

Il gatto, le chiavi e il portale... del tempo

È una giornata di primavera a Vercelli e tre ragazzi, di nome Cloe, Celestia e Luca, si trovano al parcheggio perché è stata assegnata loro una ricerca di storia sulla Vercelli medievale.

“Dai, muoviamoci a fare `sta ricerca così ce ne possiamo andare a casa” dice Cloe, mentre Luca risponde: “Ma no, facciamo con calma, godiamoci la primavera, ora che finalmente possiamo uscire”.

“Infatti Cloe, godiamoci questo pizzico di libertà che ci è stata concessa” dice Celestia. “Capirai che libertà, in più, questa mascherina mi sta rovinando tutto il trucco, comunque iniziamo” sbuffa Cloe e Celestia concorda.

“Finalmente siete d'accordo su qualcosa!” dice Luca. “Quindi? Cosa state lì impalati! Forza lavorate!” aggiunge Cloe.

“Cloe, guarda che questo è un lavoro di gruppo; se avessimo dovuto fare noi tutto il lavoro sarebbe stato un lavoro a coppie!” dice Celestia. “Non mi importa! Io non ho mai fatto un compito e non ho assolutamente intenzione di iniziare oggi!” “E io non ho nessuna voglia di lavorare per te!”

“Ragazze, cerchiamo di trovare un modo per accontentare entrambe, no?” e le ragazze rispondono allo stesso momento: “Tu stanne fuori!” e poi continuano a litigare.

Luca si arrabbia e urla: “Ora smettetela di fare le bambine di 2 anni e iniziamo a lavorare! VA BENE?” Celestia risponde “Va bene”, a testa bassa, mentre Cloe dice: “Ok, però devi calmarti eh?”.

“Dove andiamo? In biblioteca?” chiede Celestia. Cloe risponde: “Te lo sogni che io mi chiuda in una biblioteca come un nerd! Se volete possiamo andare in un bar, così mangiamo qualcosa e io intanto posso fare delle foto per Instagram. In questo periodo ho postato pochissime storie per questo stupido virus e i miei follower stanno diminuendo un sacco!”.

“Invece di dire stupidaggini, perché non usi il tuo meraviglioso smartphone per fare qualcosa di utile? Prova a

cercare ad esempio qualche informazione sui principali monumenti di Vercelli. Potresti partire dalla storia di Sant'Andrea o della vecchia chiesa di Santa Maria Maggiore." "Ma cosa vuoi che mi importi delle chiese!"

"La smettete di litigare? Persino i gatti vi guardano!"

"Quale gatto?" chiede Cloe. "Quello grigio vicino a quella pianta; è lì da un po'. Per me si diverte!" risponde Luca.

"Uh, che carino! Con quegli occhi chiari e il pelo lucido. Adesso mi faccio un bel selfie col gatto e il glicine sullo sfondo! Chissà quanti like!"

Cloe si avvicina e il gatto si lascia accarezzare, ma appena solleva il cellulare per scattare la foto, il gatto balza improvvisamente e afferra lo smartphone con la bocca. Cloe resta pietrificata e il gatto si volta, quasi per sfidarla, e poi inizia a correre.

"Ma che fate lì impalati! Prendete quel gatto!"

Infilano la galleria e sbucano su via Galileo Ferraris. "E adesso dov'è andato?"

"Come facciamo a saperlo Cloe? Così impari a fare selfie ovunque!"

"Eccolo ragazze! Sta svoltando verso il Teatro Civico, muovetevi!"

"Non lo vedo più!"

"Là! Ha girato in via Verdi. Guardate ha posato il telefono..."

"No, lo ha ripreso!" "Ma che fa? Ci prende in giro?"

"Smettetela di parlare e correte se non vogliamo perderlo!" urla Cloe.

"Non posso crederci? Ma è entrato nel Museo! Persino il gatto è più colto di te, che non sai nemmeno come è fatto un museo" dice Celestia. "E invece ne ho visti un sacco! Pure a Parigi mi hanno costretto a girare per ore in mezzo a tutti quei quadri e quelle statue!"

"Quando avete finito, potremmo chiedere all'ingresso se hanno visto il gatto!" propone Luca. "Buongiorno, ci scusi, ha per caso visto un gatto grigio con un cellulare?"

“Ragazzi, mi prendete in giro?”

“No no, è che...” Celestia tira una gomitata a Luca.

“Potrebbe darci tre biglietti per favore?”

“Mmh... ecco qua.”

“Grazie”

“Bravo Luca, un gatto con il cellulare! Ci avrà presi per matti! Comunque adesso che si fa? Il Museo è grosso e il gatto potrebbe essere ovunque”

“Guardate è proprio là in fondo! Certo che è strano... sembra che ci stia aspettando!” osserva Luca.

“Strano o no, io rivoglio il mio cellulare!” Appena si avvicinano il gatto inizia a muoversi e l’inseguimento prosegue per circa mezz’ora, ma a un certo punto il gatto si ferma, proprio davanti a un grande portale di pietra. Celestia scoppia a ridere: “Non posso crederci, persino il gatto vuole che tu studi! Ci ha portati davanti al portale di Santa Maria Maggiore! Ahahah”

Mentre Celestia parla, il gatto lascia a terra il cellulare e scappa. “Finalmente! Pensavo di averlo perso per sempre” dice Cloe, mentre si dirige svelta verso il suo telefono. “Attenta a quello che tocchi! Non vedi che sono tutti reperti antichi!” dice Celestia.

“Ma chi se ne importa, devo prend...” pronunciando queste parole Cloe si sporge in avanti per raccogliere lo smartphone, ma perde l’equilibrio e con la mano si appoggia al portale.

Dal portale si irradia di colpo una luce abbagliante e un forte vento li risucchia all’interno, poi il buio.

Cloe apre pian piano gli occhi confusa. Non riconosce la stanza in cui si trova, ma vede che anche i suoi amici si stanno svegliando: “Dov’è finito quel gattaccio con il mio telefono? E dove sono finita io?” chiede a Celestia con un tono scocciato.

“Perché dovrei saperlo io? Sei tu quella che ha aperto quel portale” risponde Celestia seccata. “Dai ragazze non fate così, credo che abbiamo cose più importanti a cui pensare” dice Luca. Le ragazze sbuffano. “Piuttosto, avete notato quel tavolino?” chiede il ragazzo.

“Che m'importa di un tavolino, non ho più il mio adorato telefono, la mia acconciatura è disfatta e i miei vestiti sono rovinati!” esclama Cloe. Celestia alza gli occhi al cielo, si avvicina al tavolino e osserva: “Ci sono un foglio e una chiave”.

“MA MI STATE ASCOLTANDO?” piagnucola Cloe; gli altri due ragazzi decidono di ignorarla. “Questa chiave non sembra che abbia nulla di speciale...” osserva Luca “... ma su questo foglio c'è scritto qualcosa, magari può aiutarci a capire la situazione e a uscire di qui” aggiunge Celestia.

“Sì sì, dammi qua, magari c'è anche scritto dov'è il mio telefono” dice Cloe strappando di mano il foglio a Celestia che le rivolge uno sguardo arrabbiato. Cloe la ignora e inizia a leggere il foglio:

*“ Se a casa vuoi tornare
le chiavi devi trovare.
Ogni chiave apre una porta
supera i livelli e sopporta.
Alla fine di ogni livello
troverai un altro tassello.
Una chiave per un'altra porta
che al livello successivo ti porta.
Quando l'ultima porta sarà aperta
avrete il portale per casa e vittoria certa!”*

“Ma cos'è, uno scherzo? Siamo finiti in un nuovo reality?”

“Non è uno scherzo”

“Ma chi ha parlato? Luca sei stato tu?” “No Ragazze! Temo che sia stato... il gatto!” “Il gatto?!”

“Sì ho parlato io...” “Che cosa???” “... so che può sembrarvi strano, ma io sono uno spirito del tempo e ho scelto voi per una missione speciale. Se supererete tutte le prove, potrete salvare il mio e il vostro tempo. Per ora non posso dirvi di più, ma pian piano scoprirete molto da soli.”

“Brutto gattaccio, dove hai messo il mio cellulare?”

“Cloe, ma ti sembra il momento? Vedi un gatto che parla e gli chiedi del cellulare? Piuttosto vorremmo sapere dove siamo?” dice Celestia.

“Ve l’ho detto. Siete nel mio tempo e io sarò la vostra guida. Ho poteri magici, ma si attivano solo se voi esprimete un desiderio. Scegliete bene perché avete solo un desiderio e non può essere quello di tornare a casa. Solo se supererete tutte le prove troverete il portale di ritorno. Quindi, non perdetevi tempo e pensate alla prima prova: uscire da questa stanza.”

“Abbiamo una chiave non sarà difficile aprire la porta!”

“Come vedete le porte sono due” dice il gatto. Se inserite la chiave nella porta corretta si aprirà, ma se la porta sarà errata la chiave si distruggerà e rimarrete qui per sempre.”

“E come possiamo trovare la porta giusta? Lanciamo una monetina?” Chiede Cloe sarcastica.

“Vi ho detto che sarò la vostra guida. Ecco il primo indizio: *La vostra avventura avrà inizio da dove nasce il sole*” e dopo aver pronunciato queste parole il gatto svanisce.

“Quella brutta bestia è sparita di nuovo! E adesso? Come capiamo qual è la porta ad Est? Perché anch’io so che il sole sorge ad Est.”

“Forse possiamo utilizzare quella finestrella. Per uscire è troppo piccola, ma ci permette di vedere come si muove il sole.”

“Brava Celestia, ottima idea!” esclama Luca.

Dopo tre ore, però, continuano a non vedere il sole, anche se fuori è chiaro. “Ma perché non vediamo il sole?” chiede Cloe. “Forse..., ma certo! Non lo vediamo perché la finestra è rivolta a Nord! Quindi alle spalle abbiamo il Sud e a destra l’Est. Ecco la porta!”

Celestia inserisce la chiave nella porta alla loro destra e questa si apre. Entrano in una seconda stanza e la porta alle loro spalle si dissolve. Di fronte a loro c’è un’altra porta chiusa e alla loro sinistra una portafinestra che conduce all’esterno. In mezzo alla stanza un nuovo tavolino e un nuovo foglio. “Ancora un

foglio? Non ci posso credere. Che cosa dice?" Domanda Cloe sconsolata. Luca legge il secondo biglietto.

"Sotto il luogo da cui sei arrivato un ricco aiuto è stato preparato".

"E adesso come torniamo al luogo da cui siamo arrivati, se la porta si è dissolta?" chiede Cloe. "Credo che non si riferisca al portale. Ricordate che il gatto ha detto che siamo nel suo tempo? Forse siamo sempre a Vercelli, ma in un altro tempo. Forse nel passato quando esisteva la vecchia chiesa di Santa Maria Maggiore. Se fosse così dobbiamo uscire e trovare la chiesa e il suo portale. Credo che lì vicino ci sia qualcosa per noi."

"Bene, allora muoviamoci così poi torniamo a casa." dice Cloe.

"Aspetta un attimo. Sul tavolo c'è anche una cartina della città. Ci serve tutto l'aiuto possibile"

"Hai ragione Celestia" aggiunge Luca "e credo che se davvero siamo nel passato, non possiamo andare in giro vestiti così; forse in questa stanza c'è anche qualche vestito". In un angolo, contro la parete vedono un baule di legno e metallo. Lo aprono e prendono vestiti per confondersi con la folla. Aprono la porta che conduce a un cortile interno ed escono.

Seguendo la cartina si dirigono verso la Chiesa, ma qualcosa non va. A prima vista sembrerebbe Vercelli, presumibilmente in età medievale, ma il mercato è popolato da strane creature. Alcune sembrano animali normali, ma parlano tra loro, come esseri umani. Gli umani sono la maggioranza, ma alcuni hanno piccole corna sulla fronte. Poi ci sono creature più strane e nelle taverne piccoli goblin portano da bere.

"Dove siamo finiti???" esclamano i ragazzi mentre osservano stupiti. "Forse dovevamo capire già dal gatto parlante che il tempo in cui ci troviamo ora non è esattamente quello dei libri." commenta Celestia.

In breve i tre ragazzi arrivano a Santa Maria Maggiore. "E ora?" chiede Cloe. "Proviamo a scavare vicino al portale"

propone Luca "... ragazze, guardate che ho trovato", dice Luca alle ragazze.

"Che cos'è?" chiede Cloe. "Sembra un sacchetto e questa è un'altra chiave". "Apri il sacchetto!" dice Celestia. "Sono... monete!". "Bene, almeno non siamo al verde. Ora torniamo e usiamo quella chiave. Questo posto non mi piace. Avete visto quanta gente seduta negli angoli a chiedere elemosina? E ho sentito troppe persone tossire. Meglio rimettersi le mascherine"

"Non hai tutti i torti Cloe" dice Celestia, meglio andare.

I ragazzi stanno per tornare alla base, ma Luca sente dei rumori: "Ragazze li sentite pure voi?", Celestia e Cloe rispondono in coro: "Sì!" "Sembrano provenire da sotto terra" dice Celestia e aggiunge "Guardate quella piccola grata, i rumori provengono da lì". I ragazzi si avvicinano "C'è nessuno lì sotto?"

"... Sì siamo qui"

"E chi siete?"

"Io mi chiamo Ciuffo, e sono qui con i miei amici Strambo e Storto"

"Perché siete lì?"

"Avevamo una taverna, ma qualche tempo fa, alcuni avventori hanno iniziato ad ammalarsi. Ci hanno accusato di stregoneria e imprigionato senza nemmeno un processo. Per uscire servirebbero tanti soldi, ma non abbiamo più niente..."

"... Ma non è giusto!" esclamano i ragazzi. "Forse noi possiamo aiutarvi, come si arriva lì sotto?" chiede Celestia.

"C'è un passaggio all'interno della chiesa, sorvegliato da una guardia" dice Ciuffo.

"Celestia, ma sei impazzita! Io non voglio andare lì sotto."

"Allora resta qui."

"Da sola? Non ci penso neanche"

I tre ragazzi parlano con la guardia.

"Buongiorno. Vorremmo far visita ai prigionieri. Si può?" domanda Luca.

"Che cosa volete da quelle bestiacce? Non sapete che hanno fatto ammalare tutta la città?"

“Avete delle prove?” chiede Celestia.

“I primi ad ammalarsi hanno frequentato la loro taverna!”

“Non è possibile pagare un riscatto per liberarli? Non avete neppure fatto un processo!” aggiunge Celestia.

“Oh sì, se avete trenta monete d’oro? Ahahah”

Luca prende dal sacchetto trenta monete e le conta davanti alla guardia, che, a malincuore, libera i tre prigionieri.

Quando Ciuffo, Strambo e Storto escono dalla cella i tre ragazzi restano a bocca aperta. Osservano i tre goblin intimoriti e perfettamente descritti dai loro nomi.

“Vi saremo sempre riconoscenti! Se avrete bisogno, la nostra taverna “Dai tre Goblin” si trova in piazza del Mercato.”

“Aspettate” dice Luca “avete detto di non avere soldi. Noi ne abbiamo ancora. Potremmo dividerci quello che resta. Dieci monete d’oro per voi e dieci per noi.”

“Grazie ancora ragazzi, sapremo ricompensarvi!”

Cloe, Celestia e Luca tornano alla base. Con la chiave aprono la porta e ancora una volta si ritrovano in una nuova stanza con un nuovo indizio:

*“Un po’ di denaro per cominciare,
ma il resto ti dovrai guadagnare”.*

“Questo che significa? Non basta quello che abbiamo fatto?” Chiede Cloe. “Evidentemente no. Credo che la prossima prova consista nel dimostrare di saper badare a noi stessi. Dobbiamo trovare il modo di guadagnare dei soldi, ma come?” Chiede Luca

“Chiediamo aiuto ai goblin! Loro hanno una taverna e sono in debito con noi. Potrebbero assumerci”

“Ottima idea Celestia, andiamo!” dice Luca.

I goblin sono felici di aiutare i tre ragazzi. Dovendo ripulire la taverna dopo mesi di inattività c’è molto lavoro da fare. I ragazzi consigliano ai goblin di far entrare solo pochi clienti alla volta, di obbligarli a lavarsi le mani all’ingresso e di indossare un pezzo di stoffa davanti alla bocca. “Così è più difficile che la malattia che sta circolando in città vi contagi ... ” dice Luca “... e non fate entrare chi tossisce o non sta bene” aggiunge Celestia.

“Visto che fa caldo si potrebbero anche mettere dei tavoli all’aperto ed evitare di far entrare le persone” conclude Cloe.

“Grazie ragazzi sono ottime idee! Mettiamoci al lavoro allora.” dice Strambo.

In pochi giorni la taverna è sistemata e gli avventori cominciano a tornare.

“Ragazzi dobbiamo cercare di capire qualcosa di più su questo mondo parallelo se vogliamo tornare a casa.”

“Hai ragione Luca” dice Celestia “ma non dobbiamo raccontare troppo di noi. Non sappiamo di chi fidarci.”

“Di sicuro io non mi fido di quel gattaccio ruba-cellulari” interviene Cloe.

“Mi spiace ammetterlo, ma questa volta sono proprio d’accordo con te. Quel gatto non mi piace per niente. E poi perché ci ha portato qui?” domanda Celestia.

La sua domanda resta senza risposta, ma poco dopo Ciuffo si avvicina loro dicendo: “Ecco ragazzi la vostra paga al termine della prima settimana”.

Ciuffo appoggia un sacchetto sul bancone. Cloe afferra il sacchetto e guarda al suo interno. “Guardate, c’è una chiave nel sacchetto insieme alle monete”.

“Allora abbiamo superato un’altra prova. Torniamo alla base e vediamo in che stanza ci porterà questa chiave”. Propone Luca.

Nella nuova stanza trovano un altro indizio.

“Il denaro hai guadagnato

e il tuo valore dimostrato,

ma se a casa vorrai tornare

altri tre viaggiatori del tempo dovrai qui portare.”

“Se non è un inganno, questa dovrebbe essere l’ultima prova” dice Luca. “Già, ma dove troviamo tre viaggiatori del tempo e poi perché proprio tre?” si domanda Celestia.

“Comunque ora il problema è trovare i tre viaggiatori. Non credo che vadano in giro con un cartellino di riconoscimento sulla fronte!” aggiunge Cloe.

“Alla taverna passano molte persone al giorno, forse qualcuno può darci informazioni” suggerisce Luca.

Passano i giorni, ma i ragazzi non trovano nulla. “Ragazzi che cosa avete” chiede Strambo. “Oggi non sembrate voi, con quei musì lunghi”. I tre amici si osservano e decidono che forse è meglio fidarsi con i goblin.

“Ecco, questa è la nostra storia. Voi conoscete qualcuno che potrebbe essere un viaggiatore come noi?” chiede Luca.

Ciuffo osserva i compagni e poi dice “In effetti sì”

“Davvero e chi sono questi viaggiatori?” domanda in ansia Cloe.

“Mmh... noi”

“Non posso crederci, avevamo la soluzione a disposizione fin dal principio!” piagnucola Cloe.

“Smettila di lamentarti Cloe” interviene Celestia.

“Se voi siete viaggiatori” chiede Celestia “avete dovuto superare le sfide come noi?”

“Sì certo!”

“Se siete ancora qui, vuol dire che qualcosa è andato storto. Che cosa?” chiede Luca.

“Ci hanno arrestato” risponde Strambo.

“E non potevate liberarvi col desiderio concesso dal gatto?” chiede Celestia. “No, perché lo avevamo già utilizzato per aprire la taverna e guadagnarci da vivere. Se non foste arrivati voi saremmo ancora in prigione”.

“Credete che ci siano altri viaggiatori come noi?” chiede Celestia.

“Penso che la maggior parte degli abitanti sia composta di viaggiatori. Mesi fa alcuni clienti della taverna ci avevano fatto domande che ci avevano insospettito. Eravamo appena arrivati e non sapevamo bene che cosa fare. Dopo qualche mese, però, le stesse persone non si ricordavano più nulla delle domande che ci avevano fatto.”

“Vorresti dire che col passare del tempo i viaggiatori si dimenticano della loro vita precedente?” chiede Luca.

“Temo di sì. Anch’io non riesco più a ricordare di che colore fosse casa mia.” osserva triste Storto.

“Allora non dobbiamo perdere tempo! Torniamo insieme alla base e affrontiamo quel gattaccio” suggerisce Cloe.

Nel momento in cui decidono di rientrare, di fronte a loro compare una chiave.

“Speriamo che questa sia l’ultima!” dice Luca

I ragazzi aprono la porta e trovano il gatto lì ad attenderli.

“Bentornati, avete vinto, bravi, bravissimi! Coff coff. Ora vi ammazzerete a vicenda e i sopravvissuti torneranno a casa, coff coff”. Dice il gatto con uno strano sorrisetto.

“Che cosa?! Non uccideremo mai i nostri amici, non siamo bestie e soprattutto perché ti dovremmo ascoltare, al massimo dovremmo uccidere te”. Urla Celestia

“Direi che sei un po’ troppo agitata ragazzina, coff; che ne dici se ti uccido e poi continuiamo il discorso con una persona in meno?” continua il gatto.

“Ci sarà di sicuro una soluzione che non prevede spargimenti di sangue” dice Luca. “E poi mi sembra che tu non sia proprio in forma, gatto!”

“E io non voglio morire!” si lamenta Cloe.

“Questa è la prima volta che i viaggiatori non combattono, ma non cambia nulla! Ne ucciderò io, coff coff, tre a caso e gli altri resteranno per la mia collezione; coff...” mentre tossisce il gatto aziona una leva con la zampa e tre dardi avvelenati partono da buchi nel muro.

“Attenti!!!” gridano i goblin spingendo via i ragazzi.

“Ci avete avete salvato la vita! Grazie”, dicono i tre ragazzi piangendo.

“Siamo amici... era la cosa giusta... da fare” dice Ciuffo mentre il suo corpo e quello degli altri goblin svaniscono.

“E adesso gattaccio non puoi sfuggirci” dice Luca afferrandolo per la collottola. “RIMANDACI A CASA!”

“Non avete ancora capito? Nessuno torna a casa, coff coff! Il mio mondo ha bisogno di abitanti che io prendo in varie parti

dell'Universo e nelle epoche che voglio. Poi li porto qui e gioco con loro. Non avete idea di quanto sia divertente, coff coff"

"Ma perché questo mondo assomiglia proprio alla Vercelli medievale?" chiede Celestia

"Ahahah, coff coff, il posto cambia a seconda dei viaggiatori che stanno giocando. Quando vi ho trovati stavate parlando di una ricerca sulla Vercelli medievale, coff coff, e quando vi siete svegliati i vostri ultimi pensieri hanno dato nuova forma a questo mondo. Gli altri giocatori, ormai, non ricordano nulla del loro passato, coff coff" dice il gatto.

"E dai tuoi viaggi hai portato qui anche qualche malattia, vero?" chiede Celestia sorridendo.

"Questo non era previsto!" dice il gatto arrabbiato.

"Già, ma adesso hai un bel problema! E se non vuoi morire anche tu, ti conviene un accordo." aggiunge Celestia.

"Non dettate voi le regole!" dice il gatto nervoso.

"Va bene, allora muori..." dicono i ragazzi mentre si allontanano.

"Aspettate! Qual è la vostra proposta?"

"Tu" dice Celestia "apri il portale e, mentre lo attraversiamo, esprimiamo il desiderio che tu sia in grado di curare questa malattia".

"Come posso fidarmi di voi, coff coff?" chiede il gatto. "Come noi ci siamo fidati di te. Non hai altra scelta!" risponde Luca.

"... va bene" conclude il gatto e una luce abbagliante colpisce i ragazzi. Mentre un forte vento li risucchia, Cloe, Luca e Celestia si prendono per mano ed esprimono il desiderio e poi... tutto diventa nero.

Luca è il primo a recuperare conoscenza. Si guarda intorno e vede che sono tornati nel parcheggio, ma è tutto buio. Sveglia le sue amiche: "Ragazze, come state? Tutto bene?"

"Sì, ma ho fatto uno strano sogno in cui eravamo andati nel passato e c'erano dei goblin e un gatto demone" dice Cloe. "Temo che non sia stato un sogno, ma per fortuna è tutto finito. Torniamo a casa, saranno tutti preoccupati!" suggerisce Celestia.

Mentre si alzano, si avvicina un poliziotto, che li abbaglia con una torcia rivolta verso di loro. Il poliziotto stupito, chiede loro: "Che fate a quest'ora nel parcheggio? State bene?"

"Sì sì, tutto ok. Stavamo cercando il cellulare della nostra amica" risponde Celestia. "Forse è questo?" dice il poliziotto mentre raccoglie un cellulare da terra e lo passa a Celestia. "Andate a casa, è tardi!" aggiunge il poliziotto e si allontana. Quando la torcia non li illumina più, gli occhi dei ragazzi si abituano al buio e, osservando il poliziotto di spalle, notano che dall'uniforme esce qualcosa di strano... una coda.

"Ma che significa?" chiede Cloe. L'arrivo di una notifica li fa sobbalzare e sul cellulare compare una scritta:

CHE IL SECONDO LIVELLO ABBIA INIZIO!