

TRUE PATH

REGOLAMENTO

Per intraprendere quest'avventura sono sufficienti una matita, una gomma e un dado a sei facce.

Il libro a cui stai per giocare si può suddividere in quattro sezioni: i piani, i personaggi, i luoghi, le azioni / gli oggetti. La suddivisione è puramente indicativa e serve solo per ordinare le varie scelte che avrai a disposizione.

OGGETTI


Gli oggetti che troverai nel corso dell'avventura possono essere conservati nelle tasche del tuo cappotto. In tutto puoi portare con te tre oggetti. Il testo non specificherà mai che puoi prendere un oggetto: sarai tu a dover decidere cosa portare con te in qualsiasi momento. L'apposito riquadro del Registro di gioco, quindi, va aggiornato a tua discrezione.

COMPAGNI

Mentre effettui le tue scelte, potrà capitarti di essere aiutato da qualcuno: in questo caso, segna nell'apposita casella il nome della persona che si trova con te. Come per gli Oggetti, il testo non specificherà mai che c'è qualcuno con te: sarai tu a dover decidere come e quando rimanere con il tuo eventuale

compagno o separarti da lui in qualsiasi momento. La scheda, quindi, va aggiornata a tua discrezione.

PUNTI-TEMPO


Alcuni paragrafi sono contrassegnati dal simbolo . Ogni volta che ne troverai uno, dovrai inserire una crocetta nell'apposita sezione del Registro di gioco.

SCELTE SPECIALI

Alla fine di ciascun paragrafo sarà possibile effettuare delle scelte sulla base delle opzioni disponibili.

Tuttavia, in alcuni casi ci sarà la possibilità di recarsi in paragrafi non specificati dal testo. Dove presente, questa possibilità sarà descritta all'interno del relativo paragrafo.

REGISTRO DI GIOCO

OGGETTI _____ _____ _____	COMPAGNO _____								
	 <table border="1"><tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr></table>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						

PROLOGO

«Maledizione! Apriti! Apriti!».

Sono i tuoi pensieri a sostenere il ritmo delle tue azioni. Col cuore in gola apri l'ennesima porta, quasi timoroso di quello che troverai dall'altra parte. Le tue gambe tremano ad ogni passo e sei spinto da un'intensa voglia di libertà.

Ancora non riesci a renderti conto di come tu sia finito in una situazione così assurda.

“Si cercano volontari per test attitudinali e psicologici in elevate situazioni di stress. Elevati compensi, massima serietà”.

Tra i vari annunci letti, quello era sicuramente il più strano. Perché mai tuo padre avrebbe dovuto evidenziarlo?

Le risposte evasive dell'operatore telefonico avrebbero dovuto metterti in guardia. Eppure ti sei presentato presso la sede indicata per effettuare un colloquio, forse più spinto dalla curiosità di capire per quale motivo tuo padre avesse scelto proprio quell'annuncio.

La sala d'attesa era gelida e inospitale, attendere quasi due ore seduto su una sedia scomoda avrebbe scoraggiato anche la persona più tenace. L'ultima cosa che ricordi è una ragazza addetta all'accettazione dei volontari, che ti ha portato un caffè caldo dall'aroma irresistibile. E mentre chiedevi informazioni gustandoti quel caffè caldo è successo qualcosa.

La tazzina e la ragazza sono scomparse. Ti alzi lentamente, cercando di fare il punto della situazione: hai i pantaloni sporchi di caffè, sentirti bagnato ti infastidisce ma mai quanto trovarti in un posto che non conosci.

Non sei più nella sala d'attesa: quello in cui ti trovi è un corridoio dalle pareti arancioni, reso appena più elegante da un tappeto rosso. Ti incammini lungo il corridoio osservando i più piccoli dettagli: una serie interminabile di porte numerate e, a circa venti metri di fronte a te, la porta metallica di un ascensore.

Il rumore delle tue scarpe risuona a ogni tuo passo nel vuoto del corridoio, quasi portandoti a camminare in punta di piedi.

Giunto nei pressi dell'ascensore, premi l'unico pulsante disponibile: in pochi secondi la porta si apre, mostrandoti una cabina dalle pareti gialle, abbastanza grande da contenere dieci persone. Puoi notare vari tasti sotto un display digitale:

<input type="checkbox"/>	Piano di servizio
<input type="checkbox"/>	-1
<input type="checkbox"/>	-2
<input type="checkbox"/>	-3
<input type="checkbox"/>	-4
<input type="checkbox"/>	-5
<input type="checkbox"/>	Sotterraneo

L'unico a essere inibito è il tasto Piano di servizio, probabilmente ti trovi a questo livello.

Premi il tasto del Sotterraneo, ma sul display compare la dicitura **INSERISCI CODICE**.

Poi un grido straziante: la voce disperata di un uomo, interrotta improvvisamente da un suono sordo. Quindi cala il [silenzio](#).

Nell'ascensore

Un brivido freddo si fa strada lungo la tua schiena. Quando inizi a sentire dei passi dietro di te, decidi che rimanere lì non è del tutto sicuro e ti appresti a premere uno dei pulsanti.

-1

-2

-3

-4

-5

Piano -1

Premi il tasto -1 e l'ascensore si chiude. Tiri un sospiro di sollievo, ma quando la porta si apre di nuovo, ti trovi di fronte ad un corridoio identico a quello da cui sei appena venuto. L'unica differenza è che questo è lungo appena dieci metri. Anche qui si ripete lo stesso colore del corridoio al Piano di servizio, ed anche qui c'è un silenzio di tomba. Guardingo, esci dall'ascensore, ma vieni aggredito da un individuo nascosto alla tua destra appena dopo la porta. Spinto nell'ascensore e minacciato con un coltello, riesci a divincolarti e a uscire. Puoi voltarti per [osservare](#) il tuo assalitore o [scappare](#).

Piano -2

Premi il tasto -2 e l'ascensore si chiude. Tiri un sospiro di sollievo, ma quando la porta si apre di nuovo, ti trovi di fronte ad un corridoio identico a quello da cui sei appena venuto. L'unica differenza è che questo è lungo appena dieci metri. Anche qui si ripete lo stesso colore del corridoio al Piano di servizio, ed anche qui c'è un silenzio di tomba. Guardingo, esci dall'ascensore, ma vieni aggredito da una persona nascosta alla tua destra appena dopo la porta. Con uno spostamento laterale, eviti di essere spinto nell'ascensore e provi ad allontanarti correndo lungo il corridoio. Puoi voltarti per [osservare](#) il tuo assalitore o [scappare](#).

Piano -3

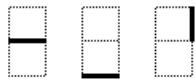
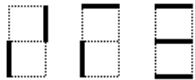
Premi il tasto -3 e l'ascensore si chiude. Tiri un sospiro di sollievo, ma quando la porta si apre di nuovo, ti trovi di fronte ad un corridoio identico a quello da cui sei appena venuto. L'unica differenza è che questo è lungo appena dieci metri. Anche qui si ripete lo stesso colore del corridoio al Piano di servizio, ed anche qui c'è un silenzio di tomba. Guardingo, esci dall'ascensore, giusto in tempo per vedere un uomo in fondo al corridoio. Premi il pulsante di un altro piano, ma l'ascensore non si muove. Provi ancora, ma a quanto pare tutti i tasti sono inibiti. L'uomo si accorge di te e inizia ad avvicinarsi, guardingo. Immobilizzato dal panico, noti che la prima porta alla tua sinistra è socchiusa. Puoi [attendere](#) che l'uomo si avvicini o cercare di entrare in quella [stanza](#).

Piano -4

Premi il tasto -4 e l'ascensore si chiude. Tiri un sospiro di sollievo, ma improvvisamente la cabina si blocca: la luce si spegne e se ne accende una di emergenza. Il tuo cuore inizia a battere all'impazzata, e solo una scritta sul display della pulsantiera ti distoglie dai tuoi timori.



Purtroppo non riesci a decifrare i simboli, che scompaiono subito dopo per lasciare spazio ad altri simboli.



Le tre schermate si alternano a intervalli di qualche secondo l'una dall'altra. Dopo la quarta visualizzazione in sequenza, compare un codice incompleto.

7 1 _ _ _ 1

Inserisci i dati mancanti e comportati di conseguenza. Se non riesci a risolvere la sequenza, [rimani nell'ascensore](#).

Piano -5

Premi il tasto -5 e l'ascensore si chiude. Tiri un sospiro di sollievo, ma quando la porta si apre di nuovo, ti trovi di fronte ad un corridoio completamente buio. Rimani immobile qualche istante: c'è un silenzio innaturale e hai come la sensazione di essere in pericolo. Provi a premere uno degli altri tasti dell'ascensore, ma sono tutti inibiti: non hai altra scelta. Metti un piede fuori dall'ascensore, cercando di mettere a fuoco le poche ombre che riesci a percepire nel buio.

Istintivamente, fai scorrere la tua mano sulla parete alla sinistra dell'ascensore: la superficie è ruvida. Muovendoti lentamente, tocchi un oggetto rettangolare sulla parete: muovi le tue dita intorno ad esso e al centro puoi riconoscere due interruttori.

Devi decidere se accendere quello di [sopra](#) o quello in [basso](#).

Cadavere



Si tratta di una ragazza: è giovane ed è stata uccisa con un colpo alla schiena. Il sangue si confonde con il suo cappotto rosso. Rovisti nelle sue tasche e trovi una piccola boccetta di acido. Desolato per la sua tragica fine, ti allontani e giungi in fondo al corridoio: qui trovi una [sala](#) alla tua sinistra e una [hall](#) alla tua destra.

Charles Path

Finalmente sei riuscito a entrare nella stanza, al centro della quale vedi un uomo a terra. Mentre ti avvicini, senti il tuo cuore battere all'impazzata.

«Papà! Papà! Cosa ti hanno fatto?», gridi. Provi a soccorrerlo, ma è ridotto molto male. Hai come la sensazione che sia rimasto vivo per attendere questo momento. Verifica quanti asterischi hai raccolto: [tre o più](#), oppure una [quantità inferiore](#).

Ebie Aghadi

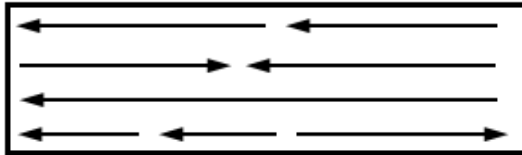


Apri la porta: ti trovi una stanza rettangolare completamente vuota. Seduto a terra, pieno di ferite, c'è un uomo di colore. La sua tunica grigia è sporca di sangue, il suo volto è completamente tumefatto. Provi a soccorrerlo chinandoti su di lui, ma l'uomo ti afferra il braccio: «Non farti prendere da quell'uomo! E' un mostro!».

«Sto cercando mio padre, è una persona anziana: hai avuto modo di incontrarlo?», chiedi speranzoso.

«Pensa solo a salvarti! Sono in questo posto da tre giorni, ma non l'ho mai visto... Tieni, a me non serve più...».

L'uomo tira fuori dalla sua tasca un foglio di carta appallottolato su cui c'è una strana figura.



La sua testa si piega leggermente, e smette di respirare. Rimani bloccato a guardare le sue pupille ormai perse nel vuoto.

Controllando l'altra tasca, trovi anche un caricabatterie per computer e una tessera magnetica di colore azzurro. Scuoti la testa, disperato. Ti alzi e torni nel corridoio, quindi entri nella [hall](#) alla tua sinistra.

Francis Laprelle



Nella zona in cui ti trovi c'è una rampa di scale in cemento. Ti concentri sulla porta per evitare di essere seguito, quando ti accorgi che un'ombra proveniente dal piano inferiore sta salendo le scale e ti sta per raggiungere. Percepisci il suo respiro, che sembra non avere niente di umano.

Rimani immobile, pietrificato dalla paura: l'ombra ha un mantello verde e un cappuccio che ne nasconde il volto, è davvero mastodontica. Nella sua mano sinistra puoi notare un coltello dal quale colano delle gocce di sangue. Ti accorgi di non avere altre vie d'uscita, quando una voce dal soffitto ti fa sobbalzare: affacciato all'apertura di un condotto di ventilazione, un uomo allunga le sue braccia per sollevarti e salvarti da un destino infausto. Alzi le braccia e in pochi istanti ti trovi nel condotto: la creatura ringhia di rabbia dietro di te. Segui l'uomo lungo il condotto, fino a che non vi calate in un'altra stanza.

«Grazie mille, ti sono debitore...», esordisci allungando la mano in segno di gratitudine.

«Di nulla, nessuno merita di fare quella fine», risponde ricambiando la stretta di mano.

Sei ancora sconvolto per l'accaduto ma pare tu abbia trovato un compagno che potrebbe esserti d'aiuto in futuro: è un uomo di circa quarant'anni, con un accento francese, vestito con abiti eleganti che però ora sono completamente sporchi e sgualciti. Apri la porta e ti ritrovi in una [sala](#) piuttosto ampia.

Homiruta Hatake

«Ah davvero? Bene, allora credo che verrò con te!», esclama risoluto l'uomo, quindi si alza e, dopo aver preso dalla tasca dei suoi pantaloni una piccola chiave, apre la gabbia. In questo momento è proprio di fronte a te: si tratta di un uomo orientale di circa trent'anni, basso, muscoloso, con capelli scuri. Indossa jeans neri e una canottiera bianca piuttosto sporca.

Spiazzato da quello che è successo, provi a fargli qualche domanda, ma lui ti precede: «Ti sembra strano, eh? Istinto di sopravvivenza, amico mio... Nient'altro».

Parla perfettamente la tua lingua, e a quanto pare verrà con te. Torni verso l'ascensore ed entri: la porta si chiude da sola, i tasti sono ancora inibiti. La cabina si muove, ma non riesci a capire in quale direzione. Pieno di angoscia, osservi impaurito il display fino a che non compare il simbolo -4.

James Roddack

Vista la scarsa visibilità, ti accosti alla parete sinistra del corridoio e decidi di percorrerlo in tutta la sua lunghezza. Svolti a sinistra dopo pochi passi e giungi a una porta, ma è chiusa a chiave. Sfiando il muro con le mani, continui a camminare e giungi a un'altra porta: stavolta hai fortuna e riesci a entrare nella stanza, ma vieni aggredito da un uomo che ti blocca da dietro.

«Non muoverti o ti ammazzo!». Ti immobilizzi, cercando di assecondare le sue richieste. L'uomo ti perquisisce, quindi ti dà uno spintone e ti permette di voltarti. Ora ti è di fronte: si tratta di un uomo giovane, atletico, con i capelli lunghi legati dietro la schiena.

«Non voglio farti del male, sto solo cercando mio padre e...». Stringendo il suo coltello, ti interrompe: «Ma dove credi di essere? Questo è il terzo giorno che sono qui, gli altri sono morti quasi tutti! Da questo posto sembra non esserci uscita, e tu vuoi andartene oggi stesso? Sei patetico!».

Non credi di meritare questo rimprovero, ma di certo la situazione non ti permette di reagire. Un suono sordo dal corridoio. L'uomo ti fa cenno di non parlare e ti invita a seguirlo attraverso una porta che conduce ad una [sala](#).

Janeth Rodrigues



Si tratta di una giovane donna: indossa pantaloni mimetici, una canottiera verde militare e scarponi neri. Nella mano destra stringe un coltello seghettato: dalla sua espressione, si aspettava probabilmente qualcuno di più aggressivo nei suoi confronti, infatti non ti insegue. Ti volti istintivamente: in effetti, devi capire in che posto ti trovi, e forse la sua collaborazione può tornarti utile.

«Io sono Janeth. Hai la più pallida idea di dove stai andando?». Scuoti la testa, gli occhi persi nel vuoto.

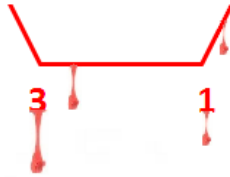
La ragazza continua: «Se hai risposto anche tu all'annuncio, sei stato ingannato come tutti noi! Da questo posto non c'è via di uscita, l'ascensore da questo piano non funziona e molti di noi stanno morendo nei modi più brutali. Se vuoi, possiamo collaborare, ma non devi fare il minimo rumore!».

Devi assolutamente trovare tuo padre: il suo aiuto potrebbe farti comodo, quindi decidi di seguirla. Giunto alla fine del corridoio, trovi una [sala](#) alla tua sinistra e una [hall](#) alla tua destra.

Medico

L'uomo si china sul ragazzo, ma scuote subito la testa. Con entrambe le mani preme con forza un punto specifico dietro la sua testa. Il ragazzo sembra avere un sussulto, poi spira.

Mentre chiudi i suoi occhi, non puoi fare a meno di notare che sulla sua maglietta bianca ha dipinto qualcosa col sangue.



Pieno di rabbia, decidi di entrare nel [corridoio](#) in fondo.

Miroslav Mcieski



Anche tu fai qualche passo verso di lui, cercando di capire se possa rappresentare un pericolo. Ora che gli sei vicino noti che si tratta di uno straniero, ha dei jeans sporchi di sangue e un giubbotto grigio strappato.

«Parli la mia lingua?», chiedi.

«Io Miroslav. Io russo, no parlo bene».

«Dove ci troviamo?».

«Io no so, uscire no possibile. Molto pericoloso. Tu armi?», chiede, mentre estrae una pistola dal suo giubbotto grigio. Alzi istintivamente le mani, impaurito.

«Io no faccio male, io no pericolo. Mostro pericolo! Mostro uccide tutti!». Anche i suoi occhi sono pieni di paura, e visto che non si dimostra ostile gli chiedi di rimanere con te. Devi assolutamente trovare tuo padre: giunto alla fine del corridoio, trovi una [sala](#) alla tua sinistra e una [hall](#) alla tua destra.

Moribondo

L'uomo confida qualcosa a Francis, quindi gli lascia qualcosa nella mano.

«Può servirti?», chiede sottovoce Francis passandoti una siringa sulla quale è presente una targhetta con l'indicazione

[ANTIDOTO B.](#)

Nimius Harlender

Giungi al piano superiore, ma l'unica porta è accessibile solo dall'altro lato. L'energumeno, nel frattempo, ti è addosso: cerchi di rimanere fuori dal suo raggio d'azione, quando il suono di uno sparo ti fa sussultare.

Due, tre, quattro spari.

Il mostro vacilla: i proiettili l'hanno raggiunto alla schiena e, quando si volta, altri due lo colpiscono in pieno petto. Riesci a sgattaiolare di lato, e sulle scale intravedi un uomo a torso nudo: indossa pantaloni di stoffa ed è veramente magro. Scendi insieme a lui la rampa di scale e ti ritrovi al piano da cui provieni.

«Di qua!», ti suggerisce, quindi apre una porta di metallo alla vostra destra.

Entrate e chiudete la porta: alle vostre spalle sentite il ruggito del vostro inseguitore, che si è scagliato contro la porta in cui siete entrati.

«Ma che mostro è?», chiedi impaurito.

«Fermarlo non è possibile, si può solo scappare... io mi chiamo Nimius, piacere di conoscerti».

Ancora sconvolto dall'accaduto, ti affretti e percorri tutta la stanza fino ad accedere ad un'ampia [sala](#).

Peter Skobeuer



Si tratta di un uomo di mezza età, indossa pantaloni neri e un soprabito marrone abbottonato. I suoi occhi lasciano trapelare un grande senso di paura e smarrimento. Torni indietro, sempre attento al più piccolo rumore o movimento, e gli chiedi il suo nome.

«Mi chiamo Peter, non chiedermi perché mi trovo qui. Ho fatto appena in tempo a bere il caffè che mi hanno offerto, e poi mi sono svegliato su un letto, mi trovavo in una delle camere di quest'albergo... E tu chi sei?».

Ancora sconvolto dal susseguirsi degli eventi, ti appoggi alla parete del corridoio e ti copri gli occhi con le mani. «Che posto è questo? Dove siamo?», chiedi timoroso.

«Non lo so, ma chiunque tu sia ti chiedo di fare silenzio! C'è un'ombra che si aggira in questo posto, non siamo completamente al sicuro qui dentro!».

Provi a entrare nell'ascensore.

«No, è inutile: tutti i tasti sono sicuramente inibiti... quest'ascensore funziona solo se chiamato dal Piano di servizio, e tornare sopra è impossibile!», replica sconsolato.

Fai un tentativo, ed effettivamente ha ragione. Ti guardi intorno per orientarti: devi assolutamente trovare tuo padre. Appena gli fai cenno di seguirti, l'uomo inizia a incamminarsi insieme a te. Giunto alla fine del corridoio, trovi una [sala](#) alla tua sinistra e una [hall](#) alla tua destra.

Anticamera



Entri in una piccola stanza quadrata. C'è un cadavere a terra: è un signore anziano, il suo corpo è stato letteralmente squartato e ora c'è sangue dappertutto. Nella mano destra stringe ancora una torcia. Non riesci a sopportare quell'orrenda visione un secondo di più, quindi esci dall'altra porta e giungi in una [sala](#).

Apertura

Il mobile è leggermente staccato dal muro, ma non abbastanza da dargli un'occhiata. Grazie al suo braccio esile, Nimius riesce a raggiungere un oggetto che si trova tra il mobile e il muro.

«E' una chiave di ferro... Ma è completamente sporca di sangue! Accidenti! Tieni...», si lamenta, mentre te la lancia. Non ti resta che uscire dalla sala tramite la [doppia porta](#).

Ascensore



Dopo qualche istante le porte si aprono e ti trovi di fronte ad un corridoio identico a quello del Piano di servizio. L'unica differenza è che questo è lungo appena dieci metri. Anche qui c'è un silenzio di tomba. Una volta fuori dall'ascensore noti che c'è una persona a terra, immersa in una pozza di sangue. Puoi dargli un'[occhiata](#) o proseguire lungo il [corridoio](#).

Cassaforte

Voltandoti, noti una cassaforte sulla parete. Fortunatamente è aperta: al suo interno ci sono una piccola piastra dorata quadrata, un'agenda verde e una siringa sulla quale è presente una targhetta con l'indicazione ANTIDOTO B. Decidi di [lasciare la stanza](#) prima che il mostro riesca a entrare.

Caveau

Le porte si chiudono proprio mentre sentivi di non avere scampo. L'ascensore inizia a muoversi. Incredulo, osservi le porte aprirsi di nuovo: davanti a te c'è un corridoio scavato nella roccia, al termine del quale c'è una porta blindata. Ti avvicini lentamente e la osservi. Puoi [aprirla](#) con una chiave di ferro o con della dinamite, se le possiedi. Se James Roddack è con te, può [aprire la porta](#) grazie ad una chiave in suo possesso. In alternativa, devi [tornare indietro](#).

Computer

Chiudi la porta in tutta fretta. Tiri un sospiro di sollievo per essere scampato a un destino infausto e inizi a guardarti intorno. La stanza è lunga pochi metri. Il mostro colpisce più volte la porta: se continua così, riuscirà a buttarla giù. Ti guardi intorno: c'è un [computer](#) sopra un piccolo tavolo di legno, ma per farlo funzionare hai bisogno di un caricabatterie. Se non ne possiedi uno, decidi di [lasciare la stanza](#) prima che il mostro riesca a entrare.

Condotto di aerazione

Sfondi la grata e ti infili nel condotto di aerazione: procedi strisciando, sentendo aumentare una sensazione di oppressione tra le pareti metalliche del condotto. Eviti di svoltare a una biforcazione e dopo qualche metro intravedi due grate, che conducono a due diverse stanze. Puoi calarti giù attraverso la grata più [vicina](#) o attraverso quella più [distante](#).

Controsoffitto



Ti arrampichi sulla mensola e, con la tua mano, inizi a rompere il controsoffitto di polistirolo. E' caduto qualcosa, quindi scendi per controllare: sul pavimento c'è una piccola scatola di plastica, nella quale c'è una pasticca bianca. Inoltre c'è un piccolo biglietto appallottolato, sul quale c'è uno schema:

5

+4	+7	-4	-1	-
+13	-	+2	+2	-
+7	-4	-4	+16	+9
+4	+15	+9	+10	-2
-	+4	+1	-4	
+2	-4	+13		
-	+17			
-1				

Non potendo fare altro, [esci dalla stanza](#).

Cornicione



Con una serie di calci distruggi il vetro, oltre il quale c'è solo un'intercapedine larga circa mezzo metro. Cerchi invano di individuare il fondo di quell'apertura, ma non ci riesci: è come se quella fessura penetrasse nei meandri della terra. Un piccolo cornicione sospeso nel vuoto sembra essere l'unica via di fuga, ma è troppo tardi per pensare a un'alternativa: in fondo al corridoio è comparsa un'ombra minacciosa che si sta avvicinando a te. Con una gamba sul cornicione, cerchi di capire l'entità del pericolo: si tratta di un energumeno davvero mastodontico, ha un mantello verde e un cappuccio che ne nasconde il volto. Puoi percepire il suo respiro animalesco a diversi metri di distanza. Nella sua mano sinistra puoi notare un coltello dal quale colano delle gocce di sangue. In una frazione di secondo intuisce che l'unica possibilità di salvezza è oltrepassare il vetro. Ti ritrovi, tuo malgrado, con entrambi i piedi sull'intercapedine, in bilico tra la vita e la morte. Lancia un dado: un risultato di 1 o 2 determina la perdita dell'equilibrio e la tua [caduta](#) nell'oscura profondità dell'intercapedine, mentre un lancio pari o superiore a 3 ti permette di avere il tempo di arrivare alla fine del cornicione e di rompere un vetro che conduce a un nuovo [ambiente](#).

Corridoio A

Si tratta di una ragazza: è giovane ed è stata uccisa con un colpo alla schiena. Il sangue si confonde con il suo cappotto rosso. Rovisti nelle sue tasche e trovi una piccola torcia. Desolato per la sua tragica fine, ti allontani e giungi in fondo al corridoio: qui trovi una [sala](#) alla tua sinistra e una [hall](#) alla tua destra.

Corridoio B

Eviti con un salto la pozza di sangue. Un clic in fondo al corridoio attira la tua attenzione. Ti avvicini guardando alle porte in fondo: quella alla tua sinistra è chiusa a chiave, mentre alla tua destra una porta aperta conduce a una [hall](#). La porta di fronte a te, invece, è chiusa: sembra non ci siano serrature, ma solo un pannello digitale sul quale è indicata una sequenza.

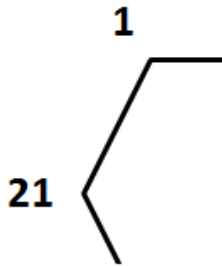
5295 178149

Corridoio C

La luce si accende: ti trovi in un corridoio identico a quello da cui sei appena venuto, l'unica differenza è che questo è lungo appena dieci metri. Anche qui si ripete lo stesso colore del corridoio al Piano di servizio. Provi ad accendere anche l'altro interruttore, ma non accade nulla. Guardingo, ti allontani dall'ascensore. Alla fine del corridoio c'è un corpo ricoperto di sangue a terra. Puoi entrare nella [sala](#) alla tua sinistra, aprire la [porta](#) di fronte a te sulla quale c'è una scritta gialla lampeggiante “Uscita di emergenza – OPEN” o avvicinarti al [corpo](#).

Cucina

Sei appena entrato in quella che doveva essere la cucina. E' tutto distrutto, l'atmosfera è lugubre e gran parte delle luci sono danneggiate, quindi alcune zone non sono ben illuminate. La percorri fino in fondo, e in un angolo intravedi un uomo ferito a terra. Tiene stretti tra le mani due fogli: nel primo sono presenti alcune istruzioni riguardanti un dispositivo elettronico, descritto come l'unico strumento utile per sbloccare l'ascensore, mentre nel secondo c'è una strana figura.



L'uomo è ancora vivo: provi a parlargli ma non capisce la tua lingua. Puoi [esplorare la cucina](#). Se Francis Laprelle è con te, può provare a [comunicare con il ferito](#).

Disimpegno

La stanza stretta in cui ti trovi mette in comunicazione altri due ambienti. Non c'è niente di interessante, a parte un piccolo foglio in un angolo. Uno scricchiolio sopra la tua testa ti fa sobbalzare: il condotto di aerazione cede di colpo e crolla a terra, producendo un frastuono incredibile. Rimani immobile per qualche secondo, come per attendere che cali di nuovo il silenzio. Se eri in compagnia di qualcuno, devi proseguire da solo perché il crollo ha messo fine alla sua vita. Ti avvicini al foglio: c'è un elenco, sul quale è indicata la data di ieri.

James Roddack
Miroslav Mcieski
Peter Skobeuer
Charles Path
Nimius Harlender
Janeth Rodrigos
Francis Laprelle
Homiruta Hatake

Nella pagina posteriore, inoltre, c'è uno strano schema.

7-2-4 (1/26)

L'elenco ti conferma che anche tuo padre si trova in questo posto: il suo nome è sulla lista. Stranamente il tuo non c'è, ma

probabilmente si troverà nell'elenco con la data odierna. Puoi aprire la [porta di legno](#) a pochi passi da te, oppure aprire la [porta di metallo](#) dal lato opposto.

Dispositivo

Prendi il dispositivo elettronico tra le mani. Per farlo funzionare, devi basarti sulle indicazioni raccolte. Se non riesci, devi cercare un'altra [soluzione](#).

Due porte

Nel contenitore trovi un candelotto di dinamite e un solo fiammifero (quest'ultimo non conta come un oggetto). Dal lato opposto ci sono due porte: quella a [sinistra](#) è normale, [l'altra](#) si può aprire solo tramite una tessera magnetica, se la possiedi.

Gabbia



Dopo essersi arrestato all'improvviso, l'ascensore continua a muoversi ma non capisci in quale direzione. Preoccupato, ti appoggi alla parete e attendi il suo arresto. Accompagnato da un fastidioso rumore metallico, l'ascensore si ferma e le porte si aprono: ti trovi in un corridoio illuminato da vecchie lampade al neon, lungo circa quindici metri. L'ambiente è tetro, quasi surreale. Avanzi timoroso fino ad arrivare a quella che sembra una prigione: una gabbia fatta con sbarre di ferro spesse e arrugginite, oltre la quale c'è un uomo sdraiato a terra.

«Chiunque tu sia, vattene!», ti minaccia.

Puoi dirgli che [conosci](#) la via d'uscita o [andartene](#).

Hall



Ti trovi nella hall. Questa stanza ha un aspetto lugubre: alcune luci sono guaste e si accendono a intermittenza, le poltrone riportano in maniera evidente i segni di un combattimento che si è svolto lungo tutto l'ambiente. A terra c'è una grande quantità di vetri rotti. Ti sembra di sentire ancora le urla disperate delle persone che sono passate di qui, e tremi al pensiero di poter fare la loro stessa fine. Un lamento attira la tua attenzione: proviene da dietro un [divano rovesciato](#). Se vuoi uscire, puoi aprire una [porta a vetri](#) al centro della hall o entrare nel [corridoio](#) in fondo.

Magazzino

Sei appena entrato in una stanza veramente fredda. Il soffitto è pieno di chiazze nere. Noti diversi recipienti a terra: provi a dargli un'occhiata, e trovi un contenitore di metallo chiuso con un bullone bloccato da una strana sostanza vischiosa. Sciogliere la sostanza con dell'acido e aprire il contenitore con una chiave inglese è l'unico [tentativo](#) che ti viene in mente, se hai gli oggetti giusti. Dal lato opposto ci sono due porte: quella a [sinistra](#) è normale, [l'altra](#) si può aprire solo tramite una tessera magnetica, se la possiedi.

Oltre la porta

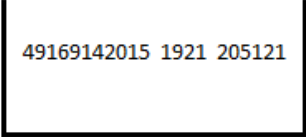
Chiudi la porta alle tue spalle. Di fronte a te c'è una rampa di [scale](#) di cemento, mentre alla tua sinistra c'è una [porta](#) di metallo.

Passaggio laterale

La stanza in cui entri è completamente vuota. Sui muri ci sono numerose incisioni, l'intonaco è rovinato e ci sono vari schizzi di sangue. In un angolo puoi notare una chiave inglese, probabilmente utilizzata per difesa. Non ti rimane che uscire dall'unica porta disponibile, che conduce ad un'ampia [sala](#).

Pattumiera

Illuminando leggermente la stanza, puoi notare un mucchio di vestiti sporchi gettati a terra e, poco più a lato, un foglio strappato su cui c'è uno schema incomprensibile.



49169142015 1921 205121

Se non ritieni di dover fare altro qui dentro, puoi uscire attraverso la [porta accostata](#).

Pavimento



Noti una crepa nel pavimento proprio nei pressi del cadavere e sollevi la mattonella. C'è un foglio sporco su cui sono presenti dei dati incomprensibili.

9	12	1	4	5
18	5	7	7	5
12	1	1	21	14
9	20	14	15	3
5	9	6	1	
7	1	18		
5	22			
4				

Ancora sconvolto dall'accaduto, apri la [porta](#).

Piano di servizio

Accendi il dispositivo, che emette una serie di suoni intermittenti: ora i tasti dei vari piani sono nuovamente utilizzabili. Premi con tutta la forza che hai in corpo il tasto Piano di servizio e chiudi gli occhi. Quando li riapri, l'ascensore si sta muovendo verso l'alto. Tiri un sospiro di sollievo e provi a rilassarti. Nel giro di pochi secondi, le porte si aprono: ti trovi nuovamente in un corridoio pieno di porte, con un odioso tappeto rosso. Cammini lentamente, sperando che non ci sia nessuno nei paraggi. A rincuorarti è una targa sulla parete con scritto Piano di servizio. Alla fine del corridoio trovi due porte, entrambe chiuse. Un suono gutturale alle tue spalle: c'è un uomo vestito di nero, ha un'ascia con sé e si sta avvicinando minacciosamente.

Se tuo padre Charles è con te ed è ancora vivo, lasci decidere a lui da che parte [proseguire](#). Se invece è morto, o non è con te, apri la [porta](#) che ti è più vicina.

Porta a vetri

Spalanchi la porta a vetri, ma rimani immobile nel vedere che dietro di essa c'è una figura mastodontica immobile: ha un mantello verde e un cappuccio che ne nasconde il volto. Il suo respiro non ha niente di umano. Nella sua mano sinistra puoi notare un coltello dal quale colano delle gocce di sangue. Il mostro sfonda il vetro e dimostra un'agilità innaturale. Se sei in compagnia di Miroslav Mcieski o di Janeth Rodrigos, c'è una maggiore possibilità di [salvezza](#). In caso contrario, lancia un dado: un risultato compreso tra [1 e 3](#) ti permette di muoverti velocemente, mentre un risultato pari o [superiore a 4](#) ti porta a dover affrontare il mostro.

Quattro porte



Oltre la doppia porta si apre un corridoio con le pareti grigie: l'ambiente è tetro, ti muovi in un silenzio innaturale. Nel corridoio ci sono quattro porte: la [prima](#), la [seconda](#) e la [terza](#) sono di legno e sono alla tua sinistra, la [quarta](#) si trova alla tua destra, è di metallo ed è arrugginita.

Ripostiglio



Entri di corsa nella stanza e chiudi la porta. Fortunatamente c'è la chiave, quindi la giri e rimani in silenzio. Dopo qualche minuto i passi di quell'uomo si allontanano. Ti siedi, disperato: non sai dove ti trovi, e sicuramente anche tuo padre è qui. Questa stanza è stretta ed è piena di scope, spazzoloni e detersivi. Rovisti per qualche minuto in cerca di qualcosa, ma trovi solo una chiave inglese e una piccola boccetta di acido. Apri nuovamente la porta con cautela e guardi attraverso l'uscio: il corridoio è vuoto. Lasciandoti l'ascensore alle spalle, giungi alla fine del corridoio: c'è una [sala](#) alla tua sinistra e una [hall](#) alla tua destra.

Sala

La sala in cui sei entrato è a soqquadro: è molto grande, le pareti sono bianche e non ci sono finestre. Ci sono diversi tavoli rovesciati, mentre in fondo c'è una doppia porta di legno. Una scia di sangue conduce verso un mobile alto circa due metri. Puoi esaminare il mobile solo grazie all'aiuto di [Nimius Harlender](#) o [Miroslav Mcieski](#), se sono con te. Altrimenti, non ti resta che [uscire](#) dalla sala tramite la doppia porta.

Sala ospiti



Un corto circuito fa saltare tutte le luci del corridoio. In compenso, si è accesa la luce di una stanza alla sinistra dell'ascensore. Ti avvicini e spalanchi la porta già semiaperta: si tratta di una sala piuttosto ampia, con le pareti bianche. Ci sono vari tavoli di legno, ma la tua attenzione si focalizza su un'ombra dall'altra parte della stanza: si trova nei pressi di una porta, e appena ti vede cerca di scappare. Hai pochi secondi di tempo per decidere se [seguirla](#) o esplorare la [stanza](#).

Saracinesca

Appena entri nella stanza, noti che una saracinesca di metallo sta calando a circa cinque metri davanti a te. Scatti in [avanti](#). Se Homiruta Hatake si trova con te, riesce a [precederti](#).

Scale



Appena ti avvicini alle scale senti un urlo proveniente dal piano sottostante. Un'ombra sta salendo. Puoi percepire il suo respiro, che sembra non avere niente di umano. Rimani immobile, pietrificato dalla paura: l'ombra giunge a metà della rampa di scale, ha un mantello verde e un cappuccio che ne nasconde il volto, è davvero mastodontico. Nella sua mano sinistra puoi notare un coltello dal quale colano delle gocce di sangue. Puoi salire le [scale](#), entrare nella [porta](#) di metallo alla tua sinistra o [aggredire](#) l'energumeno.

Serratura bloccata

Tramite questo corridoio segui il perimetro di tutta la hall: in fondo trovi una porta e un vetro alla tua sinistra. Alle tue spalle senti dei passi pesanti: qualcuno ti sta seguendo. La serratura è bloccata: puoi provare ad [aprirla](#) utilizzando dell'acido, se lo possiedi, e getti a terra la boccetta vuota dopo il suo eventuale utilizzo. In caso contrario, non ti resta che sfondare il [vetro](#).

Stanza buia

La stanza è completamente buia. Puoi [esplorarla](#) con una torcia, se la possiedi. L'alternativa è tornare nel corridoio ed entrare nella [prima](#) o nella [terza](#) porta in legno, oppure in quella di [metallo](#) arrugginita in fondo a sinistra.

Stanza del personale

Ignori l'ombra e ti concentri sulla stanza in cui ti trovi. Chiunque fosse, ha chiuso la porta a chiave. Ti avvicini ai tavoli, che sono consumati e pieni di viti e bulloni arrugginiti. In quella confusione c'è un oggetto che si differenzia dagli altri: è una tessera magnetica di colore azzurro, che sembra essere stata dimenticata lì. Per uscire, le uniche possibilità sembrano essere il [condotto di aerazione](#) o il [corridoio](#) da cui sei venuto.

Stanza vuota

Si tratta di una stanza di medie dimensioni. C'è un fastidioso odore di polvere, a cui si aggiunge un'insopportabile puzza di carne putrefatta. Illuminando la stanza con la torcia intravedi a terra un cadavere in avanzato stato di decomposizione.

«Ma da quante settimane va avanti questa cosa?», pensi tra te e te, maledicendo il momento in cui hai letto quell'annuncio. Appena sopra al cadavere ci sono delle strane incisioni sulla parete.

C	C	N	E	O	A	N
I	D	T	E	C	R	O
B	I	E	C	O	U	A
O	O	E	A	R	S	L
O	S	T	R	A	N	O
O	S	F	O	L	F	T
I	I	O	T	L	A	S
A	N	R	U	L	A	I
T	A	T	T	O	O	P

Acceso	Pistola
BDN	Salto
Bieco	Strano
Botola	Torace
Cibo	Trio
Corallo	Tutor
Diossina	Urna
Luce	

Se in questa stanza non vuoi fare altro, devi uscire dalla [porta](#).

Tastiera digitale

Di colpo la saracinesca si alza.

«Ti ringrazio amico», esclama il tuo compagno. Davanti a te c'è un'altra porta chiusa, non ci sono maniglie e accanto ad essa c'è una tastiera digitale con accanto delle strane indicazioni.

N	I	T	N	O	C	I	L	A	D	E
R	A	G	R	A	R	E	G	G	E	L
I	D	I	T	N	A	V	A	I	A	V
A	A	U	E	I	F	T	R	E	P	A

Se riesci a venire a capo della sequenza, digita il codice. Se non riesci, devi tornare nel corridoio ed entrare nella [prima](#) o nella [seconda](#) porta di legno, oppure in quella di [metallo](#) arrugginita.

Tunnel di luce

Riapri gli occhi: ti senti libero da ogni forma di dolore. Non sei mai stato così sereno e tutti i problemi della tua vita sembrano un lontano ricordo. Stai percorrendo un tunnel le cui pareti sono completamente bianche, e ti senti svincolato dal tempo.

Giunto alla fine del tunnel, una luce accecante ti libera da ogni angoscia. Sei libero. Immerso in quest'atmosfera onirica, percepisci una figura avvicinarsi a te. Non riesci a distinguerne i lineamenti del volto, ma istintivamente ti ritrovi a parlarle.

«Dove mi trovo?», chiedi.

«Non ha più importanza. La vita è solo un lontano ricordo», risponde.

«Non sono riuscito a salvare mio padre... non ho trovato il modo di tirarlo fuori da quel posto. Qual era il percorso giusto da percorrere? Perché non...».

La figura ti interrompe: «Mio caro True, nella vita non esiste una strada giusta. Esistono numerose strade, ma nessuna è corretta rispetto alle altre. Noi possiamo solo scegliere quale affrontare e fare del nostro meglio, e tu hai fatto del tuo meglio: tuo padre Charles è già qui, ora puoi raggiungerlo».

La figura sfuma nella luce: continui a camminare in una dimensione astratta, nella quale la tua anima troverà la pace per l'eternità.

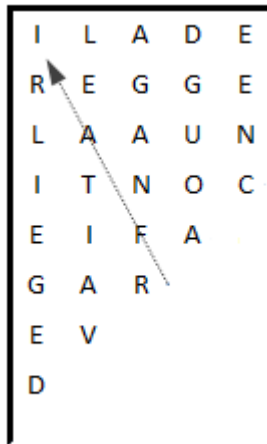
Uscita di emergenza

Senza voltarti, corri lungo il corridoio fino ad arrivare alla fine. Sebbene ci siano due stanze, una alla tua destra e una alla tua sinistra, continui ad andare dritto verso una porta sulla quale c'è la scritta gialla lampeggiante "Uscita di emergenza – OPEN". Ti scaraventi contro di essa e la oltrepassi, quindi ti accerti che si sia chiusa alle tue spalle. Puoi [danneggiare](#) il meccanismo di apertura o continuare a [correre](#).

Verso l'uscita



Apri la porta: nella parte finale della stanza ci sono degli sgabelli di plastica, alcuni dei quali sono rotti. Cerchi di fare attenzione a dove metti i piedi, per evitare di ferirti o slogarti una caviglia. Tra i vari pezzi, intravedi un foglio a terra. Lo prendi in mano.



Non potendo fare altro, [esci](#) dalla stanza.

Via di fuga

«Tieni, usala quando ne avrai abbastanza di questo posto!», ti dice l'uomo mentre stai tornando indietro. Un rumore vicino ai tuoi piedi ti fa abbassare lo sguardo. Ti chini per vedere cosa ti ha lanciato l'uomo: si tratta di un piccolo contenitore di plastica al cui interno c'è una pasticca bianca.

«E ora vattene e lasciami morire in pace!», conclude.

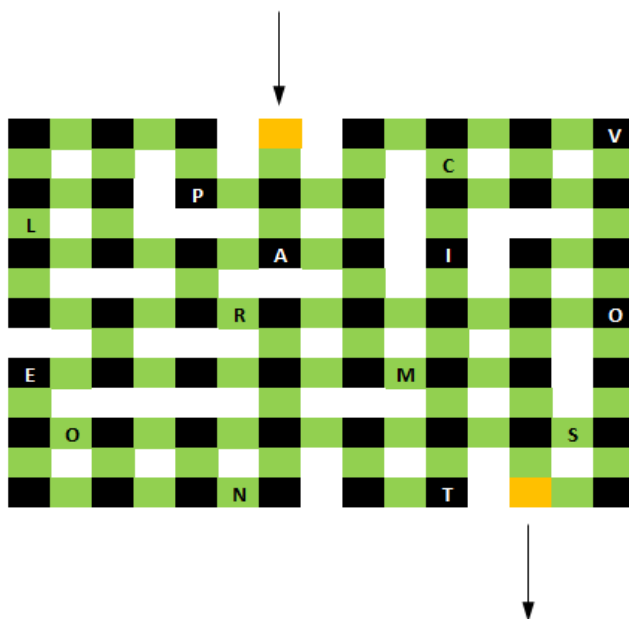
Ti volti e, dopo essere tornato verso l'ascensore, entri. La porta si chiude da sola, i tasti sono ancora inibiti. La cabina si muove, ma anche stavolta non riesci a capire in quale direzione. Pieno di angoscia, osservi impaurito il display fino a che non compare il simbolo -4.

Vicolo cieco

La saracinesca tocca terra: purtroppo non sei riuscito ad arrivare in fondo alla stanza. Ti guardi intorno, alla ricerca di qualche altro dettaglio interessante, ma la visione di quelle orrende pareti viola aumenta la tua inquietudine. Esci dalla stanza e torni nel corridoio: puoi entrare nella [prima](#) o nella [seconda](#) porta di legno, oppure in quella di [metallo](#) arrugginita.

Aggressione

Ti trovi in una stanza in cui due uomini si stanno colpendo con una violenza inaudita. Rimani interdetto, immobile nei pressi della porta. Una coltellata alla gola pone fine allo scontro: il vincitore, vedendoti, esce dalla porta opposta alla quale sei entrato. Nella stanza ci sono dei rotoli di carta. Ti avvicini al cadavere e provi a vedere se nelle sue tasche c'è qualcosa, ma trovi solo un pezzo di carta con uno strano schema.



*Basandoti sulle zone di accesso ed uscita, traccia un percorso che unisca tutte le caselle nere.
Ciascuna casella nera può essere attraversata una sola volta.*

Se in questa stanza non vuoi fare altro, devi uscire dalla [porta](#).

Agonia e morte

Mentre è tra le tue braccia, il ragazzo emette un urlo di dolore veramente acuto. Cerchi di farlo smettere, ma senza riuscirci. Lo lasci di colpo, nel timore che sia tu a farlo gridare di dolore, ma il ragazzo continua a urlare. Ti allontani, ma un rumore alle tue spalle ti fa sobbalzare: un energumeno sfonda la porta della hall e si avventa sul ragazzo. Volti la testa per non vedere la scena, anche se puoi percepire chiaramente il suono inquietante della lama che penetra più volte nella carne del giovane.

Non ti resta che entrare nel [corridoio](#).

Antidoto

Afferri la siringa e inietti l'antidoto nel tuo corpo. Dopo qualche minuto la tua vista torna a essere nitida: le tue gambe non sono più intorpidite, ti rialzi e con sollievo riprendi la tua corsa. Attraversi un'ampia hall, quindi sali una scala e ti ritrovi in un atrio, di fronte all'entrata dello stabile. Osservi verso l'alto: diverse telecamere ti stanno inquadrando. Attraverso quella piccola luce rossa accesa accanto all'obiettivo, percepisci degli occhi puntati su di te. Di fronte a te c'è la salvezza, ma alle tue spalle c'è ancora il ricordo di tuo padre: se esci da quella porta non lo rivedrai mai più, sempre ammesso che sia ancora vivo. Di fatto, non sei riuscito a salvarlo. Ti chiedi se c'era una strada migliore per provare a liberarlo. Uscire, il gesto più naturale, non rappresenta altro che una sconfitta.

Ti ritrovi fuori dallo stabile, sotto una pioggia torrenziale. C'è un altro uomo a terra, lo soccorri prontamente.

«Ehi amico! Coraggio! Svegliati!». E' ancora vivo, e sta farfugliando qualcosa. «Come ti chiami?», chiedi.

«Karl... mi chiamo Karl...», risponde tremando.

«Io sono True. Tranquillo, l'incubo è finito anche per te...».

Capriola



Mentre il mostro prova ad affondare il colpo, riesci a passare sotto le sue gambe con un gesto atletico e apri la porta a vetri. Corri lungo un corridoio appena illuminato: il mostro ruggisce dietro di te. Il corridoio svolta a destra e termina con una porta d'acciaio, accanto alla quale c'è un dispositivo digitale. Puoi [aprirla](#) con una tessera magnetica, se la possiedi. Viceversa, individui un condotto a circa un metro di altezza: riesci a sfondarlo a ti introduci al suo interno, strisciando per qualche metro fino ad arrivare in un altro [ambiente](#).

Consegna

Tuo padre estrae dalla tasca una boccetta contenente uno strano liquido, quindi prende un fazzoletto dentro cui c'è una pasticca bianca.

«Figliolo, ne hai qualcuna? Me ne servono altre due...».

Se le possiedi, le prendi e gliele [consegni](#). Se non le hai, tuo padre ti spinge verso la stanza più vicina e ti fa [entrare](#).

Conto alla rovescia

Homiruta è stato più veloce di te ed è riuscito a passare al di sotto della saracinesca.

«Mi trovo in un altro ambiente, qui c'è un monitor acceso».

Sentire la voce di Homiruta attraverso la saracinesca ti solleva.

«Non so che fare, qui ci sono diversi numeri», ti dice.

«Prova a leggermeli...», lo esorti.

«22, 3, 21, 22, 11, 7, 20, 3. Poi c'è uno spazio, e poi 6, 11, 9, 11, 22, 3, 14, 7. Mi chiede di inserire un codice basandomi sul numero due. Che cosa devo digitare?».

Ti fermi un attimo a pensare.

«Ehi, qui c'è un timer, sta facendo un conto alla rovescia! Ti prego, fai in fretta!». Homiruta ora è veramente agitato.

Se riesci a venire a capo della sequenza, comunica il codice al tuo compagno, altrimenti non ti resta che [attendere](#).

Dipinto su tela



E' un dipinto in alto a destra ad attirare la tua attenzione: finora non hai visto altri quadri in tutta la struttura. Lo prendi tra le mani e lo tiri giù: guardando sul retro vedi uno strano schema.

1/26 27/52

35	38	27	30	31
44	31	33	33	31
38	27	27	47	40
35	46	40	41	29
31	35	32	27	
33	27	44		
31	48			
30				

Dopo averlo gettato a terra, esci attraverso la [porta](#) accostata.

Divano rovesciato

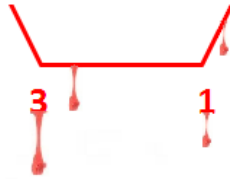
Si tratta di un ragazzo in fin di vita. Se vuoi alleviare le sue sofferenze, puoi utilizzare una [pasticca bianca](#), se ne hai una. Se [Peter Skobeuer](#) è con te, può cercare di dargli sollievo negli ultimi istanti della sua giovane vita. Se non è possibile fornire alcun aiuto, il ragazzo continua la sua [agonia](#).

Esplosione

Di colpo un'esplosione oltre la saracinesca ti fa sobbalzare. Rimani impietrito, mentre un odore di carne bruciata fuoriesce dall'altra parte della stanza. La voce di Homiruta non si sente più: non ti resta che procedere senza di lui. Esci dalla stanza e torni nel corridoio: puoi entrare nella [prima](#) o nella [seconda](#) porta di legno, oppure in quella di [metallo](#) arrugginita.

Eutanasia

Infili la pasticca nella bocca del ragazzo, che dopo qualche secondo spira. Mentre chiudi i suoi occhi, noti che sulla sua maglietta bianca ha dipinto qualcosa col sangue.



Pieno di rabbia, decidi di entrare nel [corridoio](#) in fondo.

Fermo all'entrata

Davanti a te si apre una stanza completamente buia, per esplorare la quale è necessaria una [torcia](#). A qualche metro davanti a te intravedi un'altra [porta accostata](#), che puoi raggiungere anche senza fonti alternative di illuminazione.

In trappola

Mentre cerchi un sistema alternativo per uscire, le porte si chiudono: qualcuno ha chiamato l'ascensore. Quando le porte si aprono ti trovi di fronte un energumeno. Provi a reagire colpendolo più volte, ma vieni raggiunto da una coltellata al fianco sinistro. Ti manca il fiato. Un secondo colpo al petto ti fa perdere conoscenza, e senti sopraggiungere la [morte](#).

Inseguimento

Corri verso la porta e la abbatti con una spallata prima che l'ombra riesca a chiuderla a chiave. Ti trovi in un'altra stanza: la persona che stavi inseguendo è un uomo di circa quarant'anni, vestito con abiti eleganti che però ora sono completamente sporchi e sgualciti.

«Non voglio farti del male!», ti anticipa l'uomo, alzando le mani in segno di resa. Ha un accento francese. Ti guardi intorno: nella stanza ci sono degli scatoloni vuoti e una serie di armadi a muro. C'è un'altra porta alla vostra destra.

«Sei qui da molto?», ti chiede, «Io mi chiamo Francis Laprelle». Gli fai cenno non parlare: un rumore alle tue spalle ti mette in agitazione. Anche lui sembra averlo sentito: poiché non ci sono altre vie d'uscita, vi dirigete istintivamente verso il [condotto di aerazione](#) nella parete alla vostra destra.

Intossicazione

Vedi tuo padre prendere le tre pasticche, gettarle nella boccetta e mescolare con forza, quindi ti spinge verso una delle porte alla fine del corridoio e ti fa entrare, chiudendoti dentro.

«Bastardo! Vieni a prendermi se ci riesci!», lo senti urlare, quindi i loro passi si allontanano. Poi una tremenda esplosione. Riapri gli occhi a fatica: dal corridoio proviene un denso fumo e anche la stanza in cui ti trovi è parzialmente distrutta. Alzi gli occhi, ma solo ora noti che sopra la tua testa c'è un contenitore di plastica con sopra un simbolo di tossicità. Del fumo viola si è già propagato per la stanza e l'hai abbondantemente respirato. Ti rialzi, impaurito, esci dall'unica porta disponibile e inizi a correre. Passo dopo passo, però, senti perdere le tue forze. Ti ritrovi a terra, con la vista annebbiata, gli arti indolenziti e i riflessi rallentati. Se possiedi un [antidoto](#) puoi provare a utilizzarlo, in caso contrario [perdi conoscenza](#).

L'addio

Gli occhi di tuo padre si aprono a fatica e si riempiono di gioia nel vederti. Ti accarezza una guancia in segno di gratitudine: sapere che l'hai cercato fin quaggiù lo rende orgoglioso di te.

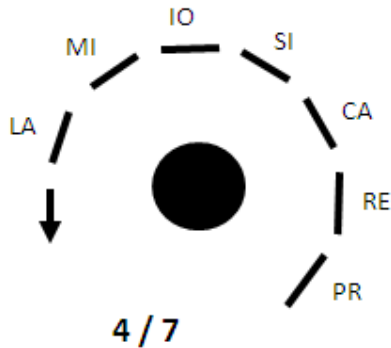
«Ti ringrazio di aver rischiato la vita per me...», sono le sue ultimi flebili sillabe. I suoi occhi si chiudono, stavolta per l'ultima volta. Colpisci la parete con tutte le tue forze, urlando di rabbia per non essere riuscito ad arrivare in tempo per salvarlo. Sollevando tuo padre con uno sforzo estremo, torni nell'ascensore tenendolo in braccio: vuoi almeno portarlo fuori da questo posto per dargli una degna sepoltura. Puoi far funzionare l'ascensore se possiedi il [dispositivo elettronico](#), o cercare un'altra [soluzione](#).

L'ultima difesa

Per quanto tu possa fare, non hai modo di avere la meglio. Colpisci il tuo aggressore più volte, cercando di fargli perdere l'equilibrio, ma vieni raggiunto da una coltellata al fianco sinistro. Ti manca il fiato. Un secondo colpo al petto ti fa perdere conoscenza, e senti sopraggiungere la [morte](#).

Minaccia

Mentre ti allontani, il mostro viene aggredito e riceve due colpi di pistola in pieno petto, ma non accenna a fermarsi. Nella colluttazione, il suo avversario riesce a strappargli qualcosa dal braccio, ma poi il mostro gli rompe l'osso del collo con un colpo netto. L'oggetto caduto a terra è una chiave di ferro, alla quale è attaccato un bigliettino con sopra uno strano schema.



Se non riesci a trovare un'azione soddisfacente da effettuare, non ti resta che provare a [colpire](#) l'energumeno.

Piano di fuga

Ti volti per tornare all'ascensore, quando le porte si chiudono: qualcuno l'ha chiamato da un piano superiore. Provi a premere nuovamente il pulsante, ma non funziona. Imprechi e urli con tutte le tue forze.

«Figliolo, sei proprio tu?». La voce che hai appena sentito alle tue spalle ti fa ritornare la speranza. Ti volti, pieno di emozione: tuo padre è vivo e ora è di fronte a te. Lo abbracci con forza, e lui ricambia seppur con una smorfia di dolore.

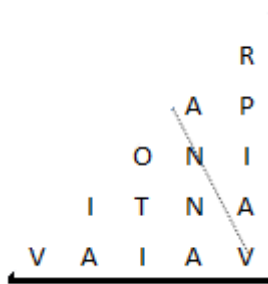
«Sono ridotto proprio male, non stringere troppo ti prego...».

Sorridendo, lasci la presa. «L'ascensore è andato, come si esce da qui?», chiedi.

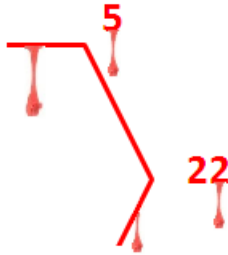
«Vieni, mi serve il tuo aiuto per aprire...». Un suono sordo ti fa sobbalzare. Nel buio, una figura vestita di nero ha appena tramortito tuo padre. Provi a reagire, ma percepisci un dolore lancinante al petto e ti senti cadere. Poi una figura china su di te, un oggetto freddo sul tuo petto e una fascia che stringe il tuo braccio sinistro. La tua vista si [annebbia](#).

Raggiungere l'ascensore

Il suono di uno sparo ti mette in allarme. Un uomo spunta da dietro la parete e fredda il ferito con un colpo di pistola, quindi inizia a inseguirti. Esci velocemente dalla cucina e percorri un passaggio a destra, che conduce in una stanza piena di tavoli vuoti. Mentre corri, passi accanto a un tavolo sul quale c'è un dispositivo elettronico al quale, tramite un elastico, è legato un foglio strappato con sopra uno schema incompleto.



Lancia un dado: solo un risultato compreso tra 1 e 3 ti permette di prendere l'oggetto mentre passi. Spalanca una porta a vetri e giugni in un altro corridoio con il tappeto rosso. Corri lungo tutto il corridoio fino ad arrivare davanti ad un ascensore, ma lo trovi chiuso. Sulla porta di metallo c'è uno schema inquietante scritto col sangue.



«Maledizione! Apriti! Apriti!». E' dietro di te! Voltandoti, riesci a distinguere la sagoma che ti sta inseguendo! Col cuore in gola, premi il pulsante più volte. L'indicatore si sposta lentamente, senti tremare le tue gambe e in ogni cellula del tuo corpo inizia a farsi strada la convinzione che non riuscirai a sfuggire al tuo assalitore. Finalmente la cabina si apre, e ti catapulti al suo interno. Anche qui tutti i tasti degli altri piani sono inibiti, ad eccezione del tasto Sotterraneo, cliccando il quale compare sul display la dicitura **INSERISCI CODICE**. Se sei in grado di farlo puoi accedere al sotterraneo. Potresti anche recarti a un altro piano, ma ti occorre il dispositivo elettronico: se lo possiedi, puoi fare un [tentativo](#). Il tuo tempo è scaduto: l'uomo con la pistola ti è addosso, e anche se la sua arma sembra scarica estrae un coltello e si getta [contro di te](#).

Salvataggio riuscito

Senza perdere altro tempo, sollevi il corpo tremante e ferito di tuo padre con uno sforzo estremo e torni nell'ascensore tenendolo in braccio. Puoi far funzionare [l'ascensore](#) se possiedi il dispositivo elettronico, o cercare un'altra [soluzione](#).

Screen saver

Lo schermo si accende, ma si avvia automaticamente uno stranissimo screen saver:

~~1/26~~ 1/40 29 27 19 19 1 6 15 18 20 5

Se non ritieni di dover fare altro qui dentro, [lasci la stanza](#) prima che il mostro riesca a entrare.

Senza uscita

Ti infili velocemente nella stanza, ma ti accorgi che non ci sono altre vie d'uscita. Per interminabili secondi rimani in attesa, cercando invano di captare qualsiasi rumore provenga dal corridoio. Poi la porta viene spalancata e una luce accecante ti stordisce. Colto alla sprovvista, provi a reagire ma vieni colpito più volte e ben presto perdi [conoscenza](#).

Spostare il mobile

Il mobile è leggermente staccato dal muro, ma non abbastanza da dargli un'occhiata. Miroslav si mette con le spalle contro la parete e spinge con tutte le sue forze: dopo qualche secondo il mobile è stato spostato di qualche centimetro. Dietro di esso c'è qualcosa: si tratta di una chiave di ferro sporca di sangue. Non ti resta che uscire dalla sala tramite la [doppia porta](#).