

Iniziamo
con il
botto!

TEDDY'S HEAD™

Magazine



1 FREE



**TEDDY'S
HEAD™**

www.teddysheadgames.com

PRIMO APPUNTAMENTO

TENEBRIS LIBER: INTRODUZIONE



CONTENUTO

Teddy's Head Library

CAPITOLO 1: PRIMO APPUNTAMENTO

Approfondimento

CHE CAO È TEDDY'S HEAD?**

A Sick (card) Game

INTRODUZIONE

Tenebris Liber: Horror Gamebook

INTRODUZIONE

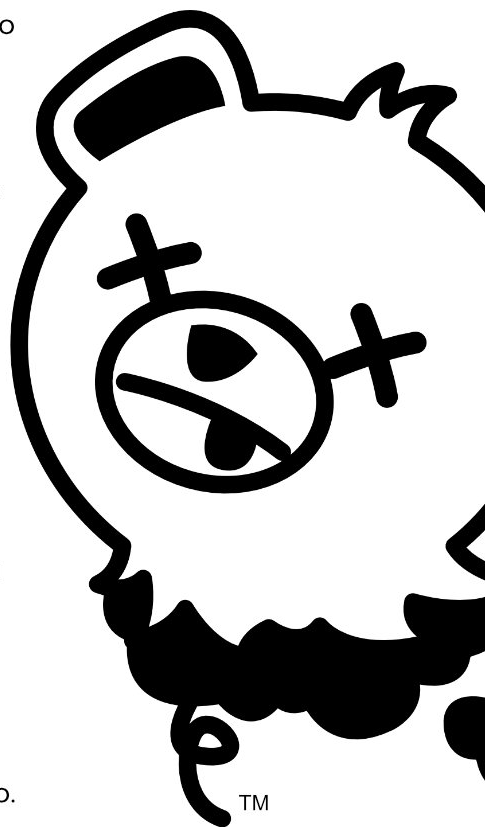
KABOOOOOOOM!!!

Piaciuta l'esplosione? Certo che sì, sappiamo che voi nerd andate matti per le esplosioni.

Quello che avete tra le mani è il primo magazine di **Teddy's Head**, la vostra amichevole casa di produzione di quartiere. Al suo interno troverete un fantastico fumetto, che narra del primo incontro tra i due loschi personaggi che vedete in copertina. (Per restare in tema, si può descrivere come un "appuntamento con il botto"). Inoltre, tra queste pagine potrete scoprire alcuni dei giochi a cui stiamo lavorando: dall'irriverenza del gioco di carte **A Sick Card Game** passerete all'oscuro orrore di **Tenebris Liber**, un inquietante gamebook che vi farà venire i brividi, se sarete abbastanza coraggiosi da leggere la sua introduzione..

E se volete approfondire ancora di più, troverete dei comodi QR Code per raggiungere il nostro sito web **teddysheadgames.com** dove troverete pagine dedicate a questi giochi e tanto altro.

Alla prossima esplosione!



TM



C'ERA UNA VOLTA...

Qui a **Teddy's Head** ci piace sbizzarrirci nelle fasi di brainstorming. L'unica regola che abbiamo mentre inventiamo i nostri giochi è creare qualcosa di **unico** e **divertente**. Fin dall'inizio, però, abbiamo sentito che serviva qualcosa in più, qualcosa che vi divertisse anche quando non giocate. Da qui sono nati i due personaggi di cui leggerete la storia nelle pagine successive.

PRIMA DI INIZIARE LA LETTURA

Questo è solo il primo capitolo di una storia **bizzarra** che potrete vivere attraverso gli episodi che verranno pubblicati con ogni nuovo Magazine. Ma non solo, anche nelle nostre pagine social troverete questi pazzi protagonisti, che non smetteranno di stupirvi.

Vi invitiamo a seguirci nel sito web **teddysheadgames.com** e nei social per restare sempre aggiornati e non perdervi neanche un episodio. Presto Teddy David e Teddy Lisa dovranno vedersela con minacce degne dei migliori battle shonen!





TEDDY'S HEADTM
Library



PRIMO APPUNTAMENTO

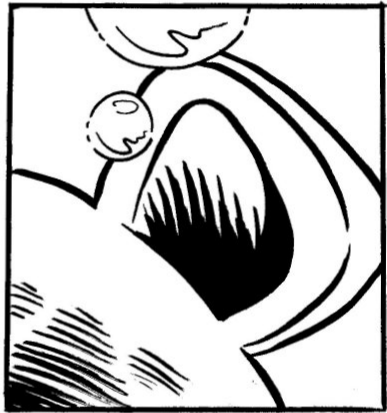


ERO GIUNTO A CONOSCENZA DI UNA SCIENZIATA CHE STAVA SVILUPPANDO UN PROGETTO SEGRETO PER UN SIGNORE DELLA GUERRA.

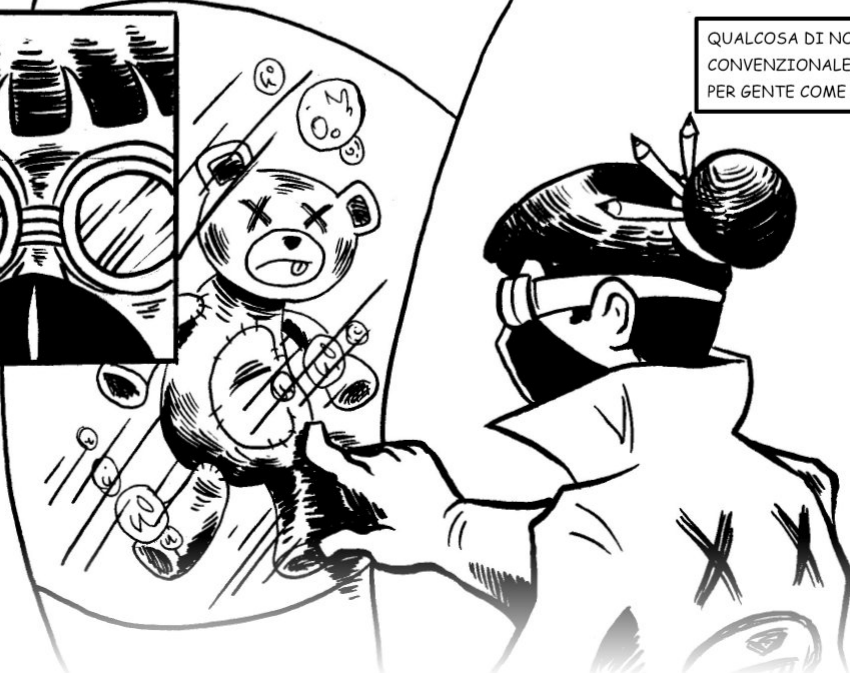
IL MIO INFORMATORE (PACE ALL'ANIMA SUA) MI DISSE CHE SI TRATTAVA DI ARMI...



MA NON LE ARMI CHE MI SAREI ASPETTATO.



QUALCOSA DI NON CONVENZIONALE, ANCHE PER GENTE COME NOI.



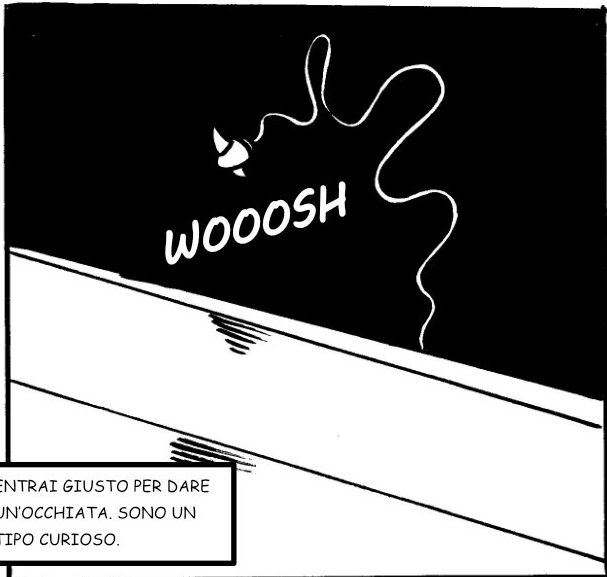


TROVARE IL
LABORATORIO
FU FACILE.

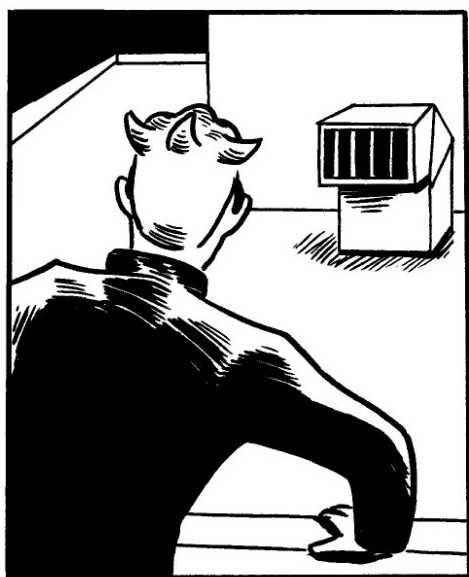


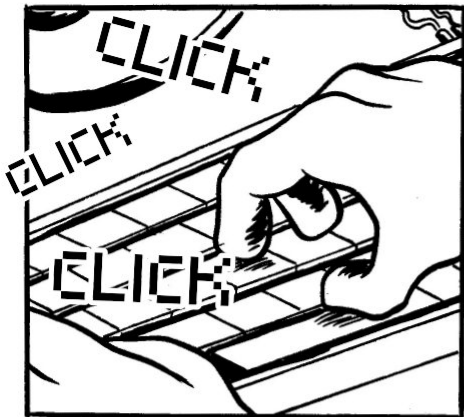
ANCHE LA SICUREZZA
NON ERA UN GRAN CHÈ.

ORMAI È DIFFICILE TROVARE
INVESTITORI SERI PER SVILUPPARE
ARMI DI DISTRUZIONE DI MASSA.



ENTRAI GIUSTO PER DARE
UNOCCHIATA. SONO UN
TIPO CURIOSO.



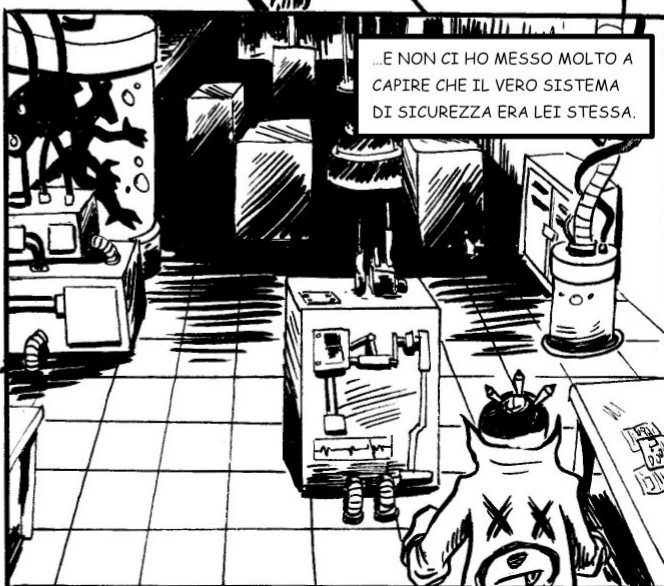


ARRIVAI AL LABORATORIO CON FACILITÀ. GIUSTO QUALCHE GUARDIA DA ELIMINARE.

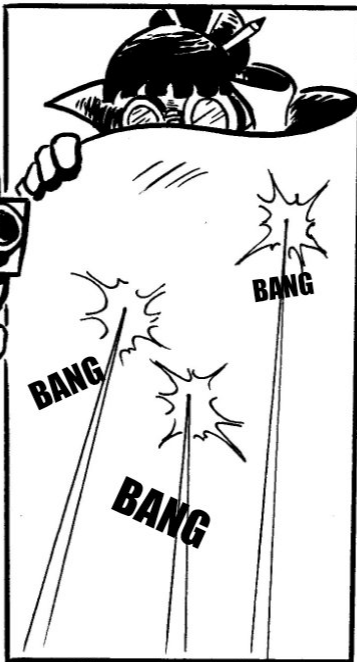
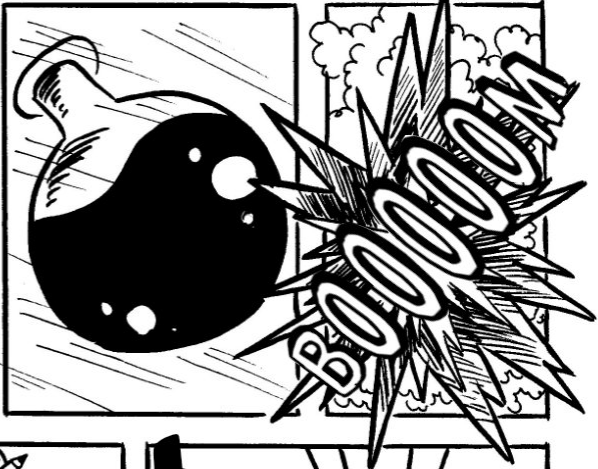
NON DISPIACETEVI PER LORO, DI CERTO NON ERANO BRAVE PERSONE.



TORNANDO AL NOSTRO DISCORSO: ERO ARRIVATO AL LABORATORIO...



...E NON CI HO MESSO MOLTO A CAPIRE CHE IL VERO SISTEMA DI SICUREZZA ERA LEI STESSA.





VI RENDETE CONTO CHE HA
CERCATO DI TRASFORMARMI IN
UNA POLTIGLIA DI CARNE
ARROSTITA!?



SE CI PENSO HO
ANCORA I BRIVIDI.



PERÒ MI PIACCONO LE DONNE
CHE SI IMPEGNANO PER
REALIZZARE I LORO OBIETTIVI.



NON GIUDICATEMI,
HA INIZIATO LEI.



BISOGNA DIRE CHE SE NON
AVESSI CERCATO DI FARLE
SALTARE IN ARIA LA FACCIA,
FORSE NON SAREBBE ANDATA
A FINIRE COSÌ...



QUANDO I NOSTRI
SGUARDI SI SONO
INCROCIATI HO
SENTITO QUALCOSA...



CREDO SI POSSA
DEFINIRE AMORE AL
PRIMO "TENTATO
OMICIDIO".

FINE



CHE CA**O È TEDDY'S HEAD?

Bella domanda! La risposta è semplice: Siamo dei game designer che hanno deciso di realizzare giochi irriverenti, terrificanti e politicamente scorretti. Essere insieme con i propri amici e divertirsi con un ottimo gioco è una delle emozioni più belle che si possano provare, abbiamo quindi deciso di creare giochi che siano in grado di fare tutto ciò... con un pizzico di malizia in più.



**TEDDY'S
HEAD**™



“Ma sul serio devo
spiegarvi perchè
Teddy's Head è
così figo?!”

CONOSCI I CREATORI

Li avete potuti ammirare in copertina e vedere come si sono conosciuti nel fumetto che avete letto nelle pagine precedenti, sono i pazzi creatori di **Teddy's Head** e vogliono rendere la vostra vita un giocoso inferno.

Un obiettivo che ci siamo posti è divertirvi anche quando non state giocando. Teddy David e Teddy Lisa sono i due bizzarri e folli personaggi di cui potrete scoprire la storia continuando a seguirci sul sito **teddysheadgames.com**. Vi faremo ridere, piangere, spaventare e tutte le altre emozioni che le soap opere non sono in grado di farvi provare!

Seguiteci nelle nostre pазze avventure e verrete catapultati in un mondo pieno di giochi bizzarri, dinamici e soprattutto divertenti.



CHE GIOCHI ASPETTARTI

Mettiamo molta enfasi nella facilità di apprendimento. Siamo i primi a cui “rotolano le biglie” quando proviamo un gioco nuovo e ci mettiamo un’ora solo per leggere il libretto delle regole. Ma oltre alla facilità di apprendimento dedichiamo anche grande attenzione a creare giochi che siano originali, idee nuove e uniche non ancora viste in giro. Nelle prossime pagine troverai due esempi molto interessanti.

Il primo è un gioco di carte, appartiene al genere dei **Party Game**. Ironizza sulle malattie e ti permette di fare rapide partite con i tuoi amici e familiari. Il sistema di gioco è totalmente originale e ti permetterà di divertirti con partite della durata di 10-15 minuti. Ideale per chi ha poco tempo a disposizione e vuole approfittare di una pausa o per chi vuole fare una serata di giochi e non vuole lasciare sullo scaffale nessuna scatola.

Il secondo è un **gamebook**, genere precursore dei videogiochi. Va letto proprio come un libro, ma il lettore (per meglio dire giocatore...) dovrà compiere delle scelte che lo porteranno in situazioni diverse in base a come decide di agire.

Starà a voi vivere la vostra storia, ma fate attenzione, una sola scelta sbagliata può portarvi su strade che non avreste mai voluto percorrere!

La storia è completamente originale, abbiamo creato un background narrativo unico che potrai vivere tra le pagine di questo gamebook e chissà... potrebbe essere solo l’inizio di qualcosa di ancora più terribile e spaventoso.

“Giocate a vostro rischio e pericolo, non ci assumiamo nessuna responsabilità.”



A Sick (card)™ GAME



ESEMPIO DI GIOCO



> Marco ha giocato la carta **Morbo Alieno** e ha deciso di colpire Paolo. Quest'ultimo però ha giocato la carta **Ambulanza Spaziale** che gli permette di proteggersi dagli effetti della Malattia.



> Allora Marco gioca la carta **Fake News** per impedire a Paolo di proteggersi dal **Morbo Alieno**. Paolo non ha altre carte Cura in mano e deve subire gli effetti della Malattia.

Qualcosa di terribilmente ... divertente!

Sappiamo che i giochi di carte piacciono a tutti, chiedete a chi ha ipotecato la casa per andare a Las Vegas. Nel nostro gioco non si perdono soldi, ma i vostri rapporti di amicizia verranno sicuramente messi a dura prova!

Questo esuberante gioco di carte vi spronerà ad ammalare le persone a voi più care (un po' quello che è successo negli ultimi anni). Ci sono anche le cure, ovviamente! Ma fate attenzione alle fake news, al giorno d'oggi sono facili da diffondere.

"Sconvolgi i tuoi amici a colpi di malattie e guardali odiarti mentre gli impedisce di curarsi."



! Un qualsiasi giocatore può usare una carta **Fake News** per annullare gli effetti di una carta Cura. Con il **Placebo Divino** è invece possibile annullare gli effetti di una qualsiasi carta, che sia Malattia, Cura o Vario.





SPRIGIONA LA TUA CREATIVITÀ !!!

Fino ad ora ti abbiamo mostrato la nostra creatività, cosa ne dici di mostrarci la tua? Nella pagina a fianco puoi vedere l'illustrazione di copertina che abbiamo lasciato in bianco e nero per permetterti di colorarla. Puoi fotocopiarla o colorarci direttamente sopra, l'importante è che ti diverta.

MOSTRACI COSA SAI FARE

Non dimenticarti di mostrarci il risultato del tuo lavoro. Condividi il disegno colorato da te nei social e non dimenticare di taggarci, così potremo vederlo. Non aspettiamo altro che essere stupiti!





TEDDY'S HEAD™

Games

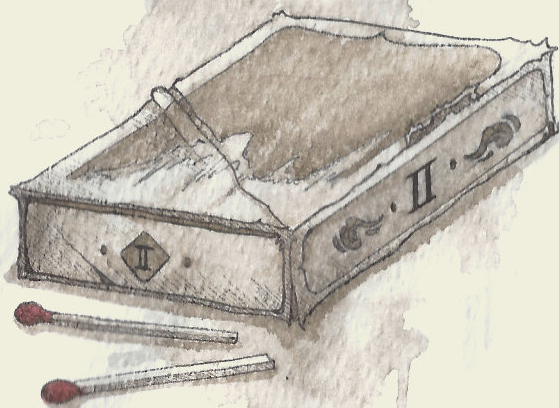


Riuscirai a sopravvivere?

Ci capita spesso di dire, quando parliamo con i nostri amici, come ci comporteremmo in una determinata situazione: "io non avrei mai fatto questo", "io non sarei mai andato di là", "io non avrei mai messo il mio nome nel calice di fuoco".

Grazie a **Tenebris Liber** potrete mettere alla prova il vostro giudizio. Pagina dopo pagina darete vita al vostro personale incubo, dovrete prendere scelte importanti per riuscire a sopravvivere e fuggire dal luogo in cui siete tenuti prigionieri.

Nelle prossime pagine avrete modo di provare in anteprima l'introduzione di questa terrificante storia. Scoprirete presto se avete o no il coraggio di andare oltre...



"Nessuno ti ha mai detto che, quando sei ospite, devi comportarti in un certo modo?"

TENEBRIS LIBER™

Horror Gamebook



Crea il tuo personale incubo
un paragrafo alla volta.



TEDDY'S HEAD
Library

Benvenuti nel vostro incubo

Ti diamo il benvenuto in Tenebris Liber: Horror Gamebook, un'avventura narrativa che ti porterà ad affrontare una minaccia imprevedibile in un'antica magione.

Se sei alla prima esperienza con i gamebook non temere, troverai un sistema di gioco semplice e avvincente che ti permetterà di immergerti nell'avventura senza difficoltà.

Dopo aver letto un paragrafo dovrai compiere delle scelte che scateneranno degli eventi che ti aiuteranno a raggiungere il tuo obiettivo o, al contrario, ti porteranno ad un passo dalla morte. Tieni sempre in considerazione le possibili conseguenze delle tue scelte!

Teddy David & Teddy Lisa



teddysheadgames.com

© 2022 Teddy's Head Games, Powered by D&D Concept Limited,
Sponsored by THG Games.



INTRODUZIONE

1

Spesso, quando si viaggia in autobus, è difficile rimanere svegli. Di certo i paesaggi monotoni e le strade prive di curve contribuiscono alla sonnolenza, magari anche il fatto che l'ora è tarda e il sole è già calato da un pezzo. In questo caso però, i conti non tornano. Le strade di montagna che il bus sta percorrendo non sono dritte, e la foresta che incombe sulla strada è minacciosa. Non puoi perdere la tua fermata in un luogo sconosciuto, dato che per tornare indietro dovresti aspettare la mattina seguente. Le corse degli autobus sono poche, e partono a orari bizzarri. Oltre a te, ci sono poche persone a bordo. Delle figure confuse, rinchiusi nei loro cappotti e circondate da un muro di silenzio. Una sbandata, a ridosso di un tornante, ti fa sbattere contro il finestrino. Gli alberi questa volta sono decisamente troppo vicini. Speri ardentemente che il villaggio sia vicino, e il pensiero di mettere i piedi su un terreno solido ti calma, facendoti assumere una posizione comoda nel sedile. Potresti quasi abbandonarti al sonno.

Potresti farlo, se solo un forte scoppio, seguito da un brusco sobbalzo non ti facesse scattare in posizione di allerta. Il conducente cerca di stabilizzare il mezzo, che sembra aver perso ogni controllo. Il bus sbanda senza una meta, finendo per schiantarsi contro il guard-rail in ferro che costeggia la strada. Una volta in piedi, raggiungi l'autista e lo trovi con una mano premuta sulla fronte, nel tentativo di fermare un rivolo di sangue che sgorga da un taglio proprio sotto l'attaccatura dei capelli. Dopo averlo aiutato, gli chiedi se ha un telefono col quale chiamare aiuto. Nonostante la situazione e l'adrenalina che ti scorre ancora nel corpo, non riesci a scacciare questa fastidiosa sensazione di sonnolenza che ti attanaglia le membra. Quando il conducente si alza, è abbastanza fermo sulle gambe da non aver più bisogno del tuo aiuto. Ti spiega che sembra essersi bucata una ruota. L'autista scende a controllare. Tiri fuori il tuo cellulare ma, quando vedi che non c'è ricezione e non riesci a usare internet, la tua agitazione aumenta. Doveva essere un viaggio semplice e diretto. Non senti più il conducente, che probabilmente sta facendo il giro del mezzo per controllare se ci sono altri danni.

- *Decidi di proseguire a piedi (Par.10)*
- *Resti nel bus e aspetti i soccorsi (Par.6)*

2

Dopo aver aperto la porta, scendi dal bus per cercare il conducente. Non puoi lasciarlo da solo in una situazione simile. Giri intorno al mezzo, facendoti luce col telefono. Ti giri di scatto quando senti una eco provenire dalla foresta. Non sembra lontano, forse è l'autista. Ti affretti nella direzione da cui proviene il rumore.

Continui a camminare senza voltarti indietro.

- **(Par.3)**

3

Girare per la foresta é la cosa peggiore che potessi fare. Il rumore metallico ora sembra piú forte, e per quanto l'idea ti faccia rabbrivire, devi seguirlo. Sembra che sia il rumore stesso a guidarti, mentre avanzi con passi incerti tra le radici chiedendoti ancora il motivo degli ultimi avvenimenti. Poco a poco, inizia a intravedersi un lieve bagliore tra gli alberi, una luce fioca che ondeggia piano. *Perché stai avanzando nonostante sia una pessima idea?* Questo pensiero ti distrae, facendoti inciampare con un rumore assordante. La piccola luce ondeggiante si ferma. Nonostante la caduta ti rialzi, sforzandoti di ignorare il dolore e il freddo per costringerti ad andare avanti. Sembra ora venire verso di te, e quell'odioso rumore si fa man mano piú forte. Il tuo corpo fa a pugni con il tuo volere e ti paralizzi sul posto, fai fatica a credere a quello che si palesa davanti a te.

La luce e il rumore che da prima ti tormentavano provengono da una lanterna antica, portata da un vecchio. La mano che tiene la cigolante lanterna é raggrinzita e scheletrica, scossa da un forte tremore. Non riesci a distinguere i lineamenti del suo volto, dato che é vestito pesantemente ed ha un berretto scuro calato sulla fronte. Solo gli occhi brillano, e ti scrutano meticolosamente. La sua voce é rauca, antica. Ti rivolge qualche parola, ma non riesci a capire niente perché il suono ti giunge ovattato. Potrebbe essere il panico, forse il sangue che ti scorre nelle orecchie. Forse sei ancora in autobus, e tutto questo é un brutto sogno. Notando la tua mancanza di reazioni, il vecchio si ripete. Non si presenta né spiega la sua presenza lì, tutto ciò che fa é chiederti se stai bene e se hai bisogno di aiuto.

- *Scegli di accettare l'aiuto (Par.8)*

- *Ti volti e ti allontani (Par.5)*

4

Tutto quello che é successo fin'ora non ha alcun senso. Il paesaggio si ripete, ti circondano alberi che sembrano tutti uguali, non ci sono punti di riferimento per capire come tornare indietro. Chiudi gli occhi, strofinandoli con le dita per scacciare il torpore che ancora non ti lascia in pace. Senti un rumore in lontananza, sembra essere in ogni anfratto di questa maledetta foresta. I minuti passano lentamente, fino a diventare ore. Il freddo che prima ti aveva preso mani e piedi si sta diffondendo in tutto il tuo corpo. Forse sarebbe meglio rassegnarsi e aspettare l'inevitabile, addormentarsi e non svegliarsi piú.

Il rumore che ancora echeggia nel bosco é l'unica cosa che si sente. Ascoltando meglio, sembra quasi ritmico, cadenzato. Ti ritrovi a contarne gli echi, e la tua mente piano piano affonda nell'oblio mentre continui a contare. Il tuo corpo non smette di tremare. Ormai non conta, il tuo sonno é piú che profondo.

- *(Par.11)*



5

Quel vecchio é inquietante. La situazione é così surreale da sembrare ironica, come se fosse un brutto scherzo architettato da qualche mente disturbata. Scuoti la testa e gli rispondi che che non ti serve aiuto. La sua espressione non cambia, ma hai la sensazione che il rifiuto non gli sia piaciuto affatto. Cerchi di indietreggiare lentamente, senza voltargli le spalle. Non appena decidi di essere abbastanza distante da quella figura misteriosa, fai per girarti e iniziare a correre ma, senza un motivo apparente, un violento capogiro ti fa barcollare.

Riesci a fare solo un paio di passi prima di cadere tra il fogliame, inerte. Voltarsi non é stata affatto una buona idea.

-(Par.11)

6

Uscire dal bus non ti porterebbe da nessuna parte. Decidi di restare a bordo e di aspettare notizie dal conducente che risale dopo un paio di minuti. Quando torna, ti spiega che la gomma frontale sinistra presenta dei grossi squarci, causati probabilmente da alcune pietre. Forse da un ramo spezzato che si trovava sulla strada. Tutti coloro che erano a bordo se ne sono andati. Decisamente strano, oltre al fatto che i telefoni non prendono. L'autista ti racconta che quella strada è conosciuta non solo per la pericolosità delle curve, ma soprattutto per i frequenti incidenti che vi capitano, avvenimenti non nuovi alla gente del luogo. Il silenzio è così assoluto e chiaro, che ti sembra di aver perso il senno quando inizi a sentire un lieve rumore ritmico e metallico. Tu e il conducente vi guardate, come per confermare che non state sognando. Lo vedi impugnare una grossa torcia ed uscire a controllare.

Nonostante i minuti passino veloci, l'uomo non ricompare. Il rumore di prima continua in maniera canzonatoria. Non vedi più la luce della torcia, sembra quasi che sia scomparsa nel nulla. Ti avvicini alla porta del bus, sei proprio di fianco al pannello dei comandi.

- *Scendi dal bus e cerchi l'autista (Par.2)*

- *Decidi di restare al caldo (Par.9)*

7

Restare fermi non ha assolutamente senso, meglio rimanere in movimento e capire come tornare indietro. A questo punto sembra una maledizione, o che una forza misteriosa stia facendo di tutto per farti fuori. Imprecando, avanzi nella foresta e prendi la direzione che ti sembra essere giusta. Senti una eco metallica che riverbera tra gli alberi, ma sembra lontana e ovattata. Cerchi di ignorarla e di proseguire nel tuo cammino, ma quel rumore sembra seguirti.

Ti guardi intorno, cercando di stabilire da dove venga di preciso quella specie di cigolio. Non appena capisci da quale direzione proviene, ricominci a camminare.

-(Par.3)



Quel vecchio é inquietante. Il tuo sesto senso ti dice di scappare, ma l'ora tarda e la stanchezza ti spingono ad accettare il suo aiuto. Potrebbe essere un abitante del villaggio, che ha sentito il frastuono causato dall'incidente ed é sceso a vedere cos'è successo. Non che sia una buona idea uscire a notte fonda e vagabondare per le montagne, ma chissà cosa passa per la testa alle persone anziane. Sicuramente non può essere una minaccia. Curvo e rachitico com'è, sarebbe uno scherzo metterlo fuori gioco se si rivelasse un malintenzionato. Il vecchietto misterioso accenna un sorriso benevolo e ti invita a seguirlo. Si gira e inizia a camminare, seguendo un sentiero che sembra vedere solo lui. Decidi di restargli dietro, mantenendo più distanza possibile mentre camminate con cautela, senza dire una parola.

La luce della lanterna è l'unica cosa che ti infonde un po' di sicurezza. Come hai fatto ad entrare nel profondo della foresta senza neanche accorgertene? Gli alberi si fanno poco a poco più radi, e finalmente vedi la strada che avevi abbandonato. La tua guida ti osserva con aria divertita, mentre lo ringrazi per l'aiuto che ti ha dato. Gli spieghi che ora ce la puoi fare senza il suo aiuto, che hai una strada da seguire. Lui ti risponde che a piedi non ce la farai mai, che ci sono modi più veloci di arrivare a destinazione. Alza la lanterna con mano tremante, facendola ondeggiare sopra la testa. Sembra un segnale, ma il panico ti assale quando pensi che dev'esserci qualcuno a riceverlo.

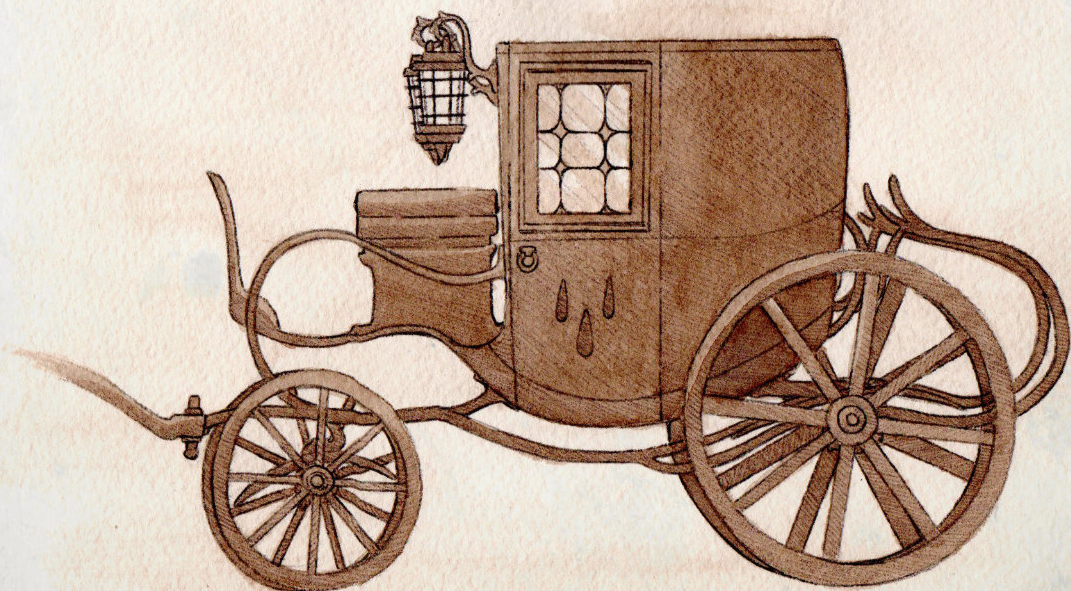
Poco dopo vi raggiunge una lugubre carrozza nera, trainata da un cavallo del medesimo colore e adornata da lanterne simili a quella che il vecchio ha nella mano. L'anziano si volta con disinvoltura e si avvicina al mezzo. Noti che non c'è nessuno alla guida. La porta della carrozza si apre non appena il vecchio le si avvicina, come per invitarlo ad entrare. La sua voce giunge da dentro la carrozza, chiedendoti perché non sei ancora a bordo. Non l'avevi neanche visto entrare, i pensieri che hai in testa sono decisamente troppi in questo momento. Il tuo corpo sembra avere una volontà propria, e inizi a muoverti goffamente. La tua mente è un vortice di paura e confusione mentre cerchi di fermarti senza riuscirci. La tua vista si annebbia e prosegui senza fare resistenza. Perché restare al freddo quando puoi dormire al riparo? Sali i pochi gradini che separano la pancia della carrozza da terra, e ti siedi docilmente sul sedile imbottito. All'interno c'è un tepore confortante, piacevole. Una volta che la porta si é chiusa, i tuoi occhi fanno lo stesso.

Non c'è niente di cui preoccuparsi, tutto quello che devi fare é dormire.

-(Par.11)

Decidi di rimanere a bordo per aspettare il conducente. Vai a sederti sul suo sedile, proprio di fronte alle bocchette del riscaldamento. Sarebbe da pazzi avventurarsi al freddo a quest'ora, e finché starai nel bus sarai al sicuro. Ti rannicchi nel sedile, sistemandoti in una posizione comoda e guardando fuori per un momento. La pesante sonnolenza di prima ormai ti impedisce quasi di pensare, e il calore irradiato dal riscaldamento non contribuisce alla veglia. Il rumore di prima si è affievolito, quasi non lo senti più. Le palpebre si chiudono pesantemente e poi si alzano in un debole tentativo di restare vigile. Non puoi addormentarti, non lì. Il suono misterioso assomiglia a un passo, una camminata. Il conducente forse? Però non ci sono solo due piedi a pestare l'asfalto. Forse stai già sognando quando senti un rumore di zoccoli che battono sulla strada. Il bagliore di vecchie lanterne scivola sui vetri, e una carrozza nera si ferma davanti al bus. Le porte si spalancano, lasciando entrare una brezza fredda che ti avvolge e spazza via il calore. Tutto intorno a te si fa buio...

-(Par.11)



10

Scendi dal bus e ti incammini. Nonostante la stanchezza e la sonnolenza non si decidano ad abbandonarti, prosegui con decisione. Ti guardi brevemente intorno. Manca poco al villaggio, o almeno spera che sia così. Meglio non pensarci e concentrarsi solo sul camminare. Nonostante il freddo e la situazione assurda il sonno non ti ha ancora abbandonato. Come un pesante mantello ti chiude in una morsa. Ora che ci pensi, un mantello sarebbe perfetto nelle tue condizioni. Un mantello caldo e avvolgente. I tuoi passi rallentano mentre le palpebre si appesantiscono. Forse ti stai fermando, forse stai continuando a camminare. La stanchezza ti sommerge come un'onda e ti trascina a fondo, dove tutto è buio e ovattato. Chiudi gli occhi per un momento, abbandonandoti ad una dolce sensazione di tepore.

Riapri gli occhi, sei nel mezzo della foresta. Senti che le mani sono intorpidite, le tue dita rigide e bluastre. Prendi il telefono e provi subito ad accenderlo, senza avere successo. Probabilmente il freddo ha congelato la batteria. Non sai dove sei, devi tornare sulla strada e arrivare al villaggio. Cerchi di ordinare i pensieri quando una consapevolezza ti paralizza.

Non hai mai deciso di entrare nel bosco. Cerchi di capire come, o perché, ma l'unica cosa che ricordi è di aver chiuso gli occhi per un momento. Il panico ti confonde, gli alberi intorno a te iniziano a girare e il tuo respiro accelera. Non può essere reale, non può succedere una cosa del genere.

- *Scegli di aspettare l'alba (Par.4)*
- *Decidi di proseguire nel tuo cammino (Par.7)*



Un vortice ti trascina a fondo, non riesci a restare a galla. Ti senti soffocare, quella melma nera che ti sta risucchiando cerca di entrarti nel naso e nella bocca, togliendoti l'ossigeno. Decine, centinaia di mani ti afferrano e tirano per portarti nell'abisso con loro. Cerchi di resistere, lottare, trattenere il respiro più che puoi. Le mani ti strattonano, ti aprono la bocca, fanno entrare il buio. Ti arrendi, e nel momento in cui lo fai, non stai più affogando. Stai cadendo.

Cadi ancora e ancora, in mezzo a delle nubi nere che preannunciano il temporale. I fulmini ti sfiorano mentre continui a precipitare, il vento gioca con te come una bambola di pezza. Una bocca gigantesca, irta di zanne e grondante saliva, ti sottrae al vento. Non vedi più niente. Sei nel buio, cerchi di correre. Nonostante le gambe si muovano freneticamente, non riesci a spostarti. Qualcosa ti insegue.

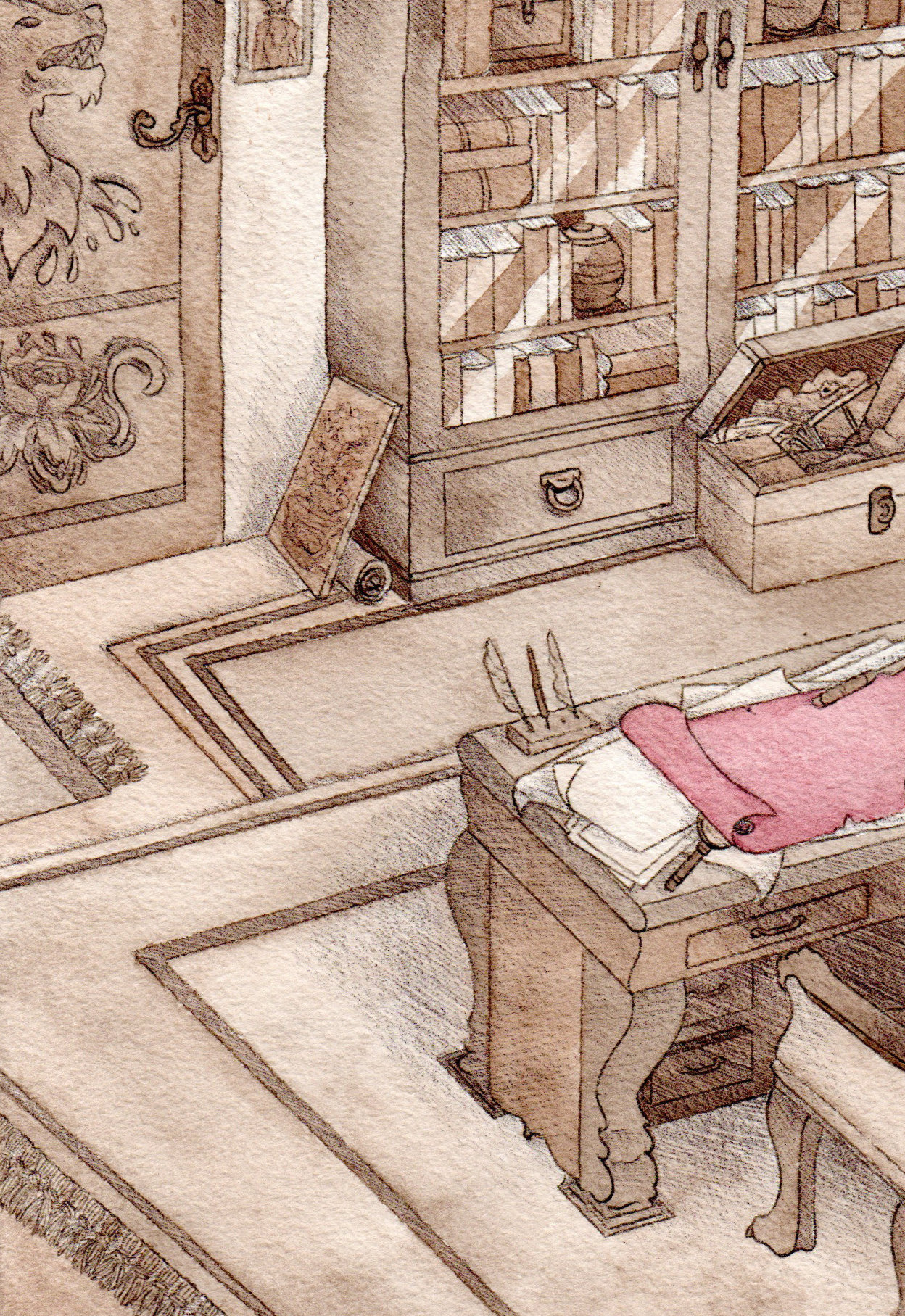
Nel buio c'è qualcosa che ti vuole far male, lo sai, e devi scappare. È dietro di te, senti il suo fiato sul collo. Cadi e le mani ti afferrano di nuovo. Ti trascinano verso ciò che ti farà del male. Lo senti mordere, mordere ancora e urlare per il dolore, ma dalla tua bocca non esce neanche un suono. I

suoi occhi, rossi e illuminati da una luce sinistra, ti guardano come se fossi il suo primo pasto dopo una vita passata a patire la fame. Gridi e gridi ancora, la tua voce non c'è più. Sprofondi nel buio, non senti più niente. Ti rialzi, le tue gambe ci sono ancora. Corri, ma non riesci a muoverti. Sprofondi nel buio come nelle sabbie mobili. Il tuo corpo viene stritolato dall'oscurità mentre affondi, nessuno può salvarti. Nessuno ti sente, il tuo corpo non si muove.

Tendi una mano verso l'alto, qualcuno la afferra. È lui. Non ti vuole salvare, vuole solo mangiare. Tiene il tuo avambraccio in una presa ferrea, morde il polso e beve. Morde e morde ancora, come inebriato dalla paura e dal tuo sangue. Sprofondi incapace di reagire, ti senti schiacciare da un peso insostenibile. Ti lascia andare, scomparsi nel vuoto. E cadi, cadi ancora, trascinato da mani che prendono il tuo corpo e non ti lasciano andare, soffocandoti mentre i morsi ti dilanano.

- (Continua...)





**La nostra
missione è
rendere la tua
vita un giocoso
inferno!**



© 2022 Teddy's Head Games, Powered by D&D Concept Limited, Sponsored by THG Games.

