

IL MONDO DEI LIBRI

Benvenuto nella Biblioteca di Auron, caro lettore. Di tutte le biblioteche del mondo, questa è sicuramente la più grande, anche se un terribile terremoto ne ha distrutto diverse sezioni circa 200 anni fa.

Da quando lo stregone Skelmor ha creato il primo libro vivente sono passati circa 600 anni: si vocifera che oggi le biblioteche siano gli unici luoghi in cui è possibile trovare la vita... Una vita fatta di carta.

Difficile dire come abbiano fatto i libri a soppiantare il genere umano, né tantomeno hai mai avuto modo di consultare documenti ufficiali che ne parlino: il settore Storia è andato parzialmente distrutto durante lo storico terremoto.

Sono circa 200 anni che nessun uomo ha più messo piede qui dentro: per quel che ne sai, la razza umana si è estinta.

Ma cosa è successo per arrivare a questo punto? Che senso ha la tua esistenza e quella degli altri libri se nessuno può utilizzarvi? Dove sono gli esseri umani che vi hanno scritto? Poiché queste domande ti tormentano da diverso tempo, sei deciso a scoprire la verità e quali sono stati gli eventi che hanno portato a questo mondo fatto di libri. Purtroppo, per farlo, va consultata la sezione Storia, attualmente inaccessibile, sperando che qualcuno di quei libri sia ancora integro.

Ma chi sei tu? Questo sta a te deciderlo.

REGOLAMENTO

Scelta del protagonista

In questa avventura tu sei un libro vivente, la scelta del personaggio spetta a te:

NARRATIVA: i libri di Narrativa sono molto rispettati nella Biblioteca di Auron a seguito del loro operato durante il terremoto: sono gli unici ad avere accesso al piano interrato.

FANTASCIENZA: questi libri possono sfruttare le dimensioni parallele per parlare con l'alter ego di un libro. Potrai quindi interagire più volte con un volume (ignorando il vincolo di comunicazione spiegato in "Comunicazione tra libri").

FANTASTICO: i libri Fantasy hanno la capacità di evocare le fate, spiriti eterei in grado di oltrepassare le pareti.

GIALLO: i libri Gialli hanno grandi capacità nel trovare gli indizi. Scegliendo questa tipologia, la tua ricerca della verità sarà sicuramente agevolata e potrai usufruire del paragrafo.

AVVENTURA: alcune zone della biblioteca di Auron sono "Off Limits", in quanto troppo lontane da dove ti trovi. Questi libri hanno il segnalibro che può allungarsi in misura maggiore rispetto agli altri.

THRILLER: questi libri hanno trame molto movimentate e possono quindi modificare le proprie capacità: scelte le tue due capacità, potrai effettuare fino a due cambi a seconda delle esigenze (cancellare capacità a favore di altre).

HORROR: i libri Horror incutono una grande paura a tutti gli altri generi. Per ben tre volte, potrai accedere alle informazioni di un altro libro senza dover superare la prova alla quale ti sottoporrai.

FISICA: i libri di Fisica possono variare il loro peso, diventando leggerissimi o pesantissimi. Questo li rende gli unici in grado di raggiungere il pavimento (acquistando peso e sfondando le mensole) per poi tornare nella posizione iniziale (perdendo peso e fluttuando fino alla mensola di partenza).

GEOMETRIA: questi libri possiedono il potere delle rette magiche: una retta magica che entra in contatto con un libro ne acquisisce temporaneamente tutte le caratteristiche. Un libro di Geometria può generare fino a tre rette magiche, nessuna delle quali può colpire altri libri di Geometria.

MEDICINA: quando un libro è danneggiato non è possibile entrare in contatto con esso. I libri di Medicina sono in grado di curare altri libri danneggiati, entrando in contatto con loro tramite il segnalibro, quindi non hanno mai limitazioni nel prendere contatto con altri libri.

Scelta delle capacità

Ciascun libro vivente può essere dotato di due tra quattro capacità magiche.

A dire il vero non sai neanche come tu abbia fatto ad avere queste due capacità, si vocifera che ciascun libro possa sceglierne due durante il rito magico di creazione, ma i tuoi ricordi non vanno così indietro nel tempo, né sei a conoscenza se questo rito venga ancora effettuato dallo stregone Skelmor o da qualche suo discepolo.

Le capacità ed i loro utilizzi sono riportati di seguito:

DOPPIO SEGNALIBRO: permette momentaneamente di dividere in due il segnalibro di esplorazione.

RICOSTITUZIONE: permette di avere una tipologia di carta in

grado di rigenerarsi e di deteriorarsi meno del solito.

STRAPPO: con questa capacità puoi strappare delle pagine di te stesso ed utilizzarle per diversi scopi.

INCHIOSTRO MOBILE: permette di sciogliere l'inchiostro di alcune tue pagine ed utilizzarlo per diversi scopi.

Puoi scegliere soltanto due capacità all'inizio dell'avventura.

Comunicazione tra libri

Due libri possono comunicare tra loro tramite contatto fisico dei loro segnalibri, che possono estendersi grazie ad un particolare potere magico conferitogli dallo stregone Skelmor.

La comunicazione comprende due fasi:

1) fase di contatto: dopo aver allungato il proprio segnalibro e raggiunto un libro, per prendere contatto con esso occorre superare una prova che lo stesso ti sottoporrà e che varia da settore a settore.

2) fase di comunicazione: preso contatto con il libro, avviene la comunicazione e il libro ti fornirà alcune informazioni. Skelmor, durante il rito di animazione, ha imposto un vincolo che impedisce di comunicare con un determinato genere per più di una volta durante una settimana: avvenuta la comunicazione, quindi, dovrai barrare la tipologia di libro nel Registro di gioco, il che vorrà dire che non potrai comunicare nuovamente con altri libri di quel settore.

Indizi

Esaminando le varie sezioni della biblioteca, potresti imbatterti in qualche indizio utile da utilizzare successivamente: in questi casi, verrà fornito più o meno chiaramente un numero, che

corrisponderà ad un paragrafo di gioco. Leggendo questi paragrafi dovrai necessariamente prendere nota del paragrafo in cui ti trovi, in quanto questi ultimi potrebbero non portarti indietro.

Gioca di nuovo!

Ti è piaciuto giocare questa avventura? Gioca di nuovo! Al termine del libro troverai tre Appendici contenenti le istruzioni per giocare in tre diverse modalità.

Registro di gioco



Protagonista: _____

Capacità: _____

Sporco	<input type="checkbox"/>	Segn. nero	<input type="checkbox"/>
Bagnato	<input type="checkbox"/>	Esperienza	<input type="checkbox"/>
Pulitore	<input type="checkbox"/>	Coraggio	<input type="checkbox"/>

Note di gioco

Narrativa	<input type="checkbox"/>
Fantascienza	<input type="checkbox"/>
Fantastico	<input type="checkbox"/>
Giallo	<input type="checkbox"/>
Avventura	<input type="checkbox"/>
Thriller	<input type="checkbox"/>
Horror	<input type="checkbox"/>
Fisica	<input type="checkbox"/>
Geometria	<input type="checkbox"/>
Medicina	<input type="checkbox"/>

1

Uomini. Chissà come sarebbe stato il contatto con le loro mani: un'esperienza che non hai mai avuto modo di vivere. Sei relativamente giovane in questa biblioteca, sei stato scritto da poco più di cento anni e pertanto non hai avuto il piacere di confrontarti con la razza umana, a differenza dei libri più anziani. Sei nato e cresciuto tra queste mura, pareti alte, umide, crepuscolari a sentire la descrizione dei libri di Narrativa, gotiche a sentire la descrizione dei libri Fantastici.

Un luogo appena illuminato da fiaccole magiche inestinguibili, create da non si sa chi. Questa biblioteca è una delle più grandi del mondo attuale, e comprende un'immensa sezione di libri di tutti i generi, un archivio enorme, un piano interrato che non hai mai potuto visitare e tanti piccoli anfratti ricchi di storia. Ma oggi il tuo interesse non è per la struttura della biblioteca, oggi dopo anni sei finalmente deciso a scoprire le cause dell'estinzione del genere umano, responsabile della creazione di voi libri. Il tuo segnalibro è pronto a girovagare per tutta la biblioteca per scoprire indizi utili, dovrà compiere tanta strada per giungere alla sezione Storia, che si trova in un'altra ala della biblioteca stessa. Solo che non sai da dove cominciare... Se vuoi comunicare con i libri presenti in quest'ala vai al [37](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi andare nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare subito la sezione storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

2

"Cosa vuoi sapere a riguardo della zona Off Limits? Vuoi che te la descriva (vai al [54](#)), vuoi che ti porti un oggetto

caratteristico (vai al [32](#)) o vuoi che ti metta in contatto con qualche libro sconosciuto alla maggior parte di voi (vai al [25](#))?".

3

Riesci a comunicare con un gruppo di libri che sembrano innocui, ma molto interessanti.

Aggiungi 1 punto al totale della tua Esperienza.

Non ti resta che uscire dalla stanza e proseguire lungo il tuo cammino (vai al [67](#)).

4

Al centro del corridoio c'è uno scaffale di libri crollato contro la parete. Alcuni tuoi confratelli sono caduti a terra ed hanno le pagine completamente spiegazzate: in effetti non hai pensato alla possibilità che questa zona della biblioteca potesse essere diventata parzialmente inagibile dopo il grande terremoto di 200 anni fa...

Tra i vari libri, uno è aperto proprio davanti a te, supino: avvicinandoti con il segnalibro, cerchi di ricostruire le ultime frasi vissute durante la caduta.

[...]e si co_tinua a pag_na _ _ _ _ant_ _nqu_, _ _ntre in_eca la dif_e_ _nza è de_critt_ a pag_na _ _d_ci[...].

Non capisci molto, alcune lettere sono illeggibili. Se sei un libro di Narrativa vai al [42](#), altrimenti non ti resta che proseguire e abbandonare quei libri al loro destino (vai al [13](#)).

5

Concedi un po' di inchiostro al libro Horror che te lo ha chiesto, un atto di coraggio non da poco viste le voci che girano su questi libri tra gli scaffali...

Segna 1 punto nella casella Coraggio del Registro di gioco.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [37](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

6

Non fai in tempo a percorrere un paio di metri quando qualcosa ti colpisce: più che un oggetto sembra una sostanza vischiosa, molle. Ti ritrai, cambiando direzione e prendendo l'altro corridoio, ma di qualsiasi cosa si sia trattata il contatto è stato deleterio: perdi tutte le abilità che possedevi all'inizio della tua avventura e tutti i punti di Esperienza accumulati. Vai al [27](#).

7

Riesci a prendere contatto con il libro, che inizia a parlarti: "Vuoi che ti dia un indizio (vai al [29](#)) o ti interessa la zona Off Limits (vai al [2](#))?".

8

Grazie ad un innato potere magico, dividi in due il tuo segnalibro, inviandone metà in ciascun corridoio. La metà che ha proseguito verso destra viene però raggiunta da una sostanza vischiosa e molle. Con un gesto rapido, strappi quella porzione di segnalibro, evitando che tutto il resto possa subire un danno

irreparabile. Non ti resta che proseguire lungo il corridoio sinistro (vai al [27](#)).

9

I libri di Storia sono molto delicati: ce ne sono quasi mille e sono tutti numerati.

Se sei SPORCO o BAGNATO, potrai comunicare con loro solo parzialmente: cancella 2 punti di Esperienza dal totale in tuo possesso.

Inoltre, per leggerli al meglio è preferibile essere un PULITORE: se non lo sei, cancella la metà dei tuoi punti Esperienza (arrotondata per difetto).

Se hai l'indicazione di un libro specifico puoi intanto leggere quello andando al paragrafo corrispondente, altrimenti scegli uno dei più grandi ed entra in comunicazione con lui (vai al [70](#)).

10

Solitamente un lettore resiste alla tentazione di leggere i paragrafi di un libro in modalità random, ma evidentemente ci sono le eccezioni! Eh già, eccoti qui a leggerli uno per uno, o peggio a cercare di mappare il libro! Il caso vuole che, proprio mappando l'intera storia, tu abbia trovato un anfratto, tramite il quale si accede ad una sezione della biblioteca che prima non avevi notato: la sezione dei libri per ragazzi. Ti arrampichi tra i vari scaffali, fino a trovare dei libri di cui non avevi mai sentito parlare: li chiamavano librogame, un fenomeno talmente remoto che è paragonabile a tutta la vecchia letteratura quanto ad età. Stranamente la sezione è ben fornita, quindi oltre a libri

classici come Lupo Solitario, Blood Sword, Alla Corte di Re Artù o Sortilegio trovi anche materiale inedito, come Pirati, Star Wars, Squilibrio, Progetto Mortale, Kagliostro e tante altre opere di cui non avevi mai sentito parlare.

Lanci di dadi, tabelle, codici... Ce n'è davvero per tutti i gusti.

Vai al [41](#).

11

Guadagni 1 punto di Esperienza. Ormai vicino alla meta, il tuo segnalibro prosegue lungo il corridoio (vai al [13](#)).

12

Dopo qualche secondo accedi ad una stanza molto ampia. Un piccolo cartello avverte che questo è il settore Astronomia: percorri le lettere incise di quel cartello più e più volte prima di scegliere quale libro esaminare. Secondo quanto hai sempre sentito dire, solo con uno scaffale di questa sezione è possibile comunicare: tutti gli altri contengono libri e trattati così profondi e complessi che un libro normale potrebbe smarrirsi nei vari meandri della materia, impazzire e perdere tutte le sue lettere. Scorri i vari scaffali, contando cinque librerie di dodici scaffali l'una: sono ben sessanta! Se conosci lo scaffale sicuro vai direttamente al paragrafo corrispondente, in caso contrario è preferibile proseguire (vai al [67](#)).

13

Giungi in un ambiente circolare molto grande. Alla tua destra è ancora evidente il segno del terremoto: una piccola apertura che conduceva ad una sezione laterale è crollata ed è quindi inaccessibile. Al centro della stanza invece, su un'imponente scaffale di legno impolverato all'inverosimile, c'è il settore Storia. Il momento tanto atteso è finalmente giunto! Se sei un libro Fantastico puoi provare a vedere se riesci ad oltrepassare la parete crollata (vai al [56](#)). In caso contrario, non ti rimane che avvicinarti ai libri di Storia (vai al [9](#)).

14

Muovi con agilità il tuo segnalibro fino a giungere nei pressi della zona inaccessibile a causa del terremoto. Quando arrivi, ti rendi conto di quanto questo evento naturale sia stato devastante: il corridoio è completamente franato, rendendo impossibile proseguire oltre. Ma per un libro è diverso rispetto agli umani: un umano non avrebbe mai potuto oltrepassare quegli ammassi di pietre, un libro invece può muovere il proprio segnalibro per accedere tramite qualche piccolo pertugio. Esplori tutta l'area alla ricerca della più piccola fessura. Quando la trovi, vai al paragrafo corrispondente.

Se non trovi aperture, puoi comunicare con altri libri (vai al [37](#)), consultare l'archivio (vai al [58](#)) o accedere al piano interrato (vai al [15](#)). Se hai già parlato con tutti i libri, esplorato l'archivio ed esplorato il piano interrato, ma non hai alcuna indicazione per intrufolarti nella zona inaccessibile, la tua missione è fallita: non ti resta che ritirare il tuo segnalibro e rassegnarti, per il momento, a non sapere come ha fatto ad

estinguersi il genere umano.

15

Puoi accedere al piano interrato solo se sei un libro di Narrativa: in questo caso vai al [39](#). Viceversa, non ti rimane altro da fare che comunicare con altri libri presenti in quest'ala (vai al [37](#)), consultare l'archivio (vai al [58](#)) o cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile (vai al [14](#)).

16

Le sezioni con cui puoi comunicare sono:

NARRATIVA - Requisito per il contatto: devi aver comunicato almeno con sei libri. Se possiedi il requisito vai al [20](#), altrimenti vai al [46](#).

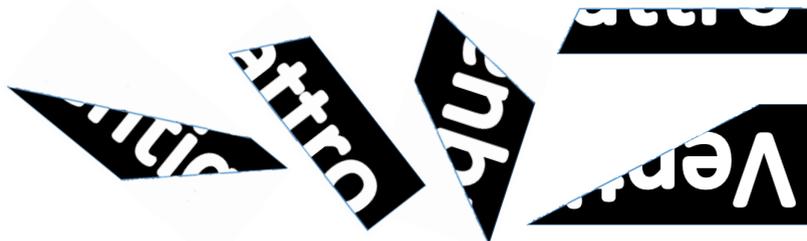
FANTASCIENZA - Requisito per il contatto: i libri richiedono il contatto con un segnalino nero. Se sei in contatto con un segnalino nero vai al [17](#), altrimenti vai al [46](#). Se questo è un contatto successivo al primo, segna 1 punto di Esperienza (non puoi segnare più di uno, qualunque sia il numero di tentativi effettuati dopo il primo).

FANTASTICO - Requisito per il contatto: il libro da consultare è geloso di un concorrente in amore, quindi ti chiede di essere messo accanto al libro amato sul ripiano sottostante, oppure di gettare inchiostro su tutta la sezione Avventura, sezione dove è presente il rivale in amore. Se sei un libro di Fisica vai al [26](#), se hai la capacità INCHIOSTRO vai al [22](#), in tutti gli altri casi vai al [46](#).

AVVENTURA - Requisito per il contatto: il libro ti chiede di essere bagnato, per ricordare il senso di avventura ed

esplorazione. Se sei bagnato vai al [7](#), in caso contrario vai al [46](#).

GIALLO - Requisito per il contatto: vedi frammenti sotto riportati. Se riesci a risolvere l'enigma vai al paragrafo corrispondente. In caso contrario, vai al [46](#).



FISICA - I libri di Fisica sono danneggiati, quindi non puoi comunicare con loro. Se hai la capacità di RICOSTITUZIONE o sei un libro di Medicina puoi intervenire per renderli leggibili (vai al [21](#)), in caso contrario vai al [46](#).

GEOMETRIA - Requisito per il contatto: risolvere la sequenza sotto riportata.

$$\blacksquare + \square = 10$$

$$\circ \times \blacktriangle = \blacksquare$$

$$\square + \blacktriangle = 14$$

$$\blacksquare + \blacksquare = 4$$

$$\blacktriangle + \blacktriangle = \circ$$

$$\blacksquare - \blacktriangle = \underline{\quad}$$

Se risolvi l'enigma procedi al relativo paragrafo, in caso contrario vai al [46](#).

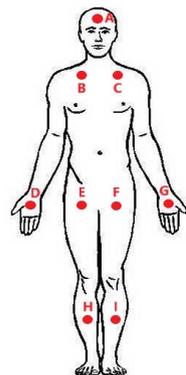
THRILLER - Requisito per il contatto: il libro ti chiede di dargli un eccessivo quantitativo di inchiostro (richiesta valida se possiedi la capacità INCHIOSTRO MOBILE), oppure da strapparti una quantità esagerata di pagine e darle a lui (richiesta valida se possiedi la capacità STRAPPO). Se acconsenti vai al [34](#), altrimenti vai al [46](#).

HORROR - Requisito per il contatto: i libri ti informano che la chiave per procedere al contatto è tutta nel romanzo "IT". Se risolvi l'enigma procedi al relativo paragrafo, in caso contrario vai al [46](#).

MEDICINA – È presente l'indicazione IFCDEFG FGI. Se risolvi l'enigma procedi al relativo paragrafo, in caso contrario vai al [46](#).

Se le indicazioni per il contatto presenti accanto a ciascun genere non sono rispettate, il libro non risponderà alla tua richiesta.

Se non puoi fare altro, vai all'archivio al [38](#).



17

Metti in contatto il libro con il segnalibro nero.

"Grazie mille! Desideravo da tempo un segnalibro come questo! Semmai ti troverai a parlare con i libri Horror, prova a concedere loro un po' di inchiostro al 5", risponde il libro.

Metti la relativa crocetta nel Registro di Gioco.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [37](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

18

Puoi decidere se acquistare peso (vai al [48](#)) o perdere peso (vai al [50](#)).

19

Completamente estasiato da fatti storici di cui non eri a conoscenza, stacchi il tuo segnalibro dal volume numero 19 per concentrarti sul libro che sicuramente darà una risposta a tutte le tue domande. Guadagni 1 punto di Esperienza. Vai al [70](#) per leggere uno dei libri più grandi della sezione Storia.

20

Se hai già comunicato con il genere Medicina vai al [28](#), in caso contrario vai al [23](#).

21

"Grazie per l'aiuto. Per sdebitarmi posso rivelarti il cifrario per accedere alle informazioni dei romanzi.

A=7 B=5 C=0 D=9 E=7 F=9 G=4 H=6 I=3 J=6 K=7
L=4 M=2 N=8 O=2 P=9 Q=3 R=1 S=9 T=5 U=7 V=8
W=5 X=5 Y=4 Z=0.

Sfruttalo al meglio!".

Metti la relativa crocetta nel Registro di Gioco.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [37](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

22

Getti l'inchiostro sull'intera sezione, fino ad esaurire la tua capacità (cancellala dal Registro di gioco). Se sei tu stesso un libro di Avventura, segna nel Registro che sei SPORCO.

"Quando parlerai con il libro di Geologia, fallo al paragrafo 51".

Metti la relativa crocetta nel Registro di Gioco.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [37](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

23

"Regala un po' di inchiostro ai libri incompiuti... Si trovano nella zona inaccessibile causa terremoto, raggiungibile al 68 quando il testo te lo chiederà".

Metti la relativa crocetta nel Registro di Gioco.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [37](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

24

Parlare con uno dei libri Gialli è considerato da molti un privilegio.

"Ricordati di non prendere mai contatto con i libri di Politica! Sono molto pericolosi! Ricorda poi che la zona inaccessibile sarà raggiungibile al 68 quando il testo lo richiederà", ti risponde con un certo orgoglio.

Metti la relativa crocetta nel Registro di Gioco.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [37](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

25

"Vieni, ti metterò in contatto con un vecchio libro di Poesia soppiantato da una nuova edizione", quindi afferra il tuo segnalibro e lo trascina per qualche metro, ti lascia e prosegue verso un corridoio avvolto nell'oscurità. Sperduto in questa zona sconosciuta, inizi a valutare la possibilità di tornare sui tuoi passi, quando qualcosa ti sfiora: il libro di Avventura ti ha portato un segnalibro rugoso e deteriorato, con cui ti mette in contatto.

*Tra larici ed abeti
Ed il soffiare del vento
Rimango attonito:
Zampilla sangue oscuro
Odorante di marcio
Sono da solo adesso,
Caduto nell'oblio totale,
Ansimando provo a rialzarmi
Fino a raggiungere la cima,
Fino a scorgere il cielo.
A quel punto le vedo:
Le stelle sono lì
E sono bellissime.*

Il libro non dice altro: provi a scorgere altro tra le varie pagine grinzose, ma questa misera poesia è tutto ciò che rimane, il canto del cigno di un volume vecchio e desueto che non ha quasi più niente da raccontare. Quasi a scusarsi, il libro di Avventura ti rivela che la zona inaccessibile sarà raggiungibile al 68 quando il testo lo richiederà.

Metti la relativa crocetta nel Registro di Gioco.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [37](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

26

Sfiorando il libro con il tuo segnalibro, gli concedi un enorme peso aggiuntivo fino a fargli sfondare la mensola. Ora il libro Fantastico è contento.

"Quando comunicherai con il libro di Fantascienza, fallo al paragrafo 59 invece che al paragrafo proposto dal testo".

Metti comunque la relativa crocetta nel Registro di Gioco.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [37](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

27

Proseguendo lungo il corridoio sinistro, ti infili in un altro cunicolo. Di fronte a te c'è una stanza da cui sembra provenire un gran calore, sulla destra c'è una mensola con alcuni libri, mentre un corridoio prosegue alla tua sinistra. Issandoti sulla

mensola, trovi un discreto numero di libri di Geologia.

Se vuoi sfruttare la fonte di calore della stanza in fondo, vai al paragrafo corrispondente.

Per consultare i libri di Geologia, vai al paragrafo corrispondente.

Se non vuoi fare niente in questa zona della biblioteca, prosegui lungo il corridoio a sinistra (vai al [4](#)).

28

I libri di Narrativa non intendono parlarti, anche se non comprendi il motivo. Metti comunque la crocetta nel Registro di Gioco, come se avessi comunicato con loro.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [37](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

29

"Quando arriverai alla sezione Storia, non dimenticare di leggere il libro numero 19: è molto interessante".

Metti la relativa crocetta nel Registro di Gioco.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [37](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

30

Appena il tuo segnalibro giunge nell'archivio, ricevi l'indicazione che l'archivio avanzato è raggiungibile al

paragrafo

MMCMXLVIII - MCMLXXXVII - DCCXLI – CLVIII

Se riesci a risolvere il significato dell'indicazione vai al paragrafo corrispondente. In caso contrario, non ti resta che accedere all'archivio di base (vai al [38](#)).

31

Nonostante il flusso d'acqua, riesci a rigenerare la tua carta nel giro di pochi secondi e impedisce che il tuo contenuto diventi illeggibile.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [16](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

32

Il libro indirizza il proprio segnalibro in un'altra direzione e smette di parlarti. Dopo qualche minuto, lo vedi tornare con stretto un piccolo oggetto allungato: è un segnalibro nero.

Metti la relativa crocetta nel Registro di Gioco.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [37](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

33

Proseguendo nel tuo cammino, ti imbatti in un oggetto la cui superficie sembra essere di legno. Percorri il suo perimetro: non è molto grande, né eccessivamente largo. Appena sotto la sua sommità c'è una superficie concava, che sembra scorrere lungo una guida: al suo interno, un piccolo contenitore sulla cui superficie ci sono delle indicazioni in lingua braille. Puoi distinguere chiaramente la dicitura: "Inchiostro rosso".

Se vuoi utilizzare l'inchiostro rosso vai al [63](#), in caso contrario scendi dall'oggetto e prosegui il tuo cammino (vai al [12](#)).

34

La richiesta comporta l'esaurimento della tua capacità scelta: cancellala dal Registro di gioco.

"I libri di Narrativa sono gelosi di quelli di Medicina: mi raccomando, leggi sempre Narrativa prima di Medicina".

Metti la relativa crocetta nel Registro di Gioco.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [37](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

35

Dopo aver preso contatto con il libro, leggi un po' di informazioni al suo interno, dopodiché ti parla: "Ricordati che l'inchiostro rosso è sempre molto pericoloso".

Metti la relativa crocetta nel Registro di Gioco.

Un libro ti contatta tramite il segnalibro e ti chiede un po' di inchiostro per motivi personali.

Se hai la capacità INCHIOSTRO MOBILE e vuoi esaudire la sua richiesta, vai al paragrafo corrispondente.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [37](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

36

Stai decidendo il da farsi, quando percepisci un sussulto dal libro alla tua sinistra: istintivamente capisci che sta avendo un infarto! Devi fare qualcosa per evitare schizzi di inchiostro che potrebbero rovinare le tue pagine!

Se possiedi la capacità STRAPPO vai al [40](#).

Se sei un libro di Fisica vai al [18](#).

Se sei un libro di Medicina vai al [43](#).

In tutti gli altri casi, non puoi fare niente: quando il libro alla tua sinistra viene colpito dall'infarto, vieni imbrattato di inchiostro. Segna sul Registro di Gioco che sei SPORCO.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [16](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

37

A seconda del numero di libri con cui hai parlato finora, vai al paragrafo corrispondente:

nessuno (vai al [16](#));

uno (vai al [16](#));

due (vai al [16](#));

tre (vai al [36](#));
quattro (vai al [16](#));
cinque (vai al [16](#));
sei (vai al [16](#));
sette (vai al [65](#));
otto (vai al [16](#));
nove (vai al [16](#)).

Se hai già parlato con tutti i generi di libri, non puoi comunicare con altri libri a meno che tu non appartenga al genere Fantascienza. Vai al [14](#).

38

Nell'archivio puoi consultare una tipologia di libro a tua scelta per acquisire Esperienza. Se vuoi, scegli il genere che ti interessa e barra la rispettiva casella nel Registro, quindi aggiungi 1 nel riquadro Esperienza.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [37](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

39

Il tuo segnalibro si insinua tra gli scaffali fino ad arrivare al pavimento. Lo senti chiaramente: è gelido ed impolverato rispetto alle mensole, muoversi qui è sempre molto fastidioso. Ti muovi agilmente fino al punto in cui sai essere presente una scala a chiocciola di metallo: la ricordi con fastidio, perché l'ultima volta che l'hai utilizzata per scendere al piano interrato era umidiccia ed imbrattata di materiale non identificato. Una volta raggiunta, scendi in basso, provando nuovamente quella

sgradevole sensazione. Qui è presente un vecchio abecedario, che consulti occasionalmente per questioni inerenti la grammatica e per altre informazioni sul mondo della narrativa. Se vuoi, puoi ottenere una vocale bonus da utilizzare in seguito: scegli la vocale e segnala sul Registro di Gioco.

Ricorda che puoi ottenere una sola vocale bonus: se già ne possiedi una puoi solo sostituirla con un'altra: l'abecedario è molto severo al riguardo!

Una volta ritirato il tuo segnalibro, puoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala (vai al [37](#)), consultare l'archivio (vai al [58](#)) o cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile (vai al [14](#)).

40

Grazie alla tua capacità eviti il peggio: ti basta strappare qualche foglio e posizionarlo tra te ed il libro malato per evitare di essere imbrattato di inchiostro.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [16](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

41

Sono passate ore da quando sei qui a leggere questi librogame: finalmente ti sei reso conto di quali menti malate abbiano partorito queste opere che sfiorano la genialità. Per il momento decidi di tornare al tuo obiettivo primario, ma ti prometti di raggiungere di nuovo su questi scaffali quanto prima.

Torna al paragrafo in cui ti trovavi o, se sei arrivato qui in

maniera arbitraria, torna a fare qualsiasi cosa stessi facendo.

42

Leggi esclusivamente la frase comprensiva della vocale in cui sei in possesso e, se riesci a decifrarla, vai al paragrafo corrispondente.

A

[...]e si co_tinua a pag_na __a__anta__nqu_, __ntre in_ece la dif_e__nza è de_critta a pag_na __d_ci[...]

E

[...]e si co_tinua a pag_na ____anta__nque, _entre in_ece la dif_e_enza è de_critt□ a pag_na __d_ci[...]

I

[...]e si co_tinua a pagina ____anta_inqu_, __ntre in_ece la dif_e__nza è de_critt_ a pagina __dici[...]

O

[...]e si co_tinua a pag_na ____anta__nqu_, __ntre in_ece la dif_e__nza è de_critt_ a pag_na __d_ci[...]

U

[...]e si co_tinua a pag_na _u__anta__nqu_, __ntre in_ece la dif_e__nza è de_critt_ a pag_na u_d_ci[...].

Se non riesci a decifrare la frase, non ti resta che proseguire (vai al [13](#)).

43

Grazie alle tue caratteristiche sei in grado di curarti, rigenerandoti e impedendo che il tuo contenuto diventi illeggibile.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al

[37](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

44

Riesci a sollevarti quanto basta per evitare il flusso d'acqua che sta oltrepassando il libro al tuo fianco, poi dopo circa un'ora torni nella tua posizione iniziale. Tutti i libri, eccetto te, si piegano su un lato e cadono in posizione orizzontale, completamente zuppi d'acqua.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [16](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

45

Guadagni 1 punto di Esperienza. Ormai vicino alla meta, il tuo segnalibro prosegue lungo il corridoio (vai al [13](#)).

46

Non potendo comunicare con questo libro, non ti resta che provare a comunicare con altri libri (vai al [37](#)), consultare l'archivio (vai al [58](#)), accedere al piano interrato (vai al [15](#)), o recarti presso la zona inaccessibile causa terremoto (vai al [14](#)).

47

Prendere contatto con i libri di Medicina e parlare con loro non è proprio semplicissimo: occorre una buona dose di sangue freddo, anche perché le loro descrizioni sono piene di dettagli

sul corpo umano, e ogni volta che leggi le note sugli interventi a cuore aperto ti viene il voltastomaco.

Inserisci 1 punto nella casella Coraggio del Registro di Gioco e metti la relativa crocetta nel Registro di Gioco alla voce Medicina.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [37](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

48

Incrementi velocemente il tuo peso fino a sfondare la mensola e quella ancora sottostante, poi torni al tuo peso normale. Sei sceso di due scaffali. Intorno a te, gli altri libri mormorano offese impronunciabili nei tuoi confronti! Intendi acquistare altro peso ed andare ancora più in basso (vai al [50](#)) o perdere peso (vai al [52](#))?

49

Strappi in tutta fretta un discreto quantitativo di fogli e li metti tra te ed il flusso d'acqua che sta arrivando. Dopo circa un'ora, quando la mensola è di nuovo asciutta, ti trovi ad avere diversi fogli esterni bagnati, da utilizzare all'occorrenza: sei diventato un PULITORE (aggiorna il Registro di Gioco).

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [16](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

50

Nonostante ti sia spostato, l'inchiostro cola fino alla tua posizione e diventi ugualmente SPORCO (aggiorna il Registro di Gioco). Come se non bastasse, devi anche sopportare le maledizioni degli altri libri delle mensole più basse, ora sporchi grazie al tuo colpo di genio!

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [16](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

51

Passi almeno mezz'ora a parlare con i tuoi confratelli: la Geologia è sempre stata una materia affascinante per te.

Come ricompensa, aggiungi 1 punto al totale della tua Esperienza.

Una volta sceso a terra, puoi proseguire lungo il corridoio a sinistra (vai al [4](#)).

52

Perdi peso fino a diventare più leggero dell'aria, quindi inizi a levitare naturalmente fino ad arrivare a toccare la base dello scaffale sotto cui ti trovavi all'inizio. Il libro malato viene colpito dall'infarto ed imbratta l'intera mensola di inchiostro. Essere arrivato in cima allo scaffale ti salva da quella colata. Attendi un paio d'ore, fino a che l'inchiostro non si secca, quindi torni sullo scaffale dov'eri prima, anche se in una posizione più pericolante: la mensola è sfondata, e sotto di te puoi percepire le maledizioni lanciate dai libri delle mensole

più basse che, grazie allo sfondamento da te causato, ora hanno la mensola danneggiata e sono sporchi di inchiostro!

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [16](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

53

Tra le varie informazioni che ricevi dalla lettura, una ti rimane impressa: "I libri di Geologia vanno consultati al paragrafo 51".

Desideroso di raggiungere i libri di Storia al più presto, esci dalla stanza e indirizzi il tuo segnalibro lungo il corridoio. Vai al [33](#).

54

“La zona Off Limits è molto più oscura rispetto alla parte centrale della biblioteca, non c'è alcun tipo di illuminazione ed è ancora più umida. Si estende in tutte le direzioni, in molti casi questa zona coincide con il perimetro della biblioteca. Noi libri di Avventura ci rechiamo spesso in queste zone periferiche: ci sono delle grandi finestre, fuori piove senza sosta e il vento fa spesso tremare i vetri. Molto spesso i libri delle zone Off Limits sono deteriorati, ma quasi sempre si tratta di libri poco noti o di scarso interesse: è triste muoversi tra quegli scaffali, la desolazione in quelle pagine è molto forte, so per certo che alcuni libri sono impazziti fino a perdere parte del loro inchiostro. Di tanto in tanto, qualche libro di Medicina fa loro visita per cercare di guarire quelle povere

pagine malandate...".

La descrizione è sconcertante: non ti aspettavi una situazione così degenerata nelle zone più periferiche, spesso così lontane che i libri come te non possono accedervi.

Metti la relativa crocetta nel Registro di Gioco.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [37](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

55

In preda alla gioia, i libri aiutati ti ringraziano per la disponibilità. Uno di loro ti informa che i libri di Geologia vanno consultati al paragrafo 51. Se sei in contatto con un segnalibro nero, inoltre, ti premiano con 1 punto di Esperienza. Fiero di te per il gesto compiuto, non ti rimane che proseguire lungo il corridoio (vai al [33](#)).

56

Deciso a soddisfare la tua curiosità, evochi una fata e le fai oltrepassare la parete. Oltre le rocce c'è un piccolo scaffale con dei libri di Religione. Incuriosita, la fata ne prende uno a caso, lo apre ed inizia a sfogliarlo: "Guarda la magia cosa mi ha portato a scoprire: qui c'è scritto che il libro di Storia numero 19 descrive alla perfezione gli eventi storici descritti qui sopra...".

Richiami a te la fata e ti accingi a scoprire finalmente la verità. Vai al [9](#).

57

Appena prendi contatto con un libro di Politica, vieni subito stordito da un'aggressività innaturale: il volume stringe a sé il tuo segnalibro, impedendoti di allontanarti. Dopo qualche secondo, vieni raggiunto dai segnalibri di altri volumi sullo scaffale. Stai per essere sopraffatto! Cerchi con tutte le tue forze di allontanarti, ma senza riuscirci: quel groviglio appeso a te inizia a succhiarti via tutto l'inchiostro vitale. Sebbene tu sia a decine di metri di distanza, su tutt'altra zona, l'assorbimento avviene inesorabile, lettera dopo lettera, parola dopo parola... Dopo circa sei ore di lenta agonia, i libri di Politica hanno succhiato tutto l'inchiostro presente tra le tue pagine: non c'è capacità o abilità che tenga! Sei diventato l'ennesima vittima di un settore temuto da tutti nel corso dei decenni. Raggrinzisci lentamente, fino a diventare un inutile blocco di carta completamente bianco in una mensola della biblioteca di Auron.

58

Se sei un libro Giallo vai al [30](#), in tutti gli altri casi vai al [38](#).

59

Tra le varie informazioni ricevute, la frase che più ti rimane impressa è: "Prova a concedere un po' di inchiostro ai libri Horror al 5, e ricordati che i libri di Arte parlano solo al 53. Inoltre, ma solo perché mi sei simpatico, eccoti il cifrario per decifrare il romanzo IT:

A=7 B=5 C=0 D=9 E=7 F=9 G=4 H=6 I=3 J=6 K=7

L=4 M=2 N=8 O=2 P=9 Q=3 R=1 S=9 T=5 U=7 V=8
W=5 X=5 Y=4 Z=0".

Metti la relativa crocetta nel Registro di Gioco.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [37](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

60

Procedendo nell'esplorazione della stanza, riconosci quello che sembra uno scaffale: lo senti dalla superficie. Dopo qualche minuto, sei in grado di avere una mappa più organica della stanza: l'ambiente è più o meno rettangolare e ci sono libri di Arte e Politica.

Se vuoi prendere contatto con un libro di Arte vai al relativo paragrafo.

Se vuoi prendere contatto con un libro di Politica vai al [57](#).

Se questa stanza non ti interessa, puoi accedere all'altra stanza (vai al [69](#)) oppure proseguire lungo il corridoio (vai al [33](#)).

61

Non sei in grado di spiegare perché questa stanza sia così calda, se sia un fenomeno naturale o controllato. Quello che percepisci è solo una piacevole sensazione di tepore, sensazione che non hai mai provato in vita tua vista l'umidità della parte centrale della biblioteca.

Se eri BAGNATO, ti asciughi completamente (cancella la voce BAGNATO dal Registro di Gioco). Inoltre, guadagni 1 punto

di Esperienza.

Una volta uscito dalla stanza, puoi proseguire lungo il corridoio laterale (vai al [4](#)).

62

Aiuto con vocali: [...]e si continua a pagina quarantacinque, mentre invece la differenza è descritta a pagina undici[...]. La vocale migliore da scegliere è la U.

È possibile comunicare con i libri di Fantascienza al 59 anziché al paragrafo indicato dal testo.

Puzzle libri Gialli: paragrafo 24.

Chiave romanzo IT: grazie al cifrario si ottiene il paragrafo 35.

Dare inchiostro ad un libro al paragrafo 5.

Enigma libri Geometria: paragrafo 66.

Enigma libri Medicina: IFCDEFG FGI porta al paragrafo 49.

MMCMXLVIII - MCMLXXXVII - DCCXLI – CLVIII = 62.

Zona inaccessibile: ingresso al paragrafo 68.

Contatto con i libri di Arte al paragrafo 53.

Inchiostro ai libri incompiuti al paragrafo 55.

Poesia: le prime lettere di ogni riga portano a “Terzo scaffale”.

Contatto con i libri di Geologia al paragrafo 51.

Sfruttare fonte di calore al paragrafo 61.

Libro di Storia specifico al paragrafo 19.

Ora puoi accedere all'archivio di base ([38](#)).

63

Appena il tuo segnalibro tocca l'inchiostro rosso, un'orrenda sensazione inizia a scuotere ogni singolo filamento di stoffa:

l'intero segnalibro inizia a colorarsi di rosso. E brucia! Brucia terribilmente! Provi a ritirare il segnalibro, ma per quanto tu possa fare l'inchiostro non scompare. Quando il pigmento raggiunge le tue pagine immacolate, le tinge di un rosso intenso, generando una reazione caustica che porta alla tua morte nel giro di dieci minuti. Di te non resterà che un mucchietto di carta straccia tinta di rosso, lo stesso colore che tante volte hai avuto modo di leggere ed immaginare nei vari romanzi Thriller e Horror.

64

Questi libri saranno qui da centinaia di anni, alcuni di essi non sono neanche mai stati aperti: percepisci un grande strato di polvere sopra di essi. Si vocifera che un libro incompiuto possa morire per assenza delle parole conclusive: non hai mai creduto a questa leggenda, ma è palese che questi libri possano avere gravi problemi esistenziali, non potendo contare su una conclusione adeguata.

Se possiedi la capacità INCHISTRO MOBILE e vuoi dar loro un po' di inchiostro vai al paragrafo corrispondente.

Viceversa, puoi andare nell'altra stanza (vai al [60](#)) o proseguire lungo il corridoio (vai al [33](#)).

65

Stai decidendo il da farsi, quando percepisci un improvviso eccesso di umidità: i libri che ti sono accanto riescono a rivelarti che si è rotta una conduttura sul soffitto sopra le vostre pagine, ed ora c'è una consistente perdita d'acqua che rischia di danneggiarvi tutti.

Se sei un libro di FISICA vai al [44](#).

Se sei un libro di Medicina vai al [43](#).

Se possiedi la capacità di RICOSTITUZIONE vai al [31](#).

Se possiedi la capacità STRAPPO vai al [49](#).

In caso contrario, oppure se non intendi opporti a questo bagno imminente, diventi BAGNATO.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [16](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

66

Tra le varie informazioni fornite dal libro di Geometria, una ti è di particolare utilità: "Quando sarai vicino ad una fonte di calore, potrai sfruttarla al 61".

Metti la relativa crocetta nel Registro di Gioco.

Se vuoi comunicare con altri libri presenti in quest'ala vai al [37](#), se vuoi consultare l'archivio vai al [58](#), se vuoi recarti nel piano interrato vai al [15](#), se vuoi cercare la sezione Storia nella zona inaccessibile vai al [14](#).

67

Uscito dalla stanza dell'astronomia, il corridoio si divide in due. Provi a captare qualsiasi cosa possa esserti utile, ma non percepisci altro che aria rarefatta e stantia.

Se hai la capacità DOPPIO SEGNALIBRO e vuoi sfruttarla vai all'[8](#). In caso contrario, non ti resta che scegliere la destra (vai al [6](#)) o la sinistra (vai al [27](#)).

68

Tramite una piccolissima fessura, riesci ad intrufolarti oltre la zona franata: qui l'aria è molto più densa, percepisci sul segnalibro molto più pulviscolo sospeso in aria. Tastando il terreno, giureresti che ti trovi in una galleria abbastanza ampia. Ti fai strada tra polvere, rocce e frammenti di scheletri: strisciando tra pavimento e pareti, percepisci la presenza di due stanze laterali, una a destra e una a sinistra. Davanti a te, il corridoio sembra continuare.

Se entri nella stanza destra vai al [60](#). Se entri nella stanza sinistra vai al [69](#). Se intendi proseguire lungo il corridoio vai al [54](#).

69

In questa stanza trovi una colonna contenente i cosiddetti "Libri incompiuti", volumi interrotti durante la scrittura ma comunque abbastanza interessanti. Se li esami vai al [64](#). Se preferisci andare nell'altra stanza vai al [60](#). Se intendi proseguire lungo il corridoio vai al [33](#).

70

Il libro è molto grande, tramite un sommario preciso e semplice da leggere riesci a trovare il capitolo che descrive gli eventi che hanno portato all'estinzione della razza umana.

Il tuo segnalibro trema dall'emozione mentre inizi a comunicare con quel tomo e scopri che...

Consulta il tuo Registro di Gioco e controlla il tuo punteggio di Esperienza: in base a quel valore, vai all'EPILOGO e leggi solo la sezione di tua competenza.

Se hai un valore di Coraggio pari a 2, puoi aggiungere altri punti Esperienza fino ad arrivare ad un massimo di 3.

EPILOGO

0: Si narra che l'umanità è stata trasformata in libri per annullare un potente incantesimo in grado di distruggere il mondo. L'artefice di questo sortilegio è stato lo stregone Skelmor.

Il terribile terremoto dell'anno scorso ha scosso la terra ed è stato captato anche nei posti più sperduti: da allora, la biblioteca di Auron è parzialmente inagibile.

1: Circa cinquanta anni fa, il genere umano venne plagiato da un potente incantesimo, inizialmente nato come benefico. Quando questa magia ha iniziato a ritorcersi contro la stessa umanità, un mago ha lanciato un incantesimo ancora più potente, grazie al quale tutta la razza umana è stata impiantata nei libri e tenuta al sicuro nelle biblioteche.

Il terribile terremoto dell'anno scorso ha scosso la terra ed è stato captato anche nei posti più sperduti: da allora, la biblioteca di Auron è parzialmente inagibile.

2: Circa cinquanta anni fa, il genere umano venne plagiato da un potente incantesimo, inizialmente nato come benefico. Ma i poteri oscuri fecero in modo che questa magia si ritorcesse contro la stessa umanità, generando morte e distruzione in ogni luogo. Fu allora che un mago creò un incantesimo ancora più potente, grazie al quale tutta la razza umana fu impiantata in oggetti ritenuti sicuri: i libri.

Il terribile terremoto dell'anno scorso ha scosso la terra ed è stato captato anche nei posti più sperduti: si vocifera che non sia stato un vero e proprio evento naturale, anche se non ci sono prove a riguardo.

Ad oggi la vita non esiste più e i libri sono tutto ciò che rimane.

3: Circa cinquanta anni fa, il genere umano venne plagiato da un potente incantesimo, inizialmente nato come benefico: si trattava di una magia in grado di connettere migliaia di persone tra loro tramite una rete comunicativa. Col passare degli anni, però, in questa rete magica dominavano i poteri oscuri dei maghi più malvagi, poteri che riuscirono a sopraffare le anime buone di tutto il resto della popolazione. Fu per questo che un mago creò un incantesimo ancora più potente, grazie al quale tutta la razza umana fu impiantata in oggetti ritenuti sicuri: i libri.

Il terribile terremoto dell'anno scorso ha scosso la terra ed è stato captato anche nei posti più sperduti: si vocifera che non sia stato un vero e proprio evento naturale, numerose fonti parlano di un incantesimo, anche se non ci sono prove certe.

Ad oggi la vita non esiste più: i libri sono tutto ciò che rimane.

4: Circa cinquanta anni fa, il genere umano venne plagiato da un potente incantesimo, inizialmente nato come benefico: si trattava di una magia in grado di connettere migliaia di persone tra loro tramite una rete comunicativa. Col passare degli anni, però, in questa rete magica dominavano i poteri oscuri dei maghi più malvagi, poteri che riuscirono a sopraffare le anime buone di tutto il resto della popolazione. Grandi stragi sono state compiute in quegli anni e la violenza si è sparsa sulla terra a macchia d'olio. La spirale d'odio ha portato rapidamente ad un'exasperazione di tutte le arti magiche. Fu a questo punto che un mago creò un incantesimo ancora più potente, grazie al quale tutta la razza umana fu impiantata in oggetti ritenuti sicuri: i libri. Questo mago fece in modo che i libri viventi potessero essere al sicuro in luoghi protetti: le biblioteche.

Il terribile terremoto dell'anno scorso ha scosso la terra ed è stato captato anche nei posti più sperduti: chi lo ritiene un evento naturale è in errore, perché fu causato da un potentissimo incantesimo. Ad oggi la vita non esiste più se non nei libri, e se un giorno lo vorranno potranno generare incantesimi per ripristinare la razza umana.

5 o più: Quelle che vi scrivo sono le ultime parole della mia vita. Mi spiace per come sono andate le cose, non doveva finire così... Circa cinquanta anni fa, il genere umano ha creato un nuovo strumento magico: l'hanno chiamato Hunternet. Si trattava di una rete magica di comunicazione, che permetteva agli uomini di contattarsi a distanza. Inizialmente apprezzato da tutti e considerato un notevole passo avanti per l'umanità, Hunternet si è evoluto ed è diventato uno strumento deleterio,

un cacciatore aggressivo e spietato. Tramite Hunternet, uomini spietati hanno iniziato a dare la caccia alle persone perbene, si sono verificati episodi di indicibile violenza e tutto ciò che c'era di buono in questo mondo è marcito insieme alla coscienza delle persone. Maghi senza scrupoli si sono serviti di questa rete mortale per causare altro male, e questa spirale di violenza ha portato ad un'exasperazione di tutte le arti magiche. È per questo che ho dovuto dar vita ad un incantesimo dagli effetti devastanti, grazie al quale sono riuscito ad azzerare la razza umana, ad eccezione di me. Fortunatamente sono riuscito a salvare la parte pura delle anime umane e ad impiantarle negli unici oggetti ancora puri, grazie ai quali era possibile risalire alla verità: i libri.

Grazie ai libri, la vita è sbocciata nuovamente su questa terra: Hunternet è collassato come strumento di morte. Ad oggi le biblioteche rappresentano l'unica zona in cui è presente la vita perché purtroppo, con il mio incantesimo, anche tutte le altre forme di vita sono andate perdute... Di questo non mi perdonerò mai! Ed è per questo che ho deciso di porre fine alla mia vita: mi trovo ora nella biblioteca di Auron, lancerò un incantesimo su me stesso e mi seppellirò qui sotto. Morirò tra i libri che ho amato in tutta la mia vita e lascerò loro la facoltà di lanciare futuri incantesimi, qualora lo ritenessero necessario. Sarà un terremoto gigantesco. Queste poche righe rappresentano il mio ultimo saluto a questo mondo, che fortunatamente sono riuscito a salvare dalla distruzione. Addio.

Skelmor

APPENDICE 1 – SFIDA IMPOSSIBILE!

Ti piacciono le sfide estreme? Grazie a questa appendice sarai accontentato.

Con questa modalità variano diverse cose:

- puoi scegliere una sola capacità tra le quattro disponibili;
- non puoi scegliere di essere un libro di Fantascienza, né un libro di Geometria, né un libro Giallo;
- i libri Thriller potranno effettuare un solo cambio di capacità durante la partita;
- i libri Horror possono accedere alle informazioni di altri libri senza essere sottoposti alla prova una volta sola.

APPENDICE 2 – A PROVA DI SCIMMIA!

Ti piace vincere facile? Ecco pronta per te una modalità ricca di agevolazioni:

- puoi scegliere tutte e quattro le capacità disponibili;
- puoi accedere sempre alla pagina degli indizi al paragrafo 62;
- puoi accedere sia nelle zone Off Limits che nei sotterranei;
- puoi parlare con tutti i libri che vuoi, per quante volte vuoi;
- ogni volta che il testo ti propone un malus di qualunque genere, puoi aggiungere 1 punto Esperienza al tuo totale.

APPENDICE 3 – GIOCO DI GRUPPO

Con questa modalità puoi giocare da solo o in gruppo!

Come si fa? E' molto semplice!

Se giochi da solo puoi impersonare più tipologie di libri, ognuno con le proprie caratteristiche. Ovviamente, togli 1 punto di Esperienza alla fine dell'avventura per ogni libro presente nel gruppo.

Se invece giochi in gruppo, ciascuno di voi impersonerà un differente genere di libro: ovviamente, ciascuno avrà il proprio Registro di gioco, ed alla conclusione della storia ciascuno potrebbe leggere un finale differente da quello degli altri!