



POWER UP

FOLKSONG

Jadel Andreetto

Folksong

Un viaggio nelle terre del sogno

Equilibrio

L'eterna lotta tra bene e male ha raggiunto lo stallo. Per la prima volta dopo eoni creazione e distruzione sono in perfetto equilibrio. Per ogni creatura che spira ne nasce un'altra, che sia un essere umano, un animale o una pianta. L'ago della bilancia è fermo, ed è in questa immobilità che si insinua un'entità che era in attesa nel vuoto da prima della luce e dell'oscurità: il caos, né vita né morte, sogno. Le forze primigenie sono bloccate sulla soglia e non riescono più a controllarla. **Hypnos** ha aperto una crepa al confine scatenando la sua progenie, la stessa che da millenni abita il sonno degli esseri umani alimentando le leggende del folklore popolare.

Durante l'equinozio di primavera, quando giorno e notte sono pari, si apre la prima faglia. Le persone che si addormentano non si svegliano più e restano intrappolate nel mondo onirico mentre troll, fate, elfi, folletti, coboldi, basilischi, streghe, ninfe, driadi, krampus, ecc. scorrazzano

per il vecchio continente in attesa dell'avvento del **Signore dei Sogni** previsto per l'equinozio d'autunno.

Le uniche persone che non cadono preda del sonno durante l'invasione onirica stanno studiando o leggendo il **Grimorio Fabularum**, un antico testo che contiene tutte le leggende e le creature del folclore europeo. Tra loro c'è anche l'antropologa **Tessa Jung**.

Non temerai i terrori della notte

Tessa Jung è un'antropologa brillante la cui vita è stata plasmata da un legame inconsapevole con il mondo dei sogni. Non è un'eroina convenzionale: niente armi da fuoco o abilità di combattimento, solo una mente acuta forgiata da anni di studio e un passato tormentato che nasconde verità più profonde di quanto immaginasse.

Da bambina, le sue notti erano popolate da incubi vividi e ricorrenti. Mentre altri bambini dimenticavano i loro sogni al risveglio, le visioni di **Tessa** persistevano: creature grottesche e affascinanti, simili eppure diverse da quelle delle fiabe della buonanotte. Questi terrori notturni, invece di sopraffarla, hanno acceso in lei una curiosità insaziabile.

La sua biblioteca personale è cresciuta insieme a lei: prima libri illustrati di favole, poi tomi accademici, fino a rare trascrizioni di leggende dimenticate. Quello che sembrava

un percorso di studi guidato dalla passione era in realtà un sentiero tracciato da forze più antiche: ogni incubo, ogni storia, ogni leggenda decifrata era un filo che la legava sempre più strettamente a **Hypnos**.

È **Oberon**, l'enigmatico folletto, a svelare gradualmente a Tessa la verità sulla sua connessione con **Hypnos**. Come ogni creatura del folclore, però, le sue rivelazioni hanno un prezzo. Ogni verità che condivide solleva nuove domande sulla sua vera natura e le sue reali intenzioni. È davvero un alleato contro **Hypnos** o sta tessendo una trama più sottile e oscura? Le sue apparizioni, sempre al momento giusto ma mai completamente rassicuranti, lasciano **Tessa** in bilico tra gratitudine e sospetto.

La verità emerge solo quando il mondo inizia a piegarsi verso il caos: quei sogni terrificanti erano piccole crepe nella realtà, tentativi di **Hypnos** di infiltrarsi nel mondo dei mortali attraverso le menti più sensibili. **Tessa** era uno dei suoi canali inconsapevoli, un ponte tra realtà e incubo. La sua conoscenza enciclopedica del folclore, costruita per dare un senso ai suoi terrori infantili, ora è la sua unica arma per sopravvivere in un mondo in cui quelle creature stanno diventando realtà.

Mentre viaggia attraverso un'Europa trasformata dall'invasione onirica, **Tessa** non sta solo cercando di salvare il mondo: sta seguendo le tracce del suo passato, destreggiandosi tra le mezze verità di **Oberon** e gli echi dei suoi incubi d'infanzia. Il folletto sembra conoscere molto più di quanto riveli, e ogni sua parola potrebbe essere sia una chiave per la salvezza che parte di un inganno millenario. In questo gioco di specchi e ombre, chi è

veramente **Oberon**? Un antico nemico di **Hypnos** o un manipolatore che sta usando **Tessa** per i suoi scopi? La risposta potrebbe essere più inquietante della minaccia stessa che **Tessa** sta cercando di fermare.

Hey Ho, let's go! Un vortice di piume

Tessa si trova in università oltre l'orario di chiusura per esaminare una delle 27 copie di un antico tomo da poco in prestito alla sua facoltà; in tutto l'edificio, oltre a lei, c'è solo il custode.

La faglia si allarga e, ogni volta che una creatura supera il confine, le illustrazioni sbiadiscono fino a sparire del tutto.

L'antropologa sta esaminando una pagina dedicata alle lamie, quando le linee del disegno sembrano liquefarsi per poi evaporare.

In un primo momento, alla luce della lampada Churchill, la donna crede di essere preda della stanchezza, in fondo è tutto il giorno lavora senza sosta.

Si stiracchia, si stropiccia gli occhi e va in bagno a sciacquarsi il viso, senza badare al custode che russa nel suo stanzino. Tornata in sala, riprende in mano il **Grimorio** e inizia a sfogliarne le pagine, rendendosi conto, incredula, che le illustrazioni sono scomparse davvero. Scossa e un po' spaventata, si avvicina alla finestra con il libro tra le braccia. La strada, illuminata da una strana luce iridescente, è insolitamente tranquilla. In lontananza solo il suono fioco di un allarme di un'auto rompe il silenzio.

Mentre scruta la notte oltre il proprio riflesso nel vetro, un volto deforme appare improvvisamente con un tonfo. È una donna-uccello, con occhi rossi, becco acuminato e unghie che raspano sulla superficie trasparente. **Tessa** indietreggia, inciampa e cade a terra. La creatura rompe la sottile barriera che le separa da lei e si insinua nella biblioteca in un delirio di piume. L'antropologa lascia cadere il tomo, che si apre; scalcia e tenta di ripararsi con le braccia, mentre un vortice risucchia tra le pagine la creatura che l'ha aggredita. L'inchiostro si muove sulla carta, ridisegnando l'illustrazione della lamia e formando alcune parole. **Tessa** deglutisce, le gira la testa, ma si fa forza. Legge sottovoce il testo appena apparso, muovendo appena le labbra e quando finisce si sente pervasa da un'indescrivibile energia. Un tonfo improvviso proviene dalla stanza del custode, l'antropologa si volta di scatto, urta il bancone della biblioteca e lo fa volare contro la parete come fosse di cartone.

È confusa, stringe lo schienale di una sedia e lo sbriciola. Si guarda attorno e comincia a notare alcuni particolari che le erano sfuggiti: il pavimento sembra liquido, le pareti sono infestate di funghi, le porte sono ovali. Infilta il **Grimorio** nella borsa e si avvia verso la stanza del custode, lo trova a terra. Deve essere caduto dalla sedia nel sonno. Si avvicina e lo sente russare. Lo scuote, ma non c'è nulla da fare. Prende il telefono dalla tasca, prova a chiamare il numero d'emergenza, ma non risponde nessuno. Prova a chiamare amici e parenti, ma niente. Le tremano le mani, ma si fa coraggio ed esce dall'edificio. L'allarme ha smesso di suonare. Appena varcata al soglia si accorge che una donna sta dormendo sui gradini della facoltà, una persona è stesa a terra accanto a una bicicletta dalle ruote quadrate e un'automobile coperta di muschio si è schiantata contro il

muro. L'aria vibra, la luce dei lampioni ha degli aloni circolari cangianti come arcobaleni, il cielo notturno è solcato da un'impossibile aurora boreale.

Stringe la tracolla della borsa con il tomo e si avvia per le strade desolate della città verso casa attraverso un paesaggio sempre più straniante. I fiori delle forsizie sono denti umani, i marciapiedi sono coperti d'erba. L'energia che l'ha travolta poco prima comincia a scemare, quando arriva nei pressi di un ponte. L'acqua del torrente è una colata di oro fuso, la ringhiera è ricoperta di scaglie e lische di pesce. A metà si ferma, si affaccia e quando la mano enorme e pietrificata di un troll le afferra la caviglia urla. Prova a divincolarsi, ma non ce la fa, nonostante la forza residua non si sia del tutto esaurita. Disperata prende il tomo dalla borsa e lo apre... Chiude gli occhi. Il tempo sembra fermarsi e quando li riapre, la figura del troll si è delineata sulla pergamena. Legge il testo che lo accompagna e si sente pervasa da una forza devastante. Si afferra al corrimano del ponte che, sotto il suo tocco, si trasforma in pietra.

Ha studiato per anni il folclore e le leggende europee, sa che i troll fanno parte della tradizione nordica e che non dovrebbero trovarsi da quelle parti. Si precipita verso casa, tra auto ferme in mezzo alla strada con persone addormentate negli abitacoli e gente che dorme sul marciapiede. Si sente l'ultima donna sulla terra.

Anche le mura domestiche sono deformate dal sogno. A volte si tratta di dettagli, come le gambe di un tavolo che sono zanne di narvalo, in certi casi si tratta invece di prospettive distorte o scenari terrificanti. Ha bisogno di riposare ma ha paura di addormentarsi. Accende il computer e accede al database comune delle facoltà europee in cerca di informazioni sulle creature che ha

incontrato oltre a quelle contenute nel **Grimorio**. Nella bacheca interfacoltà ci sono un paio di messaggi. Non è l'unica in quella situazione. Sembra che qualcun altro sia rimasto sveglio. Sta per scrivere anche lei, quando fuori dalla finestra un bagliore illumina a giorno la casa. Si affaccia e scorge una torre luminosa crescere come un'enorme pianta deforme tra le case nel centro della città.

La struttura irradia una luce rosa cangiante che squarcia il cielo notturno. **Tessa** prende coraggio e decide di andare a vedere.

Di faglie, portali, varchi e soglie

La torre non è solo un anomalo spettacolo da incubo (*vedi appendice*); avvicinandosi, l'antropologa sente un richiamo, una forza che la spinge ad attraversare la soglia d'ingresso. Scopre che la torre è in realtà un portale, un mezzo per muoversi istantaneamente in luoghi remoti d'Europa, dove le faglie tra realtà e mondo onirico sono più intense. Prima di avvicinarsi sorge un rapido movimento. Una piccola creatura le vola attorno e poi scompare. **Tessa** non le dà troppo peso, pensa che sia solo una delle tante stranezze a cui sta assistendo, anche se in realtà è il primo di tanti incontri che farà con un'entità molto speciale conosciuta come **Oberon** che l'accompagnerà nel corso della sua odissea onirica tra le leggende europee.

Per accedere alla torre-portale, **Tessa** dovrà affrontare la creatura più temibile che dimori in quel luogo di confine tra sogno e realtà. Si tratta di un essere antico che si muove nell'ombra, un mostro del folklore locale che cambia in base al luogo in cui ci si trova e agisce come un guardiano tra i due mondi, pattugliando senza sosta la base e le stanze della torre.

Il **Guardiano della soglia** (*vedi appendice*) non può essere sconfitto con la forza o l'inganno, poiché percepisce ogni movimento, ogni respiro, e ha la capacità di prosciugare la forza vitale dei suoi nemici solo avvicinandosi a loro. **Oberon**, conoscendo i segreti del **Grimorio**, riappare e avverte **Tessa** che l'unico modo per sopravvivere a questo incontro è ricorrere all'astuzia e alla magia, poiché il **Guardiano** è vulnerabile a un antico incantesimo dimenticato, nascosto tra le pagine sbiadite del libro. L'antropologa dovrà quindi usare tutta l'esperienza accumulata per lanciare un incantesimo e intrappolare il **Guardiano della soglia**, imprigionandolo come le altre creature.

Il duello finale con il **Guardiano** è un momento cruciale, poiché mette alla prova la risolutezza e le abilità di **Tessa**, ma anche la sua capacità di distinguere tra la forza brutta e il sottile equilibrio di magia e astuzia necessario per sconfiggere la creatura. Solo battendo il **Guardiano della soglia**, l'eroina riuscirà a guadagnare l'accesso al portale della torre e continuare la sua missione contro **Hypnos**, sempre più vicino al compimento del suo piano di distruzione.

Nel viaggio di Tessa, il **Guardiano della Soglia** è molto più di un nemico: è un simbolo delle transizioni, capace di mutare forma per riflettere i miti e le paure di ogni regione. Le sue incarnazioni – dal Krampus in Austria al Dullahan in Irlanda – incarnano la cultura locale, costringendo la protagonista a un confronto non solo fisico ma anche simbolico e culturale.

Lo scontro finale con **Hypnos**, rappresenta il culmine di questo percorso, dove **Tessa** affronta una sintesi di tutte le sue esperienze e abilità acquisite, completando il suo viaggio di trasformazione e comprensione. Il **Guardiano** non è solo un ostacolo, ma un mentore oscuro e distorto che guida il giocatore attraverso un viaggio narrativo, culturale e filosofico.

Sogno o son desto?

Tessa si rende conto che per fermare **Hypnos**, deve percorrere l'Europa e chiudere le faglie, affrontando e catturando le creature mitiche che si annidano in ogni area infestata. Ogni piano della torre sembra un diverso corridoio di tempo e spazio, collegato a un'altra città o villaggio europeo in una geografia schizoide che va ricomposta (*vedi appendice*). Salendo, si aprono portali che conducono a luoghi iconici della tradizione mitologica europea, come i monti scandinavi infestati dai troll, i boschi della Foresta Nera con le streghe e i coboldi, le brughiere irlandesi popolate da banshee e kelpie. Ogni

luogo è devastato dalla presenza di creature che sono emerse dal folclore locale e che ora vagano per le città e campagne seminando il caos.

Durante il viaggio, **Tessa** non solo affronta le creature mitologiche, ma acquisisce anche una parte del loro potere risucchiandole nel libro. Incontra altri sopravvissuti, studiosi, mistici e spiriti legati al folclore, che le forniscono indizi cruciali e conoscenze che amplificano il potenziale del **Grimorio**. Questo tomo, inizialmente un semplice compendio di creature, diventa progressivamente un potente strumento, capace di legare a sé le forze delle entità catturate.

Ogni scontro con una creatura rappresenta una conquista che va oltre la semplice vittoria: **Tessa** non solo deve sconfiggere i nemici, ma anche saperne carpire l'essenza. Catturando un troll, ad esempio, può assorbire la sua forza bruta e utilizzarla per abbattere muri che altrimenti sarebbero insormontabili. Sconfiggere una banshee le conferisce la velocità necessaria per attraversare territori in rovina, evitando trappole mortali e pericoli imminenti... Conquistando l'astuzia dei folletti, Tessa guadagna la capacità di eludere le minacce più subdole, utilizzando il loro ingegno per manipolare gli ambienti o ingannare gli avversari.

Con ogni creatura catturata, il libro si arricchisce e diventa più potente, dotando Tessa di nuove abilità che le serviranno nei combattimenti sempre più ardui.

Questo processo di acquisizione delle abilità non è solo un vantaggio meccanico, ma anche una parte fondamentale del percorso di crescita del personaggio. Ogni creatura che cattura le insegna qualcosa.

Il **Grimorio** diventa così un elemento di progressione e apprendimento.

Ogni nuova abilità, seppure temporanea, diventa uno strumento indispensabile per superare le prove e, al contempo, un riflesso del cambiamento che avviene attraverso il contatto con il mito, il folclore e la lotta interiore della protagonista.

Ogni volta che si avvicina a un portale **Tessa** percepisce una presenza oscura che attende, un enorme occhio nel buio che si schiude molto lentamente. **Hypnos** proietta la sua coscienza nel varco, spingendo sempre più creature a invadere il mondo reale. Ogni giorno che passa è un avvicinamento all'equinozio e segna una nuova ondata di energia per il **Signore dei Sogni**, che tenta di espandere la rete di faglie fino a trasformare il mondo intero in un incubo eterno.

La missione di **Tessa** diventa sempre più urgente: deve raccogliere informazioni, incontrare altre persone come lei, scoprire il mistero dietro l'origine delle faglie e affrontare **Hypnos** stesso prima che il confine tra sonno e realtà scompaia per sempre. Avanzando nel gioco, si trova ad affrontare situazioni ispirate ai miti e ai racconti locali, combattendo in una corsa contro il tempo per sigillare le faglie e salvare l'umanità da un eterno oblio onirico.

Tessa, mentre si avventura nelle strade desolate della città, si imbatte in un personaggio sorprendente: un piccolo folletto di nome **Oberon**. Alto quanto una tazza da tè, con occhi brillanti e orecchie a punta, lo spiritello appare all'improvviso in un lampo di luce argentea. Il suo aspetto buffo, con un cappellino sgualcito e vestiti sgargianti, cela la sua incredibile potenza. Ma al di là del

suo fare spiritoso, **Oberon** è una creatura saggia e determinata, capace di manipolare incantesimi antichi e di conoscere i segreti più oscuri del **Grimorio Fabularum**.

Oberon non è un alleato comune: essendo uno spirito del folclore, è sempre comparso nei più antichi miti europei, ma ora è intenzionato a ostacolare **Hypnos**, che vede come una minaccia non solo per gli esseri umani ma anche per il suo stesso mondo. A differenza delle altre creature, che anelano a infrangere la barriera tra sogno e realtà, **Oberon** sa che l'equilibrio è fondamentale: gli umani non possono vivere in un sogno eterno, così come le creature fantastiche non possono sopravvivere in un mondo concreto. Convinto che **Tessa** possa salvare entrambi i regni, il folletto decide di seguirla, comparando nei luoghi più impensati: un riflesso in un bicchiere d'acqua, l'ombra di un quadro o persino nel luccichio di una moneta sul pavimento.

Oberon è una guida e uno stratega indispensabile, anche se ha un secondo fine. Ogni portale conduce l'antropologa a una città o una zona europea colpita dall'invasione di creature del folclore locale, che lei deve fronteggiare, collezionando conoscenze e talismani necessari per sigillare ogni faglia. Il folletto, con la sua capacità di passare inosservato e di captare le energie dei luoghi, aiuta l'eroina a individuare le fragilità dei portali e a sventare le insidie preparate da **Hypnos** (*vedi appendice*).

Il Grimorio

Il **Grimorio Fabularum**, l'antico libro che descrive ogni creatura del folclore europeo, è avvolto in un'aura di mistero. Di questo tomo leggendario esistono solo 27 copie, sparse in luoghi segreti e protetti d'Europa. Ogni copia è unica, custodita da biblioteche, accademie e collezionisti privati, e ognuna sembra avere un diverso livello di potere, ma allo stesso tempo sembra anche far parte di un'unica antica rete di conoscenze.

Oberon sa che le copie del tomo sono fondamentali: rappresentano l'unico strumento in grado di contenere l'avanzata del **Signore dei Sogni** e delle creature da lui evocate. **Tessa**, trovandosi una di queste rare copie tra le mani, non può ignorare il peso del destino: ogni volta che una creatura del folclore attraversa la soglia tra sogno e realtà, le illustrazioni nel **Grimorio Fabularum** iniziano a svanire. Questa scomparsa di inchiostro rivela che il mondo del folclore è a rischio, dissolvendosi lentamente insieme alle sue antiche magie.

Il Krampus è nei dettagli...

FOLKSONG è un'avventura dalle tinte dark che intreccia folclore, miti antichi e l'eterna battaglia tra forze primigenie. Sullo sfondo di un mondo moderno intrappolato in uno stato di sogno senza fine, la protagonista, **Tessa Jung**, un'antropologa esperta di leggende europee, si trova suo malgrado al centro di una crisi cosmica. **Hypnos**, signore del sonno, ha trovato un varco tra sogno e realtà e lo sta ampliando, scatenando le creature del folclore.

La svolta

La svolta avviene durante l'equinozio di primavera, quando il confine tra giorno e notte è al minimo, facilitando l'apertura della prima "faglia", una crepa che lascia fluire le creature da incubo nel mondo umano. Il **Grimorio Fabularum**, un antico tomo con solo 27 copie in tutta Europa, è l'unico baluardo di conoscenza contro l'invasione di **Hypnos**. Chiunque studi il **Grimorio** non cade nel sonno e riesce a resistere alla maledizione, diventando consapevole della minaccia onirica. Questo libro, tuttavia, è più di un semplice catalogo: man mano che le creature oltrepassano il confine, le sue pagine si svuotano e si riempiono di nuove parole e incantesimi, intrappolando esseri fantastici e donando a **Tessa** poteri soprannaturali temporanei.

Il **Grimorio Fabularum** è il fulcro del gameplay e funziona come:

Bestario vivente: Ogni creatura catturata viene catalogata con debolezze, poteri e storia

Sistema di progressione: Più creature vengono sigillate, più potente diventa il libro.

Puzzle dinamico: Le pagine si riorganizzano formando nuovi pattern e rivelando segreti.

Fonte di poteri: I poteri acquisiti si combinano in modi unici (es: urlo sonico della banshee + forza del troll)

Il viaggio

Tessa scopre che per chiudere definitivamente le faglie, dovrà viaggiare attraverso l'Europa, seguendo la scia di caos lasciata dalle creature oniriche. La torre, che appare nella notte come un faro oscuro, funge da portale verso antiche roccaforti del folclore. Ogni piano della torre è un passaggio verso un nuovo luogo infestato: i fiordi scandinavi popolati dai troll, le lande britanniche dove dimorano le banshee, i castelli tedeschi con i coboldi . In ogni tappa, l'antropologa risolve enigmi ispirati a miti locali e si cimenta in scontri con creature potenti che richiedono di sfruttare conoscenze folkloriche e strategie magiche.

Ogni portale nelle torri conduce a un luogo diverso come per esempio:

La Foresta Nera (Germania)

Creature: Coboldi , lupi mannari, Freischützen

Ambiente: Castelli in rovina e miniere abbandonate

Temi: Industrializzazione vs natura selvaggia

Le brughiere d'Irlanda

Creature: Banshee, giganti e lepercauni

Ambiente: Brughiere nebbiose, circoli druidici e loch misteriosi

Temi: Morte, rinascita, ricchezza e sfortuna

I Fiordi (Scandinavia)

Creature: Troll e draugr

Ambiente: Villaggi vichinghi e grotte ghiacciate

Temi: Forza primordiale e saggezza antica

Le Terre Slave

Creature: Baba Yaga e Vodyanoy

Ambiente: Foreste profonde e paludi mistiche

Temi: Trasformazione e inganno

Un alleato (?) imprevisto

Tra gli alleati di **Tessa** c'è **Oberon**, un folletto antico e imprevedibile. La sua apparenza innocua cela un potere incalcolabile e una saggezza millenaria. **Oberon** è un personaggio sfuggente, spesso ironico e provocatorio, ma nutre una forte avversione per **Hypnos**, convinto che né il mondo degli umani né quello onirico possano esistere senza il rispetto dell'equilibrio tra sogno e realtà. Sebbene non possa combattere direttamente contro **Hypnos**, il folletto aiuta **Tessa** a usare al meglio i poteri del **Grimorio**.

Compare nei modi più imprevedibili, come un riflesso in un bicchiere o un'ombra guizzante, e la guida senza mai esagerare, mantenendo quell'aura sfuggente tipica degli esseri del folclore.

Il folletto interviene in modi specifici:

Suggerimenti criptici: Parla attraverso indovinelli e metafore

Prove di valore: Sottopone Tessa a sfide per testare la sua determinazione

Memoria vivente: Racconta storie del passato che si rivelano cruciali

Guida morale: Spinge Tessa a riflettere sulle conseguenze delle sue azioni

Da grandi poteri onirici...

Durante la sua missione, **Tessa** acquisisce poteri dalle creature che sigilla nel **Grimorio**: la forza di un troll per sfondare barriere, l'urlo sonico della banshee per abbattere gli ostacoli o aprire varchi nelle faglie, o l'astuzia di un folletto per sottrarsi agli incantesimi. Ogni abilità diventa più forte man mano che il **Grimorio** si arricchisce, ma il libro richiede anche sacrifici: ogni volta che l'eroina usa i poteri del **Grimorio**, si avvicina al mondo onirico, rischiando di perdere il contatto con la realtà.

La progressione Di Tessa:

Sviluppo dei Poteri - Da studiosa a praticante di arti mistiche

Apprendimento di rituali antichi - Padronanza crescente del Grimorio

Evoluzione Personale - Scoperta dei legami personali con il mondo folclore

Confronto con le proprie paure e desideri - Scelte morali che influenzano la sua natura

Il Signore dei Sogni

Al centro della crisi c'è **Hypnos**, una presenza ancestrale che tenta di sovrastare il confine tra sonno e veglia, avvicinando la terra a uno stato perenne di incubo. La rete di faglie aumenta d'intensità con l'avvicinarsi dell'equinozio autunnale, quando giorno e notte tornano in equilibrio. Il Signore dei Sogni attinge potere da ogni sogno che trattiene intrappolato, crescendo sempre più forte e espandendo la sua influenza. La torre è l'ultimo baluardo prima del confronto finale, dove le creature più antiche e potenti del folclore proteggono l'accesso alla sala centrale, dove dimora **Hypnos**.

L'ultimo stadio è “la sala del trono” di **Hypnos**

Ambiente: Architettura degna di Piranesi che sfida le leggi fisiche

Temi: La natura dei sogni e della realtà, il rapporto tra psiche e corpo. Per dirla con Pedro Calderón de la Barca: la vita è sogno...

La resa dei conti

Mentre **Tessa** si avvicina all'epicentro, scopre la verità sulle origini delle faglie e su come **Hypnos** abbia manipolato i sogni degli umani per secoli, nutrito dalle paure collettive. Ogni passo verso la sua sala richiede a l'antropologa non solo di combattere, ma di scoprire i legami ancestrali che uniscono il mondo reale al mondo onirico.

FOLKSONG è il viaggio di **Tessa Jung** tra le leggende europee fino alla sfida finale, in cui la nostra eroina sarà costretta a scegliere se sigillare il confine per sempre o trovare una soluzione che consenta un'interazione e un nuovo bilanciamento tra sogno e realtà che faccia uscire dallo stallo il ciclo di vita e morte, veglia e sonno. **Hypnos** e **Oberon** rappresentano i poli opposti di questa dualità, e **Tessa** è la chiave di volta di un equilibrio che potrebbe riplasmare entrambi i mondi.

Le scelte durante il gioco influenzano tre possibili conclusioni:

Scissione

Sigillare definitivamente il mondo onirico

Conseguenze: Perdita della magia, sonni senza sogni che conducono alla stabilità, ma anche a una certo grigiore depresso.

Fusione

Creare ponti regolati tra i due mondi

Conseguenze: Coesistenza tra sogno e realtà. Divertente, ma rischiosa. Come vivere in un modo costantemente sotto oppiacei.

Trasfigurazione

Tessa diventa guardiana dell'equilibrio e prende il posto di **Hypnos**.

Conseguenze: Sacrificio personale per un nuovo equilibrio tra vita e morte.

Recap

In **FOLKSONG** il folclore europeo irrompe nella nostra realtà attraverso misteriose faglie dimensionali. Al centro della storia c'è **Tessa Jung**, un'antropologa specializzata in leggende europee, che si ritrova a fronteggiare una crisi cosmica scatenata da **Hypnos**, l'antico Signore dei Sogni.

LA MINACCIA

Durante l'equinozio di primavera, quando il confine tra giorno e notte si assottiglia, **Hypnos** apre la prima "faglia" tra il mondo onirico e quello reale. Questa frattura permette alle creature del folclore di riversarsi nel nostro mondo, mentre l'umanità sprofonda in uno stato di sonno perpetuo.

IL GRIMORIO FABULARUM

L'unica difesa contro questa invasione è il **Grimorio Fabularum**, un rarissimo tomo di cui esistono solo 27 copie in tutta Europa. Il libro non solo protegge chi lo studia dalla maledizione del sonno, ma ha proprietà uniche:

Cattura e sigilla al suo interno le creature folkloriche

Si aggiorna autonomamente con nuove informazioni e incantesimi

Conferisce a **Tessa** poteri temporanei basati sulle creature catturate.

IL VIAGGIO ATTRAVERSO L'EUROPA

La missione di **Tessa** la porta a esplorare luoghi mitici in tutta Europa, accessibili attraverso una misteriosa torre che funge da portale:

I fiordi scandinavi dei troll

Le lande britanniche delle banshee

I castelli tedeschi infestati dai coboldi

ALLEATI E NEMICI

Oberon: Un antico folletto che, nonostante la natura dispettosa, aiuta **Tessa** a decifrare il **Grimorio**. Appare in modi imprevedibili e mantiene un'aura di mistero

Hypnos: Il Signore dei Sogni che trae potere dalle paure collettive dell'umanità, crescendo più forte con ogni sogno intrappolato

MECCANICHE DI GIOCO

Poteri del Grimorio: **Tessa** può acquisire abilità dalle creature catturate (forza dei troll, urlo delle banshee, astuzia dei pixie)

Sistema di Rischio: Più usa i poteri del **Grimorio**, più rischia di perdere il contatto con la realtà

Enigmi basati sul folclore locale

Combattimenti strategici che richiedono conoscenze mitologiche

LA SCELTA FINALE

Il gioco culmina con una decisione cruciale:

Sigillare per sempre il confine tra sogno e realtà sconfiggendo **Hypnos** e lasciando che sia **Oberon** il nuovo e unico Signore dei Sogni a cui pagare un tributo in termini di anima e tempo per poter sognare e non impazzire. (*Vedi appendice*)

Trovare un nuovo equilibrio che permetta la coesistenza dei due mondi

TEMI PRINCIPALI

L'equilibrio tra sogno e realtà

Il potere delle leggende antiche

Il prezzo della conoscenza

La dualità tra ordine e caos rappresentata da **Hypnos** e **Oberon**

Appendice

Nel profondo della notte...

IL GUARDIANO DELLA SOGLIA: NATURA METAMORFICA E RUOLO DA “BOSS”

Il **Guardiano della Soglia** è un’entità ludico-narrativa che incarna il tema della trasformazione, spingendo il giocatore a esplorare non solo il mondo di gioco, ma anche il significato del superamento di confini fisici e simbolici. Ogni incontro con il **Guardiano** rappresenta una riflessione sul coraggio di affrontare le proprie paure e sul cambiamento, come nei miti e nel folklore. Più che un nemico tradizionale, è un’opportunità di crescita, sollevando domande esistenziali e invitando alla comprensione, non alla forza.

Ogni manifestazione del **Guardiano**, che muta forma in base ai contesti geografici e culturali, si collega a miti locali e arricchisce l’esperienza con meccaniche e atmosfere uniche. Gli scontri con il **Guardiano**, culmine di ogni capitolo, richiedono adattamento e strategia, offrendo momenti memorabili che esplorano la connessione tra leggende e mondi diversi.

Ogni incontro diventa un capitolo unico nella storia di **Tessa**, in cui le modalità di superamento influenzano lo sviluppo del personaggio.

IMPLICAZIONI DI GAMEPLAY

Ogni manifestazione del **Guardiano** non è solo un cambiamento estetico, ma una rielaborazione dell'entità che introduce meccaniche di gioco uniche: combattimenti evolutivi, ambienti dinamici che si modificano durante lo scontro, e la necessità di adattare le strategie in base alle abilità acquisite e alla comprensione dei contesti culturali e mitologici. Gli scontri diventano rituali di conoscenza, accompagnando la progressione narrativa della protagonista.

Le abilità del **Guardiano** includono: percezione totale dell'ambiente, capacità di mutare forma, attacchi che colpiscono corpo e mente, e semi-invulnerabilità a metodi di combattimento convenzionali.

MECCANICHE DEGLI SCONTRI

Il **Guardiano** è progettato per offrire battaglie intense e cinematografiche. Gli elementi chiave includono:

Adattabilità dell'arena: Ogni battaglia avviene in ambienti dinamici, influenzati dal Guardiano stesso, che sfrutta il territorio per rendere lo scontro ancora più

immersivo.

Fasi evolutive: Ogni boss segue una progressione in tre fasi che aumenta la difficoltà, spingendo Tessa a migliorare le sue capacità di combattimento e resistenza.

Conflitto diretto: Gli scontri si basano su meccaniche di combattimento fluide, con schivate, contrattacchi e l'uso delle abilità speciali di Tessa per superare i poteri del Guardiano.

ESEMPI DI GUARDIANO

Krampus (Austria): Un essere che sfrutta il gelo e la paura, con attacchi ad area e trasformazioni climatiche.

Warebouc (Francia), un ibrido tra capra e lupo, rapido, insidioso e selvaggio.

Dullahan (Irlanda): Un cavaliere senza testa che sfida la protagonista con ordigni e un cavallo spettrale.

Strigoi (Romania): Creature vampiriche che attaccano in gruppo e prosciugano energia vitale.

IN DETTAGLIO

Krampus

Nella regione alpina tra Austra, Solvenia e Italia, il **Krampus** si manifesta come una figura imponente che sfrutta il gelo e il terrore.

Le sue meccaniche di gioco rifletterebbero:

Capacità demoniache, ma terrene

Attacchi basati sulla forza fisica e sul terrore

Movimento vincolato alla forma e alla forza corporea

Meccaniche basate sulla potenza e l'astuzia

Fase 1: Utilizza catene che immobilizzano e attacchi ad area che richiedono rapidità nei movimenti.

Fase 2: Inizia a evocare una tempesta di neve, limitando la visibilità e aumentando la difficoltà nello schivare i suoi assalti.

Fase Finale: Il Krampus diventa un gigante fatto di ghiaccio, attaccando con colpi devastanti che richiedono precisione e tempismo per essere evitati.

Warebouc

In Lorena e nella Francia settentrionale: Il **Warebouc** si manifesta come un ibrido tra lupo e capra, feroce e imprevedibile. Le sue caratteristiche di gioco potrebbero includere:

Capacità di mutare rapidamente tra forme animali

Attacchi che sfruttano sia l'agilità caprina che la ferocia del lupo.

Meccaniche di inganno basate sulla imprevedibilità dei movimenti

Riferimenti ai rituali di trasformazione delle comunità rurali locali

- Fase 1: Alterna tra attacchi veloci e movimenti ingannevoli, costringendo **Tessa** a rispondere con rapidità e precisione.
- Fase 2: Aumenta la frequenza dei suoi attacchi e si divide in immagini multiple per confondere **Tessa**.
- Fase Finale: Ritorna alla sua forma unica, più feroce e letale, costringendo il giocatore a sfruttare al massimo le capacità di combattimento di Tessa.

Dullahan

In Irlanda, il Guardiano appare come il **Dullahan**, il cavaliere senza testa che cavalca un destriero spettrale come messaggero di morte. Le sue meccaniche di gioco rifletterebero:

Capacità di esistere in forma fantasmatica

Attacchi basati sulla maledizione e sul terrore

Movimento non vincolato alla forma corporea tradizionale

Meccaniche che sfidano la concezione stessa di vita e morte

- Fase 1: Il boss attacca a distanza lanciando la sua testa, che esplode in onde fragorose.

- Fase 2: Inizia a caricare con il suo cavallo, combinando attacchi ravvicinati devastanti con velocità e precisione.
- Fase Finale: Abbandona il destriero, diventando un'entità ombra che attacca a colpi rapidi di arma bianca.

Strigoi

Nell'area dei Carpazi e in Transilvania e nell'area dei Carpazi, il Guardiano si manifesta come un gruppo di **Strigoi** che agiscono in modo coordinato, unendo forze per sfidare **Tessa**. Le sue capacità di gioco potrebbero comprendere:

Possibilità di muoversi a metà tra mondo dei vivi e dei morti

Capacità di prosciugamento energetico

Attacchi che colpiscono sia il corpo che l'essenza spirituale

Meccaniche di rigenerazione e trasformazione

- Fase 1: Gli **Strigoi** attaccano in gruppo, alternando assalti rapidi e movimenti furtivi.
- Fase 2: Si uniscono in uno Strigoi maggiore, che utilizza abilità vampiriche per prosciugare l'energia vitale di **Tessa**.
- Fase Finale: la sete di energia rende il boss furioso, intensificando la frequenza e la potenza dei suoi attacchi.

Il Guardiano della Soglia: Hypnos, Signore dei Sogni

Nel climax del viaggio di Tessa, il Guardiano della Soglia assume la sua forma definitiva: Hypnos, il Signore dei Sogni. Custode delle transizioni tra realtà e immaginazione, Hypnos rappresenta l'essenza stessa del confine tra mondi, una figura che incarna il potere della trasformazione e della coscienza.

HYPNOS: IL BOSS FINALE

A differenza delle manifestazioni precedenti, che riflettevano i miti del folclore locale, Hypnos si erge come un'entità cosmica e universale, capace di trascendere culture e contesti geografici. È l'ultimo ostacolo che **Tessa** deve affrontare, un essere che sfida non solo la sua abilità, ma anche la sua comprensione della realtà.

Il “boss finale” appare come una figura fluida e inafferrabile, i cui contorni si trasformano. Il volto è una maschera mutevole, che riflette paure, sogni e desideri di chi lo guarda.

Hypnos domina il regno dei sogni, dove la realtà si piega e si ricrea a suo piacimento. Ogni attacco e movimento è avvolto in un'atmosfera onirica, in cui Tessa deve distinguere ciò che è reale da ciò che è illusione.

Lo scontro finale si svolge in un'arena da incubo in continuo mutamento, dove il confine tra reale e immaginario si dissolve.

Fasi dello Scontro:

La Frammentazione della Realtà: **Hypnos** attacca deformando l'arena e utilizzando visioni dei **Guardiani** precedenti.

Tessa deve muoversi in un campo di battaglia imprevedibile, in cui realtà e sogno si mescolano. **Hypnos** crea copie illusorie di sé e della protagonista, confondendo il giocatore e solo osservando con attenzione, si può distinguere il vero nemico.

Nell'ultima fase, il **Signore dei Sogni** rivela la sua forma più pura: una figura luminosa e immensa, che rappresenta l'intero ciclo del sogno e della veglia.

UN CONFRONTO METAFISICO

Hypnos è un custode della conoscenza, e la sua sconfitta richiede:

Conoscenza: Tessa deve dimostrare di aver compreso le lezioni dei Guardiani precedenti.

Resistenza: Hypnos attacca le paure più profonde di Tessa, spingendola a confrontarsi con i propri limiti emotivi e mentali.

Empatia: Per superare l'ostacolo finale, Tessa deve abbracciare la natura duplice del sogno, accettando sia l'illusione che la realtà come parte della sua crescita.

Nel sconfiggere **Hypnos**, **Tessa** non solo supera l'ultima barriera del suo viaggio, ma raggiunge una nuova consapevolezza. Il **Signore dei Sogni** non è solo un

nemico, ma un alleato che la sfida a prendere una decisione carica di responsabilità, come in ogni racconto mitico che si rispetti.

VEGLIA E SONNO O UNA FOLLIA GRIGIA?

Il gioco culmina in una decisione cruciale: trovare un nuovo equilibrio che permetta la coesistenza dei due mondi con le loro peculiarità o sigillare per sempre il confine tra sogno e realtà, ricacciando **Hypnos** nel reame dei sogni, come suggerito da **Oberon**.

La prima scelta significa comprendere cosa significhi vivere nella realtà con le responsabilità che ne derivano, pur mantenendo la capacità di sognare.

La seconda scelta, invece, ha un prezzo altissimo. Senza sogni e miti, l'umanità rischia di cadere in una follia grigia, costringendo gli individui a sacrificare un pezzo della loro anima all'ambiguo folletto per accedere al mondo onirico.

LA TORRE COME PORTALE

Struttura Architettonica

La torre è un dispositivo onirico che sfida le leggi della geometria fisica e della percezione. Costruita come un labirinto tridimensionale in continua mutazione, rappresenta un'architettura impossibile che si rimodella costantemente, riflettendo il caos generato dall'invasione delle creature del folclore. La sua funzione principale è quella di fare da rete di collegamento attraverso il portale tra vari punti d'Europa, anche se la loro dislocazione risulta caotica.

Caratteristiche Principali

- **Natura Mutevole:** La torre non è una struttura statica, ma un organismo architettonico fluido che si trasforma continuamente
- **Portali Dimensionali:** conducono a differenti regioni europee nella loro versione onirica e mitologica
- **Architettura da incubo:** Una struttura che sfida la logica, con murate che si piegano, scale degne delle opere di Piranesi
- **La rete di collegamenti è caotica.**

MECCANICA DI PROGRESSIONE



ttraveso il portale della torre Tessa si imbatte in:

1. Livelli tematici legati a diverse zone e mitologie europee
2. Ambienti che rappresentano le leggende locali
3. Zone di transizione tra dimensioni mitiche

ESEMPI

Scandinavia

- Ambiente: rocce a picco su fiordi vertiginosi, pareti scolpite da rune antiche.
- Creature: Troll massicci, elfi eterei.
- Caratteristiche: Gelo penetrante, venti impetuosi, fenomeni atmosferici estremi, con nebbie gelide e bagliori luminosi da aurora boreale.

Germania

- Ambiente: boschi labirintici, con alberi che sembrano contorcersi.
- Creature: Streghe, coboldi.
- Caratteristiche: Piante, radici, felci e funghi che spuntano dai sentieri, ombre che si animano. La foresta sembra respirare e mutare di continuo.

Irlanda

- Ambiente: brughiere nebbiose punteggiate di Dolmen e cerchi druidici, muri a secco e ruscelli.
- Creature: Banshee urlanti, kelpie acquatici, fate ingannatrici.
- Caratteristiche: Erba alta, suoni distorti e misteriosi, visioni ingannevoli, il paesaggio sembra vibrare.

DINAMICA NARRATIVA

La torre è un'entità viva che respira le storie delle terre che collega. Il portale conduce a una parte del affresco mitico europeo, con ambienti che si trasformano e creature che emergono dalle leggende più profonde.

Tessa non è solo una viaggiatrice, ma una restauratrice di equilibri antichi. Attraversare il portale della torre significa oltrepassare le fratture tra realtà, affrontare creature mitologiche di vario ordine e grado e riportare ordine in un mondo sull'orlo del collasso onirico.

Non si tratta solo di attraversare o risalire la torre di **Hypnos** per il confronto finale, ma di ricomporre l'Europa stessa, disposta in ordine sparso tra i varchi, che ruotano e si spostano come un cubo di Rubik.