

rinfocolato in tutti noi
sto della storia. Il Die-
era la barriera degli ar-
Cielo dell'anima dan-
anciava un passo attra-

le carte si riallacciava
nto dal narratore pre-

olto per comprendere
zato tanto temuto dal-
zzebú in persona, che
la mia, di cambiar le
ono due soldi (*Due di*
ature (*Quattro di Spa-*
sottoterra.

Sarria d'un ladro di sepolcri

Il sudore freddo non s'era ancora asciugato sulla
mia schiena, e già dovevo tener dietro a un altro com-
mentale, cui il quadrato *Morte, Papa, Otto di Denari,*
Due di Bastoni sembrava risvegliare altri ricordi, a
giudicare da come lui ci girava intorno con lo sguar-
do, mettendo la testa di traverso, quasi non sapesse
da che parte entrarci. Quando costui posò in margine
il *Fante di Denari*, figura nella quale era facile ricono-
scere il suo piglio di provocatoria spavalderia, com-
presi che anche lui voleva raccontare qualcosa, com-
inciando di lí, e che si trattava della storia sua.

Ma che cosa aveva da spartire, questo scanzonato
giovanzotto, col macabro regno degli scheletri evocato
nell'Arcano Numero Tredici? Non era certo tipo da
passeggiare meditando per i cimiteri, a meno che non
si fosse attratto da qualche proposito ribaldo: per
esempio, quello di forzare le tombe e derubare i mor-
ti degli oggetti preziosi che sconsideratamente essi si
erano portati con sé nell'ultimo viaggio...

Sono di solito i Grandi della Terra a venir sepolti
insieme agli attributi del loro comando, corone d'oro,
scudi, scettri, vesti di lamine splendenti. Se questo
giovane era davvero un ladro di tombe, egli doveva
andar cercando nei cimiteri i sepolcri piú illustri, per

