



1. IL MUSEO

Seduto nell'accogliente sala di controllo del museo di Noia Marittima, Arturo Scioccherello divora il suo muffin al doppio cioccolato e manda giù il suo tè.

“Mmmm, delizioso”
mormora l'uomo, mentre le
briciole umide gli finiscono
sul mento.



12. IL DUELLO

Sulla Ratto Nero, Birba sta per fuggire quando una chiazza di piume colorate si avvicina, lasciando cadere qualcosa a terra...
è la Chiave delle Anime Perdute!

Appena Birba infila la chiave nella cintura, un colpo di proiettile passa sibilando e taglia di netto la fune.

“Fermati, ragazzo!” esclama una voce stridula. “Mi hai svegliato, dormivo profondamente. Mi pare tu abbia preso qualcosa che non ti appartiene”.

Birba si volta e vede un uomo curvo con una gamba di legno che punta un fucile nella sua direzione. Il ragazzo fa un bel respiro e acchiappa una sciabola dal secchio lì vicino. Non ha mai affrontato un vero duello, ma si è esercitato con suo papà che ha visto in lui un grande potenziale. Spera sia sufficiente...

“Combatti lealmente, vecchio scorbutico! Sono solo un ragazzo e tu sembri essere un uomo...” lo punzecchia Birba, saltando giù dal parapetto.

