

12

LO SPECCHIO DELL'ANIMA



Concorso 2025



I corti di Librogame's Land

1

Il tuo riflesso allo specchio.

Questa è la sola cosa che ricordi.

Ti alzi a fatica dal lettaccio guardandoti intorno. La stanza è desolata, ad eccezione per uno sfarzoso specchio posto di fronte a te.

Se vuoi dare un'occhiata alla stanza vai al **37**

Se, invece, preferisci ispezionare lo specchio vai al **81**

2

Usi gli ultimi brandelli di energia che hai per issarti svelto sulla cengia. Senti le forze che piano piano tornano quando il tuo riposo viene interrotto da un verso acuto e stridulo. Alla tua sinistra vedi un'aquila sanguinaria. Sei nel suo territorio. Da sopra il feroce becco vermiglio due occhietti minacciosi ti scrutano. Lancia ancora il suo grido. Il messaggio è chiaro: vattene!

Se vuoi andartene riprendi a scalare al **88**

Se non intendi farti intimorire da un volatile ignoralo al **74**

3

A fatica riprendi la scalata. Ora non hai più scelta procedi misurando le forze. Ti sembra di impiegarci una vita e dopo un po' cominci a sentire le dita indolenzite.

Ignori il dolore e procedi aggrappato al pensiero del mucchio d'oro che ti aspetta una volta venduto l'uovo.

Gli ultimi metri sono atroci. Senti i muscoli scoppiare ed i polmoni pugnalarti ma alla fine arrivi sopra un'ampia terrazza di roccia dove ti rotoli ansimante.

Dopo un'eternità ti rialzi. Una grotta a misura di drago ti si para davanti.

Entra al **66**

4

Ti costringi a procedere con cautela per un po', determinato a non farti scoprire.

Poi, quando ritieni ormai di essere fuori portata, corri come un pazzo diretto al villaggio.

Vai al **86**

5

Di sicuro sei nel quartiere migliore della città. Non vedi traccia di accattoni né di perdigorno. Non ci sono bettole ma solo eleganti botteghe: orefici, pasticciere, sarti e speziali. Provi a fare qualche timida domanda in giro ma è evidente che non troverai qui il tuo uomo.

Torna al **72**

6

A gran voce spieghi l'equivoco. Le due guardie confabulano un momento, poi ti trascinano verso una bancarella carica di gioielli di ogni foggia. Il mercante, un uomo di mezz'età, dall'aria disperata; racconta a tutti di come ha rischiato la vita durante la rapina. Le guardie ti spintonano verso di lui. L'uomo dopo averti squadrato non solo ti scagiona ma si profonde in mille ringraziamenti per aver recuperato il mal tolto. Le guardie senza molte parole di scusa ti liberano e se ne vanno. Pare evidente che se vuoi recuperare i tuoi averi devi darti da fare da solo.

Se vuoi parlare con il mercante vai al **58**

Se pensi sia meglio mettersi alle calcagna del ladro vai al **44**

7

Corri come se avessi il diavolo alle calcagna. La fatica ti monta rapida addosso; ma tu la ignori, come ignori il dolore che ti scorre nei polmoni mentre cercano disperati di farti respirare.

Vai al **86**

8

Kasmar si dirige verso i quartieri bassi. Lo talloni nel dedalo di vicoli fino a un'anomima casupola. Credi sia il luogo di incontro con il ladro. Deciso a recuperare i tuoi averi irrompi nell'edificio.

Un'avvenente e discinta signorina ti squadra sorpresa. Poi ti

saluta con un caldo sorriso e ti dà il benvenuto negli appartamenti di Madama Xandra. Ti indica un tariffario appeso alla parete e chiede a cosa sei interessato. Con le guance rosse farfugli una scusa e te ne vai.

Ormai è sera ed il ladro potrebbe essere già chissà dove.

Mentre rifletti senti un dolore atroce alla base del capo e svieni.

Vai al **84**

9

Dopo una breve salita raggiungi i quartieri alti di Calavern. Eleganti edifici di pietra e legno si susseguono ordinati. Nessuno urla, niente monelli di strada si rincorrono. Solo distinti e indaffarati signori che inseguono i loro affari.

Non ti sembra il posto in cui puoi trovare il ladro.

Vuoi ispezionare il quartiere? Vai al **5**

Se pensi sia meglio dare un'occhiata alla via dei templi vai al **19**

Altrimenti torna al mercato al **72**

10

Entri in una gigantesca galleria che scende nel ventre della montagna. Dopo pochi metri la luce del sole comincia a svanire. Al suo posto un'eterea luminescenza propagata da cristalli luciferi illumina i tuoi passi.

Arrivi in un'immensa grotta. Un'ampia apertura sulla volta lascia passare i raggi del sole la cui luce viene assorbita dai

cristalli.

Ci sono tesori ovunque riesci a posare lo sguardo. Monete d'oro di ogni foggia, gioielli, pietre preziose. Anche solo una manciata di queste meraviglie potrebbe sistemarti per un bel po'.

Se vuoi raccogliere qualche tesoro vai al **48**

Altrimenti vai subito alla ricerca dell'uovo al **17**

11

Apri con cautela il sacchetto. Con tuo grande stupore non vedi le medicine per tua figlia ma dei gioielli. Sei così sbalordito che a malapena ti senti sollevare. Due guardie dall'espressione astiosa ti hanno agguantato. Cosa vuoi fare?

Se vuoi divincolarti e scappare a gambe levate vai al **67**

Se provi a chiarire l'equivoco vai al **6**

12

Un grande testone ti osserva da sopra un gracile corpicino. Ha l'aria di saperla lunga. Come se volesse rivelarti i segreti di questo di luogo. Il risultato è grottesco ma non ti causa disagio, anzi, ti incuriosisce. Provi il desiderio ti toccare il riflesso.

Se lo fai vai al **16**

Se vuoi invece prima ispezionare gli altri riflessi vai al **81**

13

Cadi, e gli ultimi chiodi inseriti in fretta non riescono a reggerti. Uno dopo l'altro schizzano via dalla roccia con un cupo rumore metallico. Le tue urla si perdono nel vento mentre precipiti nel vuoto sbattendo contro la parete rocciosa.

Per fortuna i primi chiodi inseriti con più cura tengono meglio e interrompono la caduta. Ti schianti sul bordo della montagna immobile. A parte un gran mal di testa sei illeso.

Ricomincia ad arrampicarti al **3**

14

Ti resta ancora molta strada e ti senti già provato. Se non ti dai una mossa rischi di rimanere a penzolare nel vuoto. Rinunci ad un po' di accortezza guadagnando velocità. In breve tempo risali buona parte della parete. Tuttavia la fretta, o la troppa sicurezza, ti fanno mettere un piede in fallo e scivoli.

Lancia una dado.

Se esce 1,2 o 3 vai al **13**

Se esce 4,5 o 6 vai al **20**

15

Quando i tuoi occhi si riprendono vedi le tristi pareti della cella.

Ti riavvicini allo specchio e vedi che sul bordo destro della cornice brilla una gemma viola, nel cui centro è incisa **Mah**: la runa dell'empatia.

Esamina il riflesso al **49**

16

Il tocco dello specchio ti trasmette una sensazione rasserenante. Chiudi gli occhi per assaporare questo momento e quando li riapri sei altrove.

L'aria frizzante e l'invitante profumo di caldarroste non lasciano dubbi. Sei al mercato di Calavern. D'improvviso un grido sovrasta il vociare: "Al ladro!".

Come tutti scruti intorno curioso, quando un giovane dall'aria dimessa sbuca di gran carriera dalla folla urtandoti, facendovi finire entrambi a terra.

Lui si rialza agile, afferra il suo piccolo sacco e prosegue la sua fuga. Lo osservi mesto scomparire in un vicolo, mentre ti rimetti in piedi raccogliendo il tuo sacco.

Controlla i tuoi averi andando al **11**

17

Camminare in quella montagna d'oro non è facile ne silenzioso. Per fortuna il drago non è ancora tornato. Prosegui confidando che l'uovo sia al centro del nido ed infatti così è.

Coccolato da un gruzzolo di monete lo vedi. Lungo come il tuo avambraccio, di colore turchese con venature verdi e bianche. Somiglia ad manufatto in marmo lavorato da un talentuoso artista. Ti avvicini e lo raccogli con reverenza. Appena lo tocchi, tuttavia, un dolore atroce ti pervade facendoti rovinare a

terra.

Vai al **55**

18

Agile e silenzioso ti avvicini nonostante le monete che si
ostinano a rotolare e tintinnare.

Come pensavi l'uovo è tra il ventre e la coda del drago. Lo
afferri e tiri con delicatezza.

L'uovo, incastrato, non cede.

Tiri più forte.

Niente.

Tiri con tutte le tue forze ma le monete sotto il tuo piede
cedono sbilanciandoti.

Cadi provocando una tintinnante slavina d'oro che sveglia il
drago. L'ultima cosa che vedi sono le sue fauci spalancate che
vengono verso di te.

Vai al **55**

19

A Calavern, per chissà quale motivo, i templi di ogni divinità
sono stati edificati nella stessa via. L'effetto complessivo è
bizzarro, dato che nello stesso luogo coesistono gli sfarzosi
templi delle divinità più venerate insieme ai miseri templi,
delle divinità minori. I chierici conducono una lotta al fedele
senza tregua, ognuno professa a chiunque la propria divinità
come la migliore. Una maestosa costruzione tutta marmo e oro

attira la tua attenzione. Se hai ben inteso vi si officiano i riti a Ketrom il dio dei ladri.

Se pensi che il tempio sia una buona pista vai al **38**

Se credi che stai solo perdendo tempo vai ai quartieri alti al **9**

Oppure puoi tornare al mercato. **72**

20

Scivoli annaspando alla ricerca di un appiglio. Un paio di chiodi schizzano via. Per fortuna la tua mano incontra uno sperone di roccia al quale ti attacchi disperato. Ti issi a fatica imprecando contro la fretta.

Riprendi la scalata al **36**

21

Corri nella foresta schivando rami bassi e saltando radici esposte. Il tuo piano funziona! Li stai portando lontano dal villaggio. La tua fortuna, però, finisce lì. I predoni ti raggiungono in breve tempo e ti passano a fil di spada.

Il tuo ultimo pensiero va alla tua famiglia.

Continua al **65**

22

Sollevi l'uovo con delicatezza e ti soffermi a rimirarlo meravigliato. Lungo come il tuo avambraccio è di colore

turchese con venature verdi e bianche. Il tempo si ferma mentre lo contempli rapito dalla sua bellezza. Riesci, infine, a liberarti da quella specie di incanto giusto in tempo per vedere il muso del drago davanti a te. Esiti un momento per osservare la bestia. Dalle narici dilatate escono due volute di fumo nero. Un sordo ringhio rimbomba nella caverna. Noti che non sta guardando te, ma l'uovo. Il drago teme per la sorte del suo piccolo.

Cosa scegli di fare?

Se lanci l'incantesimo di paralisi vai al **46**

Se rimetti a posto l'uovo vai al **61**

23

Le tue dita sfiorano lo specchio. Una forte sensazione di calore ti costringe a ritrarre la mano. Esami le dita in cerca di ustioni, poi, soddisfatto di non averne, ti riconcentri sullo specchio.

Lo stupore ti pervade quando realizzi che specchio e cella sono svaniti.

Ora ti trovi da solo, con un secchio in mano, in un bosco. Un bosco familiare. Sembra proprio quello di Trunegar, dove hai vissuto per buona parte della tua vita. Ti senti così a tuo agio che sai orientarti alla perfezione.

Puoi, infatti, andare verso nord per tornare al villaggio. **40**

Oppure procedi a sud ovest fino al fiume **24**

24

La passeggiata verso il fiume è corroborante. Fischietti un allegro motivetto mentre cammini inspirando il salubre odore della resina dei larici che ti circondano.

In poco meno di mezz'ora arrivi al fiume dove ti chini per riempire il secchio. All'improvviso il bosco tace e una pessima sensazione ti attraversa il cuore. Il feroce suono del corno da guerra dei predoni Tusk ti colpisce come un pugno allo stomaco.

Tua moglie e tua figlia sono ignare a casa!

Cosa vuoi fare?

Corri a casa correndo a perdifiato? **7**

Oppure pensi che sia il caso di andare a dare un'occhiata? **25**

25

Risalire il fiume cauti e circospetti è disarmante, quasi più faticoso che lanciarsi a rotta di collo.

Tuttavia tieni duro e continui ad avanzare lento ma determinato.

Continua al **60**

26

Appena tocchi lo specchio un dolore pungente ti pervade tutto il corpo fino ad annebbiarti la vista. Pochi respiri dopo capisci di non essere più nella cella.

Sei su una cengia rocciosa. Sferzato da crudeli raffiche di

vento, il freddo ti morde impietoso incurante dell'abbigliamento pesante. In alto e in basso vedi solo roccia per metri e metri.

Non puoi che essere sulla "Scala per le stelle", la montagna più alta di tutto l'occidente. E chiunque sia così pazzo da avventurarsi qui lo fa per un solo motivo: ottenere un uovo di Squamalucente di montagna.

Come se ti avesse letto nel pensiero, diversi metri più in alto, vedi il drago dalle squame turchine gettarsi nel vuoto ed allontanarsi. Se ti sbrighi potresti prendere l'uovo prima che torni.

Vai al **42** per cominciare l'arrampicata.

27

Più che finestre, sono larghe fessure quasi a bordo del soffitto. Dopo un paio di tentativi, salti e riesci ad aggrapparti al bordo di una di esse.

Ti issi a fatica e sbirci fuori vedendo solo la vastità del nulla.

Torna al **37**

28

La battaglia è cruenta e sanguinosa. Sebbene voi siate determinati ed in numero maggiore, i predoni sono meglio armati e addestrati. Vedi amici perire e sperni soltanto che tua moglie e tua figlia siano fuggite. Lotti senza tregua e dopo un po' i baluginii dell'acciaio lasciano il posto agli spruzzi

vermigli del sangue: il tuo. Trafitto a morte ti accasci al suolo.

Prosegui al **65**

29

Furente carichi il ladro ruzzolando per terra insieme a lui.
Lo colpisci una volta, e poi una seconda. E poi ancora e ancora.
Perso nella lotta non noti l'energumeno alle tue spalle che ti
colpisce con un randello facendoti stramazzare al suolo

Prosegui al **84**

30

Kasmar ti porta nel tendone sul retro della bancarella.
Gli spieghi brevemente la situazione mentre lui ti ascolta
attento. Terminato il racconto se ne esce in una fragorosa
risata. Non conosceva la generosa fantasia di Broma.
Ti assicura che quello non è il suo stile. Inoltre i quartieri bassi
sono l'ultimo luogo dove uno in vista come lui dovrebbe
andare. Figuriamoci ingaggiare qualche tagliagole!

Se credi a Kasmar ripercorri le orme del ladro andando al **44**
Se non ti fidi puoi provare a tenerlo d'occhio **54**

31

Lasciato il fracasso del mercato alle spalle sprofondi in un
silenzio innaturale.

I tuoi passi risuonano spettrali sull'acciottolato che ben presto lascia il posto alla terra battuta. I quartieri bassi sono affollati di perdigorno che ti squadrano rapaci mentre stazionano presso qualche osteria. Gironzoli un po' ostentando indifferenza fino a che vedi, a qualche metro da te, il ladro.

Cosa fai?

Lo pedini per scoprire dove va? Vai al **70**
Lo assali senza perdere altro tempo? Vai al **29**

32

Tutte le crepe sono sparite ed ora vedi una sola immagine.
Il tuo corpo non è deformato nei lineamenti, ma sembra evanescente come uno spirito.
Ti accorgi che ti stai guardando con due parti di pietà e una di rassegnazione.

Non ti rimane che toccare lo specchio al **26**

33

Nessuna crepa ora solca lo specchio c'è solo un grande testone che ti osserva da sopra un gracile corpicino. Ha l'aria di saperla lunga. Come se volesse rivelarti i segreti di questo di luogo. Il risultato è grottesco ma non ti causa disagio, anzi, ti incuriosisce.

Tocca lo specchio al **16**

34

Riapri gli occhi. Sei tornato nella cella. Avanzi verso lo specchio. Sul bordo sinistro della cornice splende una gemma gialla. Al centro della gemma riconosci **Ah**: la runa del sacrificio.

Esamina il riflesso al **49**

35

Lasciate per un momento il lavoro e, in disparte, ti confidi con tua moglie. Non fa in tempo a rassicurarti che sentite la campana d'allarme: il villaggio è sotto attacco! Il sangue ti si ghiaccia nelle vene, guardate prima vostra figlia e poi tra di voi indecisi sul da farsi.

Se vuoi correre a dare man forte vai al **52**

Se prima vuoi mettere al sicuro la tua famiglia vai al **59**

36

Continui a scalare, lento ma costante. Il freddo ti entra nelle ossa, cominci a non sentire più le dita. Hai bisogno di una sosta. Poco più in alto un'altra cengia, più piccola della precedente, ti invita a riposare.

Se scegli di fare una pausa raggiungi la cengia al **2**

Se preferisci continuare vai al **88**

37

Prendi un profondo respiro ed esplori la stanza. Una zaffata di muffa ti assale le narici. Senza dubbio è una cella. La particolarità, però, è che a parte lo specchio, il letto ed un paio di strette finestre, da cui indugia qualche debole raggio di luce lunare, non c'è nient'altro. Né porta, né sbarre.

Come sei finito in questo posto?

Se vuoi sbirciare dalle finestre vai al **27**

Se ti incuriosisce lo specchio vai al **81**

38

L'interno è ancora più stupefacente dell'esterno. Affreschi con le gesta di Ketrom spiccano da nicchie di marmo. Vetrate istoriate illuminano il tempio di una sublime luce che si riflette sugli innumerevoli fregi dorati. La massa dei fedeli è meravigliosamente eterogenea. Raffinati nobili dagli eleganti vestiti di fianco a straccioni e mendicanti. Chiunque abbia denaro è il benvenuto da Ketrom. Due chierici, dai paramenti porpora, nuotano in questo mare di persone dispensando conforto e alleggerendo borselli.

Scruti la folla cercando il tuo uomo, purtroppo, senza successo.

Non ti rimane altro da fare che tornare al mercato al **72**

39

Le crepe sono svanite ed ora una sola immagine ti guarda. Il riflesso ti trasforma in una sorta di folletto con gambette esili

e braccina minute, estensioni di un torace imponente. Ti vedi più triste di quanto ti senti, ma in un certo senso più risoluto.

Tocca lo specchio al **23**

40

Guardi il secchio. Forse dovevi prendere l'acqua, ma chi se ne importa. Il desiderio di rivedere la tua famiglia è troppo forte. Di buon passo impieghi mezz'ora per tornare al villaggio. Trunegar è proprio come te lo ricordarvi. Ti sembra di non essere mai andato via e allo stesso tempo di mancare da troppo tempo.

Nella grande piazza i tuoi concittadini preparano, indaffarati, la festa del solstizio. Anche tua moglie sarà all'opera sui suoi fuochi artificiali per il gran finale della festa. Non vedi l'ora di abbracciarla! Ti incammini, quando da ovest, oltre il brusio, ti pare di sentire un suono cupo. Cosa vuoi fare?

Vuoi scoprire cosa è quel suono? **80**

Oppure corri a casa da tua moglie? **45**

41

Rifletti per un momento. Prendere l'uovo di soppiatto è un suicidio. Ma questo posto è zeppo di tesori! Non ti frutteranno quanto l'uovo ma potresti racimolare un bel gruzzolo.

Cominci a riempirti lo zaino di preziosi, stando bene attento a non svegliare il drago. In poco tempo sei ricco e pronto ad andare. Torni silenzioso alla terrazza e cominci la discesa.

Poco dopo, però, realizzi di aver sottovalutato il peso di quello che hai trafugato. Il nuovo fardello ti affatica in fretta trascinandoti verso il basso. Basta un piccolo sbilanciamento per farti cadere.

Vai al **55**

42

Raduni i tuoi attrezzi e controlli che la pergamena con l'incantesimo paralizzante sia ben assicurata allo zaino. Cominci la scalata. Il vento è davvero insidioso e temi possa farti cadere.

Martelli ogni chiodo con vigore e ne saggi la tenuta più volte. Sebbene più sicura questa procedura ti rallenta e ti logora in fretta. Se dovessi perdere le forze appeso a una montagna sarebbe un grosso guaio. Cosa vuoi fare?

Sacrifichi un po' di sicurezza per velocizzare l'arrampicata? **14**
Oppure tieni duro e prosegui lentamente? **36**

43

Ti lasci scivolare dalla cengia cadendo nel vuoto. La tua mossa improvvisa coglie di sorpresa il mostruoso uccello. Speri si convinca di averti fatto cadere lui.

Precipita al **13**

44

Ritorni al vicolo da cui il ladro era scappato e lo percorri per qualche metro fino a giungere ad un bivio. Dove vai?

A nord verso i quartieri alti? **9**

O a sud ovest verso la via dei templi? **19**

45

Casa tua è fuori dal villaggio, unico svantaggio dell'aver sposato un'alchimista i cui intrugli hanno la brutta abitudine di esplodere di tanto in tanto. Niente di così male comunque, vi siete goduti un po' di sana riservatezza. Come immaginavi tua moglie è impegnata a fabbricare fuochi d'artificio aiutata da vostra figlia.

Quando ti vedono ti salutano allegre senza smettere di lavorare, come se fossi mancato solo pochi minuti. Le abbracci come se non le vedessi da secoli. La tua gioia, però, è adombrata dal suono che hai udito prima. Cosa vuoi fare?

Vuoi condividere le tue preoccupazioni con tua moglie? **35**

Oppure vuoi darle una mano nel preparare i fuochi artificiali?

76

46

Estrai lesto la pergamena e leggi le tre rune di potere con voce incerta. Per un istante ti chiedi se l'incantesimo abbia funzionato, ma concludi che se così non fosse saresti di sicuro un mucchietto di cenere. Ti affretti a mettere l'uovo nello zaino

e lasciare la grotta prima che l'incanto svanisca. Uscito dai meandri della terra la luce del sole ti abbaglia.

Prosegui al **55**

47

Ancora una volta ti trovi di fronte allo specchio.

Noti che la crepa più a destra è sparita e lo specchio ora è diviso in due parti.

Se vuoi esaminare la parte di sinistra vai al **87**

Se vuoi esaminare quella di destra vai al **64**

48

Indugi parecchio per scegliere la combinazione più fruttuosa che non rubi spazio all'uovo. Alla fine scegli un pasciuto borsello di monete, un sacchettino di gemme, una collana d'oro ed un calice ingioiellato. Zaino in spalla e ti metti alla ricerca dell'uovo che scoprì essere proprio al centro del nido, coccolato da un gruzzolo di monete.

Prendilo al **22**

49

Se hai visitato un solo frammento vai al **53**

Se hai già visitato due frammenti vai al **51**

Se hai visitato tutti e tre i frammenti vai al **89**

50

Questo frammento è il più piccolo dei tre e devi piegarti un po' per vederti bene. Qui il tuo corpo non è deformato nei lineamenti, ma sembra evanescente come uno spirito. Ti accorgi che ti stai guardando con due parti di pietà e una di rassegnazione. E come darti torto? Rinchiuso in una cella senza memoria e senza nessuna speranza di fuga. Provi un forte di desiderio di accarezzare il tuo riflesso per consolarti.

Se lo fai vai al **26**

Se preferisci vedere gli altri frammenti torna al **81**

51

Se sei stato a Trunegar e Calavern vai a **32**

Se hai visitato Trunegar e la Scala per le stelle vai a **33**

Se hai esplorato Calavern e la Scala per le stelle vai a **39**

52

Spinto dall'urgenza del suono della campana imbracci le tue armi, saluti in fretta la tua famiglia e corri al villaggio.

Prosegui al **28**

53

Se sei stato a Trunegar vai al **73**

Se ha visitato Calavern vai al **82**

Se hai esplorato la Scala per le stelle vai al **47**

54

Kasmar non te la racconta giusta! Di sicuro nasconde qualcosa. Ciondoli nei pressi della sua bancarella fino alla chiusura del mercato. L'attesa viene ripagata quando smontata la bancarella Kasmar saluta i colleghi e se ne va.

Seguilo andando al **8**

55

Ti riprendi di soprassalto. Le grige, opprimenti, mura della cella ti circondano.

Torna allo specchio al **49**

56

Tremando gli racconti tutto. Dello scambio. Delle medicine per tua figlia che ti aspetta a casa. Il ladro ascolta ponderando le tue parole, quindi abbassa l'arma. Anche lui ha una figlia, e capisce la tua preoccupazione. Inoltre quelle medicine non valgono un fico secco. Ti rende i tuoi averi e ti lascia al tuo destino

Vai al **85**

57

Ti attorcigli come un contorsionista ma, tra una beccata e l'altra, impugni la pergamena. La leggi tra urla di dolore

indirizzandone il potere sull'aquila che si blocca all'istante. Mesto e dolorante riprendi la scalata. Come farai ora se troverai il drago?

Riprendi la tua strada al **3**

58

Chiedere informazioni a Broma, il mercante, potrebbe essere d'aiuto. Secondo Lui questo è stato un tiro mancino di Kasmar, il capo della gilda dei commercianti, che avrebbe ingaggiato un malvivente dei quartieri bassi per rapinarlo e costringerlo a pagare l'assicurazione alla gilda.

Se pensi che Broma ci abbia visto giusto, cerca Kasmar al **62**

Se vuoi provare a cercare il ladro nei quartieri bassi vai al **31**

Altrimenti prova a seguire il ladro nel vicolo al **44**

59

Entrate svelti in casa. Apri la botola della dispensa alchemica segreta dove tua moglie e tua figlia corrono a nascondersi.

Le saluti con un bacio ed un mesto sorriso, poi chiudi la botola.

Raccogli le tue armi e vai a combattere al **75**

60

Arrivi a vedere un drappello di uomini: predoni Tusk. Stanno ultimando di smontare il campo. Vogliono dirigersi verso il

villaggio. Provi un certo sollievo nel notare che non sembra un gruppo numeroso. Tornando al villaggio in tempo potreste organizzare la difesa. Però hai anche il vantaggio della sorpresa. Certo, non potresti tenere testa a tutti quegli uomini, ma con un po' di astuzia potresti allontanarli dal villaggio.

Se torni al villaggio vai al **4**
Se tenti di depistarli vai al **77**

61

Ti basta guardare il drago negli occhi per un solo istante per condividere il suo dolore e la sua paura. Non hai cuore di procedere oltre e posì lentamente l'uovo nel suo nido.

Rivolgi parole di scusa al drago mentre ti allontani guardingo. Ma la creatura ti ignora lieta di potersi rimettere a covare l'uovo.

Corri fuori dalla caverna dove la luce ti acceca per un istante.

Vai al **15**

62

Trovare Kasmor è semplice. Come tutti i mercanti urla soprattutto il proprio nome. A quanto puoi vedere vende ogni genere di oggetti: dal cibo agli abiti, dagli utensili ai monili. La sua bancarella pare essere la più grande di tutto il mercato, ed è assediata da una torma di clienti.

Devi aspettare parecchi minuti prima di poter avvicinarti. Una volta a portata, Kasmor ti ignora. Fino a che non fai il

nome di Broma. Kasmar tace per un attimo, poi ti fa segno di andare con lui.

Seguilo al **30**

63

Questo riflesso ti trasforma in una sorta di folletto con gambette esili e braccina minute, estensioni di un torace imponente. Ti vedi più triste di quanto ti senti, ma in un certo senso più risoluto.

D'istinto allunghi una mano.

Se decidi di toccare il tuo riflesso vai al **23**

Se preferisci esaminare gli altri riflessi torna al **81**

64

Un grande testone ti osserva da sopra un gracile corpicino. Ha l'aria di saperla lunga. Come se volesse rivelarti i segreti di questo di luogo. Il risultato è grottesco ma non ti causa disagio, anzi, ti incuriosisce.

Tocca il riflesso al **16**

65

Riapri gli occhi on un sussulto. Sei di nuovo nella cella di pietra.

Con fatica ti trascini verso lo specchio.

Prosegui al **49**

66

Entri in una gigantesca galleria che scende nel ventre della montagna. Dopo pochi metri la luce del sole comincia a svanire. Al suo posto un'eterea luminescenza propagata da cristalli luciferi illumina i tuoi passi.

Arrivi in un'immensa grotta. Un'ampia apertura sulla volta lascia passare i raggi del sole la cui luce viene assorbita dai cristalli.

Ci sono tesori ovunque riesci a posare lo sguardo. Monete d'oro di ogni foggia, gioielli, pietre preziose.

Al centro, il drago acciambellato domina la stanza, deve essere tornato mentre ti arrampicavi. L'uovo, con ogni probabilità, è tra le sue spire. Cerchi d'istinto la pergamena incantata ma non c'è più! Tuttavia la bestia sembra sopita. Come intendi procedere?

Se vuoi avvicinarti di soppiatto vai al **18**

Oppure se preferisci rivalerti sul tesoro vai al **41**

67

Segui docile le guardie per qualche passo, poi, approfittando del tumulto del mercato, con un'inaspettata mossa ti divincoli e ti confondi tra la folla.

Fuggi al **44**

68

Sfili la piccozza dalla cintura e rispondi ai colpi del mostruoso uccello che ti attacca senza sosta. Meni un paio di buoni colpi ma la lotta è impari. Sei impacciato e svantaggiato mentre l'aquila è nel suo elemento. Il dolore e la fatica ti fanno abbassare la guardia. L'aquila ne approfitta e pone una fine prematura alla tua avventura.

Proseguì al **55**

69

Vorresti andare da tua moglie, ma non c'è tempo: i predoni saranno qui a breve. Ti armi come meglio puoi. Non sono le tue armi ma meglio di niente.

Attendi.

Presto i predoni caricano il villaggio.

Ti getti nella mischia al **28**

70

Gli concedi un po' di vantaggio poi cominci a pedinarlo. Il ladro cammina svelto con la sicurezza di chi conosce le strade. Mentre tu ti senti sempre più disorientato in quel dedalo. Gli stai dietro meglio che puoi ma all'improvviso lo perdi di vista.

Disperato prendi un paio di svolte a casaccio senza, però, alcuna fortuna. Lo hai perso di nuovo. Sconsolato cerchi la strada per tornare al mercato quando il farabutto sbuca dal

nulla immobilizzandoti con una lama alla gola: esige delle spiegazioni.

Se vuoi dirgli la verità vai al **56**
Se vuoi reagire vai al **79**

71

Qui il tuo corpo non è deformato nei lineamenti, ma sembra evanescente come uno spirito. Ti accorgi che ti stai guardando con due parti di pietà e una di rassegnazione. E come darti torto? Rinchiuso in una cella senza memoria e senza nessuna speranza di fuga. Provi un forte di desiderio di accarezzare il tuo riflesso per consolarti.

Tocca il riflesso al **26**

72

Torni di nuovo al mercato. Ormai molti mercanti hanno già sbaraccato. Tenti un ultimo giro tra le bancarelle superstiti, sperando nella fortuna. Ma ormai è tutto perduto. Disperato, ti rannicchi su dei gradini fissando il selciato.

Proseguì al **84**

73

Ti avvicini allo specchio per esaminarlo. Noti che la crepa più a sinistra è sparita e lo specchio ora è diviso in due parti.

Se esamini la parte di sinistra vai al **64**

Se esamini la parte di destra vai al **71**

74

Fai finta di niente sperando che l'aquila capisca che non sei una minaccia. Ma la bestia è più cocciuta, si avvicina e comincia a darti dolorose beccate. Ti ripari alla bell'e meglio con le braccia mentre pensi a come salvarti.

Per provare a combattere il rapace vai al **68**

Se vuoi utilizzare la pergamena di paralisi vai al **57**

Oppure puoi fare affidamento sulla tua corda e tuoi chiodi e lanciarti nel vuoto al **43**

75

La battaglia è cruenta e sanguinosa.

Sebbene voi siate determinati ed in numero maggiore, i predoni sono meglio armati e addestrati. Vedi amici perire sotto i colpi dei nemici ma tu combatti come un leone falciando gli avversari con la tua lama. Tuttavia nonostante il tuo valore basta un solo fendente nemico per ucciderti. Muori però sapendo che la tua famiglia è al sicuro.

Proseguì al **34**

76

Ti metti di buona lena al lavoro. L'allegria della tua famiglia ti contagia ed il disagio che ti attanagliava scompare.

Ahimè questa breve parentesi di gioia viene interrotta dal suono della campana d'allarme: il villaggio è sotto attacco.

I sensi di colpa per aver sottovalutato la situazione ti stringono le viscere. Ti armi un fretta e furia e ti precipiti al villaggio.

Vai al **28**

77

Ti guardi rapido intorno in cerca di un'idea fino a che noti un grosso nido di vespe vicino all'accampamento dei predoni.

Raccogli una bella manciata di sassi e uno dopo l'altro li scagli contro il nido fino a farlo cadere. Le vespe imbizzarrite sciamano fuori dal nido attaccando i predoni. Sfrutti il parapiglia e corri dai loro cavalli. Riesci giusto a slegarne un paio quando vieni notato da un gruppo di brutti ceffi che ti si lanciano addosso.

Scappa al **21**

78

Sai che dovresti rimanere qui ad aiutare Brona e gli altri. Probabilmente tua moglie ha già sentito la campana e si sta preparando di conseguenza. Tuttavia non puoi rinunciare ad essere al suo fianco. Casa vostra dista una decina di minuti dal villaggio. Tu ce ne metti sette. Tuttavia è troppo tardi. Vedi tua moglie e tua figlia combattere i predoni Tusk. Evidentemente

quelli al fiume non erano i soli ed il suono del corno era un segnale per questi. Non hai nemmeno il tempo di recuperare le tue armi. Raccatti da terra una spada Tusk e inizi a combattere a fianco ai tuoi cari. Ben presto la lotta diventa impari man mano che altri predoni arrivano. La mischia è così selvaggia che quasi non ti rendi conto di essere stato trafitto a morte fino a che non ti accaschi a terra.

Continua al **65**

79

Il farabutto non ti fa paura. Lo spintoni e gli intimi di restituirti il malfatto. O almeno è quello che pensi di fare. Sentendosi attaccato il ladro affonda la lama nella tua gola. Le tue parole muoiono con te.

Prosegui al **84**

80

A passo svelto ti dirigi verso ovest, salutando a malapena i vecchi amici. In una manciata di minuti sei di nuovo nel bosco dove usi più prudenza timoroso di quello che potresti trovare.

Vai al **60**

81

Il grande specchio ti si para davanti. Una barocca cornice d'oro,

tutta istoriata lo avvolge.

Pare così fuori luogo in questa cella umida e desolata.

Che nasconde qualche insidia?

Che sia questo lo specchio dei tuoi ricordi?

Due crepe attraversano la superficie dividendolo in tre.

Tre riflessi di te ti osservano restituendoti il tuo stesso sguardo dubioso. Ognuno pare deformato, proprio come quelli delle fiere itineranti. Se vuoi esaminare uno dei riflessi devi scegliere quale:

Quello di sinistra? **63**

Quello di mezzo? **12**

Quello di destra? **50**

82

Sei di nuovo di fronte allo specchio. Le due crepe precedenti sono scomparse. Ora ne vedi una sola al centro che divide lo specchio in due.

Se vuoi esaminare la parte di sinistra vai al **87**

Se invece vuoi esaminare quella di destra vai al **71**

83

La campana raccoglie in un attimo quasi tutti i tuoi concittadini che seguendo le parole di Brona corrono ad armarsi.

Non vedi però tua moglie tra la folla. Cosa vuoi fare?

Vuoi dirigerti a casa? Vai al **78**

O vuoi prepararti a combattere al **69**?

84

Con un profondo sospiro ti riprendi e ti ritrovi nella cella con lo specchio. Ti alzi dal letto e torni allo specchio.

Prosegui al **49**

85

Per un attimo ti senti disorientato e la vista si annebbia.

Ti ci vuole poco a riprendersi e scopri di essere ancora nella cella. Ti riavvicini allo specchio e vedi che in alto, sulla parte superiore della cornice, riluce una gemma di colore blu.

Con al centro incisa **Ni**: la runa della saggezza.

Esamina il riflesso al **49**

86

Per fortuna il primo a incontrarti è Brona il conestabile. Ansimando come il mantice di un fabbro gli spieghi la situazione. Brona riflette un attimo sulle tue parole, poi corre a suonare la campana dell'allarme.

Prosegui al **83**

87

Questo riflesso ti trasforma in una sorta di folletto con gambette esili e braccina minute, estensioni di un torace imponente. Ti vedi più triste di quanto ti senti, ma in un certo senso più risoluto.

D'istinto allunghi una mano.

Tocca il tuo riflesso al **23**

88

Ostinato percorri gli ultimi interminabili metri e finalmente arrivi sopra un'ampia terrazza di roccia. Una grotta a misura di drago ti si para davanti. Ti sbrighi a entrare prima che la bestia torni.

Vai al **10**

89

Per l'ultima volta ti trovi di fronte allo specchio.

Ora non mostra più il tu riflesso ma l'infinito.

Sai che puoi, anzi devi, attraversarlo.

Se hai ottenuto tre rune termina la tua avventura all'**Epilogo A**.

Se hai ottenuto almeno una runa termina la tua avventura all'**Epilogo B**.

Se non hai ottenuto nessuna runa termina la tua avventura all'**Epilogo C**.

Epilogo A

L'ultimo addio

Sei nella tua camera. Ti vedi disteso sopra il tuo letto. Mani giunte sul petto, occhi chiusi ed un lieve sorriso.

Intorno a te ci sono tua moglie, tua figlia con tuo genero e i tuoi nipoti. Piangono.

D'un tratto tua moglie solleva lo sguardo e con un singhiozzo ti indica inorridita.

Tuo genero allarmato corre verso di te. Lo chiami ma non ti sente mentre ti attraversa.

Raccoglie il telo da terra e copre di nuovo lo specchio che si trova alle tue spalle.

Una voce simile allo stridio del granito dice:

"È ORA."

Ti volti e la vedi. Alta, tunica nera ed una falce scintillante nella mano ossuta.

"Vuoi dire che..."

"SI. DOBBIAMO ANDARE, SEI PRONTO?"

"Io... No."

"NON TI PREOCCUPARE, NESSUNO LO È MAI."

La Morte ti poggia la sua mano sulla spalla e insieme sbiadite tornando nell'infinito.

Epilogo B

Una nuova vita

Arrivi in una stanza familiare.

Ti guardi intorno sperando in un barlume di memoria. Si tratta

della tua vecchia camera da letto!
Appare spoglia e abbandonata. La polvere ha formato una triste coltre grigiastra.
Tocchi il letto ma le tue mani lo attraversano eteree.
Ricordi.
Nel momento del tuo trapasso hai dato un'ultima fugace occhiata allo specchio che ha intrappolato la tua anima.
Sei riuscito a fuggire finalmente, ma chissà quanto tempo sei stato via.
Indugi un momento, poi attraversi la porta, senza aver bisogno di aprirla, determinato a scoprire cosa è cambiato.

Epilogo C

Intrapolato

Come in brutto scherzo ti trovi ancora nella cella di pietra. Lo specchio è, però, scomparso, così come ogni tua speranza.
Tuttavia ora finalmente rimembri!
Ricordi il profumo di rose di tua moglie che ti stringe la mano mentre crudeli lacrime le solcano le dolci guance.
Un movimento fugace attira la tua attenzione. Il telo che copre il vostro specchio cade e tu senza volerlo osservi.
Per un crudele scherzo del destino la tua anima sceglie proprio quel momento per lasciare il tuo corpo venendo risucchiata in questo tetro e desolato luogo.
Ti è stata concessa una possibilità di fuga, ma a quanto pare è ormai sfumata. Sei condannato a rimanere qui per l'eternità.