

Escape – Labirinto Infernale

«È l'unica copia al mondo a tradurre fedelmente l'originale.» Non hai creduto davvero al venditore, ma la rilegatura pregevole e le illustrazioni al suo interno ti hanno convinto a spendere 26 euro (dopo una breve e divertente trattativa) per il *Lemegeton*, un autentico Grimorio medievale contenente le istruzioni per invocare ed evocare i demoni.

Quella notte non sei riuscito a prendere sonno. Per curiosità ti sei alzato e hai sfogliato il nuovo acquisto. All'alba eri ancora immerso nella lettura.

Da quel momento non hai più smesso di studiarlo.

L'isolamento imposto dal COVID-19 ha favorito i tuoi esperimenti. Hai acquistato online cera, incenso in polvere, candele e candelieri. Hai trovato più difficoltà a reperire un sigillo d'oro e un vaso di terracotta bianca, ma alla fine hai ottenuto ciò che ti serviva.

Hai scelto per il tuo primo tentativo il Duca Valefor: le istruzioni per la sua evocazione ti sembravano le più chiare. Nell'ultima settimana hai tracciato in sala un grande pentacolo circolare, necessario per accedere agli inferi, mentre in camera ne hai disegnato uno più piccolo, "come aiuto estremo in caso di bisogno", qualunque cosa significhi.

Una volta raggiunto il regno infernale, il Grimorio ti servirà per imporre la tua volontà sul demone.

Hai eseguito il rituale e ti sei ritrovato tra fiamme, lava e disperazione.

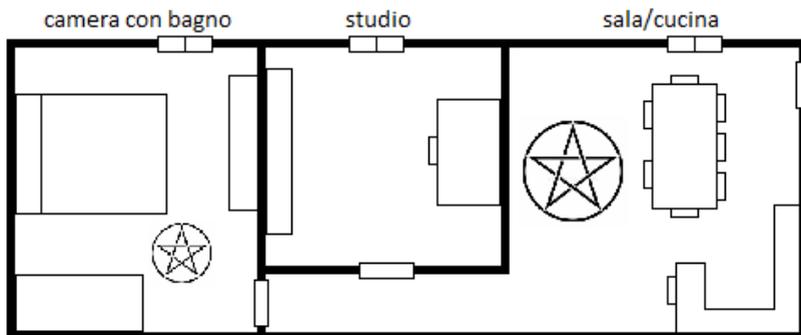
Il Duca Valefor è lì, davanti a te. Il suo corpo di leone trasuda orgoglio, mentre il volto da vecchio arcigno ti fissa con occhi carichi di disprezzo. «Umano, ti presenti a me con arroganza, cercando qualcosa che non ti spetta. Ma ti mostrerò cosa vuol dire avere il POTERE! Ti condanno a vagare nel Labirinto, dove impazzirai lentamente, soffrendo per l'eternità!»

Punta un dito animalesco contro di te. All'improvviso sei circondato da quattro mura di fuoco interrotte da un'unica apertura, che ti indica la strada da percorrere. Un dolore profondo sta montando nella tua testa.

Non hai idea di dove sia il Grimorio: come riuscirai senza di esso a scappare dal Labirinto prima di perdere il controllo?

La permanenza nel Labirinto metterà a dura prova la tua stabilità mentale. Quando nel testo (per esempio) troverai scritto [4+: 1 PS] dovrai tirare un dado a sei facce: se ottieni 4 o più perdi 1 Punto Stabilità (PS).

Inizi con 5 PS, quando arrivi a 0 leggi il paragrafo **47** (se vuoi giocare senza dadi, inizi con 10 PS e perdi automaticamente il numero di PS specificato, a meno che il testo non dica altro).



1. Puoi rimanere fermo e studiare dove ti trovi (44), attraversare le fiamme (30) o imboccare l'apertura (36).
2. Quando rientri tutto cambia: sei nel tuo studio. Vai al 16.
3. Puoi osservare l'alcova di sinistra (34), aprire l'inquietante sarcofago nero alla tua destra (11) o uscire (43).
4. La presenza di Valefor è terrificante, scappi più in fretta che puoi. Il tunnel è però un fiume di lava, e nella fuga metti il piede in fallo [3+: 2 PS]. Arrivi fino in fondo, ma quando ti riprendi sei nel corridoio del tuo appartamento, come se fossi appena uscito dalla camera da letto. Vai al 29.
5. Stai per affacciarti, ma di nuovo tutto si trasforma. Intorno ci sono solo fiamme, mentre un pertugio davanti a te si spalanca nel buio. Puoi lanciarti nel vuoto (49) o arretrare al 32.
6. Lasci lo studio, ma appena varchi la soglia finisci in un tunnel scavato nella roccia, illuminato di rosso dalla lava che scorre sul fondo. Forse puoi camminare sul bordo senza finirci dentro. Puoi tornare indietro (2), percorrere il tunnel verso destra (9), o seguire il tunnel verso sinistra (35).
7. Tenti di capire il contenuto di quei documenti, dopotutto sono tuoi, ma appena ti chini su di essi tutto si trasforma: la scrivania scompare per lasciar spazio a un sarcofago nero, immerso nell'oscurità di una caverna. Indietreggi per capire meglio dove ti trovi. Vai al 3.

8. Valefor ti guarda sorpreso mentre ti lanci nella pozza. Prima che tu finisca nella lava, vieni risucchiato in un portale che ti trasporta in camera da letto, illeso, all'interno del pentacolo che avevi disegnato sul pavimento. Recupera 1 PS. Vai al [38](#).

9. Fai attenzione a non finire nella lava, il calore insopportabile e la paura ti lasciano sfinito e tremante [4+: 1 PS]. Alla fine del tunnel tutto cambia: ti trovi nella tua camera da letto. Vai al [38](#).

10. «Non c'è compassione all'inferno! Solo sofferenza!» Se hai il Grimorio vai al [25](#), altrimenti vai al [48](#).

11. Il sarcofago si oppone ai tuoi sforzi. D'un tratto diventa incandescente, e con tuo orrore ti accorgi di non riuscire a staccare le mani. Urli per il dolore [4+: 3 PS]. Poi tutto svanisce e ti ritrovi nel tuo studio, appoggiato alla scrivania. Per quanto ancora potrai resistere? Vai al [16](#).

12. Appena oltrepassi la porta l'ambiente cambia di nuovo. Sei in un tunnel di roccia, illuminato di rosso dalla lava che scorre sul fondo. Forse puoi camminare sul bordo senza finirci dentro. Puoi tornare indietro ([17](#)), percorrere per intero il tunnel fino all'uscita in fondo ([35](#)), o entrare nel cunicolo laterale ([28](#)).

13. Allunghi la mano. Riconosci il Grimorio al tatto, l'esperienza è rinfrancante, finalmente... Un attimo dopo sei nel tuo studio, di fronte alla tua normalissima libreria. Non c'è più traccia del prezioso manoscritto: devi trovare un altro modo per recuperarlo. Arretri verso la porta e vai al [16](#).

14. Un cielo senza stelle veglia su una distesa di rocce. Di fronte a te, il Duca Valefor ti aspetta davanti a un altare circondato da stalagmiti cave ricolme di magma, come piccoli vulcani. Alle tue spalle, si apre un tunnel percorso dalla lava, che confluisce in una pozza circolare alla tua sinistra, accanto all'altare. Dall'altro lato si erge un muro di fiamme. Puoi affrontare Valefor ([22](#)), tuffarti nella pozza alla tua sinistra ([8](#)), lanciarti contro le fiamme alla tua destra ([26](#)), o fuggire di corsa nel tunnel dietro di te ([4](#)).

15. Affferri il librogame e lo senti mutare sotto le tue dita. Tra le mani stringi finalmente il Grimorio! Odi un flebile sussurro di speranza nella tua testa: recuperi 1 PS. Il prezioso manoscritto sembra suggerirti di uscire dalla caverna/studio e di non tornarci più. In ogni caso, non puoi più cercare di prendere un libro, in nessuno dei due mondi. Vai al [6](#).

16. Puoi esaminare la libreria sulla sinistra ([23](#)), studiare la scrivania sulla destra ([18](#)), guardare dalla finestra ([5](#)) o uscire sul corridoio ([6](#)).

17. Hai troppa paura per percorrere il tunnel di lava e cedi allo sconforto [4+: 1 PS]. Quando esci però ti ritrovi nella tua camera da letto. Vai al [38](#).

18. Puoi accendere il computer ([27](#)), rovistare tra i fogli ([7](#)) o tornare al [16](#).

19. «Come osi?!» Se hai il Grimorio vai al [40](#), altrimenti al [48](#).

20. Appena entri in camera da letto, questa si dissolve: sei circondato dalle fiamme! Vai all'[1](#).

21. Gli occhi di Valefor ti fissano rabbiosi. Un suo lungo, profondo respiro sembra far vacillare la roccia su cui vi trovate, come un principio di terremoto. Poi si arrende. «E così davvero domini entrambi i mondi. Cosa vuoi da me?» Vai al [51](#).

22. «Mortale, mi divertono i tuoi affanni. Le tue sofferenze mi nutriranno per molto tempo.» La sua voce è terrificante e scava nel tuo cervello. [4+: 1 PS]. Puoi convincerlo a lasciarti andare ([10](#)), tentare di dominarlo ([19](#)), o fuggire (torna al [14](#)).

23. Nella libreria ci sono tre scaffali. Quello in alto è vuoto, quello in basso contiene solo miniature. Nel ripiano di mezzo, ordinata dal primo al trentesimo volume, c'è la collezione completa di Lupo Solitario. Puoi prendere uno dei volumi ([31](#)) oppure tornare al [16](#).

24. Stai per affacciarti, ma di nuovo tutto si trasforma. Intorno ci sono solo fiamme, mentre un pertugio davanti a te si spalanca nel buio. Puoi lanciarti nel vuoto ([49](#)) o andare all'[1](#).

25. Il demone ti guarda con occhi diversi. «E così possiedi davvero la chiave dei mondi.» Ti sta squadrando, soppesando, giudicando. Gocce di sudore bollente ti imperlano la fronte. «Non ti voglio nel mio mondo» conclude. «Ti ridarò la libertà, ti rimanderò indietro. Ma il libro resta con me.» Ci sei riuscito, puoi finalmente tornare a casa. Vai al [50](#).

26. Il Duca Valefor ti guarda sorpreso mentre corri verso il muro di fuoco e vieni divorato dalle fiamme. Il dolore è così intenso che ricadi all'indietro [3+: 3 PS]. Torna al [14](#).

27. Mentre ti allunghi verso l'alimentatore, il computer scompare insieme a tutto il resto. Al posto della scrivania c'è un sarcofago nero, immerso nell'oscurità di una caverna. Indietreggi per capire meglio dove ti trovi. Vai al [3](#).

28. Fai attenzione a non finire nella lava, il calore insopportabile e la paura ti lasciano sfinite e tremante [4+: 1 PS]. Quando svolti tutto cambia, sei nel tuo studio. Vai al [16](#).

29. Puoi percorrere per intero il corridoio e andare in sala ([42](#)), entrare nello studio ([41](#)) o nella camera da letto ([20](#)).

30. Al dolore mentale si sovrappone quello fisico, violento e intenso come mai hai provato in vita tua. [3+: 2 PS]. Quando riapri gli occhi scopri di essere nella tua camera da letto, di fronte all'armadio. Indietreggi e vai al [38](#).

31. Puoi prendere *2-Traversata Infernale*, *4-L'altare del Sacrificio*, *6-Nel Regno del Terrore*, *15-La Crociata della Morte*, *25-Il Sentiero del Lupo*, *27-L'Artiglio di Naar*, *30-Morte nell'Abisso*. Vai al paragrafo corrispondente al numero del volume che hai scelto. Se il paragrafo non inizia parlando del librogame, vai al [37](#).

32. Le fiamme spariscono: sei in una caverna oscura. Vai al [3](#).

33. All'interno del cerchio c'è una frase, ben visibile. *Per capire un oggetto, devi guardarlo nell'altro mondo.* Sei certo di non essere stato tu a scriverla. Torna al [38](#).

34. Scavati nella pietra ci sono tre ripiani. Quello in alto è vuoto, quello in basso contiene solo ragnatele. Nel ripiano di mezzo, al centro esatto, c'è il Grimorio. Puoi prenderlo ([13](#)), tentare di aprire il sarcofago ([11](#)) o uscire dalla caverna ([43](#)).

35. Il calore elevatissimo e la paura di finire nella lava ti lasciano sfinite e tremante [4+: 1 PS]. Quando giungi in fondo, non c'è traccia della tua casa: al contrario ciò che vedi è agghiacciante. Vai al [14](#).

36. Mentre stai attraversando il varco, le fiamme ai tuoi lati pulsano più violente [5+: 1 PS]. Poi scompaiono e l'ambiente muta all'istante. Sei nel corridoio della tua casa, come se fossi appena uscito dalla camera da letto. Vai al [29](#).

37. Appena afferrì il volume, la luce sparisce. Gemi per l'angoscia: sei in una caverna oscura, e in mano non hai nulla. Nulla! [2+: 1 PS] (*se stai giocando senza dadi, perdi 2PS*). Vai al [3](#).

38. Puoi uscire dalla porta ([12](#)), guardare dalla finestra ([24](#)), o studiare il pentacolo che hai tracciato sul pavimento ([33](#)).

39. *Per capire un oggetto, devi guardarlo nell'altro mondo.* Il calore è intollerabile [4+: 1 PS]. Torna all'[1](#).

40. Il demone ti guarda con occhi diversi. «E così possiedi davvero la chiave dei mondi. Ma non vuol dire che tu sappia usarla.» Non cedi e lui continua. «Dimostramelo, arrogante frammento di vita! Dimostrami che controlli e domini le dimensioni! Dimmi, quante stalagmiti circondano il mio altare?» Ne vedi solo due davanti a te, forse una terza spunta di lato, ma l'altare è gigantesco e non sai quante ne nasconda dietro. Se vuoi rispondere, moltiplica per tre la tua soluzione e vai al paragrafo corrispondente. Se il paragrafo non inizia con gli occhi di Valefor (o non sai quale sia la risposta), vai al [45](#).

41. Appena apri la porta, la casa scompare: sei all'interno di una caverna oscura. Vai al [3](#).

42. Per un istante ti sembra di essere davvero a casa, ma ciò che vedi al termine del corridoio è agghiacciante. Vai al [14](#).

43. Quando esci dalla caverna, l'oscurità che ti lasci alle spalle si deposita sul tuo cuore [6+: 1 PS] (*se stai giocando senza dadi, non perdi alcun PS*). Ti trovi nel corridoio del tuo appartamento. Vai al [46](#).

44. Noti un cerchio disegnato attorno ai tuoi piedi. C'è una scritta, ma non riesci a leggerla bene. Il calore diventa più intenso. Puoi decifrare il testo ([39](#)) o tornare all'[1](#).

45. «Come sospettavo. È solo un caso che tu possieda quel libro.» Usando la coda come frusta ti mette in ginocchio e ti fa

perdere la presa sul manoscritto. «Per un istante avevo dubitato di me stesso!» Vai al [48](#).

46. Sei al centro del corridoio. Puoi andare verso la sala ([42](#)), verso la camera da letto ([20](#)) o entrare nello studio ([41](#)).

47 (Finale 1). Hai visto troppo. Hai sofferto troppo. Perdi il controllo della tua mente e vaghi per l'eternità fra le torture del Labirinto che il Duca Valefor ha costruito per te.

48 (Finale 2). Il demone scatena la sua ira. Muori soffrendo terribilmente, ma almeno dura poco. Ti sei risparmiato un'eternità di fiamme e pazzia.

49 (Finale 3). Prendi un respiro e salti. Sei ancora in volo quando capisci di essere tornato nel tuo mondo. Riconosci il palazzo di fronte, il parco, e l'asfalto che si avvicina. Troppo velocemente. Sei riuscito a fuggire dal Labirinto: sei morto nella caduta, ma almeno hai salvato la tua anima.

50 (Finale 4). Sei a casa, ce l'hai fatta! Sei stato faccia a faccia con un demone... Quanti possono dire di essere stati all'inferno ed essere tornati indietro? Cancelli i pentacoli, poi controlli che i tuoi preziosi librigame siano tutti al loro posto.

51 (Finale 5). Puoi chiedergli qualunque cosa, il Duca Valefor è al tuo servizio. Anche se controvoglia, eseguirà i tuoi ordini senza esitazione.

Da oggi sei tu a possedere il potere del Labirinto.