

La Locanda nella Nebbia

oppure

Del Come Sperare di Capirci Qualcosa

*Sorge in foresta oscura da lupi infestata
una taverna simile a un mostro, trista pianta
tra i cui foschi abbaini nessun uccello canta.
Il viandante ramingo, quando la luna è arrossata,
bussa mella speranza di placare fame e sete,
ma i suoi passi all'indietro si spengono tosto,
egli non torna indietro, ma da un uscio nascosto
recando orrendo fardello escon ombre segrete.*

*Di giorno, sotto le verdi, lucide fronte silenti,
la taverna s'acquatta odiando la luce del sole,
vampiro in agguato, squallida orribile mole.
Si intravede qualcosa dietro i suoi battenti,
facce lebbrose spaurite, come di fango il biancore,
che sbirciano, sussultano, origliano a tutte le ore.*

“
La Taverna”, di Robert E. Howard

Una mano esile, quasi scheletrica, ti artiglia il viso e...

1

Ti svegli di soprassalto senza capire che cosa è successo, se di qualcosa si tratta. Sei in una foresta.

Ti trovi supino a terra, hai ancora l'armatura addosso e non presenta danni, almeno ad una prima occhiata. Le tue due spade, simbolo di ciò che eri prima, giacciono, nel fodero, a pochi passi da te, come se fossero state adagate a terra. L'elmo si trova accanto a loro. Ti alzi lentamente e noti che le tue mani hanno un colorito più chiaro, sembrano esangui, ma non te ne preoccupi. Allacci le spade alla cintura e prendi in mano l'elmo cornuto. Il tuo cavallo è rimasto dove te lo ricordi (ma ricordi davvero qualcosa?). Legate alla sella stanno la tua Naginata (lancia ricurva), il tuo Yumi (arco lungo) e una faretra piena di frecce. Lì vicino scorre un corso d'acqua in cui ti puoi specchiare. L'aspetto da samurai del lontano Ovest è inconfondibile, nonostante l'armatura nera (colore poco usato in quelle terre). Sei lì per qualche motivo ma non ricordi bene. Vai al **4**.

2

"Non preoccuparti di fare l'eroe, questa non è una principessa. E sicuramente non merita aiuto!" dice l'uomo che la trattiene mentre lei cerca di dimenarsi tra mugolii soffocati.

"Cosa devo pensare allora?" dici serafico.

"E' una prostituta che lavora alla locanda che sta in fondo alla strada, è scappata. Prima o poi lo fanno tutte, ma non funziona così, vero?" L'elfa fa no con la testa. Come ti comporti? La aiuti (vai al **30**)? O li lasci fare (vai al **12**)?

3

Inciampi su un sasso (che ci fa un sasso dentro una stanza?) e vieni circondato in pochi secondi da tutti gli accoliti. Nei tuoi ultimi attimi di vita noti che l'ambientazione scompare insieme alle persone, ma non capisci. Morirai con questo dubbio.

4

Sali sul tuo cavallo, leghi anche l'elmo alla sella (sperando di non incontrare banditi) e inizi a trottare. Speri di ricordare lo scopo del tuo viaggio strada facendo.

Noti nebbia tutt'intorno e un'aria molto fredda. Non riesci a vedere molto lontano ma, sperando nella fortuna, avanzi lentamente. Un centinaio di metri dopo la strada si biforca. Dubbioso scendi da cavallo e prendi un legnetto: un semplice ramo che ha due punte su un'estremità e una sull'altra. Lo lanci in aria facendolo roteare: la direzione sarà decisa dalla parte biforcuta. Da bambino ti raccontavano di una fiaba che iniziava così. Era una storia che nasceva dal caso, perché il protagonista sceglieva la strada allo stesso modo. Il legnetto cade: è uscito destra (vai al **32**) o sinistra (vai al **28**)?

5

A una decina di metri di distanza c'è una guardia con un mazzo di chiavi. Se vuoi provare a rubargliele, dato che sei un pessimo ladro, dovrai prima ucciderla furtivamente. Sfoderi la spada corta pronto ad aprire un nuovo sorriso alla guardia e ti avvicini. Tira un dado: se fai 4 o più va tutto bene, vai al **15**. Altrimenti vai al **3**.

Se invece pensi che tutto ciò non faccia per te te ne vai imboccando la strada che hai preso venendo fin qui. Ti ritrovi fuori, il sole 'alto nel cielo. Entri nella locanda risoluto a fare chiarezza. Vai al **21**.

6

Il tuo spaesamento si fa sentire e manchi la maggior parte dei colpi, rimangono così sei di quegli esseri. Decidi di chiudere i conti con la tua Naginata. Vai al **16**.

7

Subito dietro la porta vedi delle scale che scendono. Brutto segno pensi, ma ti tocca scendere. Sono delle scale a chiocciola e sulle pareti vedi lettere che non riconosci e simboli strani come pentacoli, teste di capre e tizi ricoperti di spuntoni. Capisci sempre meno, ma intanto arrivi a destinazione. Vai al **10**.

8

La nebbia si condensa in una figura umanoide ricoperta da un'armatura a spuntoni. In testa ha un elmo cornuto e impugna uno spadone a due mani con l'elsa a forma di testa di drago. Sembra che impugni l'arma con la perizia di uno schermidore navigato. Senti dei cambiamenti nel tuo corpo e ti accorgi di avere addosso l'armatura (hai in testa anche l'elmo). "Ero anche io un uomo d'arme come te, consideralo un regalo: voglio un duello alla pari!" Vi guardate in posizione di guardia, un secondo prima che lui attacchi ti accorgi di avere fame. Ma che diavolo ti sta succedendo? Il tuo avversario ti attacca con un fendente largo dal basso. Riesci a schivarlo spostandoti di lato e cerchi di colpire la sua ascella destra, che credi essere sprovvista di armatura. Tira un dado: se fai 4 o più vai al **20**. Altrimenti vai al **26**.

9

Entri nella stanza sul retro. Vedi sei porte: tre alla tua destra e tre alla tua sinistra. Non hai la minima idea di dove siano andati e, sinceramente, dopo tutto quello che è successo, un'elfa può anche andare al diavolo. Perciò ti dirigi nella sala principale. Vai al **22**.

10

La sala è ben illuminata. E' di forma circolare e da ogni punto della circonferenza scendono delle scale verso il centro (come in un anfiteatro). Davanti a te, in fondo ma più in basso, vedi una statua antropomorfa gigante. Rappresenta quello che a te sembra una figura alata con la testa di ippopotamo e il corpo di lince. Tutt'intorno ci sono figure incappucciate che muovono le mani e si spostano in circolo. Al centro della sala scorgi un altare fatto interamente di pietra, a forma di parallelepipedo. Sopra di esso, supina, vedi una figura femminile svenuta o in stato catatonico: probabilmente devono averla drogata. Hai sentito parlare ultimamente di riti simili ma non ne hai mai visto uno in prima persona. Hai però una strana sensazione e il tuo battito cardiaco è accelerato. Tra te e l'altare vedi una gabbia. Ti avvicini furtivamente tra i gradini per osservarla meglio. Dentro ci sono una decina di elfe, ma hanno tutte le mani legate dietro la schiena e la bocca tappata da corregge di cuoio. Alcune di loro ti notano e iniziano a mugolare per chiederti aiuto. I cori intonati dagli officianti coprono i loro lamenti e perciò non corri particolari pericoli ma devi decidere in fretta cosa fare. Se venendo alla locanda hai incontrata un'elfa che scappava da dei bruti, vai al **37**. Altrimenti vai al **5**.

11

Tre porte sono alla tua destra e tre alla tua sinistra. Provi subito le prime due che trovi alla tua sinistra, ma sono chiuse. Lavoro in meno, pensi ridendo. Non hai proprio voglia di sfondare queste porte (che sembrano davvero robuste).

Provi l'ultima a sinistra? Vai al **7**.

La prima a destra? Vai al **19**.

La seconda a destra? Vai al **36**.

La terza a destra? Vai al **38**.

12

I sei uomini prendono delle corde e iniziano a legarla, poi prendono una correggia di cuoio e la imbavagliano. Infine uno di loro se la carica in spalla come un sacco di patate. Lei protesta ancora e ti guarda con occhi da maniaco omicida. "Vieni con noi alla locanda, ti offriamo vitto e alloggio per averci aiutato a riprendere la ragazza." Senza capire molto decidi comunque di seguirli senza scendere da cavallo. D'altronde non hai altro da fare e ancora la memoria non torna.

Arrivati alla locanda i bruti spariscono con la ragazza dopo averti detto "Dici di me all'oste, mi chiamo Betel.". Sei davanti alla locanda. Vai al **24**.

13

Ti accorgi che il bandito, con l'elfa prigioniera sulla spalla, sta andando sul retro. Se vuoi seguirlo, ti conviene affrettarti, in questo caso vai al **9**. Se invece hai perso interesse nel salvare la fanciulla entra semplicemente dalla porta principale e vedi se hanno stanze libere. Hai bisogno di riposo dato che senti ancora la testa che ti gira per i tanti avvenimenti successivi. Vai quindi al **22**.

14

La ferita apre tutte e altre ferite del tuo corpo senza che tu riesca a capire come. Il sangue esce come una fontana. Non hai nemmeno il tempo di dire "Ma che diavol-" che muori dissanguato con un'espressione interrogativa sul viso.

15

Avvicinandoti alla guardia scopri che è una donna. Pensi sia una cosa molto strana ma in fin dei conti non ti interessa molto: donna o non donna una guardia è sempre una guardia. Perciò con un braccio le metti una mano sulla bocca e con l'altra la sgozzi. Prendi il mazzo di chiavi e apri la gabbia. Le elfe ne escono silenziosamente e insieme uscite imboccando le scale. Appena siete tutti fuori ti giri per chiudere la porta. Poi fai per dire qualcosa di lascivo alle donne che hai appena liberato ma non le vedi più. Sono fuggite nel bosco o chissà cos'altro. Per la frustrazione sputi per terra, poi entri nella locanda. Sei stanco di essere preso per i fondelli e devi vederci chiaro. Vai al **21**.

16

Con la tua arma inizi una danza di morte mulinando fendenti a destra e a manca senza che loro ti riescano a sfiorare. Ma sarà abbastanza? Se gli zombi che stai affrontando sono solo 3, vai al **39**. Altrimenti sono troppi per ucciderli in poco tempo. Uno zombie riesce quasi a toccarti. Per sapere cosa succede lancia ancora una volta un dado: se esce un numero pari, vai comunque al **39**. Se esce un numero dispari, vai al **31**.

17

Riesci ad ucciderne due in poco tempo ma un terzo ti assale alle spalle col coltellaccio. Il colpo trafigge la tua armatura finendo nel tuo fianco destro. Prendi nota che hai subito 1 Ferita. In futuro potresti aver bisogno di questa informazione. Con fatica ti liberi di altri tre bruti ma l'ultimo sta scappando con l'elfa legata e imbavagliata su una spalla. Monti a cavallo e segui quell'uomo in preda alla fretta. Arrivi alla locanda che sapevi avresti trovato. Vai al **24**.

18

Non ricordi male, è la stessa stanza che hai trovato mentre inseguivi l'elfa il giorno prima, ma quest'informazione non ti serve a molto dato che non hai provato nessuna porta. Vai al **11**.

19

La stanza è piena di nani che giocano a carte e bevono birra a fiumi. Vedi diverse asce in giro e tanti uomini barbuti. Forse è meglio tornare indietro. "Scusate..." Dici prima di chiudere la porta. Torna al **11** ma non considerare questa scelta.

20

Il tuo colpo va a segno e sangue nero sgorga dalla figura spettrale. Vi scambiate altri colpi. Entrambi siete eccitati dall'adrenalina della sfida. Subisci un paio di colpi di striscio ma la tua armatura regge. Dopo alcuni minuti passati a dialogare con l'acciaio vedi che l'arma del tuo avversario si carica di energia oscura e dopo pochi istanti un suo colpo ti fa volare via verso il muro. Ancora intontito noti che un'elfa è entrata nella stanza ed è terrorizzata da quello che sta accadendo. Forse l'hai già vista, ma quando? Devi decidere in fretta cosa fare. Guardando l'elfa noti il suo bellissimo collo. Tira un dado per vedere se hai un'intuizione geniale. Se fai 4 o più vai al **29**. Altrimenti vai al **27**.

21

Dentro la locanda vedi l'oste che pulisce dei boccali da birra. Senza una parola sfoderi la spada e ti avvicini al bancone. Metti la spada sul ripiano e dici "Parliamo." con l'aria di uno che ha molta fretta. Il locandiere si mette a ridere. "Mi sento dannatamente solo e siccome morirai entro qualche minuto ho voglia di raccontarti tutto. Anche perché vedo che sei abbastanza frustrato. La mia magia ha funzionato con tutti tranne che con te. Ne sei consapevole?" Non capisci e gli fai segno di continuare. "Ahah, non te ne sei nemmeno accorto, ma non sarò certo io a dirtelo. Spero lo capirai prima di morire. Comunque..." In un solo movimento prendi la spada e provi a colpirlo. La sua figura si dissolve in nebbia e senti una voce gutturale. "La nebbia è il mio regno, tutto questo esiste nella mia mente. Le persone che hai visto non le ho create io ma, arrivando qui, sono rimaste assoggettate dal mio incantesimo. Qui le persone sognano tutto il tempo, sono io che li spingo a farlo. Mi nutro dei loro sogni e mi sono nutrito anche di te, ma per poco a causa di quel motivo che ancora non hai capito" Senti una risata, ti metti in guardia. "Ma i sogni sono volatili e non seguono regole, perciò accadono cose che gli esseri viventi più semplici dotati di mente non riescono a comprendere. Combatti con me, insieme a te ucciderò il tedio che mi affligge!" Non hai capito tutto del suo discorso ma hai capito che devi farlo a pezzi e questo ritieni di saperlo fare. Vai al **8**.

22

La sala principale della locanda è molto spaziosa. Vedi tanti tavoli, molti dei quali occupati. Alla sua sinistra un gruppo di nani sventrademoni conversa amichevolmente sorseggiando una birra scura, all'apparenza molto invitante. Alla tua destra vedi dei monaci incappucciati che sembrano pregare nonostante il fracasso. Ad un altro tavolo vedi un gruppo molto assortito che sembra essere lì per una qualche avventura epica. Al bancone un orco e un'orchessa si scambiano effusioni con le unghie. Ti avvicini all'oste. Se sai chi è Betel, vai al **25**. Altrimenti domandi all'oste vitto e alloggio. Appena ti chiede il denaro ti viene da piangere. Gli dici che hai solo pochi spiccioli e che non hai altro luogo dove dormire. Guardando le tue monete ti dice che puoi dormire nella stalla e che, fra qualche ora, ti avrebbe portato del pane con una pinta di birra chiara. Gli porgi il denaro con aria triste. Infine ti dirigi verso la stalla avendo cura di legare prima il cavallo. Ti metti a dormire dimenticandoti completamente del cibo. Vai al **35**.

23

Il tuo lungo addestramento nella tua terra e l'ottima mira ti permettono di ucciderne più della metà. I tuoi dardi li centrano sempre in mezzo agli occhi. Ne rimangono solo tre e li affronti con la Naginata, scendendo da cavallo. Vai al **16**.

24

Ecco la famosa locanda. L'insegna dice "Al Burlone Ubriacone". Qui la nebbia è talmente fitta che la costruzione sembra fluttuare nel nulla. Sembra che sia proprio essa stessa la fonte della bruma. Leghi il cavallo alla costruzione di legno vicino all'entrata: il tuo è l'unico cavallo.

Vedi poche finestre e noti che il tetto è molto aguzzo, come in alcuni paesi di montagna: hai sentito che questo tipo di tetto protegge molto bene dalla neve che cade e che rischia di sfondare il tetto. I mattoni hanno il colore delle arance poco mature e dal comignolo esce un fumo rassicurante. Se stai inseguendo qualcuno vai al **13**, altrimenti entra dalla porta principale andando al **22**.

25

"Betel è un amico!" Ti dice scherzosamente il taverniere offrendoti la cena. Montone arrosto, un po' di pane e una pinta di birra scura. Non sei pratico di questi cibi ma pensi che non siano poi così male, soprattutto la birra. Conversate del più e del meno: gli dici che sei in direzione della città di Gnaf per sostenere l'ordalia del labirinto mentre lui lavora in quella locanda ormai da parecchio tempo e si è scordato com'è la vita fuori. Appena gli fai domande sulla nebbia si chiude in se stesso e pensi sia ora di smetterla e di andare a dormire. L'uomo ti dà le chiavi con un sorriso distorto. Vai al **33**.

26

Lui riesce a spostarsi all'ultimo e il tuo colpo scivola sulla sua armatura: sei scoperto. Lui attacca di nuovo e ti colpisce in pieno sulla gamba destra. Tieni conto che hai ricevuto 1 Ferita. Se durante l'avventura hai ricevuto 2 Ferite o più vai al **14**. Altrimenti noti che un'elfa è entrata nella stanza. Hai l'impressione di averla già vista ma non ricordi bene se e dove. Ti accorgi però che è molto bella e che ha un collo delicatissimo. Ma perché guardi queste cose in un momento simile? Tira un dado per vedere se capisci qualcosa. Se fai 4 o più vai al **29**. Altrimenti vai al **27**.

27

Ti dai di nuovo dell'idiota mentre il tuo avversario ti affonda la spada nella pancia. Muori senza un lamento maledicendo l'elfa che ti ha distratto.

28

Non cammini da molto quando senti rumori di passi. Dalla nebbia escono dieci figure barcollanti con le braccia dritte come se fossero sonnambuli. La tua testa ti suggerisce la parola che cerchi: zombie. Hanno la pelle decomposta e alcuni hanno pochi denti. Avanzano verso di te con uno sguardo vuoto. Sembrano avere cattive intenzioni, perciò imbracci lo Yumi incoccando una freccia. Tira un dado per sapere quante frecce scocchi prima che siano troppo vicini: se esce 3 o meno vai al **23**, se esce 4 o più vai al **6**.

29

Hai capito tutto, finalmente. Probabilmente, prima che tutto questo avvenisse, eri svenuto a causa della febbre (magari dovuta ai cambiamenti in corso nel tuo corpo) e, al risveglio, ti eri ritrovato nella foresta. Ma è ora di mettere in pratica le tue nuove abilità. Ti lanci sull'elfa come un pazzo attaccandoti al suo collo come un bambino succhia il latte dal seno della madre. I tuoi canini (che non hai mai notato essere così lunghi) affondano nel suo collo e la prosciughi in poco tempo. Lei si affloscia come un sacco di patate e ti giri verso il tuo avversario. "Ce ne hai messo di tempo!" ti dice. Tu ridi. Ti senti forte come cento uomini e ti lanci all'assalto urlando. Vai al **40** per sapere come finisce lo scontro.

30

L'elfa tira una gomitata all'aggressore liberandosi e corre verso di te. Senza perdere tempo scendi da cavallo imbracciando la Naginata, ottima contro avversari in superiorità numerica. I loro coltellacci potranno fare ben poco contro la tua splendida arma. Ti getti su quello più vicino brandendo l'asta come una divinità guerriera. La sua testa cade di netto, poi ti rivolgi agli altri. Intanto ti hanno accerchiato ma li tieni lontani muovendo la tua arma in cerchio. Intanto cerchi di colpirne un altro. Tira un dado per vedere il risultato della tua azione: se esce un numero 3 o meno vai al **17**, se esce 4 o più vai all'**34**.

31

Riesci ad uccidere tutti gli zombie ma ti accorgi che uno di loro ti ha ferito. Sulla tua guancia c'è un leggero graffio da cui sgorga del sangue. Prendi nota che hai subito 1 Ferita. In futuro potresti aver bisogno di questa informazione. I tuoi occhi osservano il sangue sparso sul suolo e il suo marciame ti provoca un disgusto insostenibile. Pochi attimi dopo hai dato di stomaco. Non è la prima volta che uccidi qualcuno e non capisci come mai tutto ciò sia successo. Che diavolo sta succedendo?

In preda a questi dubbi sali di nuovo a cavallo seguendo la direzione presa dagli zombie. Vai al **24**.

32

A cavallo avanzi lentamente nel bosco quando all'improvviso senti un rumore di passi, come di uno che sta correndo. Ti dirigi verso quella direzione quando tutto ad un tratto intravedi un'elfa che corre verso di te guardandosi indietro con aria preoccupata. Sembra essere vestita da ranger, ma i vestiti sono laceri. Sembra non perdere sangue, eppure senti che qualcosa non va. Si gira verso di te e la osservi: è davvero molto bella, la sua pelle evanescente contrasta molto con i suoi capelli neri portati a coda di cavallo. Occhi molto penetranti e naso sottile non cozzano con la bocca sensuale che ha. La tua vista le cade sulla gola, molto sottile. Hai una strana sensazione.

Appena ti vede si affretta. Subito dopo davanti ai tuoi occhi si materializzano gli inseguitori. Sono sei uomini, apparentemente contadini, armati di coltellacci. Uno di loro si getta sull'elfa.

"Aiut-" ti grida prima che l'uomo le tappi la bocca. Vai al **2**.

33

La stanza è piccola ma accogliente: un letto, un tavolo e una sedia. Riponi il tuo equipaggiamento e ti butti sul letto, sei davvero a pezzi. Il tuo ultimo pensiero è per la faccia enigmatica dell'oste. Qualcosa non ti torna. Ed era chiaro che faceva il finto tonto riguardo la nebbia. E quella carne? Non era abbastanza al sangue. Poi, però, pensi che di carne ne hai sempre mangiata poca (dalle tue parti si mangiano cose un po' diverse) e sicuramente mai al sangue. Ti addormenti. Vai al **35**.

34

Decapiti un uomo e, in un solo movimento, tagli la gamba ad un altro. Senza fermarti diventi un mulinello di morte e presto quattro di loro sono a terra, divisi in tanti pezzi. L'ultimo prova a scappare ma lo colpisci ancora una volta alle gambe lasciandolo a terra agonizzante. L'ultimo sta scappando con l'elfa legata e imbavagliata su una spalla. Monti sul cavallo e segui quell'uomo nonostante il suo vantaggio. Arrivi davanti alla locanda di cui ti parlava uno degli uomini (non ricordi se l'hai ucciso o è quello vivo). Vai al **24**.

35

Stai dormendo come non ti succedeva da tempo, ma vieni svegliato da alcuni rumori che non riesci ad identificare. Non hai tempo di metterti l'armatura, perciò prendi solo le due spade. Hai dormito con la vestaglia che metti sotto l'armatura (che ora inizia anche a puzzare un po'), quindi non perdi troppo tempo. Intontito dal sonno, segui la strada senza vedere bene dove stai andando; spalanchi una porta e ti ritrovi in una stanza con sei porte. Sei già stato qui? Se sì vai al **18**, altrimenti vai al **11**.

36

La sala è piena di donne seminude che ballano e si porgono frutti dai colori molto vivaci. Sospetti subito una trappola. Infatti poco dopo senti la tua volontà venire meno. Noti una delle donne avere un'aria stupita: evidentemente non capisce come hai fatto a renderti conto del suo incantesimo. Non lo sai nemmeno tu e credi di essere pazzo per tutte le cose assurde che stai vedendo. Tira un dado. Se fai 4 o più riesci a chiudere subito la porta: Torna al **11** ma non considerare questa scelta. Se fai 3 o meno cedi per un istante all'incantesimo della donna, fai per entrare e una di loro ti lancia un pugnale con una lama ondulata. Tieni conto che hai subito 1 Ferita. Poi torna al **11**.

37

Riconosci una delle elfe prigioniere. Lei ti guarda malissimo e fa per avvicinarsi (forse per colpirti), ma la gabbia ti salva. Lei ti fa segno con la testa alla tua sinistra, vedi una guardia con un mazzo di chiavi. Poi, alla tua destra il lucchetto gigante che tiene chiusa la gabbia. Vai al **5**.

38

Anche questa è chiusa. Ridendo scegli un'altra porta da provare. Torna al **11** ma non considerare questa scelta.

39

Con non poca fatica spacchi la testa all'ultimo morto vivente (o qualsiasi cosa sia) e ti aggrappi alla lancia come se fosse un bastone per riposarti. In poco tempo il respiro torna normale. Il tuo sguardo cade sul sangue marcio sparso per terra e quella vista ti provoca un disgusto insostenibile. Vomiti della bile in preda a conati violenti. Non capisci: non è la prima volta che spargi sangue e mai ti ha dato questo fastidio. Che diavolo ti è successo?

In preda a questi dubbi sali di nuovo a cavallo seguendo la direzione presa dagli zombie. Vai al **24**.

40

E' uno scontro epico e durissimo ma alla fine sei tu l'ultimo a rimanere in piedi. L'avversario sembrava quasi spaventato dalla tua ritrovata energia e muore con la tua spada piantata nelle viscere. Pensi sia stato tutto troppo facile quando ti accorgi di essere tornato nella foresta. Gli uccelli cantano e il sole è alto nel cielo. Della locanda e di tutto il resto nemmeno l'ombra. Vicino a te vedi gli oggetti che credevi di aver lasciato nella tua stanza, li raccogli. La nebbia, appena scomparsa, non sembra mai aver messo piede in questo posto. Tutto è finito quindi con la morte di quel guerriero infernale. Finalmente puoi dire di

averci capito qualcosa e felice parti verso Gnaf. L'ordalia ti aspetta e il tuo nuovo dono ti darà una bella mano, ne sei sicuro.