

## LA LETTERA

### Prologo - 1927

Nel mondo dei “comuni mortali” hai un nome ed un cognome, conosciuto da pochi. Nel mondo in cui sei uno dei migliori e dei più rispettati, ti fai chiamare Frater Adler. Sei uno dei massimi esperti di scienze occulte, e credi fermamente che la continua ricerca e la curiosità intellettuale siano le migliori strade per percorrere il cammino dell’uomo verso un futuro di costante crescita spirituale.

E’ in una fredda mattina invernale che ricevi un inaspettato pacchetto dal tuo vecchio compagno di studi, conosciuto nell’ambiente col nome di Frater Lucius.

Il pacchetto è piccolo, all’apparenza confezionato frettolosamente, e soppesandolo sembra non contenere alcunché.

Salutato cortesemente ma con freddezza il postino, scendi le scale e ti rifugi nel tuo studio, dove apri il pacchetto, curioso di sapere cosa possa mai contenere.

Una lettera.

Una piccola, breve, brevissima lettera, vergata a mano, con grafia che tradisce una certa urgenza.

“Ho bisogno del tuo aiuto. Ho scoperto qualcosa di veramente grosso, e sono in grave pericolo. Raggiungimi il prima possibile, adesso abito in via Crolaveft 23”

“Strano” pensi, “Lucius non è mai stato tipo da aver paura di qualcosa”. Ricordi con una certa nostalgia delle vostre prime esperienze nel campo dell’occulto e Lucius non aveva mai dimostrato di impressionarsi particolarmente, nemmeno quando le circostanze lo avrebbero giustificato. Tu, piuttosto, prima di diventare esperto e più avvezzo a maneggiare energie oscure, ne avevi profondo timore e rispetto.

Insieme alla lettera ci sono un paio di strani occhiali dalle lenti multiple. Li riconosci subito: sono occhiali che permettono la lettura di messaggi scritti con un particolare inchiostro magico, invisibile a occhio nudo (segna nel tuo inventario *Occhiali Magici*).

Non impieghi troppo a deciderti: il cammino non è molto, ma il fattore tempo, mai come in questo caso, ti pare da non sottovalutare. E poi, dentro di te, sai benissimo che quel “qualcosa di veramente grosso” scoperto da Lucius potrebbe rivelarsi, oltre che una minaccia da temere, anche una nuova sfida di conoscenza da vincere.

Vai al paragrafo 1.

Arrivi in via Crovaleff e non hai bisogno di guardare il numero civico per capire quale sia l'abitazione di Lucius, un'energia oscura domina sull'intero edificio dai tratti vittoriani. E' una villa a due piani piuttosto antica ma stranamente sia il tetto che gli infissi sembrano non aver subito i danni del tempo. Ti avvicini alla porta dopo aver attraversato un giardino non curato e un piccolo cancello cigolante. Ti accingi a bussare alla porta, non vedendo l'ora di rivedere la sua faccia, ma non appena le tue nocche sfiorano il vecchio portone questo si apre lentamente.

"Lucius? sono Adler. Sei in casa?". Non termini neanche la frase, che subito intuisce che c'è qualcosa che non va. Oltrepassi la soglia senza timore, ti guardi intorno e vedi che ti trovi in un atrio elegante seppure spoglio. Senti un rumore provenire dal piano di sopra, forse topi... o forse qualcos'altro... Sali le scale che si trovano sulla tua sinistra e raggiungi il piano superiore: c'è un'unica porta aperta, e percepisci che è da lì che arrivano le energie magiche che ti hanno turbato sin dal tuo ingresso.

Entri e ti trovi in un grande salone, ci sono libri ammassati ovunque; c'è una porta in fondo alla sala, i cui stipiti sono incisi con rune magiche. Ti accorgi subito che c'è qualcosa di poco logico nella posizione di quella porta, hai visto l'edificio dall'esterno e sei certo che dietro quella parete non dovrebbe esserci niente; oltretutto sei al primo piano per cui è assolutamente improbabile che possa dare sull'esterno. Sul pavimento di fronte alla strana porta, c'è disegnato un grande cerchio magico; senti qualcosa di appiccicoso sotto i tuoi piedi: sangue. Hai calpestato una macchia di sangue ed accanto ad essa si trova una lettera, la apri e vedi che è evidentemente scritta a macchina con inchiostro rosso.

Il contenuto recita soltanto: "Questa è la mia Vendetta".

Non comprendi il significato di quelle parole, alzi la testa e noti un grande e antico manoscritto su un leggio vicino al cerchio magico, scritto in una lingua a te sconosciuta: tra le sue pagine sono disposti dei fogli bianchi. Improvvisamente hai un'idea, pensi che forse sia il caso di indossare gli occhiali che Lucius ti ha inviato. Hai avuto una buona intuizione: adesso ti risulta tutto più chiaro, i fogli prima bianchi adesso sono ricoperti di parole; si tratta degli appunti di Lucius, che è stato in grado di tradurre il manoscritto e uno dei fogli sembra parlare proprio di te:

"Caro Adler, se stai leggendo questo mio messaggio significa che probabilmente sono morto. Come ti avevo accennato nella mia lettera ho scoperto qualcosa di grosso, molto grosso. Tutto gira intorno alla porta presente in questa stanza, se hai trovato questo messaggio significa che io non sono stato in grado di fare quello che avrei dovuto ... ovvero sigillarla per sempre... ed è qui che mi serve il tuo aiuto, ti scongiuro, fai quello che io non ho potuto fare, sigilla quella maledetta porta! Il rituale necessario lo puoi trovare qui tra i miei appunti su questo manoscritto, ti serviranno una combinazione di tre oggetti magici per adoperare il rituale, questi potranno essere: l'*Amuleto Rituale*, la *Maschera Rituale* e il *Pugnale Rituale* o altrimenti l'*Anello Rituale*, il *Calice Rituale* e il *Pugnale Rituale*. Li ho nascosti qui, in questa dimora protetti da arguti indovinelli. Ho sparso per la casa anche frammenti del mio diario, se li troverai ti aiuteranno a capire cosa c'è dietro a tutta questa faccenda. Lascio nelle tue mani anche una mappa dell'abitazione: ti sarà utile in questa impresa."

Aiutare un vecchio amico, nonché compagno di studi, non ti dispiace... ma allo stesso tempo non ti stimola. Scoprire cosa si celi dietro quella porta, e perché vada sigillata, quello sì che stuzzica la tua mente... Non ti resta che cominciare la tua ricerca.



[Regole: le regole per giocare a questo librogame sono molto semplici: **in qualsiasi momento** puoi visitare una stanza della casa di cui conosci il numero, e puoi iniziare da quelle già riportate sulla mappa. Per accedere ad ogni altra stanza troverai degli enigmi o da risolvere e la soluzione di questi enigmi sarà ogni volta il numero per accedere alla nuova stanza. Ricordati di annotare sulla mappa i numeri delle stanze che scoprirai. Per essere sicuro di aver azzeccato la soluzione ad ogni indovinello è associato un numero che ritroverai nel capitolo associato alla sua risoluzione, ad esempio: [*hai appena risolto l'indovinello numero 1*]. Ricorda di segnare sul tuo *Inventario* ogni oggetto che troverai e che prenderai nel corso della storia. Buon divertimento e vedi di non morire.]

### Corridoio

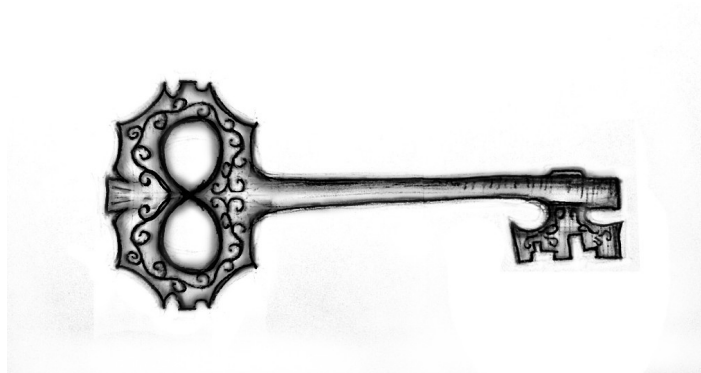
Entri a passi decisi in un corridoio non troppo illuminato: il pavimento è ricoperto da un tappeto persiano, sulle pareti ci sono dei bellissimi quadri, e sul soffitto strani affreschi. Vai al **paragrafo 23** se vuoi vedere i quadri alla tua sinistra, vai al **paragrafo 14** per vedere i quadri sulla destra, vai al **paragrafo 34** per vedere gli affreschi. Al corridoio si affacciano tre stanze stranamente vi è una targhetta sopra ognuna di esse. Vai al **paragrafo 5** per la porta con su scritto *Stanza degli Ospiti*. Vai al **paragrafo 6** per la porta con su scritto *Toilette*. Vai al **paragrafo 26** per la porta con su scritto *Salotto dei trofei*.

## Sala Da Pranzo

[hai appena risolto l'indovinello numero 3 la soluzione è appunto TR-appol-E]

Ti trovi in una bella sala da pranzo, con un grosso camino rustico posto in posizione centrale tra due finestre che richiama subito la tua attenzione. In mezzo alla stanza regna in tutto il suo splendore un grande tavolo con basamenti smaltati e ornamenti in pietre preziose. Posizionato sopra, proprio al centro, c'è un grande baldacchino barocco, con quattro statue angeliche che reggono tutte insieme uno splendido uovo d'oro finemente inciso con piccoli caratteri greci. E' decisamente un manufatto di indubbio ed inqualificabile valore artistico che, se vuoi, puoi prendere (se lo fai segnare nel tuo inventario *UOVO D'ORO*).

Sopra il camino invece noti che è posta una strana chiave:



se vuoi puoi prenderla (segna nel tuo inventario *STRANA CHIAVE* paragrafo 3).

Nella stanza non noti null'altro di rilevante, e da persona perspicace quale sei ti domandi come mai in una sala da pranzo non ci sia traccia né di cibo né di pasti consumati, ma non riesci a darti una risposta abbastanza convincente.

Resta solo da capire dove porti l'altra porta dalla bizzarra serratura dipinta di rosso, cosa che potrai fare se hai con te la *CHIAVE ROSSA*, con cui potrai aprire la porta ed andare al **paragrafo 15**.

Altrimenti non ti resta che uscire da qui per andare in un'altra stanza.

## Dispensa

Sei in un'anonima dispensa, stretta ed umida, ad una prima occhiata non noti niente di particolare. Ci sono un sacco di barattoli di vetro, per lo più vuoti, ma su uno scaffale, seminasosta tra due barattoli contenenti qualcosa di simile ad olive, vedi una pagina bianca strappata. Indossi subito gli occhiali magici, si tratta di un'altra parte del diario di Lucius:

*"15 giugno.*

Le scoperte che sto facendo sono grandiose, magnifiche, e potenzialmente catastrofiche. Qualunque cosa si nasconda dietro quella porta è qualcosa di tremendo, e che io sia maledetto, non sono più l'unico a conoscenza di questo! Ieri sera, a quel maledetto ballo in maschera, devo aver bevuto troppo e di conseguenza parlato troppo, soprattutto con quell'affascinante dama dalla maschera a forma di ragno, che io sia maledetto! Le mie facoltà di preveggenza mi stanno rivelando che quella donna è in qualche modo collegata con un gruppo di persone, credo una setta. Adesso sono tormentato dai miei stessi sogni, sono certo che loro sanno cosa si nasconda dietro quella dannata porta, e lo bramano, forse mi stanno già cercando, in certi momenti penso proprio di stare impazzendo, forse... o potrebbero essere solo sogni mal interpretati! Comunque sia niente e nessuno mi deve trovare! Non uscirò più di qui, è troppo rischioso e non devo assolutamente più perdere un solo istante: devo continuare le mie ricerche e capire una volta per tutte cos'è celato dietro la porta!"

Nella stanza non vi è altro di interessante, puoi tornare in cucina al **paragrafo 15**.

## 5

### Accesso alla stanza degli ospiti

Davanti a te si presenta una porta con alcuni particolari molto strani: esattamente all'altezza degli occhi è posta una placca in ottone raffigurante un serpente stilizzato che pare formare un numero, il 2. Appena accanto, alla sua destra, c'è il buco di una serratura.

Se possiedi la *STRANA CHIAVE*, capisci che è il momento di usarla.

*[indovinello numero 5]*

Se trovi la soluzione vai al paragrafo relativo, altrimenti puoi tornare nel corridoio, al **paragrafo 2**.

## 6

### Accesso al Bagno

Alla porta è appesa una pergamena leggermente logora:

“25 anni fa incontrai la mia sposa, aveva 5 anni più di me... 18 anni dopo lei aveva il doppio degli anni che avevo quando l'ebbi incontrata. La metà degli anni che ho oggi, è la chiave.”

*[indovinello numero 6]*

Se trovi la soluzione vai al paragrafo relativo, altrimenti puoi tornare nel corridoio, al **paragrafo 2**.

## 7

### Salone

Sei in un grande salone dal pavimento con mattonelle ricavate da materiale di pregio e dal soffitto decorato da piccole sculture a sbalzo. Ci sono diversi tavoli, pieni di libri aperti ammassati casualmente uno sull'altro, infine su un grosso leggio in legno antico c'è il manoscritto con il rituale per sigillare la porta che si trova in fondo alla stanza, sulla parete più a est. La sua architrave e gli stipiti sono incisi con simboli alchemici. Di fronte alla porta è già pronto una grande cerchio rituale. Vai al **paragrafo 29**.

## 8

Il demone cornuto si ritrae come disgustato da te, irrigidisce tutti i suoi muscoli ed inizia a gridare furioso. Tu sei come paralizzato dal terrore e nulla puoi fare quando si avvicina bruscamente a te. Senti le sue forti mani demoniache serrarsi sempre più attorno al tuo collo, mentre sfilava via il tuo spirito dal tuo involucro di carne, e ne recide quello che lo trattiene su questo mondo per poi ingoiarlo senza nessuna esitazione, senza nessuna parvenza di umanità.

Non ti sei dimostrato degno di continuare a vivere, ma solo di morire di una morte senza pietà e senza speranza di luce.

**FINE.**

### Accesso allo Studio

Ti trovi di fronte ad una porta dall'aspetto imponente e solido. E' chiusa, la maniglia nonostante tutti i tuoi sforzi non gira e non vuole saperne di aprirsi. Stranamente non è presente nessuna serratura in cui inserire un' eventuale chiave. Non ti ci vuole molto a capire che il meccanismo di apertura della porta deve essere gestito da un qualche tipo di forza magica. Ed infatti una volta indossati i tuoi occhiali magici vedi che sono incisi, proprio dove ci si aspetterebbe di trovare la serratura, degli strani simboli:



E' evidente che si tratta di una specie di enigma da risolvere, la cui soluzione ti aprirà la porta .

*[indovinello numero 1]*

Se trovi la soluzione vai al paragrafo relativo, altrimenti puoi tornare in biblioteca, al **paragrafo 10**.

### Biblioteca

Come entri in questa stanza noti subito che il pavimento di legno scricchiola sotto i tuoi piedi, producendo un suono simile al crepitio di un fuoco che va spegnendosi. Questa si conferma essere una modesta biblioteca: tutte e quattro le pareti sono occupate da una serie di solide scaffalature in noce, e dentro di esse fanno bella mostra di sé moltissimi libri dall'aspetto consunto e sciupato. Si tratta di volumi rilegati a mano, alcuni senza dubbio risalenti ad epoche molto antiche.

Osservando con maggiore attenzione noti che ci sono persino alcuni manoscritti, ma nulla ti sorprende davvero: hai letto o comunque conosci la maggior parte di quei libri, sono tutti testi esoterici tra cui numerosi volumi a te cari.

Sulla parete sinistra c'è una finestra e, di fronte ad essa, posizionata in modo tale da essere in piena luce, c'è una poltrona da lettura. Sopra la poltrona c'è una pagina bianca, un po' stropicciata, evidentemente strappata dalla sua sede originaria.

Sulla parete di fondo c'è una porta. Nella stanza parrebbe non esserci altro degno di nota, ma con una seconda occhiata alle varie scaffalature ti accorgi che in quella a sinistra rispetto all'entrata è posto un libro che pare marcio, o meglio bagnato. Se lo vuoi esaminare vai al **paragrafo 13**. Se vuoi andare alla porta in fondo alla stanza vai al **paragrafo 9**, se invece vuoi esaminare il foglio sulla poltrona vai al **paragrafo 39**.

## 11

La demonessa cornuta prende l'uovo nero in mano. Lo tasta con fare felino e vi fa saettare attorno la punta della sua lingua acuminata. Nella tua testa senti penetrare il suono suadente della sua voce: "Questo è il dono più grande che un uomo potrebbe mai desiderare. Esso rappresenta l' interiorità che hai maturato. Sei degno, puoi passare, tornerò a prenderti un' altra volta..."

Puoi andare al **paragrafo 40**.

## 12

### Stanza dei Trofei

*[soluzione dell'indovinello numero 7]*

Varchi la soglia, ma quello che vedi è tutt'altro che una semplice stanza dei trofei. Sulle pareti spiccano teste impagliate di mostruose creature, che non avresti mai immaginato potessero esistere: mostri tentacolari dal colore della pelle verdastro, bocche ripiene di denti affilati posizionate nel punto sbagliato della faccia, o orientate verticalmente, occhi multipli su creature antropomorfe, posizionati sullo stesso lato della faccia. Sugli scaffali: feti deformi, strani esseri sotto formalina, abomini forse con lontani resti delle loro origini umane, specie di rettili sconosciute, masse gelatinose con affilate scaglie incastrate qua e là che sembrano spuntare senza un'apparente logica.

Tra tutto questo campionario di esseri efferati quello che forse ti disgusta di più è un apparente feto umano: è ricoperto da squame violacee e ha delle grandi fauci posizionate sulla pancia ricche di piccoli denti affilati posti su tre strati. Nella stanza c'è anche un grande camino acceso, dalla fiamma verde. Posizionata sopra il camino c'è una maschera in legno, con delle grandi corna di gazzella che spuntano dalla fronte; la prendi e, non appena la tieni in mano, il fuoco del camino dopo una forte vampata muta colore più volte prima di spegnersi bruscamente (segna nel tuo inventario la *MASCHERA RITUALE*). Puoi tornare nel corridoio al **paragrafo 2**.

## 13

L'intento di esaminare meglio il libro è senz'altro ammirevole per spirito d'iniziativa, ma è forte la tua delusione quando ti accorgi che da quanto è bagnato si distrugge tra le tue mani, rivelando dietro di sé un piccolo foro. Guardando meglio noti che anche altri libri accanto a questo sono nelle stesse condizioni, sebbene esteriormente sembrassero più integri. Riesci in breve tempo a crearti un piccolo passaggio, che si apre verso un breve tunnel senza luce. Riesci appena a passarci attraverso col tuo corpo, finendo col ritrovarti in un altro ambiente, anomalo e straniante.

Questa nuova stanza è vuota. Pareti, pavimento, soffitto, tutti sono sgombri e, soprattutto, neri. La poca debole luce viene dall'apertura che sei riuscito a ricavare scavando attraverso i libri marci. Non c'è traccia di colori, né tantomeno di bianco. Incuriosito girovagli per la stanza, che sembra abbia un insano tasso di umidità. Proprio quando pensi che rimanere ancora in questo posto non sia altro che un' inutile perdita di tempo, ti senti come forzato a guardare al centro, dove scorgi un oggetto, anch'esso nero, che non avevi notato: una sveglia.

Ti avvicini e quando sei proprio sul punto di afferrarla questa suona producendo un suono cacofonico orribile, più e più volte, che ti porta per assurdo a chiudere gli occhi mentre vorresti con tutte le tue forze cercare di tapparti gli orecchi. Cerchi inutilmente di far smettere il suono, tastando e cercando la sveglia per spegnerla in qualche modo, quando l'assurdo trillare smette di colpo. Riapri gli occhi e noti con stupore che della sveglia non c'è più alcuna traccia.

Decidi che ne hai abbastanza e ti dirigi al foro d'uscita, sbattendo per la sbadataggine contro una parete. Senti un suono sordo provenire da una delle tue tasche, e ti domandi incuriosito cosa possa essere. Infilo quindi la mano e trovi un uovo, liscio, solido, insolitamente pesante, completamente nero e lucido. (Segna nel tuo inventario l'*UOVO NERO*). Ancora incredulo per quanto accaduto lasci la stanza e te ne ritorni in Biblioteca, al **paragrafo 10**.

Esamini i dipinti uno ad uno: sono di fattura banale e trattano tutti di argomenti mistici, ma nulla ti sembra di particolare rilevanza. Scorgi però qualcosa che sporge da uno di essi, si tratta di una pagina bianca strappata. Indossi gli occhiali magici, e scopri che si tratta di un'altra parte del diario di Lucius:

*“20 giugno.*

Il destino si prende beffa di me! Proprio adesso che avevo scoperto cosa si cela dietro la porta, proprio adesso che avrei potuto fermare il loro malefico piano... mi hanno trovato! Lo sento! Stanno per venire a prendermi, e non ho il tempo, il maledetto tempo, di effettuare il rituale per sigillare per sempre quella maledetta porta! Mi rimane solo una possibilità, devo contattare l'unica persona di cui possa fidarmi: Adler! Lui potrà fare quello che io non ho avuto il tempo di fare! Ho già nascosto tutti gli oggetti necessari per il rituale dietro oscuri indovinelli che solamente lui riuscirà a risolvere, sono come quelli che inventavamo quando eravamo allievi del Magister Miyagakov. Solo lui avrà l'acutezza mentale per risolverli... Mi resta solo da strappare le pagine di questo diario, e nasconderle, nella speranza che lui e solo lui le trovi, così saprà e capirà cosa mi è successo e cosa fare, quale sarà la sua missione. Gli ho già spedito un pacchetto con tutto il necessario... Ma ecco, li sento, stanno arrivando! Sento i loro passi, li sento nella mia testa, come lame che penetrano nella viva carne: sono in questo quartiere, in questa strada, presto saranno alla mia porta! Devo sbrigarmi, sono in ritardo e non c'è più tempo!”

Rimani sgomento e livido in volto. Questo messaggio che Lucius ti ha lasciato chiarisce tutto: non hai scelta, devi portare a termine quello che lui non è riuscito a fare, sai che puoi farcela e lo farai.

Ritorna al corridoio al **paragrafo 2**.

## Cucina

*[puoi essere capitato qui dalla porta con la serratura rossa o dalla risoluzione dell'indovinello numero 4]*

Ti trovi nella vasta cucina, un grande camino costruito in muratura domina nella stanza, e non appena fai un passo per avvicinarti questo si accende da solo. Pensi subito che si tratti di un trucchetto da quattro soldi, sorridi e ti avvicini ulteriormente. All'interno del camino sospeso sopra le fiamme puoi vedere un anello di un metallo che sembra essere argento, sormontato da una grande pietra rossa. Puoi tentare di prenderlo se vuoi mettendo le mani tra le fiamme (se lo fai vai al **paragrafo 27**), altrimenti puoi cercare di spegnere il fuoco riempiendo un secchio d'acqua, in questo caso vai al **paragrafo 19**. In fondo alla stanza c'è una porta socchiusa, se vuoi entrarci vai al **paragrafo 4**.

## Corridoio per Stanza da Letto

Sei in un corridoio, e stai camminando sopra un bel tappeto di colore rosso scarlatta, arricchito da illustrazioni astratte da cui distogli subito lo sguardo perché talmente ricche di particolari da procurarti quasi dolore alle tempie.

C'è un piccolo comodino sghebo su cui è posto un telegrafo che ha inciso il simbolo §. Poco distante c'è un attaccapanni, su cui è appesa una vestaglia nera e rossa, con ricamato in oro il simbolo & all'altezza del cuore. In una piccola nicchia ricavata su una delle due pareti è posto un bizzarro nano in ceramica variopinta su cui distingui nettamente, perché smaltato in bianco, il simbolo £. Poco distante dal nano c'è una piccola pianticella di edera velenosa, da cui ti tieni a debita distanza, ma non così tanta da non notare il simbolo \$ inciso sul vaso. Vicino alla porta di entrata c'è un interruttore con inciso il simbolo % ed infine, in fondo al corridoio, c'è una massiccia porta di legno, senza maniglia né serratura, chiusa.

Quello che sembra essere uno strano indovinello è inciso con caratteri di ottone sullo stipite della porta : &\$£§%.



Indossi gli occhiali magici, e il foglio bianco si dimostra essere come prevedibile un altro frammento del diario

“19 giugno.

Finalmente la mia ricerca si è conclusa! Ho scoperto cos'è quella dannata (e non potevo immaginare quanto lo fosse davvero) porta! Solo ora mi accorgo che mai e poi mai avrei voluto scoprirlo! L'ignoranza è salvifica!

Ma ecco... cos'è quella dannata, maledetta, tentatrice... porta!

Quello che in termini tecnici fin dall'Antichità chiamiamo “Passaggio Dimensionale”, un'apertura per l'altrove, nello specifico una stanza ottaedrica posta su un altro piano dimensionale (costruita da un non ancora meglio specificato gran maestro qualche secolo fa). Questa porta pare essere l'unica entrata alla stanza.

Ma questo è nulla, quello che impressiona è il suo contenuto.

Sembra che custodisca gli artefatti più deplorabili e blasfemi, oggetti così potentemente intrisi di maligno da aver scatenato nefaste guerre e catastrofi nelle ere passate. Non è neanche immaginabile, dati i progressi scientifici e tecnologici della nostra epoca, quali disastri potrebbero accadere se questi oggetti ritornassero nel nostro mondo e finissero nelle mani sbagliate. Mi si impone una riflessione sui miei prossimi passi, questa scoperta impone una scelta, e delle scelte fattive. Forse dovrei distruggere la porta, ma c'è il rischio di complicare le cose, scatenando la reazione di ciò che si nasconde dietro di essa. E' meglio che studi la situazione più a fondo, che sia conscio del significato di ogni aspetto della vicenda, al fine di non commettere errori, di non sbagliare i miei prossimi passi...”

Resti semplicemente interdetto di fronte a quello che hai letto. Adesso sei pienamente consapevole del perché Lucius ti abbia chiesto di sigillare la porta. Forse non hai ancora trovato un modo per distruggerla, ma tutto ciò è irrilevante ormai: devi continuare la tua ricerca...

Torna nello Studio al **paragrafo 37**.

### **Rituale Femminile**

Sicuro di te inizi il rituale: ti togli di dosso tutto ciò che non è necessario, e ti dirigi all'interno del cerchio. Disponi gli oggetti stando ben attento a seguire con precisione lo schema segnato sul libro, e dopo un'ora di meditazione ti senti pronto per iniziare a recitare le formule del manoscritto. Il cerchio magico lentamente si illumina di un bagliore verdastro, il fuoco del camino presente nella stanza diventa sempre più purpureo. Incominci a sudare per la tensione nervosa, quando vedi delle ombre iniziare a muoversi intorno alla stanza. Ripeti le formule incise nel libro fino allo stremo delle tue forze fin quando non noti che le ombre incominciano a coagularsi formando di fronte a te una grande demonessa cornuta, guardiana della porta.

La demonessa senza proferire parola ti mostra le sue forme passandosi le mani artigliate sui fianchi, e mentre lo fa provi un senso irrefrenabile di attrazione verso di lei: non è qualcosa di fisico ma una sensazione più profonda, come se lei rappresentasse la grande madre, nel cui caldo utero tuffarsi e ritornare prima bambino e poi feto, protetto e sicuro nel suo grembo.

La tua mente lentamente inizia a vacillare, non riesci a tenere gli occhi aperti e ti senti trascinato da un enorme vortice nero. Non vuoi altro che essere assorbito da lei, senti le forze che vanno scemando, ti senti sciogliere, risucchiare...

Visioni di bizzarri mondi lontani, di epoche antiche e future, la vivida e orgiastica sensazione di venir risucchiato da parole sconosciute e da sguardi che ti corrodono l'anima...

Se possiedi l' *UOVO NERO*, vai al **paragrafo 11**. Altrimenti vai al **paragrafo 32**.

Ti avvicini ad uno dei secchi posti vicino al camino, lo riempi d'acqua e lo rovesci sul fuoco. Di colpo le fiamme si colorano di un azzurro splendente, che lancia strani bagliori. Le fiamme sembrano uscire dal camino come se fossero animate, ma questo solo per pochi attimi, perché tutto il fenomeno si esaurisce in brevi, terrificanti, istanti. Pensi che non sia il caso di provare più un esperimento simile, perché a quanto pare il fuoco del camino non è affatto un fuoco normale!

Se vuoi ancora provare a prendere l'anello, ma a mani nude, vai al **paragrafo 27**. Di sicuro non proverai più ad usare qualsiasi altro strumento per prenderlo, preferisci non sfidare la sorte, specialmente quando di mezzo c'è, come pare, un fuoco incantato con la magia... C'è il rischio che vada tutto a fuoco, la casa, le tue ricerche, tu stesso! Se vuoi puoi anche tornare nella cucina al **paragrafo 15**.

### Camera Da Letto

*[hai appena risolto l'indovinello numero 2]*

Polvere... Polvere sul grande letto a baldacchino, polvere sull'armadio, polvere sul comodino, polvere sul pavimento, polvere ovunque! Ti si presenta davanti agli occhi una camera da letto che a quanto pare non è stata usata da mesi... Era una cosa che in fondo avresti potuto immaginare: Lucius non è certo il tipo di persona che trascorre la sua vita a dormire o a starsene sdraiato in strane elucubrazioni su un letto, ma non avresti creduto che si spingesse sino a questo punto, evidentemente deve essere stato molto occupato negli ultimi tempi!

Su una sedia costruita con legno scadente, vicino ad una finestra chiusa con delle assi inchiodate, vedi che c'è una chiave rossa: se vuoi puoi prenderla (ricordati di segnare nell'inventario *CHIAVE ROSSA*).

Dando un'ulteriore occhiata nella stanza vedi, restando sorpreso, che il cuscino sul letto, stranamente posizionato sul lato opposto rispetto a dove dovresti aspettartelo (cioè verso il fondo del letto), è l'unico oggetto a non essere coperto da polvere all'interno della stanza. Ti avvicini, lo sollevi e vedi che proprio sotto c'è un medaglione metallico, scuro, opaco, finemente decorato con al centro incastonata una stupenda ametista viola. Appena lo tocchi senti fluire in te le energie magiche confinate in esso e al tatto noti che è leggermente appiccicoso e caldo. (segna nel tuo inventario *AMULETO RITUALE*).

Adesso puoi tornartene nel corridoio al **paragrafo 16**.

### Accesso alla Cucina

*[indovinello numero 4]*

Sulla porta è incisa questa frase:

“Sono uno strano insetto: il mio corpo è diviso in tre parti, e ognuna di queste parti ha lo stesso numero di zampe. Il numero delle zampe che stanno in ognuna delle parti del mio corpo è uguale al numero di tutte le mie zampe meno il numero dei miei occhi. Io possiedo cinque paia di occhi. Orbene, quante zampe ho?”

Sei trovi la soluzione vai al paragrafo relativo, altrimenti vai in un'altra stanza di cui conosci il numero.

## 22

Tra i vari oggetti posizionati caoticamente sulla scrivania noti una statuetta in marmo, che sembra essere piuttosto pesante. La prendi senza pensarci su due volte e fracassi lo spesso vetro della bacheca. Stando attento a non ferirti coi vetri prendi il PUGNALE RITUALE tra le tue mani, ricorda di annotarlo nel tuo inventario.

Si tratta di un pugnale dalla lama che risulta molto affilata al tatto, con impugnatura d'osso riccamente lavorata, colma di teschi e bizzarre figure intarsiate con gusto e finezza. Ad un'occhiata più attenta pensi proprio che l'impugnatura potrebbe essere stata ricavata da un femore umano, magari come scritto da più fonti, secondo l'antico rituale Uimmi, quando abili artisti sacrificavano le loro giovani vergini figlie per creare armi ed oggetti unici, dal grandissimo valore esoterico.

Sorridi, pensando che in fondo la tua collezione personale ha oggetti di valore simile ma con storie ben più agghiaccianti alle spalle. Mentre ancora ti sorprendi di esserti perso nel pensiero di simili facezie, senti provenire qualcosa di molto simile a dei passi provenire dal piano inferiore. Forse hai fatto un po' troppo rumore, e qualcuno o qualcosa si è accorto della tua presenza qui. Puoi tornare nello Studio al **paragrafo 37**.

## 23

Tra tutti questi quadri uno solo ti colpisce sul serio, sia per la sua bellezza sia perché carico di significato: una figura umana nuda, adagiata stanca su uno scoglio in mezzo al mare. Questa figura ha varie cinture che reggono oggetti di vario tipo, ma quelli che senti come più importanti sono un calice dorato e un pugnale. Inoltre porta su una mano un vistoso anello d'argento con una pietra rossa. Nella scena c'è inoltre un enorme serpente marino con sette mammelle sul ventre, che emerge dalle acque. L'uomo ha tra le mani una grande pietra ovoidale nera e la porge al mostro marino inginocchiandosi davanti a esso: il mostro non sembra essere contrariato dell'offerta.

Ritorna al corridoio al **paragrafo 2**.

## 24

### **Bagno**

*[soluzione dell'indovinello numero 6]*

Metti piede in un bagno molto bello ed elegante, tutte le superfici in marmo rosa, decorazioni in oro e ottone, e un pavimento nero lucido... non appena entrato noti che la temperatura all'interno del bagno è più alta che nel resto della casa. Molto più alta. Terribilmente più alta. Devi allargarti il collo della camicia, e asciugarti la fronte di continuo dal copioso sudore. La porta si chiude da sola sbattendo con un tonfo secco, e solo adesso noti che la vasca da bagno è colma d'acqua calda, fumante. Stai perdendo il controllo di te stesso, senti il desiderio irrefrenabile di spogliarti... e lo fai come se ti trovassi sotto ipnosi. Vai al **paragrafo 36**.

## 25

Sicuro di te inizi il rituale: ti togli di dosso tutto ciò che non è necessario, e ti dirigi all'interno del cerchio. Disponi gli oggetti stando ben attento a seguire con precisione lo schema segnato sul libro, e dopo un'ora di meditazione ti senti pronto per iniziare a recitare le formule del manoscritto. Il cerchio magico lentamente si illumina di un bagliore verdastro, il fuoco del camino presente nella stanza diventa sempre più purpureo. Incominci a sudare per la tensione nervosa, quando vedi delle ombre iniziare a muoversi intorno alla stanza. Ripeti le formule incise nel libro fino allo stremo delle tue forze fin quando non noti che le ombre incominciano a coagularsi formando di fronte a te un grande demone cornuto, guardiano della porta.

“Affinché io ti lasci passare , dovrai risolvere il mio indovinello ...

*[indovinello finale]*

Ho tante braccia quante gambe

In ogni mano ho sei dita e in ogni piede un solo dito e in tutto le mie dita sono 26

Ho meno di tre gambe

Ho tre corna

Ma sappi che tra le sentenze che ho pronunciato ho detto una sola bugia.

Quante braccia ho ?

Moltiplica il risultato per dieci e avrai la soluzione!”

Se vuoi provare a contare le braccia che ha il demone vai al **paragrafo 31**.

Se invece vuoi provare a corrompere il demone con l' *UOVO D'ORO* (sempre che tu lo possiedi) vai al **paragrafo 33**. Altrimenti puoi tentare di risolvere l'indovinello.

## 26

### **Accesso alla stanza dei Trofei**

Sulla porta , è appesa una pergamena un po' logora:

*[indovinello numero 7]*

“I miei fratelli hanno al massimo un figlio e una figlia.

i figli dei miei fratelli hanno sette padri

le figlie dei miei fratelli hanno nove padri

uno dei miei fratelli non è sposato

e in tutto ci sono solamente sei figli unici.

quanti sono i figli di mio padre?”

Sei trovi la soluzione vai al paragrafo relativo, altrimenti puoi tornare nel corridoio, al **paragrafo 2**.

## 27

Con assoluta determinazione ma con attenta cautela metti la mano tra le fiamme magiche e, come ti eri immaginato, non sono calde, ma hanno la stessa temperatura e consistenza dell'ambiente che le circonda. Prendi l'anello tra le tue mani, adesso è tuo! E' bellissimo, con montatura d'argento e una grande pietra rossa incastonata che risplende di un'energia magica incredibile. Appena ti allontani un poco dalle fiamme, con l'anello stretto nel palmo della mano, senti un dolore lancinante, come se il gioiello fosse diventato di colpo incandescente. Provi, senza riuscirvi, ad aprire la mano; cadi sulle tue ginocchia, urlando, e con la vivissima sensazione del dolore violento che ti penetra nel cervello. Questa sensazione dura circa un lungo interminabile minuto, dopo il quale riesci finalmente a muovere la mano. Cerchi ancora di aprire la mano e riesci nell'intento. Volgi terrorizzato lo sguardo verso il palmo della tua mano, aspettandoti di vederlo completamente ustionato e con i tendini recisi, ma vedi che è tutto in perfette condizioni, come se nulla fosse successo. Il

dolore scompare in fretta così come era arrivato e diventa solo un terribile ricordo che certo non dimenticherai a lungo.

Pensi che gli scherzi che può fare questa casa stiano cominciando a darti sui nervi e te ne ritorni in cucina al **paragrafo 15**. (Segna nel tuo inventario *ANELLO RITUALE*).

## 28

### Stanza Degli Ospiti

*[soluzione all'indovinello numero 5]*

Come apri la porta senti un cattivo odore che ti penetra con forza nelle narici, costringendoti a reprimere alcuni conati di vomito. Quella che si presenta ai tuoi occhi è un piccola stanzetta mal messa, umida e tetra. In terra abbondano gli insetti morti, e ti domandi quanti ce ne potrebbero essere vivi sotto al letto e sopra i mobili. Il letto ha coperte e lenzuola scomposte come se qualcuno vi avesse passato la notte, ma è ricoperto da una polvere nerastra nella quale puoi vedere con sommo disgusto alcuni vermi contorcersi. Entra poca debole luce dalle finestre socchiuse, ma puoi intravedere sopra il letto semicoperta dagli orrori che lo abitano una pagina bianca spiegazzata. Indossi gli occhiali magici e puoi leggere una pagina del diario di Lucius.

*“17 maggio.*

Le mie ricerche sull'abitazione in via Crolaveft hanno dato buoni frutti. Sembra che l'edificio sia disabitato da anni, a dispetto delle buone condizioni esterne in cui si trova l'edificio. Questo particolare aspetto lo rende ancora più interessante. Sembra che l'abitazione sia stata costruita da un certo conte italiano, del quale però non sono ancora riuscito a scoprire il vero nome. Pare comunque che l'edificio sia poi passato di mano in mano ai suoi eredi che lo hanno utilizzato come mera residenza estiva, questo almeno fino ad una cinquantina di anni fa quanto l'ultimo proprietario ha ceduto la casa ad un magnate locale per sanare i suoi debiti... non avrò difficoltà ad acquistarla, che fortuna sfacciata!”

*“30 maggio.*

Mi sono trasferito, e sto iniziando a capire cosa mi abbia attratto in quest'edificio!

Al primo piano ho trovato una strana porta chiusa, che teoricamente dovrebbe aprirsi sull'esterno... al primo piano! Che razza di costruzione è mai questa, dato che dall'esterno non vi è traccia alcuna della porta?

Ma non finisce qui: ho trovato un antichissimo manoscritto nascosto vicino alla porta in questione, scritto in un linguaggio a me sconosciuto; devo assolutamente riuscire a tradurlo!”

Dopo aver appreso queste notizie, puoi tornartene nel corridoio, al **paragrafo 2**.

## 29

Se possiedi già l'*Amuleto Rituale*, la maschera rituale e il pugnale rituale, e vuoi iniziare il rito vai al **paragrafo 25**.

Altrimenti se possiedi già: l'*Anello Rituale*, il *Calice Rituale* e il *Pugnale Rituale*, e vuoi iniziare il rito vai a **paragrafo 18**.

Se non possiedi la giusta combinazione di oggetti o non ti senti pronto per iniziare il rituale, puoi anche uscire e andare in qualsiasi stanza tu conosca il numero.

## 30

### Porta per la sala da pranzo

Di fronte a te c'è una porta in mogano a doppia anta, con strane maniglie di ottone incastrate tra di loro in un gioco di decorazioni floreali. Provi ad aprirle ma ti accorgi subito che è tutto inutile e allora, innervosendoti, ti arrendi all'evidenza e smetti di rifiutare di leggere quello che a caratteri cubitali è scritto sulla porta proprio all'altezza degli occhi:

“La soluzione di questo indovinello la troverai all'inizio e alla fine delle trappole che ti ho preparato.”

*[indovinello numero 3]*

Sei trovi la soluzione vai al paragrafo relativo, altrimenti vai in un'altra stanza di cui conosci il numero.

### 31

Cerchi vedere quante braccia ha il demone cornuto, ma ti accorgi che mentre le stai contando ne spuntano e scompaiono in continuazione. Non ci metti molto a comprendere che evidentemente egli vuole che tu risolva l'indovinello per come è, e che devi smetterla di perdere tempo dietro soluzioni così scontate e meschine.

Vai al **paragrafo 38**.

### 32

Le visioni continuano dominandoti la mente e turbandoti sempre di più tutti i sensi, anche quelli che non avresti mai sospettato di avere. Un vortice infinito ti trascina verso di lei, e felicemente vieni accolto dal suo seno, assorbito nel ventre della demonessa, in una sorta di infinito orgasmo...

E' la fine della tua anima e del tuo corpo, vieni assorbito da lei, nient'altro resta di te, solo le tue vesti e il tuo ricordo lontano, disperso nei meandri del nulla.

**FINE.**

### 33

Il demone cornuto prende senza esitare l'uovo d'oro che gli stai offrendo, lo scruta analizzandolo per bene per alcuni lunghissimi istanti e poi, tornando a volgere il suo torvo sguardo verso di te, dice sibilando: “Quello che tu mi offri è solo apparentemente prezioso...”

Poi prende l'uovo e lo rompe con una forte stretta della mano riducendo in vari frammenti e mostrandoti che dentro era vuoto. “Quest'uovo rappresenta la vanità e la futilità”.

Il demone sembra essersi molto offeso, vai al **paragrafo 8**.

### 34

Sul soffitto ci sono affreschi molto particolari, non tanto per il soggetto, ovvero una raffigurazione allegorica di una battaglia tra angeli e demoni di vario sesso e fattezze, quanto per il modo in cui è reso il tutto. Sembra estremamente realistico, ma ci sono delle incongruenze, dei piccoli particolari che stonano con tutto il resto, rendendolo alquanto grottesco. Piccole chiazze di colore che esplodono qua e là, punti assurdamente scuri, addirittura piccole macchie nere che coprono dei particolari secondari, luci apparentemente sbagliate, accostamenti cromatici arditi che finiscono quasi col procurarti stanchezza agli occhi se non proprio fitte di dolore alle tempie. Decidi che hai guardato abbastanza e torni al **paragrafo 2**.

## 35

Come sei finito qui? Non ci sono indovinelli né altro che porti a questo paragrafo, non starai mica barando? Forse ti stai chiedendo perché mi indigno a vederti barare? Il motivo è che forse non tutto di questa storia è pura invenzione, e che forse tutto questo non è altro che un modo per selezionare persone dotate di un'acutezza mentale sufficiente... Forse... Sta a te scoprirlo risolvendo l'indovinello degli indovinelli...

## 36

Entri nella vasca, quasi tuffandoti come se ti trovassi in una piscina. Ti accorgi che la vasca è estremamente più profonda di quanto sembrasse alla prima apparenza. Nuoti verso il fondo, incredulo, per sei, sette metri, tanto che incomincia a mancarti il fiato. Sei allo stremo delle forze quando vedi sul fondo prima un bagliore, poi una luce che risplende e illumina il fondale. Quando sei abbastanza vicino puoi vedere di cosa si tratta, è un calice dorato, finemente ornato ma allo stesso tempo non eccessivo. Ritorni in superficie, fai fatica a riprendere fiato, forse hai rischiato pure un principio di affogamento... ma hai il calice rituale tra le tue mani (segna nel tuo inventario *CALICE RITUALE*). Puoi tornare nel corridoio al **paragrafo 2**.

## 37

### Studio

*[hai appena risolto l'indovinello numero 1]*

Appena varchi la soglia di questa stanza ti rendi conto di essere nello studio di Lucius. Alla tua destra vedi un pianoforte a parete, mentre su alcuni scaffali posizionati in maniera apparentemente casuale sulle pareti, scorgi un sacco di oggetti interessanti, antichi manufatti, provette contenenti i più strani ingredienti, e un apparato alchemico piccolo ma funzionale. E' un locale accogliente e nell'aria è appena percettibile un odore di incenso, ma quasi tutto quello che vedi ti dà l'idea che da qui non passi anima viva da un bel po' di tempo.

Questa è con ogni probabilità una delle stanze dove Lucius passava la maggior parte del suo tempo, la stanza delle sue riflessioni, la stanza dove, ne sei certo, ha pensato di scriverti, in cerca di aiuto...

La cosa che più ti incuriosisce è una bacheca, chiusa, che contiene in bella evidenza uno degli oggetti della tua ricerca, il pugnale rituale descritto nel libro. La cosa che più stupisce è che la bacheca, a differenza del pianoforte e di tutti gli altri oggetti della stanza, non solo non è coperta da polvere o ragnatele, ma anzi appare perfettamente pulita e sembra essere appena uscita dalla falegnameria. La bacheca non ha aperture: l'unico modo di impossessarsi del pugnale è romperla, se decidi di farlo vai al **paragrafo 22**.

Sulla scrivania, come sollevata nel vuoto, ma in realtà tenuta sospesa da una ragnatela, c'è un'altra pagina strappata, se vuoi esaminarla vai al **paragrafo 17**.

Appena hai fatto le tue scelte puoi tornare in Biblioteca o in qualsiasi altra parte della casa, sempre che tu conosca come arrivarci.

## 38

Il demone cornuto ti continua a fissare con uno sguardo interrogativo. Visto il tuo imbarazzato silenzio ti ripete l'indovinello:

“Allora... *[indovinello finale]*”

Ho tante braccia quante gambe

In ogni mano ho sei dite e in ogni piede un solo dito e in tutto le mie dita sono 26

Ho meno di tre gambe

Ho tre corna

Ma sappi che tra le sentenze che ho pronunciato ho detto una sola bugia.

Quante braccia ho ?

Moltiplica il risultato per dieci e avrai la soluzione!”

Devi trovare la soluzione oppure puoi sempre provare a corrompere il demone con l' *UOVO D'ORO* (sempre che tu lo possiedi). In quest'ultimo caso devi andare al **paragrafo 33**.

## 39

### Diario Parte 1

Quella che sembrava essere una semplice pagina bianca appena indossi gli occhiali magici per osservarla con più attenzione si rivela come una pagina strappata dal diario di Lucius:

*“14 maggio.*

Oggi mi sono trovato per caso a passeggiare in via Crolaveft: era la prima volta che vi passavo dopo tutto il tempo che abito in questa città. Sono sicuro di aver visto un edificio alquanto inquietante, che mi ha scosso nell'animo, nel profondo. Non mi sbaglio, confido nelle mie sensazioni e nei miei poteri. Il numero civico è il 23... c'è qualcosa di estremamente potente, e pericoloso, in quella casa, o quel che è.

Devo assolutamente indagare più a fondo. Domattina come prima cosa andrò al catasto e cercherò in qualche modo di indagare al riguardo e recuperare quante più informazioni possibili su quell'edificio. Non dovrebbe essere difficile dato che credo lavori ancora lì quel mio vecchio amico... come accidenti si chiamava? Mmm, non ha importanza! Male che vada saranno i miei poteri o qualche moneta sonante a convincerlo a farmi sapere quello che voglio!”

Questo sembra essere solo l'inizio di questa faccenda, senti il bisogno di trovare altri frammenti del diario per saperne di più...

Torna al **paragrafo 10**.

## 40

*[risoluzione dell'indovinello finale , o premio offerto dalla demonessa]*

La presenza demoniaca scompare seguendo un processo inverso a quello della sua apparizione, dissolvendosi però in un tempo molto più breve di quello occorsole a formarsi. Una forte luce inizia a provenire da sotto la porta, le rune sugli stipiti di questa prendono fuoco, mentre dal niente spuntano dei tentacoli luminosi che si avvinghiano alle tue braccia immobilizzandoti come fossero catene magiche. La maniglia gira molto lentamente mentre e la porta si apre producendo un suono così basso da farti vibrare anche le ossa. Le energie magiche fuoriescono da essa come un fortissimo vento che preannuncia la più grande delle tempeste, e riesci solo a vedere l'immensa luce abbagliante che viene fuori dalla porta.

Una figura che non riesci a distinguere si staglia nettamente scura ed in contrasto con la luce dominante.

Avanza verso di te. E' il tuo caro amico Lucius!

Vai all' **Epilogo**.



## **Epilogo: La Vendetta.**

E' proprio Lucius a varcare la soglia, mentre tu sei intrappolato dalle catene magiche e non puoi muoverti.

“Ah ah ah ah ah .... non te l'aspettavi? Ah ah ah ah ah!” urla Lucius in preda ad una insana risata.

“Sì! Sono io il tuo amico e compagno di studi Frater Lucius... Adesso l'hai capito vero? Il rituale non serviva a sigillare il portale, ma bensì ad aprirlo! Vedi: la stanza ottagonale ha una regola bene precisa... Puoi entrarvi, ma non puoi uscirne... A meno che qualcuno non apra la porta dall'esterno... Ed è per questo che mi sono servito di te, del mio caro, vecchio, compagno! Tutti gli indovinelli, erano tutti una montatura per farti credere che fossi veramente in pericolo... La setta che mi dava la caccia? Ah ah ah ah la setta non esiste! E' stata solo una mia invenzione per portarti fino a qui! Ah ah ah ah!

Capisci, adesso io sono di nuovo libero... E non pensare che non mi sia portato via dalla stanza ottagonale un bell' oggetto di potenza catastrofica! Io sconvolgerò questo mondo! E tu mio caro Adler...

Tu rimarrai chiuso per il resto della tua vita all'interno della stanza ottagonale...

Ma non pensare che io sia così materialista e ti abbia sfruttato soltanto per questo...

Non è così... Ti ho fregato caro Adler! Ti ho dimostrato che tra i due il migliore sono io! Al contrario di quello che ha sempre ripetuto il nostro comune maestro... Adesso hai capito vero? A chi era rivolta la lettera anonima che hai trovato quando sei entrato qui? Sì, mio caro... era rivolta a te... Questa è la MIA Vendetta!!! LA MIA VENDETTA!!!! Ah ah ah ah ah ah ah!”

Ad un gesto di Lucius le catene magiche che ti imprigionano ti trascinano nella stanza senza che tu possa fare niente...

La porta si chiude alle tue spalle mentre in sottofondo senti ancora la pazzoide risata di Lucius...

Sei chiuso nella stanza ottagonale... Per sempre...

...ma forse non tutto è perduto...