

JOLIX-4

Vagavano ormai da settimane per quella pianura sconfinata; settimane passate a guardarsi continuamente le spalle e a cercare ripari nascosti per la notte e per proteggersi quando il freddo e il vento gelido impedivano loro di proseguire. Ancora pochi giorni e avrebbero raggiunto le temibili Paludi del Destino, da cui, stando alle leggende, nessuno era mai tornato. La zona, si diceva, presentava pericoli di ogni genere: creature annidate sotto l'acqua stagnante che si nutrivano di animali e incauti viaggiatori che avevano avuto l'ardire di addentrarsi in quell'acquitrino, alberi dotati di foglie come aculei velenosi che si muovevano alla velocità del vento, rocce che fornivano nascondiglio a mostri di razze sconosciute.

La compagnia, con il passare del tempo, stava esaurendo l'entusiasmo iniziale: erano sì eroi, ma le difficoltà e le battaglie affrontate durante il cammino li avevano segnati come mai prima di allora. Da quando avevano lasciato la loro città, Obsidian Bay, ogni giorno avevano rischiato la vita in qualche battaglia all'ultimo sangue contro nemici sino a quel momento sconosciuti. Pochi erano stati i momenti di allegria in cui gli amici erano riusciti a ridere e scherzare come erano soliti fare durante le loro altre avventure.

Tarkus, signore della neve e del ghiaccio, fisico possente e sguardo imperturbabile. Elise, maestra dei pensieri e della mente, aspetto da ragazzina, ma letale quando riesce a entrarti nella testa. Roman, forza di dieci uomini e riflessi inimmaginabili, sempre pronto a scherzare anche nelle situazioni più pericolose. Dalila, occhi bianchi, senza pupille, che

tutto vedono in qualunque situazione, guida e saggia del gruppo. I più potenti eroi di tutte le epoche: JOLIX-4. Eroi al servizio del bene, costretti a combattere contro nemici sempre più potenti, che tentavano continuamente di annientarli per liberarsi finalmente di chi metteva loro i bastoni tra le ruote.

Le Paludi del Destino, meta della spedizione, erano la tana del temibile Lord Ombra, manipolatore della materia oscura e delle tenebre. Il suo mantello ha la capacità di assorbire ogni fonte di luce lasciando nella notte più oscura ogni luogo ove decida di passare. E, approfittando del buio da lui stesso provocato, si diverte a razziare ricchezze e seminare il terrore tra la popolazione inerme.

Gli eroi non erano mai arrivati a fermarlo, ma, durante l'ultimo scontro, Elise era riuscita a penetrare la mente del malvagio e venire a conoscenza del suo rifugio. Così, senza indugio, erano partiti per lo scontro finale, decisi a liberare il mondo da quello spirito del male.

«Roby! È ora. Preparati che andiamo!»

Robert, a malincuore, si stacca dalle tavole perfettamente disegnate di JOLIX-4, il fumetto che gli permette di viaggiare con la fantasia e immedesimarsi nei suoi eroi, per un appuntamento che considera un inutile spreco di tempo: uscire, come ogni giorno, per andare al parco dove non conosce nessuno, non vuole conoscere nessuno, ma dove la madre si ostina a portarlo sperando in non si sa quale miracolo. Roby, malato non di salute, ma di un male ancora peggiore: timidezza cronica. Timidezza che gli impedisce qualunque tipo di relazione con altri ragazzi che, si sa come sono i giovani, lo evitano e lo deridono per il suo continuo isolarsi: un

limite, un confine che, nei suoi dieci anni di vita, non è mai riuscito a superare. Sempre in compagnia dei suoi inseparabili fumetti, non riesce a rapportarsi con nessuno e nessuno vuole rapportarsi con lui. Adora la madre, solo con lei riesce a essere sé stesso e, solo per compiacerla, accetta a malincuore l'appuntamento quotidiano con il parco.

Come ogni giorno, quindi, infila nello zaino il fumetto e la borraccia d'acqua, si mette il cappellino ben calato sugli occhi, quasi a nascondersi dal resto del mondo, sorride alla madre e insieme si dirigono al parco dove ci sono decine di altri ragazzi che giocano, urlano e ridono, ma con cui Robert non ha mai avuto a che fare: gli altri lo spaventano.

Arrivati alla solita panchina, beve un goccio d'acqua, estrae il fumetto, si immerge di nuovo nella storia e riprende da dove era arrivato, mentre la madre gli accarezza dolcemente una guancia. Gli piacciono quelle carezze, perché lo fanno sentire al sicuro da tutte quelle persone che non conosce e lo mettono a disagio.

Dopo qualche minuto di lettura, rapito completamente dal mondo di JOLIX-4, un pallone lo colpisce sulla testa, gli fa cadere il cappellino e gli ricade in grembo, fermandosi proprio sopra il fumetto appoggiato alle gambe. Si avvicina un ragazzo che chiede scusa a lui e alla madre, riprende il pallone, fa per andarsene, ma si accorge del fumetto che Roby sta stringendo tra le mani. Il viso del ragazzo si illumina in un sorriso enorme e, lanciato il pallone agli altri che lo stavano aspettando, chiede improvvisamente:

«Qual è il tuo preferito dei quattro?»

Colpito dalla domanda diretta e inaspettata, Robert guarda la madre, poi, diventando rosso come un pomodoro, inizia a balbettare qualcosa di incomprensibile.

«Il mio è Tarkus» insiste il ragazzo «mi piacciono tutte quelle cose che fa con il ghiaccio».

A questo punto, dopo uno sforzo immane, Roby riesce a formulare un faticoso:

«Il mio è Daa... Dalila».

«Forte!» continua entusiasta il giovane che nel frattempo si è seduto a fianco a Robert «mi piace che riesce sempre a vedere tutto anche nel buio totale. Non ho ancora visto questo numero, lo leggiamo assieme? Io mi chiamo Alessandro, ma mi chiamano tutti Alex».

Roby avvampa, guarda la madre in cerca di aiuto, ma la donna riesce appena a girarsi per non farsi vedere mentre sorride e si finge intenta a guardare altro. Così, messo alle strette e incapace di proferire una qualunque parola, il ragazzo si muove a disagio sulla panchina, sposta in mezzo il fumetto, lo riapre a pagina uno e sussurra un rauco:

«Roo... Roo... Robert, Roby».

«Forte!» ripete il nuovo arrivato «Non mi piace molto giocare a calcio, preferisco i fumetti o i libri fantastici».

A mano a mano che proseguono con la lettura, Alex si dimostra entusiasta di ogni scena e disegno dello splendido fumetto e commenta, si esalta, ride rivolgendosi a Roby per cercare consenso e condividere la sua

gioia con la nuova strana conoscenza. Pur rimanendo a disagio e lanciando continue occhiate alla madre che si è messa a sua volta a leggere un libro, il ragazzo inizia a rispondere meno impacciato e a rilassarsi, travolto dal tornado di parole del nuovo, strano, incontro. Dopo una mezz'ora, i due ragazzi discutono di ogni scena, dei singoli eroi, delle imprese passate che hanno dovuto affrontare e di cosa potranno aspettarsi i JOLIX-4 dallo scontro finale con Lord Ombra.

La madre, quasi commossa, non riesce a credere che quel ragazzino chiacchierone sia riuscito a incrinare la corazza di timidezza di Robert, semplicemente trattandolo come uno qualsiasi, passando sopra, volutamente, alle evidenti difficoltà del nuovo amico come non esistessero.

Quando, dopo ben più della solita ora dedicata all'uscita pomeridiana, il fumetto è finito, Alex si rivolge a Roby e gli chiede:

«Con altri amici, due amici, ci troviamo quasi tutti i giorni per inventare storie e giochi con i nostri supereroi. Mio fratello maggiore è un appassionato di Giochi di Ruolo e a volte ci aiuta a portare avanti le nostre storie, ma stiamo diventando bravi e ormai riusciamo anche da soli. Ti va di unirti a noi? Passiamo interi pomeriggi a giocare e ci divertiamo tantissimo. Ognuno sceglie un personaggio e se lo costruisce come vuole, poi lo fa crescere durante la storia. Ci sono combattimenti solitari e di gruppo in base a come si procede, ma siamo una squadra e ci aiutiamo per vincere tutti assieme».

Travolto da questo marasma di informazioni, Roby guarda la madre che gli sorride e con un breve cenno del capo lo invita a rispondere. Tutto quello che riesce a dire il ragazzo, diventando rosso come un peperone, è:

«Ma i personaggi potranno avere i poteri che vogliamo?»

Alex, divertito, gli risponde immediatamente:

«Certo, ovviamente non saranno tutti potenti al massimo da subito: si deve scegliere quali abilità far crescere e quali sacrificare e, a mano a mano che la storia va avanti e i personaggi crescono, si deve decidere in cosa farli crescere: se ti piacciono i guerrieri farai crescere la forza e la resistenza, se ti piacciono i maghi o i negromanti farai crescere la volontà e l'intelligenza, altrimenti puoi creare personaggi che sono sia guerrieri abbastanza forti che maghi abbastanza bravi, ma non saranno mai come quelli specializzati in una o nell'altra abilità».

Robert, a quel punto, fa un grande sospiro e, rivolto più alla madre che ad Alex, risponde:

«Mi piacerebbe provare».

«Bene!» continua entusiasta l'altro «ci vediamo domani pomeriggio qui al parco e poi andiamo a casa mia. Vedi la casa rossa là in fondo dietro l'albero grande? Ci mettiamo in una stanza che usiamo solo per questi giochi. E pensa a un nome per il tuo nuovo eroe!»

All'inizio accompagnato dalla madre, poi in autonomia, Roby inizia a ritrovarsi praticamente ogni pomeriggio con i suoi nuovi amici. Insieme inventano storie sempre nuove per il semplice gusto di giocare. Ogni giorno, aspetta con impazienza il momento in cui uscirà e si immergerà nei

mondi fantastici che riescono a costruire. Con l'aiuto di ragazzi appassionati che, anziché deriderlo o isolarlo lo coinvolgono in ogni attività, è riuscito a vincere la paura di rapportarsi con gli altri ed è entrato in un mondo che non conosceva e lo ha appassionato come i fumetti che continua a leggere: il mondo dei Giochi di Ruolo. Giorno dopo giorno, Robert è sempre più coinvolto nelle storie vissute con i nuovi amici e si rivela un prezioso alleato nell'inventare avventure sempre più complicate e avvincenti. Anche il rapporto con gli altri è diventato meno faticoso; in fondo, non è così pericoloso scambiare due parole con qualcuno che non si conosce e vuole solo essere cortese.

L'eroe di Robert? Un mago guerriero impavido e indispensabile nelle avventure di gruppo, ma letale anche in solitaria. E il suo nome? Alexis, in omaggio all'amico che lo ha trascinato a forza in quel nuovo mondo fantastico, lo ha voluto chiamare Alexis.