

Introduzione

Caro leggiocatore o cara leggiocatrice.

Quella che stai per affrontare è un'avventura che ti lascerà senza fiato, ti consigliamo pertanto di procurarti una bombola di ossigeno. Non si sa mai!

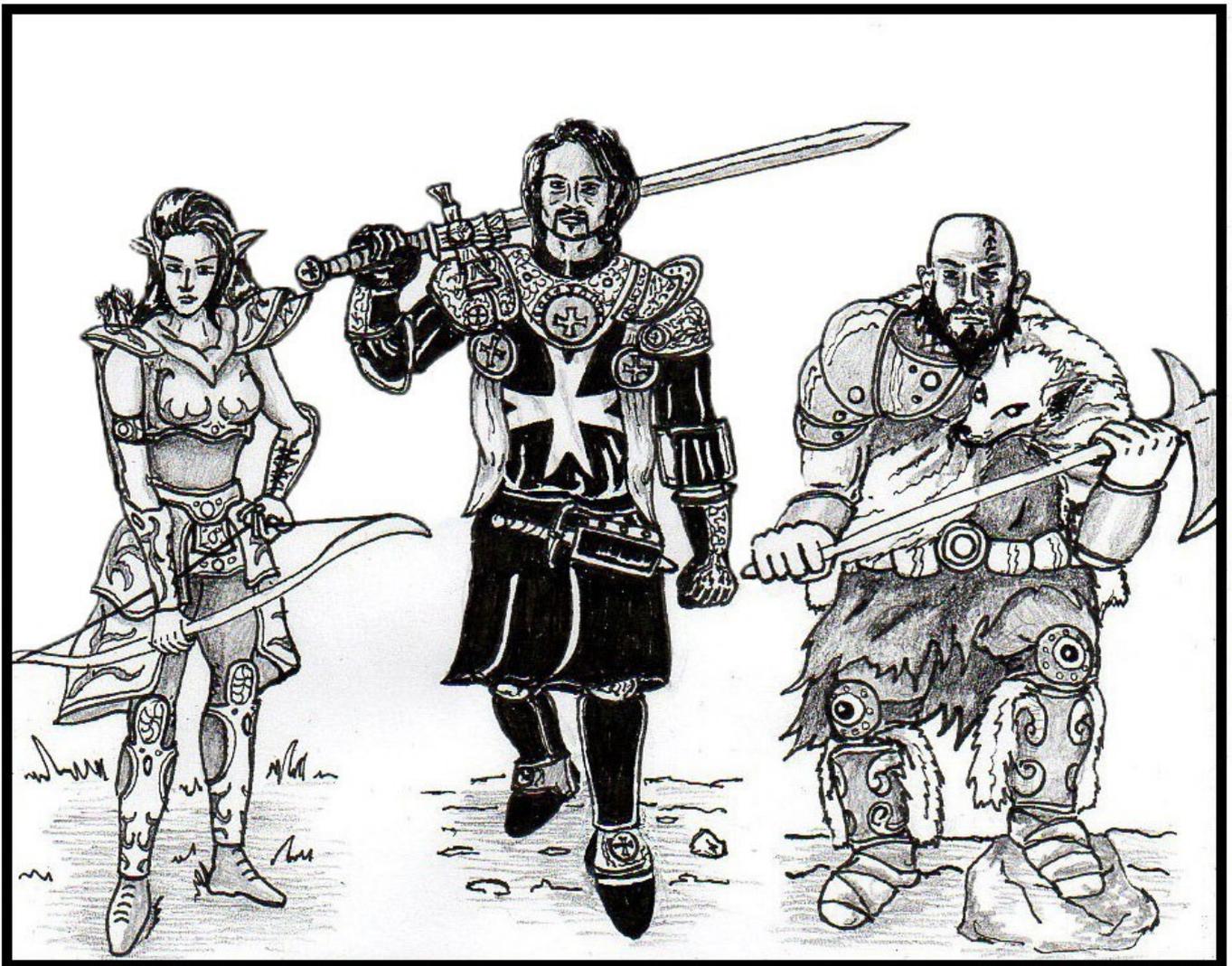
La Triade dei Ludi Infernali è un librogiooco che si può gustare sia da soli che con uno o due compagni.

Ti daremo infatti l'opportunità di metterti nei panni di tre personaggi diversi.

Starà a te decidere se giocare questa avventura in solitario, provando tutti i personaggi uno per volta, o se rendere questa esperienza più esaltante giocando in contemporanea con i tuoi amici. In quest'ultimo caso ognuno dovrà usare un personaggio diverso e a vincere sarà chi per primo porterà a termine l'avventura.

Questo librogiooco ha delle regole ben precise ma non è ancora giunto il momento di impararle.

Intanto procurati almeno un foglio, una gomma, una matita e tre dadi a sei facce (o uno solo che dovrai lanciare tre volte). Se non vuoi sprecare carta, consumare la punta della matita o rovinare gli spigoli dei dadi, sei libero di leggiocare in maniera più moderna sfruttando tutti i mezzi informatici di cui sei a disposizione.



Scegli adesso in quale di questi personaggi ti vorrai immedesimare e, se sei in compagnia, fai scegliere i restanti ai tuoi sfidanti. Ogni personaggio ha i suoi punteggi e le sue peculiarità.

TONY IL PALADINO

Vitalità: 30



Combattività: 5

Evitare Trappole: 6

Orientamento: 60

NATASHA L'ELFA

Vitalità: 28



Combattività: 4

Evitare Trappole: 5

Orientamento: 64

MANLIO IL BARBARO

Vitalità: 33



Combattività: 6

Evitare Trappole: 4

Orientamento: 56

Una volta che avrai fatto la tua scelta vai direttamente al paragrafo 1.

Dovrai consultare il regolamento solo quando ti verrà indicato.

Buona fortuna e buon divertimento!

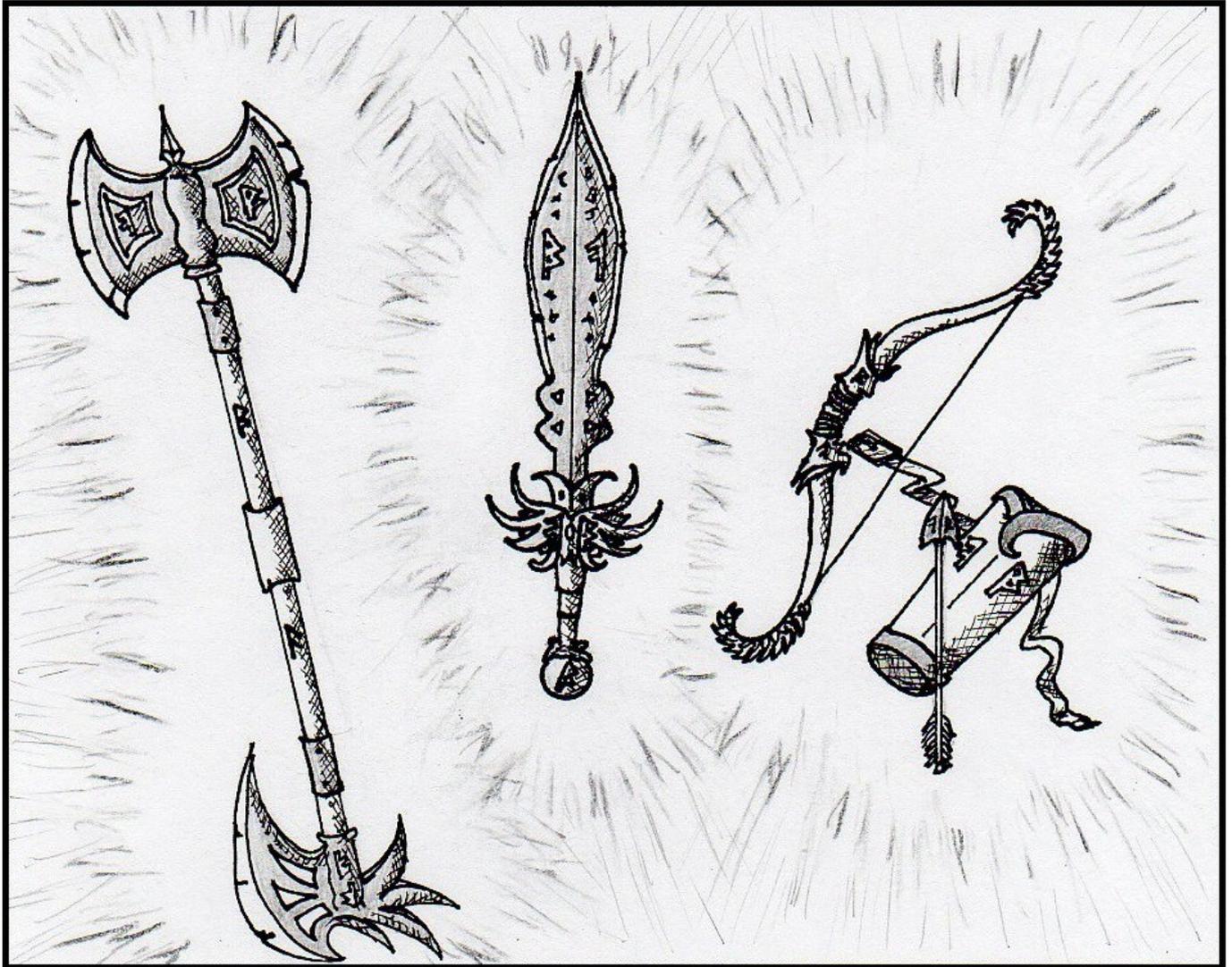
Regolamento

Cara vittima della Triade dei Ludi Infernali.

Adesso che dovrai affrontare i pericoli della Locanda è bene che tu impari alla perfezione il regolamento che abbiamo studiato per te.

Questo non è un comune librogiooco basato su narrazione a bivi, esso è composto da numerose illustrazioni che raffigurano gli interni della locanda. Partendo dal **5** sino al **44**, ad ogni paragrafo corrisponde infatti una stanza diversa. Ognuna di esse sarà accessibile da uno o più passaggi, che potranno essere semplici porte, scale o botole. La locanda è inoltre divisa in più piani, starà a te scoprire quanti sono e da quante stanze sono composti. Per superare il gioco mortale a cui ti ha costretto la Triade dovrai esplorare il maggior numero di ambienti possibili alla ricerca dell'oggetto che ti hanno indicato.

Esso è uno tra questi che vedi illustrati qui sotto:



Guardalo bene ed immaginalo diviso in tre parti diverse, dovrai essere abile a scovare ognuna di queste parti nelle varie stanze che esplorerai. Aguzza bene gli occhi e non farti distrarre troppo da tutto ciò che troverai, sia esso qualcosa che respira o meno.

Purtroppo per te la ricerca non sarà affatto semplice: ti attendono avversità come trappole mortali e mostri aggressivi e dovrai riuscire a trovare il sistema per aprire porte o passaggi segreti che ti porteranno in nuovi ambienti.

Ma i tuoi problemi non finiscono qui! Il veleno che ti hanno somministrato sta iniziando lentamente a fare effetto, devi quindi agire velocemente e senza esitazioni. Se supererai il tempo limite per te sarà la fine!

Ma per capire più a fondo il sistema di gioco, leggi gli approfondimenti a partire dalla prossima pagina.

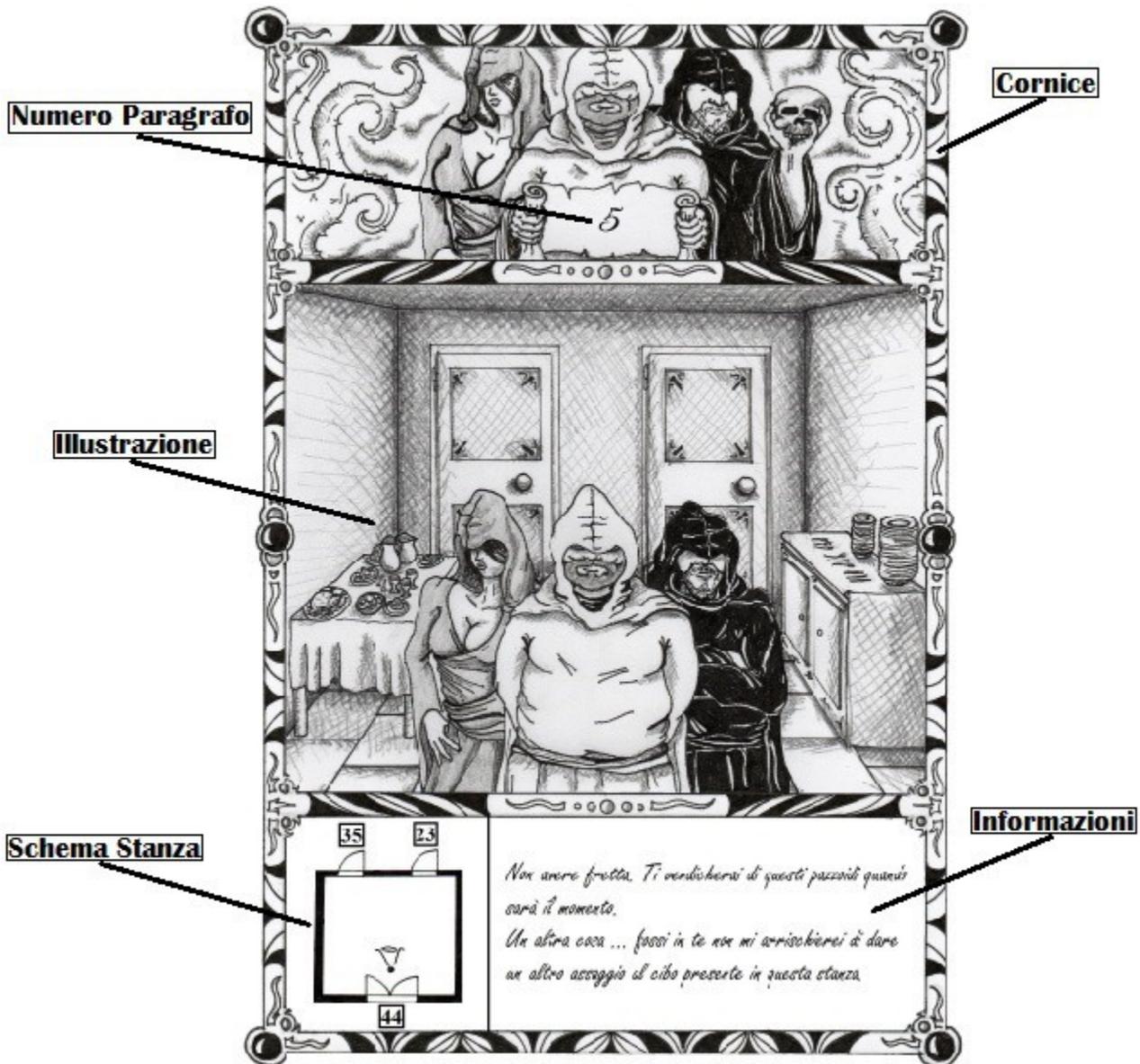
Stanze e spostamenti.

Inizierai la tua avventura dal paragrafo **5** che corrisponde non solo alla stanza dove inizierai i Ludi Infernali, ma anche alla stanza dove la Triade ti attenderà. E' qui infatti che dovrai tornare appena avrai trovato le tre parti dell'oggetto che ti hanno assegnato.

Partendo da questa stanza, sarai libero di spostarti a tuo piacimento attraverso tutte le altre stanze accessibili da porte aperte o da porte chiuse che riuscirai ad aprire in qualche modo. Potrai trovare anche semplici corridoi, scale che portano sia ai piani alti che a quelli bassi, botole e perfino passaggi segreti.

Ogni stanza-paragrafo è contraddistinta da:

1. Un'illustrazione che descrive l'ambiente da un determinato punto di vista;
2. Il numero del paragrafo corrispondente alla stanza;
3. Uno schema della stanza che ti indicherà ogni sua uscita con relativi numeri di paragrafo;
4. Informazioni riguardanti le situazioni precise che si presenteranno stanza per stanza.

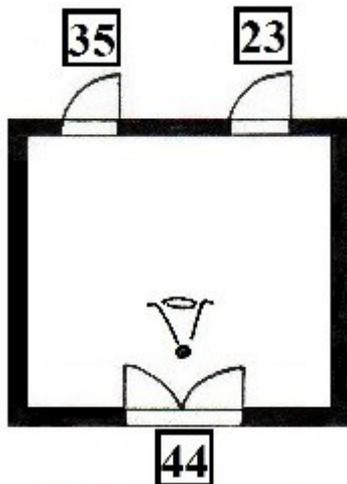


L'**illustrazione** di una stanza ti permette di osservarne il contenuto. Per ognuna di esse abbiamo scelto un punto di vista diverso che colga una porzione più vasta possibile dell'ambiente interno. In ogni illustrazione ci sarà sempre una piccola parte che non sarà visibile, essa corrisponderà alla zona di spalle rispetto al punto di vista.

Questo viene indicato sullo schema di ogni stanza ed è così riconoscibile:



Come nell'esempio qui sotto, avremo un punto di vista di spalle rispetto alla porta che immette al paragrafo 44.



Nell'illustrazione sarà quindi visibile tutto quello che si trova davanti a tale porta.

Attenzione: non sempre il punto di vista corrisponderà al “tuo” punto di vista, ovvero a quello che avresti nel momento in cui entrerai in una determinata stanza. Molte di esse sono infatti accessibili da più porte. Il punto di vista, quindi, non indica la tua posizione all'interno della stanza, ma semplicemente ti aiuta a comprendere meglio l'illustrazione.

Il numero del Paragrafo è sempre situato nel riquadro che si trova sopra quello dell'illustrazione della stanza. Si troverà esattamente all'interno di una pergamena srotolata da Andrew Little Angel, come nell'esempio qui sotto.



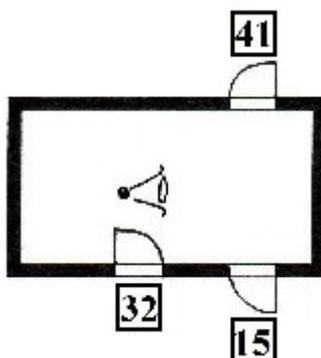
Per passare da un paragrafo all'altro dovrai semplicemente seguire le indicazioni sullo schemino della stanza in cui ti troverai.

Schema di Una stanza.

Oltre che dal Punto di Vista, lo schema di una stanza, come nell'esempio seguente, è caratterizzato da:

pareti (che ti danno un'idea della forma e della dimensione della stanza);

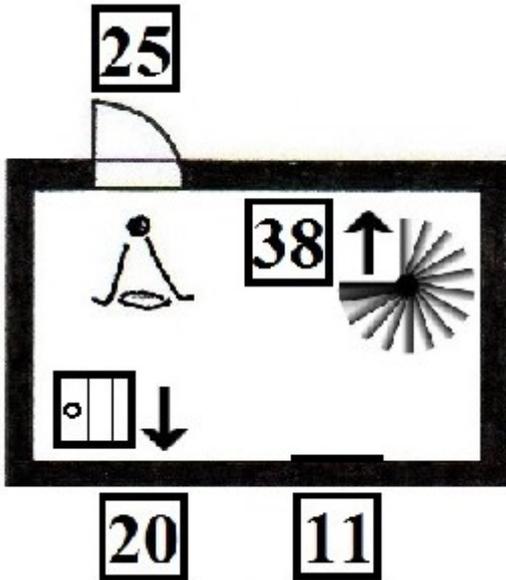
aperture (che possono essere porte, scale, botole o passaggi segreti).



Nello schema qui sopra abbiamo una stanza rettangolare con tre porte diverse. Ognuna di esse ci porterà ad un paragrafo

differente il cui numero è segnato all'interno di un quadratino situato in prossimità della porta di riferimento.

Questo sistema vale anche per botole, scale o passaggi segreti, come nell'esempio qui sotto.



Ovviamente una freccia puntata verso l'alto in prossimità di una scala sta ad indicare che quella scala porta ad un piano superiore; una freccia verso il basso indica il contrario. Lo stesso vale per le botole o per i buchi nel pavimento o nel soffitto.

Una volta che avrai finito di esplorare una stanza potrai decidere verso quale paragrafo dirigerti tenendo conto, ovviamente, di quali vie hai già percorso, onde evitare di tornare in ambienti già esplorati se non sarà necessario ai tuoi scopi.

Il Foglio del personaggio.

Per tua comodità abbiamo inserito il Foglio del Personaggio alla fine di questo libro in modo che tu non debba perdere tempo a cercarlo ogni volta che dovrai usarlo. Esso ti servirà per annotare l'andamento della tua missione.

Ma procediamo con ordine.

Inizia a compilare il tuo Foglio scrivendo anzitutto il nome del personaggio che hai scelto, dopodiché riporta a matita tutti i suoi punteggi relativi alle caratteristiche come li hai trovati nella parte iniziale di questo libro.

Andiamo adesso ad illustrarti ogni singola caratteristica.

Vitalità.

La Vitalità del tuo personaggio equivale al suo stato di salute e, nello specifico, al punteggio massimo di Punti Vita che non potrai mai superare. Durante l'avventura potrai infatti sia perdere che recuperare Punti Vita ma essi non potranno mai e poi mai essere superiori al tuo punteggio di Vitalità. Se invece i tuoi Punti Vita dovessero scendere a zero significa che il tuo personaggio è morto e sarai costretto a ricominciare questa avventura da capo.

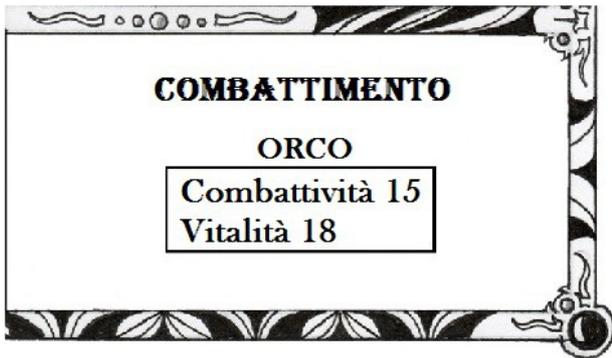
Come vedremo più avanti, i Punti Vita potranno essere persi a causa di combattimenti o trappole nascoste. Per recuperarli dovrai invece trovare ed usare degli oggetti specifici detti "curativi".

Combattività.

Il tuo punteggio di Combattività indica la tua abilità negli scontri all'ultimo sangue. Potrai aumentare il tuo punteggio iniziale grazie all'uso di eventuali armi che dovessi trovare durante l'esplorazione della locanda.

Quando entrerai in stanze occupate da feroci avversari non potrai mai scappare né chiedere loro di farti passare. Sarai sempre costretto a combatterli sino a quando uno di voi finirà all'altro mondo.

Come nell'esempio seguente, capirai di doverti scontrare con un avversario se troverai, nel riquadro sottostante l'illustrazione, la scritta "COMBATTIMENTO" seguita dal nome del tuo nemico e dai suoi punteggi.



La Vitalità di un avversario, così come la tua, indica il punteggio massimo, e quindi iniziale, dei suoi Punti Vita. Se riuscirai a portarli a zero significa che avrai vinto lo scontro.

La Combattività indica ovviamente la sua abilità negli scontri.

Il combattimento procede nel seguente modo: lancia tre dadi a sei facce e somma il risultato ottenuto al tuo punteggio di Combattività. Poi confronta questo punteggio totale con la Combattività del tuo avversario. Se il punteggio da te ottenuto sarà più alto significa che avrai ferito il tuo nemico. In questo caso dovrai sottrargli tanti Punti Vita pari alla differenza tra il punteggio che hai ottenuto e la sua Combattività. Segui lo stesso procedimento anche quando il tuo punteggio sarà inferiore alla Combattività del tuo avversario. In questo caso sarai tu a perdere Punti Vita.

Per chiarirti le idee ti facciamo un esempio.

Accedi in una stanza imbattendoti in un MOSTRO DI PIETRA che ha Vitalità 26 e Combattività 18. Ammettiamo che il tuo punteggio di Combattività, considerando eventuali bonus derivanti da armi, sia in quel momento 8. Dai il via allo scontro lanciando i tre dadi a sei facce. Ipotizziamo che il risultato del primo lancio sia 13 che, sommato al tuo punteggio di Combattività, ti conferirà un punteggio totale di 21. Confrontato con il punteggio di Combattività del Mostro di Pietra, che è 18, sarai in vantaggio di 3 punti. Significa che dovrai sottrarre 3 Punti Vita al tuo avversario che da 26 Punti Vita iniziali scenderà a 23 e così via. Ottenendo con i dadi un risultato di 10 ti ritroverai invece in una situazione di parità, nello specifico: 18 contro 18. In questo caso nessuno perderà Punti Vita.

Procedi in questo modo fino a che tu o il tuo avversario non scenderete a zero Punti Vita.

Nota importante: come già detto, dovrai affrontare obbligatoriamente ogni avversario che incontrerai ma, allo stesso tempo, se tu dovessi tornare nella stanza-paragrafo occupata da un avversario già eliminato, non dovrai ripetere il combattimento contro di esso. Ogni avversario sconfitto rimarrà nella sua stanza privo di vita, considera quindi ognuno di essi come un cadavere e non più come un ostacolo da superare. Inoltre, come spiegheremo dettagliatamente più avanti, potrai interagire con gli oggetti presenti in una stanza occupata da un nemico, o perfino con oggetti equipaggiati da esso, solo dopo aver terminato lo scontro.

Evitare Trappole.

Il tuo punteggio in questa caratteristica indica la tua capacità nell'evitare tutte le simpatiche trappole che la Triade dei Ludi Infernali ha piazzato in varie stanze della Locanda.

Capirai di avere davanti una trappola se nella parte sottostante l'illustrazione della stanza in cui entrerai troverai la scritta "TRAPPOLA" seguita da una breve descrizione di essa, da un punteggio di "PROVA" e da un punteggio di "DANNO".

Qui sotto ti mostriamo un esempio:



Le trappole che troverai nel tuo percorso, salvo rari casi, se specificato, non potranno essere evitate. Appena entrerai in una stanza dotata di trappola dovrai fare una “Prova per Evitare Trappole”.

Il procedimento è molto semplice: lancia tre dadi a sei facce e somma il risultato ottenuto al tuo punteggio di Evitare Trappole; se il punteggio totale sarà superiore al punteggio della Prova relativo alla trappola che stai affrontando, significa che la avrai evitata senza riportare conseguenze; al contrario, se otterrai un punteggio totale pari o inferiore al valore della Prova, perderai tanti Punti Vita quanto sarà il punteggio indicato relativo al Danno.

Esempio: entri in una stanza occupata da una trappola i cui punteggi sono Prova 14 e Danno 4.

Ammettiamo che il tuo punteggio di Evitare trappole sia 5 e che otterrai col lancio dei dadi un 7. Avrai così un punteggio totale di 12. La prova di Evitare Trappole sarà fallita, essendo 12 un risultato inferiore a 14. A questo punto dovrai toglierti 4 Punti Vita come indicato dal punteggio di Danno.

Nota bene: dovrai evitare ogni trappola che incontrerai solo una volta. Questo significa che, se tornerai più volte nello stesso paragrafo-stanza contenente una trappola, non dovrai più tenerne conto, a prescindere che la trappola in questione ti abbia precedentemente preso in pieno o meno.

Per quanto riguarda ogni altro tipo di azione che vorrai compiere in una stanza che ospita una trappola (esplorare l’ambiente, sistemare gli equipaggiamenti, raccogliere oggetti, ecc.) dovrai attendere il termine della prova di Evitare Trappole.

Orientamento.

Questo punteggio si riferisce alla tua capacità di movimento all’interno del grande intrico di stanze, corridoi e passaggi segreti della locanda. Il tuo punteggio di Orientamento indica esattamente il tempo che potrai sfruttare prima che il veleno che ti hanno somministrato ti mandi al creatore. In questo librogioco, infatti, il tempo è regolato dagli spostamenti che farai di stanza in stanza. In poche parole uno spostamento equivale a un cambio di paragrafo.

Esempio: se passi dal paragrafo 5 al paragrafo 23 e da questo al paragrafo 17, significa che hai effettuato tre cambi, ovvero tre spostamenti.

Effettuare un cambio totale di paragrafi superiore al tuo punteggio di Orientamento significa sfiorare il tempo limite consentito dal veleno. Se il tuo personaggio ha un punteggio di Orientamento pari a 60, significa che devi portare a termine la missione compiendo un massimo di 60 spostamenti. Al sessantunesimo cambio di paragrafo il tuo personaggio sarà considerato morto.

Durante l’avventura dovrai assolutamente annotare progressivamente sul foglio del personaggio, nello spazio in cui è riportata la dicitura “PERCORSO”, tutti i numeri dei paragrafi in cui finirai, senza omettere quelli in cui capiterai più di una volta. Questa operazione ti risulterà forse noiosa, ma ti aiuterà non solo a capire quanto “tempo” ti rimarrà ancora a disposizione per terminare la tua missione, ma anche ad orientarti meglio.

Oggetti ed Equipaggiamenti.

Adesso che hai imparato a cosa servono le caratteristiche del tuo personaggio, potrai occuparti degli oggetti che raccoglierai all’interno della locanda. Alcuni di essi potranno avere uno o più utilizzi, altri si riveleranno totalmente inutili ma, quello che più conta, è che potrai portarne con te solo in quantità limitata.

Per questo motivo abbiamo inserito sul foglio del personaggio lo “ZAINO”, la “MANO DESTRA” e la “MANO SINISTRA”.

Zaino.

Dentro lo zaino che ti è stato donato potrai inserire un numero limitato di oggetti, scegli quindi con cura quali raccogliere dalle varie stanze che esplorerai. Avere a disposizione un determinato oggetto in una determinata situazione potrebbe salvarti la vita.

Per aiutarti a capire quale è la capienza massima del tuo, zaino abbiamo deciso di dividere gli oggetti che potrai trovare in due diverse categorie:

oggetti piccoli (ingombro 1);

oggetti medi (ingombro 5).

Il tuo zaino potrà sopportare una quantità massima di oggetti per un valore totale di **ingombro 30**.

Esempio: se metterai dentro lo zaino 11 oggetti piccoli (ingombro totale 11) e 2 oggetti medi (ingombro totale 10), esso avrà un ingombro totale di 21. Avrai quindi ancora spazio per una quantità di oggetti con un ingombro massimo di 9.

Gli oggetti piccoli sono quelli che hanno una dimensione approssimativamente pari o inferiore a una mela. Esempio: penna, moneta, chiave, cacciavite, candelotto di dinamite, pozione in provetta, accendino ecc.

Gli oggetti medi sono tutti quegli oggetti che hanno una dimensione superiore agli oggetti piccoli, ma che non siano tanto grandi da non poter stare dentro lo zaino. Esempio: una bottiglia di vetro, una fune arrotolata, un pugnale, un libro ecc.

Annota accuratamente sul foglio del tuo personaggio, nel riquadro "ZAINO", tutti i nomi degli oggetti che deciderai di portare con te, stando bene attento a: scrivere il numero del paragrafo in cui li avrai trovati; scrivere il loro valore di ingombro.

Come detto prima, conoscere l'ingombro degli oggetti ti servirà a capire quando il tuo zaino sarà pieno. Dovrai invece annotare i numeri dei paragrafi relativi ad ognuno di essi per il seguente motivo: quando tornerai in una stanza in precedenza già esplorata potrai non ricordarti quanti e quali oggetti tu abbia preso da essa. Ogni tua azione all'interno della locanda avrà effetti permanenti: questo significa che se raccoglierai una mela dal tavolo di una stanza, non ritroverai quella mela nel caso tu debba ripassare per la stessa stanza in un momento successivo.

Ma non finisce qui! Durante l'avventura ti potrà capitare di doverti liberare di qualche oggetto dallo zaino, per fare spazio ad altri oggetti che reputerai più utili. Quando lo farai, l'oggetto di cui ti disferai non sparirà nel nulla, ma rimarrà nella stanza in cui ti troverai in quel momento. Questo sistema ti permetterà di recuperare eventuali oggetti di cui ti sei liberato, nel momento in cui ti dovessi rendere conto di averne bisogno.

Per ricordarti dove avrai lasciato ogni oggetto, basterà sfruttare il foglio delle "NOTE" che si trova subito dopo il Foglio del Personaggio. Su di esso dovrai scrivere semplicemente il nome dell'oggetto di cui ti libererai, seguito dal numero del paragrafo in cui lo avrai abbandonato.

Esempio: ascia in **38**; noce di cocco in **17**; pergamena in **6**; pinze in **29** ecc.

Mano sinistra e Mano Destra.

Durante l'avventura, come ogni essere umano non mutilato, potrai contare anche sulle tue mani. Non le userai solo per interagire con gli oggetti, ma anche per trasportare quelli che non potrai infilare nello zaino. L'esempio più tipico sono le armi, ma potrai impugnare anche altri oggetti che potrebbero rivelarsi utili, come per esempio: torce accese, funi, catene, specchi, secchi, ecc.

Sul Foglio del Personaggio dovrai annotare su Mano Destra e Mano Sinistra gli oggetti che vorrai impugnare, senza dimenticare di riportare il numero del paragrafo da cui li avrai sottratti. Non avrai però bisogno di scrivere il loro valore di ingombro, specialmente se si tratta di oggetti che non puoi o non vuoi inserire dentro lo zaino.

Presta però attenzione a quegli oggetti che per forma, peso o dimensione, potrai mantenere solo usando entrambe le mani. Esempio: uno spadone, un martello da guerra, un piccone ecc.

In questo caso annota semplicemente lo stesso nome dell'oggetto sia su Mano destra che su Mano Sinistra.

Interazione con gli ambienti e gli oggetti della Locanda.

In questo librogiooco illustrato non ti verrà sempre detto cosa potrai o non potrai fare. Nei vari paragrafi in cui capiterai, ti verranno date solo alcune informazioni per risolvere situazioni particolari, ma per quanto riguarda tutto il resto, avrai totale libertà d'azione. Sarai tu a decidere come interagire con i contenuti delle illustrazioni di ogni stanza.

Vedi un oggetto che ti interessa? Segnalo nel dovuto modo sul Foglio del Personaggio come ti abbiamo spiegato prima.

C'è una leva su una parete? Sei libero di azionarla.

C'è un tavolo in una posizione che non ti piace? Sei libero di spostarlo.

C'è un contenitore di vetro che racchiude qualcosa che ti interessa? Sei libero di infrangerlo.

Un avversario che hai appena ucciso ha addosso un oggetto che ti attrae? Sei libero di sottrarglielo.

Potrai fare qualsiasi cosa, tenendo però conto di alcuni fattori importanti che ora ti andremo ad elencare e spiegare.

Onestà.

Come dovresti fare in ogni librogiooco, sii onesto in ogni azione che compi. Se commetti qualche errore, non fare finta di niente! La riuscita finale in questa avventura sarà mille volte più gratificante se ottenuta senza barare. In questo librogiooco barare significa interagire con gli ambienti e gli oggetti della locanda senza rispettare il regolamento spiegato finora.

Non infilare nello zaino un oggetto di dimensioni eccessive; non usare come arma qualcosa di improponibile; non attraversare porte chiuse senza prima aver trovato il modo di aprirle; non usare oggetti che non possiedi ecc.

Logica.

Agisci sempre secondo logica, rispettando le leggi della fisica e tenendo conto dei limiti del tuo personaggio, che è pur sempre un essere umano. Non potrai certo pensare di spostare mobili troppo grandi, o tagliare con un seghetto delle colonne di marmo, o compiere dei salti da atleta olimpionico.

Tieni anche conto del fattore tempo. Esso come ben sai è relazionato al numero dei cambi di paragrafo ma, ovviamente, non potrai svolgere azioni che ti porterebbero via svariati minuti o perfino ore, come per esempio: incendiare una porta, fare una torre di libri, preparare trappole sofisticate ecc.

Per quanto riguarda l'interazione con gli oggetti, non preoccuparti se sul Foglio del Personaggio dovesse risultare che tu abbia entrambe le mani occupate. Quando esplorerai una stanza, usando la logica, potrai considerare gli oggetti che tieni in mano come adagiati sul pavimento o su un tavolo. In questo modo potrai agire liberamente, afferrando, lanciando o rompendo, tutto quello che vorrai.

Tieni infine conto del tipo di materiale degli oggetti che troverai: un oggetto di vetro si può rompere, uno di metallo no.

Se dovessi avere difficoltà nel riconoscere un oggetto o il suo materiale dalla sua illustrazione, sarai libero di interpretarla a tuo piacimento, anche senza avere la sicurezza al 100%. L'importante è che tu sia onesto e razionale.

Per quanto concerne gli oggetti o arredamenti che si rivelino dei contenitori chiusi (es. armadi, scrigni, scatole ecc.), considerali sempre come vuoti o contenenti oggetti di nessun utilizzo.

Inventiva.

Per terminare nel migliore dei modi questo librogiooco, devi assolutamente chiedere alla tua fantasia di fare gli straordinari. Il giusto utilizzo di alcuni oggetti, in determinate situazioni, potrà essere fondamentale per il proseguo della tua avventura. Cerca di intuire quali utensili o arredamenti siano totalmente inutili e quali invece possano trasformarsi in una risorsa.

Ricordando di essere onesto e di usare la logica sarai liberissimo di mettere in pratica ogni tua idea!

Vuoi legare una fune a una sporgenza su una parete? Fai pure.

Vuoi spostare un comodino per tappare un buco? Procedi senza chiedere il permesso a nessuno.

Non solo, per rendere il tutto ancora più realistico, è importante che tu **prenda nota** di tutto quello che farai all'interno delle stanze. Sul foglio delle Note dovrai per forza segnare ogni spostamento/modifica di un oggetto, senza dimenticare il numero del paragrafo relativo. Es: rovesciato una botte al **16** ; azionato una leva al **28**; bruciato della paglia al **9** ecc.

Questo è essenziale affinché alcune situazioni possano concretizzarsi. In alcuni paragrafi, infatti, ti potrà venir chiesto se hai compiuto una determinata azione. Aver fatto o meno qualcosa, pregiudicherà il proseguo della tua avventura.

Porte aperte e porte chiuse.

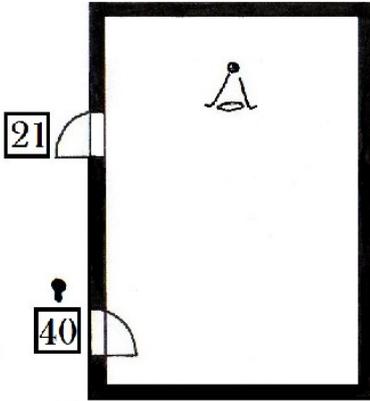
Le porte delle stanze della locanda, sono per la stragrande maggioranza porte apribili con un semplice giro di maniglia.

Alcune di esse saranno però chiuse a chiave.

Le riconoscerai se, sullo schemino della stanza di appartenenza, le troverai affiancate da questo simbolo:



Nell'esempio qui sotto abbiamo una stanza con due porte, di cui una chiusa a chiave.



Potrai incontrare due tipi di porte chiuse: quelle contenenti figure (es. incise o in bassorilievo) e porte senza nessuna figura o decorazione particolare.

Le prime potranno essere aperte solo ed esclusivamente con chiavi apposite, che abbiano l'impugnatura della stessa forma della figura sulla porta. Esempio: una porta con una figura di gufo, potrà essere aperta solo con una chiave dall'impugnatura a forma di gufo.

Stai quindi ben attento ad individuare chiavi insolite all'interno delle stanze che esplorerai!

Potrai invece aprire le porte chiuse prive di figure solo ed esclusivamente usando la forza, ovvero sfondandole con qualcosa di adatto che potrebbe essere un oggetto pesante che possa fungere da ariete o qualsiasi altro oggetto che risulti adatto allo scopo e che rispetti le regole sulla logica.

Armi e loro Bonus.

Inizierai la tua missione a mani vuote, ma, con un po' di fortuna e determinazione, dovresti riuscire facilmente a procurarti delle vere armi o degli oggetti che possano essere usati come tali. Questi ultimi potrebbero essere per esempio dei soprammobili di materiale duro e pesante, delle bottiglie di vetro rotte o dei pezzi di legno scheggiati. Sta a te usare anche in questo senso la tua inventiva, rispettando le regole sulla logica e l'onestà.

Eccoti un elenco di ogni arma possibile con relativo bonus alla tua Combattività. Ricorda che tale bonus potrà essere sfruttato in combattimento solo se avrai già in mano l'arma nel momento in cui inizierai uno scontro. Inoltre, sarai libero di impugnare due armi contemporaneamente, ma potrai sfruttare il bonus di Combattività solo da una di esse, a tua scelta.

Oggetti usati come arma: +1 Combattività;

Armi piccole (coltelli, pugnali, tirapugni ecc.): +2 Combattività;

Armi medie (daghe, spade, mazze ferrate, asce ecc.): +3 Combattività;

Armi a due mani (spadoni, alabarde, picche ecc.): +5 Combattività.

Oltre alle armi potrai sfruttare gli scudi. Anch'essi ti conferiranno un bonus alla Combattività ma, bada bene, potrai sfruttare il bonus di uno scudo solo se con l'altra mano impugnerai un'arma. Avere due scudi, o uno scudo e una mano libera, o uno scudo e una mano occupata da un oggetto che non sia un'arma, non ti darà nessun vantaggio in combattimento.

Uno scudo occuperà una "Mano" sul Foglio del Personaggio. Inutile dirti che se userai un arma a due mani non potrai equipaggiare uno scudo.

Ad ogni modo eccoti un elenco del tipo di scudi che potrai usare con i relativi bonus.

Oggetti usati come scudo (es. uno sgabello di legno): +1 Combattività;

Scudo di legno: +2 Combattività;

Scudo di ferro: +3 Combattività.

Attenzione: in questa avventura non potrai sfruttare indumenti e protezioni varie per cercare di ottenere un ulteriore bonus in Combattività. Denudare un avversario ucciso per impossessarti dei suoi vestiti ti porterebbe via troppo tempo e non è detto che il tuo personaggio abbia la stessa taglia delle sue vittime.

Oggetti curativi.

Ci sono pochi tipi di oggetto che potranno permetterti di recuperare Punti Vita durante la tua avventura.

Uno di questi è il cibo, qualsiasi esso sia, ma potrai sfruttarlo solo una volta durante tutto il tuo percorso. Scegli quindi bene il tuo momento di "ristoro". Un qualsiasi oggetto-cibo, sia esso una frutta o un pezzo di carne, ti farà recuperare 10 Punti Vita.

Oltre al cibo potrai sfruttare fortunatamente anche le **pozioni**. Esse occuperanno 1 Ingombro sul tuo Zaino e sarai libero di usarle quando vorrai, tranne che durante un combattimento. Ogni pozione conta come una dose che ti farà recuperare 5 Punti Vita.



Le pozioni in provetta sparse per la locanda sono tutte uguali e sono così riconoscibili:

Acido.

Girando per la locanda potrai trovare un particolare tipo di acido all'interno di alcune bocce di vetro.



Esse sono così riconoscibili:

Ogni boccia di acido vale come una dose che potrai sfruttare in combattimento.

Potrai usarle nel seguente modo solo se le avrai in MANO quando incontrerai un nemico: togli 7 Punti Vita al tuo avversario prima di iniziare il combattimento.

Potrai usare solo una boccia di acido per scontro.

Gli oggetti della Missione.

Il compito a cui ti ha costretto la Triade sarà quello di recuperare le tre parti dell'oggetto che hanno selezionato per te.

Aguzza bene gli occhi! Queste tre parti saranno sempre visibili ma, allo stesso tempo, ben mimetizzate tra gli arredamenti e gli oggetti delle varie stanze. Quando troverai le parti che cerchi, dovrai semplicemente riportarle sul foglio delle note. Non dovrai considerarle come dei veri oggetti, non occuperanno quindi spazio né nello Zaino né tra le tue Mani.

Ricorda che quando le avrai trovate tutte e tre, dovrai correre a ritroso sino alla stanza del paragrafo 5.

Se ci riuscirai entro il tempo limite dettato dal tuo punteggio di orientamento, significa che avrai portato a termine la missione.

Nel caso che ciò avvenga **dovrai dirigerti subito al paragrafo 45.**

Se invece ti arrenderai e non vorrai più tentare questa impresa potrai consultare il paragrafo 50.

In esso ti verranno svelati i paragrafi dove sono nascoste le parti degli oggetti speciali scelti dalla Triade. Potrai consultare questo paragrafo anche se porterai a termine la missione, giusto per scrupolo, per assicurarti di aver visto giusto.

E con questo è veramente tutto.

Adesso potrai finalmente cimentarti in questa folle impresa.

Ti auguriamo di nuovo buon divertimento e buona fortuna!

Vai al **5**.

La Triade dei Ludi Infernali

1.

Se hai deciso di intraprendere l'avventura di Manlio il Barbaro vai al **2**.

Se vuoi interpretare Natasha l'Elfa vai al **3**.

Se invece preferisci seguire le orme di Tony il Paladino vai al **4**.

2.

Tu sei Manlio, un trentottenne che ama tenersi in forma.

Dopo un'infanzia e un'adolescenza trascorse prevalentemente davanti ai giochi di ruolo e ai videogiochi, hai deciso di cambiare vita, abbandonando quello che definisci il "mondo dei nerd", per dedicarti al tuo aspetto esteriore. Hai così iniziato a spendere sempre più soldi in abiti che tu definisci eleganti, ma che altri considerano "da tamarro". Non solo, ti sei segnato in una palestra frequentandola così spesso che hanno iniziato a chiamarti "l'eremita dei pesi".

Del ragazzino basso e gracile è rimasto solo il basso, sei diventato ormai un ammasso di muscoli. Vorresti essere altrettanto fiero dei tuoi capelli, ma la cruda realtà è che sei pelato da parecchio tempo. Ed è a questa tragedia che hai sempre dato la colpa per i tuoi continui insuccessi con le donne ma, il vero motivo invece, è che sei un egocentrico mitomane e che vivi ancora a casa di tua madre.

Per fortuna almeno sul piano lavorativo non ti puoi lamentare. Alcuni anni fa, è entrato in palestra un ometto grasso sulla cinquantina, dicendo che voleva una volta per tutte mettersi in forma. Ti giunse voce che questo signore fosse un pezzo grosso di una catena di supermercati e allora hai iniziato a fargli da personal trainer gratuito, sperando in un ritorno che magicamente c'è stato. Hai così firmato un contratto a tempo indeterminato come caporeparto all'ortofrutta del supermercato più frequentato della città.

Dopo esserti comprato un'auto, che hai ovviamente fatto modificare, hai iniziato a fare un pensierino su un Harley Davidson di seconda mano. Ma proprio quando stavi per decidere di acquistarla, hai notato su Facebook un post riguardante un live fantasy: giochi di ruolo dal vivo all'interno di una foresta non troppo distante dalla tua città.

Hai pensato che fosse giunta l'ora di tornare alle tue vecchie passioni, senza allo stesso tempo dover rimanere chiuso in casa come uno sfigato. Ti sei iscritto al live con un anticipo di due mesi e hai deciso senza indugio di farti crescere la barba per ottenere un vero aspetto da barbaro! Fortunatamente hai trovato su internet un'ascia e un costume adatti a questa occasione. Ti sono costati un occhio della testa, ma sempre meno di quanto ti sarebbe costata l'Harley Davidson.

Il giorno è finalmente giunto!

Ti presenti al live con un'ora di ritardo, per esserti perso in una stradina di campagna e per aver accuratamente riempito parte della tua testa con delle rune di cui non conosci nemmeno il significato. Gli altri giocatori, per la maggior parte a te sconosciuti, hanno già fatto un briefing generale e nessuno sembra avere molta voglia di spiegarti tutto quello che c'è da sapere per questo live. Una ragazza più gentile degli altri ti dà delle indicazioni frettolose prima di abbandonarti per raggiungere il suo gruppo di avventurieri.

Ti aspettavi un inizio migliore, ma non te ne importa. Sei venuto qui principalmente per dimostrare la tua abilità con le armi (seppur finte) e per sfoggiare i tuoi muscoli. Ti senti un barbaro in tutto e per tutto e, per fortuna, non verrai mai a sapere che gli altri si sono convinti che tu stia interpretando un nano, dato che sei alto appena un metro e sessanta. Con quell'ascia, la testa pelata e la barba che porti, non hanno poi tutti i torti.

Il Master principale dà l'avvio al live e ti ritrovi in solitudine a dover vagare in una zona del bosco troppo fitta per i tuoi gusti. Non hai capito praticamente nulla di quello che devi fare e dove tu debba andare. Hai un unico pensiero a guidarti e questo pensiero ti dice: << Appena becchi qualcosa che respira massacrata a colpi di ascia!>>

Ma dopo dieci minuti di camminata non solo non hai incontrato anima viva, ma sei piombato nel più profondo silenzio interrotto soltanto dal gracchiare di alcune ghiandaie. Non odi la voce di nessun giocatore. Dove saranno finiti tutti? O forse sarebbe meglio dire: dove sei finito tu?

Proprio mentre inizi ad ipotizzare che sarebbe meglio tornare sui tuoi passi, una fitta nebbia inizia a circondare gli alberi intorno a te. Una cosa insolita dalle tue parti, e proprio nel momento sbagliato. Cominci a gridare, ma nessuno sembra sentirti. Insisti imperterrito mentre cerchi di seguire il sentiero a ritroso, ma non ottieni nessuna risposta.

La nebbia non ti molla, anzi, adesso è così fitta che sembra quasi uscire da una gigantesca macchina del fumo usata per un concerto metal. Dopo alcuni minuti che ti sembrano un'eternità, ti si presenta davanti agli occhi una maestosa quercia cava, che non avevi assolutamente notato quando hai percorso questo stesso sentiero nel senso inverso. Non avrai per caso preso un'altra via senza accorgertene?

Le tue grida per richiamare l'attenzione di qualcuno lasciano spazio alle bestemmie. Se nei paraggi ci fosse una suora, probabilmente ti scambierebbe per l'Anticristo.

La foga e l'entusiasmo che avevi quando hai iniziato il live si tramutano prima in rabbia, poi in disperazione, quando ti accorgi che i minuti sono diventati sicuramente ore e che la nebbia non solo non ti ha lasciato mai tregua, ma è diventata ancora più impenetrabile. Hai paura perfino di camminare a passo spedito per non sbattere o inciampare su rami, rocce o radici che in questa situazione sono visibili solo quando li hai letteralmente a portata di mano. Maledici di non aver portato con te il cellulare per non contravvenire alle regole del gioco e cominci a provare non solo stanchezza, ma anche fame e sete.

Ti riposi sedendoti su una comoda roccia ricoperta interamente di muschio. Quando ti rialzi non sai quanto altro tempo sia passato, sai solo che l'unica idea che ti sia venuta in mente è di abbandonare il sentiero che hai seguito finora, per procedere verso un'unica direzione. Andando sempre dritto prima o poi arriverai in mezzo alla civiltà, questo è quello che spero.

Quando ti fermi nuovamente per tirare il fiato il sole sta ormai tramontando. Se solo non ci fosse questa nebbia potresti prendere coraggio e arrampicarti su uno degli alberi più alti per cercare di capire dove sei. Non sai veramente più che fare. Riprendi il cammino chiedendoti come mai tieni ancora in mano la tua ascia da guerra in lattice. Sinora non ti è servita proprio a niente.

Ma quando ormai alla nebbia si aggiungono anche le ombre del crepuscolo, ti pare di scorgere una luce artificiale. Corri all'impazzata verso di essa fregandotene di ogni eventuale radice che potrebbe farti ruzzolare a terra. Hai visto bene: davanti a te appare un cancello di legno, aperto e illuminato da due lampioni.

Solo in questo momento ti rendi conto di trovarti su un sentiero abbastanza largo da poter essere percorso da un'automobile. Senza indugiare oltre varchi il cancello e, dopo un centinaio di metri, gli alberi lasciano posto a uno spiazzo erboso che circonda un antico edificio di pietra a più piani che parrebbe essere stato ristrutturato di recente. L'ingresso è facilmente riconoscibile da un grande portone preceduto da una breve passerella di legno. Prima di essa noti però un cartello. Avvicinandoti leggi con chiarezza questa scritta: *Locanda*.

Una locanda in mezzo a questo bosco?!

Non ne avevi mai sentito parlare. E poi, al massimo, ti saresti aspettato un agriturismo, o un b&b. La parola Locanda ti suona antica o forse... che non sia semplicemente un luogo di ristoro per i partecipanti al live? Per la prima volta da quando è iniziata questa disavventura ti scappa un mezzo sorriso. Pieno di speranza corri verso il portone bussando così forte che sembrerebbe tu lo voglia sfondare.

Nessuno viene ad aprire e, in preda alla fatica, alla fame, alla sete e adesso anche al freddo della sera, prendi coraggio e spingi il portone che con tua grande sorpresa si spalanca. Piombi dentro una stanza calda ed illuminata. Qui dentro pare non esserci anima viva. Non senti ne voci ne rumori.

<< Permesso?! C'è nessuno?!>> ma non ottieni risposta.

Ti accasci su una sedia, gettando a terra la tua ascia in lattice, chiedendoti con quale pazienza tu abbia potuto portartela dietro fino a qui. Ti guardi intorno e noti con piacere una tavola imbandita con del cibo ancora fumante. Ci sono degli spaghetti al sugo, della frutta fresca, del formaggio, una zuppa di pesce, ma ti senti attratto soprattutto da un pollo arrosto che sembra implorarti di mangiarlo. Proprio mentre pensi a come comportarti noti che sul tavolo c'è anche un cartellino bianco con su scritto: *torniamo tra poco servitevi pure*.

Non ti serve sapere o vedere altro.

Forse qualcuno al tuo posto avrebbe prima esplorato gli altri interni della locanda, ma la tua fame non ti da tregua. La plachi velocemente dando un assaggio praticamente a tutto. E anche la tua sete scompare alla svelta, dopo aver liquidato mezza brocca di un ottimo vino rosso. Finalmente soddisfatto dopo una giornata terribile, ti lasci andare su un comodo divano con ancora in mano quel che resta dell'ultima coscia di pollo che hai divorato.

Inizi ad aver sonno e non te ne meravigli. Forse una bella dormita è quel che ci vuole, sperando che i padroni di questa locanda, al loro rientro, non ti scambino per un ladro. Ma non riesci a pensare ad altro perché i tuoi occhi si chiudono da soli e ti addormenti di colpo.

Quando ti risvegli, punzecchiato da qualcosa o qualcuno, anziché riposato, ti senti stordito e confuso.

Ti viene spontaneo gettare un urlo appena ti accorgi di essere in compagnia di tre strani individui.

Ma dalla tua bocca non può uscire niente. Ti hanno imbavagliato e perfino legato le gambe e i polsi ad una sedia.

Cosa mai sarà successo?! Chi sono questi personaggi e cosa vogliono da te?!

La stanza dove vi trovate è la stessa dove hai fatto gozzoviglia, ma non sai dire quanto tempo sia passato da quando ti sei addormentato. Osservi meglio queste persone e noti che portano degli insoliti abiti con cappuccio che tengono abbassato, celando così la parte superiore del viso. Se fossero dei personaggi di un videogioco li scambieresti per dei negromanti.

C'è una donna che potrebbe avere circa la tua età, con un seno prosperoso e una folta chioma corvina. In altre occasioni ci avresti provato, ma non ti sembra questo il caso. Ella è vestita completamente di rosso, mentre l'abito di un uomo più anziano e grassoccio che sta al suo fianco, è interamente bianco.

Egli ha una barba rossa incolta e anche se non puoi vedere i suoi occhi, hai come l'impressione che ti stia squadrandolo da cima a fondo.

L'ultimo dei presenti è un individuo che potrà avere al massimo quarant'anni. E' completamente vestito di nero e per qualche ignoto motivo, tiene in mano un macabro teschio umano che ti auguri sia finto. Ma quello che ti colpisce di più è il suo mento: è il più lungo che hai mai visto in vita tua, secondo solo a quello del wrestler giapponese Antonio Inoki.

Riflettendo un attimo potrebbero essere anche loro dei giocatori di ruolo dal vivo. Quali altre persone potrebbero vestirsi in questo modo, proprio in questa foresta, proprio in questo giorno? Se tu avessi la bocca libera ti verrebbe voglia di sorridergli e di dire: << Su dai! Un gioco è bello quando dura poco. Slegatemi e ditemi cosa sta succedendo!>>

Ma purtroppo non puoi far altro che attendere una loro mossa.

Il primo a parlare è l'uomo vestito di bianco. Sembra una persona molto pacata e con tono altrettanto pacato, tenendo le braccia dietro la schiena, esordisce in questo modo: << Non sappiamo chi tu sia, ma sicuramente stavi giocando a un gioco di ruolo dal vivo e stavi facendo il nano. Ottimo costume e bella anche l'ascia. Ma fattelo dire: quelle rune scritte a casaccio...>>

<< Saresti meno ridicolo con un Pokemon tatuato sulla fronte!>> interviene la donna, che fa sganasciare dalle risate l'uomo vestito di nero.

Il "bianco" riprende a parlarti restando impassibile: << Ma qui, caro mio, non sei in mezzo a una tipologia di gioco ormai superata. In questa locanda io e i miei compagni abbiamo deciso di ospitare il gioco di ruolo definitivo!>>

<< Mio Dio ma chi sono questi pazzi e cosa vogliono da me?!>> è questo che urla dentro la tua testa.

<< Capo. Perché prima non ci presentiamo?>> suggerisce il "nero".

<< Sì. Giusto. Caro nano pelato e barbuto, io sono Andrew Little Angel, creatore di giochi da tavolo, giornalista e scrittore. Al mio fianco Media Eva, blogger appassionata di letteratura e giochi di ruolo fantasy. Ed infine il nostro Necromauro, Archeologo autore di librigame e giochi di ruolo nonché creatore di mondi fantastici ucronici>>.

Dopo questa presentazione ti senti ancora più spaventato. Questi sono platealmente nomi inventati. Significa che vogliono nascondere la loro vera identità e hai paura di scoprire il perché.

<< La cena è stata di tuo gradimento?>> ti chiede Necromauro soffocando a stento una risata.

<< E a quanto pare ci ha dato dentro con il vino>> gli fa eco Media Eva.

Ma Andrew resta sempre impassibile, non badando ai suoi compagni, e la cosa lo rende sempre più inquietante.

<< Dicevo... caro nano muscoloso... che in questa locanda, con grande fatica e dedizione...>>

<< E con spese folli!>> precisa Media Eva.

<< Abbiamo ristrutturato questo edificio antico trasformandolo in un'accogliente locanda, se la si vede solo dall'esterno, ma al suo interno si celano tante di quelle macabre sorprese che se te le raccontassi non mi crederesti mai. E' per questo che ti faremo girare liberamente per le stanze che abbiamo preparato per te e per gli altri sfortunati come te>>.

Mentre Andrew finisce quest'ultima frase, scopri che la tavola su cui hai mangiato è di nuovo imbandita con pietanze simili e non meno invitanti di quelle che hai divorato poco fa. Questi individui si aspettano forse altre visite?

Ma il "bianco" riprende il suo discorso.

<< Tra poco ti slegheremo e ti leveremo il bavaglio dalla bocca, ma non pensare minimamente di vendicarti!>>

A queste parole noti con terrore che sia Necromauro, che Media Eva, non riescono a nascondere un sorriso maligno.

Cosa mai staranno architettando questi folli?

<< Caro il nostro nano...>> prosegue Andrew. << Nel vino che hai bevuto c'era del sonnifero. E se avessi preferito l'acqua non ti sarebbe andata meglio. Hai dormito poco meno di un'ora, ma adesso è tempo che tu ti dia da fare!>>

<< Per il nostro macabro divertimento!>> aggiunge Necromauro.

<< Non gli abbiamo ancora spiegato del veleno!>>

<< Una cosa per volta cara Eva>> risponde Andrew.

<< Come forse avrai capito dalla nostra presentazione, siamo amanti sia dei giochi, che del fantasy, e siamo stufi dei soliti rolegame, siano essi da tavolo o dal vivo. Abbiamo quindi inventato i Ludi Infernali!>>

<< Anche se io avrei preferito chiamarli Ludi Funebri!>> precisa Necromauro.

<< Per fortuna non gli abbiamo dato ascolto, vero Eva? Ad ogni modo, caro nano, non metterti strane idee in testa. E' inutile che tu cerchi di fuggire da qui. Non c'era solo sonnifero in quel vino, ma anche un potente veleno che per tua fortuna agisce a scopo ritardato>>

<< Ma neanche troppo!>> aggiunge Media Eva scoppiando in una risata sadica.

Non sai perché, ma credi a tutto quello che ti dicono e inizi a tremare dal terrore. A che possono servire i tuoi muscoli in una situazione come questa? Potresti massaccrarli di botte una volta che ti avranno liberato, ma se lo farai, questo trio di psicopatici potrebbe non aiutarti a fermare il veleno.

E pensi bene, perché Andrew precisa: << Noi e solo noi abbiamo l'antidoto per questo veleno. Sei libero di scappare, ma prima che tu giunga in mezzo alla civiltà per chiedere aiuto, sarai già bello che morto. Non hai altra scelta che fare quello che ti stiamo per chiedere. Necro, diglielo tu!>>

<< Noi, la Triade dei Ludi Infernali, ti invitiamo a partecipare al nostro gioco di ruolo definitivo, i Ludi Infernali, appunto. Devi esplorare l'interno di questa locanda affrontando trappole mortali e nemici terribili che abbiamo assoldato per rendere la tua esperienza ludica più entusiasmante che mai!>>

<< Direi epica!>> esclama Media Eva con aria sarcastica.

<< Ma non dovrai solo andare a zonzo per le stanze>> continua Necromauro. << Il tuo vero scopo sarà quello di trovare le tre parti di una doppia ascia da guerra. Non come quella che ti sei portato dietro. Un'ascia vera in metallo, che se usata in battaglia farebbe strage di teste!>> e mentre il "nero" dice questo, Andrew Little Angel srotola davanti ai tuoi occhi una pergamena sulla quale è illustrata una doppia ascia.

<< Guardala bene>> precisa. << Dentro la locanda potrai trovare altre armi, ma solo quest'ascia possiede queste rune e ha l'asta fatta in questo modo.>>



Fatto ciò mette via la pergamena e, battendo le mani, chiede ai suoi compagni di liberarti. Media Eva, mentre aiuta Necromauro a slegarti, ti sussurra a un orecchio: << Se ancora non lo avessi capito... noi non stiamo scherzando. Non osare farci del male o non ti daremo mai l'antidoto>>.

Questi ti sembrano totalmente pazzi e dopo che ti tolgono il bavaglio dalla bocca rimani comunque muto. Non sai proprio cosa dire.

<< Bene bene>> dice sollevato Little Angel. << Ti stai dimostrando più sveglio di quanto pensassimo. Hai già capito che qui facciamo sul serio. Ma non perdiamo altro tempo, non vedo l'ora di vedere se sei in grado di superare veramente i Ludi Infernali. Tieni questo!>> ti dice porgendoti uno zaino in pelle grande quanto quelli che usavi per andare a scuola.

<< Portalo con te, ti tornerà sicuramente utile. Dentro la locanda non troverai soltanto trappole e nemici, ma anche oggetti che potrebbero salvarti la vita. E fai presto a rimediare qualche arma. E non parlo di armi in lattice, ma di armi vere e proprie. Se ancora ti fosse poco chiaro... i nemici che incontrerai cercheranno di ucciderti! Se non vuoi fare una brutta fine attaccali con tutta la foga che puoi!>>

Quello che stai sentendo ti giunge così surreale e allo stesso tempo terrificante. Non sei preparato a una situazione del genere. Ma d'altronde, chi altri lo sarebbe al tuo posto? Vorresti che fosse solo un incubo ma, dato che non lo è, non puoi far altro che partecipare a questo folle gioco che loro chiamano "I Ludi Infernali".

Seguono attimi di silenzio dove l'unica cosa che fai è sistemarti lo zaino sulle spalle.

Per la prima volta Andrew Little Angel sorride e, colpito da un lampo di fierezza, ti dice: << Bravo ragazzo. Non sei certo uno che si tira indietro. Procedi pure. Muoviti liberamente in questa locanda e torna da noi solo quando avrai trovato tutte e tre le parti della doppia ascia. Ricorda di sbrigarti, non sappiamo quando il veleno farà definitivamente effetto. Saremo lieti di salvarti la vita e di lasciarti andare. Dipende tutto da te. Vai ora! Fai uscire l'eroe che porti dentro!>>

<< Questo nano sembra fare sul serio!>> fa notare Media Eva. Ma tu finalmente trovi il coraggio di reagire e prima di "partire" per la tua nuova avventura tieni a precisare: << Un barbaro! Sono un barbaro luridi bastardi! E prima o poi ve la farò pagare!>>

Manlio il Barbaro, i tuoi Ludi Infernali iniziano qui.

Procedi leggendo il regolamento dove troverai tutto quello che ti servirà per affrontare questa missione.

Buona fortuna.

3.

Tu sei Natasha, trentaquattrenne di origini russe che di mestiere fa l'impiegata postale.

Detesti il tuo lavoro, ma per fortuna rimedi a questa insoddisfazione con le tue passioni. Oltre ad essere vegana ed amante degli animali (specialmente dei gatti che tieni in casa), sei un sfegatata di qualsiasi cosa abbia a che fare col fantasy, sia esso un romanzo, un gioco di ruolo o un film. Dalla tua vita hai escluso solo i videogiochi online, perché hai avuto una brutta esperienza con uno di essi, di ambientazione fantasy, appunto. Ti sei letteralmente drogata di questo gioco perdendo il contatto con la realtà per quattro lunghi anni che ti sono sembrati quaranta.

La tua vita sentimentale è un disastro. Non fai che frequentare ragazzi che hanno le tue stesse passioni, ma allo stesso tempo sei attratta solo da uomini rudi e rozzi, che il fantasy non sanno neanche cosa sia. Ti sei lasciata di recente con un ragazzo più giovane di te che si è rivelato troppo appiccicoso. In compenso, la breve storia con lui, a qualcosa è servita: ti ha fatto conoscere i giochi di ruolo dal vivo presentandoti il folto gruppo di persone con cui condivide questo interesse.

Sei ormai al tuo decimo live e sei nota a tutti come "l'elfa scarlatta", dato che porti dei bei capelli rossi, ovviamente tinti.

Ma oggi hai voluto sorprendere i tuoi compagni di gioco presentandoti con una parrucca di capelli neri. Il tuo costume è favoloso ed apprezzato da tutti. Hai perfino un arco con tanto di faretra e frecce dalle punte rigorosamente in gommapiuma.

Negli ultimi live tu e altri conoscenti avete consolidato un gruppo che sta facendo figuroni. Con te c'è Tony, il titolare di una fumetteria, che interpreta un paladino, poi c'è Marco, un meccanico che ha scelto per se un mezz'orco dal nome impronunciabile, ed infine Marisa, una studentessa universitaria molto timida che riveste i panni di una maga.

Terminato il briefing generale, Tony, il leader del vostro gruppo, vi chiede di riunirvi per discutere sul piano che ha in mente per questo live. Ma tu sei distratta dall'arrivo di un ritardatario, un ragazzo basso e pelato dai bicipiti esplosivi. Lo vedi in difficoltà e, presa da un impeto di altruismo, inizi a rispondere alle sue domande. A quanto pare è la prima volta che partecipa a un gioco di ruolo dal vivo.

Ma Tony e gli altri ti richiamano ai tuoi doveri di elfa e sei costretta, pur con dispiacere, a congedarti dal nuovo arrivato.

<< Non perdere tempo con quel niubbo pelato >> ti rimprovera Tony sottovoce appena raggiungi il tuo gruppo. Dopo di ché, infogato e competitivo come suo solito, inizia a parlarvi di quello che ha in mente per oggi. E quando finalmente vi inoltrate nel bosco, ti accorgi che siete tra gli ultimi ad essere entrati in gioco.

I tuoi compagni, compresa la timida Marisa, oggi sembrano più spericolati del solito. Procedono speditamente tra sentieri, cespugli, sassi, e perfino rovi. Ben presto resti indietro, ma non fai in tempo a chiedere agli altri di aspettarti, che una grande lepre bianca ti balza davanti e appena ti nota si dilegua tra la flora in un batter d'occhio.

<< Una lepre!>> gridi entusiasta.

Ma da lontano, Marco, che sembra un po' seccato, ti risponde: << E chi se ne frega!>>

Tony pare pensarla come lui: << Dai sbrigati Crisalide!>> ti riprende usando il nome che hai scelto per l'elfa che interpreti.

Non dai retta ai tuoi compagni e compi alcuni rapidi passi nella direzione in cui hai visto sparire l'animale. Ma il tuo tentativo di raggiungere la lepre risulta vano, non la vedi e non senti nessun ramo o cespuglio che vengono mossi. A quanto pare la bestiolina ha deciso di non mostrarsi più. Un po' delusa torni in direzione dei tuoi compagni chiamandoli uno ad uno ma, stranamente, non ottieni risposta.

<< I soliti stronzi. Sono andati avanti senza aspettarmi!>> diresti volentieri se fossi una pazza che parla da sola.

Cerchi di procedere speditamente per raggiungerli e li richiami una, due, tre volte, ma pare proprio che non ti sentano, o forse ti stanno facendo uno scherzo. In entrambi i casi gliene canterai quattro appena sarai di nuovo tra loro.

Intanto, una nebbia inizia a penetrare timidamente nel bosco. Un fatto insolito da queste parti.

Passano altri venti minuti e di Tony, Marco e Marisa non vedi neanche l'ombra. Non basta, temi proprio di esserti persa. Oltre loro non hai incontrato neanche altri giocatori. Inizi a pensare di aver preso un sentiero sbagliato che ti abbia portata ben oltre l'area di gioco. Maledicendo la lepre, ti accorgi che la nebbia si sta facendo sempre più fitta.

<< Così non va proprio bene>> stavolta parli da sola per davvero.

Imprecando contro il regolamento del live, che vieta l'uso del telefonino, non puoi far altro che procedere nel bosco gridando di tanto in tanto i nomi dei tuoi amici. Tutto è vano. Sono passate sicuramente almeno due ore e non hai incontrato anima viva. A farti compagnia ci sono solo la nebbia, che ormai ti fa distinguere ogni cosa solo a due metri di distanza, e il gracchiare fastidioso di alcune ghiandaie.

Sei parecchio preoccupata e inizi a tremare letteralmente dalla paura. Vestita leggera come sei, non puoi permetterti di passare la notte in questo bosco. Devi prendere una decisione saggia e alla svelta.

Potresti arrampicarti su uno degli alberi più alti che ti circondano per capire dove ti trovi, ma non solo non sei un'abile arrampicatrice, ma soffri anche di vertigini. Potresti accendere un fuoco per attirare l'attenzione, ma non hai visto abbastanza programmi TV di sopravvivenza e quindi non hai la minima idea di come fare.

Non ti resta che procedere spedita verso un'unica direzione senza badare ai sentieri. Procedendo sempre dritta dovrai pur finire in mezzo alla civiltà, questo è almeno quello che speri e che ti dà la forza per compiere un passo dopo l'altro.

Le tue speranze scemano presto. Si avvicina l'ora del tramonto e la tua situazione non è migliorata di una virgola, anzi, ora alla preoccupazione si aggiungono stanchezza, fame e sete. La tua camminata si fa barcollante, più che un'elfa sembri ormai uno zombie.

Giunge infine il crepuscolo. In tutto questo tempo la nebbia non ti ha mai abbandonata.

Inocchi una freccia, tendi l'arco e la spari nel buio tra gli alberi e con tutta la rabbia e la disperazione che hai in corpo getti prima l'arco a terra e poi delle urla disumane verso la boscaglia: << Fanculoooooooooooooooooooooo!! Foresta di mer...ma cosa diavolo è quella?!>>

Di colpo si riaccendono le speranze. Scorgi chiaramente non molto distante da te una luce artificiale, che né la nebbia, né il buio, riescono a nasconderti. Raccogli il tuo arco e lo guardi con aria contrita, quasi che gli volessi chiedere scusa, poi procedi spedita verso la luce.

Dopo meno di un minuto, ti ritrovi su un largo sentiero, che ti porta davanti a un cancello di legno spalancato e illuminato da due lampioni. Rieccoti finalmente in mezzo alla civiltà! Ma forse è ancora troppo presto per cantar vittoria.

Senza pensarci due volte varchi il cancello e inizi a pensare a come comportarti e a cosa dire se dovessi incontrare i proprietari di questo terreno. Dopo un centinaio di metri, gli alberi lasciano posto a uno spiazzo erboso che circonda un antico edificio di pietra a più piani che parrebbe essere stato ristrutturato di recente. L'ingresso è facilmente riconoscibile da un grande portone preceduto da una breve passerella di legno. Prima di essa noti però un cartello e avvicinandoti leggi con chiarezza questa scritta: *Locanda*.

Una locanda in mezzo a questo bosco?! Non ne avevi mai sentito parlare.

Ma quel che ti importa, adesso, è bussare al portone di questo edificio, sperando che ti accolga qualche persona gentile, magari un'anziana signora che non ti reputi una malintenzionata. D'altro canto sei in abiti da elfa e con un arco in mano, cosa potrebbe pensare di te uno sconosciuto, per giunta a quest'ora, per giunta in mezzo a questa nebbia?

Ma nessuno si fa vivo. Bussi e ribussi sempre più forte senza ottenere nulla. Purtroppo non intravedi né campanelli, né citofoni e tantomeno luci provenienti dall'edificio. Sospetti che i padroni non siano presenti e la cosa ti turba non poco. Chi potrà aiutarti ora?

Ti fai coraggio e provi a spingere con forza il portone che magicamente si spalanca. Piombi dentro una stanza calda ed illuminata. Qui dentro pare non esserci anima viva, non senti né voci né rumori.

<< Permesso?! C'è nessuno?!>> ma non ricevi risposta.

Ti accasci su una sedia liberandoti del peso dell'arco e della faretra. Ti guardi intorno e noti con piacere una tavola imbandita con del cibo ancora fumante: ci sono degli spaghetti al sugo, un pollo arrosto, del formaggio, una zuppa di pesce ma da brava vegana, ti senti attratta soprattutto da un cesta di frutta fresca.

Proprio mentre pensi a come comportarti, noti sul tavolo un cartellino bianco con su scritto : *torniamo tra poco servitevi pure.*

Non ti serve sapere o vedere altro. Forse qualcuno al tuo posto avrebbe prima esplorato gli altri interni della locanda, ma la tua fame non ti dà tregua. La plachi velocemente divorando due mele, una pera e un pomodoro . Ti basta solo questo per riempirti lo stomaco, abituata come sei a una dieta rigorosa. E anche la tua sete scompare alla svelta dopo aver liquidato mezza brocca d'acqua.

Finalmente soddisfatta dopo una giornata terribile, ti lasci andare su un comodo divano. Inizi ad aver sonno e non te ne meravigli. Forse una bella dormita è proprio quel che ci vuole, sperando che i padroni di questa locanda, al loro rientro, non ti scambino per una ladra. Questi sono i tuoi ultimi pensieri prima di cadere di colpo in un sonno profondo.

Quando ti risvegli, punzecchiata da qualcosa o qualcuno, anziché riposata, ti senti stordita e confusa.

Ti viene spontaneo gettare un urlo appena ti accorgi di essere in compagnia di tre strani individui.

Ma dalla tua bocca non può uscire niente. Ti hanno imbavagliata e perfino legato le gambe e i polsi ad una sedia.

Cosa mai sarà successo?! Chi sono questi personaggi e cosa vogliono da te?!

La stanza dove vi trovate è la stessa dove ti sei ristorata, ma non sai dire quanto tempo sia passato da quando ti sei addormentata. Osservi meglio queste persone e noti che portano degli insoliti abiti con cappuccio che tengono abbassato, celando così la parte superiore del viso. Se fossero dei personaggi di un videogioco li scambieresti per dei negromanti.

C'è una donna che potrebbe avere giusto qualche anno più di te, con un seno prosperoso e una folta chioma corvina. Ella è vestita completamente di rosso, mentre l'abito di un uomo più anziano e grassoccio che sta al suo fianco, è interamente bianco. Egli ha una barba rossa incolta e anche se non puoi vedere i suoi occhi, hai come l'impressione che ti stia squadrando da cima a fondo.

L'ultimo dei presenti è un individuo che potrà avere al massimo quarant'anni. E' completamente vestito di nero e per qualche ignoto motivo, tiene in mano un macabro teschio umano che ti auguri sia finto. Ma quello che ti colpisce di più è il suo mento: è uno dei più lunghi che tu abbia mai visto.

Riflettendo un attimo potrebbero essere anche loro dei giocatori di ruolo dal vivo. Quali altre persone potrebbero vestirsi in questo modo, proprio in questa foresta, proprio in questo giorno? Se tu avessi la bocca libera ti verrebbe voglia di sorridergli e di dire: << Su dai! Un gioco è bello quando dura poco. Slegatemi e ditemi cosa sta succedendo!>>

Ma purtroppo non puoi far altro che attendere una loro mossa.

Il primo a parlare è l'uomo vestito di bianco. Sembra una persona molto pacata e con tono altrettanto pacato, tenendo le braccia dietro la schiena, esordisce in questo modo: << Non sappiamo chi tu sia, ma sicuramente stavi giocando a un gioco di ruolo dal vivo e stavi interpretando un'elfa. Ottimo costume e bello anche l'arco ...>>

<< Ma questa parrucca è davvero orribile!>> interviene la donna tenendo in mano la tua finta chioma di capelli neri.

L'uomo vestito di nero sghignazza mentre tu scoppi a piangere in preda al terrore. Hai capito di trovarti davanti a tre psicopatici.

Temi di essere caduta in una trappola organizzata da questi individui e quello che senti dire dall'uomo vestito di bianco te lo conferma: << Bel costume dicevo. Ma qui, cara mia, non sei in mezzo a una tipologia di gioco ormai superata. In questa locanda io e i miei compagni abbiamo deciso di ospitare il gioco di ruolo definitivo!>>

<< Mio Dio! Ma chi sono questi pazzi e cosa vogliono da me?!>> è questo che urla dentro la tua testa.

<< Capo. Perché prima non ci presentiamo?>> suggerisce il "nero".

<< Sì. Giusto. Cara elfetta, io sono Andrew Little Angel, creatore di giochi da tavolo, giornalista e scrittore. Al mio fianco Media Eva, blogger appassionata di letteratura e giochi di ruolo fantasy. Ed infine il nostro Necromauro, archeologo autore di librigame e giochi di ruolo nonché creatore di mondi fantastici ucronici>>.

Dopo questa presentazione ti senti ancora più spaventata. Questi sono platealmente nomi inventati, significa che vogliono nascondere la loro vera identità e hai paura di scoprire il perché.

<< La cena è stata di tuo gradimento?>> ti chiede Necromauro soffocando a stento una risata.

<< A quanto pare la ragazza ci tiene alla forma>> gli fa eco Media Eva alludendo a quel poco di frutta che hai mangiato.

Ma Andrew resta sempre impassibile, non badando ai suoi compagni, e la cosa lo rende sempre più inquietante.

<< Dicevo, cara elfa, che in questa locanda, con grande fatica e dedizione...>>

<< E con spese folli!>> precisa Media Eva.

<< Abbiamo ristrutturato questo edificio antico trasformandolo in un'accogliente locanda, se la si vede solo dall'esterno, ma al suo interno si celano tante di quelle macabre sorprese che se te le raccontassi non mi crederesti mai. E' per questo che ti faremo girare liberamente per le stanze che abbiamo preparato per te e per gli altri sfortunati come te>>.

Mentre Andrew finisce quest'ultima frase, scopri che la tavola su cui hai mangiato è di nuovo in ordine e c'è del nuovo cibo fumante. Questi individui si aspettano forse nuove visite?

Ma il "bianco" continua il suo discorso.

<< Tra poco ti slegheremo e ti leveremo il bavaglio dalla bocca, ma non pensare minimamente di vendicarti!>>

A queste parole noti con terrore che sia Necromauro, che Media Eva, non riescono a nascondere un sorriso maligno.

Cosa mai staranno architettando questi folli?

<< Cara la nostra elfa>> Prosegue Andrew. << Nell'acqua che hai bevuto c'era del sonnifero. Hai dormito poco meno di un ora, ma adesso è tempo che tu ti dia da fare!>>

<< Per il nostro macabro divertimento!>> aggiunge Necromauro.

<< Non le abbiamo ancora spiegato del veleno!>>

<< Una cosa per volta cara Eva>> riprende Andrew.

<< Come forse avrai capito dalla nostra presentazione, siamo amanti sia dei giochi, che del fantasy, e siamo stufi dei soliti rolegame, siano essi da tavolo o dal vivo. Abbiamo quindi inventato i Ludi Infernali!>>

<< Anche se io avrei preferito chiamarli Ludi Funebri!>> precisa Necromauro.

<< Per fortuna non gli abbiamo dato ascolto, vero Eva? Ad ogni modo, cara elfa, non metterti strane idee in testa. E' inutile che tu cerchi di fuggire da qui. Non c'era solo sonnifero in quell'acqua, ma anche un potente veleno insapore che per tua fortuna agisce a scopo ritardato>>

<< Ma neanche troppo!>> aggiunge Media Eva scoppiando in una risata sadica.

Non sai perché, ma credi a tutto quello che ti dicono e tremi sempre di più. Cosa mai potresti fare in una situazione come questa? Potresti ribellarti una volta che ti libereranno, ma se lo farai questo trio di psicopatici potrebbe non aiutarti a fermare il veleno.

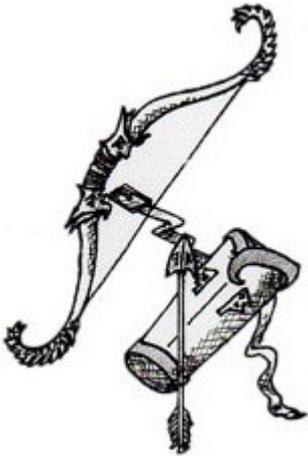
E pensi bene perché Andrew precisa: << Noi e solo noi abbiamo l'antidoto per questo veleno. Sei libera di scappare, ma prima che tu giunga in mezzo alla civiltà per chiedere aiuto, sarai già bella che morta. Non hai altra scelta che fare quello che ti stiamo per chiedere. Necro, diglielo tu!>>

<< Noi, la Triade dei Ludi Infernali, ti invitiamo a partecipare al nostro gioco di ruolo definitivo, i Ludi Infernali, appunto. Devi esplorare l'interno di questa locanda affrontando trappole mortali e nemici terribili che abbiamo assoldato per rendere la tua esperienza ludica più entusiasmante che mai!>>

<< Direi epica!>> esclama Media Eva con aria sarcastica.

<< Ma non dovrai solo andare a zonzo per le stanze>> continua Necromauro. << Il tuo vero scopo sarà quello di trovare le tre parti di un arco. Non come quello che ti sei portata dietro, ma un vero arco con una faretra come si deve e delle vere frecce che se usate in battaglia farebbero una strage!>> e mentre il "nero" dice questo, Andrew Little Angel srotola davanti ai tuoi occhi

una pergamena sulla quale sono illustrati un arco, una faretra e una freccia.



<< Guarda con attenzione>> precisa. << Dentro la locanda potrai trovare altre armi, ma solo questo arco è fatto in questo modo. E presta attenzione alle rune sulla faretra. Memorizza tutto per bene. >>

Fatto ciò mette via la pergamena e battendo le mani chiede ai suoi compagni di liberarti.

Media Eva, mentre aiuta Necromauro a slegarti, ti sussurra ad un orecchio: << Se ancora non lo avessi capito... noi non stiamo scherzando. Non osare farci del male o non ti daremo mai l'antidoto.>>

Questi ti sembrano totalmente pazzi! Qualcuno dovrebbe rinchiuderli in un manicomio criminale.

Dopo che ti tolgono il bavaglio dalla bocca riesci solo a chiedere singhiozzando: << Perché mi fate tutto questo?>> ma non ottieni risposta.

<< Ti ricordo che il veleno è dentro il tuo corpo, ti consiglio quindi di smetterla di tremare. Fai come diciamo. La tua salvezza dipende solo da te!>> ti rimbrotta Media Eva.

Dopo lunghi attimi di silenzio ti rassegni a questo incubo e annuisci timidamente per far capire che asseconderai i loro desideri.

<< Bene bene>> dice sollevato Little Angel. << Ti stai dimostrando più sveglia di quanto pensassimo. Hai già capito che qui facciamo sul serio. Ma non perdiamo altro tempo, non vedo l'ora di vedere se sei in grado di superare veramente i Ludi Infernali. Tieni questo!>> ti dice porgendoti uno zaino in pelle grande quanto quelli che usavi per andare a scuola.

<< Portalo con te, ti tornerà sicuramente utile. Dentro la locanda non troverai soltanto trappole e nemici, ma anche oggetti che potrebbero salvarti la vita. E fai presto a rimediare qualche arma. E non parlo di armi in lattice, ma di armi vere e proprie. Se ancora ti fosse poco chiaro... i nemici che incontrerai cercheranno di ucciderti! Se non vuoi fare una brutta fine attaccali con tutta la foga che puoi!>>

Tutto quello che stai sentendo ti giunge così surreale e allo stesso tempo terrificante. Non sei preparata a una situazione del genere. Ma d'altronde, chi altri lo sarebbe al tuo posto? Vorresti che fosse solo un brutto sogno ma, dato che non lo è, non puoi far altro che partecipare a questo folle gioco che loro chiamano "I Ludi Infernali".

Seguono attimi di silenzio dove l'unica cosa che fai è sistemarti lo zaino sulle spalle.

Per la prima volta Andrew Little Angel sorride e, colpito da un lampo di fierezza, ti dice: << Brava ragazza. Non sei certo una che si tira indietro. Procedi pure. Muoviti liberamente in questa locanda e torna da noi solo quando avrai trovato l'arco, la faretra e la freccia. Ricorda di sbrigarti, non sappiamo quando il veleno farà definitivamente effetto. Saremo lieti di salvarti la vita e di lasciarti andare. Dipende tutto da te. Vai ora. Fai uscire l'eroina che porti dentro!>>

<< Questa elfa finalmente si è decisa!>> fa notare Media Eva, ma tu non la senti perché ormai sei già "partita" per la tua nuova avventura.

Natasha l'elfa, i tuoi Ludi Infernali iniziano qui.

Procedi leggendo il regolamento nel quale troverai tutto quello che ti servirà per affrontare questa missione.

Buona fortuna.

Tu sei Antonio, ma tutti ti chiamano Tony e la cosa non ti dispiace.

Hai quasi quarant'anni e sei il titolare di una fumetteria-ludoteca dal nome "Leggenda Urbana". Nella tua città il tuo negozio è l'unico nel suo genere ed è assiduamente frequentato da giovani che amano i fumetti e ogni tipo di gioco da tavolo.

Adori il tuo lavoro e guadagni abbastanza bene, ma essendo uno spendaccione nato i soldi non ti bastano mai. Ti lamenti non poco quando non riesci ad averne abbastanza per acquistare cose che desideri ma di cui puoi fare effettivamente a meno. Tra queste, armi o abiti per la tua passione più grande: i giochi di ruolo dal vivo.

Nel tuo negozio organizzi spesso eventi ma, quando si tratta dei live fantasy, non hai la minima voglia di dirigere il gioco. Vuoi assolutamente prenderne parte come giocatore perché ami sfoggiare i tuoi fantastici costumi e, specialmente, ami fare bella figura in finte battaglie o in ricerche appassionanti di luoghi, oggetti o personaggi.

In questo ambiente sei molto conosciuto e apprezzato ma c'è qualcuno che riesce sempre a farti innervosire: si tratta di Matteo, meglio noto come Boris, che è il nome del suo personaggio (un laido mercante). Nella vita reale è un viscido parassita da cui ti devi sempre guardare le spalle e nei live fantasy non è affatto diverso.

Oggi giocherete in una foresta in cui sei stato altre volte, ma la zona di gioco che gli organizzatori hanno scelto è situata all'interno di un'area che non hai mai esplorato prima. Nonostante ciò non ti perdi d'animo. Vuoi onorare il tuo nuovissimo costume che a detta di tutti è perfetto. E' interamente nero ma con una grande croce bianca sulla zona toracica. Rappresenterebbe un crociato ma, dato che siete in ambito fantasy, hai precisato che interpreterai un paladino.

Terminato il briefing generale inizi a chiamare i tuoi compagni di gruppo per illustrargli quale strategia di gioco hai in serbo per oggi. Vuoi assolutamente dare una lezione a Boris e a quei quattro idioti che lo seguono. Ti chiedi sempre come facciano a sopportarlo.

Dalla tua parte hai Marco, un meccanico nel ruolo di mezz'orco; Marisa, una timida studentessa universitaria che interpreta una maga ed infine Natasha...ma dove è Natasha? Ti accorgi che la tua amica Natasha, che si è personificata in un'elfa, sta perdendo tempo rispondendo alle domande di un nuovo giocatore. Un ragazzo muscoloso e pelato che data la sua bassa statura non poteva che scegliersi un costume da nano.

Richiami Natasha all'ordine quasi fossi il suo sergente di battaglione. Tu non lo sai, ma i tuoi compagni, pur rispettandoti, ti prendono in giro per l'eccessiva foga che metti in questi giochi.

Una volta che hai finito di illustrare i tuoi piani vi immergete nella foresta. Ti accorgi da subito che siete uno degli ultimi gruppi ad essere entrati in gioco e per questo motivo inizi a farti prendere dalla fretta per individuare prima possibile Boris e la sua comitiva. Segui un sentiero sconosciuto fidandoti del tuo intuito. I tuoi compagni ti seguono diligentemente ma presto sorge un problema: Crisalide, ovvero l'elfa interpretata dalla tua amica Natasha, inizia a lamentarsi per l'andatura troppo veloce che state tenendo.

Non le dai ascolto e poco dopo la vedi di nuovo. Stavolta non si sta lamentando, ma sta dicendo a gran voce di aver visto una lepre. Tu e Marco la riprendete spiegandole che siete qui per compiere azioni molto più epiche che seguire uno stupido animale del bosco. Crisalide risponde seccata che vi raggiungerà subito. Non capisci se intenda dire che si allontanerà un attimo oppure il contrario.

La prima ipotesi si rivela giusta ma lo capisci troppo tardi. Morwen, la maga interpretata da Marisa, ti avverte che Crisalide è rimasta sicuramente indietro dato che non riesce né a vederla né a sentirla. Vi fermate per chiamarla ma non ottenete risposta.

Molto infastidito chiedi gentilmente a Morwen di andare a cercarla mentre tu e Marco resterete qui ad aspettarle. Ma Kormoshdrom, questo il nome assurdo che il tuo amico ha scelto per il suo mezz'orco, decide di andare con Morwen.

Resti momentaneamente solo e non ti dispiace perché in effetti senti il bisogno di fare i bisogni. Una volta che li hai espletati, ti riallacci i pantaloni, accorgendoti che è apparsa la nebbia. Lentamente sta circondando tutta l'area boschiva in cui ti trovi, fatto insolito da queste parti, che spero non pregiudichi il tuo divertimento a questo live.

Mentre attendi i tuoi compagni ti siedi su quel che resta di un grande albero tagliato da tempo. Passano svariati minuti ma i tuoi amici non fanno ritorno.

Inizi a preoccuparti e li chiami uno per uno a gran voce ma, non ricevendo risposta, decidi di seguire i loro passi badando a non uscire dal sentiero che la nebbia rende sempre meno visibile. Dopo una camminata di dieci minuti, giungi nel punto in cui vi siete fermati quando Crisalide ha avvistato la lepre. Intorno a te non c'è però anima viva. Richiami nuovamente i tuoi amici ma è tutto vano.

Cominci a imprecare e per la rabbia sferrisci un calcio a una bottiglia di plastica che qualche zozzone ha abbandonato su questo sentiero. Non ti resta altro da fare che tornare indietro. Arrivando al campo base dove ci sono alcuni degli organizzatori farai forse brutta figura, ma almeno non resterai solo come un idiota in mezzo a questo bosco.

Purtroppo per te le cose non vanno per il verso giusto: forse per la nebbia, forse per la sfortuna, ti rendi conto, dopo altri venti minuti di camminata, di essere finito fuori dal sentiero che stavi seguendo. Maledici il regolamento del live che vieta l'uso dei telefonini. Tu stesso sei sempre stato d'accordo nel non portarli all'interno delle aree di gioco, ma in questo caso ti farebbe proprio comodo. E anche una bussola ti sarebbe sicuramente d'aiuto ma non hai avuto la saggia idea di comprarne una.

Non ti resta altro da fare che procedere in un'unica direzione sperando di incrociare un altro sentiero. La cosa più assurda non è solo che ti sei perso, ma anche che sinora non hai incontrato nessun altro giocatore da quando questa maledetta nebbia ha iniziato a circondarti.

Passano ormai almeno due ore e sei ancora dentro il bosco, più stanco e nervoso che mai.

Adagi delicatamente a terra la tua bellissima spada di lattice che ti è costata un occhio della testa e fai una cosa che non avresti mai voluto fare: provare ad arrampicarti sull'albero più alto tra quelli nei paraggi. Per quanto possa risultare pericoloso non vedi alternative: da una posizione più elevata dovresti riuscire a capire dove diavolo ti trovi.

Essendo un abile arrampicatore arrivi facilmente a tre metri di altezza ma, al quinto metro, succede l'irreparabile: un ramo a cui ti tenevi si spezza e cadi nel vuoto urlando dal terrore.

Trovi la fortuna nella sfortuna: il tuo mantello si impiglia in un ramo più basso e ti ritrovi a penzolare a testa in giù a brevissima distanza dal terreno. Con una difficile contorsione riesci a rimetterti in piedi e ringrazi il cielo perché poteva davvero andarti molto peggio.

Ti accasci sul fogliame secco del sottobosco in attesa di riprenderti dalla brutta esperienza e, con gran sorpresa, noti a due passi da te il porcino reale più grande che abbia mai visto. Avresti fatto salti di gioia se fosse stato uno di quei giorni in cui vai a cercare funghi ma, purtroppo, oggi è solo il giorno delle vicissitudini e della beffa.

Ti riposi forse troppo perché quando ti rialzi ti accorgi che il sole è quasi al tramonto. Ormai la rabbia ha lasciato spazio alla preoccupazione. La nebbia è sempre più insidiosa e tu adesso sei affamato e assetato: devi assolutamente trovare un'uscita da questo dedalo verde prima che cali la notte.

Decidi di puntare in una direzione a caso cercando, per quanto difficile a causa della nebbia, di andare sempre dritto. In questo modo dovrai pur arrivare in mezzo alla civiltà. Questa foresta non è poi così grande, ma da oggi forse inizierai a pensarla diversamente.

Cala il crepuscolo. Alla nebbia si aggiungono ombre e versi di rapaci notturni. Sei nello sconforto più totale. Ormai non credi più di poter trovare un'uscita ma, proprio quando inizi a pensare a come passare la notte in mezzo agli alberi, scorgi distintamente una luce artificiale che la fittissima nebbia non riesce a nasconderti.

Gridi di gioia anche se non puoi dire con certezza che la nuova scoperta porterà a qualcosa di buono.

Corri a perdifiato rischiando di inciampare malamente su una radice sporgente. Ti basta meno di un minuto per giungere alla fonte della luce: due lampioni che illuminano un cancello di legno spalancato.

Sei arrivato all'ingresso di una proprietà privata? Non può essere altrimenti, pensi fiducioso mentre scopri di avere i piedi sul sentiero più largo che hai incontrato finora.

<< La civiltà è vicina!>> dici a te stesso, o forse alla spada che non hai mai pensato di abbandonare durante questa disavventura.

Oltrepassi il cancello e dopo un centinaio di metri gli alberi lasciano posto a uno spiazzo erboso che circonda un antico edificio di pietra a più piani che parrebbe essere stato ristrutturato di recente. L'ingresso è facilmente riconoscibile da un grande portone preceduto da una breve passerella di legno. Prima di essa noti però un cartello. Avvicinandoti leggi con chiarezza questa scritta: *Locanda*.

Una locanda in mezzo a questo bosco?! Non ne avevi mai sentito parlare. E poi al massimo ti saresti aspettato un agriturismo, o un b&b. La parola locanda ti suona antica o forse... che non sia semplicemente un luogo di ristoro per i giocatori del live?

Come mai gli organizzatori, che sono anche tuoi cari amici, non ti hanno detto niente a riguardo?

Per la prima volta da quando è iniziata questa disavventura ti scappa un mezzo sorriso. Pieno di speranza corri verso il portone. Inizi a bussare energicamente senza badare al fatto che se questa fosse una locanda gestita da persone "normali", queste potrebbero spaventarsi non poco nel vedere uno sconosciuto vestito da crociato e con tanto di spada.

Nessuno viene ad aprire e, in preda alla fatica, alla fame, alla sete e adesso anche al freddo della sera, prendi coraggio e spingi il portone che con tua grande sorpresa si spalanca. Piombi dentro una stanza calda e illuminata. Qui dentro pare non esserci anima viva. Non senti né voci né rumori.

<< Permesso?! C'è nessuno?!>> ma non ottieni risposta.

Ti accasci su una sedia dopo aver adagiato delicatamente la tua spada in lattice su una parete. Ti guardi intorno e noti con piacere una tavola imbandita con del cibo ancora fumante. Ci sono degli spaghetti al sugo, della frutta fresca, del formaggio e una zuppa di pesce, ma ti senti attratto soprattutto da un pollo arrosto che sembra implorarti di mangiarlo.

Proprio mentre pensi a come comportarti, noti che sul tavolo c'è anche un cartellino bianco con su scritto: *torniamo tra poco servitevi pure*. Non ti serve sapere o vedere altro.

Forse qualcuno al tuo posto avrebbe prima esplorato gli altri interni della locanda, ma la tua fame non ti da tregua. La plachi velocemente dando un assaggio praticamente a tutto. E anche la tua sete scompare alla svelta, dopo aver liquidato mezza brocca di un ottimo vino bianco.

Finalmente soddisfatto dopo una giornata terribile, ti lasci andare su un comodo divano con ancora in mano la forchetta che hai usato per divorare gli spaghetti. Inizi ad aver sonno e non te ne meravigli. Forse una bella dormita è quel che ci vuole, sperando che i padroni di questa locanda, al loro rientro, non ti scambino per un ladro. Ma non riesci a pensare ad altro perché i tuoi occhi si chiudono da soli e ti addormenti di colpo.

Quando ti risvegli, punzecchiato da qualcosa o qualcuno, anziché riposato, ti senti stordito e confuso. Ti viene spontaneo gettare un urlo appena ti accorgi di essere in compagnia di tre strani individui.

Ma dalla tua bocca non può uscire niente. Ti hanno imbavagliato e perfino legato le gambe e i polsi ad una sedia.

Cosa mai sarà successo?! Chi sono questi personaggi e cosa vogliono da te?!

La stanza dove vi trovate è la stessa dove hai fatto gozzoviglia, ma non sai dire quanto tempo sia passato da quando ti sei addormentato.

Osservi meglio queste persone e noti che portano degli insoliti abiti con cappuccio che tengono abbassato, celando così la parte superiore del viso. Se fossero dei personaggi di un videogioco li scambieresti per dei negromanti.

C'è una donna che potrebbe avere circa la tua età, con un seno prosperoso e una folta chioma corvina. Ella è vestita completamente di rosso, mentre un uomo più anziano e grassoccio che sta al suo fianco, di bianco.

Egli ha una barba rossa incolta e anche se non puoi vedere i suoi occhi, hai come l'impressione che ti stia squadrandolo da cima a fondo.

L'ultimo dei presenti è un individuo che potrà avere al massimo quarant'anni. E' completamente vestito di nero e per qualche ignoto motivo, tiene in mano un macabro teschio umano che ti auguri sia finto. Ma quello che ti colpisce di più è il suo mento: è il più lungo che abbia mai visto in vita tua, secondo solo a quello del wrestler giapponese Antonio Inoki.

Riflettendo un attimo potrebbero essere anche loro dei giocatori di ruolo dal vivo. Quali altre persone potrebbero vestirsi in questo modo, proprio in questa foresta, proprio in questo giorno? Se avessi la bocca libera ti verrebbe voglia di sorridergli e dire: << Su dai! Un gioco è bello quando dura poco. Slegatemi e ditemi cosa sta succedendo!>>

Ma purtroppo non puoi far altro che attendere una loro mossa.

Il primo a parlare è l'uomo vestito di bianco. Sembra una persona molto pacata e con tono altrettanto pacato, tenendo le braccia dietro la schiena, esordisce in questo modo: << Non sappiamo chi tu sia, ma sicuramente stavi giocando a un gioco di ruolo dal vivo e stavi facendo il crociato. Ottimo costume e bella anche la spada. Ma fattelo dire: con quel mantello tutto strappato...>>

<< Sembrestesti più un ex crociato caduto in disgrazia che chiede l'elemosina!>> interviene la donna, che fa sganasciare dalle risate l'uomo vestito di nero.

Il "bianco" riprende a parlarti restando impassibile : << Ma qui, caro mio, non sei in mezzo a una tipologia di gioco ormai superata. In questa locanda io e i miei compagni abbiamo deciso di ospitare il gioco di ruolo definitivo!>>

<< Mio Dio! Ma chi sono questi pazzi e cosa vogliono da me?!>> è questo che urli dentro la tua testa.

<< Capo. Perché prima non ci presentiamo?>> suggerisce il "nero".

<< Sì. Giusto. Caro crociato, io sono Andrew Little Angel, creatore di giochi da tavolo, giornalista e scrittore. Al mio fianco Media Eva, blogger appassionata di letteratura e giochi di ruolo fantasy. Ed infine il nostro Necromauro, archeologo autore di librigame e giochi di ruolo nonché creatore di mondi fantastici ucronici>>.

Dopo questa presentazione ti senti ancora più spaventato. Questi sono platealmente nomi inventati. Significa che vogliono nascondere la loro vera identità e hai paura di scoprire il perché.

<< La cena è stata di tuo gradimento?>> ti chiede Necromauro soffocando a stento una risata.

<< E a quanto pare ci ha dato dentro con il vino>> gli fa eco Media Eva.

Ma Andrew resta sempre impassibile, non badando ai suoi compagni, e la cosa lo rende sempre più inquietante.

<< Dicevo...caro crociato...che in questa locanda, con grande fatica e dedizione...>>

<< E con spese folli!>> precisa Media Eva.

<< Abbiamo ristrutturato questo edificio antico trasformandolo in un'accogliente locanda, se la si vede solo dall'esterno, ma al suo interno si celano tante di quelle macabre sorprese che se te le raccontassi non mi crederesti mai. E' per questo che ti faremo girare liberamente per le stanze che abbiamo preparato per te e per gli altri sfortunati come te>>.

Mentre Andrew finisce quest'ultima frase, scopri che la tavola su cui hai mangiato è di nuovo imbandita con pietanze simili e non meno invitanti di quelle che hai divorato poco fa. Questi individui si aspettano forse altre visite?

Ma il "bianco" continua il suo discorso.

<< Tra poco ti slegheremo e ti leveremo il bavaglio dalla bocca, ma non pensare minimamente di vendicarti!>>

A queste parole noti con terrore che sia Necromauro, che Media Eva, non riescono a nascondere un sorriso maligno. Cosa mai staranno architettando questi folli?

<< Caro il nostro crociato...>> prosegue Andrew. << Nel vino che hai bevuto c'era del sonnifero. E se avessi preferito l'acqua non ti sarebbe andata meglio. Hai dormito poco meno di un'ora, ma adesso è tempo che ti dia da fare!>>

<< Per il nostro macabro divertimento!>> aggiunge Necromauro.

<< Non gli abbiamo ancora spiegato del veleno!>>

<< Una cosa per volta cara Eva>> riprende Andrew.

<< Come forse avrai capito dalla nostra presentazione, siamo amanti sia dei giochi, che del fantasy, e siamo stufi dei soliti rolegame, siano essi da tavolo o dal vivo. Abbiamo così inventato i Ludi Infernali!>>

<< Anche se io avrei preferito chiamarli Ludi Funebri!>> precisa Necromauro.

<< Per fortuna non gli abbiamo dato ascolto, vero Eva? Ad ogni modo, caro crociato, non metterti strane idee in testa. E' inutile che tu cerchi di fuggire da qui. Non c'era solo sonnifero in quel vino, ma anche un potente veleno che per tua fortuna agisce a scopo ritardato>>

<< Ma neanche troppo!>> aggiunge Media Eva, scoppiando in una risata sadica.

Non sai perché, ma credi a tutto quello che ti dicono e inizi a tremare dal terrore. A che può servire la tua esperienza nei combattimenti corpo a corpo in una situazione come questa? Potresti massacrarli di botte una volta che ti avranno liberato, ma se lo farai, questo trio di psicopatici potrebbe non aiutarti a fermare il veleno.

E pensi bene, perché Andrew precisa: << Noi e solo noi abbiamo l'antidoto per questo veleno. Sei libero di scappare, ma prima che tu giunga in mezzo alla civiltà per chiedere aiuto, sarai già bello che morto. Non hai altra scelta che fare quello che ti stiamo per chiedere. Necro, diglielo tu!>>

<< Noi, la Triade dei Ludi Infernali, ti invitiamo a partecipare al nostro gioco di ruolo definitivo, i Ludi Infernali, appunto. Dovrai esplorare l'interno di questa locanda affrontando trappole mortali e nemici terribili che abbiamo assoldato per rendere la tua esperienza ludica più entusiasmante che mai!>>

<< Direi epica!>> esclama Media Eva con aria sarcastica.

<< Ma non dovrai solo andare a zonzo per le stanze>> continua Necromauro. << Il tuo vero scopo sarà quello di trovare le tre parti di una fantastica spada di bronzo. Non come quella che ti sei portato dietro. Una vera spada che se usata in battaglia farebbe strage di teste!>> e mentre il "nero" dice questo, Andrew Little Angel srotola davanti ai tuoi occhi una pergamena sulla quale è illustrata una spada.



<< Guardala bene>> recisa. << Dentro la locanda potrai trovare altre armi, ma solo questa spada possiede queste particolari rune e ha lama, impugnatura e pomello fatti in questo modo>>.

Fatto ciò mette via la pergamena e, battendo le mani, chiede ai suoi compagni di liberarti. Media Eva, mentre aiuta Necromauro a slegarti, ti sussurra a un orecchio: << Se ancora non lo avessi capito... noi non stiamo scherzando. Non osare farci del male o non ti daremo mai l'antidoto.>>

Questi ti sembrano totalmente pazzi e dopo che ti tolgono il bavaglio dalla bocca rimani comunque muto. Non sai proprio cosa dire.

<< Bene bene>> dice sollevato Little Angel. << Ti stai dimostrando più sveglio di quanto pensassimo. Hai già capito che qui facciamo sul serio. Ma non perdiamo altro tempo, non vedo l'ora di vedere se sei in grado di superare veramente i Ludi Infernali. Tieni questo!>> ti dice porgendoti uno zaino in pelle grande quanto quelli che usavi per andare a scuola.

<< Portalo con te, ti tornerà sicuramente utile. Dentro la locanda non troverai soltanto trappole e nemici, ma anche oggetti che potrebbero salvarti la vita. E fai presto a rimediare qualche arma. E non parlo di armi in lattice, ma di armi vere e proprie. Se ancora ti fosse poco chiaro... i nemici che incontrerai cercheranno di ucciderti! Se non vuoi fare una brutta fine, attaccali con tutta la foga che puoi!>>

Quello che stai sentendo ti giunge così surreale e allo stesso tempo terrificante. Perché tutto questo è capitato a te e non a quell'odioso di Boris? Non sei preparato a una situazione del genere. Ma d'altronde, chi altri lo sarebbe al tuo posto?

Vorresti che fosse solo un incubo ma, dato che non lo è, non puoi far altro che partecipare a questo folle gioco che loro chiamano "I Ludi Infernali".

Seguono attimi di silenzio dove l'unica cosa che fai è sistemarti lo zaino sulle spalle.

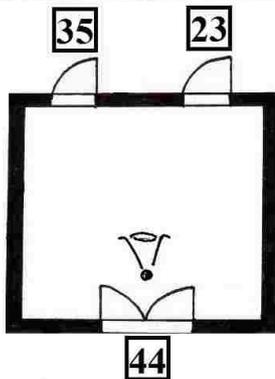
Per la prima volta Andrew Little Angel sorride e, colpito da un lampo di fierezza, ti dice: << Bravo ragazzo. Non sei certo uno che si tira indietro. Procedi pure. Muoviti liberamente in questa locanda e torna da noi solo quando avrai trovato tutte e tre le parti della spada. Ricorda di sbrigarti, non sappiamo quando il veleno farà definitivamente effetto. Saremo lieti di salvarti la vita e di lasciarti andare. Dipende tutto da te. Vai ora. Fai uscire l'eroe che porti dentro!>>

<< Questo crociato sembra fare sul serio!>> fa notare Media Eva. Ma tu prendi coraggio e prima di "partire" per la tua nuova avventura le gridi dietro: << Paladino! Sono un paladino brutta stronza sadica che non sei altro! Prima o poi la pagherete, luridi bastardi!>>

Tony il Paladino, i tuoi Ludi Infernali iniziano qui.

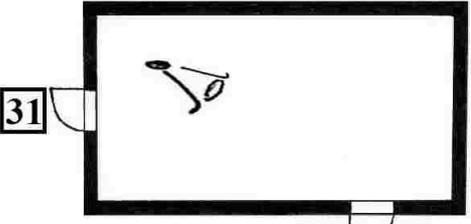
Procedi leggendo il regolamento nel quale troverai tutto quello che ti servirà per affrontare questa missione.

Buona fortuna.



Non avere fretta. Ti vendicherai di questi pazzoidi quando sarà il momento.

Un'altra cosa ... fossi in te non mi arrischiere di dare un altro assaggio al cibo presente in questa stanza.

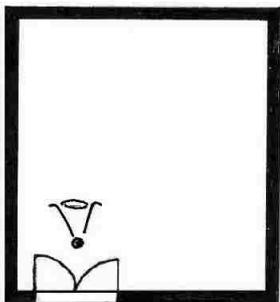
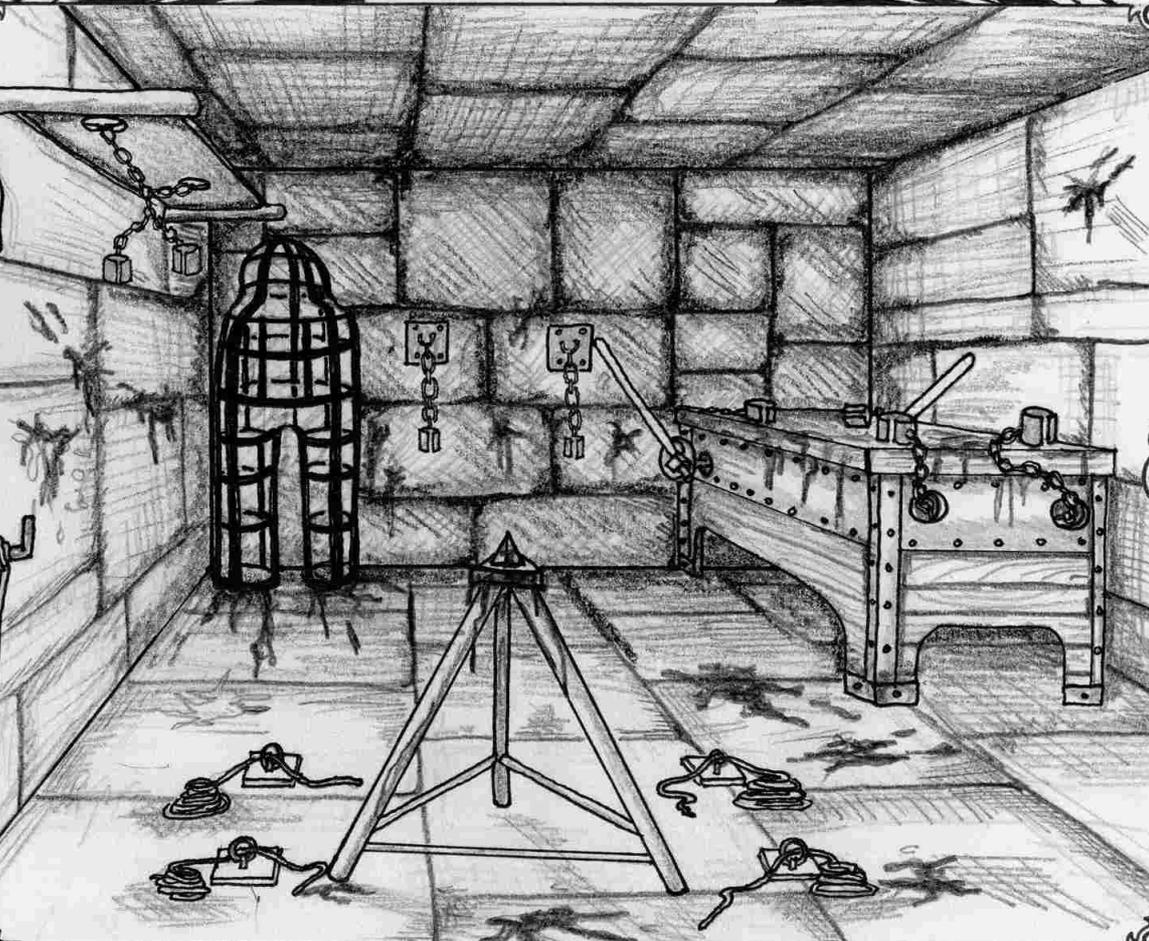


10

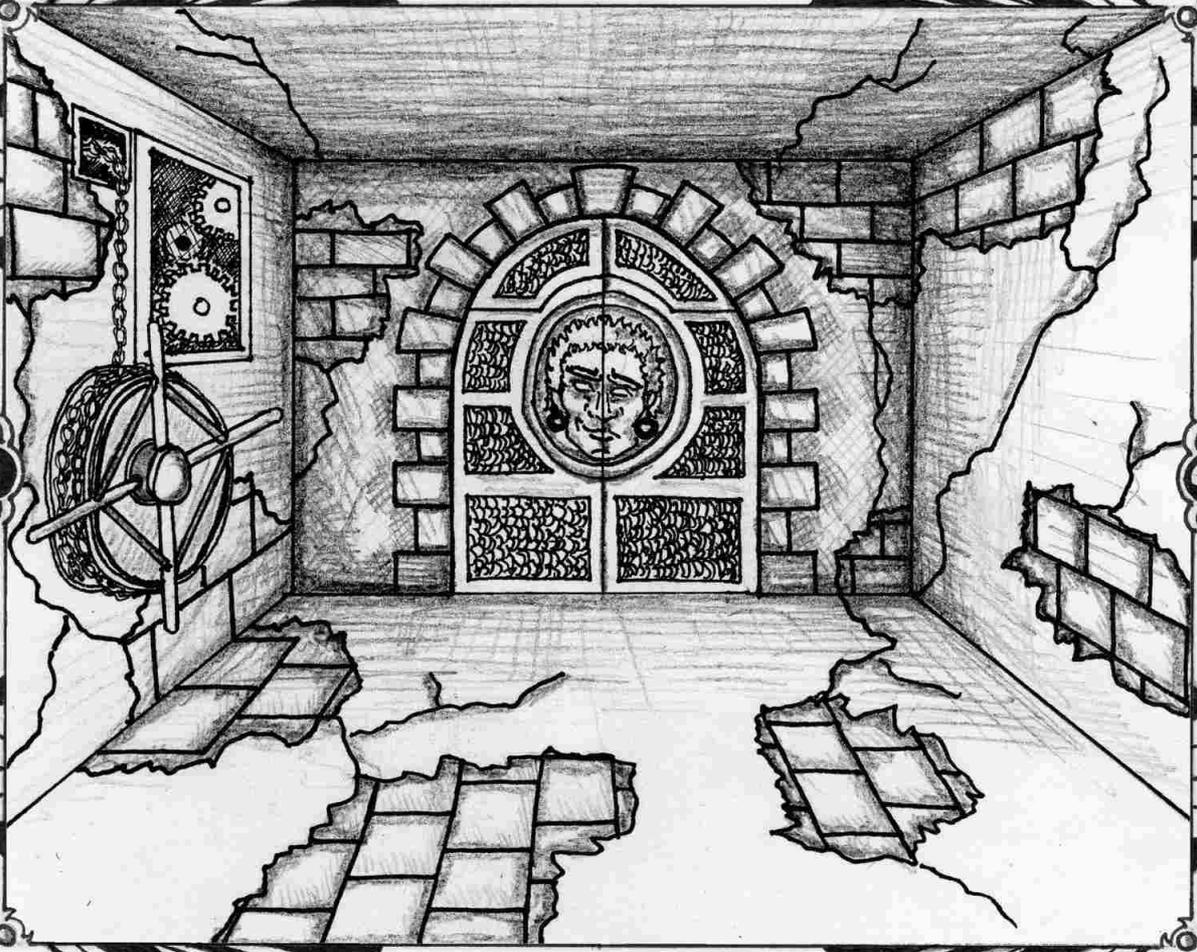
COMBATTIMENTO VAMPIRO

Combattività 17
Vitalità 22

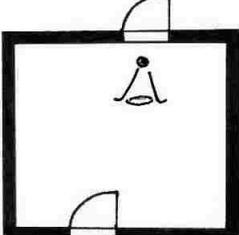
*Se possiedi almeno una TESTA D'AGLIO
otterrai +4 Combattività per tutta
la durata di questo combattimento.*



*Chiunque sia stato qui prima di te non se la
deve essere passata molto bene.*



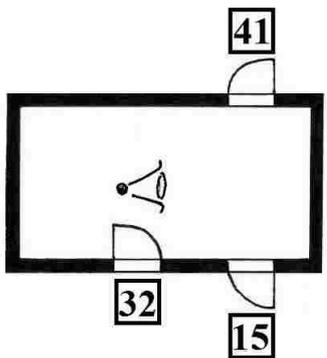
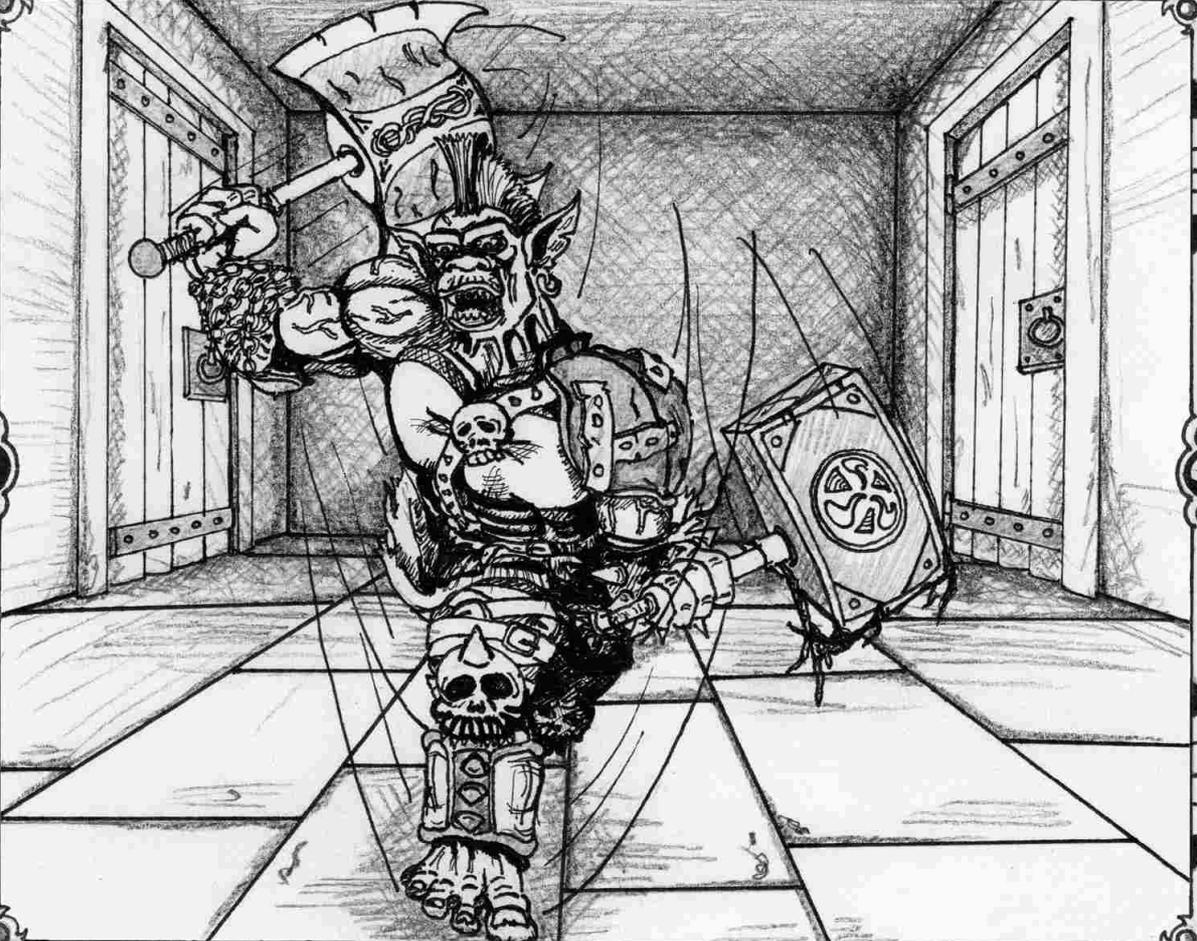
39



29

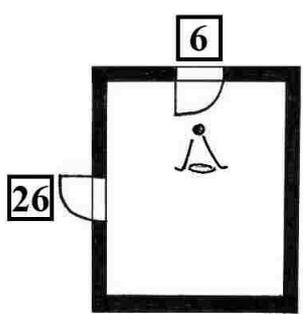
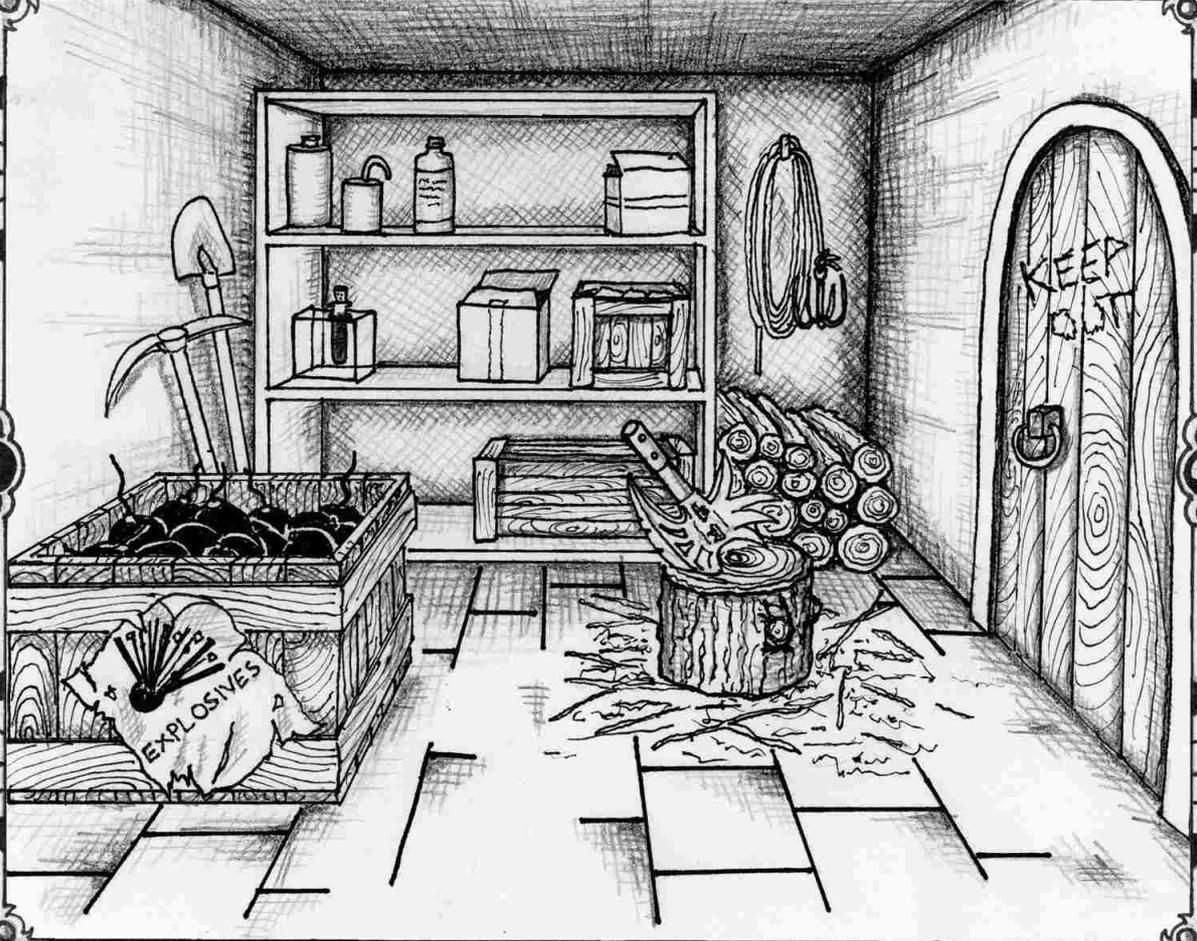
*Se trovi che non sia una cattiva idea azionare questo ingranaggio
 consulta le informazioni riportate qui sotto leggendo da destra
 verso sinistra partendo dall'ultima parola sino alla prima.*

**? efortimil eznats ni omsinacem ehclauq otavitta osac
 rep iarvA .ertlo esrof o iterap elled onretni'llad
 erinevorp icillatem inous ied idO**

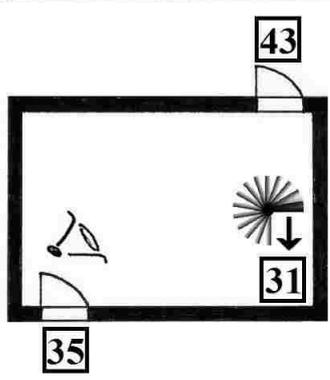
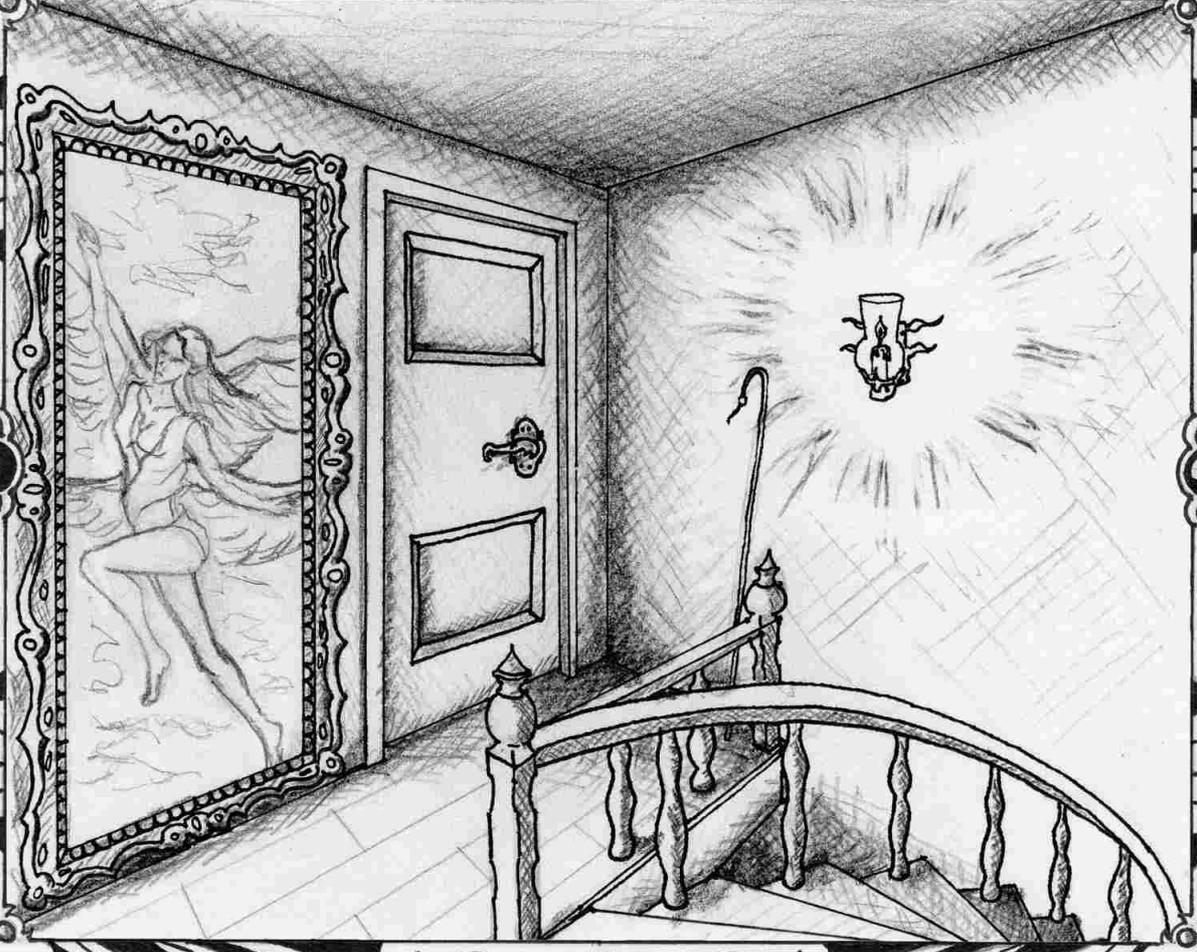


COMBATTIMENTO
ORCO GUERRIERO

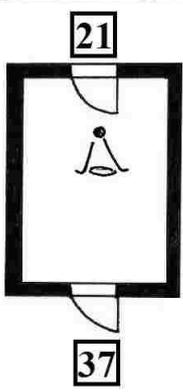
Combattività 18
Vitalità 17



Se ci tieni alla tua vita evita di girare per questa stanza con una torcia accesa.



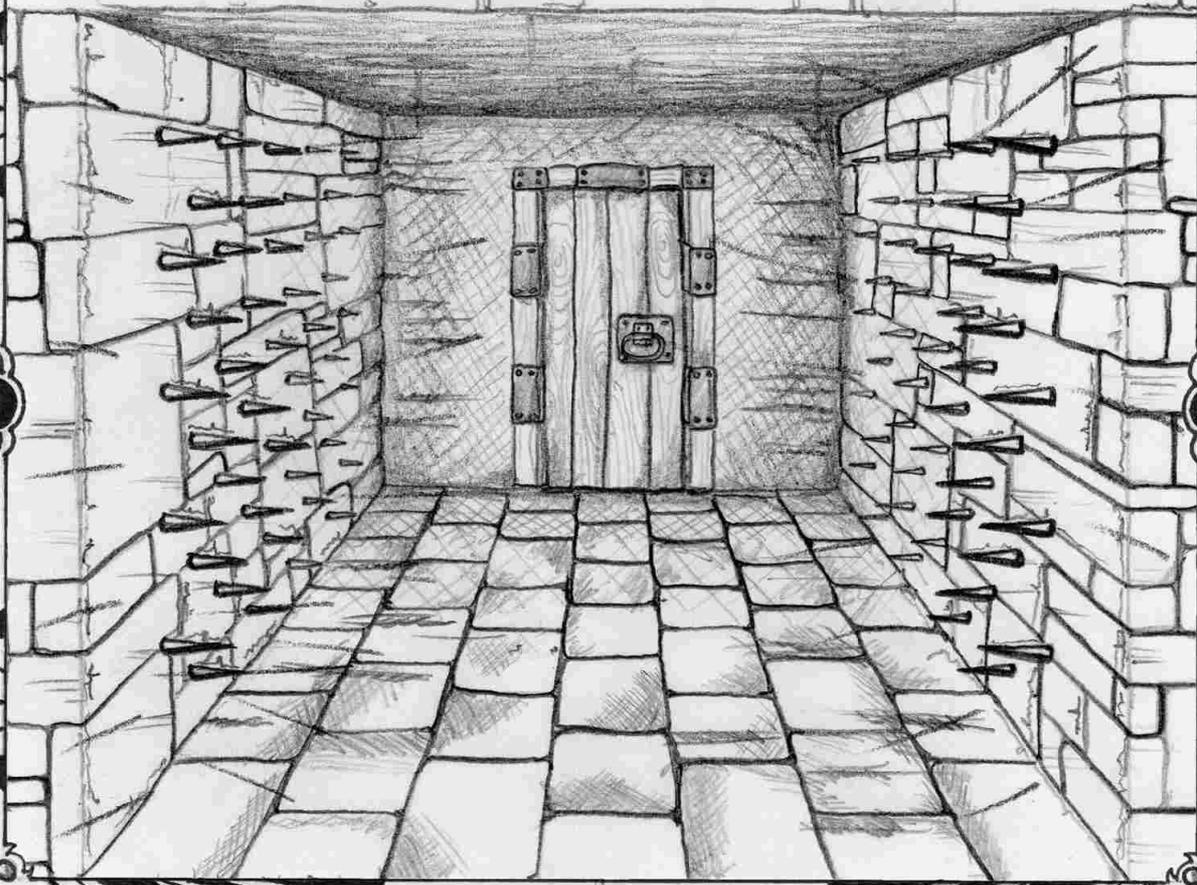
Qui c'è qualche quadro che non cosa.



TRAPPOLA

FIAMME

Prova 16
Danno 5



TRAPPOLA

PARETI SEMOVENTI CON PUNTE ACUMINATE

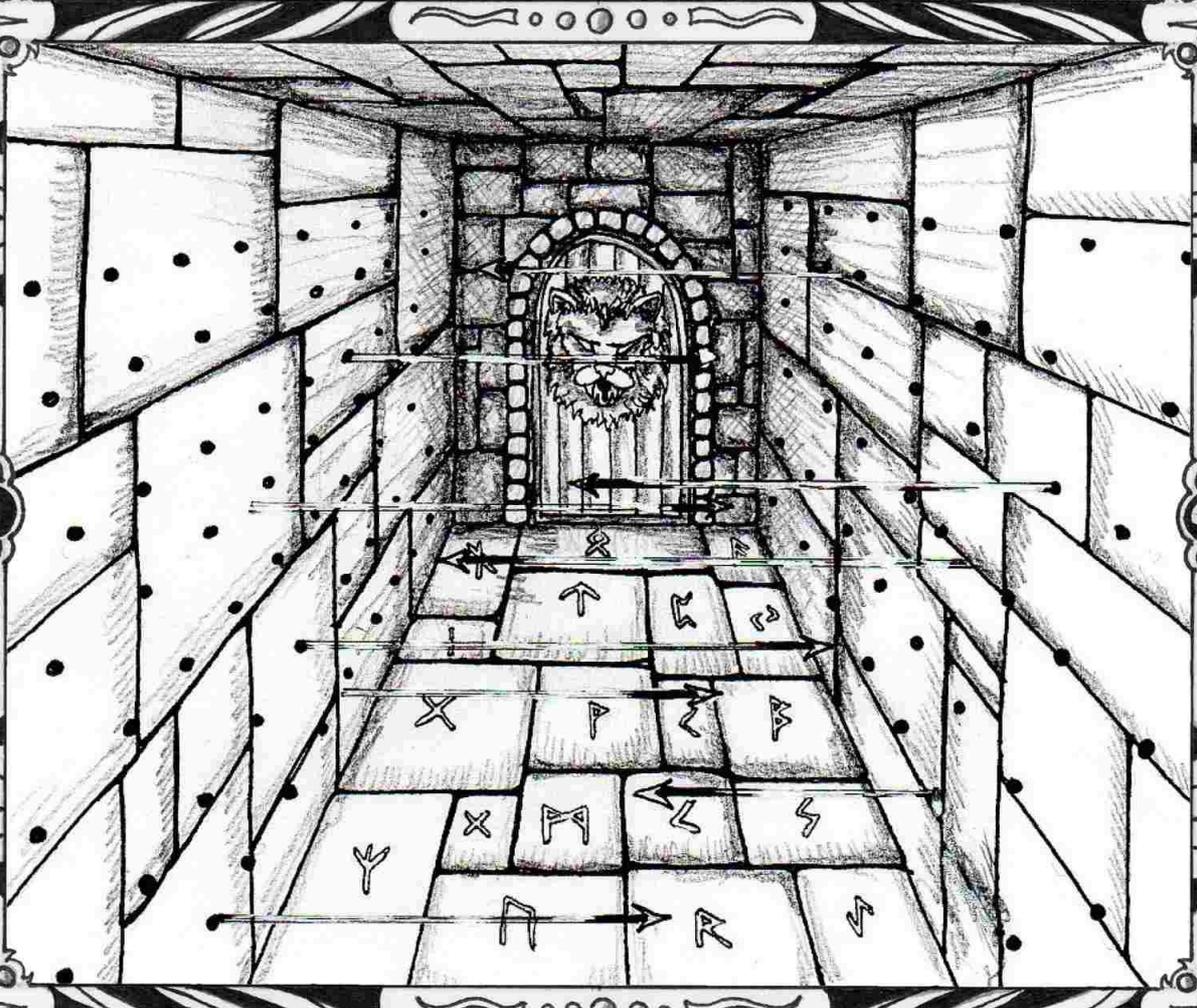
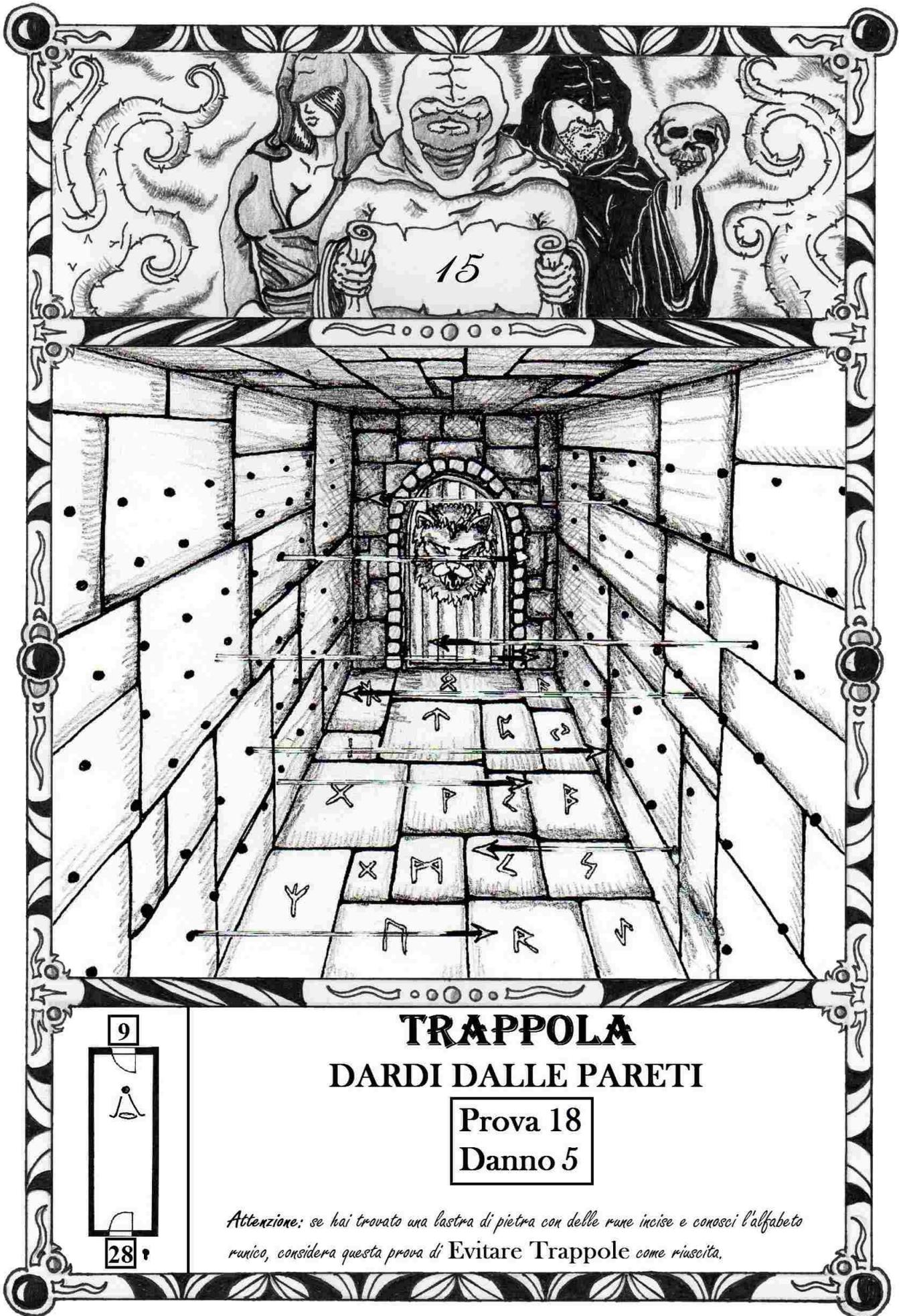
Prova 14
Danno 9



TRAPPOLA GAS TOSSICO

Prova 16
Danno 1

Attenzione: se non riuscirai ad evitare questa trappola perderai 1 Punto Vita ad ogni prossimo cambio di paragrafo per una durata totale di 10 cambi.



9

⌈

⌋

28

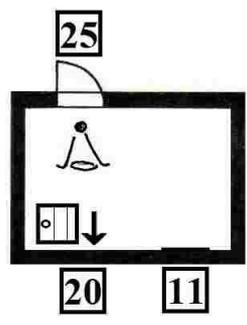
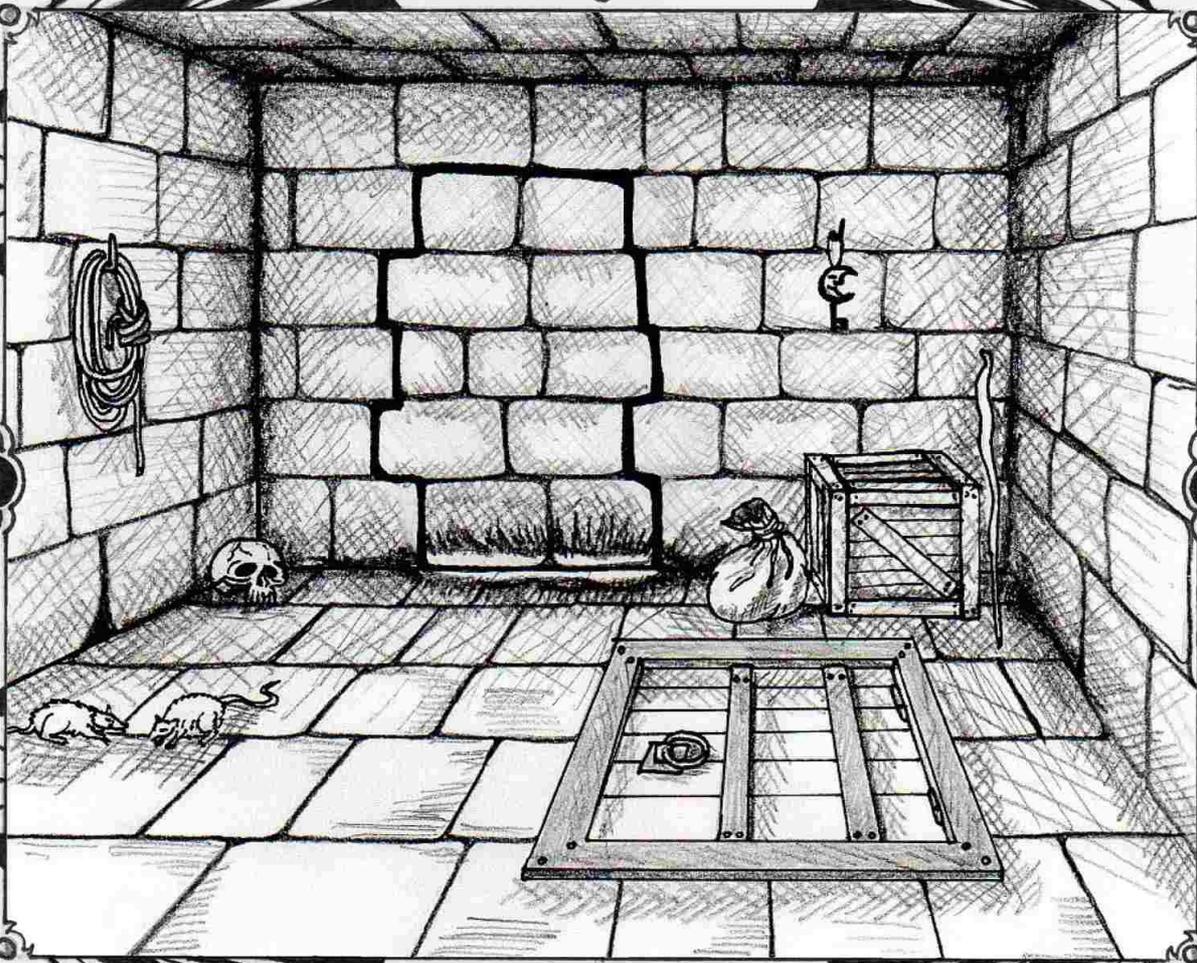
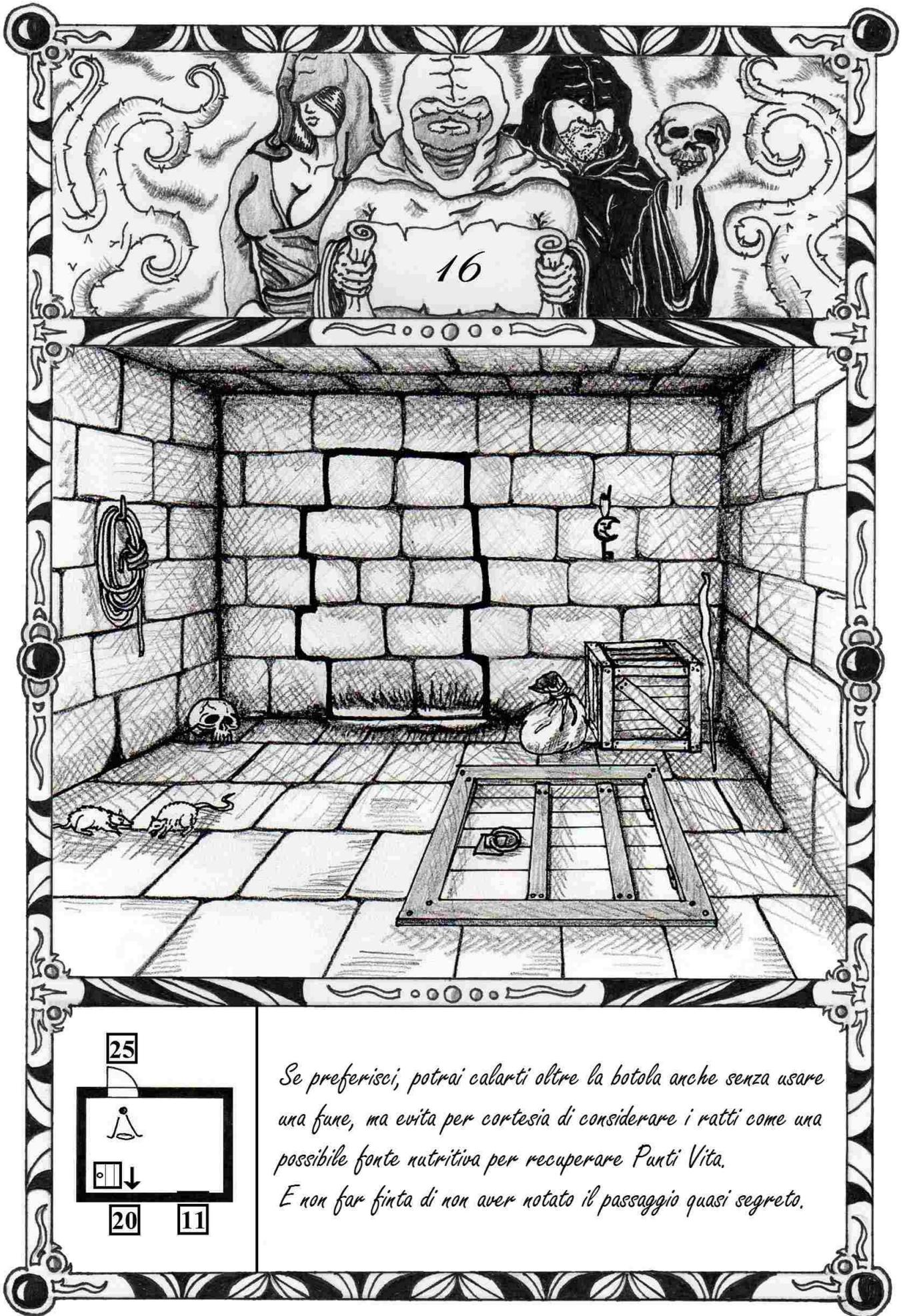
TRAPPOLA

DARDI DALLE PARETI

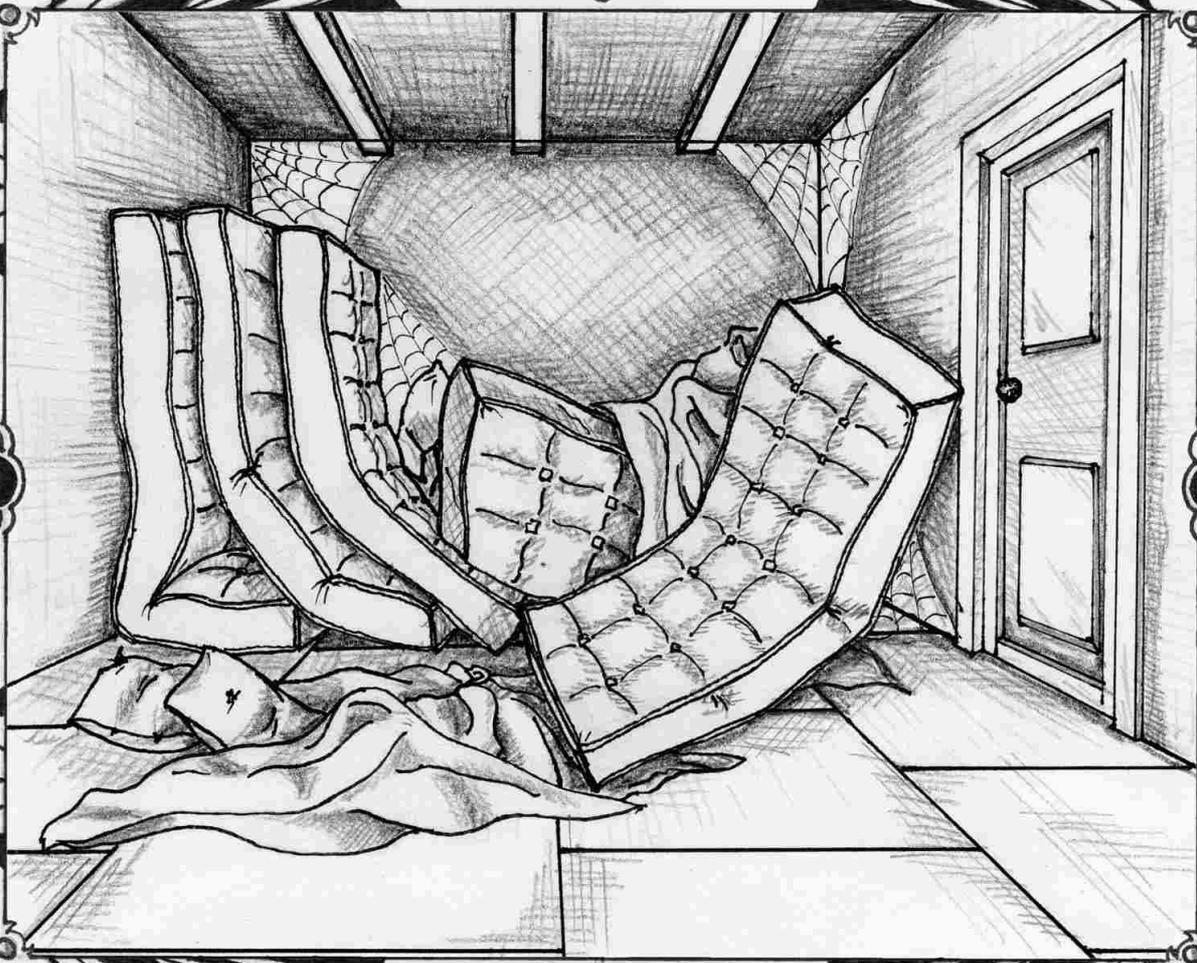
Prova 18

Danno 5

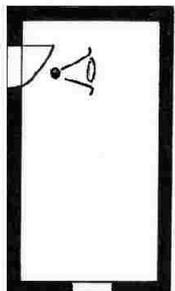
Attenzione: se hai trovato una lastra di pietra con delle rune incise e conosci l'alfabeto runico, considera questa prova di Evitare Trappole come riuscita.



Se preferisci, potrai calarti oltre la botola anche senza usare una fune, ma evita per cortesia di considerare i ratti come una possibile fonte nutritiva per recuperare Punti Vita. E non far finta di non aver notato il passaggio quasi segreto.

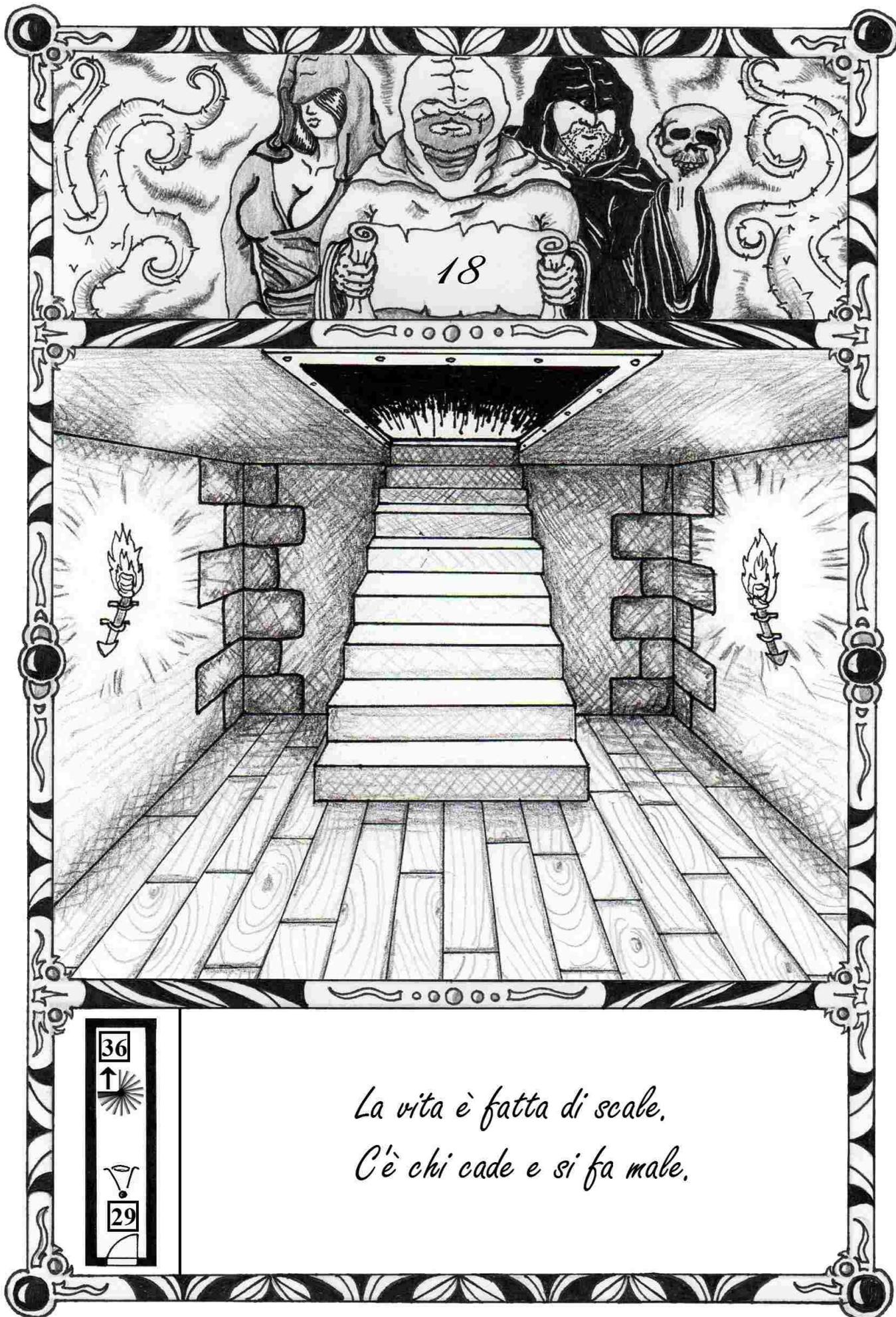


36



21

A meno che tu non voglia intraprendere una guerra contro eserciti di acari, evita di smuovere troppo questi materassi.

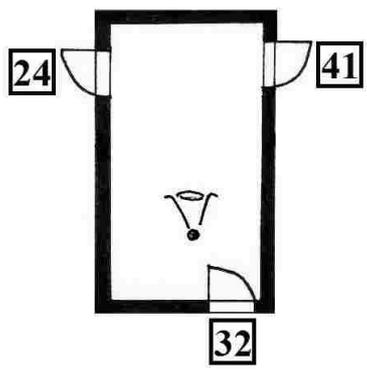
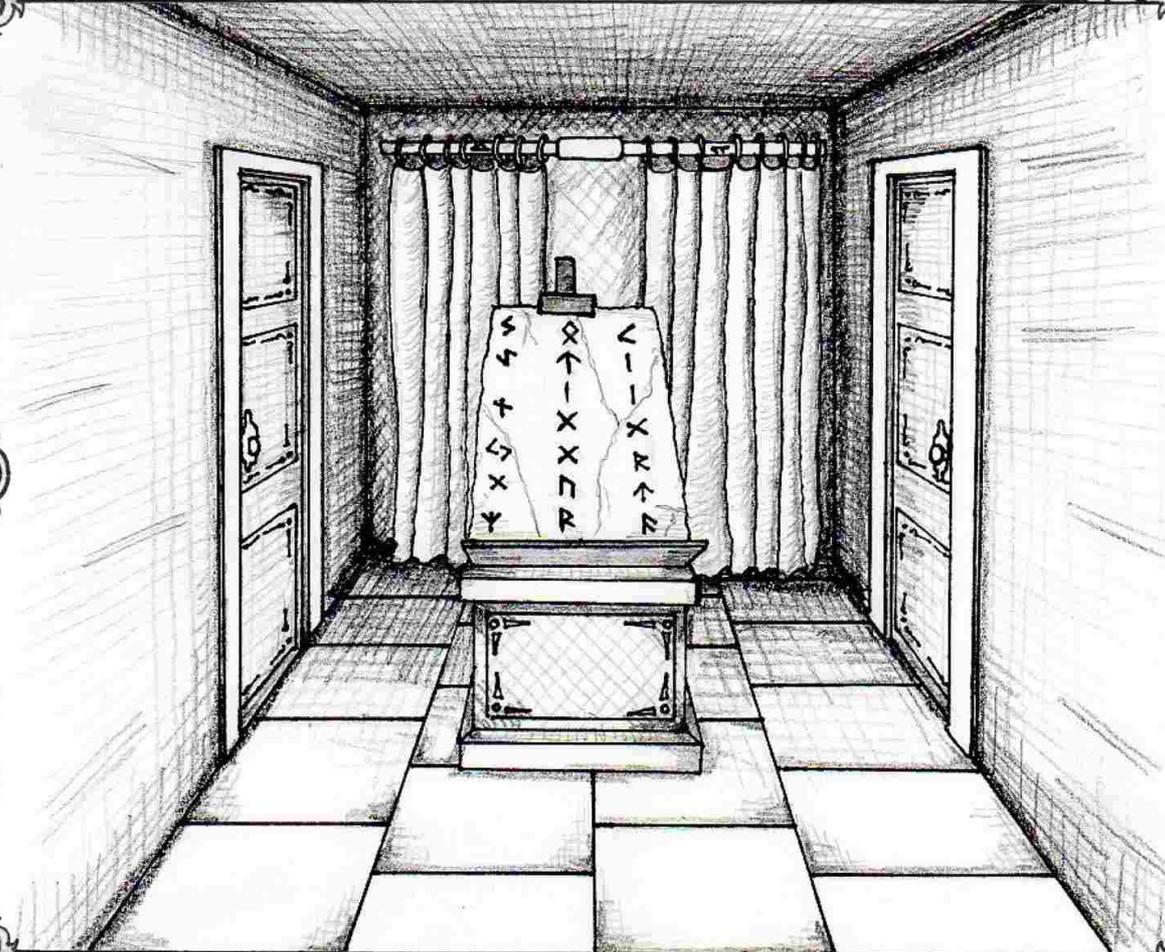


36



29

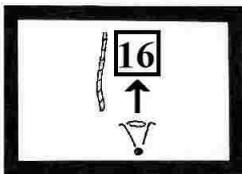
*La vita è fatta di scale.
C'è chi cade e si fa male.*

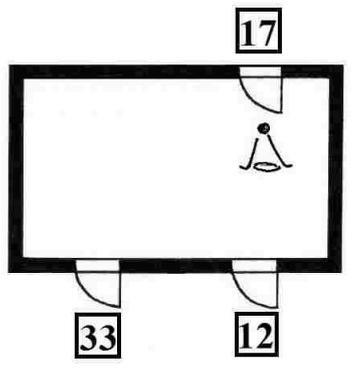
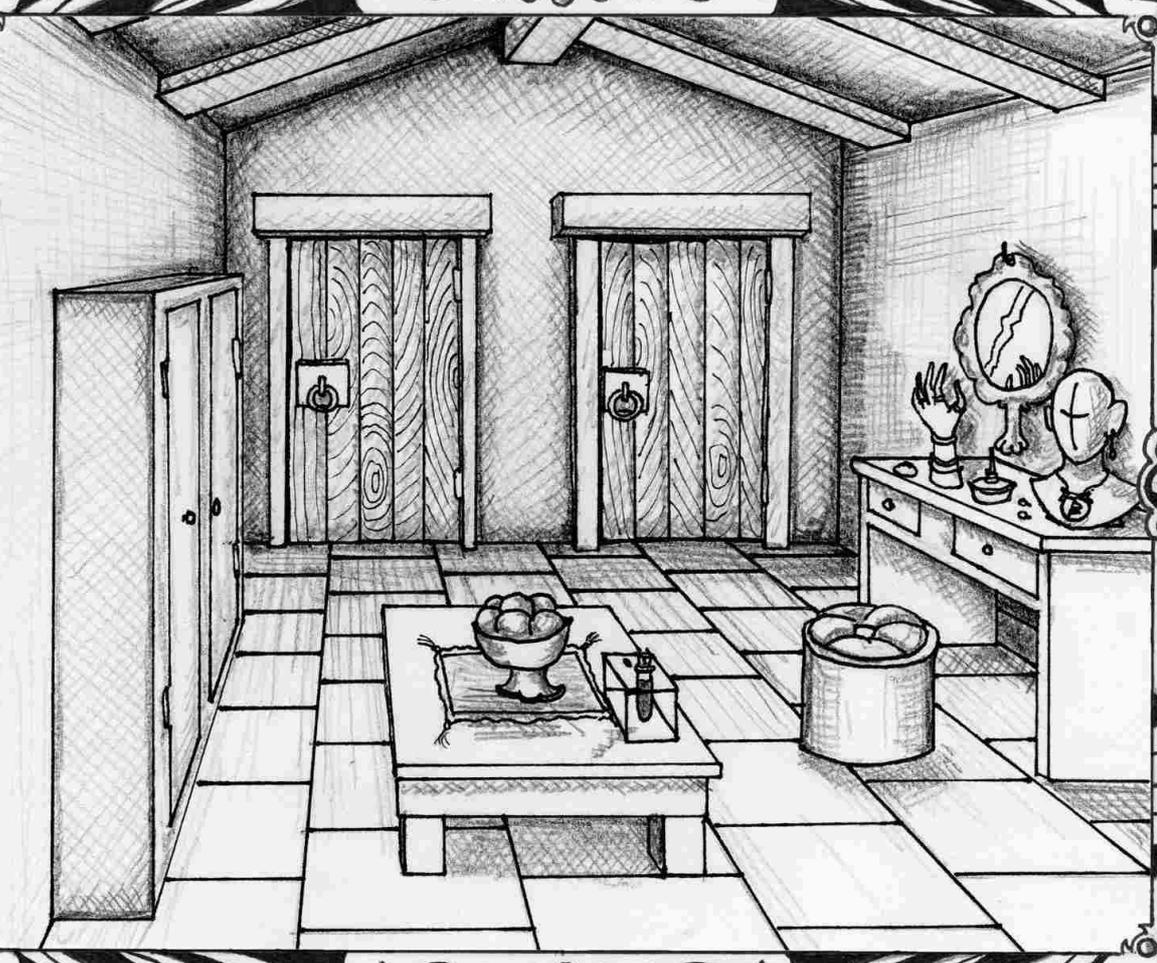


Se stavi pensando di infilarti nello zaino questo foglio con le rune te lo puoi anche scordare: è in realtà una lastra di pietra.

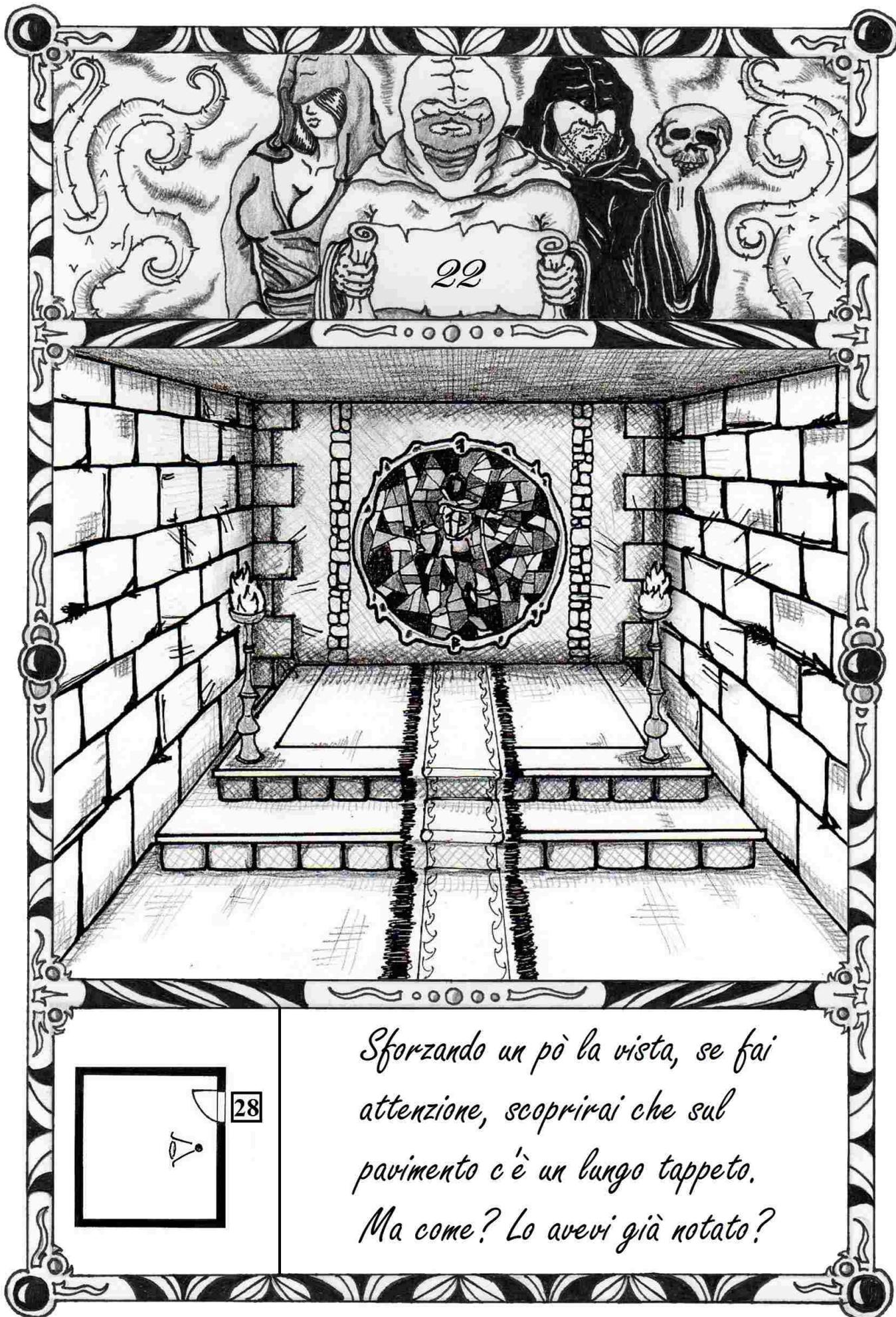


Se hai avuto la brillante idea di calarti dalla botola senza usare una fune inizia ad attivare alla svelta i tuoi neuroni per ideare un sistema che ti permetta di risalire, a meno che tu non voglia restare qui ad ingozzarti fino a che il veleno non ti manderà alle dispense dell'aldilà.

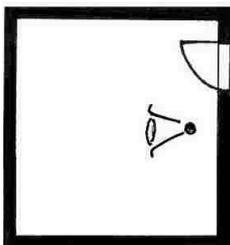




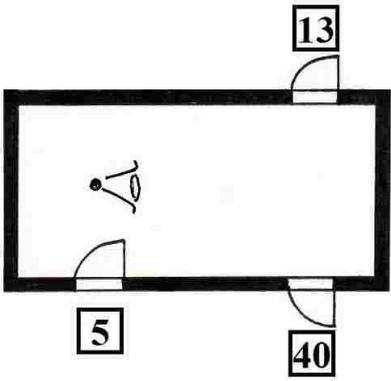
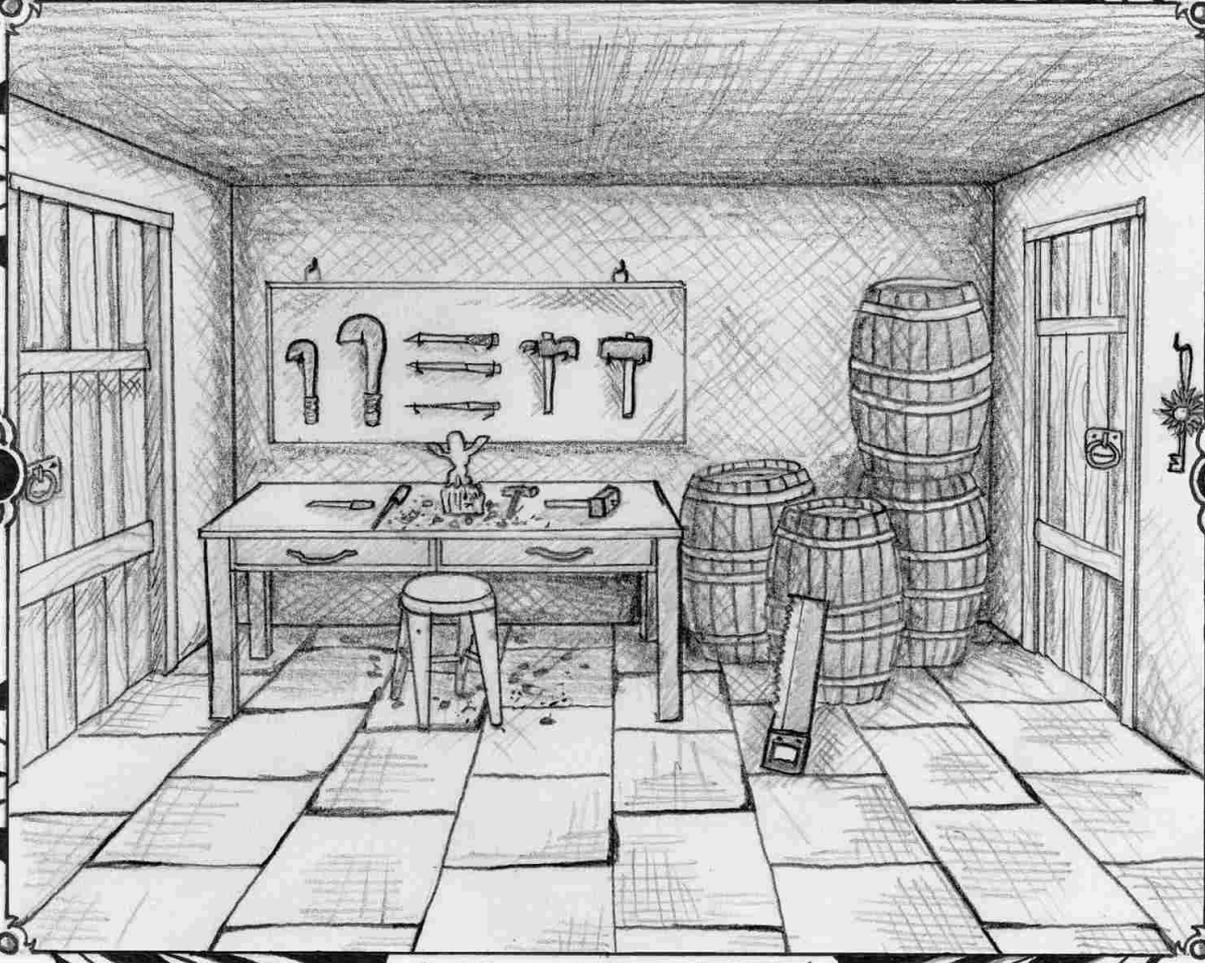
*O specchio delle mie brame...
se mangio una di queste mele
mi passerà la fame?*



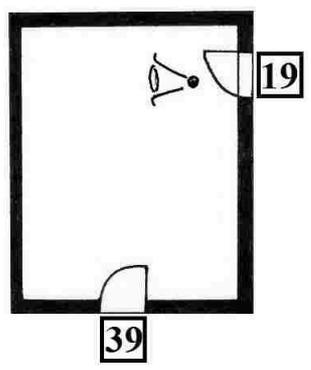
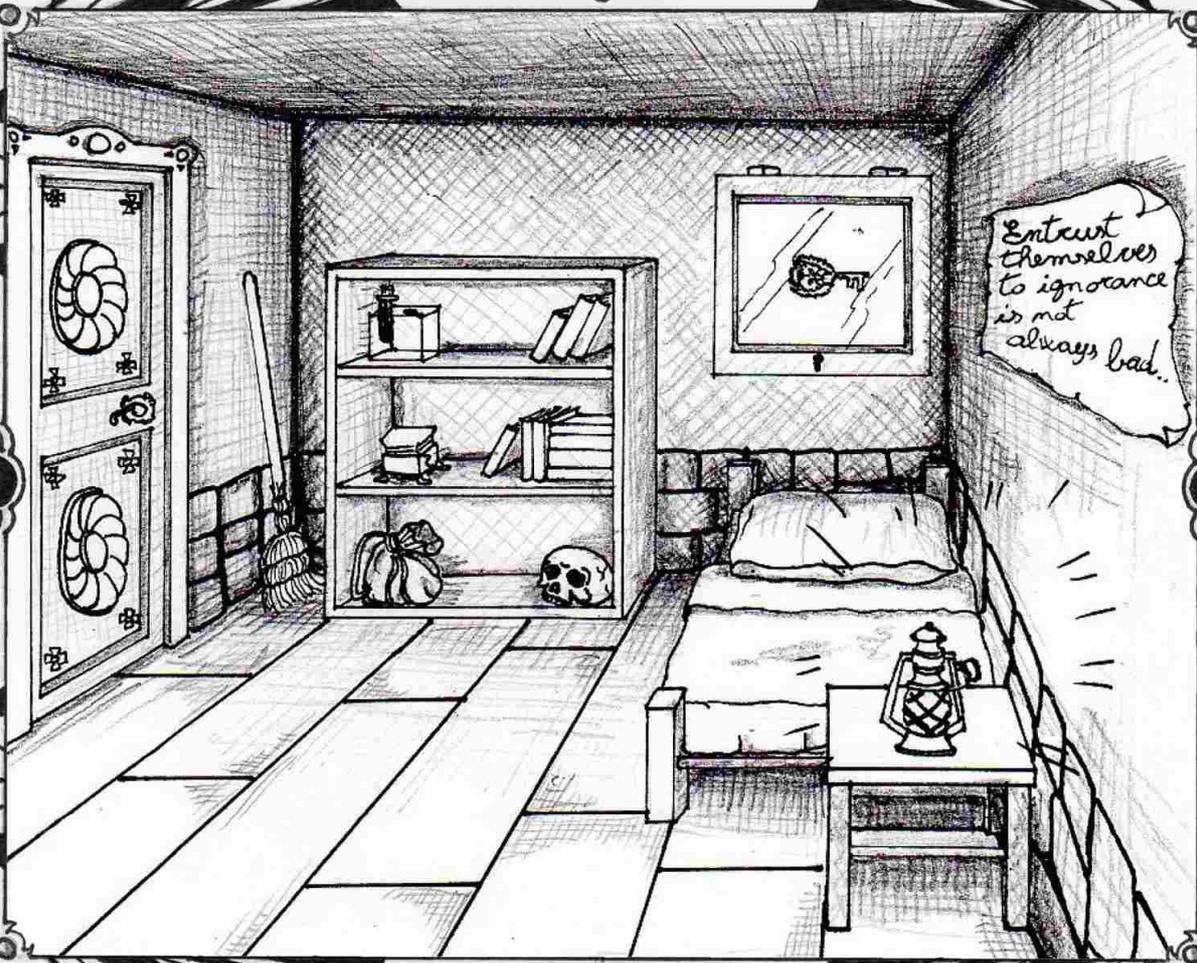
Sforzando un pò la vista, se fai attenzione, scoprirai che sul pavimento c'è un lungo tappeto. Ma come? Lo avevi già notato?



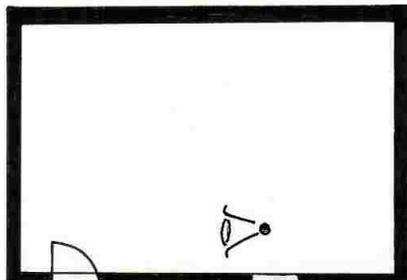
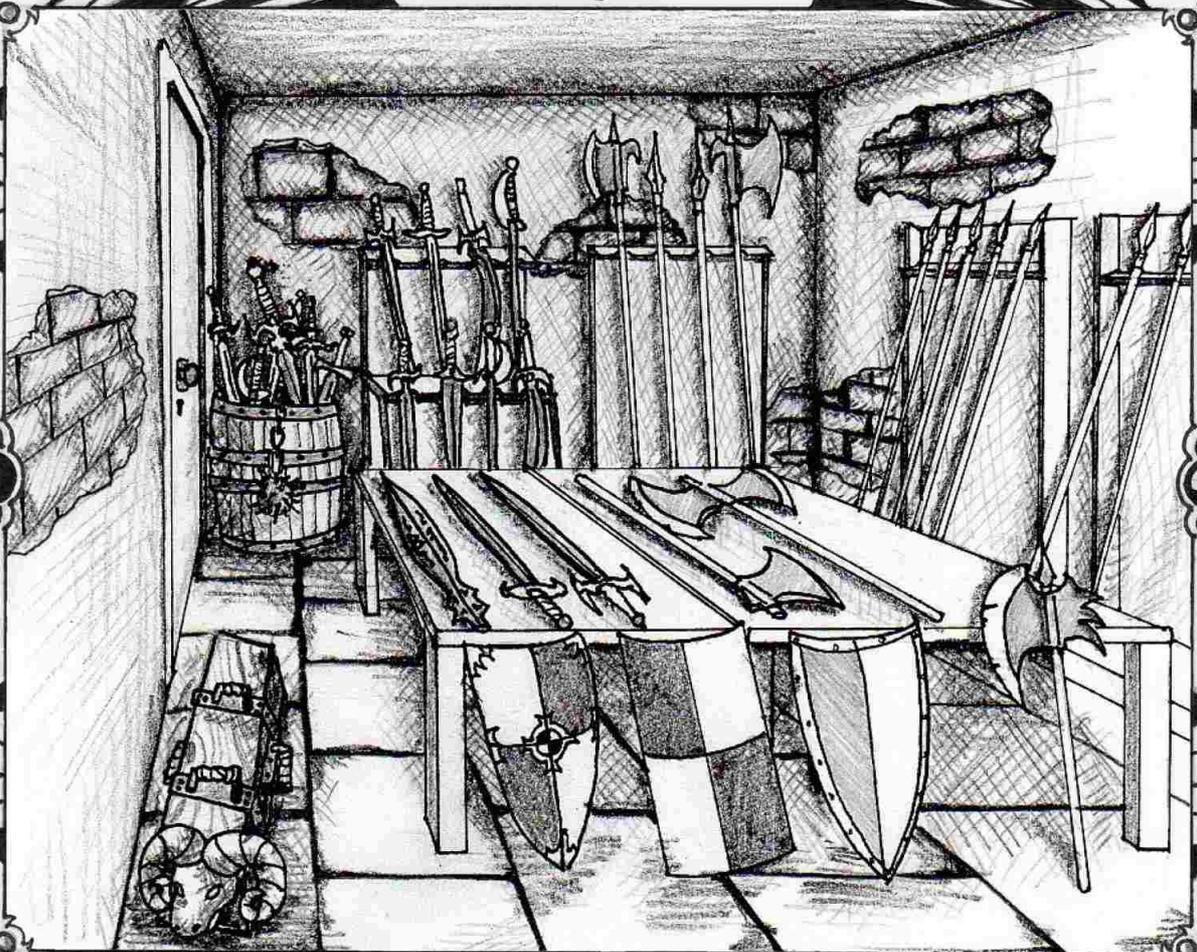
28



*Nella botte piccola c'è il vino buono
ma nella botte grande ce ne di più.*



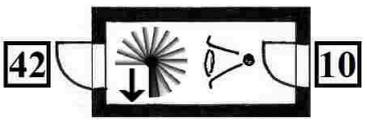
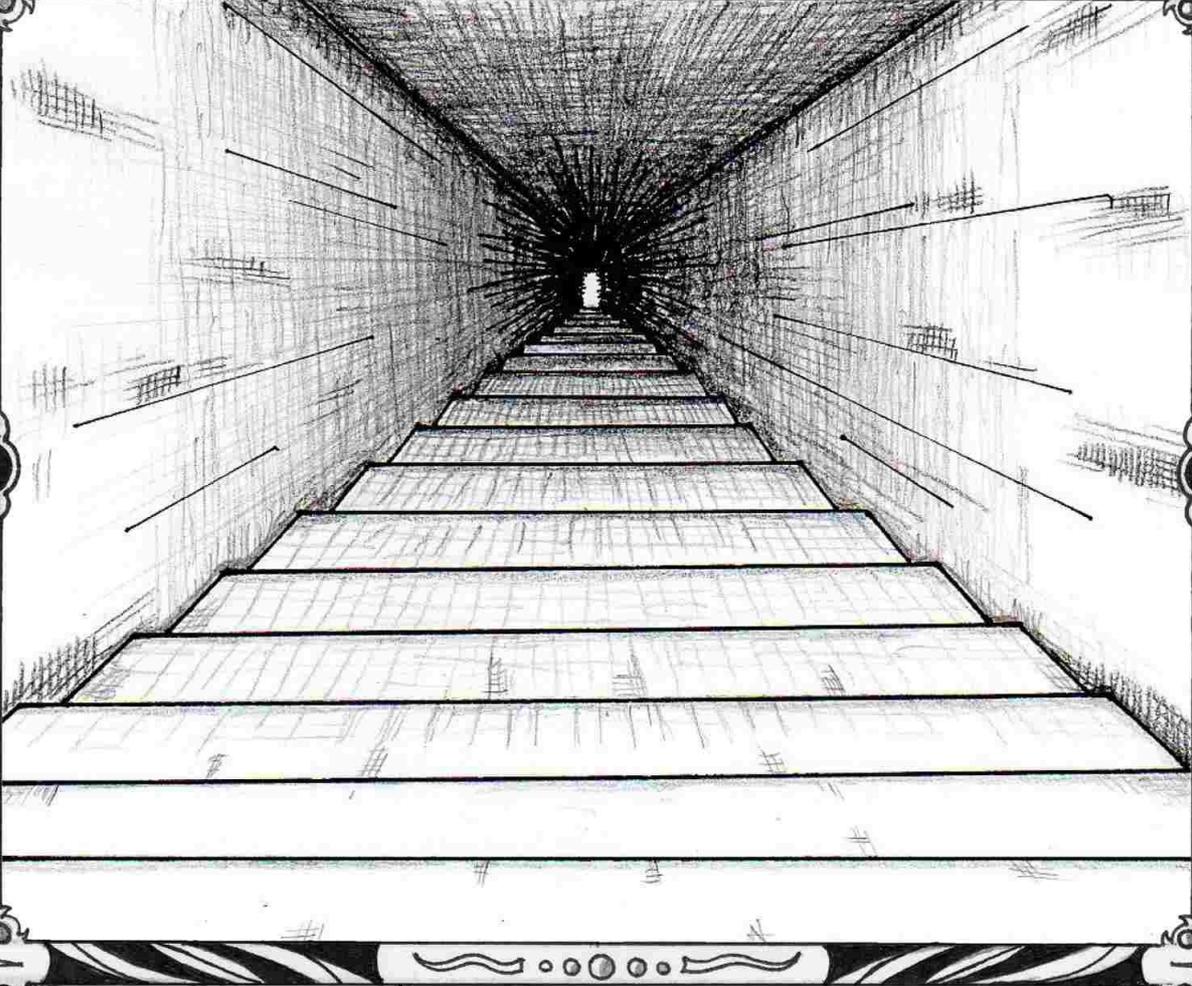
La teca sulla parete è di vetro infrangibile. Potrai aprirla solo se hai almeno una piccola e insignificante chiave.



16,

43

Non ti starai per caso gasando?



*Ti auguro che la fine di queste scale
non coincida con la tua...*



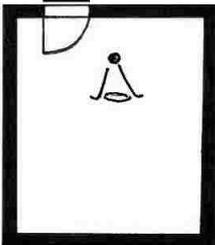
COMBATTIMENTO

MOSTRO GELATINOSO

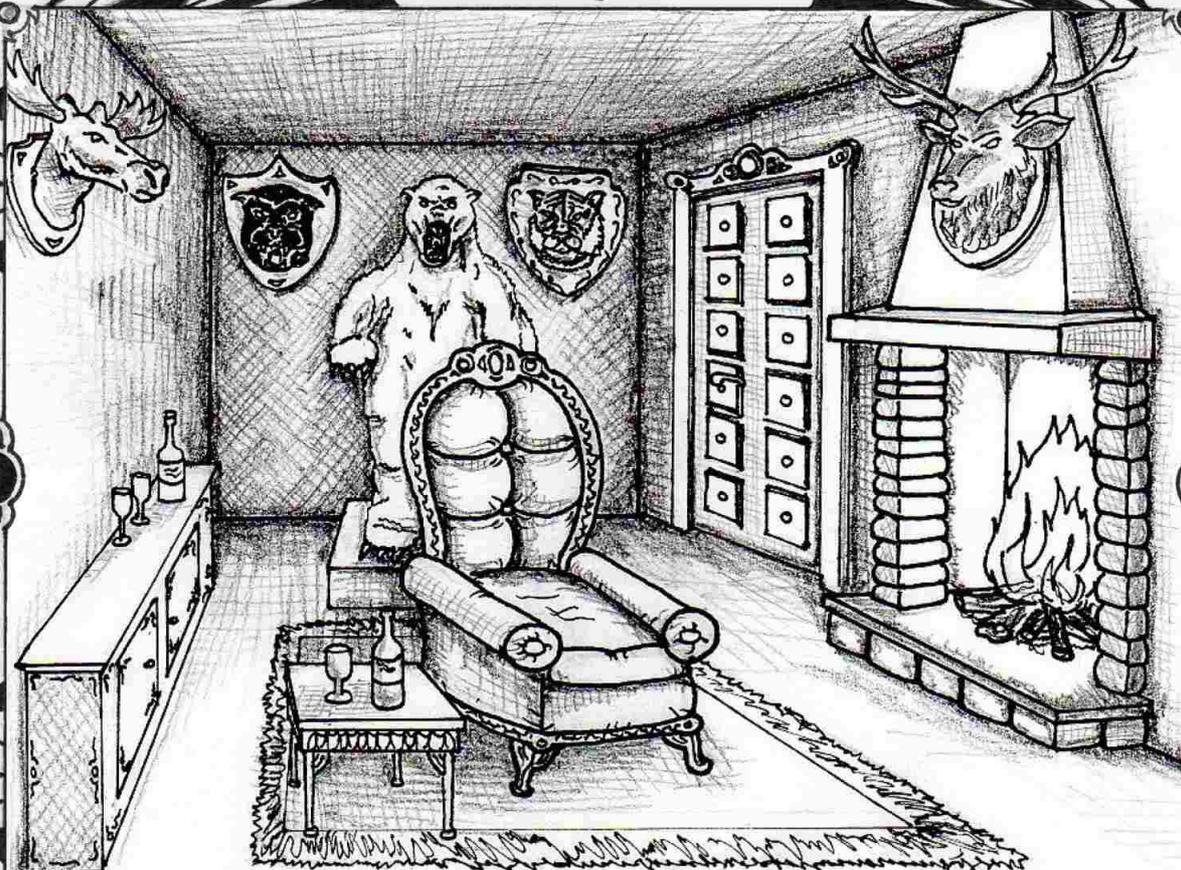
Combattività 16

Vitalità 24

35



Se hai in mano una TORCIA ACCESA otterrai +3 Combattività per tutta la durata di questo combattimento.

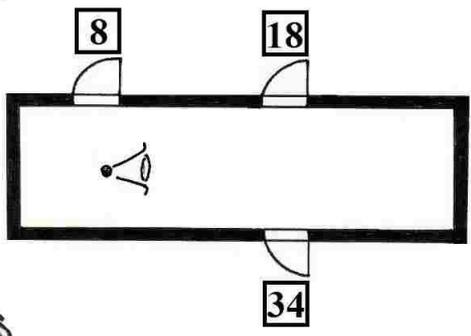
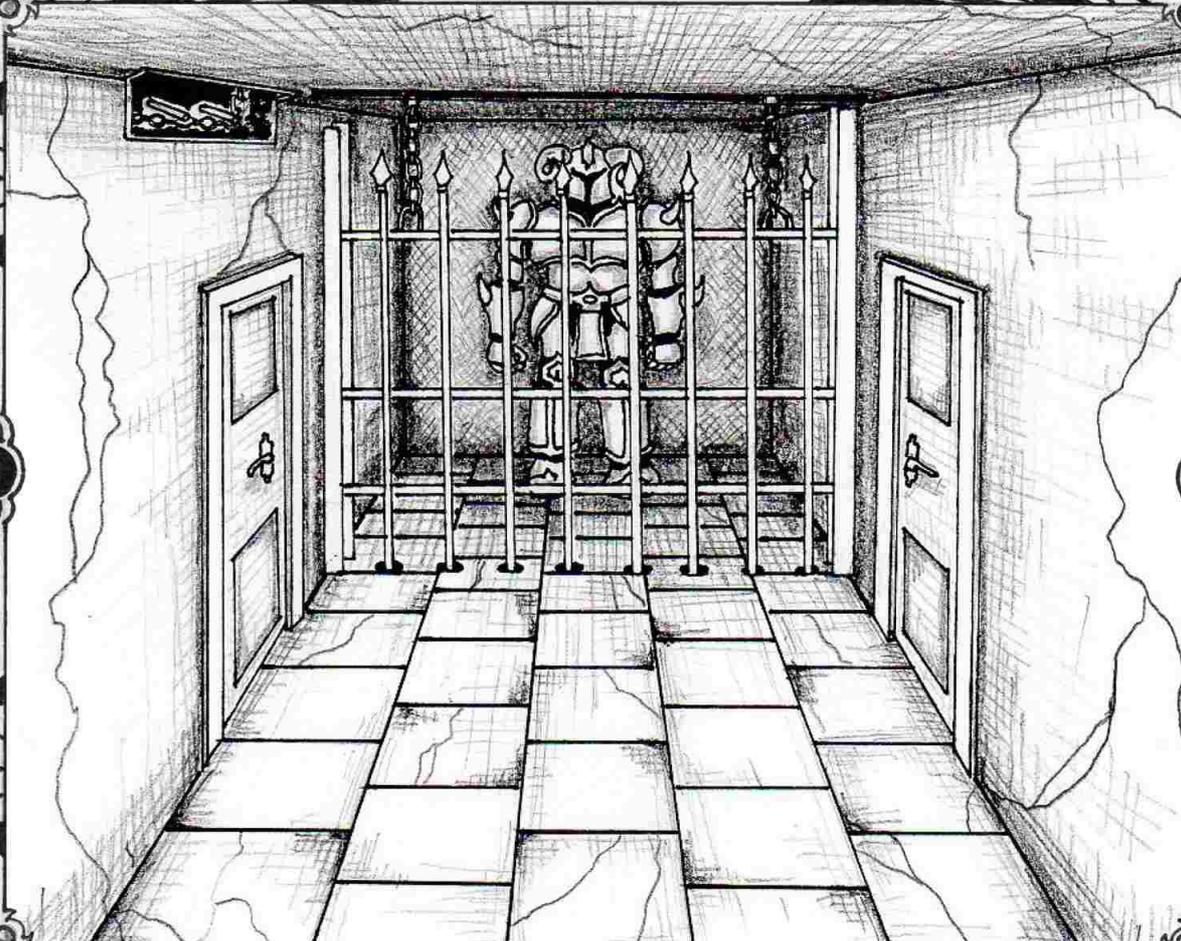


15



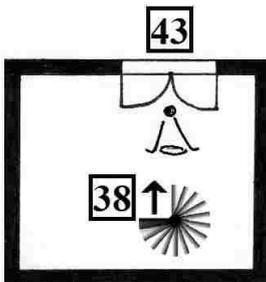
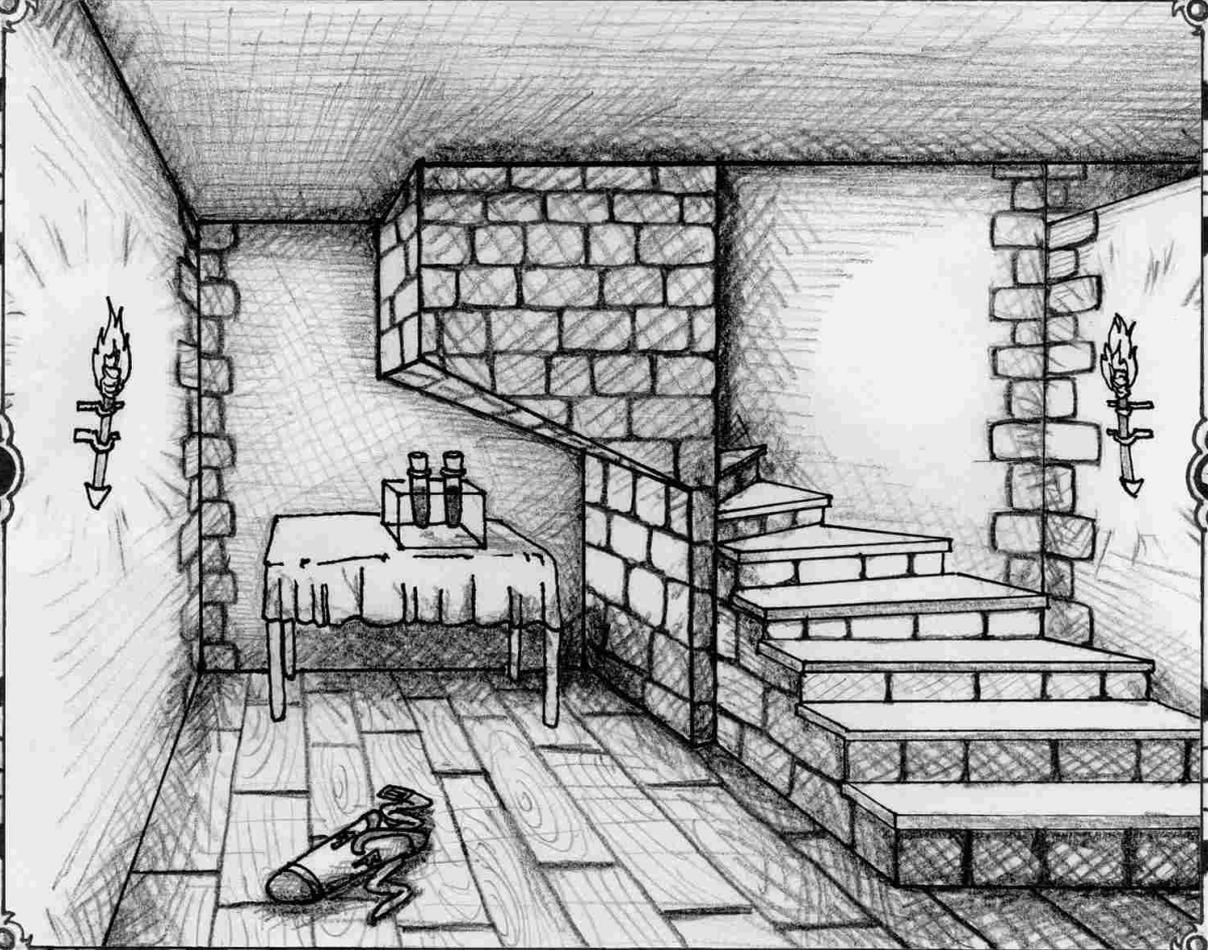
22

Se sei entrato in questa stanza alla maniera di Babbo Natale, ovvero passando dal camino, perderai immediatamente 5 Punti Vita a meno che tu non sia già stato qui ed abbia spento il fuoco.

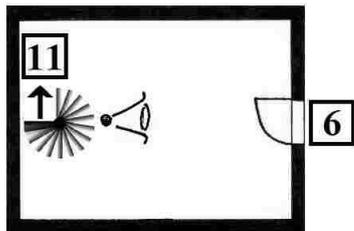
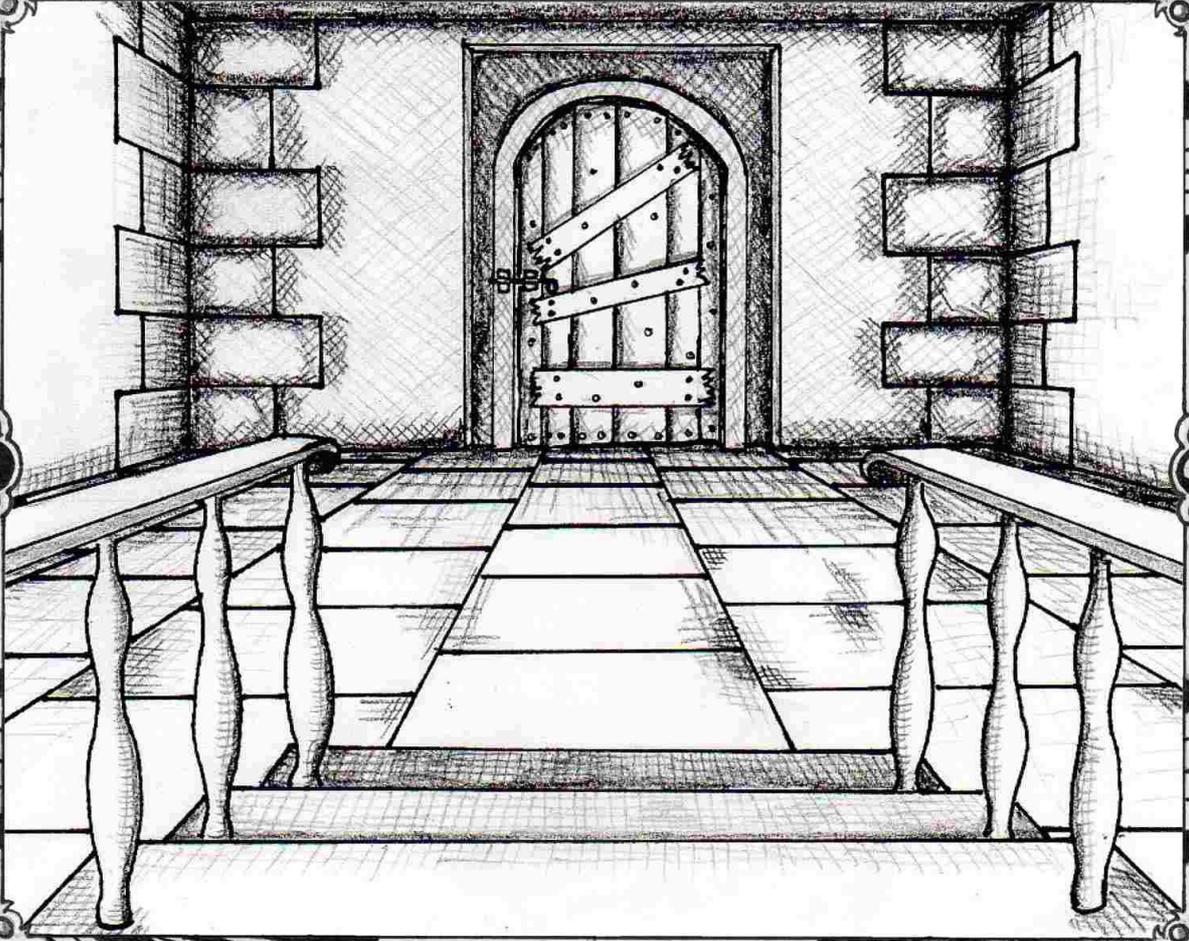


COMBATTIMENTO
GOLEM D'ACCIAIO
Combattività 19
Vitalità 25

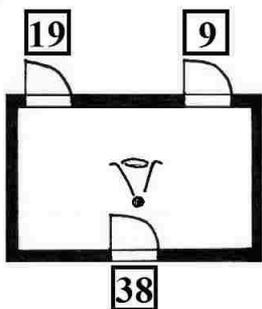
Se hai azionato un ingranaggio presente in un'altra stanza, queste sbarre resteranno abbassate e non dovrai affrontare il combattimento. In caso contrario le troverai alzate e non potrai evitare il Golem.



*Sembra tutto così facile. Qui c'è qualcosa che puzza.
O forse sei tu che hai bisogno di farti una doccia.*



Proprio una stanza triste.



COMBATTIMENTO

GUERRIERO SCHELETRO

Combattività 17

Vitalità 17



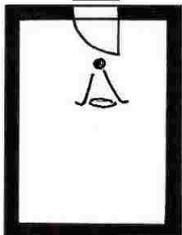
COMBATTIMENTO

GORGONE

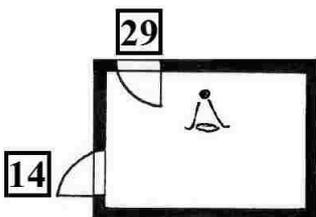
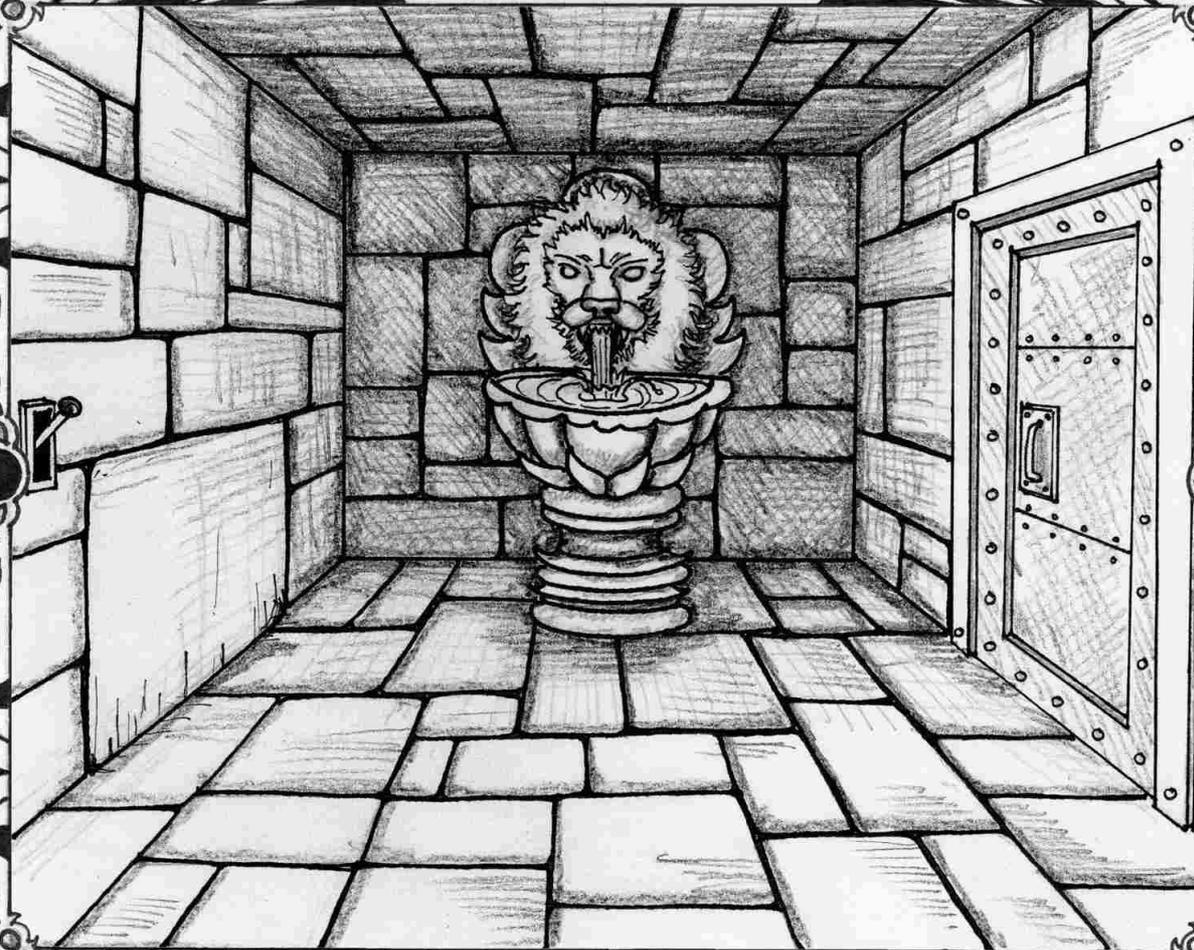
Combattività 19

Vitalità 18

21

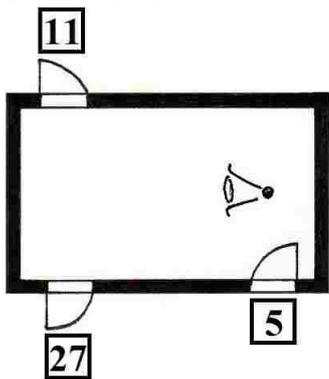


Se hai almeno uno SPECCHIO e una mano libera con cui poterlo impugnare otterrai +6 Combattività per tutta la durata di questo combattimento.

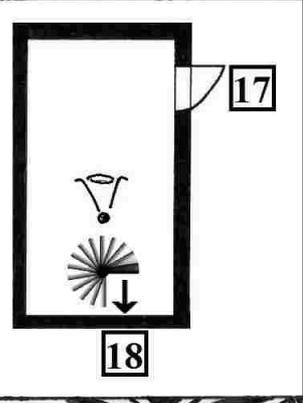
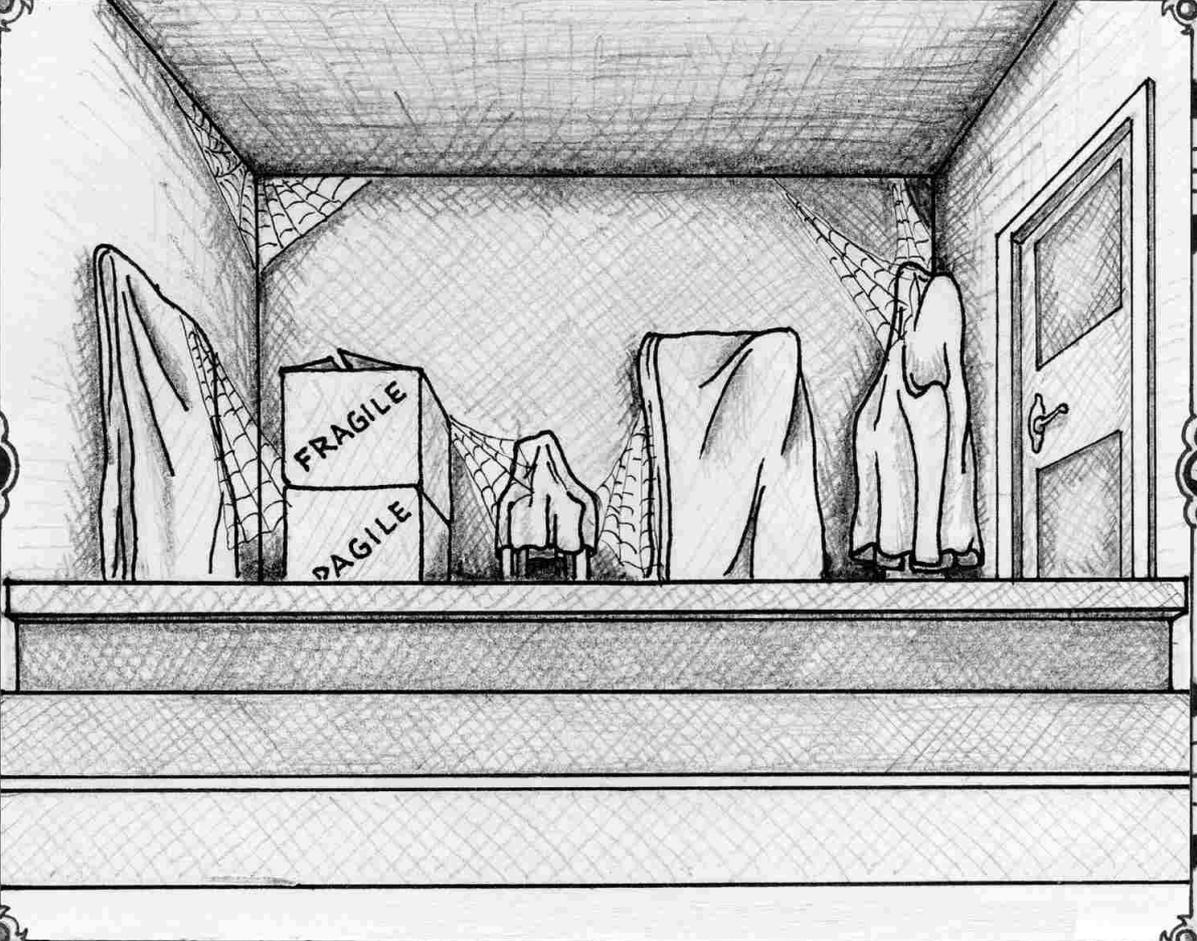


Se pensi che valga la pena rischiare di tirare la leva potrai scoprire cosa accadrà leggendo le informazioni riportate qui sotto sostituendo ogni Z con la A e ogni Y con la E.

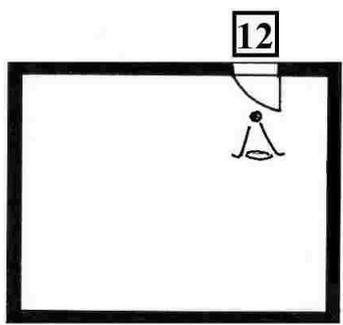
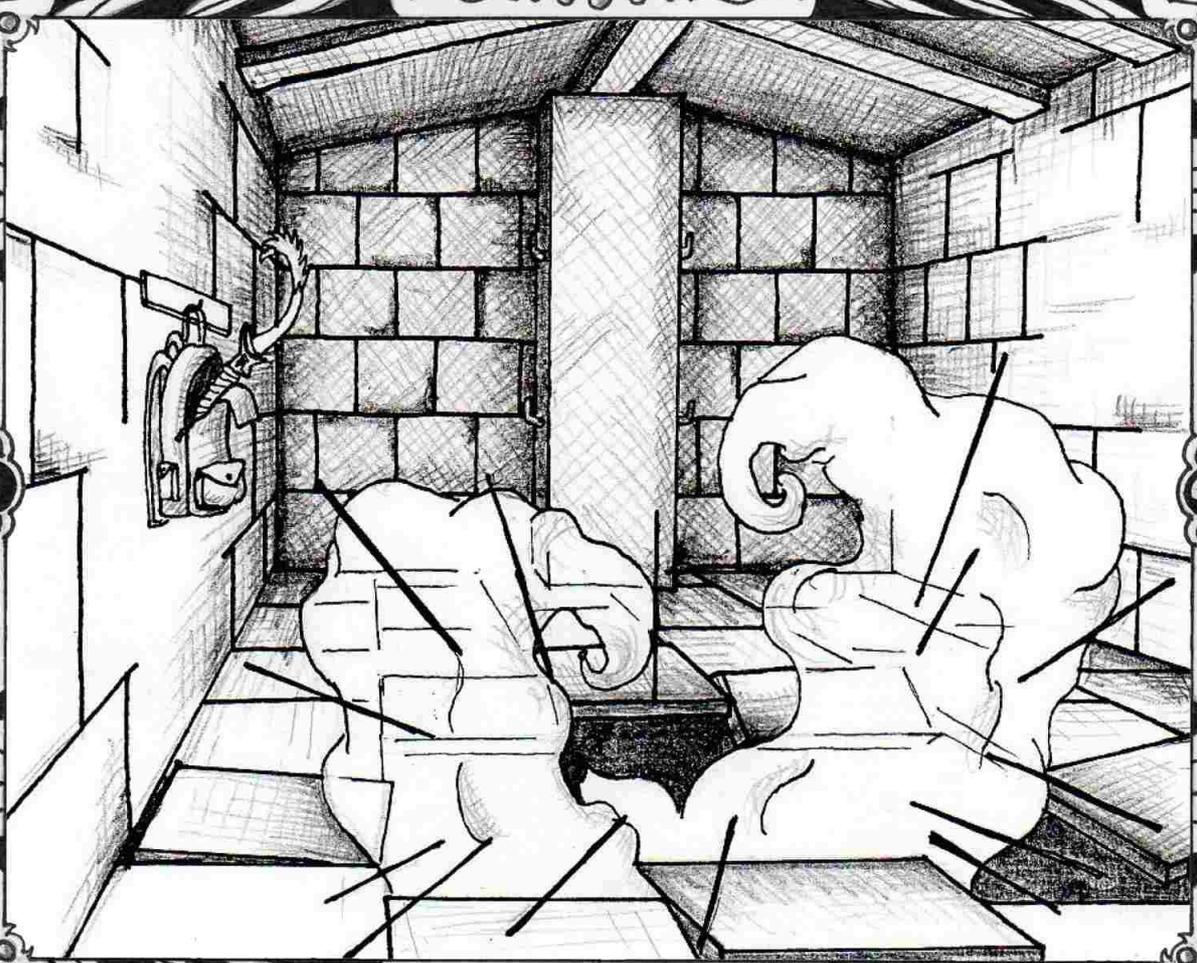
Tirzndo lz lyvz si spostyrz' unz prty dylz przty zd yssz sottostznty svylzndo un pzsszggio sygryto chy ti fzz' zccydyry zd un czmino trzmity il quzly, sy lo vorrzy, potrzy zndzry diryttzmynty zl przgrzfo 28.



*Ma che aria salubre che
si respira qua dentro!*



Ecco dove sono finiti gli arredamenti della Locanda...quella vera.

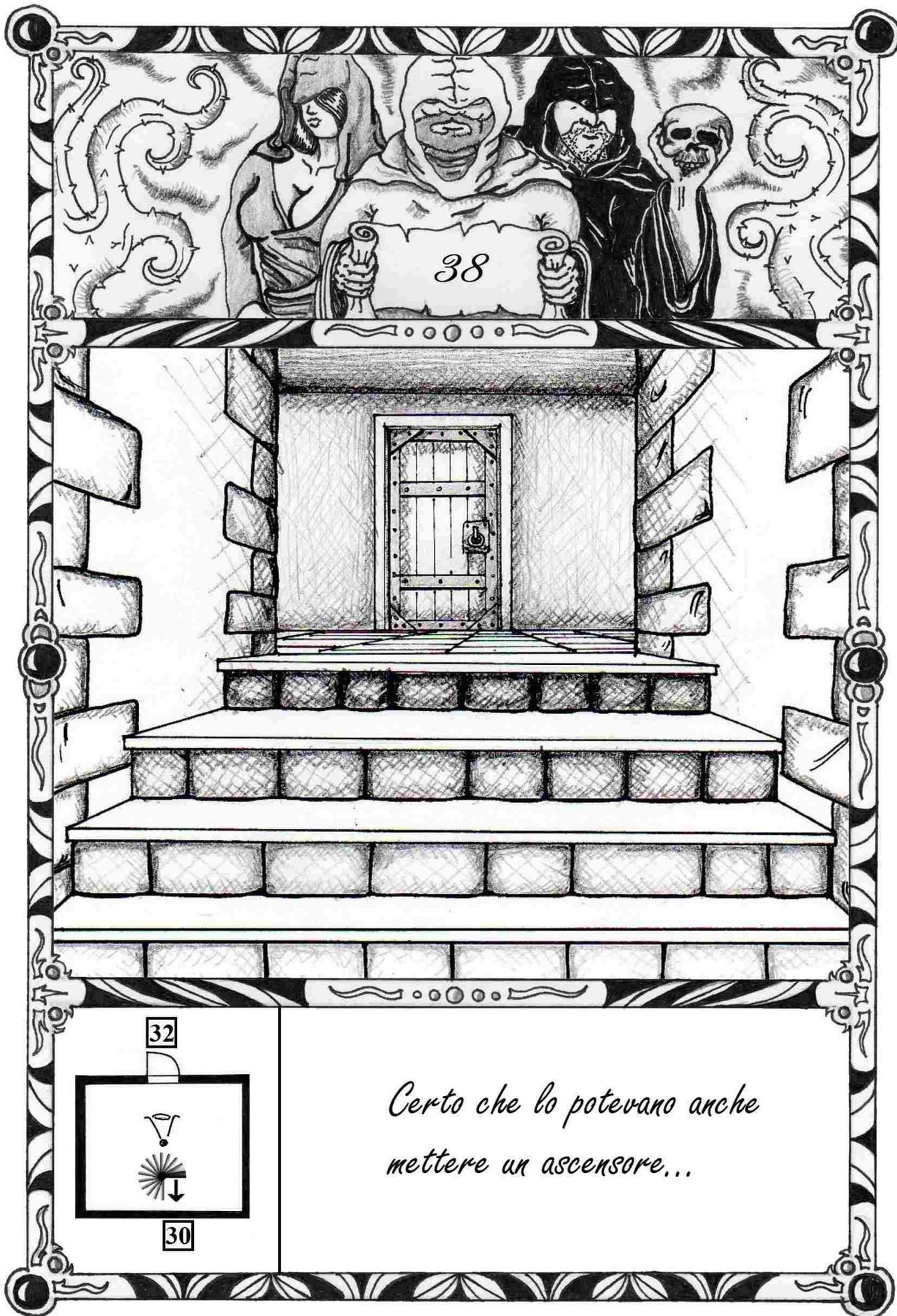


TRAPPOLA

PAVIMENTO CON SORPRESA

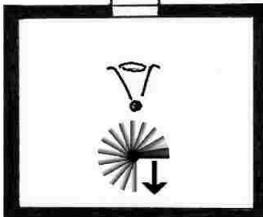
Prova 15
Danno 4

*Se fallirai la prova finirai nella stanza sottostante al paragrafo 34.
Da essa potrai risalire direttamente in questa stanza solo usando una fune.
Se lo farai la risalita varrà come un cambio di paragrafo.*



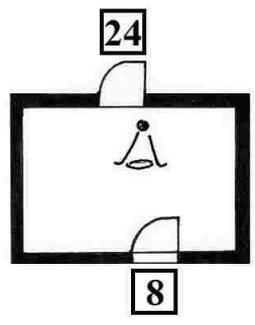
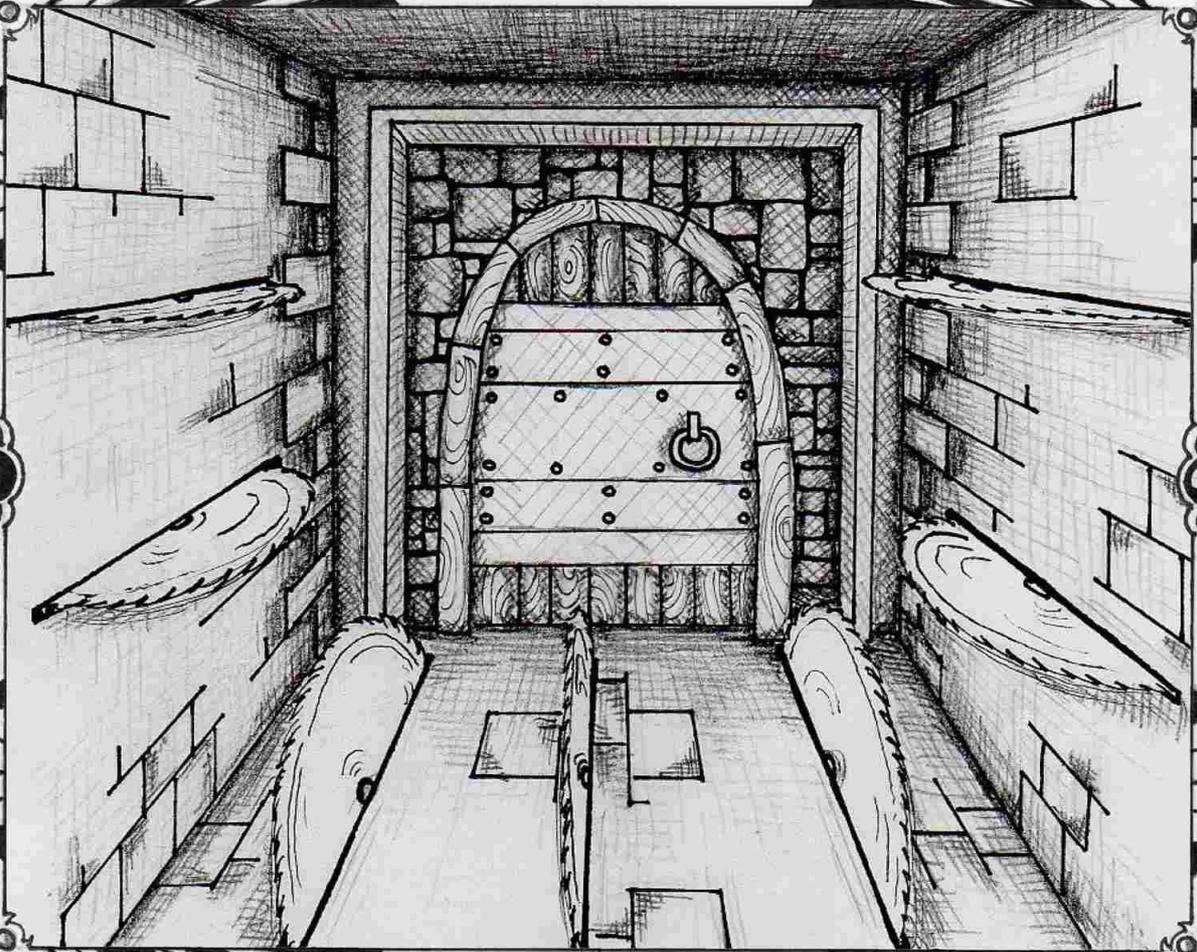
38

32



30

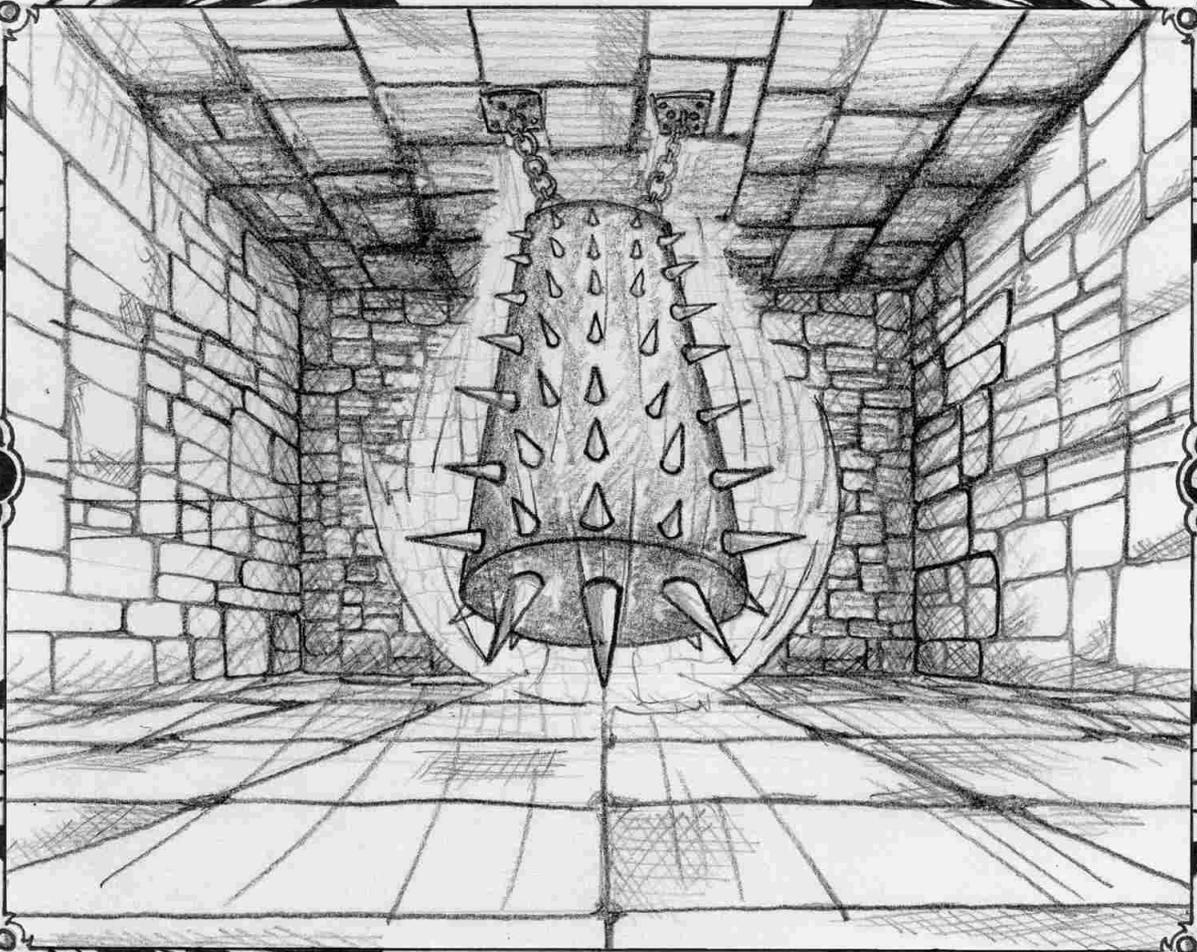
Certo che lo potevano anche mettere un ascensore...



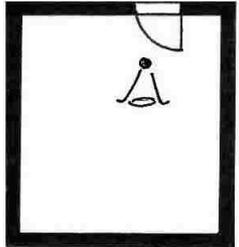
TRAPPOLA

LAME ROTANTI

Prova 15
Danno 6



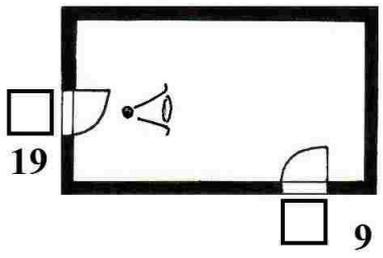
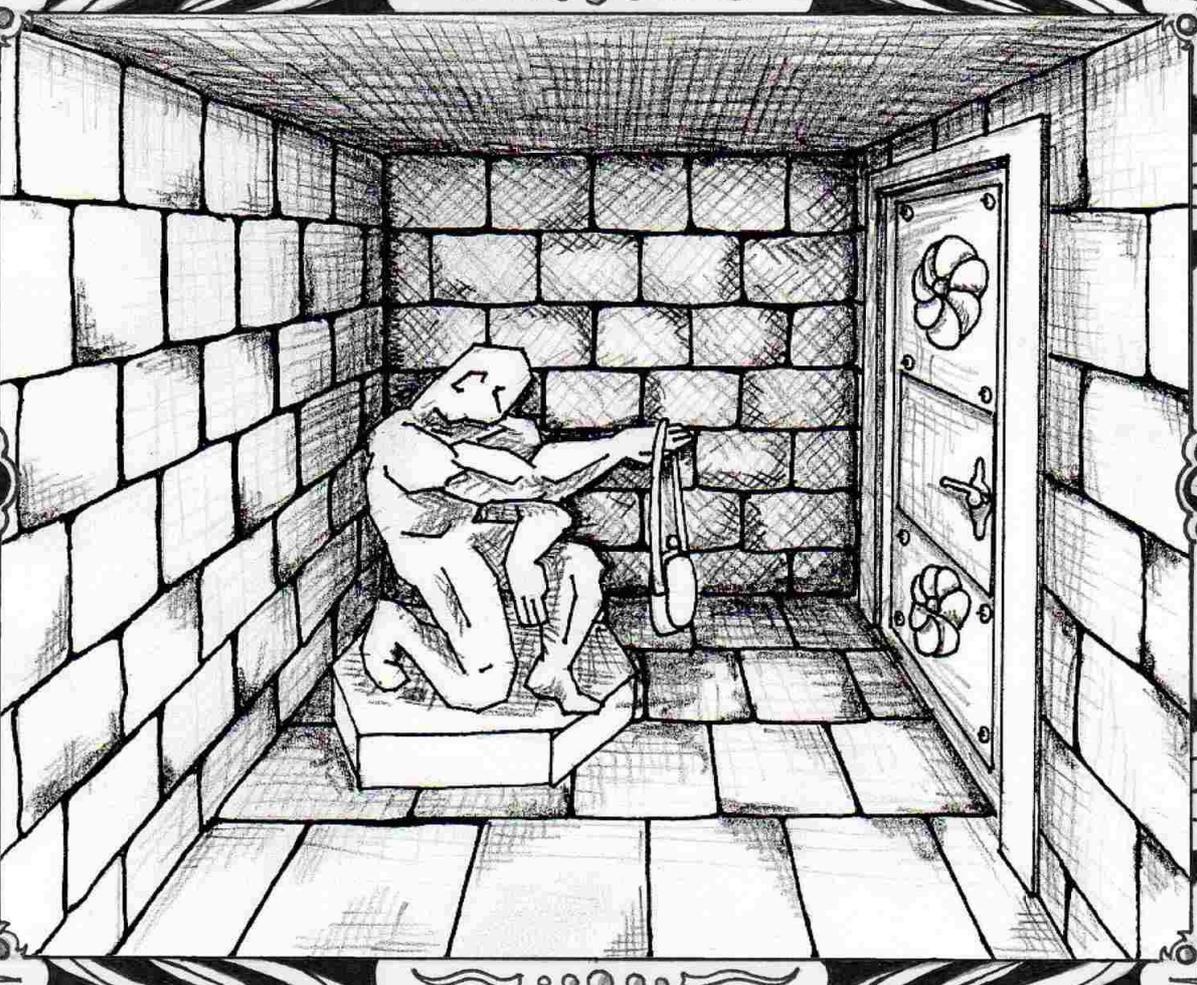
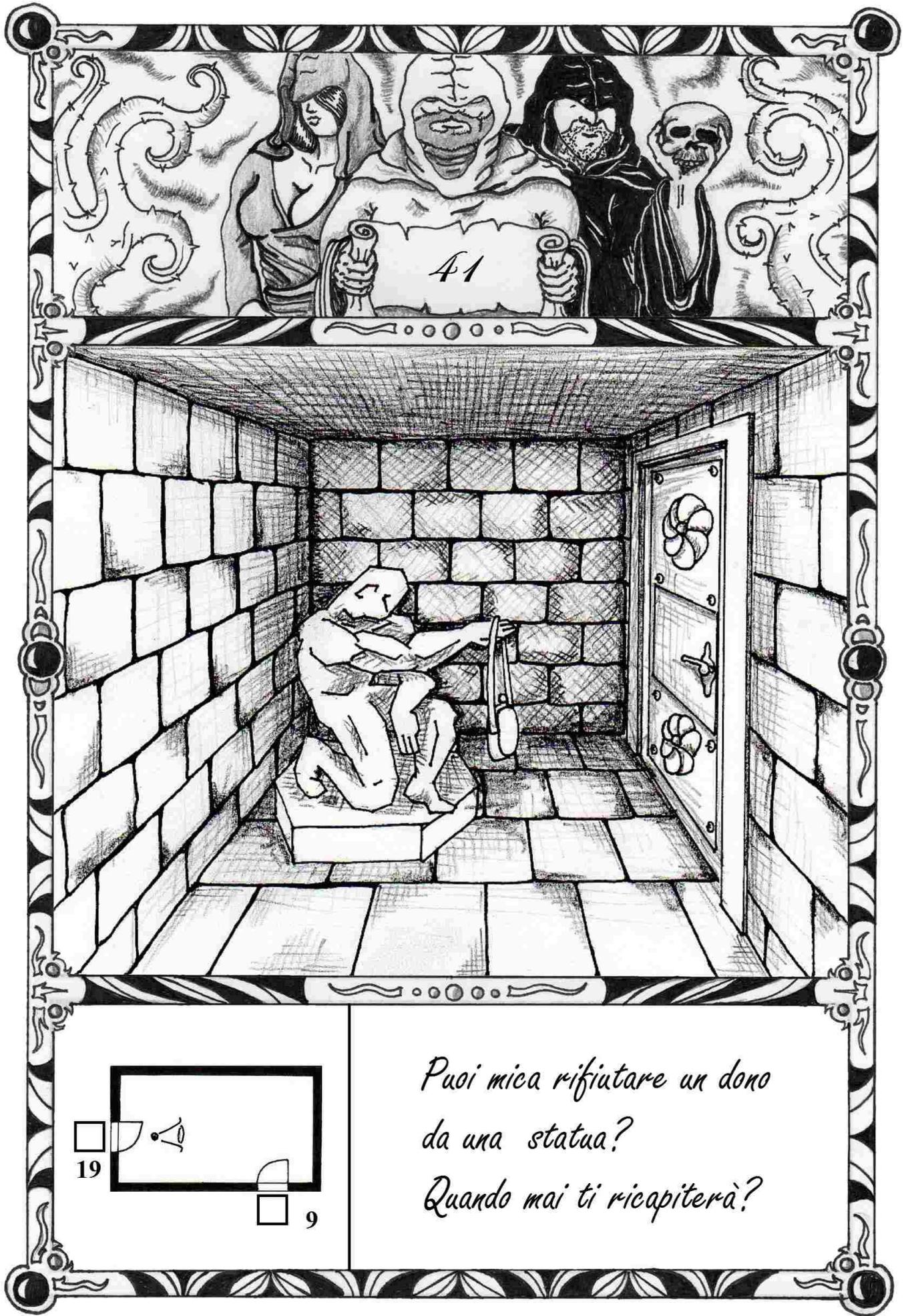
23



TRAPPOLA

LA COSA DOLOROSA

Prova 14
Danno 7



*Puoi mica rifiutare un dono
da una statua?
Quando mai ti ricapiterà?*



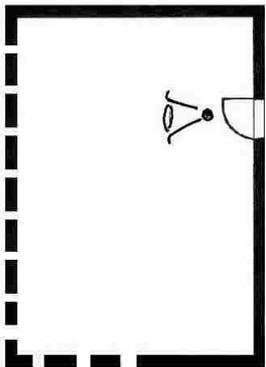
COMBATTIMENTO

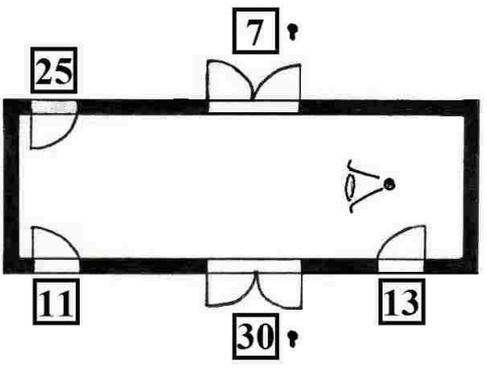
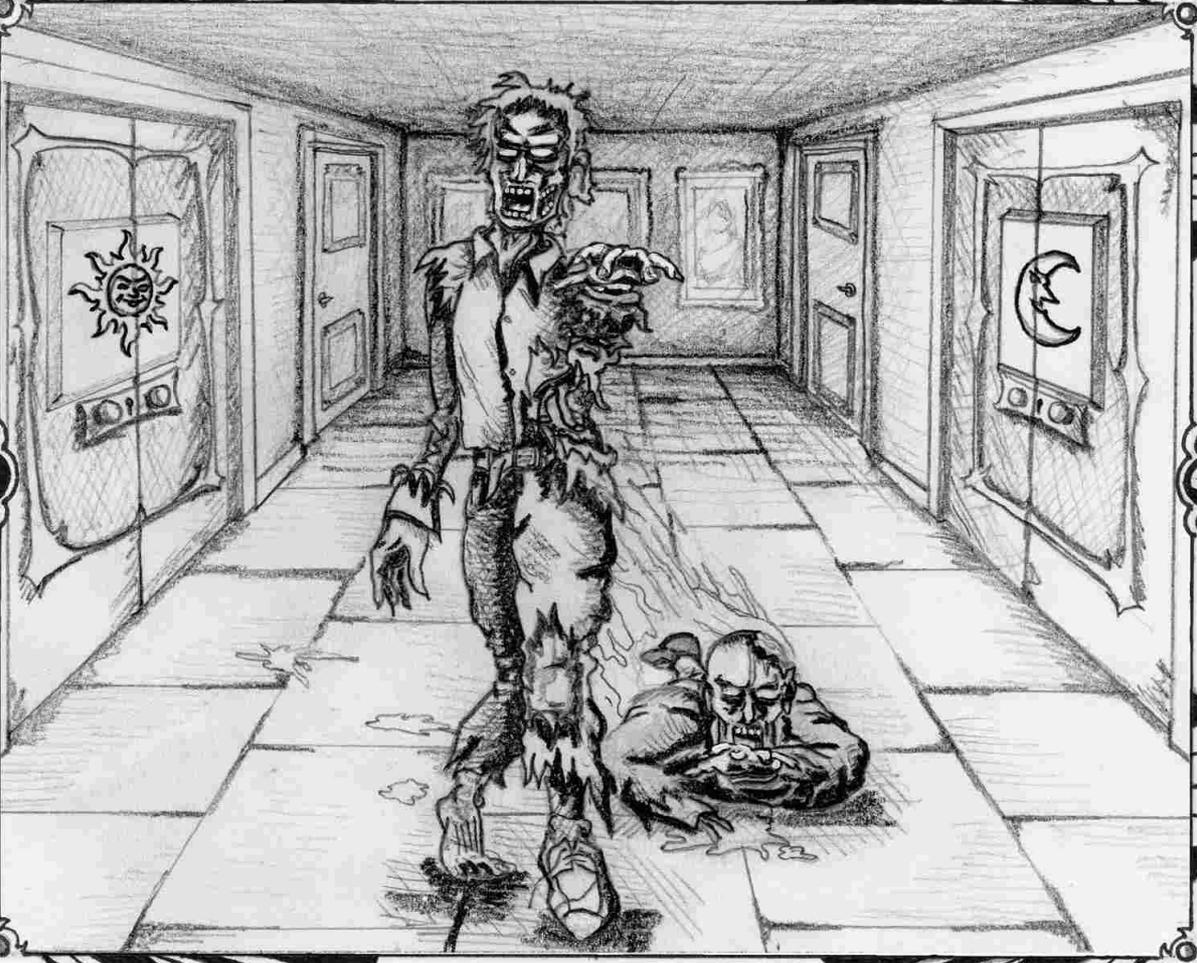
STUDENTE FUORI CORSO

Combattività 20

Vitalità 30

Se possiedi degli ESPLOSIVI e almeno un oggetto che possa accendere la miccia, prima di iniziare il combattimento, togli 7 Punti Vita a questo avversario per ogni esplosivo che deciderai di usare.

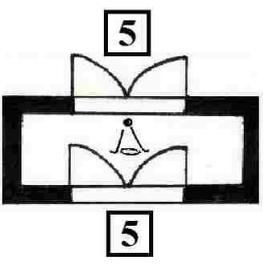
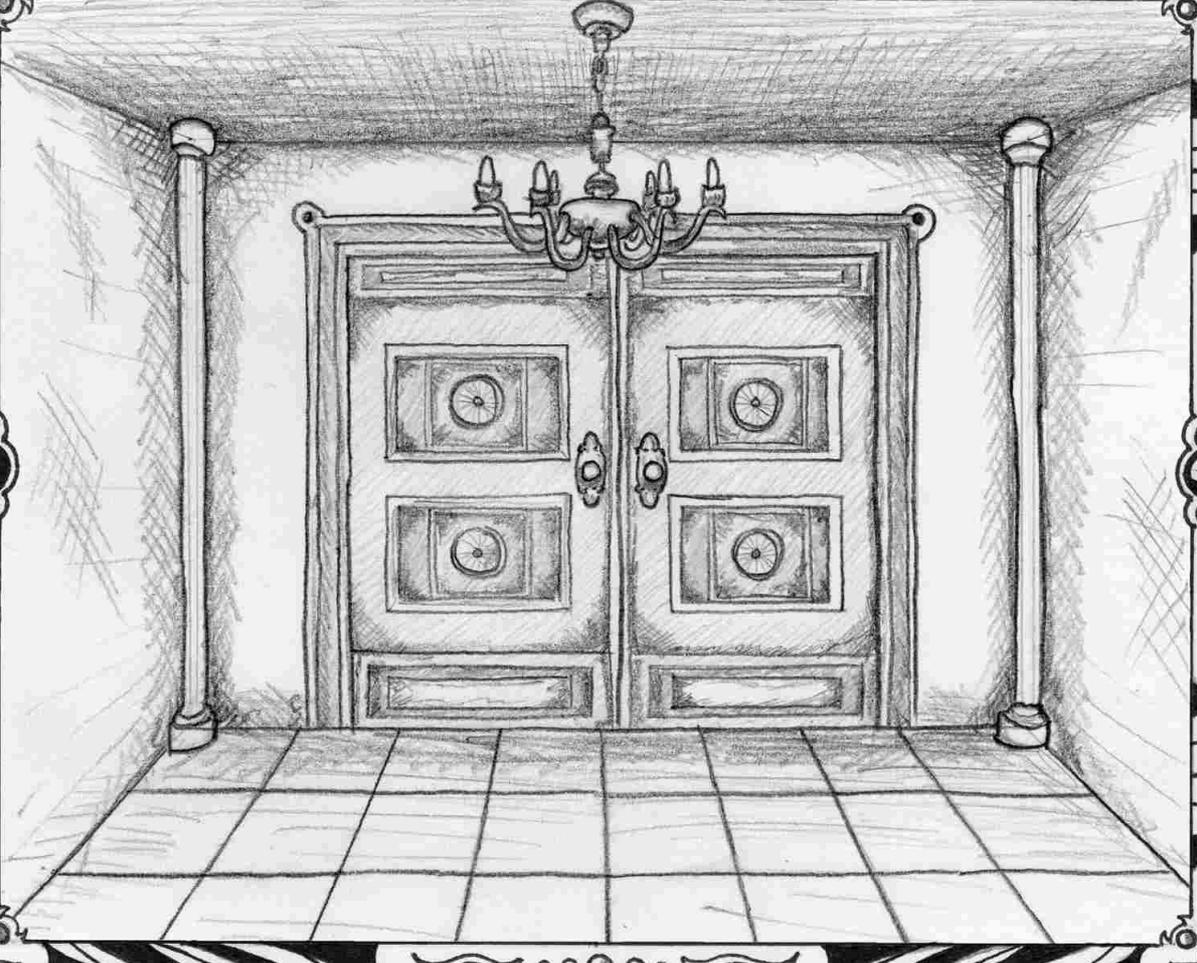
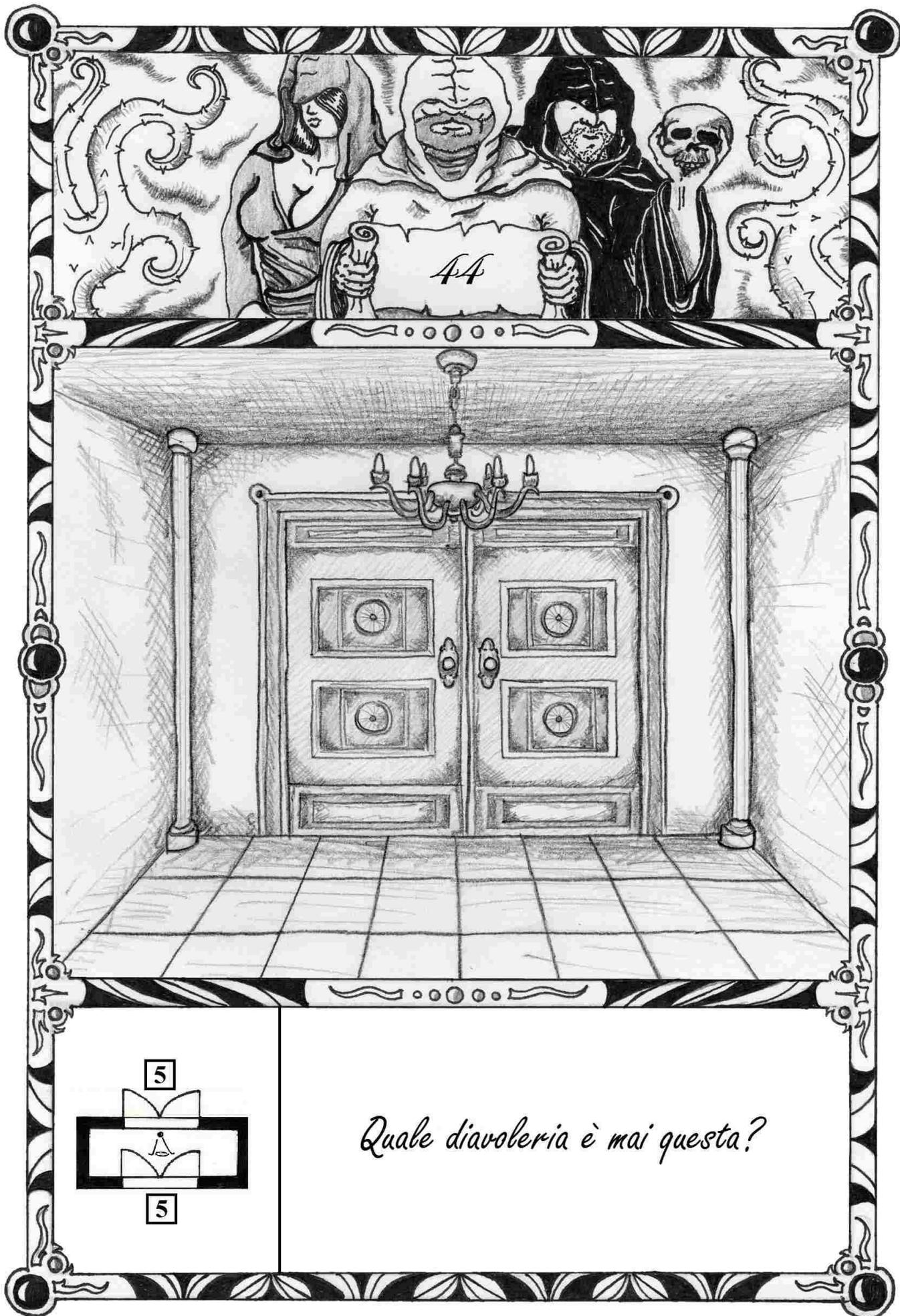




COMBATTIMENTO

NON MORTI

Combattività 15
Vitalità 27



Quale diavoleria è mai questa?

45.

Non ti sembra vero ma è proprio così: hai portato a termine con successo questa follia chiamata “Ludi Infernali”.

Non lo ammetterai mai, ma per quanto sia stato difficile e pericoloso, hai provato divertimento. Da domani ammirerai con orgoglio quella persona che appare ogni volta che guardi allo specchio.

La Triade come promesso è rimasta ad aspettarti. Li trovi ancora in piedi nella stessa posizione in cui li hai lasciati. Al tuo arrivo non sembrano sorpresi di vederti e ti applaudono sorridenti.

Ti verrebbe voglia di massacrarli con la stessa arma che ti hanno fatto cercare, ma sai che fino a quando non ti daranno l'antidoto, non potrai fare mosse avventate.

E' Andrew Little Angel a prendere la parola: << Bene bene bene. Ci siamo divertiti un mondo a spiare ogni tua mossa grazie alle microcamere che abbiamo installato in tutte le stanze della locanda e che tu per fortuna non hai notato.>>

Questa notizia ti meraviglia molto e solo adesso noti un tavolo con sopra un notebook. E' sicuramente con quello che hanno seguito tutti i tuoi movimenti.

<<L'antidoto!>> è l'unica cosa che riesci a dire mentre ti sbarazzi del pesante zaino che hai portato in groppa finora.

<< Certo. L'antidoto>> risponde con voce rassicurante Little Angel.

<< I patti sono patti e noi li rispettiamo sempre, ma mi duole avvisarti che i Ludi Infernali per te non sono ancora finiti, c'è un ultimissima prova da superare!>>

La tua reazione è istintiva e ti getti ferocemente verso l'uomo prendendolo per il bavero e intimandogli: << Datemi immediatamente questo cazzo di antidoto o vi faccio fare la fine di quei mostri di merda che avete nascosto nella locanda! Voi siete malati! Ma come diamine avete fatto a...>> ma non riesci a finire la frase. Proprio mentre Necromauro e Media Eva si avvicinano per liberare Andrew dalla tua presa, tu senti le gambe cedere e vieni assalito da un capogiro.

Rimani in terra in ginocchio, aspettando che la tua vista provvisoriamente offuscata torni alla normalità. Per fortuna bastano pochi secondi, ma la cosa non ti rallegra più di tanto.

<< E' il veleno, sta iniziando a fare effetto. Se non ti sbrighi a fare come diciamo, tutta la fatica che hai fatto per arrivare a questo punto sarà stata vana! Vieni e siediti, ti illustreremo l'ultima prova>> ti dice Andrew indicandoti una sedia e il tavolo dove c'è il notebook.

<< Questo non ti servirà>> ti spiega Necromauro.

<< Questi invece sì>> interviene Media Eva porgendoti un foglio bianco, un foglio con alcuni scarabocchi, una matita e la clessidra di vetro più grande che tu abbia mai visto.

<< Guarda bene>> dice Andrew indicandoti quelli che hai scambiato per dei pasticci.

<< Hai davanti un semplice enigma. Per poterlo risolvere ti basta leggere tutte le indicazioni ma...>>

<< Ma hai solo 30 minuti di tempo per risolverlo!>> aggiunge Necromauro capovolgendo improvvisamente la clessidra da cui inizia a scorrere lentamente, ma inesorabilmente, un filo continuo di sabbia rossa.

Non hai altra scelta! Devi risolvere l'enigma che la Triade ti ha imposto.

Appena andrai al paragrafo relativo al tuo personaggio fai partire immediatamente il cronometro.

Se non risolverai l'enigma entro 30 minuti la tua avventura finirà qui.

Se sei Tony il Paladino vai al paragrafo **46**

Se sei Natasha l'Elfa vai al paragrafo **47**

Se sei Manlio il Barbaro vai al paragrafo **48**

Sul foglio che la Triade ti ha messo sotto gli occhi appaiono i disegni e le indicazioni che troverai qui sotto.

Una volta che avrai trovato una soluzione confrontala con quella che abbiamo scritto, “capovolta”, nella parte finale di questo paragrafo.

Se combaceranno significa che avrai risolto l’enigma.

In questo caso vai al **49**

Se non combaceranno o se sarai andato oltre il tempo limite, la tua avventura finirà drasticamente qui.

C'è NEBBIA

Le vocali hanno 4 zampe

La Z è un buffo essere con le ali

La bianca A c'è 11 volte

La l ha bisogno di una dieta

La S è velenosa

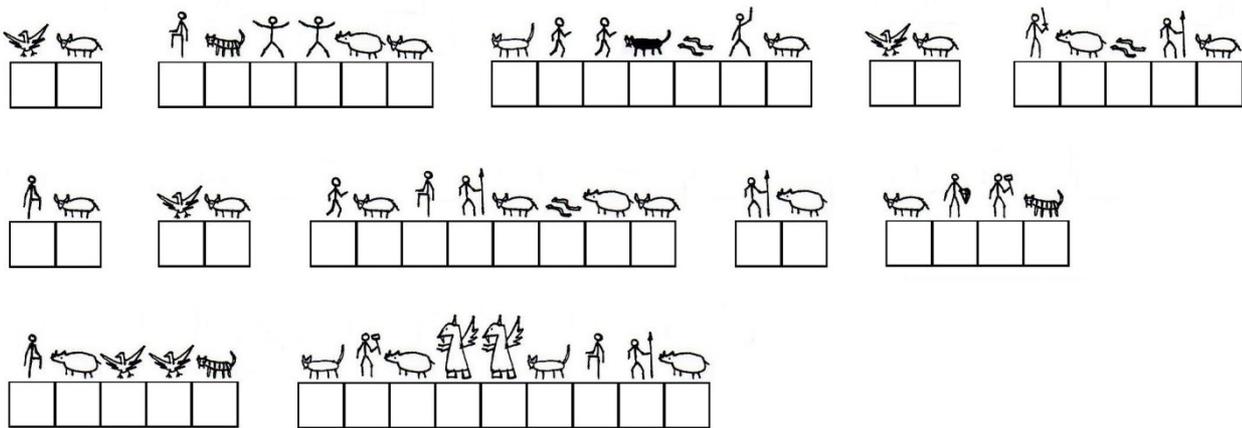
T trafitto con la lancia

La F passeggia

LA x 3

La E è per metà nera, la U non è per niente bianca

La P si difende mentre alla sua destra la R fa il fabbro



Soluzione: la nebbia offusca la vista ma la fantasia ti apre mille orizzonti.

47.

Sul foglio che la Triade ti ha messo sotto gli occhi appaiono i disegni e le indicazioni che troverai qui sotto.

Una volta che avrai trovato una soluzione confrontala con quella che abbiamo scritto, "capovolta", nella parte finale di questo paragrafo.

Se combaceranno significa che avrai risolto l'enigma.

In questo caso vai al 49

Se non combaceranno o se sarai andato oltre il tempo limite, la tua avventura finirà drasticamente qui.

C'è un NABBO

La H striscia la N è a strisce

La C e la D alzano le ginocchia

La O ti saluta con la sinistra

La M ha una lunga coda bianca

La A è la più numerosa

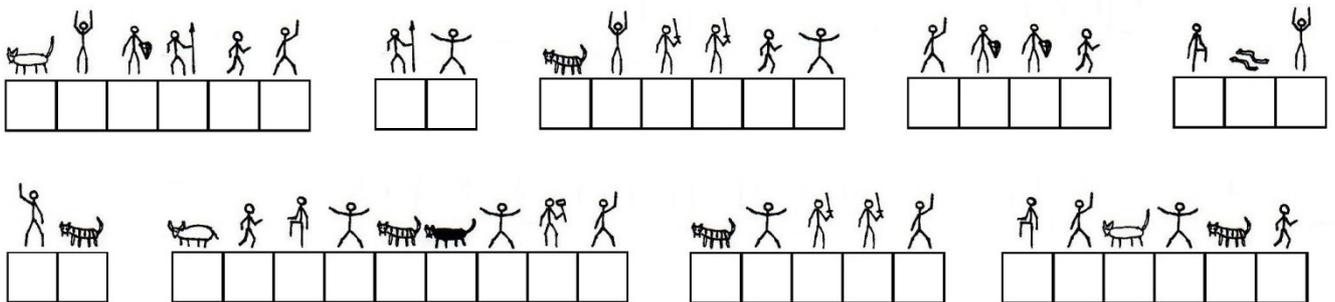
La U è nell'ultimo duo

La G si difende bene

Mani in alto E!

Z la nera

L come lancia



Soluzione: meglio la nebbia oggi che un fidanzato nabbo domani.

48.

Sul foglio che la Triade ti ha messo sotto gli occhi appaiono i disegni e le indicazioni che troverai qui sotto.

Una volta che avrai trovato una soluzione confrontala con quella che abbiamo scritto, "capovolta", nella parte finale di questo paragrafo.

Se combaceranno significa che avrai risolto l'enigma.

In questo caso vai al 49

Se non combaceranno o se sarai andato oltre il tempo limite, la tua avventura finirà drasticamente qui.

ALLA come l'unica parola di 4 lettere

La O ti saluta con la destra

La I è la più presente

La R gira protetta

La N gira armata

La M porta le righe

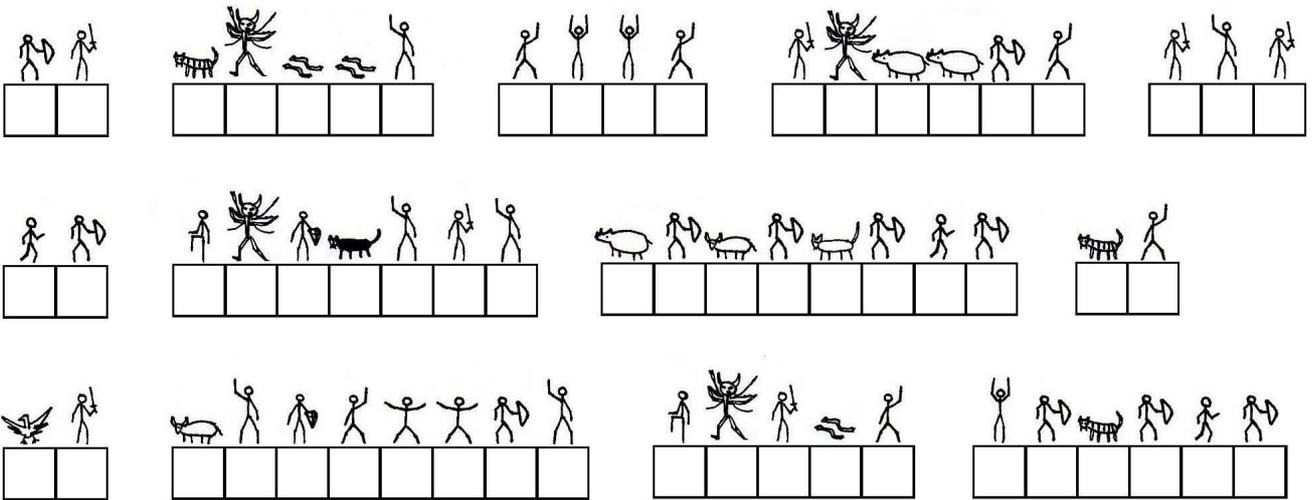
La E è un mostro con le ali

La C è cornuta la V è nera

La B è una grassa creatura

La U vola ma non è un mostro

I serpenti sono SENZA MEZZO



Soluzione: in mezzo alla nebbia non ti servono bicipiti ma un coraggio senza limiti.

49.

Nonostante il veleno che hai in circolo, nonostante la stanchezza per le fatiche compiute finora, nonostante il tempo limite imposto per questo enigma, alla fine, in un modo o nell'altro, lo hai risolto!

Ma in questo momento quel che ti preme non è darti delle arie, ma sopravvivere! Con sguardo severo chiedi alla Triade che ti sia dato quello che avevano promesso: << L'antidoto!>>

Andrew Little Angel ti rassicura ma ti chiede di sederti e di porgergli l'avambraccio destro.

<< E' un antidoto che va iniettato>> ti spiega mentre Necromauro gli porge una siringa.

<< Aspettate!>> li blocchi in preda ai dubbi.

<< Chi mi dice che dentro questa siringa ci sia l'antidoto? E se ci fosse un altro veleno?!>>

<< Suvvia!>> ti risponde con tono rassicurante Andrew Little Angel. << Se avessimo voluto ucciderti avremo potuto già farlo in mille altri modi>>.

Sarà per le sue parole, sarà perché senti che il veleno ribolle dentro di te, annuisci facendo capire a questi psicopatici che dai il consenso per l'iniezione.

Andrew si rivela un bravo infermiere. Provi solo un leggerissimo dolore e, per tua fortuna, dopo più di un minuto non ti senti certo peggio. Che siano stati davvero di parola?

Ti alzi dalla sedia e pretendi che ti lascino finalmente andar via. Ma quando fai i primi passi per dirigerti verso quella che loro ti indicano come l'uscita, inizi a barcollare e a perdere le forze. Di colpo ti viene a mancare l'equilibrio e ti accasci al suolo cadendo ancora una volta in un sonno profondo.

Quando ti risvegli non hai idea di quanto tempo sia passato.

Una cosa è certa: ti trovi all'aria aperta e il tuo viso è irradiato dal sole del mattino.

Appena i tuoi sensi si riprendono dallo stordimento realizzi che in quella siringa c'era probabilmente un antidoto, dato che sei ancora in vita, ma sicuramente mischiato a un sonnifero. Vorresti maledire la Triade ma preferisci gioire per essere finalmente fuori pericolo e in libertà.

Intorno a te riconosci la tipica vegetazione della foresta che ha ospitato il live. Già! Il live fantasy... dove saranno tutti i giocatori? E soprattutto: dove sei tu adesso? Non ti perderai mica un'altra volta?

Ma proprio quando questa preoccupazione inizia ad assalirti, noti che in terra, a un passo da dove stavi dormendo sino a qualche minuto fa, ci sono la tua arma in lattice e un rotolo di pergamena. Ipotizzi subito che si tratti di un messaggio lasciato dalla Triade ed infatti la sua lettura lo conferma: “ *Usa questa bussola per tornare dai tuoi amici. Vai sempre in direzione sud-est*”.

Questo è quello che trovi scritto, e nient'altro. Ma dove mai sarà la bussola di cui parlano?

Dopo qualche attimo di nervosismo te la ritrovi addosso, legata alla vita con un semplice rotolo di spago.

<< Questi bastardi si prendono gioco di me anche a distanza!>> dici a voce alta.

Finalmente puoi iniziare a muoverti da questo posto maledetto. In meno di mezz'ora di cammino giungi al campo base del live. Qui incontri con tua gran sorpresa uno degli organizzatori, alcuni giocatori, e perfino due Guardie Forestali. Ti stavano cercando!

Vieni a sapere che durante il live è apparsa una nebbia improvvisa, che ha fatto perdere l'orientamento a molti partecipanti. Alcuni di essi ci hanno messo parecchio per tornare indietro, ma alla fine tutti sono giunti al campo base prima che facesse buio. L'unica persona che mancava all'appello finale eri tu, l'unica ad aver passato la notte in mezzo alla foresta.

C'è mancato poco che non finissi sui giornali!

Sia le guardie forestali, che i giocatori, ti chiedono dove hai trascorso tutte queste ore e come hai fatto a sopportare il gelo notturno. Vorresti dire a tutti la verità, ma chi ti crederebbe?

Ti inventi che non hai avuto modo di bere o mangiare e che di notte hai fortunatamente trovato rifugio dentro un anfratto tra le rocce. Per fortuna sembrano tutti credere alla tua storia e dopo meno di una settimana nessuno sembra dare più importanza

all'accaduto.

Ma dentro di te c'è qualcosa che cova: la vendetta! Vuoi assolutamente risalire ai tre sadici che ti hanno fatto vivere l'esperienza più pericolosa, più terribile e più surreale della tua vita.

<< Ma quei mostri che ho incontrato e sconfitto erano veri? O si trattava di qualche avanzo Hollywoodiano? >> questa è una delle domande che ti poni più spesso.

Decidi così di tornare alla foresta, ma stavolta non hai nessuna intenzione di immergerti nella boscaglia. Hai acquistato un drone di ultima generazione, solo ed esclusivamente per localizzare la locanda.

Fai un tentativo dietro l'altro, tornando nella foresta almeno una volta alla settimana, ma non ottieni nulla. L'unica cosa sospetta che scopri con il drone è un maledetto bracconiere intento a piazzare lacci per la selvaggina. Ti sfoghi denunciandolo con tanto di prove, ma della Triade e della loro locanda non trovi traccia.

Inizi a chiedere in giro, nella speranza che qualcuno ti sappia dire qualcosa a proposito di edifici o proprietà private situate all'interno del bosco, ma non trovi riscontri.

Ormai è passato un anno da quando hai affrontato i Ludi Infernali. Lasci definitivamente alle spalle questa brutta vicenda, senza più assillarti con domande che non avranno mai risposta.

Ma una purtroppo continua di tanto in tanto a tormentarti: << Ma nella locanda... come mai non c'era neanche un bagno?!>>

50.

Attenzione!

Leggi i contenuti di questo paragrafo solo se hai già portato a termine con successo i Ludi Infernali o se hai deciso di non ritentare più questa avventura.

Qui di seguito ti elencheremo tutti i nascondigli delle parti delle armi che i personaggi avevano il compito di trovare all'interno della Locanda.

Doppia ascia - Manlio il Barbaro : paragrafo 10 (lama dell'ascia conficcata nel tronco); paragrafo 19 (l'asta dell'ascia è usata per sorreggere le tende); paragrafo 27 (all'interno del corpo del Mostro Gelatinoso).

Arco, faretra e freccia – Natasha l'Elfa: paragrafo 22 (la freccia si trova a metà altezza della parete sulla destra); paragrafo 30 (la faretra è ben visibile sul pavimento); paragrafo 37 (l'arco sporge dallo zaino appeso alla parete).

Spada di bronzo – Tony il Paladino: paragrafo 21 (il pomello della spada si trova al collo del manichino sotto forma di ciondolo); paragrafo 25 (la lama della spada sul tavolo in fondo a sinistra); paragrafo 32 (l'impugnatura della spada in alto sulla parete dietro lo Scheletro).

NOTE