



LA SERATA DELLA ZUCCA

INTRO E REGOLAMENTO

Come si utilizza questo file?

1) Inizia a leggere il file, che ti introduce alla prima fase dell'Evento.

2) Alla fine di ogni SCENA ti viene richiesto di fare una scelta o tirare un dado.
Fallo PRIMA di continuare.

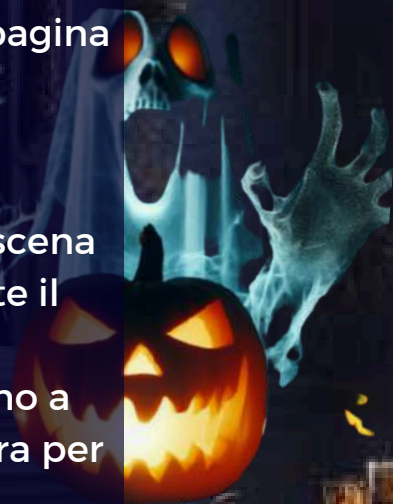
Una volta fatta la scelta e/o tirato il dado, vai alla pagina successiva e leggi cosa ti capita.
Solo a questo punto fai la tua azione!

3) Una volta che tutti avrete postato, andate alla scena successiva, leggete e fate le vostre scelte (o tirate il dado), continuando fino alla fine.

In questo evento potete scegliere che sia solo uno a tirare i dadi, (scena condivisa) oppure ognuno li tira per sé, giocandosi poi la propria scena.

4) NON andare avanti prima di aver fatto una scelta, ti spoileresti il gioco per niente^^'

5) Divertiti!!



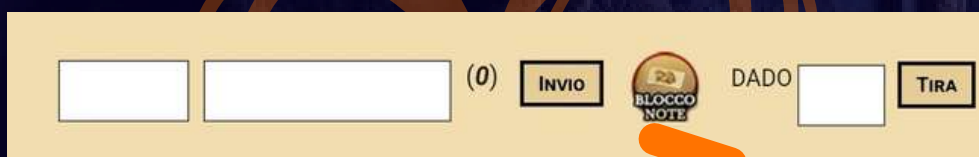
NOTA BENE:

NON è una giocata combattiva

I temi trattati sono quelli Horror.

Le regole sono le solite della Land.

Per tirare il dado, inserisci il numero 3 (per questo Evento) nello spazio dedicato in chat e premi TIRA.



Two input fields, a counter (0), an INVIO button, a BLOCCO NOTE icon, the word DADO, another input field, and a TIRA button. An orange arrow points from the text above to the TIRA button.

Hai giocato e ti è piaciuto? Manda per missiva ad Haragar il link della giocata (solo per testimonianza, non verrà letta) e i nomi dei partecipanti e verrete inseriti nella Hall of Fame della Locanda!

IL GIOCO

<BENVENUTI>, una voce squillante vi accoglie all'ingresso della Locanda del Mezz'orso. Un giovanotto piuttosto grosso e vestito con eleganza, un cilindro in testa a coprire i lunghi capelli neri mossi e un sigaro fra i denti, si palesa di fronte a voi, guardandovi attentamente <si si, è evidente! Voi siete gli invitati per la serata della zucca! Ma certo, prego, proseguite dritti fino al bancone>. Sorridendo vi invita a proseguire lungo il bancone. L'ambiente è reso artificialmente cupo grazie a drappi scuri, luci fioche di candele e lanterne, zucche intagliate in maniera mostruosa e qualche teschio. Ragnatele pendono dalle travi e una foschia artificiale aleggia per la stanza.

Al primo passo verso il bancone, una delle zucche presenti sul bancone si anima, scrutando con occhi ardenti chiunque si avvicini. Quando vi avvicinate anche le altre due zucche aprono i loro occhi inquietanti, apostrofandovi in coro <oh benvenuti esseri viventi! Benvenuti! Venite a deliziarvi alla nostra fonte!> e poi continuano con voci gravi <scegliete con cura... ognuna di queste bevande è una porta verso il mondo dei morti e verso l'ignoto. Chi sa cosa vi aspetta oltre quella soglia...>



SCENA 1



La zucca al centro, con occhi sfavillanti di un blu gelido, interviene con una risata rauca. <Prendete un sorso del nostro Veleno della Veggente,> dice inclinando il suo volto sinistro, <e vedrete le anime inquietanti che un tempo vagavano per questa città, le loro vite spezzate e... sì, anche la vostra potrebbe raggiungerli presto.>

La zucca a destra, colma di una fiamma arancione, sogghigna beffarda.

<Oppure la Birra delle Anime Perdute,> gracchia, <lasciate che i loro sussurri vi guidino, come una sinfonia straziante, mentre vi raccontano storie che nessun vivente dovrebbe mai sentire...>

L'ultima zucca, dagli occhi infuocati di luce violacea, sembra osservarvi con un ghigno avvolto nell'ombra.

<O ancora, assaggiate il Bacio della Luna Insanguinata, ma attenzione: le ombre non sempre gradiscono compagnia... potreste scoprirlo a vostro rischio e pericolo.>

Con una risata soffocata e inquietante, le zucche concludono insieme:

<Allora, coraggioso mortale... cosa scegli?>

Fai la tua scelta

Se scegli IL VELENO DELLA VEGGENTE vai alla scena 1.1

Se scegli LA BIRRA DELLE ANIME PERDUTE vai alla scena 1.2

Se scegli IL BACIO DELLA LUNA INSANGUINATA vai alla scena 1.3



**HAI FATTO LA
TUA
SCELTA?**

**SE SÌ, ALLORA
CONTINUA**



Scena 1.1



1.1 Veleno della Veggente

Scegli di bere il Veleno della Veggente che si contraddistingue per un azzurro intenso. Un teschio pare galleggiare al suo interno, probabilmente fatto di ghiaccio.

Una volta bevuto sbatterai un paio di volte gli occhi, ti verrà naturale farlo e poi ti accorgerai che qualcosa è cambiato.

Non siete più pochi avventori, ma la locanda è ora gremita. Figure evanescenti che si muovono attorno ai tavoli, alcuni intenti a bere da bicchieri scomparsi da secoli, altri ancora chini in angoli a piangere per ragioni che non potrete comprendere.

Anime dannate, poveri spettri che ripetono quei gesti che li avevano contraddistinti quando erano in vita.

Il fondo della società che trova in boccali mai troppo pieni il sogno di riscatto che mai giungerà.

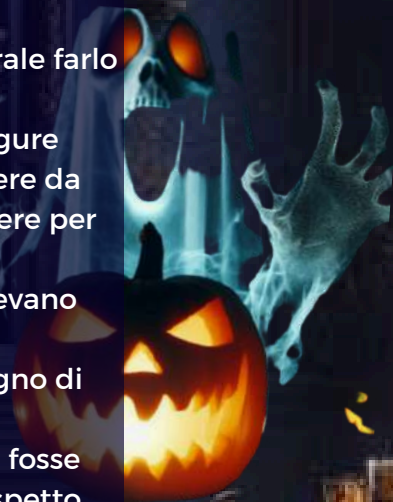
Una donna seduta su un divanetto, abito quasi elegante se non fosse palesemente raffazzonato con un cappellino a concluderne l'aspetto attirerà la tua attenzione.

Non dice nulla, ma è lo sguardo del viso etereo che ti farà rabbrivire.

Perso a guardare qualcosa che non vi è più e forse non c'è mai stato, annegato in quel bicchierino di liquido verde che trova posto davanti a lei.

Passandole davanti udirai distintamente una frase

<...non sprecare il tuo tempo...>



Scena 1.2



1.2 Birra delle Anime Perdute

Scegli di bere la Birra delle Anime Perdute che si contraddistingue per un colore arancione intenso. È birra, almeno per il nome, ma non lo sembra. Una volta bevuto sbatterai un paio di volte gli occhi, ti verrà naturale farlo e poi ti accorgerai che qualcosa è cambiato.

Ombre e spiriti si muovono attorno a te.

Ti attraversano, svolazzano.

Alcuni corrono altri ti si avvicinano.

Nessuno ti considera.

Ma tu li senti.

Senti i loro pianti,

il dolore che permea in quei suoni che raggiungono le tue orecchie.

O forse le percepisci e basta.

Non riesci a capirlo.

Ma lo sai.

Il dolore di quelle anime ti investe con i suoni che li avevano cullati fino oltre al Velo.

Il cozzare delle armi di una battaglia di cui non sapresti dire il nome, il rumore di un carro, le urla di una strega, il ruggito di una belva.

Questi sono solo alcuni dei suoni che ti investono con forza.

Riesci anche a cogliere stralci di discussioni, frasi e parole smozzicate.

Tra tutte, una si staglia sopra alle altre

<...guarda avanti...>



Scena 1.3



1.3 Il Bacio della Luna Insanguinata

Scegli di bere il Bacio della Luna Insanguinata che si contraddistingue per un colore viola intenso. Un teschio pare galleggiare al suo interno, probabilmente fatto di ghiaccio. Una volta bevuto sbatterai un paio di volte gli occhi, ti verrà naturale farlo e poi ti accorgerai che qualcosa è cambiato. Ombre oscure, dritte e magre coperte da cenci scuri compaiono ovunque.

Sembrano spettri, immobili per tutta la sala.

Non un suono, non un rumore, solo il freddo intenso della morte. Sono anime dannate, anime che non hanno provato il minimo calore in vita e sono entrate nel velo senza speranza, senza amore o possibilità.

Non sono passate oltre non hanno incontrato il giudizio.

Come hanno vissuto sono morte.

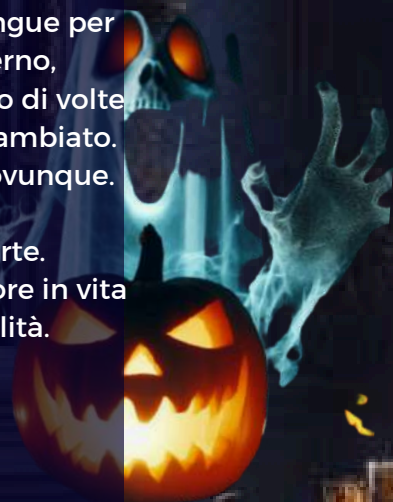
Come sono morte son rimaste.

Non vi è odio, non vi è violenza.

Non vi è nulla.

È il nulla di una vita non vissuta.

Se decidi di avvicinarti, queste ti ignoreranno, ma potrai avere percezione chiara di quella condizione, come se la vedessi con i tuoi occhi, sentendola nelle tue ossa.



SCENA 2



Un cenno, un movimento e la vostra attenzione è attratta a sinistra verso le scale che portano al piano delle camere. Come se veniste esortati vi sentirete di proseguire per quella direzione. Quali che siano i fantasmi che avete visto, l'esperienza vi avrà lasciato la certezza che questa sera sarà un po' diversa. Fate i gradini con trepidazione o curiosità, cercando di capire cosa avete appena visto, o cosa si cela ora dietro a quella sensazione che vi ha preso.

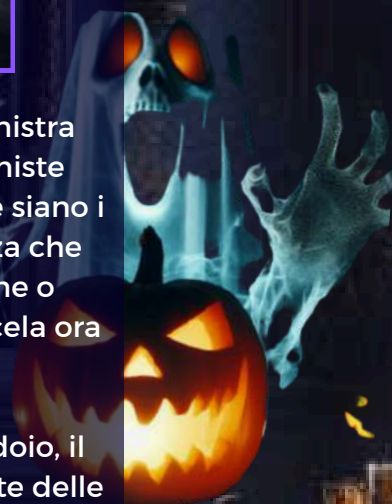
Una volta raggiunto il piano superiore vi ritrovate con un corridoio, il più classico dei corridoi, illuminato da lanterne, con le varie porte delle camere che si profilano ai lati. Sono chiuse. Lo noterete prima che la luce si spenga. Un secondo, due secondi, cinque secondi. Si riaccendono di colpo e davanti a voi lo spettro di un bambino con in mano una bambola si palesa, mentre una nebbia fredda ma non umida avvolge il corridoio.

Tira un d3

Se fai 1 vai alla scena 2.1

Se fai 2 vai alla scena 2.2

Se fai 3 vai alla scena 2.3





**HAI TIRATO IL
DADO?**

**SE SÌ, ALLORA
CONTINUA**



Scena 2.1



Dopo che la luce torna, lo spettro del bambino con la bambola rimane immobile per un momento, poi gira lentamente la testa verso una delle porte laterali, proprio accanto a te. Con un sussurro appena udibile, mormora **<Non entrare...>** ma la porta in questione si apre lentamente da sola, rivelando una stanza oscura. Dalla soglia si intravede una figura seduta al suolo, informe, che si muove lentamente alzando un braccio nella tua direzione.

Se avrai il coraggio di entrare potrai riconoscere nella figura una ragazza coperta da una vecchia camicia da notte.

Gli occhi delle orbite vuote brillano brevemente di una luce sinistra, e la bocca sembra aprirsi leggermente, emettendo un sibilo prolungato

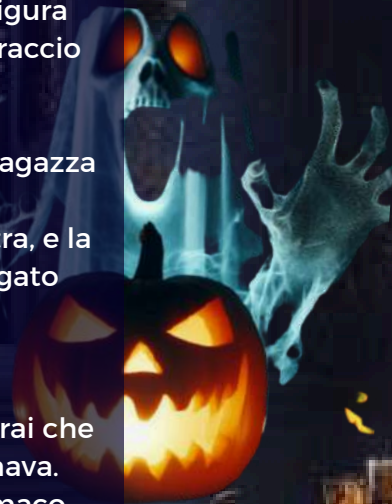
<L'hai visto anche tu...?> ti pare di cogliere,
seguito poi da un gorgogliare rauco

<fuggi, fuggi, fuggi... non ti fermare!>

la stanza sfumerà rapidamente nella nebbia e se ti volterai scoprirai che non vi è più nessuno in quel corridoio, se non chi ti accompagnava.

L'urgenza di muoverti però la senti ancora nella bocca dello stomaco.

La locanda oggi non è un buon posto, antichi orrori sembrano trasudare dalle sue pareti.



Scena 2.2



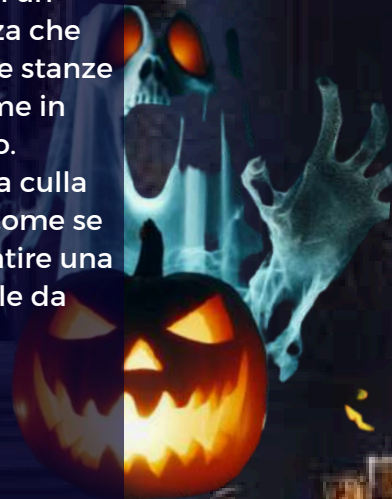
Il corridoio si riempie di una leggera nebbia, e un suono di passi piccoli e strascicati si avvicina lungo il pavimento. Quando guardi in direzione del rumore, ti accorgi che tutte le porte si sono aperte contemporaneamente, spalancandosi in un sincronismo sinistro ed innaturale. All'interno di ogni stanza appare una figura diversa: una vecchia signora dal viso scavato che sorride nel buio, volto emaciato e triste, un uomo possente con un mantello che sembra sfocato, quasi etereo, e una giovane ragazza che fissa il pavimento, quasi indecisa sul da farsi... Le figure escono dalle stanze e iniziano a percorrere lentamente il corridoio, muovendosi come in un'inquietante processione funebre in un assordante silenzio.

Se ti fai avanti verso la stanza da cui nessuno è uscito troverai una culla vuota, con un giochino di altri tempi che oscilla avanti e indietro come se qualcuno l'avesse appena toccata. L'aria è densa e se entri puoi sentire una nenia cantata sommessamente da una voce lontana, impossibile da localizzare, ma che ti pare rotta dal pianto.

Dentro alla culla una bambola.

Sembra che ti fissi.

Ti volti a guardare il piccolo fantasma del corridoio.
È scomparso. E con lui la sua bambola, che ora giace nel lettino.
Una certa frenesia ti spinge ad uscire, volendo abbandonare quel luogo.



Scena 2.3



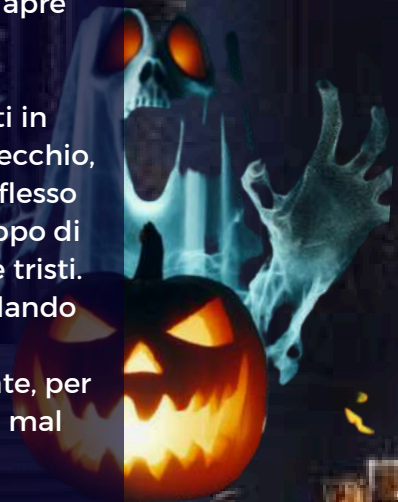
Lo spettro del bambino avanza lungo il corridoio, voltandosi di tanto in tanto e facendoti cenno di seguirlo. Ogni porta sul lato sembra però serrarsi ad ogni passo, rumore di chiavistelli che scorre o chiave che gira nella toppa della porta, fino a quando il bambino si ferma davanti all'ultima porta in fondo al corridoio e scompare, lasciando soltanto la bambola al centro del pavimento. Un brivido freddo ti percorre la schiena, quando un mormorio ti sussurra **<Gioca con me...>** e la porta si apre lentamente, invitandoti ad entrare.

All'interno la stanza mostra numerosi vecchi giocattoli disposti in semicerchio, e al centro, appoggiato ad una parete, un grande specchio, dalla superficie ossidata dagli anni. Se ti avvicini, noterai che il riflesso nello specchio non rispecchia la stanza reale, ma mostra un gruppo di bambini immobili, pallidi, che sembrano fissarti con occhi vuoti e tristi. È impossibile certo, ma ti pare quasi che uno di questi stia scivolando fuori dallo specchio.

Lentamente, i riflessi dei bambini iniziano a sorridere sinistramente, per poi cominciare a muoversi in modo scoordinato, come pupazzi mal manovrati. Uno alla volta si accascieranno al suolo esanimi.

<...tutti morti...> è un sussurro che arriva da lontano.

Vite spezzate, che scompariranno avvolte nella nebbia, fino a quando lo specchio non rifletterà il tuo riflesso, e sentirai una gran voglia di abbandonare quel luogo, tornando rapidamente al corridoio e riuniti a chi era con te.



SCENA 3



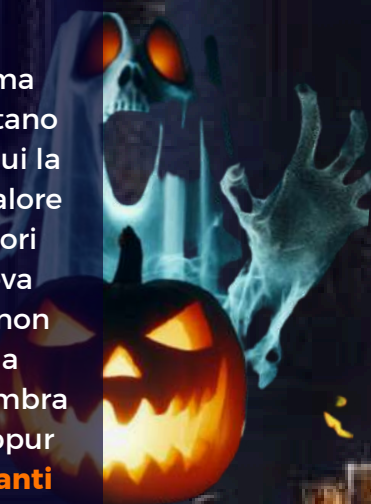
Sospinti dalle visioni terribili legate al piccolo bambino fantasma ritenete un'ottima idea inforcare quelle porte finestrate che portano sulla terrazza, dove divanetti e bracieri vi attendono. Ma anche qui la nebbia è presente, un fumo grave che vi avvolge, offuscando il calore delle braci e la luce vivida delle fiamme, riportando tutto ai colori ovattati della bruma. Un lamento, un urlo. Un fantasma si solleva davanti a te <... **Stanno arrivando! Fuggite sciocchi, fuggite!...**> non sapete se è possibile, ma l'impressione è che quel fantasma sia spaventato. <... **la festa... la festa ha risvegliato forze oscure!**> sembra quasi piangere un secondo fantasma, una donna avvenente, seppur piuttosto morta < **Siamo vicini alla Notte. Il Velo è più sottile, tanti sono passati...**> i due fantasmi forse vi aiutano a comprendere la situazione quando iniziate a sentire il rumore ticchettante degli artigli di esseri mostruosi, semi trasparenti con le forme di scolopendre lunghe una quarantina di centimetri, che iniziano a palesarsi attraverso il vetro delle finestre. E alcune sono aperte.

Tira un d3

Se fai 1 vai alla scena 3.1

Se fai 2 vai alla scena 3.2

Se fai 3 vai alla scena 3.3





**HAI TIRATO IL
DADO?**

**SE SÌ, ALLORA
CONTINUA**



Scena 3.1

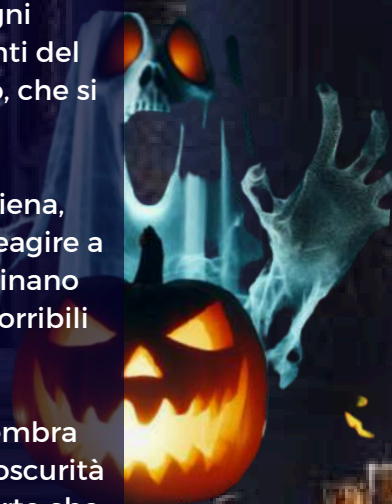


Dalle finestre aperte, le scolopendre fantasmatiche iniziano a strisciare lentamente verso l'interno, avanzando come in una danza sinistra e ordinata. Si muovono come se fossero guidate da una forza comune, formando cerchi attorno agli avventori, ma senza toccarli. Ogni scolopendra brilla di una luce eterea, come se portasse frammenti del Velo, e a un tratto le creature iniziano a emettere un sibilo ritmico, che si fonde con i lamenti dei fantasmi.

Osservi quella scena orribile avvertendo un brivido lungo la schiena, soprattutto quando ti rendi conto che le scolopendre sembrano reagire a ogni vostro movimento. Se qualcuno si muove, gli insetti si avvicinano leggermente, come attratti dalla vita che emanate, incalzandovi orribili verso il muro dove diverreste facilmente loro prede.

Ti sembra di essere osservato da queste creature, e ogni sibilo sembra vibrare direttamente nelle ossa. Ti stanno parlando. Ti mostrano l'oscurità del Velo, di cui loro fanno parte. Sono esse stesse Velo, sono la morte che striscia nella quotidianità. **< Andate! >** esclama la voce che potrai riconoscere come quella del fantasma che vi ha accolto, che si getta sul braciere. La sua energia pare bastare a rianimare quella fiamma e mentre questa si alza, scacciando le ombre del velo e quegli esseri immondi, il fantasma si consuma.

Un ultima volta lo sentirai **<... che Beleth possa accogliermi, ora....>**



Scena 3.2



Mentre le scolopendre si fanno più numerose, si percepisce un'ombra densa che scivola sotto i divanetti e i bracieri, spegnendo quasi del tutto le fiamme.

La donna fantasma appare di nuovo e mormora, angosciata: **<Non lasciate che vi tocchino... il Velo è troppo sottile!>**.

Le scolopendre si fermano brevemente, come se ascoltassero, poi alcune iniziano a salire lentamente sui divanetti, avvicinandosi sempre di più. Numerose, enormi e molto inquietanti, cominciano ad emettere un suono acuto che ti penetra direttamente nella mente. Non sai se è quello, ma cominci ad intravedere nelle scolopendre immagini veloci e distorte, frammenti di altre vite e volti ormai dimenticati, come se ogni scolopendra portasse con sé una memoria sepolta. Parti stesse del Velo, spiriti che non ce l'avevano fatta a trovare la pace e che avevano lasciato una traccia nel Velo stesso. Ogni viso appare e scompare in un battito di ciglia, lasciando solo ombre che si sciolgono come fumo. L'atmosfera diventa sempre più cupa e opprimente, mentre il fantasma della donna continua a ripetere **<Non lasciare che ti tocchino...>** mentre quelle bestie vomitate dall'abisso si avvicinano. È la fine. Diverrai anche tu un eco di una vita persa?

Te lo domandi forse o magari cerchi di mettere mano alla tua arma, quando un nuovo grido echeggia: **<NOOO!>** urla la voce che potrai riconoscere come quella del fantasma che vi ha accolto, che si getta sul braciere prossimo allo spegnimento. La sua energia pare bastare a rianimare quella fiamma e mentre questa si alza, scacciando le ombre del velo e quegli esseri immondi, il fantasma si consuma. Un'ultima volta lo sentirai **<... che Beleth possa accogliermi, ora....>**



Scena 3.3



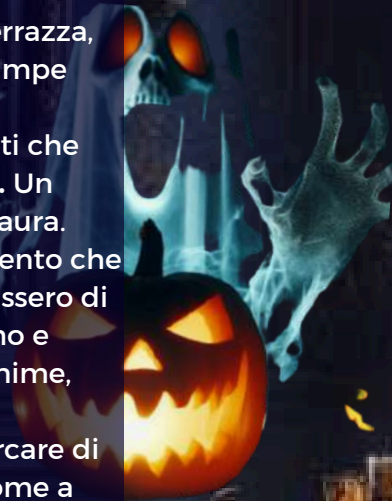
Improvvisamente, un vento gelido si alza sulla terrazza, nonostante il luogo sia riparato. Ti guardi intorno cercando di capire cosa lo stia generando, ma non lo puoi comprendere se non lo conosci. Questo è vento spirituale, pura energia che spazza il Velo e che ora sferza la nebbia che avvolge la terrazza, portando con sé una serie di lamenti indistinti.

Le scolopendre si fermano e si dispongono lungo il bordo della terrazza, come se ascoltassero il vento e i suoi richiami, attente, con le zampe anteriori sollevate come a voler combattere quelle voci.

Ad ogni folata, i lamenti si trasformano in frasi brevi e angoscienti che sembrano essere un messaggio **<Non restate...>**, **<Andate via!>**. Un messaggio verso di te e i tuoi compagni, cariche di angoscia e paura. Lentamente inizi a percepire volti e mani allungate tra le folate di vento che smuovono quella nebbia mortale, come se figure incorporee tentassero di attraversare il Velo. I fantasmi trasportati dal vento si avvicinano e scompaiono in rapida successione, un continuo susseguirsi di anime, sussurrando ciascuno un avvertimento diverso.

Un brivido ti scuote mentre gli esseri rimangono fermi, per poi cercare di mordere e colpire con le zampe le apparizioni che aleggiano, come a volerle far stare zitte.

< Andate!> esclama la voce che potrai riconoscere come quella del fantasma che vi ha accolto, che si getta sul braciere. La sua energia pare bastare a rianimare quella fiamma e mentre questa si alza, scacciando le ombre del velo e quegli esseri immondi, il fantasma si consuma. Un'ultima volta lo sentirai **<... che Beleth possa accogliermi, ora....>**



SCENA 4



Abbandonata la terrazza, un senso di urgenza vi spinge ad inforcare la grande scala a chiocciola che vi porterà dalla balconata interna del primo piano al piano terra dove tra i divanetti svetta l'albero attorno al quale è stata edificata la stanza su due piani.

L'albero è ancora decorato dopo la festa del 27, con delle bambole appese e alcune lunghe collane che riflettono la luce delle fiammelle. Cupo l'ambiente, anche se il tavolo imbandito posto a ridosso dell'albero vi pare una nota di normalità tranquillizzante. Anche la voce, suadente che udite potrebbe proprio essere quella di un gentile oste.

<Ma prego, venite signori, venite! Qui c'è tutto quello che volete, tutto quello di cui avete bisogno...>.

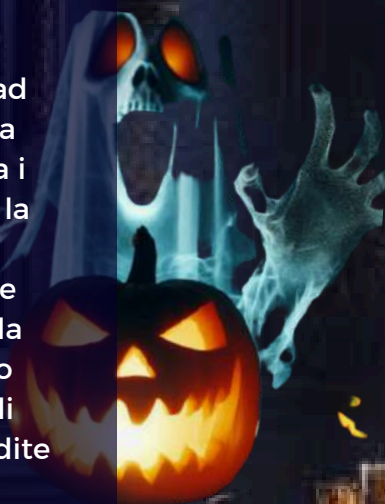
È convincente, non dovrete allarmarvi a quella voce e potreste quindi valutare di avvicinarvi al tavolo per prendere qualcosa di forte da bere.

Tira un d3

Se fai 1 vai alla scena 4.1

Se fai 2 vai alla scena 4.2

Se fai 3 vai alla scena 4.3





**HAI TIRATO IL
DADO?**

**SE SÌ, ALLORA
CONTINUA**



Scena 4.1



Ti avvicini al tavolo iniziando a guardare le bevande offerte e gli stuzzichini che sono qui disposti. Sicuramente è uno scherzo della tua mente vedere qualcosa muoversi sul tavolo, ma sei certo che invece hai notato qualcosa cadere dall'alto, dentro alla brocca contenente una bevanda dal vivido colore violaceo. Sollevi lo sguardo e puoi osservare che da una delle bambole cola un liquido denso. Non ci vuole un cerusico per capire che sia sangue. Sollevi ancora lo sguardo, andando ad incrociare degli occhi vitrei e spalancati, montati su un volto tondo sormontato da fili rossi, a foggia di capelli. La bocca è serrata. Punti stretti di filo nero la disegnano, ma al contempo la serrano, permettendole di emettere un tetro e prolungato mugugno.

Si dibatte, o almeno ci prova, legata a quelle corde che la tengono sollevata, mentre lacrime iniziano a sgorgare dagli. Occhi. Soffre? Finge? Forse vuol dirti qualcosa e tu hai una scelta da fare, potendo afferrare uno dei coltelli presenti:

Tagliare le corde che la sorreggono o magari allontanarti.

In entrambi i casi la bambola smetterà di agitarsi, tornando una inerte marionetta.

Se invece preferisci cercare di capire cosa dice, tagliando i punti che le segnano la bocca, potrai udire distintamente un sussurro, prima che l'ovatta fuoriesca spezzandone la magia:

<... eravamo vive anche noi...>.

Allontanarti ora è forse l'unica cosa che ti resta da fare.

Scena 4.2



Ti avvicini al tavolo con circospezione. Il cambio di registro ti stupisce leggermente, ma tutto sommato è piacevole pensare che tutto sia finito e che quegli orrori non siano che un ricordo. Sul tavolo delle brocche di un azzurro intenso, manicaretti, piatti e bicchieri, ma è il tintinnio che proviene dall'albero che ti attira per primo. Alzi lo sguardo a guardare quella lunga collana di specchietti e ninnoli che si muovono in quella brezza spettrale.

Un suono malinconico, che pare provenire da lontano, viene emesso da quei pendenti luccicanti, che ti attirano. Guardi le collane e li vedi.

All'interno di quegli specchietti alcune anime, ancora dalle parvenze umanoidi, ti fissano. Il loro sguardo è penetrante, stemperati nelle tonalità del bianco e del nero. Ti fissano, ne hai certezza. Come hai certezza di sentire voci lontane **<... vieni con noi... > ... <...c'è un posto per te...>** è vero? con uno sforzo guardi lo specchietto allineato al tuo volto. Non riflette nulla.

Non da subito **<... lasciati andare...>** sussurrano piacevoli. Mentre guardi nella superficie argentea, puoi notare che quell'ombra diviene sempre più simile a te. E al contempo i suoni provenienti dalla realtà sempre più lontani e ovattati.

Solo con un enorme sforzo di volontà, aggrappandoti ad un ricordo magari, o alle tue speranze e desideri, che riuscirai a distogliere lo sguardo da quel vetro. Appena succede l'incanto verrà rotto e tornerai pienamente cosciente.



Scena 4.3



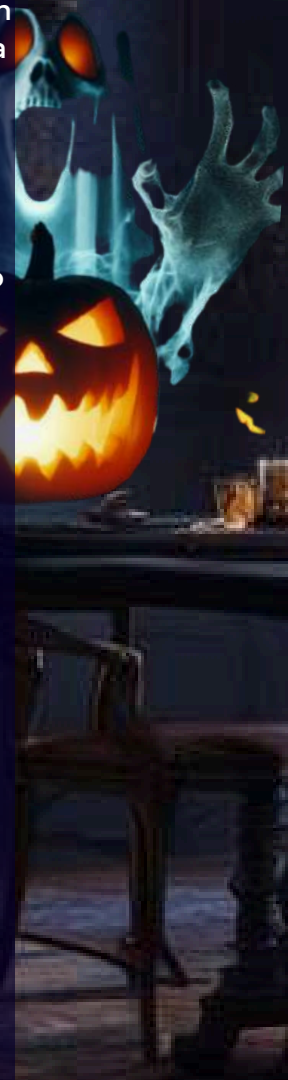
Come tutti stai per avvicinarti al tavolo per assaggiare il banchetto offerto, quando la tua attenzione viene richiamata dalla balconata superiore, dove eravate passati pochi momenti prima.


Vedi un'anima appesa alla balaustra. Gambe che scalciano alla ricerca di un appiglio, ma inesorabile il peso del suo corpo lo trascina verso il basso. Alza il volto etereo in direzione di qualcuno che si trova oltre il parapetto, dalla tua posizione puoi solo vedere un'ombra nera, ma udire distintamente le parole che vengono proferite **<Non lasciatemi cadere Maestro! Ho visto il fondo... e non c'è ritorno!>** la voce disperata riecheggia per la stanza **<Vi prego Maestro, provare a rubare l'essenza dell'albero ci ha maledettoooo...>** l'urlo si fa agghiacciante mentre molla la presa, iniziando a cadere nel baratro.


Sembra che la distanza si sia ingigantita tra la balconata e il suolo, mentre puoi vedere l'ombra nera tendersi nel tentativo infruttuoso di afferrarlo. La dove ci dovevano essere gli occhi ora troneggiano due cavità vuote e scure, bruciate da ciò che avevano visto.

Si lancia a sua volta nel tentativo suicida di afferrare il proprio allievo, e il loro grido, disumano, riecheggerà carico di dolore.

Non arriveranno mai al suolo, scomparendo in quel volo che parrà interminabile. Quando ti riscuoti nulla sembra capitato.






SEI
SOPRAVVISSUTO
FINO AD ORA...
NON TI RESTA CHE
CONCLUDERE!

CONTINUA



SCENA 5

Tutti insieme procedete un po' scossi verso la sala principale, cercando di infilare lo spazio che divide il Salotto dell'Albero con la Sala generalmente ben illuminata. Qui un giovanotto, piuttosto grosso e vestito con eleganza, un cilindro in testa a coprire lunghi capelli neri mossi e un sigaro tra i denti, si palesa di fronte a voi, guardandovi attentamente **<si sì, è evidente! Voi siete gli invitati per la serata della Zucca! Ma certo prego proseguite dritti fino al bancone, lì verrete accolti come si conviene>** sorridendo vi invita a proseguire nella taverna in direzione del bancone. L'ambiente è reso artificialmente cupo grazie a drappi scuri, luci fioche di candele e lanterne, zucche intagliate in maniera mostruosa e qualche teschio ornano i tavoli della sala principale. Ragnatele pendono dalle travi e una foschia artificiale aleggia per la stanza.

Giunti nei pressi del bancone l'idea di partecipare a quella serata di cui vi aveva parlato il ragazzo non vi affascina più. Vi sentite stranamente rilassati, come se vi foste tolti un peso. Non è un ricordo cosciente, ma vi pare di aver passato del tempo lì dentro ed esorcizzato qualche antico dolore o moderna paura. Il vostro umore migliora drasticamente, vi sentite allegri e pieni di vita, un contrasto netto con ciò che avete vissuto e che ricorderete certo, ma nei toni più rilassati di una vecchia fiaba dell'orrore, che vi ha accompagnato.

Ma ora è il momento di bere e divertirsi,
fino a quando l'oste non vi saluterà,
ringraziandovi per essere stati alla **Serata della Zucca!**

