

Demoniache presenze

Il film è finito e la tv passa la solita pubblicità. Il piccolo Robbie dorme disteso sul divano accanto a te. Difficile che riesca a finire di vedere un film: soprattutto quelli dell'orrore. Sembra che lo annoino a morte.

Ti alzi per andare in bagno, con un orecchio teso al cellulare. I signori Freelings dovrebbero essere di ritorno e la tua serata come babysitter sta per terminare.

Tiri lo sciacquone e esci dal bagno ma...

È forse fumo quello che vedi? Il camino è ormai quasi spento e non dovrebbe... No, non è fumo. È nebbia. Una coltre biancastra invade tutta la casa. Ti affretti verso il salone, dove Robbie dorme sul divano e irrompi nella camera come un indemoniato. La tv è sintonizzata su un canale disturbato che emette un flebile rumore bianco. Poi, all'improvviso, qualcosa appare sullo schermo. Appena una figura indistinta, una pallida immagine di un volto distorto e spaventoso.

«Robbie?» chiami in preda al panico. «Dove ti sei cacciato, Robbie?»

Ma il bambino non risponde. La tetra figura nello schermo apre l'orrida bocca e ne esce un suono distorto.

«Ti aspetto» dice sibilando. «Vieni.»

La testa ti gira e il cervello sembra voler schizzare fuori dalle orecchie, poi, tutto si fa buio.

Apri gli occhi e un velo oleoso ti impedisce di mettere a fuoco. Macchie rosse, dai contorni sfocati, ti ondeggiavano davanti, e tutto attorno a te c'è solo una pallida coltre di nebbia.

Sei ancora nel salone d'ingresso... o almeno credi.

REGOLAMENTO

Per riuscire a fuggire dall'entità che ti dà la caccia, dovrai muoverti tra il nostro mondo e quello demoniaco. Per fare ciò, è sufficiente aggiungere +20 (se vuoi entrare nel mondo demoniaco) o togliere -20 (se vuoi tornare nel mondo reale) al numero di paragrafo in cui ti trovi.

Es. Sei nel mondo reale al paragrafo 3 e vuoi entrare nel mondo demoniaco. Ti basta andare al paragrafo 23 (3+20).

Es. Sei nel mondo demoniaco al paragrafo 28 e vuoi tornare in quello reale. Ti basta andare al paragrafo 8 (28 - 20).

Attento però, c'è un'entità maligna che ti bracca e ogni volta che ti affaccerai nel mondo demoniaco sarà più facile per lei scovarti. Avrai, per questo, a disposizione solo 5 (4 se vuoi provare con una sfida più difficile) possibilità di entrare nel mondo demoniaco. Alla quinta volta in cui lo farai, l'entità ti ghermirà, trascinandoti nel suo mondo per sempre.

(Non c'è limite al tempo in cui puoi restare nel mondo demoniaco. Puoi accedervi e girare un numero di paragrafi a tua scelta. Ricordati solo di segnare ogni volta che dal mondo reale, passi a quello demoniaco.)

Durante l'avventura troverai degli oggetti (sempre in grassetto, es. **Chiave**) che potrai usare quando il testo te lo richiederà.

Ricordati di prendere nota degli oggetti trovati.

1: L'ampio salone è in penombra. Davanti a te una rampa di scale porta al primo piano. Alla tua sinistra intravedi una porta a doppio battente, alla tua destra c'è la sua gemella. Tutto il resto è oscurità.

Se vuoi andare a destra, vai al [2](#). Se vuoi andare a sinistra, vai al [3](#). Se vuoi salire le scale, vai a [11](#)

2: La cucina è immersa nell'oscurità della notte. Il gocciolio incessante del rubinetto riecheggia nel silenzio della stanza. Davanti a te c'è una porta smaltata di bianco.

Se vuoi ispezionare il lavandino, vai al [6](#). Se vuoi aprire la porta, vai al [7](#). Se vuoi tornare nell'atrio, vai all' [1](#)

3: La stanza ti appare da subito come un vecchio salotto accogliente. Braci incandescenti ardono in un camino. Alle pareti una serie di ritratti ti mostrano volti austeri e virtuosi.

Se vuoi ispezionare il camino, vai al [4](#). Se vuoi dare un'occhiata ai quadri, vai al [5](#). Se vuoi tornare nell'atrio, vai all' [1](#)

4: La struttura di mattoni è sormontata da un vecchio trave di legno che funge da mensola. Al suo interno, le braci illuminano l'ambiente di una lugubre tinta rossa.

Se vuoi dare un'occhiata ai quadri, vai al [5](#). Se vuoi tornare nell'atrio, vai all' [1](#)

5: *Sir Steve Freelings*. Leggi sulla targhetta sotto il ritratto. Il volto di un uomo ormai morto da tempo, dipinto ad olio sulla tela, ti osserva severo.

Se vuoi ispezionare il camino, vai al [4](#). Se vuoi tornare nell'atrio, vai all' [1](#)

6: Ti avvicini cauto al lavello. Sul piano di marmo trovi un **Accendino**.

Se vuoi aprire la porta, vai al [7](#). Se invece vuoi tornare nell'atrio, vai all' [1](#)

7: La porta è chiusa a chiave. Torna al [2](#)

8: La vasca è piena fino all'orlo. Un rivolo d'acqua fuoriesce dal bordo, raccogliendosi ai tuoi piedi in una larga pozza.

Se vuoi ispezionare il water, vai al [9](#). Se vuoi tornare in cucina, vai al [2](#)

9: Nella tazza, attraverso l'acqua limpida, vedi una **Chiave**.

Se vuoi ispezionare la vasca, vai all'[8](#). Se vuoi tornare in cucina, vai al [2](#)

10: L'interno del piccolo bagno di servizio è in penombra. C'è una vasca di metallo colma d'acqua e un water di porcellana bianca.

Se vuoi ispezionare la vasca, vai all'[8](#). Se vuoi ispezionare il water, vai al [9](#). Se vuoi tornare in cucina, vai al [2](#)

11: La balconata è immersa in una pallida nebbiolina luminescente. Vedi due porte, ciascuna su un lato del ballatoio.

Se hai il **Ferro** e vuoi ispezionare quella di destra, vai al [13](#). Se vuoi ispezionare quella di sinistra, vai al [12](#)

Se vuoi scendere al piano terra, vai all'[1](#)

12: Un letto a baldacchino occupa gran parte della parete di destra, mentre su quella di sinistra campeggia un vecchio armadio di legno scuro. I vetri della finestra sono imbrattati da strani simboli rossi.

Se vuoi controllare la finestra, vai al [17](#). Se hai la **Chiave**, vai al [16](#). Se vuoi tornare alla balconata, vai al [11](#)

13: La stanza è un piccolo studiolo. Una scrivania vittoriana fa bella mostra di sé sotto la finestra. Sulla parete di fronte a te, c'è uno specchio dall'argento ossidato.

Se vuoi ispezionare la scrivania, vai al [14](#). Se vuoi dare uno sguardo allo specchio, vai al [15](#). Se vuoi tornare alla balconata, vai al [11](#)

14: Rovisti nelle cassettiere, senza però trovare niente altro che documenti privi di valore e buste da lettera.

Se vuoi dare uno sguardo allo specchio, vai al [15](#). Se vuoi tornare alla balconata, vai al [11](#)

15: Ti avvicini allo specchio, lasciando che la tua immagine si rifletta in quella lastra opaca e piena di crepe. Distogli lo sguardo con l'inquietudine nel cuore.

Se vuoi ispezionare la scrivania, vai al [14](#). Se vuoi tornare alla balconata, vai al [11](#)

16: Con la chiave apri le ante e, quello che a prima vista pareva un armadio, si dimostra essere l'ingresso per un locale attiguo.

Se vuoi entrare nell'armadio, vai al [18](#). Se vuoi osservare la finestra, vai al [17](#). Se vuoi tornare alla balconata, vai al [11](#)

17: Una serie di simboli incomprensibili imbrattano i vetri.
Se hai la **Chiave**, vai al [16](#). Se vuoi tornare alla balconata, vai al [11](#)

18: La camera è uno stretto e spoglio vano dalle pareti di legno. A terra, racchiuse in un cerchio inciso sulle assi del pavimento, ci sono cinque candele bianche.

Se hai già trovato **Robbie** e hai l'**Accendino** e vuoi usarlo per accendere le candele, o se vuoi ispezionare il cerchio, vai al [19](#). Se vuoi ispezionare le pareti, vai al [20](#). Se vuoi tornare nella camera da letto, vai all'[12](#)

19: Accendi tutte e cinque le candele, ma non accade niente.
Se vuoi ispezionare le pareti, vai al [20](#). Se vuoi tornare nella camera da letto, vai all'[12](#)

20: Il legno è logoro e scheggiato, ma sembra non esserci niente di strano.

Se hai già trovato **Robbie** e hai l'**Accendino**, vai al [19](#). Se vuoi tornare nella camera da letto, vai all'[12](#)

21: Un enorme cratere occupa tutto il perimetro della sala. Sei in equilibrio su un logoro asse di legno e proseguire oltre è impossibile.

22: Le pareti della cucina sono sporche di sangue rappreso. Un gorgoglio inquietante proviene dal rubinetto del lavandino. Davanti a te c'è una porta piegata sui cardini.

Se vuoi ispezionare il lavandino, vai al [26](#). Se vuoi aprire la porta, vai al [27](#). Se vuoi tornare nell'atrio, vai all' [21](#)

23: Nella stanza, un vecchio camino imbrattato di ragnatele sembra in disuso da secoli. Alle pareti, alcuni ritratti sono stati deturpati da una furia distruttrice.

Se vuoi ispezionare il camino, vai al [24](#). Se vuoi dare un'occhiata ai quadri, vai al [25](#). Se vuoi tornare nell'atrio, vai all' [21](#)

24: L'interno del camino è ostruito da un involucro coloso simile alle tele dei ragni. Scostando quella matassa viscosa trovi un **Ferro** da camino.

Se vuoi dare un'occhiata ai quadri, vai al [25](#). Se vuoi tornare nell'atrio, vai all' [21](#)

25: Il ritratto alla parete mostra grossi buchi al posto degli occhi e sangue rappreso ne copre i lineamenti. Sulla cornice c'è un'iscrizione incisa nel legno. *Ti ci vedi dentro, ma non puoi né entrarvi né uscirne.*

Se vuoi ispezionare il camino, vai al [24](#). Se vuoi tornare nell'atrio, vai all' [21](#)

26: Ti avvicini cauto al lavello. Qualcosa intasa la tubatura. Qualcosa che sta freneticamente tentando di uscire.

Se vuoi aprire la porta, vai al [27](#). Se vuoi tornare nell'atrio, vai all' [21](#)

27: Afferra la maniglia e la porta si apre con uno stridore di cardini. Vai al [30](#)

28: Una schiuma marroncina si è depositata sul fondo della vasca. Il tanfo di decomposizione è asfissiante.

Se vuoi ispezionare il water, vai al [29](#). Se vuoi tornare in cucina, vai al [22](#)

29: Il water è ricolmo di una sostanza troppo simile a deiezioni. Un rivolo rossastro cola dal bordo e si perde in una pozza densa ai tuoi piedi.

Se vuoi ispezionare la vasca, vai all'[28](#). Se vuoi tornare in cucina, vai al [22](#)

30: Un tanfo nauseante aleggia nel piccolo bagno di servizio. Vedi una vasca incrostata della stessa sostanza che imbratta i muri della cucina e un water colmo di liquido vischioso.

Se vuoi ispezionare la vasca, vai all'[28](#). Se vuoi ispezionare il water, vai al [29](#). Se vuoi tornare in cucina, vai al [22](#)

31: La balconata è immersa in una pallida luce rossastra che proviene dall'ampia finestra del primo piano. Vedi due porte, ciascuna su un lato del ballatoio.

Se hai il **Ferro** e vuoi ispezionare quella di destra, vai al [33](#). Se vuoi ispezionare quella di sinistra, vai al [32](#). Se vuoi scendere al piano terra, vai all'[21](#)

32: La stanza è ricoperta da uno spesso strato di fanghiglia verde. Un letto a baldacchino galleggia sulla superficie vicino alla finestra, mentre un vecchio armadio giace rovesciato nella melma viscosa.

Se vuoi andare alla finestra, vai al [37](#). Se vuoi tornare alla balconata, vai al [31](#)

33: La stanza è un cumulo di macerie senza più una forma. Quello che rimane di uno scrittoio giace in pezzi sotto la finestra divelta. Sulla parete di fronte a te c'è uno specchio incredibilmente scampato alla devastazione.

Se vuoi ispezionare lo scrittoio, vai al [34](#). Se vuoi dare uno sguardo allo specchio, vai al [35](#). Se vuoi tornare alla balconata, vai al [31](#)

34: Rovisti tra il legno spezzato, senza però trovare niente altro che documenti imbrattati di sangue.

Se vuoi dare uno sguardo allo specchio, vai al [35](#). Se vuoi tornare alla balconata, vai al [31](#)

35: Ti avvicini allo specchio, lasciando che la tua immagine si rifletta in quella lastra lucida. All'improvviso, un volto distorto appare nell'ovale. Una mano attraversa la densa lastra cromata e ti ghermisce la spalla. Afferra la mano e tiri con tutte le tue forze finché non riesci a estrarre il piccolo **Robbie** da quella trappola. Se vuoi ispezionare la scrivania, vai al [34](#). Se vuoi tornare alla balconata, vai al [31](#)

37: Il cielo è nero come le ali dei corvi e una nebbia densa e innaturale avvolge ogni cosa. Un fulmine illumina la notte, illuminando poche semplici lettere scritte col sangue sul vetro della finestra. *Ti ho trovato.*

Una pallida luce verdastra filtra attraverso le ante dell'armadio rovesciato a terra.

Se vuoi tornare alla balconata, vai al [31](#)

38: La camera è uno stretto cunicolo dalle pareti di pietra calcarea. A terra, ai vertici di un pentacolo inciso sulla roccia del pavimento, ci sono cinque candele nere.

Se vuoi ispezionare le pareti, vai al [40](#). Se vuoi tornare nella camera da letto, vai al [32](#)

39: Ti posizioni al centro del pentacolo insieme al piccolo Robbie. La realtà intorno a voi si fa inconsistente e tutto inizia a vorticare. Un grido lacerante ti scuote nell'intimo. Qualcosa si avvicina famelico e, appena un istante prima che la lurida mano vi afferri, tutto si fa nero.

Vi svegliate sul divano di casa, la tv è ancora accesa e il canale disturbato trasmette solo rumore bianco. È stato solo un brutto sogno.

Quando ti volti per osservare il piccolo ancora addormentato, un volto diabolico appare per un istante nello schermo.

40: La roccia è umida e trasuda una strana sostanza appiccicosa. Simboli sconosciuti sono stati incisi nella pietra in epoche remote.

Se vuoi tornare nella camera da letto, vai all'[32](#)