario l'elenco datomi da Erodoto. Non sarebbe stato semplice recuperare quegli oggetti, ma l'uomo mi propose un altro accordo: se lo avessi aiutato a trovare degli oggetti rubati, lui avrebbe messo una buona parola per me presso le autorità. Mi diede una collana che apparteneva agli oggetti rubati, ma era stata recuperata. Inoltre, mi regalò un antico strumento egizio che si usava per misurare il volume.

Ancora una volta, mi rivolsi a Mustafà in cerca di aiuto e gli mostrai il pugnale. Mi spiegò che apparteneva a un noto criminale turco temuto in tutta la città. Ora non si trovava a casa, quindi dovevo approfittarne per intrufolarmi nella sua abitazione. Attraversai il mercato e mi diressi a sinistra, come indicato da Mustafà. Quando esaminai la porta della casa del turco, capii subito che avrei dovuto risolvere un enigma per aprirla.

Dovevo collocare le palline formando la stessa figura in basso a sinistra. Innanzitutto enumerai le colonne verticali dall'1 al 7, ma partendo dalla quarta da sinistra, poiché le prime tre non mi sarebbero servite. Poi denominai le linee orizzontali da A a G, senza contare le prime due dall'alto e l'ultima. Infine, seguii i seguenti passi: utilizzando le piccole frecce che apparivano accanto a ogni pallina quando la toccavo, spostai l'intera colonna 2 una volta in alto, la pallina A una volta a sinistra, la colonna 3 tre volte in basso, la pallina superiore della colonna 2 una volta a sinistra, la colonna 2 due volte in basso, le palline a sinistra della linea B una volta a destra.

Le due palline della linea B in corrispondenza con la colonna 4 due volte a destra, le due palline della linea C in corrispondenza con la colonna 4 una volta a destra, le due palline della linea D in corrispondenza con la colonna 4 due volte a destra, la colonna 7 due volte in basso (prima quella superiore, poi entrambe), l'ultima pallina a destra di E una volta a sinistra, F due volte a destra, la colonna 3 (dalla pallina più in basso) una volta in alto, la G due volte a destra, la F due volte a destra, la G una volta a destra, la pallina inferiore della colonna 7 una volta in basso, F una volta a destra, le due palline inferiori di 7 una volta in basso, l'ultima pallina di 7 una volta a sinistra, la prima di 7 una volta in basso, le due palline a destra di C una volta a destra. Ce l'avevo fatta! Ero riuscito ad aprire la porta.

La oltrepassai e mi ritrovai all'interno dell'abitazione, in una stanza ricca di ornamenti di vario tipo. Prima di tutto, mi impossessai di un'ascia che si trovava sulla sinistra, davanti a un baule su cui erano posati una piramide in miniatura e una statuetta di una sfinge. Presi entrambi gli oggetti e trascrissi i geroglifici incisi sulla statuetta. Poi diedi uno sguardo al tavolino a destra e osservai un sacchetto contenente dei gioielli: sembravano dello stesso genere di quello consegnatomi dal segretario del museo! Sempre sul tavolo vidi i frammenti di una pergamena: dovevo provare a ricomporla. Non fu affatto complicato, bastava riordinare i pezzi come in un puzzle, ricordando che ogni frammento poteva essere girato solo toccandolo. Sullo stesso tavolino vidi un braciere acceso. Il proprietario non era andato via da molto tempo.

Avanzai verso il fondo della stanza e provai a rovistare in un vaso situato accanto a una porta... per fortuna il vaso cadde e si ruppe prima che ci infilassi il braccio, perché nascondeva un velenosissimo cobra! Dovevo liberarmene, o mi sarebbe stato impossibile raggiungere la porta. Mi venne un'idea e misi le erbe velenose sul braciere. Il fumo fece addormentare rapidamente il rettile, che mi lasciò via libera. Mi avvicinai alla porta, ma era chiusa e sembrava piuttosto massiccia. Allora mi venne in mente di rovistare tra i cocci del vaso: la chiave era proprio lì! Ottima idea quella di farla custodire da un cobra...



Aprii la porta e mi ritrovai in una stanza piena di preziosi tesori, sicuramente rubati. Sullo scaffale a sinistra trovai un sacchetto contenente della polvere d'oro, mentre dal pavimento in fondo raccolsi uno strano disco solare. Poi mi accinsi a leggere delle lettere lasciate su un tavolino a destra. Erano state inviate dal conte Dracula in persona! Ora che conoscevo alcuni particolari in più sui suoi movimenti, non avevo altra scelta che affrettarmi, se volevo salvare Mina.

Tornai al museo, consegnai la refurtiva al segretario e ricevetti in cambio gli oggetti copti che gli avevo chiesto. Poi gli mostrai la pergamena che avevo ricomposto a casa del turco e lui mi suggerì di utilizzare il libro sulla sua scrivania per realizzare la traduzione. Dovevo solo trascinare sotto ogni figura la corrispondente parola tra quelle a sinistra. La traduzione della prima linea era: Arma – con – poteri magici – nella – testa – di Suker. La seconda frase diceva: Sangue – maledetto – nascosto – sotto – l'altare – nord. Infine, la traduzione dell'ultima riga era: Distruggere – guardiano – prima di – entrare – nell'oscurità – o la maledizione ricadrà su di te.



Quindi, mostrai al segretario la statuetta della sfinge nera: veniva usata per proteggere edifici o tombe, e mi diede un'interpretazione un po' incerta dei geroglifici incisi su di essa. Andai a parlare con Mustafà, ancora angosciato per sua nipote, e poi da Erodoto per portargli gli oggetti recuperati. Mi diede un'ostia consacrata e mi disse che avrei dovuto portare con me un calice d'acqua santa. Purtroppo, però, l'acqua del luogo non poteva essere benedetta: dovevo procurarmi dell'acqua che dal cielo non avesse toccato la terra. Ancora una volta, dovevo trovare il modo di ottenerla. Gli mostrai anche la sfinge nera, e mi diede una spiegazione più chiara sul suo significato nel culto.

Tornai al mercato e mi avvicinai ai cammelli di Mustafà. Presi la casseruola e la riempii con dell'acqua dell'abbeveratoio. Poi la misi a scaldare sul braciere a sinistra. Nel frattempo, con il pugnale del turco estrassi il diamante dalla collana e lo usai per intagliare il frammento di specchio. Posai lo specchio sulla casseruola in modo che si formasse della condensa. Infine, versai la condensa nella borraccia. Ecco l'acqua che non aveva toccato la terra! Tornai da Erodoto che la benedisse e me ne diede una bottiglietta. Ero pronto per tornare alle Rocce Sanguinarie!

Non appena arrivai al tempio, entrai dall'apertura da me ricavata. Risalii la fune e tornai di fronte alla porta chiusa. Misi l'ostia nella fessura in alto, l'aglio nella vaschetta a destra, l'acqua benedetta nel calice in basso, lo specchio nello spazio a sinistra e il disco solare al centro. Infine pronunciai le parole magiche che Erodoto mi aveva insegnato e la porta si aprì!



Davanti a me vidi una vasca con uno strano vortice d'acqua. Sulla destra, rovesciata a terra, si trovava la statua del dio Soker, la stessa citata dal primo geroglifico. Con l'ascia presa a casa del turco e secondo l'indicazione del primo indizio, le staccai la testa e trovai al suo interno una punta di lancia decorata.



Osservai il piccolo pilastro insanguinato in fondo a sinistra e vidi dei geroglifici che mi risultavano familiari. Li enumerai dall'1 al 18 dal primo in alto a sinistra e li toccai in questo ordine: 1, 6, 14, 18, 9 e 16. Il pilastro si spostò scoprendo una pozza di sangue. Presi l'hinu regalatomi dal segretario del museo e lo riempii di quel liquido maledetto. Anche il suggerimento del secondo geroglifico era stato compiuto. Dietro il pilastro si trovavano due sinistre e oscene statue, una delle quali, quella a sinistra, portava una sbarra di ferro. Pensando che potesse essere utile, la presi. Raccolsi anche un pezzo di colonna che si trovava sul pavimento a destra.

Tornai verso il centro della sala e posai la bilancia sullo scrigno a sinistra. A terra, vicino allo scrigno, si trovava una ciotola che presi. Quindi frugai nell'anfora a destra e trovai un altro deben di rame. Misi la ciotola sulla bilancia, poi mi diedi da fare per pesare alcuni oggetti e dedurre la quantità di polvere d'oro che mi sarebbe servita. Misi il deben nuovo su un piatto, ed equilibrai l'altro piatto con 5 cucchiaini di polvere del sacco a sinistra. Il risultato era di 27,30. Cancellai il risultato con il pulsante rettangolare sotto la bilancia e misi su un piatto lo stiletto e sull'altro 7 cucchiaini di polvere. Il risultato era 41. Annullai tutto di nuovo e collocai un deben su ogni piatto, rendendomi conto che avevano lo stesso peso. Misi allora entrambi i deben su un piatto e lo stiletto sull'altro; per equilibrare la bilancia misi nel piatto dello stiletto 3 cucchiaini di polvere. Proprio questa quantità, 13,60, era quella che mi serviva. Spostai i 3 cucchiaini di polvere dal piatto della bilancia alla ciotola a destra.

Versai la polvere d'oro dalla ciotola nella pozza al centro della stanza, e aggiunsi il sangue. L'acqua si trasformò immediatamente in sabbia... Poi osservai la colonna centrale a sinistra e, aiutandomi con la luce della lanterna, spostai le piccole piramidi sulla sinistra su quelle al centro per trovare la giusta combinazione di luce e ombra. Misi quella in alto a sinistra sotto quella a sinistra, la seconda a sinistra sotto quella centrale e la quarta a sinistra sotto quella di destra. Poi aumentai di due tacche la potenza della lanterna.



Ora dovevo mettere le tre piramidi che mi restavano all'interno della pozza di sabbia, seguendo l'ordine delle piramidi di Giza. Misi quella grande a destra, quella media al centro e quella piccola a sinistra. Fatto! Si aprì un passaggio segreto! Lo oltrepassai e mi trovai in un luogo oscuro e sinistro: una bara, che sembrava rinchiudere un essere vivente, era circondata da uno stagno infestato dai coccodrilli! Mi serviva qualcosa per attraversarlo, quindi tornai di sopra e, con l'ascia, spezzai il supporto sinistro della canoa davanti alle due statue. Poi misi il pezzo di colonna sotto il lato destro, e inserii la sbarra di metallo nello stesso punto per fare leva. Mossi la sbarra e la canoa scivolò fino allo stagno. La usai come passerella e, dopo la tomba, mi trovai davanti a una barriera di fumo, un qualche incantesimo che mi impediva di oltrepassare quel punto. Forse era questo il guardiano a cui si riferiva l'ultimo indizio della pergamena. Con l'ascia spezzai la statuetta della sfinge nera, poi utilizzai i suoi cocci per rompere quel maligno incantesimo. Riuscii a passare nella stanza successiva, una lugubre sala del trono. Proprio sul trono si trovava un papiro per me indecifrabile. All'improvviso sentii la terra tremare... forse il tempio stava per crollare! Uscii da quel posto il più in fretta possibile e tornai in città. Prima di tutto, mi recai da Erodoto e gli chiesi di decifrare il misterioso papiro. Purtroppo, neanche lui sapeva come farlo, ma conosceva un frate che possedeva alcune nozioni di quella lingua: tempo fa si trovava a Vienna, nella basilica di Sant'Esposito. Forse avrei potuto trovarlo ancora lì. Prima di partire passai da Mustafà a recuperare i miei bagagli. Il buon uomo mi consegnò una lettera appena arrivata. Decisi di raccontargli una menzogna sulla sorte di sua nipote, in modo da evitare un grande dolore a lui e alla sua famiglia. Con lo stesso pretesto, gli consegnai anche la polvere d'oro e la collana col diamante. Ma non c'era altro tempo da perdere... Dracula aveva sicuramente già letto quel libro demoniaco e diventava sempre più forte. Mi misi subito in viaggio per Vienna, dove chiesi al dottor Seward di raggiungermi con Mina.



VIENNA

A Vienna fummo ospiti della gentile duchessa Orłowski. Poiché i monaci non mi permettevano di entrare nell'abbazia e incontrare il frate Alberto, dovevo trovare un modo per intrufolarmi in quel luogo a loro insaputa. Il duca Orłowski era, in vita, un grande studioso e professore universitario, e aveva parlato al dottor Seward di un antico passaggio segreto tra la biblioteca dell'università e l'abbazia. Il passaggio era stato poi sigillato. Egli conservava inoltre la chiave di un accesso che conduceva direttamente alla biblioteca dalla sua casa, ma pare che, prima di morire, stesse architettando un enigma affinché solo un alunno molto meritevole riuscisse a ottenerla. Quella persona dovevo essere io, non potevo lasciarmi sfuggire questa occasione.



Iniziai a esplorare la stanza della duchessa in cerca di qualche indizio. La porta a sinistra conduceva alla stanza in cui riposava Mina. Era meglio non disturbarla. In un angolo si trovava un'urna con uno strano sportello. Lo aprii e scoprii che nascondeva una cassaforte. Notai anche delle rose rosse su un tavolino, simili a quelle che avevo visto a Londra, a casa di Mina. Vidi un pianoforte e, nel primo scaffale della libreria, una specie di laboratorio chimico. In quello centrale, invece, trovai un libro di chimica macchiato di vernice. Non appena notai le formule chimiche su un quadro bianco e nero, compresi che c'era una connessione, quindi presi nota di tutto. Accanto al quadro si trovava una porta chiusa. Domandai alla duchessa dove conducesse, e mi disse che si trattava proprio della porta per la biblioteca dell'università.

Conversai un po' con Seward, poi mi rivolsi alla duchessa e notai che canticchiava spesso una particolare melodia. Quando le chiesi di cosa si trattasse, mi disse che era la melodia suonata al piano da suo marito prima di morire. Presi nota delle note che la componevano, perché immaginavo che facessero parte dell'enigma. Con gli elementi raccolti, tornai al laboratorio di chimica, dove si trovavano 12 provette di colori diversi. Inserendo i pezzetti di carta a destra nelle provette giuste, avrei ottenuto una combinazione numerica. Enumerai le provette da sinistra a destra e inserii i pezzi di carta seguendo questa sequenza: 1, 5, 3, 4, 2, 6 e 7. Ottenni questa combinazione: 2 - 6 - 8 - 12 - 14 - 15 - 18.



Tornai alla cassaforte e, usando le frecce, inserii la combinazione premendo la leva a destra dopo ogni numero. All'interno della cassaforte trovai la chiave della biblioteca e una lettera del professore. Diedi un ulteriore sguardo e trovai una figura alata intagliata in legno. Aprii la porta della biblioteca.



Ora dovevo fare in modo di trovare il passaggio segreto. Innanzitutto avanzai verso il basso, dove si trovavano dei barattoli dallo strano contenuto. Volevo aprirne uno, ma il tappo era bloccato. Quindi spostai uno stendardo dalla parete, per scoprire un meccanismo segreto. Sulla parete accanto al meccanismo c'era l'impronta di una mano insanguinata.

Tornai indietro e salii la scala in fondo alla biblioteca. Di fronte a me si trovava una cartina dell'Europa. Quando toccai la Transilvania l'intera regione si spostò lasciando spazio a un angelo in miniatura. Poi andai verso destra e, nel ripiano centrale del primo scaffale trovai un altro angelo e un antico libro che parlava dell'uso della balestra. Tornai giù e diedi uno sguardo al tavolo delle dissezioni, da cui presi delle pinze e un bisturi. Dietro il tavolo si trovava un armadio con diverse farfalle sulle ante. Era chiuso, quindi mi aiutai col bisturi per aprirlo e prendere un altro angelo in legno. Poco più a destra c'era una bella radio. Anche qui trovai un angelo in miniatura. Mi inoltrai a destra del caminetto e vidi una manovella collegata a una corda; non potei evitare di azionarla, e mi accorsi che serviva a sollevare e abbassare il lampadario. A sinistra era appoggiato un attizzatoio e decisi di prenderlo. Tornai al centro della biblioteca e osservai il lampadario che si era appena abbassato: sembrava che ci fosse un oggetto lì sopra, ma non ero in grado di riconoscerlo. Presi la scala con le ruote che si trovava sulla sinistra e la misi proprio sotto il lampadario. Fortunatamente era dell'altezza giusta e riuscii a raggiungere un altro piccolo angelo di legno posato nella parte superiore del candelabro.

Mi recai in fondo a destra, nella sezione di anatomia. C'erano solo alcune zanne di elefante e un paio di scheletri umani, uno dei quali, stranamente, indossava dei pantaloni e un cappello. Mi permisi di sottrargli la cintura e tornai alla zona dei barattoli. Unii le bretelle e l'attizzatoio per creare un marchingegno che mi permise di aprire un barattolo. Non avevo intenzione di infilare le mani nel suo misterioso contenuto, quindi mi servii delle pinze ed estrassi un piccolo demonio di legno.

Ora avevo abbastanza statuine per poter attivare il meccanismo dietro lo stendardo. Fu molto semplice, dovevo solo fare combaciare le figure alate in modo concentrico, mettendo al centro i tre demoni più grandi, intorno ad essi gli angeli più grandi, poi i demoni e gli angeli più piccoli. Il passaggio segreto si aprì, e in un istante mi ritrovai all'interno dell'abbazia. Purtroppo, però, la porta si chiuse alle mie spalle...



Innanzitutto, raccolsi un panno di lino dal cesto accanto all'arcata. Notai che la finestra era stata frettolosamente sbarrata per qualche motivo. Osservai la figura nella parte centrale della scrivania e notai che era dotata di una piccola fessura. Vidi una statua di San Michele nello scaffale di sinistra e presi la lancia affilata. Forse era l'oggetto giusto da inserire nella fessura. Feci il tentativo e funzionò: si aprì uno sportello che nascondeva una sofisticata serratura. Per aprirla, dovevo fare in modo che tutte le punte della stella si illuminassero. Enumerai le punte partendo da quella in alto a destra e le premetti in questo ordine: 7 - 4 - 6 - 1 - 3 - 6 - 8 - 3 - 5 - 8 - 2 - 5 - 7 - 2 - 7. La cassaforte si aprì e ne estrassi una chiave e nientemeno che il famoso calice di Dracula.



Mi recai nella parte inferiore della stanza, dove si trovavano alcuni barili e varie cianfrusaglie inservibili. Presi un pezzo di manico di scopa a destra e, dall'odore, notai che un piccolo barile al centro dello scaffale conteneva della grappa. Provai ad aprirlo, ma il rubinetto era bloccato. Mi servii allora del bisturi, e feci un piccolo disastro inondando di alcol il pavimento sottostante.

Andai a destra e mi trovai di fronte a un macabro spettacolo: il corpo di un giovane ragazzo era appeso al soffitto e incatenato. Forse era uno degli studenti di cui parlava il duca nella sua lettera! Sotto di lui si trovava la sua borsa, ma due avidi ratti mi impedivano di avvicinarmi. Avvolsi il manico di scopa con il panno di lino e lo accesi con i fiammiferi, creando una torcia con la quale spaventai i roditori. Aprii la borsa e trovai dell'acqua benedetta, che sicuramente mi sarebbe stata utile.

Mi inoltrai per il corridoio in fondo alla stanza e mi ritrovai davanti a una porta sbarrata; forzarla sarebbe stato impossibile. Ma trovai un indumento di grande utilità in quella occasione: una tonaca da frate appesa a sinistra. Non era pulita, ma era in buone condizioni, quindi la indossai sperando di passare inosservato. Tornai indietro, verso il punto in cui avevo versato la grappa, e in quel momento apparve davanti a me una creatura infernale. Dovevo reagire, se non volevo fare la fine di quel povero ragazzo! Gettai la torcia accesa nella pozza d'alcol e attesi che le fiamme consumassero il demone. Anche questa volta, ero riuscito a sfuggire alla morte. Esaminando i resti della creatura, trovai una chiave. Andai subito a provarla nella serratura della porta sbarrata e, fortunatamente, funzionò.



Non mi è facile descrivere ciò che vidi in seguito: la chiesa era stata trasformata in un luogo di morte e disperazione. Alcune creature malefiche veneravano i propri demoni all'interno di un pentagramma di sangue dipinto sul pavimento. Ma... mi voltai verso il fondo della navata e scorsi un anziano in fin di vita imprigionato dentro una gabbia. Era padre Alberto! Corsi a parlargli, ma mi intimò di allontanarmi per non allertare i demoni. Mi avvicinai più che potei all'altare e vidi un calice su una statua a forma di capra, sulla destra. Ebbi subito un'idea. Versai l'acqua benedetta nel mio calice e lo scambiai con quello sulla capra.

Mi allontanai e attesi che una delle creature la bevesse. Il mio piano aveva funzionato, questi mostri sarebbero stati occupati per alcuni minuti, consentendomi di liberare il povero frate.

Tuttavia, quando tornai dall'anziano per offrirgli una via di scampo, egli si rifiutò di seguirmi e decise di morire all'interno della sua abbazia. Prima di morire, mi rivelò che l'unico modo per sconfiggere il conte Dracula era cacciandolo dalla sua stessa terra.

Usai la chiave nera che avevo trovato poco prima per aprire la massiccia porta a destra e tornai subito a casa della contessa. Purtroppo, arrivavo tardi. In assenza di Seward, la contessa aveva subito un attacco e la povera Mina era scomparsa! Senza ulteriori indugi, io e il dottore partimmo per la fredda e inospitale Transilvania.



TRANSILVANIA

Il viaggio fu molto faticoso, il dottor Seward si ammalò, posticipando il nostro arrivo a destinazione. Io ne approfittai per fabbricare una freccia con la punta che avevo trovato, seguendo le indicazioni del libro sulle balestre recuperato a Vienna.

Affinché il dottore si riprendesse dalla sua malattia, decidemmo di fermarci nell'unica locanda della zona. Lasciai che Seward si riposasse e chiesi alcune notizie su Mina al locandiere, un uomo piuttosto rude che non sembrava potermi dare alcuna informazione utile. Sul bancone teneva un menù, ma mi impedì di prenderlo. Mi avvicinai al tavolo dove sedeva il dottore e presi due pretzel, uno rotondo e uno allungato, un cucchiaino e della carta argentata. Poi perlustrai il fondo della locanda e vidi una chiave appesa accanto a una porta. Cercai di prenderla, ma il locandiere se ne accorse e mi rimproverò. Vidi anche una sostanza appiccicosa su una della panche. Ne raccolsi un po' col cucchiaino: per quanto fosse rivoltante, avrebbe potuto servirmi come colla. Poi, cercai di aprire la porta della stalla, ma il locandiere mi riprese ancora una volta. Il dottor Seward soffriva sempre di più e non aveva più medicine che calmassero i suoi dolori. Chiesi aiuto al locandiere, che si assentò per un tempo sufficiente da permettermi di prendere le carte sul bancone. Non si trattava di un menù, ma di documenti del castello, alcuni scritti con la grafia di Arker! Inoltre, sembrava che il conte avesse in programma una festa per quella stessa sera.



Intanto, il locandiere tornò con una fiala di un rimedio naturale per Seward. Convinsi il dottore a fingere di berlo, in modo da distrarre quell'uomo per alcuni minuti. Ne approfittai per raccogliere il canino del cinghiale fatto cadere dall'oste. Cosparsi la carta argentata con la sostanza appiccicosa e la applicai su entrambi i pretzel e sul canino. Poi unii i tre pezzi tra loro: avevo creato una chiave falsa piuttosto credibile! La sostituii con quella reale, che usai per aprire la porta della stalla dopo aver fatto allontanare il locandiere con un pretesto.



Nella stalla si trovava una carrozza trainata da due cavalli i cui occhi rossi non lasciavano dubbi sull'identità del proprio padrone. Sembrava pronta a partire per il castello. A destra della porta vidi della carne da cui gocciolava una grande quantità di sangue. Per terra, vicino a un tavolo, c'era un secchio con dell'avena. Mi avvicinai alla carrozza e riuscii a vedere che era carica di pacchi provenienti da diverse parti del mondo. C'era anche un barile che mi avrebbe potuto servire per introdurmi nel castello, se solo fossi riuscito a entrarvi. Dietro la carrozza, il sangue degli animali finiva in uno scarico che conduceva a un corso d'acqua sotterraneo.



I cavalli erano piuttosto nervosi, per poter avvicinarmi a loro e alla porta dovevo prima cercare di calmarli. Mi appressai al tavolo di lavoro e presi un secchio vuoto a sinistra. Lo riempii con l'avena dell'altro secchio, poi lo avvicinai alla carne appesa, in modo che vi gocciolasse dentro del sangue. Infine, offrii il mio manicaretto ai due cavalli, che sembrarono apprezzarlo.

Da terra davanti ai cavalli raccolsi un pezzo di tubo e la carcassa di un povero castore. Su un tavolo trovai una cassa di legno e un imbuto, mentre sotto il tavolo era stata lasciata una canaletta. Tornai accanto alla carrozza e collocai la cassa davanti alla ruota posteriore. Sopra la cassa misi la canaletta, su di essa il castore e infine l'imbuto. Poi collegai il tubo alla canaletta, in modo che raggiungesse il foro di scarico. Aprii il barile e ne svuotai il contenuto. Smontai al più presto il marchingegno e riuscii a introdurmi nel barile proprio un attimo prima che arrivasse qualcuno.



In questo modo riuscì ad accedere al castello del conte Dracula. Come per miracolo, il cocchiere non mi vide uscire dal barile, ma i miei movimenti continuavano a essere limitati: dovevo trovare il modo di distrarlo. Da un orrendo tavolo insanguinato raccolsi una pesante trappola. Notai con orrore un secchio colmo di sangue, sicuramente appartenente alle vittime di quei carnefici.

Andai verso il basso e trovai una ciotola sulla destra e due corde su dei barili a sinistra. In alto a sinistra c'era una carrucola che mi sarebbe potuta servire. Unii la trappola a una delle corde e la feci passare dalla carrucola. Poi, legai l'altra corda alla trappola e avanzai verso destra. Dal tavolo più in basso presi due ganci che venivano usati per appendere gli animali. Un po' più in fondo, sempre su un tavolo, c'era la carcassa di un topo incastrata in una trappola. Utilizzai un gancio sulla trappola e uno sul topo per liberarlo e prenderlo. Agganciai la corda alla carrucola in alto a destra e tornai a sinistra per mettere il topo nella trappola.



Il cocchiere abboccò immediatamente e riuscii a tenerlo a bada. Parlai con lui, e riuscii a farmi dare alcune informazioni non troppo chiare sulla presenza di Mina nel castello. Presi la sua ascia, poi utilizzai la freccia per aprire il pacchetto rosso in fondo. Conteneva un'orribile marmellata di sangue e cuori... la consegnai al povero cocchiere, che parve gradirla molto. Tornai presso il tavolo insanguinato e riempii la ciotola con un po' di sangue del secchio: forse mi sarebbe stato utile. Attraversai la porta da cui era arrivato il cocchiere e mi trovai in una piccola anticamera. Presi un cordone abbastanza resistente accanto a un panno rosso e una pelliccia un po' più a sinistra. Quindi aprii la porta in alto, ma portava a una cripta chiusa da un cancello. Per aprirlo, avrei dovuto risolvere l'enigma del pannello a destra.



Innanzitutto sfiorai le quattro caselle nere in alto, per scoprire che nascondevano quattro pezzi del mosaico che raffigurava Dracula a sinistra. Enumerai i pezzi del quadro di Dracula da 1 a 16 iniziando in alto a sinistra e finendo in basso a destra. Quindi toccai i pezzi che corrispondevano alle quattro caselle, in modo da farli sparire. La sequenza corretta era: 1 – 10 – 7 – 12. Prendendo il quadro dal bordo sinistro, lo trascinai sullo schema fino a far coincidere (in basso a sinistra) i disegni raffigurati nelle caselle vuote con quelli delle caselle in alto. Dopodiché, rimisi il ritratto al suo posto e inserii gli stessi colori di queste caselle nelle quattro in alto a sinistra. Per far sì che cambiassero colore, dovevo solo premerle. I colori da inserire erano quindi: verde, bianco, blu, blu. Fatto ciò, dovevo ripetere l'operazione con le caselle nere a destra. In questo caso, le caselle da toccare nel quadro di Dracula erano: 3 – 5 – 11 – 16. Trascinai di nuovo il ritratto sullo schema (a destra al centro), per poi rimetterlo a posto e inserire i seguenti colori nelle caselle in basso a sinistra: verde, bianco, rosso, bianco.



DRACULA

ORIGIN

Finalmente il cancello si aprì e riuscii a entrare nella cripta... tuttavia, qualcosa di terribile mi aspettava tra quelle tetre mura. Cinque bare erano disposte al centro della stanza. Lessi il coperchio della prima, quella situata di fronte alle scale. Apparteneva a una donna chiamata Moana. Presi nota del suo nome e di un numero scritto col sangue. Poi aprii la bara, per trovare un cadavere di una povera giovane. Osservai la bara alla sua sinistra, ma non conteneva niente. Passai alla successiva, appartenente a una certa Illona e, anch'essa con un numero scritto col sangue. La aprii e riuscii a notare



che si trattava di uno scheletro molto antico. La quarta bara era quella di Dracula. Non esitai a distruggerla con l'ascia, privandolo così di un luogo di riposo. Ma lo spettacolo più tremendo mi aspettava all'interno dell'ultima bara. Lì, giaceva il mio caro amico e discepolo Jonathan Arker! Aveva con sé il suo diario e un libro riguardante uno scudo sacro. Presi anche i suoi occhiali dalle sue mani. Era giunto il momento di compiere la sua volontà e porre fine alle sue sofferenze. Unii il palo e il martello e li utilizzai per concedergli il meritato riposo. Uscii dalla cripta per tornare nell'anticamera e attraversare la porta a destra. Mi ritrovai in un grande salone decorato con dei vistosi quadri. Il primo raffigurava la giovane Illona; avanzai sempre verso destra per vedere anche i successivi, che rappresentavano il conte Dracula e la bella Moana. Retrocedetti e avanzai verso sinistra, per vedere da vicino i resti di un'antica tavola di legno e un arazzo che raffigurava Dracula con un particolare scudo.

A sinistra dell'arazzo c'era una cordicella; la tirai per scoprire il quadro nascosto dal telo e la raccolsi da terra. In questo caso, la giovane protagonista sembrava pura e felice. Indossai gli occhiali di Arker e lo esaminai meglio. In particolare, notai che era stato cancellato un dettaglio all'altezza del polso della fanciulla. Passai con attenzione gli occhiali in quel punto e scoprii che l'oggetto cancellato era di colore rosa.



Tornai di fronte ai quadri delle altre giovani e andai verso destra, per poi aprire la porta a sinistra... ma mi venne immediatamente incontro una creatura immortale! Si trattava di una donna, che riuscii a tenere a bada impugnando la croce. Tuttavia, non mi aiutò a trovare il suo padrone. Non appena si allontanò, cercai di aprire la porta centrale, ma mi fu impossibile. Andai verso destra e mi trovai davanti all'armeria. Analizzai la spada centrale, che conteneva una speciale serratura.

Tornai da Igor e, approfittando della sua gratitudine per la "marmellata", gli chiesi informazioni sulla combinazione. Poiché il numero sulle bare indicava il numero di notti trascorse col padrone, secondo le sue indicazioni dovevo moltiplicare le notti di Illona per 3, quelle di Moana per 2 e quelle di Jada, la fanciulla con cui avevo appena parlato, per 5. Sommai le tre quantità e ottenni la cifra 80.099.

Tornai all'armeria e inserii i numeri 80099 nella serratura. La grata si aprì, permettendomi di impossessarmi di una balestra e una cotta di maglia. Sulla destra si trovavano diversi scudi... ma certo! Dracula cercava lo scudo di Pelor! Probabilmente era proprio davanti ai miei occhi, e per trovarlo dovevo risolvere un piccolo enigma: nello scudo centrale, premetti quattro volte su ogni luna affinché si trovassero faccia a faccia. Poi feci girare dodici volte il cerchio delle frecce e due volte quello delle sfere. Fatto! Lo scudo era mio!



Misi la ciotola con il sangue davanti alla porta da cui era uscita Jada, usandola come esca. Quando la creatura comparve, la affrontai con lo scudo, colpendola con un fascio di luce che la polverizzò! Ora potevo attraversare la porta. Con orrore, scoprii altri corpi di povere vittime di quella carneficina! A terra a sinistra c'era un piccolo barattolo di grasso, e lo raccolsi. Appoggiato al grande letto c'era un mandolino, le cui corde erano in ottime condizioni. Adoperai la freccia per staccarle e le unii alla balestra. Brandii l'ascia e mi disposi a distruggere le due bare. Nella prima trovai un quadro della povera Jada quando era umana, nell'altra una chiave e uno strano libro.

Lasciai la stanza di Jada e usai la chiave per aprire il portone centrale. Purtroppo, lì trovai proprio ciò che più temevo. Dracula aveva iniziato un terribile rituale con la povera Mina! Una barriera formata da anime in pena m'impediva di avvicinarmi per salvarla! Dovevo trovare un modo di spezzarla. Notai che la grossa libreria accanto a me era scorrevole, ma il meccanismo era bloccato. La parte superiore era di metallo, se solo l'avesse colpita un fulmine, la scossa elettrica avrebbe spezzato la barriera. Applicai del grasso nel meccanismo sotto la libreria, dopodiché misi la cotta di maglia ai piedi della statua a sinistra. Spinsi con forza la libreria che si spostò con facilità.

Legai le due cordicelle in modo da crearne una più lunga e la legai al piede della statua della sinistra. Un fulmine colpì la libreria e mi aprì un varco tra gli spiriti. Stesi al centro della barriera la pelliccia nera e mi preparai all'azione finale. Caricai la balestra con la freccia e la puntai contro il mio grande nemico. Feci centro e il mostro si disintegrò liberando la mia amica dal suo perfido rituale. Mina era finalmente salva, e con lei tutta l'umanità! O questo era quello che credevo...

