

8

THE WITCH

Concorso 2025



I corti di Librogame's Land

THE WITCH

Regolamento

Nell'avventura che segue, tieni a mente le **#PAROLE CHIAVE** che ti verranno proposte.

Oltre a queste, potrai trovare anche dei **RICORDI**, di questi ignora pure il nome e ricorda solo il loro totale.

1

È da molto che cammini. Giorni diresti, ma non lo sai con certezza. La stanchezza e la fame sono da molto le tue uniche compagne. Ti avvicini alla casa che è ormai il tramonto.

Avvicinandoti al cortile senti dei bambini bisbigliare... non sembrano averti visto e non hai motivo per nasconderti, ma ti fermi quando noti che parlano della casa.

"Sicuro che ci abiti una strega?"

(Al nominare di quella parola una lama calda di dolore ti affonda nel cervello).

"Sì, ne sono sicuro... cioè, non so se ci abiti ancora."

"E cosa fa la strega?"

"Mangia i bambini, idiota, lo sanno tutti..."

"Io ho sentito che ha creato un mostro.", dice un altro.

"Che mostro?"

"Boh."

Uno dei bambini prende un sasso e lo tira alla finestra: ha dato il via. Ben presto si forma una sassaiola a cui tutto il gruppo si unisce con entusiasmo.

Vai al [\[20\]](#)

Quando ti riprendi, ti ritrovi in una grande sala con miriadi di strumenti appesi alle pareti: strumenti "pericolosi".

Al centro del salone, è situato un grande braciere.

Da una grande porta entrano solennemente dieci ombre dai tratti indistinti. Impossibile evitarle: in pochi istanti ti afferrano e ti legano a una sedia.

Una delle ombre si china su di te, rivelando la sua identità: È la strega, che sorride compiaciuta.

Prende l'attizzatoio dal braciere e l'attimo successivo ti ritrovi a urlare a squarcia-gola. La tua bocca e il tuo occhio, ti rendi conto, non sono più cuciti.

"Confessa!" urla la strega, mentre le altre ombre le fanno eco.

"Hai fornicato col..."

"Hai ballato..."

"Hai mai..."

"Confessa!"

Decine di domande ti travolgono come magli, senza che tu possa fare nulla per fermarle: né con risposte, né con le suppliche...

vai al [\[59\]](#)

"Isabeau", ti sussurra una voce all'interno della testa.

Il tuo nome.

Come un fiume in piena, attraverso la pallida porta della memoria, tutti i ricordi che avevi sepolto ti travolgono, e ti ritrovi ad annaspate, cercando di mantenere intatta la tua fragile psiche.

Il riflesso della strega cominciare a parlare, incurante dello spago che le imprigiona la bocca.

Ti chiami Isabeau Delange, e hai passato la tua vita da semplice popolana in un villaggio della baronia di Montresor. Ad appena vent'anni, la vita sembrò sorriderti, quando il barone si innamorò di te e ti chiese di sposarlo. Abbandonasti la tua casa, trasferendoti nel suo castello.

E quando rimanesti incinta, fu solo il coronamento di una favola anche troppo perfetta.

A quelle parole ricordi la vita nel villaggio, il corteggiamento del barone e la sua gentilezza nei tuoi confronti nonostante le tue umili origini. Il petto ti si gonfia di affetto e amore.

Ma il bel sogno si trasformò in un incubo il giorno del parto: Dopo ore di doglie, il bambino venne alla luce, tra le grida delle levatrici. Nessuno saprà mai se la colpa fosse tua, del demonio, o semplicemente il conto che ti presentò il destino, per aver avuto, fino a quel momento, una vita anche troppo fortunata, ma quello che ti mostrò la levatrice, era un bambino deformo, con una testa troppo grande e orribilmente malformata. Reagisti con confusione, stremata com'eri dal parto.

Il barone si rifiutò di credere che quella "creatura" fosse il frutto del suo nobile seme. Meglio credere, piuttosto, che avessi fornecato col diavolo.

Meglio credere di essere stato incantato da una bellissima strega e mantenere il buon nome illeso, piuttosto che macchiarlo ammettendo di aver avuto parte nella creazione di un essere tanto abominevole.

Il prete gli diede ragione, e il suo amore per te si trasformò in odio: lo avevi tradito con il diavolo in persona, insozzando la sua nobile casata.

Ti portarono via il bambino senza che lo avessi mai stretto al petto. Ricordi il momento del parto: tutto il dolore, la fatica, la confusione di fronte alle urla delle levatrici e il senso di tradimento e la rabbia per quelle accuse tanto ingiuste.

E Il mio bambino...? ti azzardi a chiedere.

Ma la strega rimane muta, e a te non serve davvero una risposta per immaginare che fine possano aver fatto fare alla presunta progenie di una strega e del demonio...

Poi, prosegue la strega, senza neanche farti riprendere dal parto ti torturarono col fuoco, per spingerti a confessare i tuoi presunti peccati.

Ricordi ancora il dolore e tutte le domande, riproposte all'infinito dai tuoi torturatori, talmente ingiuste da ammettere solo un tipo di risposta.

sei una strega?

Hai mai fornecato con il demonio?

Hai mai ballato nuda in un sabba?

Non provi neanche a ricordare, se alla fine avessi dato loro la confessione che tanto volevano.

Alla fine, affinché tutti vedessero e sapessero, radunarono il popolo - la tua gente - e ti portarono in riva al lago per la prova dell'acqua. Fu praticamente una farsa: ti gettarono dove l'acqua era profonda e, quando in qualche modo tornasti a galla, decretarono che avevi respirato sott'acqua grazie ai poteri del demonio.

La folla insorse, chiedendo a gran voce la tua morte.

E quel grand'uomo del barone divenne un vendicatore benedetto, quando dichiarò al popolo che saresti stata arsa sul rogo.

Ricordi la paura che provasti quando ti gettarono, prostrata e ferita, nell'acqua. Ricordi l'odio e il disprezzo che deformavano le facce del barone e degli abitanti del tuo villaggio. E ricordi la tua condanna, così certa, atroce e inevitabile.

Infine, in attesa della fine, per evitare che lanciassi maledizioni sulla folla, o forse per paura che qualche parola di verità attecchisse a qualche orecchio, ti lasciarono svenuta nelle mani di un servo, affinché ti venissero cucite labbra e occhi.

Ma per un colpo di fortuna, ti risvegliasti prima che l'ago e il filo avessero finito il loro lavoro. Col tuo unico occhio ancora libero guardasti il servo che, terrorizzato, crollò a terra svenuto.

Finalmente libera, scappasti dal castello, rifugiandoti nei boschi per giorni.

Vai al [\[44\]](#)

4

Scosti la tenda e ti ritrovi di nuovo di fronte alla porta.

se hai con te una **CHIAVE DI FERRO** vai al [\[26\]](#)

Altrimenti, non puoi che tornare indietro al [\[25\]](#)

5

Per quanto una parte di te sia certa che la strega si nasconde nel cortile, non riesci a trovare la forza per affrontare, nel bene e nel male, quella creatura.

In ogni caso procede lentamente, dandoti tutto il tempo di aggirarla e controllare il cortile [\[13\]](#)

Se preferisci, invece, tornare nel corridoio, vai al [\[25\]](#)

Non è il momento di dormire!

Ti riscuoti dandoti un paio di ceffoni e ti allontani dal letto.

Vai al [\[23\]](#)

Sei davanti a un vecchio lavatoio di pietra: un vasca colma d'acqua stagnante, con il bordo consunto e screpolato. L'ambiente è umido, e l'aria sa di muffa e terra bagnata. Avvicini la lanterna all'acqua ma è impossibile vederci attraverso, tanto è torbida e sporca.

Quell'acqua ti provoca un forte terrore, anche se non sapresti spiegare il perchè.

Se provi a vincere la tua paura, cercando qualcosa al suo interno,
vai al [\[46\]](#)

Altrimenti torna al [\[11\]](#)

Ripensi a tutto quello che hai subito: il dolore, le ferite, le ingiustizie, il tradimento e le infinite privazioni, senza, ti pare, averne avuto la minima colpa. Conscia di questo ti dirigi nel cortile e, dopo esserti inginocchiata di fronte alla statua della madonna, ti prepari a implorare l'aiuto dell'onnipotente, affinché possa capovolgere la situazione, punendo i malvagi e salvando i giusti.

vai al [\[66\]](#)

9

Quando rinvieni sei di nuovo accanto alla vasca, che cerchi di riprendere fiato. Il tuo naso, l'unico orifizio che ha ancora il permesso di respirare, sta praticamente esplodendo.

I tuoi vestiti sono fradici, ma è solo sudore.

Hai assistito al **RICORDO DELLA PAURA**

Lentamente, ti rialzi.

Torna al [\[7\]](#)

10

Sembra un tavolo da rammendo. Su di esso trovi solo degli scampoli di tessuto e un vecchio abito troppo consunto per essere riparato.

Torna al [\[28\]](#)

11

Il corridoio è scarsamente illuminato. I vetri sono coperti di polvere, ma le finestre spaccate dai sassi lasciano filtrare la debole luce della luna.

Ci sono due porte che danno sul corridoio e sono entrambe così rovinate che ti basta avvicinarti e guardare fra le crepe per capire che la strega, apparentemente, non è dietro nessuna di esse.

La prima porta alla cucina [\[27\]](#)

Dietro la seconda intravedi un vascone di pietra [\[7\]](#)

Per esplorare l'altro corridoio, vai al [\[25\]](#)

12

Carichi il braccio per sferrare il colpo, ma poi ti rendi conto che non puoi costringerti a farlo.

Crolli in ginocchio, cercando di ricordare qualcosa che è per te fondamentale.

Nello stato di prostrazione in cui ti trovi, quasi non ti accorgi quando qualcosa si avventa alle tue spalle, affondando i suoi denti nella tua trachea.

END

13

Senza perdere di vista la creatura, ti avventuri nel cortile, sperando di scorgere la strega, ma dopo qualche minuto di ricerca ti arrendi.

Non ti rimane che cercare nel pozzo.

Vai al [\[62\]](#)

14

Ti rialzi, esci dal cortile e ti avvicini a una delle finestre.

C'è una folla all'esterno: la gente del villaggio, insieme al tuo "amato" barone, l'unico a cavallo. Hanno circondato la casa. Nelle loro mani hanno forconi e torce, e da come le agitano, è chiaro cosa intendano fare alla tua casa.

I bambini!

Solo ora ti rendi conto che i bambini che ti hanno visto accanto all'ingresso, devono esser corsi a casa, avvisando i loro genitori del ritorno della "strega".

Ti rimane poco tempo.

Se preghi per l'intervento di un'entità superiore vai al [8]

Se provi ad attendere le fiamme cercando riparo nel pozzo vai al [24]

15

Ora la chiave gira del tutto, dandoti accesso al cortile interno della casa.

Alzi lo sguardo verso la luna, trovandola rossa e cupa.

In mezzo al cortile c'è un pozzo in pietra e in lontananza intravedi una statua. Stai per procedere, quando senti qualcosa farsi strada trascinandosi nell'erba alta.

Sembra... un bambino appena nato... ma è orribilmente deformi: la testa è troppo grande, piena di protrusioni tumefatte che crescono sul suo volto, e che si affiancano a dei tratti e a degli arti miserabilmente piccoli e delicati.

Due occhi acquosi ti guardano con... bisogno, mentre dalla sua bocca esce un verso che assomiglia a un... "mamma".

Più lo guardi e più qualcosa si smuove dentro di te.

Ti porti le mani alla testa, in un tumulto di emozioni.

Se hai almeno tre **RICORDI** vai al [48]

Altrimenti vai al [5]

16

Se hai la parola chiave **#RAGNATELA** vai subito al [4], altrimenti continua a leggere.

Illumini bene tutte le pareti ma trovi solo muffa e ragnatele. In fondo al corridoio ce n'è una talmente grossa da riempire

completamente il passaggio, dal pavimento di pietra fino alle travi di legno secco sul soffitto. Al centro di essa, fa mostra di sé un ragno grosso quanto un pugno.

Ti chiedi se ci sia qualcosa, là dietro...

Se vuoi darle fuoco con la lanterna vai al [\[49\]](#)

Se vuoi provare a infilzare il ragno con il frammento di specchio vai al [\[56\]](#)

Altrimenti torna al [\[25\]](#)

17

Le due mani ti spingono sul fondo, ma la tua disperazione è più forte. Pian piano, bracciata dopo bracciata, la superficie si avvicina.

Tutte le ferite e le ustioni che hai in corpo non ti impediscono di lottare per la tua vita.

Emergi, annaspando e vomitando bile e acqua.

Non sei più nella casa, ma accanto a un lago.

Le due mani nere che ancora ti stringono appartengono a un uomo col cappuccio.

Ma è la figura che gli sta accanto a catturare la tua attenzione: è la strega che sta gridando alla folla (ma come può farlo con la bocca cucita?).

La prova! ecco la prova!

L'acqua non può annegarla!

La strega rivolge parole piene d'odio alla folla, che risponde con altrettanto odio. Tra la gente, solo una persona ti guarda in silenzio: un'ombra dai tratti indefiniti avvolta in un mantello rosso, che si volta e si allontana.

Vai al [\[9\]](#)

18

vai al [\[58\]](#)

19

Nei pensili e nei cassetti trovi solo qualche vecchia spezia.
Speravi in un coltello, ma la fortuna non è dalla tua.
Quando stai per lasciar perdere, trovi una bottiglietta con un fondo d'olio.
La prendi d'istinto, quasi per giustificare una ricerca che ti ha rubato vari minuti.
Ricorda la parola chiave **#OLIO**
Noti una grossa pentola sul tavolo della cucina. Con la coda dell'occhio ti sembra di vederla tremare.
Cosa fai?
Se ti avvicini e apri lentamente il coperchio, vai al [\[34\]](#)
Se invece vuoi darle un calcio, per rovesciarla per terra, vai al [\[41\]](#)
Per uscire dalla cucina, vai al [\[27\]](#)

20

Sbuchi fuori dalle ombre lentamente, per non spaventare i bambini, ma questi scappano non appena ti vedono, senza neanche darti il tempo per una domanda o un saluto.

Probabilmente si aspettavano una ramanzina per quei sassi alle finestre.

Dopo una breve esitazione entri nella casa.

Vai al [22]

21§

Qualcosa in quella creatura non ti convince. Mentre le lacrime ancora scorrono sul tuo viso, inclini quanto basta il frammento per vederne il riflesso... quello di un grosso ratto di fogna! Un altro trucco della strega! La rabbia ti acceca al punto che ti getti contro di esso ringhiando, affondandogli la scheggia nel corpo e spezzandogli il collo.

Alla luce della luna il suo cadavere rivela le sue vere sembianze. Senti dei fruscii tra i cespugli.

Attratti dall'odore del sangue, altri piccoli "bambini" si gettano sul cadavere, dilaniandolo.

Rabbrividendo, ti addentri nel cortile [30]

22

La porta emette un lungo cigolio, ma non ci fai molto caso, te lo aspettavi. Per un attimo provi a pensare alle ragioni che ti hanno condotto lì, ma la tua mente ti frena: non vuoi ricordare.

Conta solo il presente.

"La strega..."

"La strega mi ha portato via tutto..."

"Me la pagherà..."

Pensi dignignando denti.

La casa appare piuttosto normale, quasi familiare. Una comune casa di campagna.

Zoppichi fino alla credenza di fronte alla porta: ha visto giorni migliori, come te del resto. Ti togli il cappotto lurido e ve lo appoggi sopra.

Ti passi le mani fra i capelli e guardi da una delle finestre. Il vento è aumentato e l'oscurità sta strisciando all'interno della casa insieme al crepuscolo.

Nei cassetti di fronte alla porta trovi una lanterna, con diverse candele, selce ed esca.

Fai un po' di luce e ti accorgi che sopra la credenza c'è qualcosa di alto e sottile coperto da un panno. Senza pensarci troppo lo scopri, svelando una vecchia specchiera.

Vai al [\[60\]](#)

23

La camera da letto in cui trovi è sporca e spartana, come il resto della casa.

Della strega nessuna traccia.

Le uniche cose ad attirare la tua attenzione sono:

Il grande letto di legno [\[37\]](#) e l'armadio a muro [\[39\]](#)

Per tornare nel corridoio, vai al [\[25\]](#)

24

Ti cali dentro il pozzo e, grazie alle pietre sconnesse e alla corda del secchio, riesci a trovare un minimo di stabilità.

Durante la notte senti arroventarsi le pietre che ti circondano, e in quei momenti ti immagini nell'acqua, trovandola abbastanza calda da riscaldarti le membra.

Quando la luce dell'alba rischiara le profondità del pozzo ti arrischi a uscire: la casa è bruciata insieme a alla tua vecchia vita e a ogni tua fiducia negli esseri umani.

Della folla e del barone non c'è traccia.

Lentamente e stancamente, ti incammini verso la foresta, sapendo che difficilmente sopravviverai all'inverno.

END

25

Il corridoio a sinistra è totalmente buio. Proietti la luce della lanterna più avanti che puoi, ma non scorgi nessuno. Sul muro si affacciano due porte.

Per entrare nella prima, vai al [28]

Per la seconda, vai al [23]

Per esplorare attentamente questo corridoio, vai al [16]

Per tornare sui tuoi passi ed esplorare l'altro, vai al [11]

26

La chiave entra, ma dopo mezzo giro si ferma.

Se hai la parola chiave #OLIO, vai al [15]

Altrimenti puoi solo tornare indietro al [25]

27

Ti trovi nella cucina della casa.

Francamente te la saresti aspettata diversa.

Nessuno strano ingrediente appeso alle travi del soffitto, nessun calderone.

Sembrerebbe una normale cucina, se non fosse per un infernale puzzo di escrementi di topo.

Sul tavolo ci sono delle pentolacce.

Se non l'hai già fatto, puoi controllare la cucina in cerca di qualcosa di utile [19]

Per tornare nel corridoio, vai al [11]

28

Ti trovi nel salone della casa: scarsamente arredato ed eccessivamente coperto di polvere. Dalla parte opposta della sala vedi un focolare ormai spento.

Alla sua destra c'è un vecchio sofà, e alla sinistra un tavolo.

Per avvicinarti al camino, vai al [33]

Se vuoi esaminare il tavolo, vai al [10]

Per uscire, vai al [25]

29

UN ANNO DOPO

Ultimamente non riesci a dormire.

Ti rigiri nel letto, inquieto e nemmeno le tue cortigiane riescono più a darti piacere.

Da quando hai bruciato quella maledetta strega che ti aveva ammalato, un'ombra è come calata sul tuo cuore.

Sbadigliando, ti allontani dalle braccia della donna che ti sta accanto e ti rechi in bagno per liberare la vescica.

L'oscurità è più pesante del solito, quasi soffocante.

Avverti un fastidio tra i denti. Ti infili un dito in bocca, facendolo scorrere lungo i molari, e percepisci qualcosa di duro e sottile. Tiri con forza e il sapore del metallo ti riempie la bocca.

Ma che diavolo...?

Ti ritrovi in mano un ago, attaccato a un rozzo filo che ti scende fino in gola. Corri allo specchio ma il volto che ci trovi non è il tuo: è quello di una donna dal viso crudele e un sorriso cucito.

La tua mano comincia a muoverti senza che tu gliel'abbia ordinato. Senza poter urlare, cominci a cucirti la bocca, poi gli occhi, le orecchie..

La tua mano non si ferma e, con solo una narice libera per poter respirare, istintivamente, sai bene che il filo non finirà mai.

GOOD EVIL ENDING

30

Il cortile abbandonato è diventato preda della vegetazione. Con circospezione, cominci a farti spazio fra gli arbusti.

Dopo qualche minuto, ti arrendi: nel cortiletto non sembra esserci nessuno.

Non ti rimane che controllare il pozzo [\[54\]](#)

31

Apri velocemente una delle ante e vi sistemi la lanterna con la paglia. Sembra funzionare: Il fumo soffoca lentamente i calabroni. Dopo qualche minuto, apri l'armadio e cerchi tra i cadaveri degli insetti. Sul fondo trovi una vecchia scatola da cucito.

Quando la apri e trovi al suo interno un rocchetto di filo e un ago...
la tua testa comincia a pulsare, e la stanza a girare...
vai al [53]

32

Apri uno spiraglio nell'armadio, e ne vedi uscire, dopo un istante,
alcuni calabroni...

La luce della lanterna rivela il profilo di un immenso nido.
Se vuoi cercare là dentro, devi liberarti di loro.
Se sai dove trovare della #PAGLIA, puoi provare ad affumicarli
mettendola nella lanterna [31]
Se non ce l'hai o se pensi sia meglio dar fuoco a tutto l'armadio, vai
al [45]
Altrimenti torna al [23]

33

Un focolare ormai spento. Ti avvicini per controllare meglio,
quand'ecco che la cenere prende vita, trasformando il camino in
un rogo e rendendo scarlatto l'attizzatoio al suo interno.

Arretri istintivamente di fronte a quel maleficio, ma il tuo sguardo
non riesce a scollarsi dall'attizzatoio.
Se vuoi avvicinarti all'attizzatoio, vai al [52]
Altrimenti prova a fare altro al [28]

34

Ti avvicina alla pentola e la apri con cautela...
Qualcosa ne esce, rovesciandola a terra e saltandoti addosso.

Te lo ritrovi davanti alla faccia. Sembra quasi... un feto, dalla testa troppo grande e gli arti troppo piccoli. Ti guarda con occhi acquosi, supplicanti.

Prima che tu riesca a reagire, salta a terra, dileguandosi nel corridoio.

Torna al [\[27\]](#)

35

Se pensi che la sequenza giusta sia:

D-R-I-P, vai al [\[67\]](#)

P-I-R-D, vai al [\[18\]](#)

R-I-P-D, vai al [\[47\]](#)

R-D-P-I, vai al [\[3\]](#)

R-P-D-I, vai al [\[50\]](#)

36

Ti risvegli a casa della strega che affoghi nel tuo sudore. Non perdi tempo a controllare se possiedi ancora un cuore: batte talmente forte che pensi stia per esplodere.

Hai assistito al **RICORDO DELLA RABBIA**

Vai al [\[23\]](#)

37

Ora che lo osservi meglio, lo trovi stranamente fuori luogo: non sembra affatto modesto e impolverato come il resto del mobilio, ma pulito e sfarzoso, come il letto di un nobile...

Sono giorni che non dormi, e la testa comincia a farti brutti scherzi.

Se vuoi concederti del sonno, vai al [\[65\]](#)

Se lo combatti, vai al [\[6\]](#)

38

Sei di nuovo nella casa della strega, ma di lei non c'è più traccia.
Ti chiedi se sia stato solo un orribile sogno.

Hai assistito al **RICORDO DELL'IMPOTENZA**

Torna al [\[23\]](#) e ignora ogni riferimento all'armadio.

39

Un armadio a muro: vecchio e povero come il resto della casa.
Passi la mano su una delle ante e la senti vibrare.
Accostando l'orecchio avverti un ronzio.
Non ti fidi molto ad aprirlo, ma dentro potrebbe esserci qualcosa
di utile.
Se provi a sbirciare dal buco della serratura vai al [\[68\]](#)
Se socchiudi una delle ante, vai al [\[32\]](#)
Altrimenti lascia perdere l'armadio e torna al [\[23\]](#)

40

Ti getti su di lei prima che abbia il tempo di riprendersi dalla sorpresa, ma le tue mani trovano solo acqua: il volto della strega era solo un riflesso nelle limpide acque del pozzo. L'acqua gelida ti ricopre le membra, paralizzandole. La fame, la mancanza di sonno e le ferite hanno finalmente la meglio su di te. Ti abbandoni nell'abbraccio dell'acqua, trovando, finalmente, un po' di pace.

END

41

La pentola si rovescia a terra quasi esplodendo.

Qualcosa di nero e grande quanto un gatto schizza via, dileguandosi tra le ombre del corridoio.

Vai al [\[27\]](#)

42

Ti avvicini alla creatura prendendola delicatamente in braccio e la stringi forte, mentre le tue lacrime continuano ad aumentare.

Quel povero bambino (ti vergogni di averlo definito creatura) ricambia il tuo abbraccio con un affetto e un amore infinito... poi ti azzanna il petto e comincia a succhiare sangue.

Emetti un urlo soffocato e lo scaraventi a terra, ma esso atterra agilmente, sorridendo con la piccola bocca tinta di rosso.

Attrinati dall'odore del sangue, altri "poveri bambini" escono fuori dai cespugli, sciamandoti addosso per divorarti.

END

43§

Apri con cautela la pentola cercando di spiare il contenuto con il frammento di specchio.

Qualcosa di nero e peloso ti salta addosso, per poi dileguarsi velocemente fuori dalla porta.

È avvenuto tutto così rapidamente che è stato impossibile vedere qualcosa di chiaro nello specchio.

Torna al [\[27\]](#)

44

Il riflesso ora tace, ma finalmente ti sei riappropriata della tua memoria e puoi ricomporre gli ultimi pezzi.

Ricordi di esserti risvegliata da un sogno in cui mille vespe ti trafiggevano il volto, trovando al tuo fianco un uomo svenuto. Ricordi di avergli rubato gli abiti.

Sei ancora confusa riguardo alla tua fuga e a quei giorni passati nei boschi, dove ti sei nutrita come meglio potevi. Purtroppo, la fatica, le privazioni, e i traumi subiti, ti avevano lentamente annebbiato la mente, donandoti l'oblio.

Senza meta, istintivamente, devi aver percorso la strada per la tua vecchia casa, quella dove avevi vissuto prima di sposarti col barone.

Quando hai sentito i bambini parlare della strega che vi abitava, qualche ricordo è riaffiorato, ma per te è stato più facile credere che una strega fosse la causa di tutti i tuoi mali, piuttosto che accettare di essere stata tradita dalla persona che più di tutte avrebbe dovuto amarti e proteggerti. Piuttosto che accettare che

la tua vita fosse finita completamente in pezzi, senza che ne avessi avuto la minima colpa.

Piuttosto che accettare come tuo, un riflesso che mostrava un volto devastato e torturato, privo della naturale bellezza che aveva sempre posseduto.

"Lo specchio mostra solo la verità..."

Ti accasci per terra, piangendo, senza avere la minima idea di cosa fare del resto della tua vita.

Ed è in quel momento che, dall'esterno della casa, senti provenire delle voci.

Vai al [\[14\]](#)

45

Il legno secco prende fuoco rapidamente.

Il ronzio aumenta all'improvviso, facendosi più intenso. Alle tue orecchie suona come l'unione di centinaia di piccole grida...

Fortunatamente, lo scarso mobilio della stanza e le pareti di pietra, impediscono che l'incendio si propaghi per la casa, ma il contenuto dell'armadio, qualunque esso sia, è perso per sempre.

Torna al [\[23\]](#) e ignora qualunque scelta che riguardi l'armadio.

46

Contando i battiti del tuo cuore, immergi il tuo braccio dentro l'acqua limacciosa.

Dopo circa un minuto, sul fondo ti sembra di trovare qualcosa...

Ma due mani nere escono dalla superficie dell'acqua, afferrandoti per la gola.

La loro forza non ammette obiezioni e un istante dopo sei nell'acqua, che lotti per respirare.

Vai al [\[17\]](#)

47

vai al [\[58\]](#)

48

Senza che tu lo voglia, delle lacrime cominciano a scorrere dall'unico occhio che ancora ci vede.

Con il frammento ancora in mano, ti avvicini alla creatura, che si ferma, ricambiando il tuo sguardo, senza paura.

Se vuoi approfittare della sua immobilità per trafiggerla, vai al [\[12\]](#)

Se al contrario vuoi abbracciarla, vai al [\[42\]](#)

49

Apri la lanterna e l'avvicini alla ragnatela.

Questa prende fuoco rapidamente, molto più rapidamente di quanto ti aspettassi. Il grosso ragno, che sia morto o meno, resta fermo: sembra guardarti con occhi tristi, come se compatisse il tuo gesto.

Una spessa coltre di fumo riempie ben presto il corridoio, bloccando la luce della lanterna. Mentre arretri cercando di orientarti ti rendi conto del tuo errore: il fuoco ha bruciato la ragnatela ed è passato alle travi di legno sul soffitto... la casa sta bruciando!

Cerchi di farti strada al buio, ma il fumo e la stanchezza hanno ben presto la meglio su di te...

END

vai al [58]

Lo specchio si infrange, frantumandosi in centinaia di frammenti. Dietro la prigione di carne della tua bocca, prometti in silenzio che quell'essere schifoso pagherà anche per quello. Ma non ora: della strega non vi è più traccia.

Ti serve un'arma: cerchi tra i frammenti, trovandone uno abbastanza grande da essere impugnato. Lo stringi, stillando sangue dalla tua mano, e in quell'istante ti accorgi che nel suo riflesso l'ingresso appare più nitido di quanto fosse prima.

Nello stesso istante senti una voce mormorare nella tua mente:

"Lo specchio mostra solo la verità..."

e ancora:

"...affronta i tuoi demoni, e potrai ricordare..."

Ti schiaffeggi una, due volte: non ti piacciono le voci nella testa.

D'ora in poi avrai la possibilità di utilizzare lo specchio per osservare la casa da un altro punto di vista. Puoi cercare di farlo a ogni bivio che ti viene proposto semplicemente specchiando (o meglio, invertendo) le cifre del paragrafo in cui stai per recarti (es. 26 --> 62). Puoi farlo prima o dopo o al posto del paragrafo "normale", ma dovrà rispettare le conseguenze di tutto ciò che leggerai. Se il paragrafo col numero invertito avrà accanto il simbolo §, continua pure a leggere, altrimenti, torna a quello da dove sei venuto.

Ora vai al [55]

52

Nonostante il calore, il tuo sudore è ghiacciato.

Passo dopo passo ti avvicini a quel rogo, fino a trovarcelo davanti.
L'attizzatoio diventa tutto il tuo mondo. Senza volerlo, il secondo successivo l'hai già tra le mani.

vai al [\[2\]](#)

53

Quando rinvieni sei sulla dura pietra, in una stanza scura e soffocante. I tuoi occhi si soffermano sul viso della strega che è chinato sopra al tuo. La sua bocca cucita si piega in un sorriso crudele.

Ti parla:

"Meglio se taci, a nessuno interessa la verità."

Poi prende ago e filo e comincia a cucirti la bocca.

(ma non era già cucita?, ti chiedi in preda alla confusione.)

Non importa: sei di nuovo impotente mentre la strega trapassa la fragile carne delle tue labbra e poi passa agli occhi.

"Non preoccuparti, quando ti bruceranno, la vista e le urla non ti saranno di nessun aiuto..."

Vai al [\[38\]](#)

54

Facendoti strada nel cortile illuminato dalla luna, ti avvicini al pozzo di pietra e...

A circa tre metri di profondità, il tanto odiato volto della strega ricambia il tuo sguardo!

Sembra sorpresa quanto te di vederti!

Sei vuoi saltarle addosso prima che reagisca, vai al [\[40\]](#)

Se attendi una sua reazione, vai al [\[63\]](#)

55

Alzi la lanterna, ma riesci a illuminare solo poco più di un metro. C'è polvere ovunque e ci sarebbe bisogno di aprire le finestre, ma a quello almeno hanno già pensato i bambini con i sassi.

Ci sono due corridoi che circondano i lati della casa.

Per quello di destra vai al [11]

Per quello di sinistra vai al [25]

56

Anche se non ti spaventano i ragni, trovi che questo sia insolitamente grosso. Cercando di rimanere a distanza di sicurezza, lo infilzi con un rapido gesto, impalandolo alla ragnatela.

Ritrai la scheggia, e ti allontani velocemente. Il ragno è ancora sulla ragnatela.. ma pensi sia morto.

Ricordati del **#RAGNO MORTO**

e torna al [16]

57

Più tempo li guardi, e più i lineamenti della strega cominciano a sembrarti familiari...

L'ultima cosa che vorresti fare è ricordare, ma se nella casa, della strega non c'è che il riflesso, l'unico posto in cui puoi ancora cercare è la tua mente...

È il momento di guardarti dentro per ricomporre i frammenti di ciò che è stato e che non si può cambiare...

Rileggi i **RICORDI** e cerca di ordinarli in una sequenza cronologica corretta (es. P-R-I-D).

NOTA: I tuoi ricordi stanno riaffiorando e puoi visionarli tutti, anche nel caso ne avessi trovato uno in meno, ma ricordati il numero di questo paragrafo dato che i ricordi non ti ricondurranno qui!

D - RICORDO DEL DOLORE:[\[2\]](#)

P - RICORDO DELLA PAURA:[\[17\]](#)

R - RICORDO DELLA RABBIA:[\[65\]](#)

I - RICORDO DELL'IMPOTENZA:[\[53\]](#)

Quando pensi di aver trovato la giusta sequenza vai al [\[35\]](#)

58

La tua mente è diventata una matassa che non riesci, malgrado gli sforzi, a districare. Ma una cosa ti è chiara: la strega è presente in tutti i tuoi ricordi ed è la causa di tutti i tuoi mali!

In un impeto di folle lucidità finalmente capisci: la strega finge di essere un riflesso... ma in realtà si fa gioco di te dal fondo del pozzo! La vedi sorridere e questo ti fa infuriare ancora di più. Ti tuffi nel pozzo, gettandoti nell'abbraccio di quelle acque gelide. Il freddo penetra nelle tue membra come migliaia di piccoli aghi, ma tu lo ignori, perché oramai è di fronte a te, appena a una bracciata di distanza, che ti sprona e ti deride...

Non te ne rendi neanche conto, quando il freddo, la fatica e la mancanza d'aria hanno finalmente la meglio su di te, facendoti dono della pace eterna.

END

59

Ti ritrovi sul pavimento accanto al camino che adesso è spento (o forse lo è sempre stato).

Ti rialzi lentamente, incapace di capire cosa ti sia successo.

Hai assistito al **RICORDO DEL DOLORE**

Torna al [\[28\]](#), ignorando le scelte che riguardano il cammino.

60

Non fai in tempo a guardarla, che devi soffocare un urlo.

Non è il volto che ben conosci ad accoglierti, ma quello arido di una donna dal viso tumefatto, incorniciato da luridi capelli strappati. Uno degli occhi e la bocca sono cuciti rozzamente con uno spago e l'occhio che le rimane trasuda un odio visibile e sconfinato: LA STREGA!!!

Provi sollievo nel vederla: avevi paura di non trovarla! Ma è lì di fronte, che ti guarda da quel dannato specchio.

Il sollievo lascia il posto alla rabbia. Digrigni i denti e chiudi i pugni, preparandoti a fargliela pagare, ma in quell'istante avverti delle fitte lancinanti al volto, come se tanti piccoli aghi ti serpeggiassero nella pelle. Vorresti gridare, ma è come se ti fosse stato messo un bavaglio. Quando le tue mani raggiungono il viso lo trovano cambiato. Un rozzo spago ora sigilla anche la tua bocca e uno dei tuoi occhi.

In preda a una furia omicida, ti avventi contro lo specchio.

vai al [\[51\]](#)

61§

Ricorda la parola chiave #**RAGNATELA**

Nel riflesso dello specchio la ragnatela si rivela essere solo un vecchio tendaggio...

Non è un problema scostarlo, rivelando un altro breve tratto di corridoio che gira intorno alla casa e conduce a un cancello di ferro, purtroppo è chiuso a chiave.

Alle sue spalle intravedi un cortile interno, illuminato dalla luce della luna.

Se hai con te una #**CHIAVE DI FERRO** vai al [26]

Altrimenti, o se preferisci tornare indietro, vai al [25]

62

Guardi in basso e finalmente la vedi!

Il tuo sguardo incrocia il suo pochi metri più in basso e, a giudicare dalla sua espressione, la strega è sorpresa quanto te di vederti.

Mentre pensi a cosa fare senti un leggero fruscio alle tue spalle, ma non fai in tempo a girarti: la creatura deformata, che non ha mai smesso di seguirti, ti salta addosso con improvvisa agilità, raggiungendo facilmente il tuo collo e saziandosi con esso.

Mentre senti i suoi piccoli denti masticare la tua trachea, ti lasci cadere nel pozzo, raggiungendo, almeno nella morte, il tuo obiettivo.

END

63

Guardi il volto della strega e comprendi che anche stavolta è solo un riflesso. In un impeto di rabbia, tristezza e frustrazione prendi dei sassi tentando di distruggere quel volto che tanto detesti, ma la limpida acqua del pozzo è uno specchio che non puoi rompere, per quanto tu ci possa provare.

vai al [57]

64§

Nel riflesso dello specchio non c'è traccia dell'acqua che riempie il vascone. Sul suo fondo limaccioso qualcosa di scuro attira la tua attenzione: è una **#CHIAVE DI FERRO**.

Prendila con te e torna al [7]

65

Ti abbandoni sul comodo giaciglio, cedendo al sonno.

L'istante dopo sei ancora lì, ma lo sfondo è cambiato: non sei più nella stessa casa. Al tuo fianco c'è una donna che sorride, e in fondo alla stanza, vedi l'ombra di un uomo con un mantello rosso. Anche lui ti sorride.

Poi, un dolore lancinante ti squarcia il petto: qualcosa, al tuo interno, ha snudato gli artigli cercando una via di fuga. Il letto diventa un lago di sangue, e finalmente lo vedi: rosso, pulsante e strisciante, il tuo cuore.

La donna che ti sta accanto continua a sorridere, ma ora capisci che è la strega. La vedi prendere quella parte di te e sputarci sopra, lordandola. Il cuore, nelle sue mani, diventa nero e deformi. Con gesti lenti, lo porge all'uomo col mantello. Ora lui non sorride più: ti guarda con disprezzo e abbandona la stanza.

Siete solo tu e la strega. Le urli contro e la minacci, ordinandole di ridarti quella parte così preziosa... ma lei continua a sorridere, mentre porta il cuore alle labbra e comincia a masticarlo...

Il dolore e la rabbia ti consumano. Il mondo si spezza come una vetrata infranta.

Vai al [\[36\]](#)

66

Forse il Signore sta davvero ascoltando le tue preghiere dall'alto dei cieli, o forse il suo sguardo è rivolto altrove. In ogni caso, comprendi che il dio a cui ti sei rivolto è un dio di amore che, di fronte ai soprusi, invita a sopportare e perorgere l'altra guancia, e che tende a ricompensare nel regno dei cieli, piuttosto che in quello terreno. Non è mai stato un dio adatto alla vendetta.

Intorno a te, la casa prende lentamente fuoco, trasformandosi nel rogo degno di una strega.

Col capo chino e assorta nella preghiera, spera che ti venga risparmiato almeno il dolore delle fiamme e che la pace ti accolga nell'altro mondo.

Mentre il calore e il fumo cominciano a diventare insostenibili, ti chiedi se esistesse un modo per capovolgere la situazione in cui sei finita.

END

67

vai al [\[58\]](#)

68

Accosti l'occhio al buco della serratura e ti rendi conto della stupidità del tuo gesto: non c'è luce all'interno dell'armadio. Cosa ti aspettavi di vedere se non il buio?

Stai per ritrarti, quando avverti del solletico alla palpebra.

Fai un balzo all'indietro ma è troppo tardi.

L'istante successivo il pungiglione di un calabrone trapassa con forza l'unico occhio funzionante che ti rimane, spremendolo come un chicco di uva matura.

Un nero sudario cala sul mondo.

Strisciando come un insetto, la tua unica speranza è di trovare un'uscita, prima che la strega trovi te...

END

73§

Nel riflesso dello specchio il letto appare molto più modesto: praticamente una tavola di legno con sopra un sacco pieno di paglia.

Ricordati la parola chiave #PAGLIA.

Torna al [\[23\]](#)

93§

All'esame dello specchio, l'armadio risulta del tutto normale.

Torna al [\[23\]](#)

94§

vai al [\[61\]](#)

99 §§§

NO!

Non è quello che ti meriti.

Riesci ad accettare l'idea della tua morte, ma non che essa abbia così poco significato.

NON ti interessa la pace all'altro mondo.

NON vuoi porgere l'altra guancia, e soprattutto vuoi che tutti loro la paghino, che **LUI** la paghi per quello che ti ha fatto.

NON accetti che questo sia l'epilogo.

Le tue preghiere cambiano e diventano istintivamente maledizioni, mentre pensi che daresti qualsiasi cosa, che serviresti chiunque in cambio del dolce piatto della vendetta.

Senti un fruscio alle tue spalle.

Quando ti volti accanto a te trovi un ratto nero e grosso quanto un gatto. Ha il collo spezzato e ti guarda sorridendo.

Capisci che è lo stesso ratto che, nella tua follia, avevi scambiato per il tuo bambino.

"Comincavo a pensare che non mi avresti mai chiamato" , ti sussurra dolcemente.

Ma come vedi, al contrario qualcun altro, io rispondo sempre alle preghiere che mi vengono rivolte.

Vai al [\[29\]](#)